



República del Ecuador
Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil - UTEG
Facultad de Estudios de Posgrado

Tesis en opción al título de Magister en:
Diseño y Evaluación de Modelos Educativos

Tema de tesis:
El Juego Como Estrategia Didáctica de Interacción de los Niños de Primer
Grado de Educación General Básica (EGB) Caso Específico de la Unidad
Educativa Fiscal Leónidas García de la Ciudad de Guayaquil.

Autor: Lic. Estrella Suárez Rodríguez

Director de Tesis:

MSc. Luis Carlos Mussó Mujica

Abril 2018
Guayaquil - Ecuador

Declaración Expresa

Yo, **Estrella Suárez Rodríguez**, con número de cedula de identidad **0918434820** declaro que soy única y responsable de mi investigación respetando los lineamientos que se adquiere en todo proceso de tesis, siendo original de mi autenticidad el tema de investigación.

Lic. Estrella Suárez Rodríguez

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios que me ha sabido llenar del don de la sabiduría que día a día ha ido fortaleciendo mis pasos, con amor hasta culminar mi meta. A mis padres y hermano que me han apoyado en el camino del bien con su dedicación esfuerzo y amor. A mis maestros que me han llenado con sus sabios conocimiento, dedicación, amistad y mucha comprensión, demostrándome siempre su apoyo para seguir adelante y vencer todo obstáculo.

Estrella Suárez Rodríguez

Agradecimiento

A Dios por la oportunidad que me ha brindado para seguir adelante y triunfar en la vida, por darme la fuerza y sabiduría necesaria para llegar a la culminación de mi sueño, que hoy por mi dedicación y esfuerzo se ha convertido en una realidad.

A la Universidad de Tecnológica Empresarial de Guayaquil, por abrirnos las puertas y entregarnos sabiduría y conocimiento.

A mis padres: Patricia, que desde el cielo sé que me guía con cada proceso de mi vida, Fernando, mi mejor amigo que siempre está a mi lado con su apoyo incondicional y sus sabios consejos me ha enseñado a seguir adelante.

A mi hermano, factor necesario en el proceso de mi tesis ha estado siempre a mi lado.

A mis tutores, quienes me han guiado en la elaboración de esta tesis y a todos mis maestros, gracias a sus enseñanzas estoy culminando con alegría y gratitud mi meta.

Estrella Suárez Rodríguez

Índice de contenidos

Contenido

Portada.....	i
Declaración Expresa	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Índice de contenidos	v
Índice de juegos	vii
Índice de cuadros	viii
Índice de tablas	viii
Índice de gráficos	ix
Índice de anexos	x
Resumen.....	xi
Summary.....	xii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	3
MARCO TEÓRICO.....	3
1.1. Antecedentes de la investigación.....	3
1.2. Planteamiento del Problema de Investigación.	5
1.2.1. Formulación del problema.	13
1.2.2. Sistematización del problema.....	14
1.3. Objetivos de la investigación	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos.....	15
1.4. Justificación de la Investigación.....	15
1.5. Marco referencial de la investigación.....	19
1.6. Marco Conceptual.....	20
1.6.1. Finalidad de la Pedagogía de la Lúdica.....	33
1.6.2. Estructura de la Pedagogía de la Lúdica.....	34
CAPÍTULO II	40
MARCO METODOLÓGICO	40
2.1. Tipo de diseño, alcance y enfoque de la investigación	40

2.2. Diseño de la investigación.	43
2.3. Método de investigación	45
2.4. Unidad de análisis, población y muestra.....	49
2.5. Variables de la investigación, operacionalización.	50
2.6. Fuentes, técnicas e instrumentos para la recolección de información.	52
2.7. Tratamiento de la información.	55
CAPÍTULO III	58
RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	58
3.1. Análisis de la situación actual.	58
3.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.	58
3.3. Presentación de resultados y discusión.....	59
3.4. Conclusiones y recomendaciones	84
CAPÍTULO IV	86
PROPUESTA	86
4.1. Justificación.	86
4.2. Propósito general.....	92
4.3. Desarrollo.	92
Conclusiones.....	94
Recomendaciones.....	95
Referencias bibliográficas.	117
Anexos	121

Índice de juegos

Juego N° 1 Las burbujas.....	98
Juego N° 2 Cadena de palabras	99
Juego N° 3 Los colores	101
Juego N° 4 Soy detective	103
Juego N° 5 La quemada.....	104
Juego N° 6 La gallinita ciega.....	105
Juego N° 7 El mensaje.....	106
Juego N° 8 ¿Cómo es tu amigo, amiga?.....	107
Juego N° 9 La carta	108
Juego N° 10 Ula, ula	109
Juego N° 11 Lava autos	110
Juego N° 12 El túnel	111
Juego N° 13 El espejo.....	112
Juego N° 14 La cuchara y el limón.....	113
Juego N° 15 Las figuras geométricas	114
Juego N° 16 La rayuela.....	115

Índice de cuadros

Cuadro N° 1 Población.....	50
Cuadro N° 2 Operacionalización de las Variables.....	51

Índice de tablas

Tabla N° 3. 1 Los padres juegan con sus hijos en casa.....	61
Tabla N° 3. 2 Los juegos permiten compartir con los hijos.....	62
Tabla N° 3. 3 Desarrollo de interrelaciones (crecer socialmente).	63
Tabla N° 3. 4 Facilita o gestiona recursos.....	64
Tabla N° 3. 5 Motivación o Recompensa	65
Tabla N° 3. 6 Ambiente escolar.....	66
Tabla N° 3. 7 Niños interrelacionan, libres e independientes.	67
Tabla N° 3. 8 Actividades de la comunidad escolar.	68
Tabla N° 3. 9 Material apropiado para desarrollar interacciones.....	69
Tabla N° 3. 10 Actividades de la comunidad escolar.	70
Tabla N° 3. 11 Nuevos métodos de enseñanza.	71
Tabla N° 3. 12 Desarrollo de interacciones.	72
Tabla N° 3. 13 Conocer a los estudiantes y a sus familias.....	74
Tabla N° 3. 14 Conocer la composición familiar.....	75
Tabla N° 3. 15 Anima a los padres a que ejecuten juegos con sus hijos.	76
Tabla N° 3. 16 Crea un ambiente positivo para los niños.....	77
Tabla N° 3. 17 Plan para promover el juego escolar.	78
Tabla N° 3. 18 Explicación de cómo trabajar en los hogares.	79
Tabla N° 3. 19 Progreso constante de los alumnos.	80
Tabla N° 3. 20 Progreso constante de los alumnos.	81
Tabla N° 3. 21 Estrategia con coordinación académica/pedagogía.	82
Tabla N° 3. 22 Necesidad de un guía o manual de juegos	83

Índice de gráficos

Gráfico N° 1 Los padres juegan con sus hijos en casa	61
Gráfico N° 2 Los juegos permiten compartir con los hijos	62
Gráfico N° 3 Desarrollo de interrelaciones (crecer socialmente).....	63
Gráfico N° 4 Facilita o gestiona recursos.	64
Gráfico N° 1 Motivación o Recompensa.....	65
Gráfico N° 1 Ambiente escolar	66
Gráfico N° 1 Niños interrelacionan, libres e independientes.	67
Gráfico N° 1 Actividades de la comunidad escolar.....	68
Gráfico N° 1 Material apropiado para desarrollar interacciones.	69
Gráfico N° 1 Actividades de la comunidad escolar.....	70
Gráfico N° 1 Nuevos métodos de enseñanza.	71
Gráfico N° 12 Desarrollo de interacciones.	72
Gráfico N° 13 Conocer a los estudiantes y a sus familias	74
Gráfico N° 14 Conocer la composición familiar	75
Gráfico N° 15 Anima a los padres a que ejecuten juegos con sus hijos.....	76
Gráfico N° 16 Crea un ambiente positivo para los niños.....	77
Gráfico N° 17 Plan para promover el juego escolar.	78
Gráfico N° 18 Explicación de cómo trabajar en los hogares.	79
Gráfico N° 19 Progreso constante de los alumnos.....	80
Gráfico N° 20 Progreso constante de los alumnos.....	81
Gráfico N° 21 Estrategia con coordinación académica/pedagogía.	82
Gráfico N° 22 Necesidad de un guía o manual de juegos.....	83

Índice de anexos

Anexo N° 1 Validación de las encuestas.....	123
Anexo N° 2 Instrumento de Validación.....	124
Anexo N° 3 Carta a la Unidad Educativa.....	125
Anexo N° 4 Objetivo-Instructivo - Escala de Valores de las Preguntas a los padres de familia.....	126
Anexo N° 5 Formato de encuesta.	126
Anexo N° 6 Evidencia fotográfica.....	127

Resumen

En Ecuador, la educación constituye un derecho que protege a los ciudadanos durante toda la vida. La investigación tiene como objetivo proponer el juego lúdico como instrumento pedagógico/didáctico para el fomento de interrelaciones de los estudiantes que cursan el Primer Grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García, ubicada en la ciudad de Guayaquil. La metodología de tipo factible, apoyada en un diseño exploratorio, bibliográfico, documental y de campo da lugar a la identificación del juego como una estrategia didáctica/pedagogía que fomenta interrelaciones entre niños/padres de familia/docentes y da lugar a una propuesta de guía mínima de juegos. La población estuvo representada por los docentes, niños y padres de familia de primer grado de EGB. La técnica aplicada fue la encuesta y el instrumento el cuestionario de entrevista, validado por el juicio de expertos. En el análisis del problema dentro de la Unidad Educativa se consideró la intervención de docentes en cuanto al desarrollo del niño, a los padres de familia por ser los responsables del cuidado en el hogar, en el contexto que se desenvuelven y por último a los destinatarios directos: los estudiantes. Destaca que los últimos años de la década del anterior milenio y las del actual, se empieza a considerar con fuerza al juego como el medio lúdico por medio del cual los niños pueden llegar a interaccionar.

Palabras clave: lúdico, pedagogía, didáctica, interacciones, juegos

Summary

In Ecuador, education is a right that protects citizens throughout their lives. The objective of the research is to propose play as a pedagogical / didactic instrument for the promotion of interrelations among students who are enrolled in the First Degree of Basic General Education (EGB) of the Leonidas Garcia Tax Education Unit, located in the city of Guayaquil. The methodology of feasible type, supported by an exploratory, bibliographic, documentary and field design, gives rise to the identification of the game as a didactic / pedagogical strategy that fosters interrelations between children / parents / teachers and gives rise to a guide proposal minimum of games. The population was represented by teachers, children and parents of the first grade of GBS. The applied technique was the survey and the instrument the interview questionnaire, validated by the expert judgment. In the analysis of the problem within the Educational Unit was considered the intervention of teachers in terms of the development of the child, to the parents for being responsible for care at home, in the context that unfold and finally to the recipients direct: the students. It stands out that the last years of the decade of the previous millennium and those of the current one, begin to strongly consider the game as the playful medium through which children can interact.

Keywords: playful, pedagogy, didactic, interactions, games.

INTRODUCCIÓN

En Ecuador la educación escolar plantea en los primeros grados el desarrollo de interrelaciones de los niños. Actualmente, la reforma curricular de educación inicial involucra al primer grado de Educación General Básica (EGB) o preparatorio señala la necesidad de ejecutar innovaciones educativas que tengan como pivote el juego para el desarrollo de interacciones en los niños de preparatorio.

La presente investigación propone que praxis educativa dé lugar a la implementación de estrategias didáctico/pedagógicas eficaces para la enseñanza, el fomento de interrelaciones entre los niños, por medio del uso de juegos, incluyendo a los padres de familia y por ende docentes. Las prácticas didácticas lúdicas encajadas en estrategias de mejora de la calidad educativa deben estar relacionadas con los fines educativos para facilitar la adquisición de conocimientos y favorecer el proceso de aprendizaje en los niños, para lograr en ellos una formación integral.

En relación a esto, el juego lúdico es sin lugar a dudas una de las estrategias didácticas de mayor importancia con la que cuentan los docentes para conseguir los objetivos de enseñanza/aprendizaje en los estudiantes que se encuentran en etapa inicial y preparatoria, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas.

El nivel preparatorio es una etapa esencial en el desarrollo del niño para atender sus necesidades y sobre todo para empezar a desarrollar interacciones. Los niños en sus primeros años de educación desarrollan interrelaciones porque todo el conocimiento, y el aprendizaje, parten de la propia acción del niño sobre el medio, sobre los demás, y de experiencias que recibe del entorno, lo cual le permite insertarse en la comunidad.

Los resultados de la presente investigación se describen apoyados con la presentación en forma de pastel de los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia, los que permiten verificar que tanto padres de familia como docentes aceptan la importancia del juego en los niños del primer grado (EGB), como una estrategia que fomenta interrelaciones.

La investigación se presenta por capítulos de estudio. En el **Capítulo I**, consta: Diseño de la investigación: Antecedentes, Planteamiento del Problema de Investigación, Formulación del problema, Sistematización del problema, Objetivos, Objetivos de la investigación, Objetivo General, Objetivos Específicos, Justificación, Marco Referencial, Marco conceptual, Marco legal.

En el **Capítulo II**, contiene el Marco Metodológico, Tipo de diseño, alcance y enfoque de la investigación, Diseño de la investigación, Método de investigación, Unidad de análisis, población y muestra, Variables de la investigación, operacionalización, Fuentes, técnicas e instrumentos para la recolección de información, Tratamiento de la información, Resultados e impactos esperados.

En el **Capítulo III**, Resultados y discusión, Análisis de la situación actual, Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas, Presentación de resultados y discusión.

En el **Capítulo IV**, La Propuesta, diseñada para desde lo didácticos, pedagógico y social con la aplicación de nuevas técnicas coadyuvar al desarrollo de interrelaciones en los niños beneficiando su desempeño dentro y fuera del salón de clases. Justificación, Propósito general, Desarrollo de la Propuesta, Conclusiones, Recomendaciones.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes de la investigación

El estado ecuatoriano en años recientes ha incursionado en propuestas y proyectos de desarrollo infantil dentro de los objetivos de reducir la exclusión infantil y sentar las bases del desarrollo de los niños. En ese marco emergen los programas de Desarrollo de la primera infancia, la ampliación de la oferta de educación inicial y la universalización del primer grado de educación general básica. En efecto, ESTRATEGIA NACIONAL INTERSECTORIAL DE DESARROLLO INFANTIL INTEGRAL, inscrita en los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir 2009-2013, reconoce la importancia del juego y recreación en el desarrollo infantil como parte de una estrategia de desarrollo humano integral. La estrategia identifica al Desarrollo Integral en la Primera Infancia como “el resultado de la interacción e indisoluble de las tres dimensiones humanas: psíquica, social y biológica, para ello se incluye la entrega de materiales y juegos educativos que consideran pertinencia cultural y lingüística” (Ministerio de Coordinación de Desarrollo Social, 2014).

En igual senda se analiza el trabajo de investigación titulado PERFIL DE NIÑOS Y NIÑAS CON PROBLEMAS DE INTERACCIÓN SOCIAL EN ETAPA PRE-ESCOLAR, UNIDAD EDUCATIVA LOS ANDES, publicado el año 2017, ejecutada por la psicóloga clínica Betty Elizabeth Alarcón Chávez y la estudiante Luz Cecilia Loor Cedeño de la Universidad Técnica de Manabí, con el objetivo de determinar el perfil que presentan niños y niñas de la Unidad Educativa ubicada en la ciudad de Portoviejo, Ecuador, con problemas de interacción social entre adultos y pares a partir del análisis de una muestra de 14 niños, con una edad promedio general de 4 años y medio, calificada como edad pre escolar la cual involucra a niños que cursan el primer grado de Educación General Básica (EGB) (Alarcón & Loor, 2017).

Leyva (2011) sostiene que “el juego debe ser caracterizado como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil”, en la investigación “El juego como estrategia didáctica en la educación

infantil”, mostrando la importancia de ejecutar estrategias de juego en los procesos de desarrollo de las interacciones de los niños (Leyva, 2011).

De igual modo, la investigación EL JUEGO LÚDICO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LECTURA EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO, elaborada por Dilia Coronel como requisito previo para acceder al Grado de Magister en Desarrollo Curricular por la Universidad de Carabobo, propone el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estatal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”, ubicada en el Municipio Valencia, Estado Carabobo (Coronel, 2015).

En línea similar se inscribe la investigación denominada JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR LA COMPETENCIA DE NÚMERO Y OPERACIONES EN NIÑOS (AS) DE CINCO AÑOS. Tesis de grado de autoría de Roxana Lachi Jesús elaborada para optar el grado académico de Magister en Educación mención Didáctica de la enseñanza de Educación Inicial por la Universidad San Ignacio de Loyola, la cual tiene como objetivo el diseño de “una estrategia didáctica a través de juegos tradicionales para mejorar la competencia de número y operaciones en niños de 5 años” (Lachi, 2015).

El Proyecto de investigación e innovación educativa denominado EL JUEGO COMO ES TRATEGIA PARA LA SOCIALIZACION DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR (Ugalde, 2012), identifica la juego como una forma de “Proporcionar al niño elementos para favorecer su desarrollo y proceso enseñanza-aprendizaje a través de la sociabilización (Ugalde M. , 2011).

Por su parte, Torres (2002) en el artículo titulado “El juego: una estrategia importante” señala “el juego es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento...ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niño” (Torres, 2002).

1.2. Planteamiento del Problema de Investigación.

El problema –recurrentemente–, según el Informe del Departamento de Consejería Estudiantil, se suscita en la Unidad Educativa Fiscal Completa “Leónidas García” de la ciudad de Guayaquil, Parroquia Tarqui en el primer grado de educación general básica, explicado en un primer instante en la ejecución del proceso de asignación automática de matrícula. Proceso a cargo del Distrito que da lugar a que el directivo educativo no tenga participación directa, sumado el hecho de que la asignación se realiza por medio de un proceso computacional que de algún modo reduce las posibilidades de atención personalizada (Ministerio de Educación, 2018).

Así, según el Informe del DECE, (anexo: 8) el proceso de asignación automática da lugar a que niños de grados de inicial de otras instituciones educativas, fiscales y privadas, sean asignados a uno de los salones de primer grado de EGB de la Unidad Educativa. Además, continúa el Informe, existe el proceso de “paralelización” que también es automático, el cual consiste en completar cupos con al menos 30 estudiantes por grado, bajo la única y exclusiva responsabilidad de la Autoridad de la Unidad Educativa, es decir el docente de grado no conoce ni tiene participación alguna en la asignación de matrículas y cupos de los niños (Cruz, 2017).

El proceso citado da lugar a que niños de instituciones educativas diferentes sean asignados a la Unidad Educativa en la cual encuentran un ambiente nuevo y desconocido con personas, docentes y niños que en gran parte de casos no conocen. Lo señalado, estaría dando lugar a que, en principio, se observen niños aislados y con bajos niveles de interrelación según confirma el Coordinador del DECE (Cruz, 2017).

El Informe, también, señala la existencia de varios conflictos de niños que se abstraen de interrelacionarse por varios motivos, señalando la necesidad de que los docentes ejecuten practicas lúdicas que logren que los niños se interrelacionen o mejor dicho pierdan sus miedos, por ello recomienda “realizar este trabajo con los docentes que tienen poca creatividad para desarrollar actividades lúdicas”. Adicional, expresa, “se observa que la docente del preescolar refleja poca información sobre la importancia del juego en sus actividades diarias planificadas, no mantiene la

contribución del juego como agente socializador y como una estrategia de interacción para los niños del primer grado”, siendo en esta etapa en la que se desarrolla la curiosidad, creatividad y su expresión.

En efecto, parte del Informe señala que “uno de los retos de la educación constituye generar interacciones en los niños como parte de desarrollo innato” de éste, la consolidación de un sistema de educación de calidad y dentro de dicho reto, el docente aparece como el pivote del proceso a quien atañe: ejecutar los procesos de innovación y participación educativa como el uso de estrategias pedagógicas y didácticas que fomenten en el niño interacciones y aprendizajes, generalmente basadas en el juego.

El juego es una de las estrategias didácticas que fomentan interacciones como aprendizajes de calidad, empero su uso es restringido, debido en parte a la creencia cultural de que el juego es una actividad de ocio o propia de los espacios de recreo. Surge un choque entre las visiones tradicionales de la educación con las modernas de la misma, al dejar de lado el criterio de que el momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar el juego es una experiencia siempre creadora, es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida (Winnicott, 1982).

EL DECE institucional, afirma: el juego como estrategia didáctica no está siendo utilizado en su real potencialidad, por docentes, padres de familia y escuela, aun en gran parte de experiencias, el juego no está siendo admitido como:

“La capacidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera y lo que está adentro: el espacio potencial que existe entre el bebé y la madre, entre las niñas y los niños, entre la niña o el niño y la familia, entre el individuo y la sociedad o el mundo el lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego” (Winnicott, 1982).

El docente responde a su formación cultural como visión académica, no obstante, compete a éste observar y reconocer el juego de los niños en la primera

infancia con la certeza de que ello constituye el punto de partida para implementar acciones pedagógicas, con miras a potenciar su desarrollo (Winnicott, 1982).

En efecto, el docente como el padre de familia en su calidad de adultos y guías de la formación de los niños deben tener sensibilidad ante la diversidad de manifestaciones lúdicas que se pueden observar en casi todos los espacios y horas de actividad e interacción del niño, puesto que mientras se cambia de una actividad a otra podemos observar que casi todo para el niño es un juego, pero para el docente debe ser motivo de aprendizaje y selección de juegos para su posterior uso como estrategia didáctica, en ese contexto surgen interrogantes tales como:

- ¿A qué juegan las niñas y los niños?
- ¿Cómo juegan?
- ¿Dónde juegan?
- ¿Con qué juegan?
- ¿Qué pasa cuando las niñas y los niños juegan?
- ¿Qué juegos más gustan a los niños?

En la medida en que podamos dar una respuesta a cada una de las interrogantes se irán estableciendo las estrategias pedagógicas y didácticas, la selección de juegos, la planificación de éstos, los materiales, los tiempos, los escenarios y adecuaciones necesarias para visibilizar al juego como una actividad que promueve interacción y cumple el papel de rectora de la infancia.

En el marco hasta aquí analizado aparece como problema de la investigación: los bajos niveles de interacción entre los niños de primer grado de EGB por la inexistencia de una estrategia didáctica de uso del juego limitando la interacción (Cruz, 2017).

La sociedad nacional no está dando un lugar/espacio al juego en la educación inicial tampoco genera espacios de pleno protagonismo a los niños puesto que, como hemos visto, son los dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas” (Peña & Castro, 2012).

A pesar de lo antiguo que es el juego, el uso como instrumento mediador en la educación o como estrategia pedagógica es de reciente data. El juego, es y ha sido visto como una actividad a realizar en los espacios de ocio o recreo.

Los niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García, ubicada en el cantón Guayaquil, presentan distintos problemas en el desarrollo de interacciones, existe limitado uso pedagógico del juego en el desarrollo interacción de los niños, lo cual tiene impactos en el proceso enseñanza/aprendizaje. En dicho contexto, actualmente el no considerar el juego como estrategia didáctica válida para la educación especialmente en primero de básica, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva (Chavez, 2017)

Muchas de las experiencias observadas en las instituciones educativas, las que no excluyen el caso que nos ocupa, dejan notar que:

“Los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del salón, o en momentos cuando los niños dejan de realizar tareas dadas por el docente” (Garay, 2017).

Lo señalado, a pesar del hecho de que el juego constituye una actividad de radical importancia para la vida de los niños. Por los aportes que genera el juego para los niños al desarrollo socio social, el mismo ha sido reconocido como el **derecho al juego y el esparcimiento, tal cual consta en la Convención sobre los Derechos del Niño** (UNICEF, 1989).

El niño mediante el juego aprende a relacionarse con el mundo que le rodea, a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, impulsa las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social (Meneses & Monge, 2001).

En la vida del niño mientras se desarrolla la faceta que le dedica más tiempo, energía e ilusión es a la actividad del juego.

Pese a la necesidad de jugar que por naturaleza tiene el niño como de los efectos positivos en la interacción y aprendizajes que el juego posee, los adultos generalmente eluden el uso lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque erradamente suponen que no brinda ningún provecho tangible, creencia arraigada en amplios sectores de la sociedad, incluida la escuela y el docente (Molina, 2017).

Los adultos debemos garantizar el espacio para jugar, de generar un clima propicio para la actividad más encantadora de un niño que es la del juego, donde los niños se sientan gustosos del ambiente que les rodea. Los adultos debemos jugar con nuestros niños donde ellos palpen que somos alegres, positivos y que y vivir con espíritu lúdico su vida.

Para otros, el juego representa una pérdida de tiempo porque no creen en la función que ejerce en el niño por lo que los obligan a realizar actividades no relacionadas con su edad, menospreciándolos frutos que reciben por medio de sus experiencias (Garay, 2017).

Es decir, dejan de lado el hecho de que el niño jugando socializa, aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y “resuelve problemas propios de la edad”.

En el juego la capacidad de atención y memoria del niño se amplía el doble (Mujina, 1975). Además, los niños muestran especial interés ante aquellas tareas orientadas como juego y una creciente comprensión y disposición para rendir (Hetzler, 1965). En tanto, autores como Jowett y Sylva han demostrado que el entorno de una escuela infantil del primer ciclo que ofrezca juegos de retos cognitivos proporciona un potencial mayor para el aprendizaje futuro (Jowett & Sylva, 1986).

En efecto, el juego y las acciones que dicha actividad humana conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social:

“Además de los objetivos afectivos y sociales nombrados, también están los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales, cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar. Los juegos son un rito de iniciación. El jugador realiza una tarea, gana la aceptación de sus camaradas y siente el éxito” (Sutton-Smith, 1978).

El juego estimula el desarrollo intelectual del niño, permite hacer juicio de su propio conocimiento orientándolo a resolver sus propios problemas.

La planificación, selección y ejecución de juegos para el fomento de la interacción social y la mejora de los aprendizajes es casi nula, dejando de lado la riqueza en interacciones que el juego por sí contiene en la vida de los niños y seres humanos.

Estamos ante el hecho innegable de que el juego es un elemento primordial en la educación escolar”. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa (Zapata, 1990). Efectivamente:

Por medio del movimiento hace uso del juego ya que proporciona al niño grandes beneficios, entre los que se puede citar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y el arte del lenguaje (Zapata, 1990).

La sociedad, en especial los docentes, la institución educativa sumados los padres de familia, están en la obligación de concienciar respecto de la importancia que el juego posee en el desarrollo del niño, al tiempo de destacar es fuente de interacciones, sumado el hecho de que investigaciones realizadas señalan que:

“Entre el nacimiento hasta los 8 años aproximadamente, el 80% del aprendizaje individual ya ha ocurrido, y dado que en este tiempo el niño lo que ha hecho ha sido jugar entonces se debe reflexionar sobre el aporte que tiene el juego en el desarrollo cognoscitivo [en el momento de interacción]. Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos. (Flinchun, 1988).

Por su parte, el docente cumple el rol de guía y dentro del papel de orientador de forma indirecta debe crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos; es decir:

“Los juegos deben ser elaborados y ejecutados de acuerdo a la edad de los estudiantes, pues compete al docente investigar e innovar los juegos en el propósito de lograr sentar las bases de una educación de calidad, garantizar el desarrollo integral del niño sobre la base de fomentar interacciones.

Por tanto, los juegos no son actividades improvisadas sino son estrategias didácticas que como tal tiene fines claros y precisos de aprendizaje, hecho que en muchos casos obvian o eluden los docentes” (Molina, 2017).

Por dicha razón, urge la selección de juegos por parte del docente según la edad de los niños, hecho que generalmente no ocurre (Coordinación Académica de Básica Inferior, 1996).

El docente en cuanto al uso didáctico del juego debe estar consciente que el juego es la posibilidad de lograr aprendizajes e interacciones entre los niños, aquello impone asumir que el patio es un salón de clases y la hora de recreo un momento rico en cuanto a generación de aprendizajes e interacciones se refiere.

En efecto, el docente debe proceder a realizar una selección del juego en dicha acción debe considerar que las experiencias por realizar y metas por alcanzar sean positivas, para ello:

“Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presentan. Si el individuo no resuelve un reto o problema después de varios intentos, es conveniente que el educador le sugiera que se devuelva al anterior de manera que pueda guiarlo para manejar los sentimientos de frustración” (Meneses & Monge, 2001).

El docente debe estar consciente de que el juego es la oportunidad para lograr el aprendizaje social; es decir, mediante el juego también los niños acceden:

“De manera práctica y activa a la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan; por ejemplo: enfado, alegría, agresión, conflicto y otras. El papel del educador es de definir el marco metodológico en el que se mueven sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos” (Montero & Alvarado, 2001).

Entonces estamos ante la necesidad de entender que el juego cumple una función auto educativa, por dicha razón debe ser planificado y entendido como una estrategia didáctica y que como tal demanda planificación, selección y descripción de objetivos y retroalimentación.

Es decir:

“Lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte,” (UNESCO, 1980).

La investigación identifica las connotaciones didácticas que el juego posee como las interacciones que el mismo dinamiza y genera en el niño de primer grado de EGB, pero también descubre la necesidad de que los juegos sean organizados como una estrategia didáctica según fines y objetivos, entre ellos debe destacar el de fomentar a la interactividad; es decir, mirar al juego como a los niños desde una óptica más amplia, primero porque los niños desarrollan e interactúan con el juego y segundo asumir que el juego es hoy por hoy una herramienta única que por su connotación ha cambiado sus miras y fines educativos.

De igual modo, “una escuela paido centrista, en la que el niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003). Estamos ante el reto de lograr e ir eliminando la anquilosada visión de escuelas o centros educativos en los que se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante, pues están en contra de la corriente de una educación integral y permanente en la que el niño, el docente son agentes de cambio proactivo.

El docente y la escuela deben asumir que el juego, “como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003).

Por todo lo hasta aquí señalado, la investigación se ha planteado como reto identificar cómo en realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, que permite a los docentes de primer año de EGB, poder asumir –el juego- dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta idónea de interacción y aprendizaje.

1.2.1. Formulación del problema.

El uso del juego como estrategia pedagógica no está posicionado en las instituciones educativas especialmente en primer grado de EGB (Chavez, 2017), por un lado; por otro, aún persiste la creencia de que el juego es parte del ocio o recreo (Ramírez, 2017); el juego se utiliza de manera rutinaria muchas veces sin planificación y selección de objetivos por edades (Molina, 2017), en tanto los padres de familia casi no conocen las potencialidades que posee el juego en cuanto al desarrollo del niño y sus interacciones (Nolivos M. , 2017).

Por tanto, es necesario e inaplazable considerar que entre juego y aprendizaje existe una estrecha relación pues “jugando aprendemos y aprendemos jugando”, dando lugar a promover interacciones.

Tomando como base todo lo expuesto en líneas anteriores, y basada en inquietudes propias y en observaciones realizadas al contexto en que se insertan los

niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García, surge la siguiente pregunta de investigación como formulación del problema:

¿Incide el juego como estrategia didáctica en el fomento de interacción de los niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García?

Es decir, aparecen como problema los bajos niveles de interacción entre los niños de primer grado de EGB por la inexistencia de una estrategia didáctica basada en el uso del juego para promover la interacción.

1.2.2. Sistematización del problema.

¿Qué juegos utiliza el docente como estrategia didáctica de interacción escolar en los niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García?

¿Cuáles juegos mejoran la interacción en los niños de primer grado de EGB?

¿Compete al docente y escuela la selección y uso de juegos como estrategia didáctica de impulsar la interacción de los niños?

¿Influye la familia en el uso del juego como estrategia didáctica para promover la interacción de los niños de primer grado de EGB?

¿Crear una estrategia didáctica basada en el uso del juego potencia la interacción de los estudiantes de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo general

Determinar la influencia del juego en el fomento a la interacción de los niños de Primer Grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García de la ciudad de Guayaquil, periodo lectivo 2017/2018.

1.3.2. Objetivos específicos

- Identificar las actividades lúdicas utilizadas por los docentes como estrategia didáctica para fomentar interacciones en los niños de primer grado de EGB.
- Evidenciar el diagnóstico del uso del juego como estrategia didáctica en impulsar interacciones en los niños.
- Elaborar una propuesta didáctica para fomentar el uso del juego como estrategia didáctica en procesos de interacción como de enseñanza aprendizaje en el primer grado de EGB.

1.4. Justificación de la Investigación

El Ministerio de Educación de Ecuador en el marco del mandato constitucional de garantizar el derecho de los niños al desarrollo integral “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” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

Dentro del mandato constitucional citado se inscriben el Sistema de Atención a la Primera Infancia (SAPI), por un lado; por otro, la universalización del primer grado de EGB, principio que demanda a los docentes “observar y evaluar continuamente el desarrollo integral de sus estudiantes y diseñar estrategias que aseguren el logro de las metas de aprendizaje necesarias para el óptimo aprovechamiento del siguiente grado” (Función Ejecutiva, 2016). El Ministerio de Educación señala “estas estrategias deberán ser lúdicas y provocar disfrute en los niños y las niñas, de tal manera que su inicio en la escolaridad obligatoria sea placentero y motivante” (Educación, Currículo Educación General Básica Preparatori, 2016).

Al respecto, el fomento de interacciones en los niños que empiezan la vida educativa es y ha sido motivo de preocupación en debates y encuentros entre los docentes de la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García”, ubicada en la ciudad de

Guayaquil, Parroquia Tarqui (Espinoza, 2017). Uno de los retos que más destaca en el sistema educativo refiere a los niveles de interacción, la calidad de los aprendizajes y de la educación, especialmente en los primeros años de EGB.

La investigación recoge experiencias y opiniones, relativas al uso del juego como estrategia didáctica, de docentes, padres de familia y niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal Leónidas García como una propuesta original que nace de la investigación y recreación de los espacios físicos como de una alternativa para la mejora de la calidad educativa puesto que la práctica docente/curricular en la educación:

“Garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales. Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje.” (Asamblea Nacional, 2016).

La Unidad Educativa registra varios conflictos dada la poca motivación de los docentes respecto de generar estrategias de creatividad para desarrollar actividades lúdicas, no pasan de la tortuguita y de la simple ronda. “El tema se agrava por la denominada brecha digital por un lado; por otro, tiene relación con los bajos niveles de actualización e innovación del docente, quizás existe una tendencia a la rutina pedagógica” (Espinoza, 2017).

Es decir, el docente debe estar motivado, actualizado y estar conciente de su trabajo y saber que el juego se busca hacerle llegar al niño a y a la niña al conocimiento de sus propias experiencias contribuyendo a la formación con su personalidad.

Uno de los informes del área académica señala “otras épocas nuestros niños tenían una expresión limitada, más estática, memorística y observadora, hacían lo que su profesor les ordenaba limitándolos de esta manera su espontaneidad, hecho que se mantiene en sumo grado” (Llautong, 2017). No obstante, “actualmente observamos niños que adquieren conocimientos propios de la socialización, interacción; es decir, adquiridos en casa, sea de parte de papá o mamá, otros

familiares, medios de comunicación o por el uso de las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC), el juego pese a no haber cursado el nivel de educación inicial” (Chávez, 2017).

En efecto, el primer grado de EGB, génesis de la EGB¹, constituye una verdadera semilla –entiéndase base- en la formación de los seres humanos. Importancia radicada en el desarrollo y aprendizaje de los niños en:

- Motricidad
- Su ubicación en el contexto personal e interpersonal
- Reconoce su identidad y su entorno social
- Aprende a representar pensamientos por medio del juego, dibujos y el lenguaje

En resumen, los niños requieren constante atención, cuidado y apoyo ya que ellos aprenden y se desarrollan, al ser parte de las actividades de la vida cotidiana y de manera particular en la escuela, espacio en el que intervienen activamente y socializan en diversos tipos de juegos, dinámicas e integraciones que se realizan como parte del proceso educativo.

También observamos como un niño que juega con sus hermanos mayores o con sus compañeros de grado y escuela puede ser más ágil y hablar más que aquel niño que no juega con otros niños (Figueroa, 2017). Tanto en la escuela, como en la casa, el niño aprende por las acciones que intencionalmente hace el docente o los padres para que aprenda. Por ejemplo, cuando enseñamos una canción o lavarse los dientes. También aprende cuando está observando o participando en las actividades con el docente o con sus compañeros durante las horas de juego libre (Sánchez, 2017).

Tener experiencias positivas y oportunas en las que pueda experimentar y aprender, es indispensable para que el desarrollo integral de los niños se logre. Existen múltiples espacios para el aprendizaje: la vida cotidiana, la comunidad, el contacto con los amigos, la familia y la escuela.

¹ La educación en el primer nivel dura 10 años que se conocen como EGB; en tanto, el bachillerato dura 3 años.

La responsabilidad docente supera la tradicional visión de ser entendido como el responsable de transmitir conocimientos, pues la presencia de modernas teorías pedagógicas demanda al docente, en primer lugar, se convierta en el agente que promueve y protege el derecho a la educación de los estudiantes (Asamblea Nacional Constituyente, 2008). También es el responsable de velar por el desarrollo emocional del estudiante, ello impone actualizaciones científicas, basta citar el caso de los niños de 5 años, los que según los criterios de habilidades básicas deben desarrollar interacciones, sumado el hecho de que, durante el periodo de estadía del estudiante, velar por el estado de salud físico y mental (Unidad Educativa Fiscal Leonidas García, 2017).

Es decir, compete al docente tener una formación amplia en cuanto a conocimientos específicos de las ciencias, pedagógica, sumados los significados y utilidad del juego en la educación de los niños de primer grado de EGB, al tiempo de identificar las demandas lícitas de interacción de los niños como del resto del colectivo educativo y actores del proceso educativo. Además, debe tener claro el objetivo que demanda la planificación y selección del juego como estrategia pedagógica en el año en cuestión.

Por lo tanto, la responsabilidad docente es un tema que reviste gran relevancia en el quehacer educativo, pues demanda que el docente este actualizado en conocimientos pedagógicos, didácticos, científicos, avances tecnológicos, acordes con su especialidad y nivel de trabajo en el que desarrolla su actividad, destacando los avances científicos que otorgan los juegos usados como estrategia didáctica, puesto que invitan a superar la tradicional visión de que cada ser humano necesitará realizar distintas actividades para poder pensar: algunos lo harán con palabras, otros con imágenes, otros manipulando objetos, otros a través de juegos o confrontando sus ideas con otras personas (Nolivos, 2017).

Efectivamente, únicamente, un docente actualizado está en capacidad de generar cambios positivos en el quehacer educativo con una influencia positivamente notoria en la sociedad. Por las razones enunciadas se justifica el presente trabajo de

investigación, que tendrá como beneficiarios directos a los estudiantes de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García”.

1.5. Marco referencial de la investigación.

La investigación desarrollada en la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García” en el primer grado de EGB, ante la ausencia de trabajos de investigación relativos al juego como estrategia didáctica de fomento de interacciones aprendizaje en niños de primero grado de educación básica. El proyecto de investigación considera estudios relacionados con las variables y objetivos, para construir evidencias, comparar resultados que coadyuven a la fundamentación exploratoria y bibliográfica.

Los niños en el primer grado de EGB, generalmente no reciben la cooperación o asistencia didáctica por parte del equipo del Departamento de Consejería estudiantil (DECE), pues el tema psicosocial no genera la preocupación y atención que este tipo de sector demanda a pesar de que el equipo en cuestión tiene la experticia y obligación de trabajar en dicho campo.

La investigación de grado “El juego como estrategia de socialización para los niños de preescolar”, realizado por Maricruz Ugalde (Universidad Pedagógica Nacional. Distrito Federal Oriente. México), tiene como uno de sus propósito determinar la importancia de las actividades lúdicas como estrategia socializadora propiciar ámbitos educativos a través de la socialización que favorezca la convivencia en el aula” (Ugalde, 2011).

El estudio “El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil”, realizado por Jacinto Jorge Esteban como trabajo de Grado en la Universidad de Valladolid (2012), señala que las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño, ya que el juego abarca aquellas cosas que se aprenden no por necesidad o por trabajo ; es decir, que el juego permite generar espacios de interacción y encuentros” (Esteban, 2012).

Adicional, el trabajo de investigación titulado “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción en el grado primero de las instituciones educativas de Ceiba, gallinazo y Diamante del Municipio

Puerto Guzmán-Putumayo, elaborado por Luz Martínez, Yancy Mosquera y Elis Perea, señala como objetivo desarrollar una propuesta pedagógica basada en el juego que permita fortalecer los procesos de enseñanza enseñanza y aprendizaje de la adición y sustracción” (Martínez, Mosquera, & Perea, 2010).

La investigación “El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social, realizado por María José Rodríguez Jácome como trabajo de Grado de Trabajadora Social, señala como objetivo central conocer la importancia del Juego Social en la Etapa de Infantil las características, tipología del desarrollo del juego en Etapa Infantil ” (Jácome, 2013).

Lo señalado, deja al descubierto la importancia del juego como estrategia didáctica de interacción en niños de primer grado, puesto que el aprendizaje no es un acto que se desarrolla en el salón de clases sino es la suma de experiencias y conocimientos que hacen dinámicas esas actividades, las que no se dan únicamente en el salón de clases sino en todos los espacios que permiten interactuar al niño, sumadas las estrategias de juego que se pueden y deben implementar, previa investigación y potencial elaboración de una guía de éstos que tenga como fin generar espacios de interacción.

1.6. Marco Conceptual

La fundamentación conceptual de la investigación se explica en los campos siguientes:

Teórico, desde esta arista no existe una definición que integre y que universalice en su totalidad el concepto de juego. Decimos, no existe porque literalmente es imposible realizar una definición que pueda expresar su significado, por un lado; por otro, aquello depende de la orilla cultural, social o política en la que se ubique el investigador, además todo ciudadano y estudiante conoce en su mente una idea de lo que es y entiende por juego, en ese contexto el juego desde la óptica docente es una estrategia didáctica/pedagógica.

Efectivamente, cualquier pretensión de encontrar definiciones:

“Con validez universal de realidades primarias de la vida suele conducir al fracaso, aquello sucede con el juego y la vida misma, porque cada experto observa y delimita al juego desde su especialidad, por eso existen definiciones del juego a centenares. Sin embargo, el juego es una de las primeras palabras que el niño aprende, que mejor entiende y que más utiliza. El juego es algo primordialmente vital en el ser humano: el homo ludens (hombre capaz de jugar) supone casi la mitad de la vida humana en vigilia” (Aguilar, 2015).

Por lo tanto, es de vital importancia la implementación de actividades lúdicas que involucren generar aprendizajes significativos. “Para Cagigal el juego se puede designar como una acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que, saliendo de la vida habitual, se efectúa en una limitación temporal y espacial conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas, y cuyo elemento informativo es la tensión” (Beltrán, 2006).

El juego constituye un elemento educativo de primer orden, en primera instancia por “su carácter motivador, por las posibilidades que ofrece al niño para que explore distintas formas de expresión y por permitir la interacción entre iguales y con el adulto” (Chamorro, 1989).

Al respecto, varios autores proponen a los educadores una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos:

1. Debe conocer muy bien el juego antes de presentarlo a los educandos, tener listo el material por utilizar y delimitar el terreno de juego.
2. Debe motivar a los alumnos antes y después del juego.
3. Debe explicar claramente y en forma sencilla el juego antes de dirigirlo. Además, debe exigir la atención de la clase, para lo cual los alumnos deben estar en un lugar donde todos puedan escuchar. Debe dar la oportunidad de que realicen preguntas para un mejor entendimiento.
4. Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos o por el profesor.
5. Si no fue lo suficientemente claro, detenga el juego y corrija el error.
6. Si hay un marcador, deje que los jugadores lo vean, y al final mencione al ganador.

7. Antes de iniciar un juego debe haber enseñado sus fundamentos, para así desarrollar las habilidades y destrezas de los educandos.
8. Cuando el grupo está listo, puede implementar variaciones del juego.
9. Si el juego ya se está volviendo monótono debe cambiarse o terminarse, o que evitará que los niños se cansen o se aburran.
10. El educador debe involucrarse en el juego, mostrando interés en él.
11. Antes de presentar un juego se debe pensar en que todos los alumnos van a participar, y cuando se está practicando si alguno de ellos no lo está haciendo hay que averiguar por qué no lo hace.
12. Cuando se enseña el juego hay que mostrar también sus dificultades y sus peligros.
13. Para mantener el interés del juego y evitar problemas es recomendable que los equipos sean homogéneos y equilibrados en fuerza y habilidad.
14. Se debe tratar que los jugadores que pierden no salgan del todo del juego.
15. Si el grupo es muy grande, se puede subdividir promoviendo así una mayor participación de todo el grupo (Meneses & Monge, 2001).

La Universidad Nacional a Distancia identifica como “estrategia didáctica”, “al conjunto de situaciones, actividades y experiencias a partir del cual el docente traza el recorrido pedagógico que necesariamente deberán transitar sus estudiantes junto con él para construir y reconstruir el propio conocimiento, ajustándolo a demandas socioculturales del contexto” (UNED, 2013). Por tanto, el juego como estrategia didáctica constituye una actividad lúdica que realizan todos los seres humanos y que potencia su desarrollo integral, favoreciendo los aspectos físicos, cognitivo, psico-emocional y social. En dicho contexto, el concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza-Aprendizaje (Velazco & Mosquera, 2013). Es decir, que para efectos de la presente investigación el uso de los juegos como estrategia

En el campo de la **didáctica**, para fundamentar partimos tomando como base las definiciones anteriores dentro del marco de la pregunta de investigación, podemos definir el **juego como estrategia didáctica**, en un sentido estricto, como:

“Un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida mediante el uso del juego como medio para fomentar interacciones y aprendizajes. Su aplicación en la práctica diaria requiere del perfeccionamiento de procedimientos y de técnicas cuya elección detallada y diseño son responsabilidad del docente” (UNED, 2013).

El uso del juego como estrategia didáctica demanda:

“Una planificación del proceso de enseñanza aprendizaje.

Una gama de decisiones que el docente debe tomar, de manera consciente y reflexiva, con relación a las técnicas y actividades que utiliza para alcanzar los objetivos de aprendizaje” (UNED, 2013).

En tanto, Torres (2012) señala el juego considerado como estrategia didáctica se identifica para efectos de la presente investigación como aquellas actividades lúdicas seleccionadas, planificadas y ejecutadas para lograr que el estudiante resuelva “sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino” (Torres, 2002).

Un hecho a destacar refiere a que “el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia ” (Torres, 2002), por un lado; por otro, el juego entendido como **estrategia pedagógica** constituye “una actividad lúdica que considera un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educador/educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas ” (Torres, 2002).

Beltrán (2006) “admite que la práctica del juego demanda actividad física, social y psicológica, búsqueda de placer, desinterés por aspectos ajenos al propio juego, facilidad para expresarse y comunicarse y también una normativa básica” es decir que, si profundizamos en el tema relativo a la acción de jugar, encontramos que

tanto en sentido como significado, podemos llegar a una definición más práctica y válida para los objetivos de la investigación, aplicable al entorno docente.

En el contexto analizado, podemos alcanzar una definición de juego:

“Más adaptada a la realidad y que en un intento de englobar todos sus elementos, quedaría expresada de la siguiente forma: El juego es una actividad física y/o intelectual regulada por una normativa de rigidez variable, con finalidad en sí misma, en la que el objetivo prioritario es la obtención de placer (diversión), a la vez que favorece la expresión y comunicación personal y/o social” (Palacios & Coll, 1990).

No obstante, a Huizinga, debemos, de facto, la definición, hoy clásica, de juego:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según las reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente” (Huizinga, 2007).

Janot (2006), desde el punto de vista **antropológico**, o sea el campo de las ciencias sociales, señala “que los niños desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece” (Janot, 2006). Además:

“Cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños se fomenta la cohesión y la solidaridad, van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral (Janot, 2006). [Por ello], jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Moreno, 2008).

La **fundamentación legal**, en el caso nacional, el **marco legal** educativo vigente toma forma en noviembre de 2006, vía consulta popular, al aprobar la

ciudadanía el Plan Decenal de la Educación (2006/2015)², que incluye como una de sus políticas la universalización del primer año de educación general básica, sumada la aplicación de políticas de mejora de la calidad de la educación.

El Plan en cuestión, -legalmente- de obligado cumplimiento, estaba atado en gran parte a los Objetivos del Milenio³, dando con ello lugar a que la nación proponga y ejecute un ambicioso programa de incorporación de docentes parvularios a ser destinados exclusivamente a los niveles de inicial y primer año de educación básica. La medida deja al descubierto debilidades en el sistema de formación docente de especialización parvulario, pues en un inicio la demanda fue superada la oferta (Chávez, 2017).

Los denominados jardines y escuelas, transforman la oferta parvularia existente a Primer Grado de Educación General Básica, en su momento; luego, pasan a incluir en su oferta lo que hoy conocemos como educación inicial, destinada a estudiantes de entre 3 y 4 años de edad (Ramírez, 2017); en tanto, constitucionalmente la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, es un derecho y obligatoria desde el primer año de educación básica, que empieza a los 5 años de edad.

De igual modo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), en el artículo 2, literal w) señala que el Estado:

“Garantiza el derecho de las personas a una educación de calidad y calidez, pertinente, adecuada, contextualizada, actualizada y articulada en todo el proceso educativo, en sus sistemas, niveles, subniveles o modalidades; y que incluya evaluaciones permanentes garantiza la concepción del educando como el centro del proceso educativo, con una flexibilidad y propiedad de contenidos, procesos y metodologías que se adapte a sus necesidades y realidades fundamentales.

Promueve condiciones adecuadas de respeto, tolerancia y afecto, que generen un clima escolar propicio en el proceso de aprendizaje” (Asamblea Nacional , 2016).

² El Plan Decenal de la Educación para la década 2016/2025 está en etapa de revisión.

³ A la fecha han mutado en Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

En tanto, el artículo 153 del Reglamento a la citada Ley, dispone las normas a cumplir para la admisión de estudiantes a los diversos niveles educativos, destacando el requisito de que para acceder al Nivel de Educación General Básica [el niño debe tener al menos 5 años de edad a la fecha de ingreso , norma que ha tenido cambios no sustanciales -y menos significativos-, específicamente en lo relativo a que los niños pueden cumplir los 5 años hasta después de 4 meses de iniciado el año lectivo.

Los niños tienen un gusto especial por el movimiento y más aún aquellos que están en la edad escolar básica, expresado:

“En un gran derroche de energía: saltan, juegan, ríen, trepan, corren, se arrastran, entre otras actividades lúdicas, lo que debería ser aprovechado por los docentes parvularios para que inspirados en la interacción y socialización que éstos generan, planificar por medio de juegos seleccionados, la educación, la actitud y aceptación de los estudiantes, el respeto de las diferencias individuales, entre otros fines, en el objetivo es de garantizar el éxito de la gestión educativa ” (Chávez, 2017).

El juego cumple varias funciones, entre las que más destacan: ser fuente de aprendizajes y recreación. La Constitución Política de Ecuador dispone que “Las personas tienen derecho a la recreación. Las niñas, niños tienen derecho a la educación y cultura, y recreación El Estado reconocerá garantizará la educación, recreación” (Asamblea Nacional Constituyente, 2008).

De igual modo, el currículo vigente para el primer grado de EGB desde el año 2014:

“Se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas” (Ministerio de Educación, 2012).

En tanto, el andamiaje legal vigente encarga al Ministerio de Educación:

“Garantizar el acceso y calidad de la educación inicial, básica y bachillerato a los y las habitantes del territorio nacional, mediante la formación integral, holística e inclusiva de niños, niñas, jóvenes y adultos, tomando en cuenta la interculturalidad, la plurinacionalidad, las lenguas ancestrales y género desde un enfoque de derechos y deberes para fortalecer el desarrollo social, económico y cultural, el ejercicio de la ciudadanía y la unidad en la diversidad de la sociedad ecuatoriana ” (Ministerio de Educación, 2012)

Para la **fundamentación pedagógica**, necesariamente partimos de la acepción **pedagogía** que para la Real Academia de la Lengua Española es la Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil. Práctica educativa o método de enseñanza en un terreno determinado. (RAE, 2015).

La **base pedagógica** –entiéndase fundamentación- de la investigación, reconoce que desde cuando Friedrich Fröbel o Froebel⁴, definiera al juego como el método para enseñar a interactuar a los niños, el mismo es un medio estratégico pedagógico para dicho logro. Los libros y guías de educación inicial abordan el tema desde varias ópticas para llegar a la calidad de la educación en el nivel citado, pese a ello parecería que la importancia del juego en los procesos de enseñanza/aprendizaje no ocupan la dimensión e importancia que éstos poseen.

Fröbel –siempre- expresó animadversión hacia aquellas prácticas que pretenden fomentar la competencia entre los niños, puesto que “un niño bien estimulado sentiría el impulso natural de hacer las cosas lo mejor que puedan”.

En líneas anteriores señalamos que un niño, sin distinción alguna, per se juega, actividad tan importante en su vida que bien podríamos afirmar que el juego para el niño es una actividad preponderante en su existencia equivalente a la razón de ser

⁴ Para el mundo académico es el creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infancia, llamado "el pedagogo del Romanticismo".

de la infancia. Efectivamente:

“El juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu. La guerra, la miseria, al dejar al individuo entregado únicamente a la preocupación de la supervivencia, haciendo con ello difícil o incluso imposible el juego, hacen que se marchite la personalidad” (UNESCO, 1980).

Para Álvarez (2010) en lo **pedagógico**, el juego “es una actividad esencial para que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse sino también, y este aspecto es muy importante, para aprender y comprender el mundo (Alvarez, 2010)”, por un lado, por otro, el uso del juego como estrategia pedagógica es de reciente data, empero:

“Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva, se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad” (Alvarez, 2010).

“El juego en general constituye pedagógicamente una herramienta clave para lograr la “integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos” (Borja & Martín, 2007).

En efecto, el juego desde la óptica pedagógica permite que el niño desarrolle:

“Sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes,

comportamientos y hábitos sociales” (Calero, 2003).

De igual modo, el niño, principio y fin de la acción pedagógica, es el pivote de la gestión educativa. En dicho contexto, el juego constituye una herramienta **didáctica** poderosa para educar, por dicha razón el juego, la pedagogía como la educación deben ser:

“Correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa”. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo”(Calero, 2003).

La propuesta es didáctica, es decir está dentro del campo de la pedagógica, al ubicarse en el ámbito de la gestión docente en el salón de clases o fuera de este; o sea, busca generar identificar a los juegos -seleccionados-como estrategia didáctica, los que están basados en el objetivo de desarrollar interacciones en los niños de primero de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García. En ese marco abordamos la categoría **Pedagogía “la Lúdica”**.

La pedagogía en cuestión postulada en 1896 por E. Claparède⁵, propone la denominada “pedagogía centrada en el niño”. Sin embargo, “la lúdica, específicamente en la modalidad de juego, suele ser despreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica” (Domínguez, 2015).

Además, “cada vez existen más investigaciones donde, de manera seria, se evidencia la correlación significativa que existe entre el juego, el aprendizaje, los procesos del pensamiento, la sociabilidad y el equilibrio emocional...se infiere que desatender esta habilidad superior repercute en un lento y poco fortalecido potencial de desarrollo en la población infantil” (Domínguez, 2015).

⁵Doctor en medicina y director de laboratorio de psicología de la Universidad de Ginebra

Por lo señala resulta inaplazable, identificar cómo se percibe el aporte didáctico del juego en cuanto a la generación de interacción: propósito fundamental del proyecto de investigación, pues a partir de los resultados obtenidos, la investigación pretende incidir en la conceptualización del profesional en educación básica o parvulario sobre cómo llevar el proceso educativo para que el niño logre alcanzar los objetivos educativos y de interacción de manera innovadora.

En efecto, la lúdica es una estrategia pedagógica, por ello, la realidad actual, demanda la apropiación del término lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica en los trabajos del docente, tanto dentro como fuera del salón de clases, pues se hace necesario entender “la visión de la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa y agradable con la creencia firme en que uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse” (De Zubiria, 2006).

De igual modo, debemos reconocer que “el aprender y lo lúdico se presentan, como una dualidad vital diaria aportan la posibilidad de producir cambios sociales positivos, un espacio de construcción cultural, de conocimiento y lo más importante de encuentro social” (Jiménez, Carlos, 2014), es decir de interacción.

“La lúdica “como una forma de ser, una manera de interactuar con diversas facetas, para hacerlas más manejables en la incertidumbre de la realidad, característica esencial de la vida, del juego y del accionar lúdico” (Jiménez, Carlos, 2014).

La lúdica, se entiende como:

“Una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es amplio se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, diversión, esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones” (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015).

Para, Vygotsky (1982) “la actividad lúdica del niño no es simplemente recolección de la experiencia pasada, sino una reconstrucción creativa que combina

impresiones y de ellas construye nuevas realidades, dirigiendo sus necesidades. La teoría de Vygotsky provee una meta teoría que plantea los orígenes sociales del juego de simulación y el papel de los efectos del juego de simulación en el desarrollo cognitivo” (Vygotsky, 1982).

En efecto, Vygotsky sitúa el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia. El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño que desde muy temprana edad los niños tienen procesos creativos e interactivos que se expresan en el juego, cuando se convierten en las madres de sus muñecas o transforman un palo en un caballo. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, todas las tendencias del desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. La relación entre juego y desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo y de interacción (Garaigordobil, 1995).

Igualmente, a Piaget las observaciones de sobre el papel del juego en el desarrollo infantil le llevaron a concluir que:

“El juego simbólico es un instrumento de asimilación de la realidad al yo, en función de las particulares necesidades del niño en ese momento, un instrumento que permite al niño disponer de un sector de su actividad una función no es la adaptación a la realidad, sino su asimilación de ella. Posteriormente ofreció una explicación del desarrollo de la creatividad, que se basa en los procesos interrelacionados de asimilación y acomodación basado en la unicidad del pensamiento creativo en los procesos asimilativos que son transformaciones” (Piaget & Inhelder, 1984).

La realidad es que no todos los niños tienen acceso a la misma preparación decisiva para su desarrollo personal y social, lo cual obliga al educador a identificar la etapa de desarrollo en la que se encuentra cada uno antes de iniciar su labor procurando ayudarlos en las deficiencias detectadas. Es una esencia de homologación, que busca disminuir las diferencias formacionales en los dos aspectos de desarrollo ya mencionados (cognoscitivo y socio-afectivo).

Por su parte, el “currículo” desde primero hasta el último grado de educación

general básica, debe de ser antes que nada, un factor de desarrollo y una expresión viva de la comunidad, asumir este criterio demanda la participación de los educadores, padres de familia, los estudiantes y la comunidad, ya que este conjunto de actores puede valorar y aprovechar las riquezas materiales, culturales y creativas de la comunidad, desechando los obstáculos que bloquean el desarrollo de los individuos, entre ellas eliminando la rigurosidad curricular que pretende anular la creatividad para homogenizar el pensamiento. Efectivamente, el real sentido de la educación:

“Pasa por aceptar que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes” (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015).

Igualmente, “el juego y la lúdica inciden en las inteligencias múltiples del educando ayudando a formar niños creativos donde se emplean herramientas enriquecedoras, motivando al educando a la interacción en el desarrollo del aprendizaje... experiencia...de vital importancia” (Nuñez, 2002).

Puesto que: “La actividad lúdica en el quehacer del docente, es un potencial creativo que esta de manera natural en cada uno de los niños y se expresa a través de diferentes medios como la música, teatro, juego, creatividad, danza, lectura, artística y la cultura” (Nuñez, 2002).

Para Núñez (2002), “la lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento” (Nuñez, 2002).

Por tanto, un espacio importante de la pedagogía de la lúdica, refiere a que en la vida de las niñas y los niños el juego ocupa un lugar muy significativo, por el alto grado de placer que les proporciona y por constituir un preciado medio de educación.

Mediante el juego, los educadores proporcionan los medios y actúan para favorecer el desarrollo del niño; al mismo tiempo generan diversos sentimientos de afecto, amistad, compañerismo, ternura, que en general, contribuyen a una mayor sensibilidad hacia los otros que, a la vez los facultan para otra serie de actividades, como la observación y comprensión de estímulos, que crea en ellos independencia y autonomía.

Además, en correspondencia con Vigotsky (1967), se sitúa el hecho de que en el juego el niño crea una situación ficticia. El juego crea, además, una zona de desarrollo potencial en el niño. El juego contiene en sí mismo de forma condensada, todas las tendencias del desarrollo; el niño en el juego casi intenta saltar por encima del nivel de su comportamiento habitual. La relación entre juego y desarrollo puede compararse a la relación entre educación y desarrollo. En el juego se producen cambios en las aptitudes y en la conciencia de carácter general. El juego es una fuente de desarrollo.

En el estudio de la **pedagogía de la lúdica**, se comprueba que los juegos nacen de la necesidad de comunicación. Esta necesidad en el proceso del juego, se manifiesta en los niños desde que son párvulos en sus primeros juegos cotidianos (Yañez, 2013). El juego es una acción y ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados según reglas, absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. En todo caso, cualquiera que sea la definición de la actividad lúdica, el juego es un proceso natural de aprendizaje en la educación infantil y en general.

1.6.1. Finalidad de la Pedagogía de la Lúdica.

La finalidad de la pedagogía de la lúdica es entregar a la sociedad un estudiante con la preparación adecuada para desempeñar funciones productivas y gestiones de carácter activo con conciencia de su capacidad de mejora para desde la infancia hacerla más justa, más humana y más creativa. La lúdica en dicho contexto es más bien:

“Una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud y emociones que producen dichos eventos” (Nuñez, 2002)

1.6.2. Estructura de la Pedagogía de la Lúdica.

El método en cuestión se estructura a partir de la respuesta a cuatro necesidades funcionales básicas:

- El movimiento
- La comunicación
- La diversidad natural
- La superación permanente

Y para solucionar o satisfacer estas necesidades básicas se propone un trabajo constante en cuatro áreas:

- La percepción
- La explicación y aplicaciones creativas
- La expresión en todas sus potencialidades
- La autoevaluación. (Yañez, 2013)

El desarrollo de estas áreas deja observar cuando un niño vive una situación placentera que propicia la interacción y el aprendizaje, procura buscar situaciones semejantes o repetir la misma situación, la infancia es la etapa en que el individuo se desarrolla en lo cognitivo, lo afectivo, lo físico y lo social. La verdad en cuestión debe aparecer planteada en los programas y métodos escolares, incluyendo en el largo plazo a los demás grados de la educación general básica.

La **psicología**, ciencia humana, fundamenta la presente investigación, la cual se centra en el reto de hacer del niño un adulto bien formado. La **óptica psicológica** de Claparède señala debemos “educar desde el punto de vista pedagógico, pero del lado político pensando que “La educación por la vida” de la lúdica debe formar para la democracia, inculcando en el niño la individualidad y el sentido social; la educación, basada en la colaboración y la cooperación, permite promover una disciplina interior que controle o reemplace, la ejercida desde el exterior del sujeto por los demás” (UNESCO, 1999).

Destacando que el interés innato del niño por el juego, la diversión y la creatividad, debe ser el centro del aprendizaje, pero teniendo en cuenta las leyes de su desarrollo, crecimiento físico-mental e interacciones, Claparède, afirma:

“El juego debe ser objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad en la Teoría del Juguete [sostiene que] el “eje de la educación es la acción y no solo la instrucción el resorte de la educación es el interés, no el castigo ni la recompensa. Opinaba que los exámenes debían ser suprimidos [Haciendo una analogía con la Teoría de Darwin] indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia” (Aguilar), por las interacciones que el mismo genera.

En igual sentido, la psicología educativa señala que desde la óptica evolutiva del niño que tiene entre los 4 a 5 años de edad, el mismo en dicha edad está en “capacidad de interactuar completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo” (<http://www.cosasdelainfancia.com>, 2012), lo cual señala que el juego desde la óptica didáctica debe ser seleccionado para lograr el objetivo de la interacción como la mejora de los aprendizajes.

Una de las diferencias entre la pedagogía y la **didáctica** refiere a que la *segunda*:

“Es la disciplina que se enfoca sólo a responder todo lo relacionado con proceso de enseñanza para que surja el aprendizaje es una parte de la pedagogía

con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él. La palabra proviene del griego διδακτικός (didácticos), que designa aquello que es ‘perteneiente o relativo a la enseñanza.

” (<https://www.significados.com>, 2017).

En el siglo XVI Wolfgang Riatke (1571-1631), un educador alemán, da luz a un sistema de educación basado en el “principio del procedimiento de las cosas a los nombres”, de lo particular a lo general y de la lengua materna a las lenguas extranjeras. El sistema al ser introducido en Alemania, se atribuyó el título de **didacticus**. No obstante, fue Juan Amós Comenius (1592-1670), con su libro **Didáctica Magna**, convierte la palabra didáctica en un término más conocido. La obra coloca al estudiante como el centro del fenómeno educativo al cual todo tenía que concurrir: docentes, textos, aulas y métodos etc. A él se atribuye la creación de la escuela popular a la que todos sin distinción tienen acceso (Carvajal, 2009).

La didáctica conceptualmente ha sido definida por diferentes autores, entre los que destacan conceptos tales como:

“La didáctica un conjunto de técnicas a través de las cuales se realiza la enseñanza; para ello reúne con sentido práctico todas las conclusiones que llegan a la ciencia de la educación” (NERICI, 1970).

“La didáctica es el campo del conocimiento de investigaciones, de propuestas teóricas y prácticas que se centran sobre todo en los procesos de enseñanza y aprendizaje” (ZABALZA, 1990).

“La didáctica es una disciplina reflexivo-aplicativa que se ocupa de los procesos de formación y desarrollo personal en contextos intencionadamente organizados para el desarrollo de un aprendizaje” (DE LA TORRE, 1993)

“La didáctica es la parte de la pedagogía que estudia los procederes para conducir al educando a la progresiva adquisición de conocimientos, técnicas, hábitos así como la organización del contenido” (VILLALPANDO, 1970).

Es decir, la didáctica es aquella parte de la pedagogía que se interesa por el saber, dedicada a la formación dentro de un contexto determinado vía adquisición de conocimientos teóricos y prácticos, contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje, mediante el desarrollo de instrumental teórico-práctico, que sirva para la investigación, formación y desarrollo integral del estudiante (Carvajal, 2009).

De igual manera, uno de los temas más interesantes, pero al mismo tiempo desconocido en sus potencialidades, que puede enfrentarnos como maestros constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión coadyuvará a desarrollar el trabajo docente en el aula de manera mucho más efectiva.

En efecto, docentes y psicólogos insisten, una y otra vez, que el juego infantil –entiéndase durante toda la vida, pero prioritariamente en primer grado de EGB- es una actividad mental y física esencial que favorece el proceso de interacción, el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Efectivamente, mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es interactuar, investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, ser feliz, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que todo niño demanda desarrollar como requisito para convertirse en adulto y ciudadano.

Un hecho que destaca en el juego desde la óptica didáctica en la gestión educativa implica debe ser visto como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza/aprendizaje, aprendizajes individuales y grupales “Desde la enseñanza se combinan aspectos tales como participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia ” (Araujo, 2012).

En palabras de (Araujo, 2012), el juego “Propicia la integración: El jugar activa y dinamiza la conducta del grupo y cuanto más complejidad van teniendo los juegos mayores aún será la interacción y por ende la alegría y el placer”.

En el uso del juego como estrategia didáctica:

“La intervención del maestro asegura el cumplimiento del objetivo del juego, pero los niños –en su rol de jugadores– cambian o alteran el sentido lúdico. Este cambio de sentido es propio de la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños el maestro no sólo necesita conocer el juego, saber jugarlo, saber cómo presentarlo a los niños, sino que también debe entrar en consideración el peso que tiene su propia experiencia como jugador. Así como no se puede enseñarlo que no se sabe, no se puede enseñar a jugar sino se juega o no se tiene una actitud “lúdica” (Aubert, 2010).

En efecto, los niños cuando juegan “aprenden un modo de vincularse y expresarse con otros. La experiencia del jugar apunta al desarrollo de saberes sensibles que escapan a la razón y hacen al ser humano” (Rivero, 2010)

Para la Real Academia de la Lengua Española **interactuar** implica “Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas fenómenos, factores o sistemas la interacción entre el medio y el individuo.” (RAE, 2015). En efecto, la interacción en el aprendizaje constituye “una parte primordial en el proceso de enseñanza-aprendizaje la interacción que existe en una experiencia educativa (materia o asignatura es la que define la manera en que el alumno aprende con respecto a los contenidos, sus compañeros y el docente” (Bazán, 2011).

Por tanto, “la interacción en la enseñanza-aprendizaje influye directamente en las actividades que el docente plantea en su práctica. Le da una tendencia hacia el aspecto comunicativo individual y grupal con los contenidos que se abordan” (Moreno, 2008).

Para Delors existen cuatro pilares de la educación, al respecto afirma:

“La educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir saber el propio

entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio “(Delors, 1996).

Por lo dicho, el juego como estrategia didáctica, entonces, coadyuva a dinamizar interacciones que coadyuva a que cumpla la:

“Constitución, la LOEI junto a otros instrumentos legales explícitamente en lo que converge a la educación en el Primer Grado de EGB, por un lado; por otro lado, los cuatro pilares de la educación, tomando como base, los dos últimos, en el cual los niños y las niñas que pertenecen a la población infantil, se convertirán en sujetos sociales, participando y cooperando en sus diversos contextos con sus compañeros, docentes y familia, en intercambios de argumentos sustentados en situaciones de diálogo, potencializando en ellos el desarrollo de una autonomía, que les permitirá conocerse a sí mismo” (Decroly & Monchamp, 2002).

Por lo hasta aquí señalado, la investigación planteada busca identificar cómo en la realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, el cual, siempre y cuando sea planificada, permite a los docentes de primer año de EGB, generar espacios de interacción social, asumiendo al juego dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje y gestora de interacción.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de diseño, alcance y enfoque de la investigación

Esta investigación descriptiva se centra en buscar fundamentaciones relacionadas con la educación, en lo que corresponde a la aplicación de: ***El Juego Como Estrategia Didáctica de Interacción***, que sirve como soporte para hacer las comparaciones científicas con la realidad del problema detectado en la Unidad Educativa Leónidas García, específicamente Primer Grado de Educación General Básica, según las evidencias relatadas por del DECE institucional y docentes de la institución citada, a través de la observación directa de lo vivido, evidenciado en la práctica, que implicó observar los comportamientos de los niños y sobre dicha base proceder a realizar estrategias de diálogo y revisiones bibliográficas como entrevistas con los padres de familia.

La investigación cualitativa y aplicada, buscó medir la cualidad de los niños desde la óptica de las interrelaciones, basados en la metodología de trabajo que consta en la propuesta curricular del Ministerio de Educación, que señala:

“El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en este nivel, es una actividad innata de los niños, que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera global -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea.” (Ministerio de Educación, 2014).

Investigación Descriptiva. - permite identificar y construir una descripción de los comportamientos de los niños sin intervenir de forma alguna, hecho que se realiza durante los juegos en los que participan los niños del grado citado. En efecto, consiste en un método científico que fundamentalmente implica observar y describir un fenómeno o una situación o sujeto, mediante su estudio en una circunstancia tempero-espacial determinada, pero no se interviene. La descripción nos ayuda a conocer las características externas del objeto de estudio, puede referirse a personas, hechos, procesos; por dicha razón se ejecuta en un tiempo y lugar determinado –el cual se señala/elige según el tipo de juego- con el propósito de identificar un problema específico, .

Investigación Bibliográfica. – incluye la selección de textos especializados que contengan juegos tradicionales, también revistas y el Plan Curricular Anual (PCA) para identificar juegos que ha sido ejecutados, los logros y que éstos sean acordes con la edad de los niños y los fines de la investigación. La investigación bibliográfica como la documental, tienen como fin elaborar un marco teórico conceptual para formar un cuerpo de ideas sobre el interés del estudio (CORTÉS, 2012). Es la que basa su desarrollo en la búsqueda, recopilación, valoración crítica de la información bibliográfica como fundamento para ponerse al tanto del estado de la cuestión en un tema específico.

La investigación propuesta de tipo exploratorio, permite, tal cual señala Dankhe:

“Familiarizarnos con fenómenos relativamente desconocidos, obtener la información sobre la posibilidad de llevar a cabo una investigación más completa sobre un contexto particular de la vida real, investigar problemas del comportamiento humano que consideren cruciales los profesionales de determinada área, identificar conceptos o variables promisorias, establecer prioridades para investigaciones posteriores o sugerir afirmaciones (postulados) verificables” (HERNÁNDEZ Sampieri, 1998. p.- 57-58)

Efectivamente, la investigación exploratoria generalmente “se realiza cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado”, por un lado; por otro, en lo relativo al diseño metodológico es del tipo mixto, con una primera parte no

experimental y una segunda parte experimental. El diseño metodológico propuesto implica dar forma a dos amplias etapas a saber, las que poseen características propias: “**etapa de categorización**” y “**etapa de propuesta**”. En efecto, la exploración da lugar a revisiones bibliográficas relacionadas con los juegos aplicados en la gestión pedagógica a los niños de primer grado de EGB, para tener una visión académica científica del problema propuesto y alternativas de intervención.

La denominada “etapa de categorización” es de tipo cualitativo, específicamente **no experimental transeccional descriptivo**, lo que, en primera instancia, permite desarrollar un estudio dentro de un tiempo y un contexto específico de exploración; en una segunda, otorga la posibilidad de orientar y dar curso a la investigación propuesta, considerando el proceso y los resultados que surjan de ésta, finalizando con la **categorización** de aquellos elementos que son parte del juego de los niños de primer grado de educación general básica⁶, considerando la óptica del enfoque interaccional de los juegos y las habilidades que éstos desarrollan mediante la ejecución de juegos seleccionados.

La denominada “etapa de propuesta”, se enmarca en un estudio de tipo **experimental** desarrollado por medio del diseño y aplicación de una **propuesta pedagógica** que se enfoca en el uso de juegos seleccionados para mejorar los niveles de interacción y participación de los niños que cursan primer grado de EGB en la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García”. No obstante, señalamos que una investigación no experimental es aquella “que se realiza sin manipular deliberadamente las variables independientes, se basa en variables que ya ocurrieron o se dieron en la realidad sin la intervención directa del investigador. Es un enfoque retrospectivo” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2003).

Un mejor dimensionamiento del diseño metodológico de la investigación, abordamos grosso modo, en próximos párrafos, explicado en cada una de éstos, las etapas que conforman la investigación propuesta.

⁶ Utilizamos la expresión niños, empero se incluyen las niñas, igual ocurre en casos similares, para dar paso a criterios de ahorro idiomático.

2.2. Diseño de la investigación.

La investigación propuesta de tipo cualitativo, apoyada, científicamente, en fuentes bibliográficas, hemerotecas y documentales, dentro del marco metodológico propuesto privilegia lo informativo y expositivo, para ofrecer un panorama analítico sobre la información relevante de las diversas fuentes utilizadas en la investigación (Cordón García, 2001). En ese contexto, la selección de experiencias, la sistematización del Informe del DECE y los diálogos entre pares y padres de familia son fuente de información que coadyuvan a l diseño de la investigación.

La investigación bajo el principio de rigurosidad científica, parte de un amplio análisis de la bibliografía, hemeroteca y documentación relativa al tema de estudio: el juego como estrategia didáctica y generador de interrelaciones, dando lugar a una sistematización de referencias, para, previo análisis, proceder a sintetizar las de mayor interés y proceder ajustar las mismas a la práctica propuesta, o sea el estudio de caso señalado. En el caso de la presente investigación procederemos al análisis de documentos como: entrevistas, papers, monografías, libros y páginas Web, recolectando, seleccionando, analizando y presentando resultados coherentes, definidos en relación a los objetivos planteados. En efecto, “(...) la teoría de la documentación se constituye en sub-disciplina siempre abierta lo que genera asimismo multitud de aportaciones a las que hay que sumar las emitidas por los profesores en clase y, claro está, no siempre coincidentes (...)” (Romero, 2012).

En efecto, la investigación en ciernes, tiene por objeto elaborar un marco teórico conceptual para formar un cuerpo de ideas sobre el interés del estudio (CORTÉS & GARCÍA, 2012). En este caso, el “juego como estrategia didáctica” que fomenta interacciones.

La metodología aplicada es pertinente a la investigación en ciernes, en cuanto permite exponer y describir de forma selectiva, lo que expertos han dicho o escrito sobre un tema determinado, puesto que: Los métodos de información para la investigación son aquellos que permitirán al usuario utilizar la información registrada en determinados documentos para llevar a cabo su propia investigación (Eco, 2002).

En efecto, los juegos a utilizar son aquellos que dan lugar a una amplia participación de los niños vía aplicación de juegos preparados para el fomento de interacciones.

La metodología es el camino más eficaz que nos dirige a la comprensión y resolución de un problema de estudio para describirlo o transformarlo. En la metodología intervienen técnicas, estrategias o actividades como herramientas de la investigación, las que finalmente dan lugar al hallazgo de soluciones y propuestas concretas.

El trabajo propuesto utiliza el método de investigación **cuantitativa**, porque parte de la recolección de la información de los comportamientos naturales, innatos y actuaciones de los niños, padres de familia y docentes en los salones de clase y los patios de la institución educativa, para luego realizar una interpretación de resultados. En efecto, se hacen registros narrativos de los fenómenos que son estudiados mediante técnicas como la observación participante y las entrevistas no estructuradas. La diferencia fundamental entre ambas metodologías es que la cuantitativa estudia la asociación o relación entre variables cuantificadas y la cualitativa lo hace en contextos estructurales y situacionales, hecho no ajeno a la presente investigación. La investigación cualitativa trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su sistema de relaciones, su estructura dinámica, interpreta y transforma la realidad.

Paralelamente, se procede a realizar análisis de conceptos, propuestas y planteamientos teóricos. Acto seguido, según las demandas de la investigación propuesta se procede a sintetizar propuestas y posturas teóricas existentes, sin excluir procesos de inducción y deducción, encaminados a obtener por aproximaciones sucesivas las definiciones del tema y objetivo propuesto en el marco de la investigación.

Además, en función de los objetivos planteados se presenta la potencial conexión y aclaración de ideas entre varios autores relacionados con el tema en estudio junto al análisis de encuestas y entrevistas realizadas.

La **modalidad de la investigación**, tiene como eje la calidad académica de las instituciones de educación superior, atada a la elevada rigurosidad científica de la

investigación que éstas generan, especialmente en el cuarto nivel, determina que el diseño elegido para la misma, sea de carácter documental y bibliográfica, para proceder a desarrollar enfoques teóricos partiendo de los hechos observados y vivenciados por medio de la información oficial y bibliográfica disponible y existente, sumada la información facilitada por los directivos, docentes de la unidad educativa, las que al no ser objeto de manipulación la variable directa señalan estamos ante un estudio de tipo no experimental.

Cabe indicar que “una investigación no parte de cero. Tenemos alguna idea previa sobre el tema; debemos consultar e informarnos sobre lo que ya se ha investigado del mismo tema y además debemos realizar un primer contacto con el problema a estudiar” (CORTEZ, 2003). En tanto, lo documental se refiere a los “[registros de] hechos o rastros de ‘algo’ que ha pasado, de ahí que como ‘testimonios’ que proporcionan **información**, datos o cifras, constituyan un tipo de material muy útil para la investigación social” (Ander-Egg, 1998), los que obligadamente deben constar en un soporte, sea papel, electrónico, magnético, grabaciones, entre otros, o cualquier medio que fuere.

Uno de los fines que más destacan en la investigación propuesta, refiere a generar una propuesta que permita construir un análisis que conduzca a la materialización de un documento que bien puede constituir una guía de estrategias didácticas de juego (lúdicas) que pasarían a constituir recomendaciones para la mejora de los niveles de interacción y de la calidad educativa en la institución educativa⁷, por dicha razón la presente investigación, tiene el carácter de aplicado.

2.3. Método de investigación

La investigación demanda generar un todo coherente, para ello se procede a realizar análisis de conceptos, propuestas y planteamientos teóricos, acto seguido, según las demandas de la investigación propuesta se procede a sintetizar propuestas y posturas teóricas existentes, sin excluir procesos de inducción y deducción, con el propósito de generar por aproximaciones sucesivas las definiciones del tema y

objetivo propuesto en el marco de la investigación. Además, en función de los objetivos planteados se busca presentar la potencial conexión y aclaración de ideas entre varios autores relacionados con el tema en estudio.

Principales métodos teóricos empleados en la investigación son:

Análisis, refiere a la ejecución de reflexiones relativas a los comportamientos y actuación de los niños frente a sus pares en las actividades relacionadas con los juegos, consiste en referir los casos en los que los niños desarrollan las habilidades sociales, las formas como se relacionan en cada actividad lúdica, al respecto análisis proviene de la voz griega “analizas: descomposición, fragmentación de un cuerpo en sus principios constitutivos. Método que va de lo compuesto a lo simple. Proceso cognoscitivo por medio del cual una realidad es descompuesta en partes para su mejor comprensión (Graterol, 2015). El método en cuestión impone la “Separación de un todo en sus partes constitutivas con el propósito de estudiar éstas por separado, así como las relaciones que las unen” (Eco, 2002). Es decir, la información recopilada es sujeta a procesos de consolidación para su respectivo análisis de casos.

Síntesis, implica que en cada acción de los niños en los juegos las formas de interactuar son sistematizadas según los procesos de interacción que éstos generan considerando lo más pequeño o quizás imperceptible hasta lo más complejo, en efecto síntesis proviene de una voz griega que significa: método que procede de lo simple a lo compuesto, de las partes al todo, de la causa a los efectos, del principio a las consecuencias. Composición de un todo por la reunión de sus partes. Reunión de las partes o elementos para analizar, dentro de un todo, su naturaleza y comportamiento con el propósito de identificar las características del fenómeno observado (Graterol, 2015). La aplicación del método en cuestión posibilita descomponer mentalmente el todo (problema de investigación) en sus partes y cualidades, en sus múltiples relaciones, propiedades y componentes.

Inducción, es la forma de razonamiento humano por medio del cual se pasa del conocimiento de casos particulares a un conocimiento general, que refleja lo que hay de común en los fenómenos individuales. La identificación de habilidades de interacción identificadas en cada juego y los efectos de interacción en cada niño dan

lugar a procesos de inducción de la importancia del juego como estrategia pedagógica de interacciones.

En tanto, **Deducción**, posibilita aceptar que per se los juegos generan espacios de interacción en los niños y en el grupo que participan éstos. Puesto que la deducción parte del principio de que el pensamiento va de lo general a lo particular, hace uso de una serie de herramientas e instrumentos que permiten conseguir los objetivos propuestos de llegar al punto o esclarecimiento requerido⁸. Nos apoyamos en el método deductivo porque el trabajo plantea supuestos (coherentes entre sí) que se limitan a incorporar las características principales del tema propuesto. El trabajo de investigación, pretende continuar con un procedimiento de deducción lógica que finalizará en el enunciado de **leyes de carácter general**, referidas a las experiencias de interacción que se observan al proponer, planificar y ejecutar los juegos.

Hipotético – Deductivo: El método hipotético-deductivo parte de una hipótesis sustentada por el desarrollo teórico de una determinada ciencia, la que siguiendo las reglas lógicas de la deducción permite llegar a nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez son sometidas a verificación, generalmente por medio de encuestas o por algún modelo empírico. Al respecto, las experiencias señalan que los juegos como sola propuesta en los grupos de niños de primer grado de EGB, dan lugar a interacciones las que su vez dinamizan los aprendizajes y habilidades sociales.

Histórico – Lógico: Lo histórico está relacionado con el estudio de la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos (en esta investigación el objeto de estudio) en el de cursar histórico, así como los cambios registrados en revistas o publicaciones relacionadas. Por su lado, lo lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo del fenómeno, estudia su esencia, desde un orden que siempre será propuesto como una secuencia de hechos encadenados desde lo científico.

Método Empírico: refiere a constataciones estadísticas o numéricas que permiten evidencias relacionadas con el fenómeno en estudio, especialmente las demandas o interés por ejecutar procesos pedagógicos apoyados en juegos para el fomento de interacciones. Lo empírico es en esencia científica la comprobación estadística o numérica de un fenómeno o hecho investigado, por ello permiten al investigador situar problemas y soluciones, al tiempo de retomar experiencias de otros autores, revelando las características fundamentales referentes a su problemática. Además, ayudan a verificar y comprobar las concepciones teóricas y nos permiten analizar datos de estudios sobre la teoría las teorías del juego –aplicadas-, las estrategias lúdicas y habilidades básicas en el primer grado de educación general básica.

Observación: implica la constatación del fenómeno en estudio, es decir mirar/vivir las experiencias desarrolladas durante el proceso de ejecución de la investigación. Es el primer paso en toda investigación, esta técnica sea utilizada para adquirir conocimientos sobre los planteamientos formulados del trabajo. Esta técnica nos permite observar el trabajo docente y observar el ritmo de aprendizaje de los estudiantes, así como las actitudes de los padres de familia y el ambiente escolar, los cambios que producen las estrategias lúdicas en el desempeño de los estudiantes.

Encuesta: constituye una forma de obtener información de parte de los involucrados en la investigación en este caso los padres de familia y docentes. La encuesta dará lugar a la toma de decisiones como a la sustanciación de la propuesta. Es uno de los métodos más utilizados en la investigación porque permite obtener amplia información de fuentes primarias. En resumen, la encuesta es “un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica” (Alelú, Cantin, & López, 2012).

La encuesta, entendida como una de técnica de investigación ha sido estructurada y aplicada a maestros de la institución, la cual formula preguntas concretas que buscan entender la problemática y evaluar soluciones como propuestas.

En la investigación destacan entre otros, como un fin transversal, el generar una propuesta que permita construir un análisis que conduzca a la sistematización de una guía de estrategias didácticas para uso del docente que conduzcan a la mejora de la interacción de los estudiantes por medio del juego, por dicha razón el tipo de estudio a aplicar en la presente investigación, tiene el carácter de aplicado.

Investigación explicativa. - Este tipo de investigación, requiere la combinación del método analítico y sintético, y trata de responder y dar cuenta de los porqués del objeto que se investiga, específicamente los juegos y la incidencia de los mismos en el fomento de interacciones entre los niños de primer grado de EGB.

2.4. Unidad de análisis, población y muestra

La **población** es considerada como un conjunto de sujetos u objetos para y en los que se van a ejecutar la investigación. Es el “ (Rodríguez E. S., 2017) conjunto de “individuos” al que se refiere nuestra pregunta de estudio o respecto al cual se pretende concluir algo” (Gil, 2011). Es decir, son todos los sujetos que están en un curso, ciudad, escuela, institución o en varios cursos, ciudades, escuelas, instituciones, etc. que van a construir el objeto a quien se pretende investigar para solucionar el problema.

La investigación propuesta tiene como población los estudiantes, docentes y padres de familia de primer grado de educación general básica (EGB), de la Unidad Educativa Fiscal Completa “Leónidas García”. La muestra está conformada por los padres o representantes legales de los 74 niños que cursan el citado grado de EGB, los que suman 74, entre padres de familia o representantes de éstos, 2 docentes de grado y la Rectora de la citada Unidad Educativa⁹ (Cuadro No. 1). Es decir:

Población: 1 Rectora, 74 padres de familia, 74 niños de primer grado de EGB y 2 docentes parvularios de primer grado de EGB.

No se aplica fórmula alguna en razón de que los recursos existentes permiten

⁹Periodo lectivo 2017/2018

aplicar la encuesta a: 74 padres de familia, 2 docentes y la Rectora de la Unidad; es decir, el tamaño de la población suma 75, tamaño factible de administrar en una encuesta como demanda la presente investigación. En tanto, los resultados de la encuesta pretendemos sirvan de soporte pedagógico para realizar propuestas de mejora a la realidad detectada. La etapa de propuesta pretende identificar aquellos juegos que permiten e incitan a los niños a una mayor participación (interacción).

Cuadro N° 1 Población

PARALELOS	ESTUDIANTES	PADRES DE FAMILIA	DOCENTES
A	38	38	1
B	36	36	1
TOTAL	74	74	2

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Leónidas García (Rodríguez, Estrella Suárez, 2017)

Elaborado por: Lic. Estrella Suárez R.

Es importante destacar que, previamente se viene y ha venido trabajando con el grupo de estudiantes objeto de la investigación, lo que ha generado y da lugar al establecimiento de grados de cercanía y confianza al momento de relacionarnos y de realizar las diversas actividades organizadas por la presente investigación.

2.5. Variables de la investigación, operacionalización.

a) **Variable independiente:** el juego (estrategia didáctica).

b) **Variable dependiente:** interacción social en los niños.

Cuadro N° 2 Operacionalización de las Variables

Variables	Definición Conceptual	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
<p>Variable Independiente</p> <p>COMPETENCIAS LINGÜÍSTICA</p>	<p>El juego es un instrumento de construcción conformada por elementos diferenciados e interrelacionados, tanto externos como internos. Incluye las características propias de la actividad lúdica que realizan los seres humanos, especialmente en los primero años de vida y en particular en el primer año de EGB. Los juegos como estrategia didáctica deben ser considerados previos la implementación de proyectos y prácticas innovadoras en el salón de clase y de gestión de la institución educativa,</p>	<p>Habilidades</p>	<p>Reconocimiento del espacio.</p> <p>Comunicación con el cuerpo y su cuidado.</p> <p>Creatividad.</p> <p>Comunicación con los demás.</p> <p>Experimentación del entorno natural y social.</p>	<p>Técnica</p> <p>Encuesta</p> <p>Instrumento</p> <p>o</p> <p>Cuestionario</p> <p>o</p> <p>Estructurado</p> <p>o</p>
		<p>Conocimientos</p>		
		<p>Saberes</p>	<p>Ser, Conocer, Hacer, Compartir</p>	

	como los actores conocen y participan en la elaboración y aplicación del Proyecto Educativo Institucional (PEI). Son			
Variable Dependiente INTERACCION SOCIAL	Proceso activo por el que el sujeto desarrolla su conducta, emocional social, dándole un carácter personal a lo aprendido. Potencian su desarrollo integral, favoreciendo el desarrollo en los aspectos físico, cognitivo, psico-emocional y social.	Percepción	Atención	
		Memoria	Inteligencia	
		Pensamiento	Edad cronológica. Desarrollo evolutivo. Madurez. Entorno social y familiar. Afectivo. Desarrollo del lenguaje.	

Fuente: Unidad Educativa Fiscal Leónidas García

Elaborado por: (Rodríguez, Estrella Suárez;, 2017)

2.6. Fuentes, técnicas e instrumentos para la recolección de información.

La demanda de rigurosidad científica de la investigación propuesta, impone que el diseño elegido sea de carácter exploratoria apoyada en revisiones de tipo documental, bibliográfico y ejecución de entrevistas a especialistas en el tema, lo cual permitirá obtener enfoques teóricos a partir de hechos observados y comprobados basados en la información oficial y bibliográfica existente, sumada la información entregada por los directivos de la institución educativa que, al no manipularse variables directas es un estudio no experimental.

Efectivamente, la investigación es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, encamina a conseguir información apreciable y fehaciente, para concebir, comprobar, corregir o emplear el conocimiento. Es el estudio sistemático de problemas aplicado en el lugar que se producen los acontecimientos. (Graterol, 2015).

Las investigaciones tienen la finalidad de descubrir, explicar causas y efectos, entender la naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y permitir predecir sus consecuencias. Por ello, la investigación de campo:

“Se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causas se produce una situación o acontecimiento particular es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social. (Investigación pura), o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos (investigación aplicada)” (Graterol, 2015).

En el análisis documental de contenido y en el acceso a fuentes que nacen del trabajo de campo, las técnicas de recopilación de datos o información están basadas en:

“La formulación de la llamada base científica objetiva, es decir, aquel conjunto de ideas que un investigador aporta y que sirven de base para obtener nuevo conocimiento en los autores citantes. Se trataría tan solo de seleccionar las citas auténticas de calidad, es decir, las auténticamente portadoras de ideas científicas potenciadoras de otras nuevas” (Yepes, 2007).

El proceso cognitivo en cuestión permite:

- 1) Conocer cómo se propagan las ideas científicas mediante el estudio de las citas de otros utilizadas por un autor determinado (base científica deudora) y las citas de éste último utilizadas por otros autores (base científica acreedora).
- 2) Establecer las líneas de investigación de un autor determinado y su adscripción a

un foco de investigación o a una escuela científica en cuanto perteneciente a un grupo de citantes o citados.

3) Indicar los hitos cronológicos en la transmisión de las ideas.

(Yepes, 2007).

En dicho contexto, la técnica en cuestión demanda realizar tentativamente los pasos siguientes:

1. Materializar lo que se conoce sobre la cuestión a investigar, centrando la búsqueda para evitar la duplicación de esfuerzos innecesarios en la recuperación de la información conocida.
2. Destacar los elementos que particularmente interesan y aquellos que deben ser excluidos.
3. Señalar cualquier relación del tema con otros campos científicos que ayuda a diferenciarlo y evitar confusiones.
4. Lecturas actualizadas y pertinentes, aquello impone ratificar fechas y la adecuación.
5. Literatura variada: libros, registros, documentos, congresos, monografías, papers, entrevistas, entre otros.
6. Generar un Sistema de descripción normalizado, para que la bibliografía y documentación utilizada sea ubicable y reconocida.

Adicionalmente, las encuestas como los resúmenes y otros datos serán recopilados en archivos de Word y Excel, según el caso, al igual que los resultados de las entrevistas a expertos en educación de primer grado de EGB y directivos de instituciones educativas, considerados informantes clave, en el propósito de recopilar información de fuentes directas, esenciales para cumplir los objetivos propuestos, además tiene una finalidad aclaratoria, evaluativa, centrada en el tema y dirigida al desarrollo de ésta. Los informantes claves que más destacan son: docentes parvularios, asesores educativos, directivos de instituciones educativas y docentes universitarios que laboran en el cantón Guayaquil. Las entrevistas incluyen a

representantes legales de instituciones educativas de sostenimiento privado.

2.7. Tratamiento de la información.

La demanda de rigurosidad científica de la investigación propuesta, impone que el diseño elegido sea de carácter exploratoria apoyada en revisiones de tipo documental, bibliográfico y ejecución de entrevistas a especialistas en el tema, lo cual permitirá obtener enfoques teóricos a partir de hechos observados y comprobados basados en la información oficial y bibliográfica existente, sumada la información entregada por los directivos de la institución educativa que, al no manipularse variables directas es un estudio no experimental.

Efectivamente, la investigación:

“Es un proceso que, mediante la aplicación del método científico, encamina a conseguir información apreciable y fehaciente, para concebir, comprobar, corregir o emplear el conocimiento. Es el estudio sistemático de problemas aplicado en el lugar que se producen los acontecimientos” (Graterol, 2015).

Las investigaciones tienen la finalidad de descubrir, explicar causas y efectos, entender la naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y permitir predecir sus consecuencias. Por ello, la investigación de campo:

“Se presenta mediante la manipulación de una variable externa no comprobada, en condiciones rigurosamente controladas, con el fin de describir de qué modo o porque causas se produce una situación o acontecimiento particular es el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social. (Investigación pura), o bien estudiar una situación para diagnosticar necesidades y problemas a efectos de aplicar los conocimientos con fines prácticos (investigación aplicada)” (Graterol, 2015).

En el análisis documental de contenido y en el acceso a fuentes que nacen del trabajo de campo, las técnicas de recopilación de datos o información están basadas en:

“La formulación de la llamada base científica objetiva, es decir, aquel conjunto

de ideas que un investigador aporta y que sirven de base para obtener nuevo conocimiento en los autores citantes. Se trataría tan solo de seleccionar las citas auténticas de calidad, es decir, las auténticamente portadoras de ideas científicas potenciadoras de otras nuevas” (Yepes, 2007).

En dicho contexto, la técnica en cuestión demanda realizar tentativamente los pasos siguientes:

1. Materializar lo que se conoce sobre la cuestión a investigar, centrando la búsqueda para evitar la duplicación de esfuerzos innecesarios en la recuperación de la información conocida.
2. Destacar los elementos que particularmente interesan y aquellos que deben ser excluidos.
3. Señalar cualquier relación del tema con otros campos científicos que ayuda a diferenciarlo y evitar confusiones.
4. Lecturas actualizadas y pertinentes, aquello impone ratificar fechas y la adecuación.
5. Literatura variada: libros, registros, documentos, congresos, monografías, papers, entrevistas, entre otros.
6. Generar un Sistema de descripción normalizado, para que la bibliografía y documentación utilizada sea ubicable y reconocida.

Adicionalmente, las encuestas como los resúmenes y otros datos serán recopilados en archivos de Word y Excel, según el caso, al igual que los resultados de las entrevistas a expertos en educación de primer grado de EGB y directivos de instituciones educativas, considerados informantes clave, en el propósito de recopilar información de fuentes directas, esenciales para cumplir los objetivos propuestos, además tiene una finalidad aclaratoria, evaluativa, centrada en el tema y dirigida al desarrollo de ésta. Los informantes claves que más destacan son: docentes parvularios, asesores educativos, directivos de instituciones educativas y docentes

universitarios que laboran en el cantón Guayaquil. Las entrevistas incluyen a representantes legales de instituciones educativas de sostenimiento privado.

CAPÍTULO III

RESULTADOS Y DISCUSIÓN.

3.1. Análisis de la situación actual.

La Unidad Educativa Fiscal Leónidas García, ubicada en la parroquia urbana Tarqui, cantón Guayaquil, jurisdicción del Distrito Educativo 8, cuenta aproximadamente con un total de 3.910 estudiantes, por un lado; por otro, oferta los niveles de educación inicial, educación general básica (EGB) y bachillerato especialidad ciencia, técnico e internacional. El objeto de estudio de esta investigación considera a los niños de primer año de EGB, correspondiente a dos paralelos, 74 en total a los que se añaden igual número padres de familia.

En dicho contexto, se organiza a los señores padres de familia y representantes por salones o paralelos, junto a los dos docentes y la señora Rectora, para poder ejecutar la encuesta según las interrogantes que previamente han sido validadas por un profesional externo a la investigación. Los padres de familia y representantes de los niños de primer año de EGB de la Unidad Educativa tienen la predisposición para apoyar el trabajo de los docentes en la formación de sus hijos o representados, una de las razones por las que se consideró sean objeto del estudio. La información como los diálogos que generan las reuniones, son de carácter relevante al dejar descubierto el tiempo, vivencias e información de ellos debido al tiempo considerable que comparten con los niños sobre todo en la realización de tareas.

3.2. Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas.

El proceso de optimización de las instituciones educativas da lugar a que la Escuela Fiscal Luis Enrique Mosquera Gordillo sea fusionada con el Colegio Experimental Leónidas García, al que se añaden los docentes e instalaciones del Instituto Superior Pedagógico Leónidas García, para crear la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García”, hecho que da lugar a que la presente investigación realice grosso modo una comparación entre los procesos realizados en lo que fuera la Escuela Fiscal Luis Enrique Mosquera Gordillo que a la fecha representa la Unidad Educativa Fiscal

“Leónidas García”, puesto que por el proceso anotado presenta en el grado investigado, las mismas características de estudio según la ubicación y año primer grado de educación general básica.

Previa a la aplicación de un cuestionario aplicado a los padres de familia y docentes, añadidas varias visitas áulicas podemos confirmar que el 95% de los padres de familia aceptan al juego como una opción/estrategia de interacción de los niños, al que se añade un porcentaje ligeramente superior relacionado a la aceptación de que el juego debe ser dinamizado en la escuela con ayuda de los maestros pero también con los padres de familia y que para que las interacciones se desarrollen es necesario que los niños tenga libertad de jugar libremente en cuanto espacio sea posible sin dejar de lado las opciones pedagógicas que el mismo per se genera.

Varios padres de familia manifiestan “observan” que los niños con los juegos adquieren mayores posibilidades de relacionarse y que las dificultades de interrelación desaparecen en cuanto se involucran en juegos que demandan la participación de varios niños a la vez.

Los padres de familia del primer grado de EGB, mantienen el criterio de que los niños o representados alcanzan elevados niveles de interrelación en los espacios de aprendizaje lúdico; los docentes de esta Unidad Educativa permitieron acceder a la planificación anual para verificar la necesidad de implementar una estrategia pedagógica de interrelación lúdica en los niños acorde a su edad. Además, refieren que los cambios deben implementarse en el sistema educativo empezando por los niños de inicial y primero de EGB, ya que la educación ha cambiado pero que ellos pese a que no reciben todos los recursos didácticos, pueden aplicarse estrategias lúdicas que den lugar procesos de interacción social profunda, pues por urge coadyuvar a que el sistema tenga docentes capacitados y padres de familia colaborativos e involucrados en la educación de sus hijos.

3.3. Presentación de resultados y discusión.

La presentación de resultados encontrados en el presente estudio de caso, una

vez de aplicada la técnica de encuesta en la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García”. Las encuestas, validadas por un profesional de experiencia, junto a la asesoría del señor Director de Tesis, son elementos que orientan la investigación, en dicho contexto se utiliza la escala de Likert, pues permiten desde la sencillez, la comprensión de los encuestados del problema a investigar. Los resultados de la encuesta fueron procesados mediante el uso de utilitarios como: Word y Excel (estadística), herramientas que permiten elaborar cuadros, gráficos y el análisis de las encuestas que consta de preguntas dirigidas a padres de familia y docentes presentadas en tablas que indican las alternativas, el total de respuesta y el porcentaje asignado, además constan la fuente de investigación e identificación de la responsable de la investigación.

De igual modo, se desarrolla la discusión de los resultados que conducen al hallazgo de la investigación, las conclusiones y recomendaciones junto a la materialización de la propuesta. Además, presentamos el resultado en grafico estadístico en forma de pastel para luego ser analizado e interpretado considerando el objeto de estudios y la relación de las variables.

ENCUESTA GUIADA A LOS PADRES DE FAMILIA

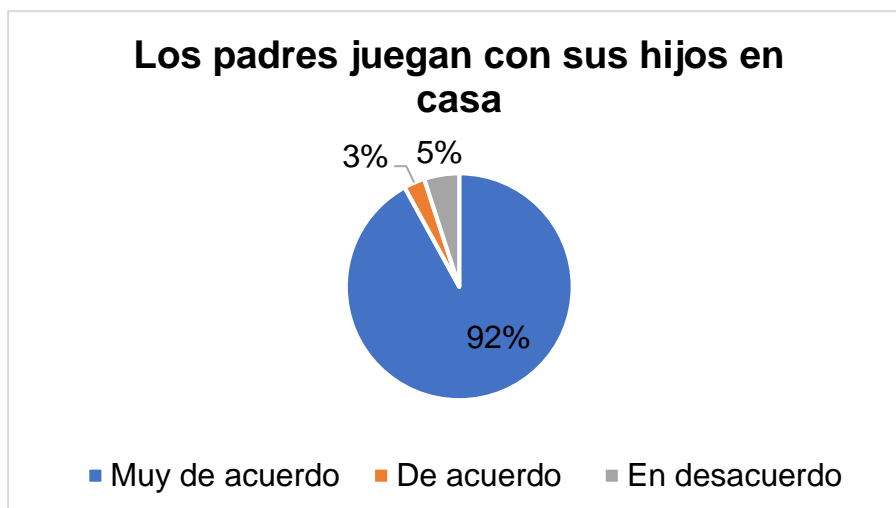
La encuesta busca identificar la visión que los padres de familia tienen respecto de los juegos en la escuela, la casa y otros espacios, además pretende conocer las posibilidades de potenciar el juego como parte del desarrollo de las interrelaciones padre/hijo/escuela/docente, sumada las posibilidades ciertas de que los padres de familia asuman el juego como parte de la cotidianidad que cohesiona la familia y faciliten recursos, espacio y tiempo al juego con los niños.

Ítem 1. ¿Juega con su hijo cuando está usted en casa?

Tabla N° 3. 1 Los padres juegan con sus hijos en casa

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	68	92%
De acuerdo	2	3%
En desacuerdo	4	5%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 1



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

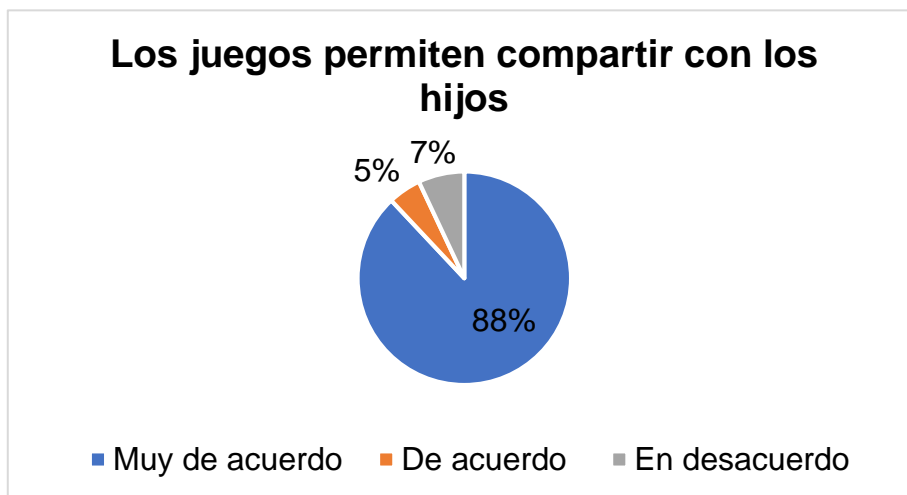
Análisis e interpretación. - El 97% del total de padres de familia responde que juegan con sus hijos en casa, que dicha atención les permite integrarse, unirse más y conocer que pasa en la escuela en la comunidad educativa. En efecto, 92% está muy de acuerdo en que jugar en casa con sus hijos es de suma importancia, 3% de acuerdo y un 5% en desacuerdo.

**Ítem 2. ¿El juego le permite conocer y compartir con su hijo?
(dedica tiempo y espacio para conocer/compartir junto a su hijo e hija)**

Tabla N° 3. 2 Los juegos permiten compartir con los hijos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	65	88%
De acuerdo	4	5%
En desacuerdo	5	7%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 2



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa "Leónidas García".

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

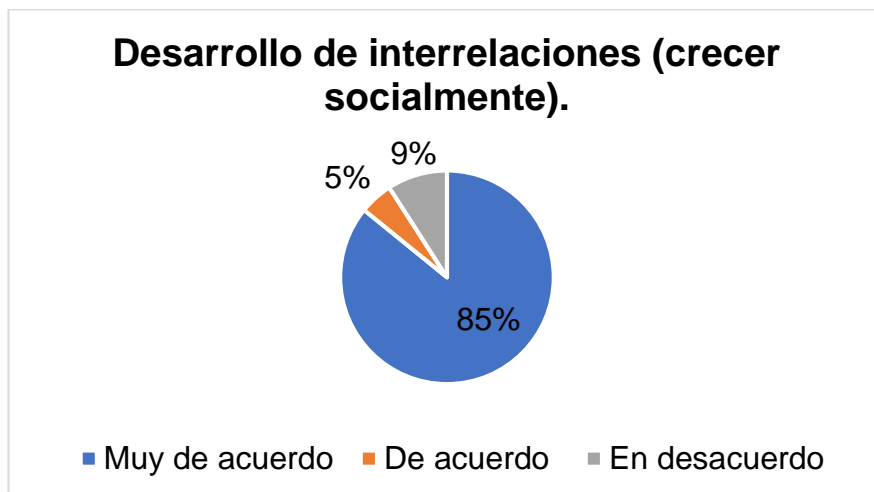
Análisis e interpretación. - El 88% de los padres de familia y docentes encuestados está muy de acuerdo en lo que refiere a considerar que el juego con los permite compartir/conocer a sus hijos, es decir dedicar un tiempo y espacio al hijo para estar juntos –entiéndase interrelacionar-, se suman un 4% de los encuestados que responden estar de acuerdo. 7% está en desacuerdo.

Ítem 3. ¿Considera usted que el juego ayuda al crecimiento de su hijo?

Tabla N° 3. 3 Desarrollo de interrelaciones (crecer socialmente).

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	63	85%
De acuerdo	4	5%
En desacuerdo	7	9%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 3



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

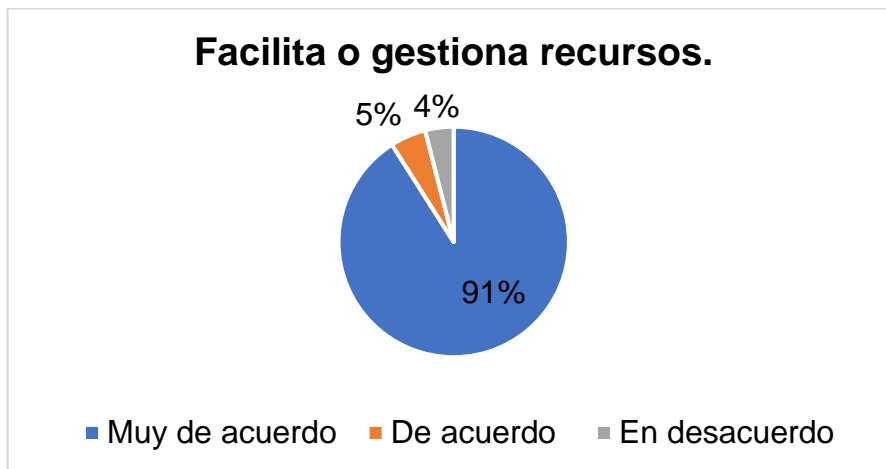
Análisis e interpretación. - Un 85% de los encuestados señalan tener conocimiento que con los juegos los niños crecen y desarrollan habilidades sociales e interrelaciones. 5% están de acuerdo y un 9% en desacuerdo.

Ítem 4. ¿Usted proporciona recursos (materiales) para que su niño realice juegos?

Tabla N° 3. 4 Facilita o gestiona recursos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	67	91%
De acuerdo	4	5%
En desacuerdo	3	4%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 4



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

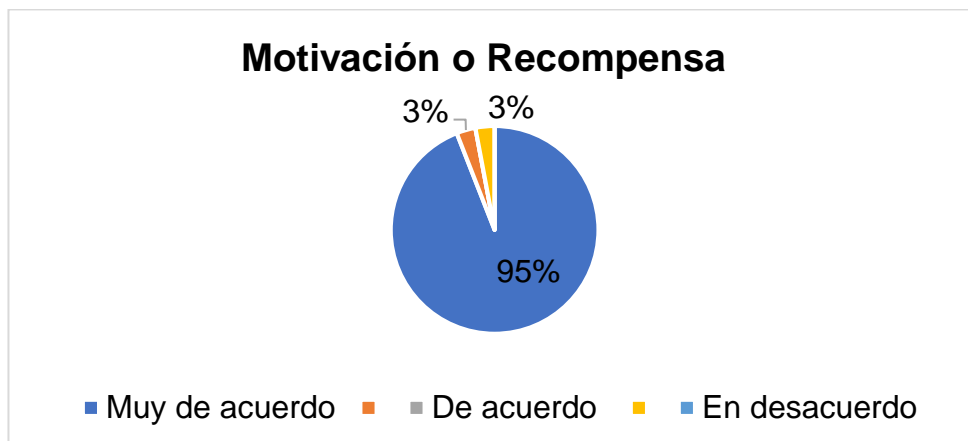
Análisis e interpretación. - Los encuestados en un 91% están muy de acuerdo en la necesidad de facilitar o gestionar recursos para que el niño ejecute juegos, se suma el 5% que está de acuerdo en igual sentido, en tanto un 4% señala estar en desacuerdo.

Ítem 5. ¿Motiva a su hijo cuando por medio del juego hace amigos?

Tabla N° 3. 5 Motivación o Recompensa

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	70	95%
De acuerdo	2	3%
En desacuerdo	2	3%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 5



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

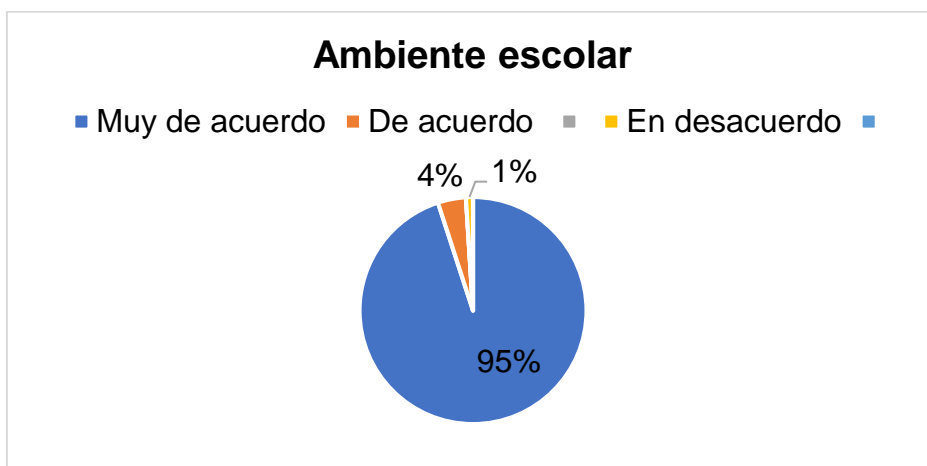
Análisis e interpretación. - El 95% de los padres de familias motivan a sus hijos para que jueguen con otros niños, porque aquello da lugar a que tenga amigos, mientras que un 3% está de acuerdo en esta motivación un tanto del 3% está en total desacuerdo.

Ítem 6. ¿Conoce los efectos positivos del juego en la vida escolar de su hijo?

Tabla N° 3. 6 Ambiente escolar

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	70	95%
De acuerdo	3	4%
En desacuerdo	1	1%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 6



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa “Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

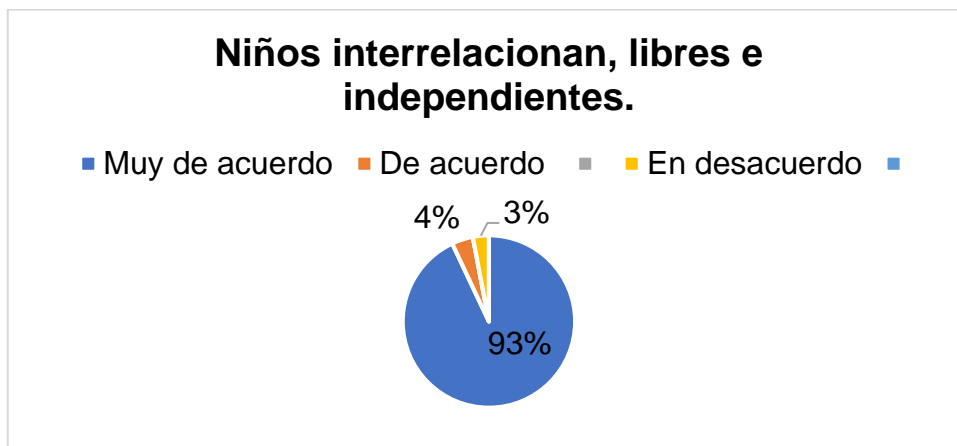
Análisis e interpretación. - Los padres de familia encuestados están muy de acuerdo y de acuerdo en el 99% en lo relativo a que los juegos generan efectos positivos en la vida estudiantil de los niños.

Ítem 7. ¿Los docentes de su hijo incentivan a que los niños jueguen libremente, interrelacionen y sean libres e independientes en su actuar?

Tabla N° 3. 7 Niños interrelacionan, libres e independientes.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	69	93%
De acuerdo	3	4%
En desacuerdo	2	3%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 7



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

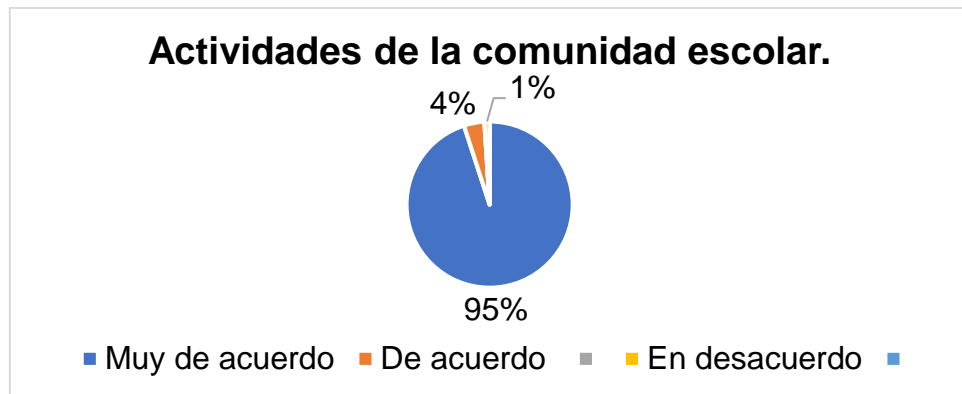
Análisis e interpretación. - El 93% de los encuestados señalan estar muy de acuerdo en que la docente incentiva a los niños a jugar libremente, para que se interrelacionen y sean libres e independientes en su actuar, se suman a ese criterio el 3% de los encuestados que responden estar de acuerdo, en tanto un porcentaje cercano al 3% está en desacuerdo.

Ítem 8. ¿Identifica en su hijo el incremento de amigos e interrelaciones por los juegos que ejecutan en la escuela?

Tabla N° 3. 8 Actividades de la comunidad escolar.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	70	95%
De acuerdo	3	4%
En desacuerdo	1	1%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 8



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

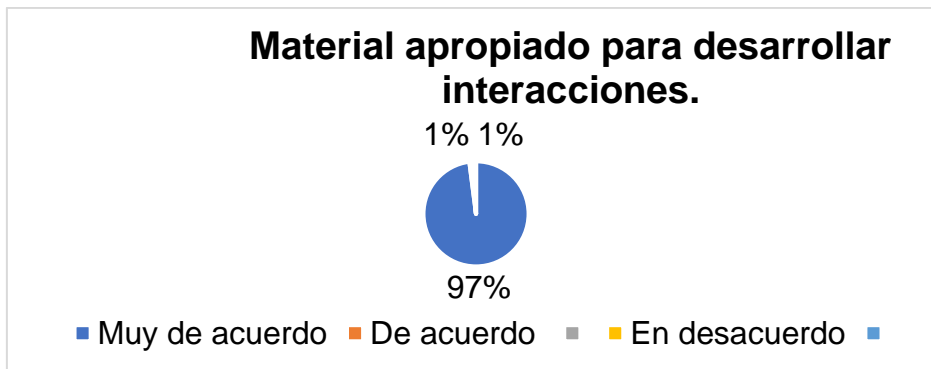
Análisis e interpretación. - 95% de los encuestados está muy de acuerdo al identificar el desarrollo de las interrelaciones de su hijo con el juego dentro de la comunidad educativa, en tanto que el 4% de los encuestados responde estar de acuerdo.

Ítem 9. ¿Considera que los docentes deban contar con material apropiado para que los niños se relacionen mediante el juego?

Tabla N° 3. 9 Material apropiado para desarrollar interacciones.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	72	97%
De acuerdo	1	1%
En desacuerdo	1	1%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 9



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

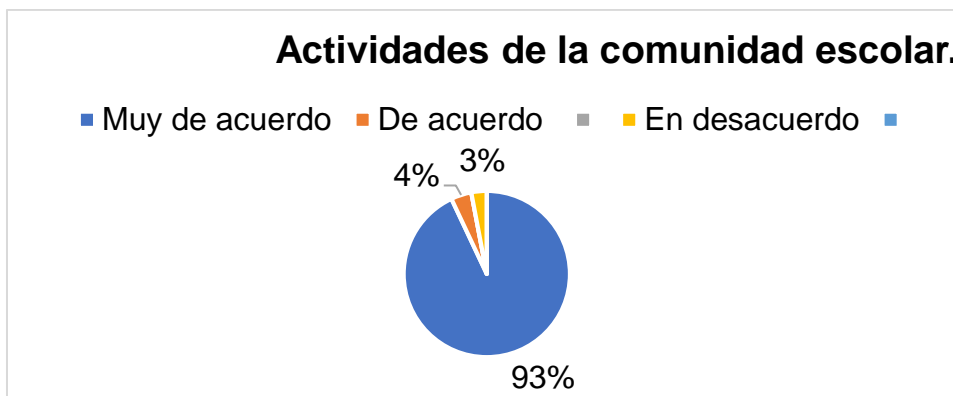
Análisis e interpretación. - De los 74 padres de familia el 97% está muy de acuerdo con que los docentes deben contar con material apropiado para ejecutar juegos y desarrollar interacciones en los niños, se añade el 1% que responde estar de acuerdo.

Ítem 10. ¿Cree usted que el docente realiza actividades lúdicas (juegos educativos) para incentivar en los niños el desarrollo de interacciones?

Tabla N° 3. 10 Actividades de la comunidad escolar.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	69	93%
De acuerdo	3	4%
En desacuerdo	2	3%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 10



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

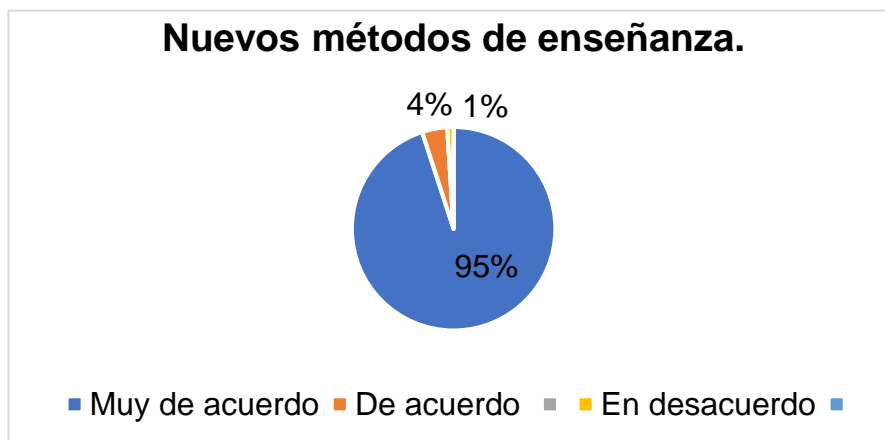
Análisis e interpretación. - El 93% de los padres de familia encuestados respondieron estar muy de acuerdo en que el docente desarrolla actividades lúdicas (juegos educativos) para incentivar a los niños el desarrollo de interacciones, el 4% está de acuerdo y el 3% en desacuerdo.

Ítem 11. ¿Cree usted que el aplicar los juegos como nuevo método de enseñanza a sus hijos por medio del docente facilitaría el desarrollo de interacciones?

Tabla N° 3. 11 Nuevos métodos de enseñanza.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	70	95%
De acuerdo	3	4%
En desacuerdo	1	1%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 11



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

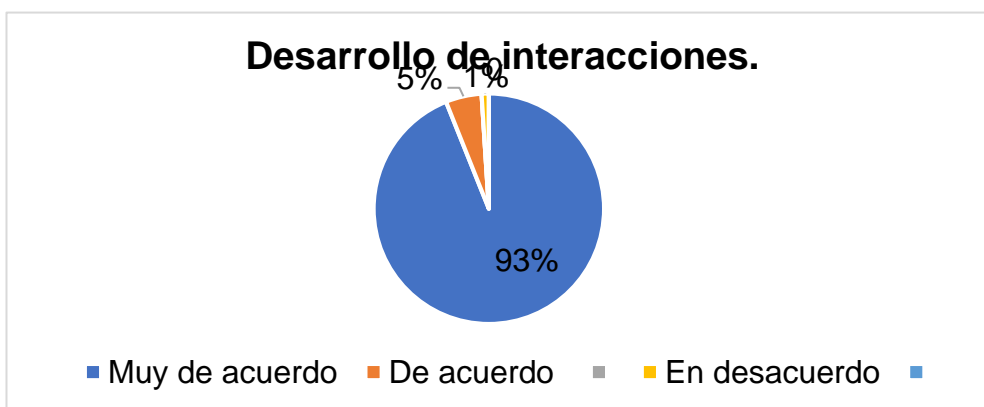
Análisis e interpretación. - Del total de padres de familia encuestados el 95% respondieron estar muy de acuerdo en que el aplicar los juegos como nuevo método de enseñanza a sus hijos por medio del docente facilitaría el desarrollo de interacciones. El 4% respondió que está de acuerdo y el 1% e desacuerdo completando el total de encuestados.

Ítem 12. ¿Cree usted que en la educación de su hijo es necesario el juego para el desarrollo de interacciones?

Tabla N° 3. 12 Desarrollo de interacciones.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Muy de acuerdo	69	93%
De acuerdo	4	5%
En desacuerdo	1	1%
TOTAL	74	100%

Gráfico N° 12



Fuente: Padres de familia de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

Análisis e interpretación. - 93% de los padres de familia encuestados cree que la educación de su hijo –entiéndase de primer grado de EGB- debe tener como base fundamental el uso del juego para el desarrollo de interacciones. El 5%% responde que está de acuerdo y el 1% en desacuerdo.

ENCUESTA GUIADA A LOS DOCENTES DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA

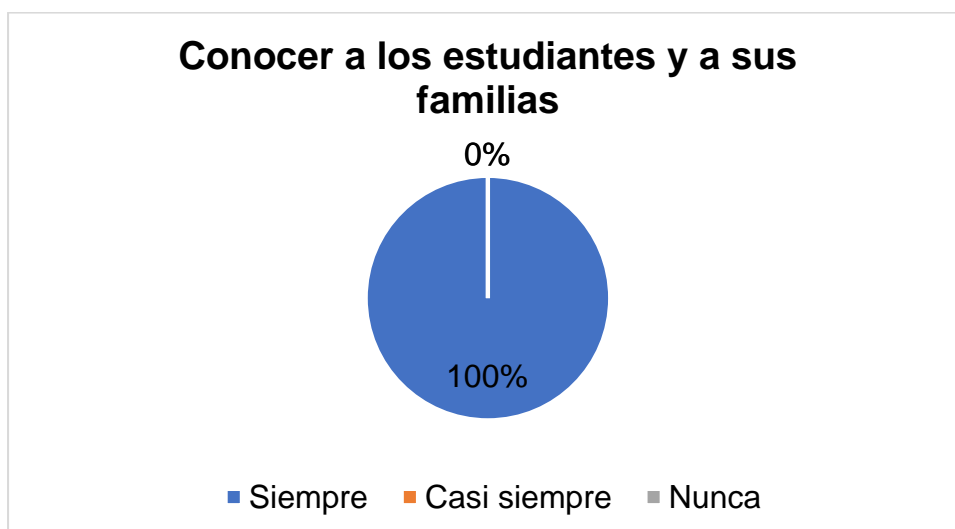
Las interrogantes de la encuesta tienen como objetivo conocer los niveles de interrelación docente/padre de familia/niño, los niveles de cohesión y diálogos existentes entre éstos. En dicho sentido se busca conocer los usos y utilidad que el docente desde la pedagogía y didáctica otorga al juego, al tiempo de identificar las potencialidades de los juegos que ejecutan los docentes con los niños, como parte de una estrategia de generación de interrelaciones de los niños de primer grado de EGB, encuentros con los padres de familia para retroalimentar experiencias y las debilidades de los docentes en cuanto al uso del juego como estrategia generadora de interrelaciones. Las expectativas del docente sobre la posibilidad de contar con una guía didáctica/pedagógica mínima de juegos es otro de los fines de la encuesta.

Ítem 1. ¿Realiza acercamientos con los estudiantes, familias (representantes) e identifica las necesidades al principio del año escolar?

Tabla N° 3. 13 Conocer a los estudiantes y a sus familias

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 13



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

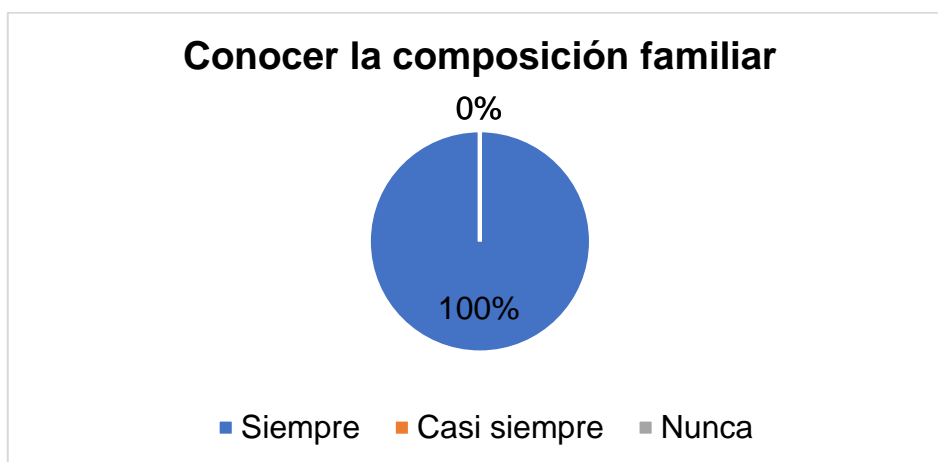
Análisis e interpretación. - El 100% de docentes encuestados respondieron que uno de los objetivos de principio del año escolar es conocer a los estudiantes y a sus familias, por ello ha sido establecido como objetivo pedagógico y parte del diagnóstico.

Ítem 2. ¿Cree usted que conocer la estructura familiar, estatus social, económico, educativo y laboral de sus estudiantes permite diseñar estrategias didácticas en el proceso educativo?

Tabla N° 3. 14 Conocer la composición familiar

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 14



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

Análisis e interpretación. - Existe consenso en los docentes que consideran que siempre el conocer la composición familiar, estatus social, económico, educativo y laboral de sus estudiantes puede fortalecer el proceso educativo, el diseño de estrategias didácticas, al igual que dicha información puede ser usada como insumos en procesos de elaboración de adaptaciones curriculares a la inclusión

Ítem 3. ¿Socializa con los padres de familia la importancia de jugar con sus hijos y el fomento de interacciones?

Tabla N° 3. 15 Anima a los padres a que ejecuten juegos con sus hijos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 15



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

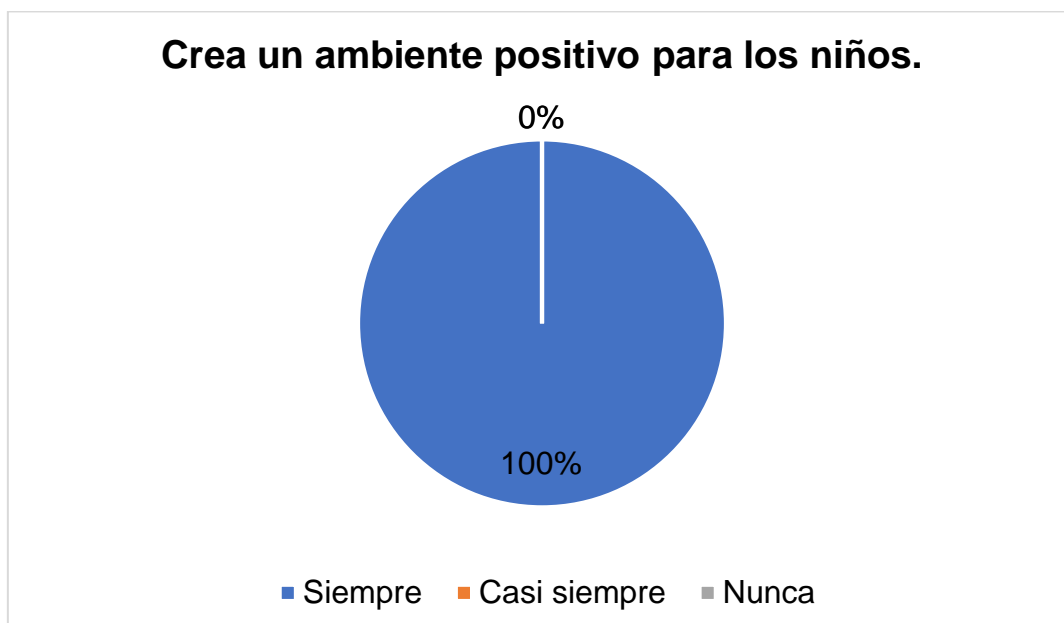
Análisis e interpretación. - El 100% de los docentes siempre animan y apoyan a los padres de familia a jugar con sus hijos y señalan que el juego es importante en la vida de los niños y ayudar en el desarrollo de interacciones de sus hijos.

Ítem 4. ¿Cómo docente de primer grado de educación general básica crea un ambiente escolar activo y familiar mediante el uso del juego?

Tabla N° 3. 16 Crea un ambiente positivo para los niños.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 16



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

Análisis e interpretación. - El 100 de los docentes encuestados considera que el juego crea un ambiente escolar positivo para los niños y familias involucradas y coadyuva al desarrollo de interacciones.

Ítem 5. ¿Considera necesario diseñar un manual de juego escolar con apoyo de los padres para uso didáctico y desarrollo de interacciones?

Tabla N° 3. 17 Plan para promover el juego escolar.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 17



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

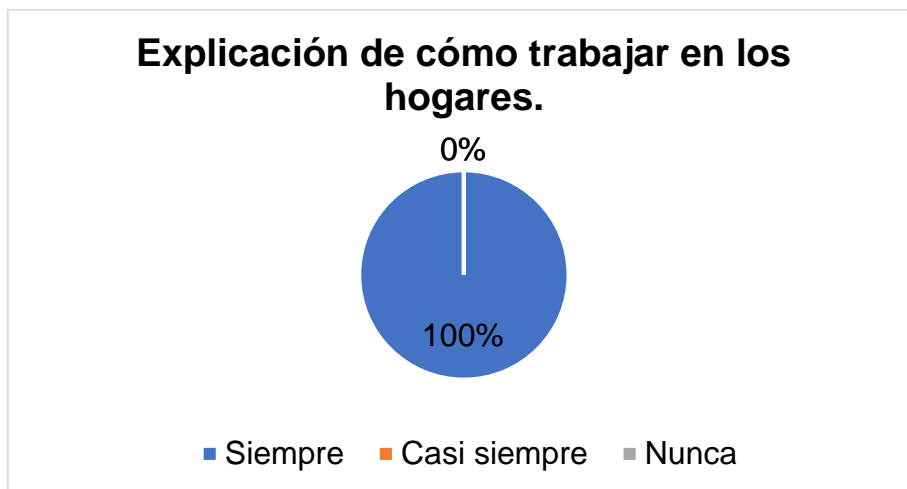
Análisis e interpretación. - 100% de los docentes responden que siempre será necesario el diseño de un manual para promover el juego escolar con apoyo de los padres cuyo uso didáctico ayudaría al desarrollo de interacciones en los niños involucrados.

Ítem 6. ¿Comparte con los padres de familia la importancia educativa de los juegos?

Tabla N° 3. 18 Explicación de cómo trabajar en los hogares.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 18



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

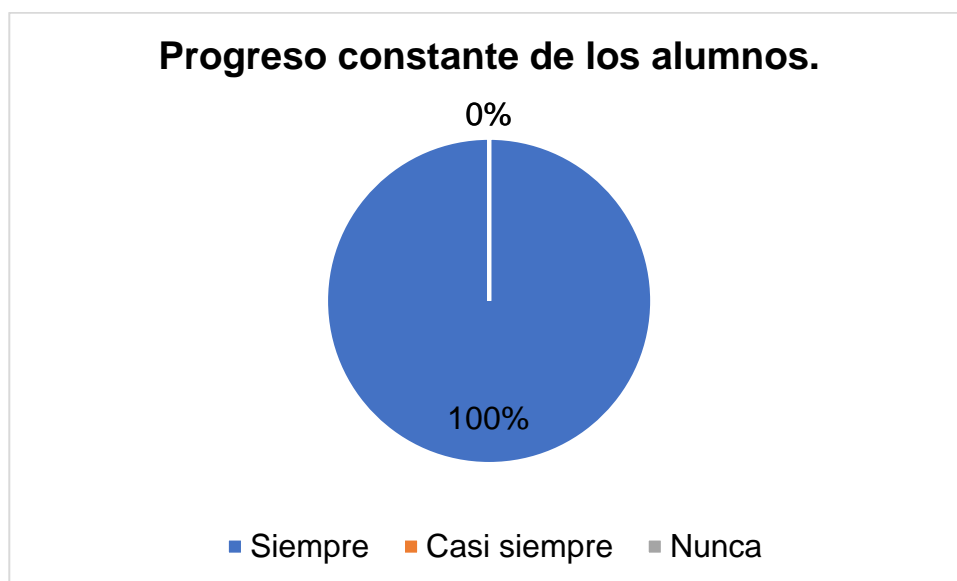
Análisis e interpretación. - 100% de los docentes en encuestados responden que siempre explican a los padres de familia la importancia que el juego tiene para los niños en el hogar y la vida cotidiana como en el desarrollo de interacciones.

Ítem 7. ¿Comunica de manera continua los progresos de aprendizajes que tienen sus estudiantes a los padres de familia?

Tabla N° 3. 19 Progreso constante de los alumnos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 19



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

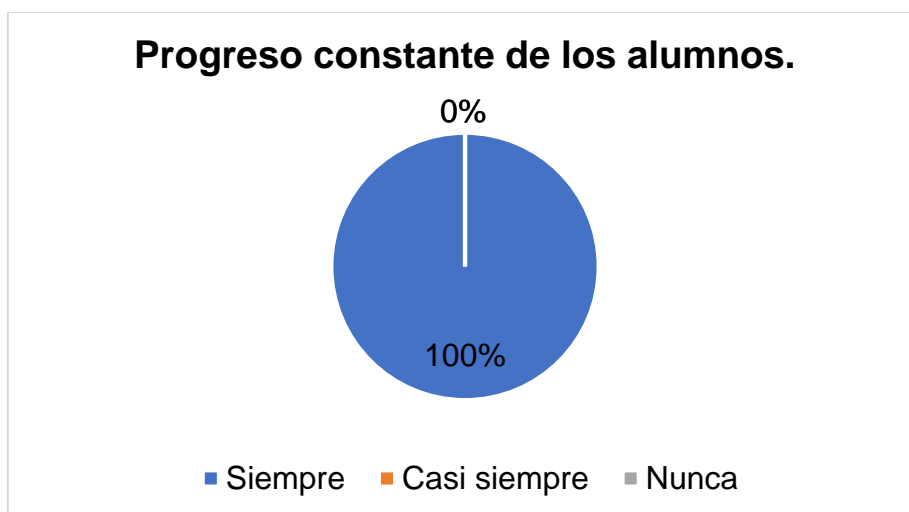
Análisis e interpretación. - 100% de los docentes encuestados comunican los progresos que tienen los estudiantes a los padres de familia, al tiempo de explicar las estrategias que deben aplicar en el hogar.

Ítem 8. ¿Considera que los juegos aplicados como estrategia didáctica en los niños de primer grado de educación general básica fomentan interrelación?

Tabla N° 3. 20 Progreso constante de los alumnos.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 20



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

Análisis e interpretación. - El 100% de los docentes encuestados consideran que siempre consideran los juegos ejecutados como estrategia didáctica para los niños de primer grado de educación general básica fomentan interrelación.

Ítem 9. ¿Considera que la estrategia educativa lúdica aplicada al estudiante para el desarrollo de interacciones requiere coordinación académica/pedagogía?

Tabla N° 3. 21 Estrategia con coordinación académica/pedagogía.

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 21



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborado por: Lcda. Estrella Suárez

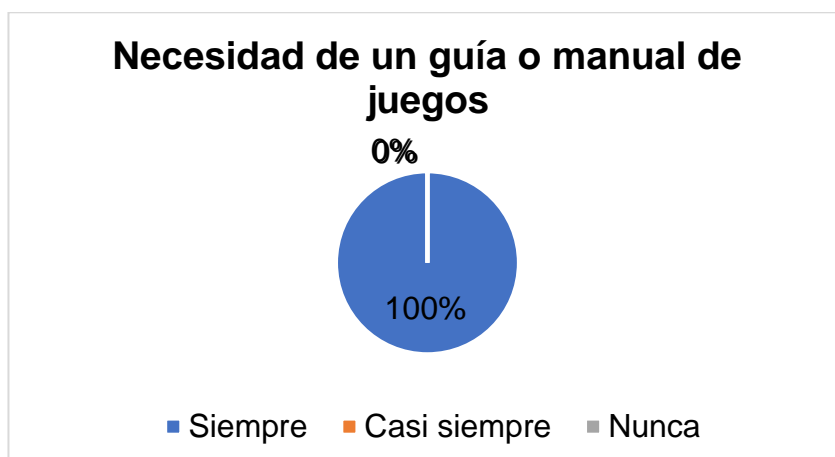
Análisis e interpretación. - 100% de los docentes encuestados responden que siempre la estrategia educativa lúdica aplicada a sus estudiantes requiere coordinación académica/pedagogía, especialmente cuando se trata de objetivos específicos como el desarrollo de interacciones.

Ítem 10. ¿Considera necesaria una guía o manual de juegos (como estrategia didáctica) para desarrollar interacciones en los estudiantes?

Tabla N° 3. 22 Necesidad de un guía o manual de juegos

ALTERNATIVAS	RESPUESTAS	PORCENTAJE
Siempre	2	100%
Casi siempre	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	2	100%

Gráfico N° 22



Fuente: Docentes de la Unidad Educativa Leónidas García”.

Elaborada por: Lcda. Estrella Suárez

Análisis e interpretación. - El 100% de los docentes demandan, mejor dicho señalan que siempre será necesario contar con un manual o guía de juegos para desarrollar interacciones en los estudiantes de Primero de EGB. La guía en cuestión puede ser un instrumento de estrategias didácticas que marque orientaciones y en lo posible describa ejemplos de juegos.

Trascripción de entrevistas

Determinando la influencia del juego como estrategia y con la ejecución de un plan de actividades lúdicas se fortalecerá el desarrollo de interacciones de los niños de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García”; se demuestra en la investigación realizada a los padres de familia y docentes cuyos resultados en la investigación desarrollada fueron los siguientes:

Estableciendo estrategias didácticas lúdicas –el juego-, ejecutadas por los docentes se fomentan los procesos de interacción e integración de los de los niños de Primer Grado de Educación General Básica.

En la tabla 2.11 el 99% revela que las sumas de las dos de las cuatro opciones de respuesta dadas por los padres de familia reiteran que están muy de acuerdo y de acuerdo que el aplicar los juegos como nuevo método de enseñanza a sus hijos por medio del docente facilitaría el desarrollo de interacciones.

En la encuesta realizada a los docentes según la tabla No. 2.20 el 100% considera que siempre los juegos que ejecuta para los niños de primer grado de educación general básica fomentan interrelación

Cuando se les pregunto a los docentes si considera necesario exista una guía o manual de juegos para desarrollar interacciones en los estudiantes respondió siempre, lo cual se demuestra en la tabla No. 2.21

Adicional podemos concluir que las actividades lúdicas que emplean los docentes de primer grado de educación general básica la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García” coadyuvan al fomento de las interrelaciones de los niños.

De igual modo, 100% de los docentes considera que el conocer la composición familiar, estatus social, económico, educativo y laboral de sus estudiantes puede fortalecer el proceso educativo y de interrelación de los niños y comunidad educativa.

3.4. Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones.

- El juego constituye una forma de fomentar interrelaciones sociales, así depende del tipo de juego que se ejecute el desarrollo de interrelaciones, por ello es necesario planificar y seleccionar los juegos con objetivos claros y precisos. En efecto, el juego forma parte de la vida humana es tan antiguo como la vida misma. El juego en sí para los niños de primer grado de EGB constituye una oportunidad para fomentar interacciones claves en el desarrollo evolutivo del niño. No debemos olvidar que el niño desde que nace aprende jugando.
- La implementación de juegos en los salones de clase y patios de una institución educativa especialmente en primer grado de EGB, no demanda inversiones elevadas. En efecto, elaborar material lúdico-pedagógico no requiere de elevados montos de dinero, pues per se está ya imbuido de la creatividad y habilidad de los docentes, padres de familia y más que nada de los niños.
- Los juegos en los niños de primer grado de EGB, tal cual se puede evidenciar dan lugar a interacciones y generan espacios de diálogos, permiten conocer el medio ambiente, conocerse entre pares, al tiempo de dar lugar al descubrimiento de que cualquier expresión humana y material del medio puede ser aprovechado en la elaboración de materiales lúdicos y el fomento de interacciones.
- Queda al descubierto que el juego debe ser ejecutado de manera organizada, planificada por parte del docente que la improvisación no se aconseja, porque la motivación y ejecución de un juego para desarrollar interacciones demanda criterios de organización y planificación, tal cual queda en evidencia en el caso de los alumnos del primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Completa “Leónidas García”, los que desarrollan interacciones a partir de ejecutar juegos previamente planificados.
- La aplicación de la guía metodológica incentivó a las docentes parvularias a identificar los fines o propósitos de un juego, la necesidad de que las consignas sean claras y comunicativas, para ello también queda en evidencia la

necesidad de investigar los juegos de antaño para alimentar las baterías de juegos con que cuentan y con ello innovar las actividades pedagógicas desde una óptica que entiende al juego como un instrumento pedagógico.

Recomendaciones.

- El salón de clases constituye un espacio de encuentros e interacciones por ello el docente debe dar lugar a que el salón de clases sea un ambiente educativo atractivo o dar a entender desde la práctica pedagógica se trata de un espacio físico adecuado para que el niño realice toda actividad con agrado y amenidad, al tiempo de construir espacios de interrelación entre pares.
- Los docentes deben asumir el juego como un instrumento socio-educativo, e integrar a toda la comunidad educativa en dicha visión, por ello se recomienda emprender en la creación de espacios de diálogo docente/padre de familia con el objetivo de recrear juegos de antaño a ser aplicados en la escuela para dinamizar las interacciones.
- Urge que los diagnósticos que realiza el DECE y los docentes sean asumidos como un proceso de generación de documentos de investigación orientados a materializar experiencias docentes e innovaciones pedagógicas, que den lugar a propuestas de mejora educativa tendentes a optimizar las relaciones docentes/estudiantes en el objetivo de mejorar las interacciones y el proceso enseñanza/aprendizaje.

CAPÍTULO IV PROPUESTA

4.1. Justificación.

Los niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas

García”, según los informes del DECE provienen de una diversidad de lugares y familias, aquello da lugar a que de manera especial durante las primeras semanas de la estancia en la institución educativa se muestren retraídos y limitadas habilidades sociales, específicamente los bajos niveles de interacción social entre pares, aquello, según el Informe y las recomendaciones de los docentes del área demanda la ejecución de estrategias específicamente de juegos que fomenten las interacciones sociales entre los niños del citado grado para el desarrollo de habilidades sociales y fortalecimiento de la cohesión social, estrategia que debe estar a cargo del docente desde una óptica de participación activa debidamente planificada.

El Informe del DECE, al igual que los resultados de la encuesta y los objetivos del currículo de educación inicial y preparatoria señalan que:

“Jugar es una necesidad vital para los niños, se reconoce como uno de sus derechos. Mientras juegan, ellos exploran, experimentan y comprenden el mundo que les rodea; además se relacionan con otras personas y desarrollan su pensamiento, lenguaje, imaginación, creatividad, entre otras habilidades” (Ministerio de Educación, 2014).

Los antecedentes expuestos imponen la necesidad de orientar a los estudiantes, docentes y padres de familia respecto de la importancia pedagógica del juego en el desarrollo de interacciones del niño de primer grado de educación general básica de la Unidad Educativa Fiscal Completa “Leónidas García”, pues entre los fines de la educación preparatoria (primero de EGB) esta “realizar diversas actividades en torno a la participación de los padres, juego de roles y dramatizaciones y juegos cooperativos”.

La aplicación de la propuesta se justifica en los resultados de las encuestas realizadas, por un lado; por otro, en la necesidad de crear/recrear espacios de interrelación entre los niños como puentes de comunicación docente/padre de familia/estudiante con el único propósito de coadyuvar a la solución de problemas de interacción y por ende elevar la calidad de los aprendizajes en los alumnos de primer grado de educación general básica. En efecto, la propuesta, previo análisis e investigación, considera el desarrollo de dinámicas y juegos recreativos en los

estudiantes para el fomento de interacciones, en concordancia con los que señala la Guía de Implementación del Currículo Integrador Subnivel Preparatoria:

“Los juegos son motivo de interés para todo niño por el sentido de placer y libertad que provocan, al mismo tiempo, permiten generar un sinnúmero de aprendizajes. Si bien existen gran variedad de juegos, se debe priorizar aquellos que eviten la competición, la selección de un ganador o un perdedor y, por el contrario, se promueva la cooperación entre los niños. En algunos juegos existe como elemento mediador el juguete que puede ser convencional o no convencional, es decir aquellos fabricados con características y fines específicos y aquellos que se transforman simbólicamente según las necesidades del juego” (Ministerio de Educación, 2016).

La propuesta de manual de juegos busca ser una guía o documento de discusión para el docente y padres de familia en el propósito de fomentar interacciones en los niños.

Los recursos con los que se ha desarrollado este manual se han elegido a partir de la necesidad que se ha descubierto mediante la observación, encuestas y entrevistas efectuadas aplicando los métodos adecuados.

El manual considera tres aspectos: Presentación de recursos, Finalidad de los recursos y Forma de utilizar los recursos. Toma en cuenta que los juegos en el ámbito educativo y ante todo en el desarrollo de interacciones deben de ser: Significativos, Relevantes, Funcionales y Reales.

En ese contexto, la propuesta de manual tiene como uno de sus propósitos fomentar: comunicación, integración y más que nada el respeto mutuo entre docente/estudiante con ello fomentar las interrelaciones y por ende cohesionar la comunidad educativa.

Objetivos

Objetivo General

Desarrollar interacciones por medio de la aplicación del juego como estrategia didáctica de interacción de los niños de de Primer Grado de Educación General Básica.

Objetivos Específicos

- Planificar reuniones de coordinación.
- Socializar la propuesta a la comunidad educativa.
- Planificar actividades en conjunto en base a resultados.
- Desarrollar actividades para el desarrollo de la propuesta.
- Incentivar la ejecución de juegos para el fomento de interacciones y valores humanos que contribuyan a su formación integral.
- Evaluar la ejecución de las actividades y los resultados obtenidos.

Ubicación

Unidad Educativa:

Leónidas García

Beneficiarios Directos:

Estudiantes

Beneficiarios Indirectos:

Comunidad educativa.

Responsables:

Investigadora y Comunidad Educativa.

Tiempo estimado:

Primer parcial para su elaboración.

Segundo parcial en adelante para su ejecución.

Lugar:

Cantón Guayaquil, parroquia Tarqui, provincia del Guayas.

Factibilidad

Para la implementación de la propuesta es factible, pues la investigación realizada señala que cuenta con el apoyo de padres de familia, docentes y directivos al ser considerada como de vital importancia para el desarrollo pedagógico de la Unidad Educativa. La ejecución de la propuesta coadyuvará al desarrollo de interacciones en los niños y mejorará sus competencias y valores. Además, la propuesta cuenta con los recursos necesarios para llevar a la práctica la ejecución del área mencionada con los materiales necesarios y adecuados para el efecto.

Descripción de la propuesta

El desarrollo de una estrategia lúdica como parte de las actividades didácticas para fomentar interacciones del niño exige al educador considerar al juego como un instrumento que contiene per se un amplio bagaje de resultados positivos en el campo educativo. El juego trata de actividades que sustentan la “acción pedagógica en educación inicial” y potencian la interacción junto al desarrollo integral de los niños, además los juegos también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia por medio de una valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y las conocidas rondas, pues constituye un instrumento de interacción, coadyuva a la mejora de comunicación y los aprendizajes.

La propuesta en sí, conduce al planteamiento de una serie de temas y actividades a desarrollarse a nivel de docentes, estudiantes, padres de familia. La propuesta selecciona varios juegos, los que tiene como propósito generar y fomentar interacciones en los niños de primer grado de educación general básica. Cada juego esta contiene la siguiente descripción:

Nombre del juego

Materiales.

Objetivo

Cantidad de participantes

La consigna de partida

El desarrollo

Tiempo que se emplea en el juego

Para el desarrollo de la propuesta las siguientes actividades fueron consideradas:

- Facilitar los materiales didácticos a los docentes (sin costo alguno).
- Sensibilizar a los docentes sobre la importancia del juego en el desarrollo de interacciones de los niños, con el apoyo de papelógrafo, folletos, diapositivas, etc.
- Concienciación del docente dentro del aula de clases para que realice nuevas actividades didácticas que tengan al juego como estrategia que coadyuva al desarrollo de interacciones de los estudiantes de sus grados.
- Auscultar los conocimientos de los padres de familia sobre los juegos de antes o que se realizaban en su época de juventud y niñez y los efectos positivos que éstos poseen en el desarrollo de interacciones.
- Aplicar mediante ejemplos sencillos juegos que demuestren el desarrollo de interacciones.

En ese contexto, un primer paso, insistimos, constituye la sensibilización de docente parvulario, ello permite ampliar sus conocimientos psicopedagógicos, aplicar la propuesta que busca fortalecer interacciones en cada uno de los estudiantes. En efecto, indispensable resulta que los docentes conozcan sus funciones desde el ámbito legal como pedagógico. Las primeras semanas serán los encargados de ejecutar estrategias lúdicas para promover un ambiente alegre en el aula y promover el desarrollo de interacciones, se sugiere que as actividades se desarrollen tentativamente en el orden siguiente:

- Elaborar una lista de los niños que demuestren bajo nivel de interrelación.
- Crear situaciones lúdicas que interesen a los niños.
- Promover el juego y la interrelación propiciando la participación de los niños.
- Empezar en estrategias de mejora de la acción educativa en la escuela.

Para el caso de los padres de familia quienes cumplen un rol clave para que la propuesta logre el propósito planteado, es necesario que colaboren adquiriendo los compromisos siguientes:

- Compromiso de estar prestos a colaborar con la Unidad Educativa.

- Plantear o ejecutar dentro de sus hogares juegos que posibiliten la interrelación.
- Atender oportunamente las necesidades que demanda la educación de sus hijos.

La propuesta se direcciona en convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un instante/oportunidad de interacción en la vida diaria de los estudiantes, para alcanzar el objetivo común de formar seres humanos que reflexionan pero que al mismo tiempo descubren y aprenden, para que en la vida adulta sean ciudadanos con un alto grado de responsabilidad y compromiso social.

4.2. Propósito general.

En ese contexto, la propuesta de una Guía Metodológica de juegos para el Desarrollo de Interrelaciones tiene como uno de sus propósitos fomentar: comunicación, integración y más que nada el respeto mutuo entre docente/estudiante con ello fomentar las interrelaciones y por ende cohesionar la comunidad educativa.

4.3. Desarrollo.

Desarrollo de la propuesta: La génesis de la propuesta pedagógica constituye la reunión con los docentes de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García” San José, dando a conocer la importancia del desarrollo de interacciones en los niños, por medio de juegos y se abordan cada uno de los juegos con actividades ejemplificadoras. En evento similar los padres de familia participan junto con sus hijos en una conferencia/participativa en la que aprenderán las diferentes formas de fomentar las interacciones del en base a juegos con la ayuda de folletos, trípticos y actividades prácticas a manera de ejemplo.

En efecto, la aplicación de los juegos seleccionados para la guía tiene lugar en las instalaciones de la Unidad Educativa, para ello se utilizó materiales elaborados por la investigadora con el apoyo de la docente de grado y la creatividad de los niños/as.

El primer día se ejecuta el juego: “El mensaje “orientando a fortalecer la inteligencia interpersonal logrando que cada alumno trabaje solo, reflexione sobre el problema planteado y siguiendo sus intereses encuentre la solución, para que luego el niño exprese sus propias opiniones al resto de compañeros de grado. Logrando con ello que los niños sean tolerantes y logren madurez emocional que permite fortalecer su autoestima. De igual modo se juega a: “La pandereta” que estimulo la inteligencia espacial, logrando que los niños/as puedan mejorar su orientación en el espacio y diferenciar entre despacio y rápido, dando lugar a que los niños interaccionen entre ellos haciendo ejemplos de quien es más rápido en tal o cual cosa.

Un día diferente, ejecutamos el juego denominado “Rocotin, Rocotan” esta direccionado a que los niños entren al campo lógico-matemático, aquello da lugar a que éstos participen con números en serie y hagan clasificación, esa actividad les da la necesidad de interrelacionarse, al tiempo de activar el gusto por las matemáticas. El mismo día dentro del salón de clases con los niños elaboramos el juego “Enfrentando Obstáculos” fortaleciendo la actividad corporal, permitiendo que los párvulos se muevan, compitan y logren participar activamente.

El tercer día se realizó el juego denominado: “La Granja” despertando en los niños el gusto por la música y los sonidos, cada uno decide el tipo de sonidos que más le gusta y su interés por interpretar melodías, al final se planifica una canción en la que todos participan. Para culminar la aplicación de propuesta, continuamos con el popular juego: “La Gallinita Ciega. ¿Adivina quién es?” Encaminada a mejorar las relaciones interpersonales de los niños al socializar e interrelacionar con los demás.

El juego a “Cadenas de Palabras” permite ampliar su vocabulario y su memoria auditiva y visual, desde la creación de un sano espacio de competencia que finalmente genera interrelaciones. El último día se ejecuta el juego “Soy Detective” que permite integrar a los niños en el entorno natural en el que vive, para que cuide la naturaleza y el entorno, más aún cada uno describe como vive y en donde vive, es decir comparte con sus compañeros y genera interacciones desde sus vivencias.

La aplicación de juegos parte integrante de la propuesta permite evidenciar en la práctica los objetivos planteados referidos al fomento de interrelaciones las que

permitirán mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y que los conocimientos adquiridos perduren con un alto significado para la vida del párvulo. Al final del presente trabajo como anexo se presenta una guía de juegos para uso de los docentes.

Beneficios

La propuesta presentada a la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García” constituye una forma de innovar las estrategias didácticas y pedagógicas de fomento de interacciones en los niños de primer grado de EGB, por un lado; por otro, presenta elevados beneficios con fines didácticos, pedagógicos y sociales al lograr la intervención de todos los que participan en la actividad educativa de los niños y de éstos. Los docentes están ante la propuesta de ejecutar nuevas técnicas pedagógicas para fomentar el desarrollo de interacciones de los niños que están a su cuidado, tiene nivel académico, investigación científica como recurso y propone actividades de fácil aplicación y finalmente, a los niños porque son ellos el principio y fin de la propuesta y los que más se benefician al asegurar el desarrollo de interacciones y desempeño.

Administración de la Propuesta

La propuesta pese a que ha estado validada por la señora Rectora de la Unidad Educativa será a ésta para que sea ejecutada en el periodo lectivo 2018/2019 en el primer grado de EGB, por los docentes asignados a cada paralelo bajo la supervisión de la autoridad, sin dejar de lado la posibilidad de que la investigadora participe en calidad de apoyo.

Conclusiones

Con la evidencia de que el juego es importante en el desarrollo de interacción y la evolución psicofísica del niño y que la mayor parte del tiempo la pasan jugando sea en la escuela o la casa llegamos a la conclusión de que:

La actividad lúdica potencia las capacidades intelectuales, afectivas, sociales, aspectos que favorecen al proceso de interacción dentro y fuera de la institución.

Para la elaboración del material lúdico-pedagógico no se necesita grandes inversiones de dinero, ya que, con la creatividad y habilidad de los docentes, padres de familia y más que nada de los niños se pueden desarrollar infinidad de juegos, basta observar los juegos que crean los niños durante el recreo.

La ejecución de cada uno de los juegos de manera organizada, planificada metodológicamente, los estudiantes del primer grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Fiscal Completa “Leónidas García” desarrollan de interrelaciones.

Los docentes parvularios requieren involucrarse en acciones de investigación para realizar estrategias innovadoras lúdicas desde la recreación y recuperación de los juegos de antaño para mejorar las interrelaciones de los niños y la comunidad educativa al tiempo de convertir a la clase en un espacio de encuentros desde las interrelaciones que promueven los juegos.

Recomendaciones

La aplicación de los juegos en la Unidad Educativa podemos realizar las siguientes recomendaciones:

El salón de clases debe ser un ambiente o espacio físico adecuado para que el niño/a realice toda actividad con agrado y amabilidad.

Tomar muy en cuenta que el juego es un instrumento socio-educativo de interrelación en el cual debe de estar inmersa toda la comunidad educativa.

Incentivar el juego como estrategia didáctica integradora y generadora de cohesión social desde el fomento a las interrelaciones.

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LAS INTERRELACIONES.

Presentación

Esta guía Metodológica creada para los docentes y estudiantes de la Unidad Educativa fiscal Leónidas García, es un aporte que se hace a los docentes y estudiantes para el aprendizaje de los niños y niñas, ayudando en las actividades aplicadas por las docentes, desarrollando en los estudiantes diferentes habilidades, siendo de ellos, capaces de resolver sus propios conflictos, mejorando la comprensión con los demás, desarrollando un desenvolviendo en su entorno social, creándole la seguridad en sí mismo, responsable, colaborador, independiente.

La presente Guía Metodológica está basada en juegos, dinámicas, rondas y canciones recordemos que los niños aprenden por medio del juego, causándole en cada juego un gozo y asombro de cada participación en que el niño se integra.

Transversalmente la guía metodológica plantea juegos para desarrollar interacciones en los niños de primer grado de educación general básica dando lugar a la mejora del ambiente educativo y la construcción de espacios de cohesión social.

Adicionalmente, la investigación guía tiene como propósito convertir el proceso enseñanza-aprendizaje en un instante/oportunidad de elevado valor agregado, fomento de interacciones, placer e interiorización de experiencias significativas para la vida diaria de los estudiantes, para alcanzar el objetivo de formar seres humanos críticos y creativos, que reflexionan pero que al mismo tiempo descubren y aprenden, mediante interacciones que les dan la posibilidad cierta de asumir retos y construir espacios de diálogo entre iguales.

Una de las innovaciones de la presente guía consiste en aceptar que el patio de la escuela constituye un salón de clases en el que se desarrollan gran parte de los procesos de interacción como de enseñanza7aprendizaje

La Guía Metodológica plantea para cada uno de los juegos tres pasos: El Tema, Objetivo y Proceso.

TEMA: El nombre del juego que se va aplicar.

OBJETIVO: La destreza que se va desarrollar a cada estudiante por medio del juego.

PROCESO: Descripción del desarrollo de cada juego, como se lo va a llevar a cabo cada juego.

Para ejecutar cada juego, es necesario que el docente se involucre en el tema ello da lugar a que los estudiantes comprendan la mecánica, el desarrollo y desenlace de cada juego. Imponiendo en cada actividad las reglas del juego, recalcándoles el respeto al turno (valores) para que todos gocen y disfruten de cada actividad lúdica planificada por el docente, para con ello lograr que todos los estudiantes participen de manera integral desarrollando interrelaciones y la mejora de las formas de comunicación, vía uso del lenguaje oral.

El docente desde su espacio debe promover que todos los niños tengan igualdad de oportunidades de experimentar, explorar, crear e intervenir en cada juego, aquello genera sensaciones prácticas de equidad y favorece la interacción de los estudiantes con los docentes y coadyuva a la armonía de la comunidad educativa.

Juego N° 1

Las burbujas.

Objetivo: Desarrollar la atención, fomentar interrelaciones mediante la valoración del recurso natural.

Proceso:

El docente procede a convocar a los estudiantes en el patio de la escuela y comunica el proceso del juego, recalcando el respeto al compañero. El juego requiere periódicos usados, vasos de plástico, agua y shampoo. El docente procede a formar un grupo de al menos 5 niños:

- 1.- Los niños de grupos seleccionado, ubican los periódicos en el piso. Cada niño de manera individual está de pie con su vaso.
- 2.- Para obtener las burbujas de colores el proceso es el siguiente: ponemos colorante natural en cada vaso con agua, luego se vierte el shampoo suave, para que la mezcla permita hacer espuma.

3.- Los estudiantes con un sorbete proceden a soplar el agua con colorante que se encuentra dentro del vaso para realizar las pompas de jabón de colores.

El resto de niños del grado observa las diferentes pompas de jabón de colores que flotan en el aire.

La docente debe preguntar ¿Cuántas pompas de colores hizo cada uno de los niños? De esta manera los niños participan. Y al final todos los niños harán sus burbujas e irán contándolas.

Materiales: agua, vaso, colorante artificial (comestible), sorbete, periódico shampoo.

Participantes: Grupos de 4 a 5 integrantes.

Tiempo: 45 minuto Evaluación: Forma grupos, interrelaciona, reconoce colores, tamaños y cantidad. Desarrolla procesos de interrelación, distingue colores, analiza.

Juego N° 2

Cadena de palabras

Objetivo: Fomentar procesos de interrelación por medio de la participación, distinguiendo sonidos desarrollando interacciones por medio del lenguaje e incremento del vocabulario.

Proceso:

Elegimos una mesa, la cual se coloca en el centro del salón de clases. Pedimos a los estudiantes

que



sentarse

voluntariamente alrededor de la mesa cada uno con su respectiva silla. Acto seguido se procede a explicar el proceso del juego, recalcando la obligación de guardar

respeto al compañero.

- 1.- El docente en una caja de cartón decorada en su interior mantiene varios formatos con diferentes imágenes.
- 2.- La docente previamente repartirá a cada niño un formato de imágenes.
- 3.- Elegimos a uno de los estudiantes al azar para que proceda a sacar una de las figuras que se encuentran dentro del cartón.
- 4.- Solicitamos al niño diga en voz alta el nombre de la figura extraída de la caja, enfatizando la última sílaba.

Supongamos que el niño ha extraído de la caja un formato donde consta el dibujo de un plato con sopa. El docente indica a los demás niños que observen su formato haciendo notar a los niños que la imagen termina con la sílaba “pa”, silabea de forma pausada: SO...PA, para señalar es necesario que busquen un formato que contenga una figura que empiece con la sílaba PA, por ejemplo: pato. La cadena continúa, pues toca al docente hacer notar una vez más que la sílaba final de pato es TO, por tanto, los niños deben buscar la figura que empieza con la sílaba TO. La cadena sigue hasta que la palabra siguiente puede ser tomate, acto seguido tocaría que busquen un dibujo que comience con la sílaba te, por ejemplo, teléfono...

- 5.- Cada uno de los niños pasarán a la pizarra y pegarán cada imagen formando una cadena de palabras que puede llegar a sumar entre 3 y 4 imágenes.

Materiales: Caja de cartón reciclado para introducir las imágenes. La caja adquiere el nombre de cada una de las sorpresas.

Participantes: Todos los estudiantes.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Identifica sonidos, sílabas, figuras, pronunciación.

Logra fortalecer la interrelación de los estudiantes a través de la selección lingüística, participativa y grupal.



Juego N°
Los

Objetivo:

mediante
una

del lenguaje.



3
colores

Desarrollar
interrelaciones
la identificación de
figura, pronunciación,
percepción y el uso

Proceso:

El docente con antelación comunica a los padres de familia que deben enviar a sus niños con juguete que represente un animalito.

Una vez que los niños están en posesión del juguete, el docente invita a los estudiantes a sentarse en el piso formando un círculo, explicando que se debe tener respeto al compañero cuando le toque su turno.

1.- El docente también lleva un animalito de juguete, específicamente un oso de peluche.

2.- La maestra inicia el juego sacando su osito de peluche, expresando en voz alta el estribillo siguiente:

Osito café, osito café ¿qué es lo que ves?, acto seguido señala a un niño con su dedo índice.

3.- El niño contesta describiendo a su juguete: Elefante gris, elefante gris que es lo que veo a una niña.

4.- La niña contesta patito amarillo, patito amarillo ¿qué es lo que ves?

Así, sucesivamente cada uno de los niños seguirá señalando al compañero que desee y éstos irán respondiendo y señalando a cada niño que dirá su animalito y el color que tiene, más o menos de la siguiente manera:

Maestra: Osito café, osito café, ¿qué es lo que ves? Veo, veo un pato color amarillo mirándome a mí.

Niño 1: Pato amarillo, pato amarillo. ¿Qué es lo que ves? Veo, veo un sapo color verde mirándome a mí.

Niño 2: Sapo verde, sapo verde ¿Qué es lo que ves? Veo, veo una tortuga color rojo mirándome a mí.

Niño 3: Elefante gris, elefante gris ¿Qué es lo que ves?...

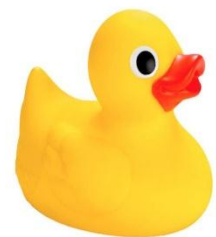
Materiales: Animales de juguetes no importa el grado de uso o estado.

Participantes: Todos los niños.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Reconocer colores, nombres de animales y relaciones interpersonales.

El niño interactúa con sus pares, participa y se interrelaciona.



Juego N° 4 **Soy detective**

Objetivo: Interrelacionar al niño dentro de un grupo por medio del conocimiento de pequeños detalles de la naturaleza.

Proceso:

El docente reúne a los estudiantes en el patio y explica el juego que va a realizar destacando que para aquello se requiere el uso de una lupa, aprovecha para señalar el uso de la misma.

1.- Ubicar en círculo a los estudiantes para formar grupos de al menos 5 estudiantes y entregar a cada uno de éstos una lupa, un vaso de plástico transparente y guante. Acto seguido procede a sacar a los niños al patio de manera ordenada.

2.- La maestra da las siguientes indicaciones. Proceder a observar los alrededores del patio, si existe jardín es mejor, utilizando la lupa para descubrir seres vivos y no vivos, señalando el nombre del ser vivo observado, características y de ser posible recoger en el vaso muestras de materiales que les parezcan nuevas o novedosas

3.- Los estudiantes deben recorrer bajo estricta vigilancia del docente todo el patio para que puedan observar con la lupa el medio que los rodea y los elementos de la naturaleza.

4.- La docente vuelve a reunir para que cada uno exponga lo que descubrió o investigo con ayuda de la lupa.

Materiales: Lupa, vaso plástico, guante.

Evaluación: Los niños conversan, interrelacionan, debaten, reconocen y diferencian los diferentes elementos que hay en entorno.



Juego

La

quemada

N° 5

Objetivo: Interrelacionar en grupos y que los niños se identifiquen por sus nombres.

Proceso:

El docente reúne a los estudiantes en el patio e indica las normas del juego.

- 1.- Los estudiantes se ubican en círculos agarrados de la mano.
- 2.- Un niño se ubica en medio del círculo, quien hace de capitán, al que se entrega una pelota que pueda caber en sus manos.
- 3.- Los niños entonan la siguiente canción:

“Capitán, Marinero todos al caldero”. Al terminar el estribillo los niños tienen que correr, porque quien hace de capitán tiene la facultad de lanzar la pelota al niño y aquel que ha sido tocado con la pelota es el quemado.

4.- El niño que fue topado con la pelota es el quemado, por ello es a quien corresponde volver empezar el juego, es decir hacer de capitán.

5.- Los niños generalmente señalan el nombre de quien fue quemado, lo cual es una forma de generar interrelaciones entre éstos.

Materiales: Pelota

Participantes: Todos

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Los niños identifican quien es el quemado, es decir conversan y departen sobre el tema.

Juego N° 6

La gallinita ciega

Objetivo: Integrar a los estudiantes juego que permite reforzar los lazos cohesión y procesos sensorios



en un
de

perceptivos.

Proceso:

El docente invita a los estudiantes a salir al patio para indicarles el proceso del juego y sus reglas, destacando respetar el turno y al compañero.

1.- Ubica a los estudiantes en el patio y explica el juego, procediendo a seleccionar al niño que hará de gallinita ciega por decisión de la mayoría. El niño seleccionado será vendado los ojos para que no vea. Acto seguido, les invita a memorizar la siguiente el dialogo siguiente:

Niños: ¿Gallinita, gallinita que se te ha perdido?

Niño vendado que hace de gallinita responde: Una aguja y un dedal.

Niños en coro preguntan nuevamente: ¿Cuántas vueltas quieres dar?

Niño vendado que hace de gallinita responde: el número que desea 2, 3, 5...

2.- El estudiante con los ojos vendados por hacer el papel de la gallinita ciega procede a dar las vueltas que comunicó. Luego, caminara agarrado a uno de los niños, siguiendo el sonido de su voz, los que seguirán repitiendo.

Gallinita, gallinita. ¿Que se te ha perdido?

Una aguja y un dedal

¿Cuantas vueltas quieres dar?

Dos.

3.- El primer niño encontrado pasa a ser la nueva gallinita ciega, previamente quien hace de gallinita ciega deberá identificar al



niño atrapado. El niño que fue atrapado e identificado, repite la rutina, los niños corren para ser buscados de acuerdo a su voz, el niño atrapado, pasa a ser la gallinita previo a identificar el nombre del niño. En el caso de que se equivoca en el nombre tendrá que seguir buscando, pues el que acierta es quien gana en tanto el niño que fue atrapado será la gallina ciega, iniciando nuevamente el juego.

Materiales: Pañuelo.

Participantes: Todos.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Integración de los niños e identificación por el nombre

Juego N° 7

El mensaje

Objetivo: Desarrollar interacción por medio de la emisión de un mensaje.

Proceso:

El docente invita a los niños a sentarse en el piso. Luego, procede a formar al azar grupos de al menos 10 estudiantes, para que formen un semicírculo y de inmediato explica el juego e indica sus reglas.

1.- Al menos 10 estudiantes están sentados en semicírculos. El docente enfatiza quien empieza el juego. Todos los niños identifican al primero, o sea al niño que empieza como también al último.

2.- El docente emite un mensaje verbal al primer niño, quien pasa siguiendo la secuencia hasta llegar al último niño.

3.- Al final el docente pregunta a cada uno de los niños que mensaje escuchó decir a su compañero, para al final hacer notar las diferencias que existen entre el mensaje inicial y final.

Materiales: Ficha de mensaje preestablecidos

Participantes: Grupos de 10 niños.

Tiempo: 45 minutos.

Evaluación: Los niños interrelacionan con sus compañeros escuchando y atendiendo el mensaje.



Juego
Nº 8
¿Cómo

es tu amigo, amiga?

Objetivo: Interrelacionar a los niños por medio de observación, la descripción de los gustos personales.

Proceso:

El docente invita a los estudiantes a formar parejas, luego les pide ponerse frente a frente, acto seguido recalca el valor del respeto hacia el compañero. Luego de ello procede a pedir a cada pareja que describa como ve o que lo que sabe hacer su compañero par. Luego de ello:

1.- Invitar a los niños a identificar a quien consideran como su mejor amigo frente a la clase. La maestra invita a un estudiante a pasar adelante indicándole la mecánica del juego, misma que consiste en poner a los dos niños de ejemplo.

2.- En pareja cada uno describe las características físicas de su amigo y luego hace preguntas como:

¿Qué te gusta hacer?

¿Qué te gusta comer?

¿Cuál es tu juguete preferido?

3.- Terminado el paso de las preguntas, toca al niño sin mirar al compañero dice describir como es él, señalando que es lo que le gusta hacer, comer y cuál es su juguete preferido. Luego de ello cada pareja realiza un ejercicio similar, es decir ir saliendo a describirse cada uno.

Materiales: Ninguno

Participantes: En parejas.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Los niños conocen a su compañero identifican el concepto de amistad e interrelaciona sobre lo que les gusta o disgusta.

Juego
La



N° 9
carta

Objetivos: Fomentar la interacción entre los niños por medio de la c entre sus pares, identificando nombres de ciudades, países, entre otros..

Proceso:

El docente invita a los estudiantes a salir al patio, indicando las reglas del juego. El juego consiste en:

- 1.- El docente explica que el juego requiere el uso de una pelota.
- 2.- Se procede a un dialogo con el siguiente contenido: un niño seleccionado exclama: ¡ha llegado una carta!
El grupo de niños preguntaran: ¿para quién?
3.- El niño que realiza la pregunta responde dando el nombre del cualquier niño que él considere debe responder, por ejemplo: para "Carlos". Los niños preguntan: ¿Dé dónde?, lanzando la pelota hacia arriba, lo más alto posible, nombrando una ciudad del país, por ejemplo: Milagro.
3.- Carlos que debe estar atento, deberá correr a coger la pelota, quien pasa a ser el nuevo cartero, el juego continúa de igual forma.

Materiales: Pelota.

Participantes: Todos.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Incrementar el vocabulario, interacción por medio de la identificación de los niños por sus nombres.

Juego N°
Ula, ula



© Can Stock Photo - csp33110804

10

Objetivos: Desarrollar interacción por medio de la formación de grupos que participan en el juego.

Proceso:

Reunimos en el patio a todos los estudiantes otorgándole a cada niño, el instrumento denominado Ula, que no es más que una especie de círculo de un metro de diámetro elaborado con una manguera de plástico semirrígido. Luego explica las orientaciones necesarias para el uso adecuado del ula.

1.- Ubicamos en 4 filas a los niños tomando en cuenta una distancia que de manera prudente permita que cada estudiante haga uso del ula sin interferir a estudiante alguno.

2.- El docente hará sonar una canción, sea en su celular u otro equipo, para que, siguiendo el ritmo de la melodía, los niños sigan las consignas con el ula: arriba, abajo, adelante, atrás, poner en el piso el ula, levantar el ula, salte dentro del ula, salga del ula, básicamente.

3.- Se pide a cada niño poner en el piso cada una de las ulas, ello da lugar a que se forme una fila con las filas, luego los estudiantes se forman de manera ordenada y proceden a saltar dentro de cada una de las ulas, respetando su turno. También se pueden proponer campeonatos respecto de que grupo supera saltando primero las ulas.

Materiales: Ulas

Participantes: Todos.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Interrelacionan al descubrir que pueden realizar competencias entre ellos.



Juego N° 11

Lava autos

Objetivo: Desarrollar interrelación por medio de la formación de grupos y sana competencia.

Proceso:

Llevar a los estudiantes en un espacio abierto para explicar las reglas del juego.

1.- Organizar a los estudiantes en dos filas paralelas de tal manera que cada el niño de este frente a frente, dando la imagen de un túnel.

2.- El docente les hará conocer que por ahora son un túnel de lavado de carros, les preguntara temas tales como: ¿que se hacen en el lavadero de carros? ¿Cómo lavan los carros las personas? ¿Cómo usan las manos? Los estudiantes frente a frente en acciones de tipo mimo harán movimientos similares a frotar un carro en forma circular, recorrer de arriba hacia abajo y dar palmadas, mientras la pareja de niños que esta al final, pasa a través del túnel del lavado.

3.- La pareja que llega al final se incorpora a la máquina de lavado mientras otra pareja reinicia el juego, pasando de dos en dos.

Materiales: 0

Participantes: Todos.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Los niños interrelacionan entre parejas e interactúan.



Juego

N° 12

El túnel

Objetivo: Interrelacionar desde la competencia para superar obstáculos.

Proceso:

El docente convoca a los estudiantes al patio de manera ordenada e indica las reglas del juego, el cual tiene la siguiente operatividad:

1.- El docente forma a los estudiantes en dos columnas de tal forma que en medio se forme una especie de túnel humano. La distancia entre cada estudiante debe permitir que, al estar ubicados frente a frente, puedan, primero, unir las manos, después unir las cabezas y hasta poder abrir las piernas apoyándose en el niño que está ubicado delante.

2.- El niño que esta al final pasa por el túnel, una vez que supera el túnel pasa a ocupar la primera ubicación, en tanto el niño que esta al final procede a pasar por el túnel y así sucesivamente hasta que todos los niños hayan participado. Una vez que todos han participado se puede empezar otra vez el juego en el objetivo de que todos los niños interaccionen entre sus compañeros.

3.- Adicional, para darle un mayor nivel de participación e interacción el docente puede colocar botellas de plástico vacías para que los niños salten antes de llegar al túnel como también puede ubicar colchonetas, u las para crear obstáculos y así los estudiantes se esfuercen por superar los obstáculos que se pone en el juego.

Materiales: Ninguno

Participantes: Todos.

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Interacción entre niños y competencia entre grupos.



Juego N° 13
El espejo

Objetivo: Desarrollar interacciones a través de la identificación de la imagen física y corporal de los niños.

Proceso:

El docente explica en qué consiste el juego del espejo, indicando de manera clara, precisa y concisa las reglas. El juego demanda tener un espejo de al menos las siguientes dimensiones: 50 cm. de largo por 30 cm. de ancho

1.- El juego consiste en hacer pasar a cada uno de los niños frente al espejo, pidiéndoles observen su propia imagen y procedan a mencionar las partes de su cuerpo, al tiempo de realizar movimientos y gestos que sus compañeros le piden realice.

2.- El docente preguntarle al niño:

¿Cómo eres tú?

El docente puede dinamizar el juego planteando alternativas como: ¿eres grande?, ¿pequeño?, ¿delgado?, gordo?, ¿Dé color es tu piel? ¿También puede preguntar a los niños del salón que color de ojos tiene? Tratando así que el niño se describa junto al resto de compañeros de grado, dando lugar a interacciones que permiten conocerse y socializar al niño.

Materiales: Espejo.

Participantes: Todos

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: interacciones entre los niños por medio de la identificación de su cuerpo a través de la descripción física e interrogantes que demandan amplia participación de éstos.

Juego N° 14

La cuchara y

Objetivos:



el limón

generar

interacciones por medio de estrategias de competencia entre grupos de niños.

Proceso:

El docente procede a explicar a los estudiantes las reglas del juego y luego de ello les invita a salir al patio, lugar ideal para la ejecución de este juego.

- 1.- El docente distribuye a los niños en 3 grupos, los que forman igual número de filas.
- 2.- El docente pide que se nombre un capitán de equipo, es decir habrán 3: uno por cada fila. El capitán es dotado de una cuchara de plástico y un limón.
- 3.- El capitán de cada equipo sostiene con la boca la cuchara y el limón. Una vez listos, el docente da la orden de largada para que cada uno de los niños lleve el limón en la cuchara a depositar en una caja que está ubicada a una prudente distante, generalmente 10 metros.
- 4.- El grupo de niños que termine depositar los limones en el menor tiempo será el ganador.

Materiales: Cuchara y limón

Participantes: Todos

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Interrelaciones por grupos, los niños reconocimiento a los ganadores.



15

Las figuras geométricas

Objetivo: desarrollar interacciones entre los niños por medio de figuras geométricas.

Juego N°

Proceso:

El docente socializa las reglas del juego, da ciertas indicaciones referidas a cómo comportarse durante el juego e invita a salir al patio a los niños.

1.- El docente forma un círculo con los estudiantes, luego entrega a cada niño una figura geométrica elaborada en cartulina, la cual es pegada en el pecho de cada uno de los niños.

2.- El niño observa la figura geométrica prendada en su pecho y busca entre sus compañeros una figura igual. Una vez encontrada la figura par, los niños proceden a levantar la mano diciendo ¡hurra encontré a mi body”.

3.- Los dos niños describirán las características de las figuras asignadas, luego proceden a dibujarla en el aire, para proceder a la corporizarización de la figura que le toco.

4.- El docente deberá motivar a los niños a formar grupos según la figura geométrica que les toco, para ello entregara un papelote a cada grupo para que realice dibujos con las figuras geométricas que tiene cada uno.

Materiales: Figuras geométricas, pliego de papel bond, lápiz y colores

Participantes: Todos

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Interrelación entre pares por medio del reconocimiento de figuras similares, al tiempo de establecer semejanzas y diferencias vía dialogo.



Juego

La

N° 16

rayuela

Objetivo: Desarrollar interacciones por medio de la competencia ordenada durante la

realización del juego.

Proceso:

El docente procede a invitar a los estudiantes al patio para dar las indicaciones del juego y sus reglas.

1.- El docente procede a formar grupos de entre 5 y 10 niños, dependiendo del número de estudiantes dibujará con tiza las rayuelas en el piso del patio.

2.- La rayuela es una tira larga que contiene a manera de escalera 9 rectángulos, numerados del 1 al 9.

3.- El niño procede a lanzar una ficha en el número 1, deberá saltar a la casilla número dos. El juego consiste en evitar pisar la casilla en la que se encuentra la ficha. El niño salta, con uno o dos pies, a la casilla que le toca repitiendo en voz alta el número que está pisando en cada casilla.

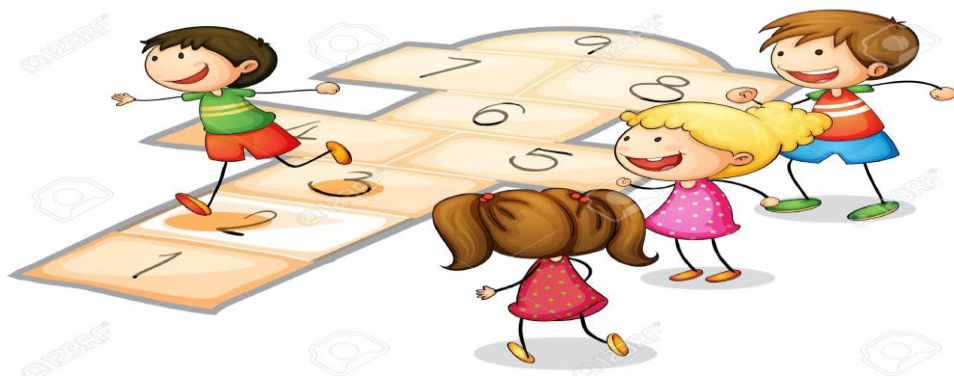
4.- En caso de que uno de los estudiantes que está jugando pisa alguna raya de cualquier casilla, pierde y continúa el otro compañero, así sucesivamente.

Materiales: Tiza, fichas (tapillas o tapas de reciclaje)

Participantes: Todos

Tiempo: 45 minutos

Evaluación: Desarrolla interacciones al formar grupos y observar que sus compañeros cumplan las reglas del juego



Referencias bibliográficas.

- Aguilar, J. P. (s.f.). Técnicas lúdicas. 477-517. (Aguilar, 2015)
- Al (Alelú, Cantin, & López, 2012) elú, M., Cantín, S., & López, N. (2012). *Métodos de Investigación*. México: UNAM. (Alelú, Cantin, & López, 2012)
- Alvarez, E. C. (2010). EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. *GIBRALFARO. Revista de Creación Literaria y Humanidades*. No. 60 , 14-18. (Alvarez, 2010)
- Ander-Egg, E. (1998). *Técnicas de investigación social*. México: El Ateneo. (Egg.E., 1998)
- Araujo, H. (2012). *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Piura: Universidad de Piura. (Araujo, 2012)
- Asamblea Nacional . (2016). *Ley Orgánica de Educación Intercultura (LOEI)*. Quito: Registro Oficial. (Asamblea Nacional, 2016)
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *Constitución del Ecuador*. Quito: Registro Oficial. (Asamblea Nacional Constituyente, 2008)
- Asamblea Nacional Constituyente. (2008). *CONstitución Política de la República de Ecuador*. Quito: Registro Oficial. (Asamblea Nacional Constituyente, 2008)
- Aubert, E. y. (2010). Repertorio lúdico, infancia y escuela”, . En P. Sarlé, *Lo importante es jugar*. Buenos Aires: Homo Sapiens. (Aubert, 2010)
- Bazán, I. A. (2011). La interacción en el aprendizaje. *REVISTA DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA DE LA UNIVERSIDAD VERACRUZANA* , 12-14. (Bazan, 2011)
- Betrán, J. O. (2006). JOSÉ MARÍA CAGIGAL Y SU CONTRIBUCIÓN AL HUMANISMO. *REVISTA INTERNACIONAL DE SOCIOLOGÍA (RIS)*. VOL. LXIV, No. 44 , 207-235. (Beltrán, 2006)
- Borja, M., & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona. (Borja, 2007)
- Burgos, E. (12 de Febrero de 2008). <http://psicopedagogias.blogspot.com/>. (Burgos, 2008)
- Recuperado el 12 de Junio de 2016, de Psicología y pedagogía: /2008/02/el-desarrollo-ldico.html (Burgos.E, 2016)
- Calero, M. (2003). *Educar jugando*. México: Alfaomega. (M., 2003)

Camels, D. (10 de Noviembre de 2010). *El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza*. Primer Seminario Internacional: la Infancia, el Juego y los Juguetes. (Camels, 2010).

Recuperado el 2 de Abril de 2017, de Carvajal, M. M. (2009). LA DIDACTICA EN LA EDUCACION. *Fundación Academia de Dibujo Profesional* , 1-12. (M. C. , 2009)

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta No. 16* , 1-7. (P, 2009)

Chamorro, I. L. (1989). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. *Autodidacta. Revista de educación en Extremadura* , 19-37. (I.L, 1989)

Chávez, J. (2017 de Junio de 2017). Estrategias lúdicas. Los retos del docente para el desarrollo de habilidades básicas. (E. Suárez, Entrevistador) (J., 2017)

Chávez, J. (12 de Febrero de 2017). (J., Estrategias lúdicas. Los retos del docente para el desarrollo de interacciones., 2017) (E. Suárez, Entrevistador)

Chávez, J. (12 de Febrero de 2017).(E. Suárez, Entrevistador) (J, 2017)

Coordinacion Academica de Básica Inferior. (1996). *Informe de resultados de prueba diagnóstica de los niños de primer grado de EGB*. Guayaquil.

Cordón García, J. A. (2001)España: Ediciones Pirámide. (Cordón Gacia J, 2001)

CORTÉS, G. R. (2012). Veracruz: Universidad Popular Autónoma de Veracruz.

CORTÉS, G. R., & GARCÍA, S. G. (2012). *Métodos de investigación I. Investigación documental. Guía práctica*. Veracruz: Universidad Popular Autónoma de Veracruz. (Cortés, 2012)

CORTEZ, G. R. (2003). *INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL. APUNTES Y EJERCICIOS*. MÉXICO: SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. (G, 2012)

DE LA TORRE, M. (1993) *Editorial Génesis*. Argentina.: Génesis. (M. D. L., 1993)

De Zubiria, J. (2006). *Los modelos pedagógicos*: Bogotá: Magisterio. (Zurita, 2006)

Decroly, O., & Monchamp, E. (2002). Madrid: Morata. (Decroly, 2002)

Delors, J. (1996). Madrid: Santillana.). (Delors, 1996)

Domínguez, C. C. (2015). LA LÚDICA: Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. (Dominguez, 2015).

Eco, U. (2002). *Técnicas y procedmientos de estudios, investigación y escritura*. Barcelona: Gedisa. (Eco, 2002)

Espinoza, N. R. (12 de Junio de 2017). (E. Suárez, Entrevistador) (Rizzo, 2017)

Figueroa, D. (22 de Junio de 2017)(Estrella Suárez, Entrevistador) (Figueroa, 2017)

Flinchun, B. (1988). EL JUEGO EN LOS NIÑOS: Flinchun, B. mencionado por

Maureen Meneses Montero; María de los Ángeles Monge Alva. *Revista Educación* 25 (2) , 113-124. (Flinchun, 1988)

Garaibordobil, M. L. (2000). Madrid: Fundación Crecer.). (Garaibordobil, 1995)

Garaigordobil, M. (1995). *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica No. 1* , 37-62.). (Garaigordobil, 1995)

Garay, G. (12 de Febrero de 2017). (E. Suárez, Entrevistador) (Garay, 2017)

Gil, P. S. (2011). *Población de estudio y muestra Curso de Metodología de la Investigación* . Asturias: La Fresneda.

Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). Ibagué: INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA.). (GOMEZ, 2015)

GÓMEZ, T., MOLANO, O., & RODRIGUEZ, S. (2015).Ibagué: INSTITUTO DE EDUCACIÓN A DISTANCIA. (Rodriguez, 2015)

Graterol, R. (2015). (Graterol, 2015). México: UVM.

Hernández S., R., C., F., & C. y Baptista L., P. (2003). (Hernández, Fernández, & Baptista, 2003) México: Editorial McGraw-Hill.

HERNÁNDEZ Sampieri, R. (1998. p.- 57-58).. Colombia: Mc Graw-Hill.

Hetzer, H. (1965). (Hetzer, 1965). Buenos Aires: Kapeluz.

<http://concepto.de>. (2015). (Hetzer, <http://concepto.de/juego/>, 1965). Recuperado el 22<http://concepto.de/juego/> de Febrero de 2017, de <http://concepto.de/juego/#ixzz4etmb7I00>.

<http://www.cosasdelainfancia.com>. (24 de Septiembre de 2012). <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-juegos-g.htm>. Recuperado el 15 de Marzo de 2017, de <http://www>. (Biblioteca, 2012)<https://es.wikipedia.org/>. (28 de Marzo de 2017). (Wikipedia, 2017) Recuperado el 12 de Abril de 2017, de <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>: <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>.

<https://www.significados.com>. (12 de Marzo de 2017). <https://www.significados.com/didactica/>. Recuperado el 12 de Marzo de 2017, de (<https://www.significados.com>, 2017)

Huizinga, J. (2007). (Huizinga, 2007). Buenos Aires: Alianza.

Janot, J. B. (2006). (Janot, 2006): una revisión taxonómica. *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, vol. LXI, No. 2 , 19-42.

Jiménez, Carlos. (2014). (Jiménez, 2014)Bogotá: Universidad Libre de Colombia.

Jowett, S., & Sylva, K. (1986). (S, 1986). *Educational Research*. No. 28 , 21-31.

Llautong, A. (12 de Junio de 2017). (Llautong, 2017) (E. Suárez, Entrevistador)

Meneses, M. M., & Monge, M. d. (2001). (Meneses, 2001)*Revista Educación 25 (2)* , 113-124.

Ministerio de Educación. (2012). *Acuerdo Ministerial No. 020/12*. (Estatuto orgánico de gestión organizacional por procesos del Ministerio de Educación. , 2017)Quito: Registro Oficial.

Ministerio de Educación. (2012). (Educación, 2012) Quito: ME.

Molina, J. (12 de Febrero de 2017). (Molina, 2017) (E. Suárez, Entrevistador)

Montero, M. M., & Alvarado, M. d. (2001). (Montero, 2001): ENFOQUE TEÓRICO. *Revista Educación 25 (2)* , 113-124.

Moreno, C. (1 de Noviembre de 2008). *Pensamiento e interacción en los procesos de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 22 de Marzo de 2017, de <http://es.wikibooks.org/wiki/>: (Moreno, 2008)

Mujina, V. (1975). (Mujina, 1975)Madrid: Pablo del Río.

NERICI, I. (1970). (Nerici, 1970)Buenos Aires: Kapelusz.

Nolivos, M. (12 de Febrero de 2017). (Nolivos, 2017) (E. Suárez, Entrevistador)

Nolivos, M. (20 de Junio de 2017). (Nolivos M. , 2017) (E. Suárez, Entrevistador)

Nuñez, P. (2002). (Nuñez, 2002). Bogotá D.C: Loyola.

Palacios, A., & Coll, M. y. (1990). (Palacios, 1990)En A. Fierro, *Desarrollo de la personalidad en la adolescencia* (págs. pp. 327-338). Madrid: Alianza Editorial.

Peña, A., & Castro, Á. (2012). *Profe: (Castro, 2012) El juego un espacio para la participación infantil*. Bogotá: Cinde.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1984). (Piaget, 1984) Madrid: Morata.

Piaget, J., & Inhelder, B. (1984). (Piaget, Psicología del Niño, 1984): *Madrid*. Madrid: Morata.

RAE. (2015). (RAE, 2015). Madrid: Espasa-Calpe.

Ramírez, C. (11 de Febrero de 2017). (Ramírez, 2017) (E. Suárez, Entrevistador)

Rivero, I. (2010). (Rivero, 2010) La Plata: Universidad de la Plata.

Romero, G. I. (2006). (Romero, 2012). ISBN-13: 978-84-692-5046-4.

Sánchez, A. (15 de Junio de 2017). (Sánchez, 2017)(Estrella Suárez, Entrevistador)

Sarlé, P. (2006). (Sarlé, 2006). Buenos Aires: : Paidós.

Sutton-Smith, B. (1978). (Sutton, 1190). *Versión castellana 1990*. Schondorf: Deutschland.

Torres, C. M. (2002). (TORRES, 2002). *Educere, vol. 6, núm. 19* , 289-296.

UNED. (2013). ¿Que son las estrategias didácticas? *CECED* , 1-9.

UNESCO. (1999). EDOUARD CLAPAREDE (1873-1940). (Claparade, 1999)No. 3-4 , 808-821.UNESCO. (1980). (UNESCO, 1980)Paris: UNESCO.

UNICEF. (1989). (UNICEF, 1989). Paris: UNICEF.

Unidad Educativa Fiscal Leonidas García. (2015). (García, 2015)

Velazco, M., & Mosquera. (12 de Abril de 2013). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo. PAIEP*. Recuperado el 11 de Marzo de 2017, de http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf. (Velazco, 2013)

VILLALPANDO, J. M. (1970). (Villalpando, 1970). Porrúa. 1970.

Vygotsky, L. S. (1982). (Vigotsky, 19982) en 1933. *Cuadernos de Pedagogía* 85 , 39-49.

Winnicot, D. (1982). (Winnicot, 1982) Buenos Aires: Gedisa.

Yañez, S. M. (2013). (YAÑEZ, 2013)*Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* , 1-13.

Yepes, J. L. (2007). (YEPES, 2007) *Faro* , 1-12.

ZABALZA, M. M. (1990). (ZABALZA, 1990)(pág. Tomo I). Madrid: UNED.

Zapata, O. (1990). (ZAPATA, 1990)México: Editorial Pax.

22EXOS

Anexo N° 1 Validación de las encuestas.



Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Escuela de Posgrado
Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN							
TITULO DEL TRABAJO		El juego como estrategia didáctica de interacción de los niños de Primer Grado de EGB.					
INSTRUCTIVO							
Ítem	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
Total							
%							
Evaluado por:	Apellido	Nombre		Cédula de Ciudadanía	Fecha	Firma	
	González Sarango	Jorge Enrique		0200662112	09/12/2017		
	Profesión			Asesor	Teléfono:		
	Economista	Investigador	Manglareditores	0994061506	jorgonza80@hotmail.com		

Anexo N° 2 Instrumento de Validación.



**Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Escuela de Posgrado
Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos**

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN							
TITULO DEL TRABAJO		El juego como estrategia didáctica de interacción de los niños de Primer Grado de EGB.					
INSTRUCTIVO							
	CONGRUENCIA (Con el título del trabajo)		CLARIDAD		TENDENCIOSIDAD (Las preguntas están libres de otros factores que influyan en la respuesta)		Observaciones
Ítem	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
Total							
%							
Evaluado por:	Apellido	Nombre	Cédula de Ciudadanía	Fecha	Firma		
	Garay Arellano	Gregory Asisclo	0905361176	09/12/2017			
	Profesión		Asesor	Teléfono:			
	Psicóloga	Docente	Manglareditores	0995349765	gag55@hotmail.com		

Anexo N° 3 Carta a la Unidad Educativa



**Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Escuela de Posgrado
Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos**

Fecha: Periodo lectivo 2017-2018

Institución: UEF Leonidas García

Función: Docente

Estimado Profesional:

Mediante el presente Instrumento y con el propósito de obtener información para establecer cuál es su criterio y conocimiento sobre el juego como estrategia didáctica de interacción de los niños de Primer Grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal "Leónidas García" de la ciudad de Guayaquil, necesitamos conocer su opinión acerca de algunas interrogantes que se plantean sobre este tema.

Además, la potencial elaboración de una Guía Metodológica de Juegos a ser utilizados como estrategia didáctica de interacción de los niños de Primer Grado de EGB, es necesaria para transmitir en los docentes los conocimientos necesarios y desarrollar sus potencialidades en lo que al fomento de interacciones se refiere, involucrando a todos los actores del Proceso Enseñanza-Aprendizaje.

La Metodología se sustenta en el trabajo de campo, la observación, encuestas a los involucrados en la investigación.

Por las razones expuestas solicitamos responder el cuestionario adjunto.

Cordialmente,

Estrella Suárez

Anexo N° 4 Objetivo-Instructivo - Escala de Valores de las Preguntas a los padres de familia.



**Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Escuela de Posgrado
Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos**

PREGUNTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “LEONIDAS GARCIA” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

Objetivo: Recoger criterios e información relacionada con su opinión sobre el juego como estrategia didáctica de interacción de los niños de primer grado de EGB de la Unidad Educativa Fiscal “Leónidas García” de la ciudad de Guayaquil de la ciudad de Guayaquil.

Instructivo:

Antes de llenar este instructivo sírvase leer cada una de las preguntas y seleccione la alternativa que usted considere correcta en el cuadro que se le presenta. No olvide que de su respuesta depende el éxito de este estudio. Su apreciación será confidencial, por lo tanto usted no deberá anotar su nombre ya que el resultado solo se utilizará para fines exclusivos de la presente Investigación.

Para seleccionar la respuesta será la siguiente escala de Likert:

Escala de Valores

Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
----------------	------------	---------------

Anexo N° 5 Formato de encuesta.



**Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil
Escuela de Posgrado**

Lea detenidamente las preguntas de la encuesta, conteste el cuestionario según su criterio consignando una **X** en el casillero de su preferencia.

Esta encuesta es totalmente confidencial y anónima. Sus resultados solo servirán para fines exclusivos del presente trabajo investigativo.

N°	PREGUNTAS	Muy de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo
	PREGUNTAS			
	ALTERNATIVAS			
1	Los juegos dan lugar a interrelaciones entre los niños en la comunidad escolar?			
2	¿Considera necesario compartir con su hijo juegos de tipo educativo? (dedica tiempo y espacio para estar juntos)			
3	¿Tiene usted conocimiento básico de las interrelaciones que desarrolla su hijo con los juegos en la escuela?			
4	¿Usted facilita o gestiona recursos (tutores, materiales, equipo) para que su niño se interrelacione mediante el juego?			
5	¿Motiva o recompensa a su hijo cuando supera alguna dificultad de interrelación por medio del juego?			
6	¿Conoce el ambiente escolar y los efectos del juego en la vida de su hijo?			
7	¿Los docente son modelo a seguir e incentivan que los niños jueguen libremente, interrelacionen y sean libres e independientes en su actuar?			
8	¿Identifica mejoras y desarrollo de interrelaciones en su hijo con el juego en la comunidad educativa?			
9	¿Urge que los docentes cuenten con el material apropiado que les permita desarrollar interrelaciones en los niños a través del juego?			
10	¿Considera que el docente aplica actividades lúdicas (juegos educativos) para incentivar a los niños el desarrollo de interacciones?			
11	¿Cree usted que el aplicar los juegos como nuevo método de enseñanza a sus hijos por medio del docente facilitaría el desarrollo de interacciones?			
12	¿Cree usted que en la educación de su hijo se debe tener un plan de actividades que tenga como base fundamental el uso del juego para el desarrollo de interacciones?			

Anexo N° 6 Evidencia fotográfica

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “LEONIDAS GARCÍA”



Foto # 1.- Aquí podemos apreciar la encuesta que se está realizando a la madre de familia.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL” LEONIDAS GARCÍA”

Foto # 2.- Leyendo y explicando las preguntas a cada una de las madres de familia.

UNIDAD EDUCATIVA FISCAL “LEONIDAS GARCÍA”



Foto # 3 Realizando un juego de agilidad corporal, desarrollando su motricidad gruesa.

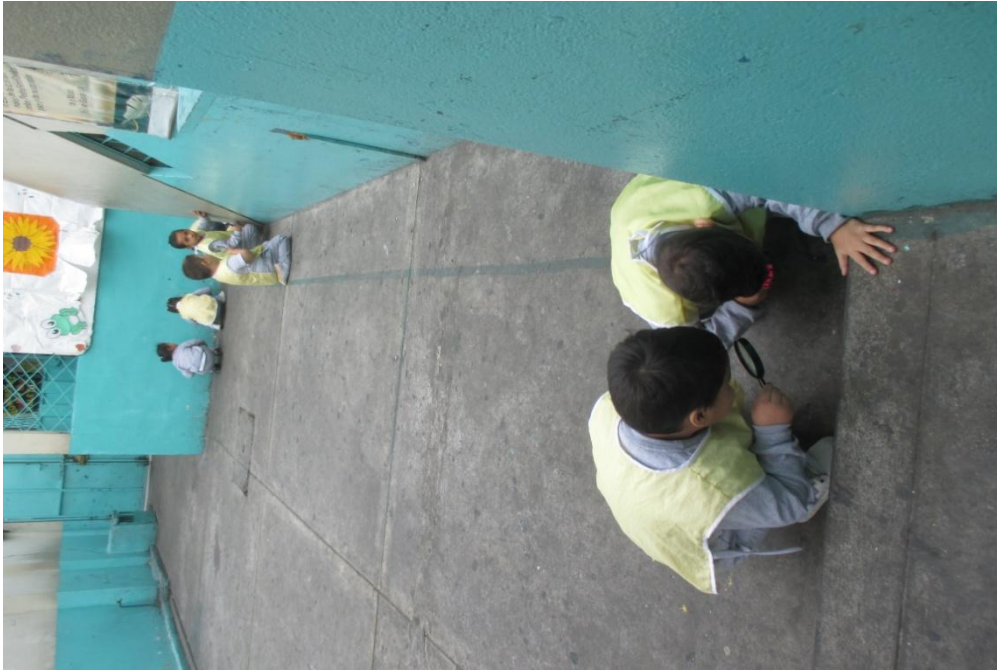


Foto # 4.- Estimulando su espíritu investigativo y curiosidad observando diferentes insectos que hay en el medio.



**Foto
5**

Jugando al autobús.



Foto
jugando al mensaje.

6



Foto #7

Jugando al túnel.