



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN
DE MODELOS EDUCATIVOS**

TEMA

**Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los
niños de inicial de la Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado"**

Autoras

Lcda. Rosa Elena Gómez Méndez

Lcda. Ivonne Aracely Medina González

Tutor de tesis

William Quimí Ms.

OCTUBRE, 2015

GUAYAQUIL-ECUADOR



REPÚBLICA DEL ECUADOR

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EMPRESARIAL DE GUAYAQUIL

**TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE MAGISTER EN DISEÑO Y EVALUACIÓN
DE MODELOS EDUCATIVOS**

TEMA

**Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los
niños de inicial de la Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado"**

Autoras

Lcda. Rosa Elena Gómez Méndez

Lcda. Ivonne Aracely Medina González

Tutor de tesis

William Quimí Ms.

OCTUBRE, 2015

GUAYAQUIL-ECUADOR



DECLARACION EXPRESA

Nosotras Lcda. Rosa Elena Gómez Méndez, Lcda. Ivonne Medina González, declaramos ser autoras de la presente Tesis de Grado de Maestría en Diseño y Evaluación de Modelos Educativos, Titulada Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de inicial de la Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado", parroquia Tarquí, provincia del Guayas en el período lectivo 2015-2016.

Nos permitimos certificar la responsabilidad que lo escrito en este trabajo investigativo es de nuestra autoría a excepción de las citas y reflexiones, utilizadas para el proyecto y el patrimonio intelectual de la misma corresponde a la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil.

Lcda. Rosa Elena Gómez M
C.I 0911059871

Lcda. Ivonne Medina González
C.I 0923417778



MIEMBROS DEL TRIBUNAL

PRESIDENTE _____

PRIMER VOCAL _____

SEGUNDO VOCAL _____



**EL JURADO EXAMINADOR OTORGA A LA
PRESENTE TESIS:**

CALIFICACIÓN _____

EQUIVALENCIA _____



DEDICATORIA

Con mucho amor dedico este trabajo de Investigación a mis padres que desde el cielo me guían, a mis hijos, especialmente a mi esposo quienes han sido mi fuente de inspiración para continuar en esta etapa de mi vida profesional.

Rosa Elena

Dedico este trabajo de investigación con mucho esfuerzo y cariño a mis padres, esposo e hijos que me han brindado su apoyo incondicional porque sin ellos no hubiese llegado a culminar una meta más en mi vida profesional.

Ivonne

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por todas las Bondades que ha tenido con nosotras por llenarnos con su espíritu de amor y darnos fortaleza y humildad para terminar este proyecto para bienestar de los niños

A la Universidad Empresarial de Guayaquil, a los maestros, por su acertada y dedicada dirección a la elaboración de la tesis.

A los directivos y personal docente de la escuela de educación Básica Rommel Mosquera Jurado por darnos la oportunidad de poder contribuir con el desarrollo institucional y educativo del país.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	I
DECLARACION EXPRESA	II
MIEMBROS DEL TRIBUNAL	III
EL JURADO EXAMINADOR OTORGA A LA	IV
DEDICATORIA	V
AGRADECIMIENTO	VI
RESUMEN	i
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	3
1 Diseño de la investigación	3
1.1 Antecedentes de la investigación	3
1.2 Problema de Investigación	4
1.2.1 Planteamiento del problema	4
1.2.2 Formulación del problema	5
1.2.3 Sistematización del problema	5
1.3 Objetivos de la investigación	6
1.3.1 Objetivo general	6
1.3.2 Objetivo específicos	6
1.4 Justificación de la investigación	7
1.4.1 Justificación teórica	7
1.4.2 Justificación metodológica	9
1.4.3 Justificación práctica	9
1.5 Marco de referencia de la investigación	10
1.5.1 Marco teórico	10
1.5.2 Marco conceptual	47
1.5.3 Fundamentación Filosófica	51
1.5.4 Fundamentación pedagógica	53
1.5.5 Fundamentación Psicológica	54
1.5.6 Fundamentación sociológica	55
1.5.7 Fundamentación legal	55

1.6	Formulación de la Hipótesis y variables	72
1.6.1	Hipótesis General	72
1.6.2	Hipótesis Particulares	72
1.6.3	Variables	73
1.7	Aspectos metodológicos de la investigación	77
1.7.1	Tipo de estudio	77
1.7.2	Método de investigación	77
1.7.3	Fuentes y técnicas para la recolección de información	77
1.7.4	Población y muestra	79
1.7.5	Tratamientos de la Información	80
1.8	Resultados e impactos esperados	81
CAPITULO II		82
2	Análisis, presentación de resultados y diagnóstico	82
2.1	Análisis de la Situación Actual	82
2.2	Ubicación Geográfica	82
2.2.1	Breve reseña histórica de la escuela básica Rommel Mosquera Jurado	83
2.2.2	Misión	83
2.2.3	Visión	84
2.2.4	Valores	84
2.3	Estructura Organizacional	84
2.4	Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas	85
2.5	Tendencias	86
2.6	Perspectivas	86
2.7	Presentación de resultados y diagnóstico	87
2.8	Verificación de Hipótesis	105
2.8.1	Hipótesis General	105
2.8.2	Hipótesis particulares o específicas	105
CAPÍTULO III		107
3	Propuesta	107
3.1	Título	107
3.2	Antecedentes	107

3.3	Justificación	107
3.4	Objetivos	109
3.4.1	Objetivo General	109
3.4.2	Objetivo Específico	109
3.5	Importancia	109
3.6	Ubicación Sectorial Y Física	111
3.7	Factibilidad	112
3.7.1	Factibilidad de aplicación	112
3.7.2	Factibilidad política	113
3.7.3	Factibilidad administrativa	113
3.7.4	Factibilidad De técnica	114
3.8	Recursos administrativos	114
3.9	Institucional	114
3.10	Humanos	114
3.11	Materiales	115
3.12	Beneficiarios	116
3.13	Descripción de la propuesta	118
3.14	Evaluación de la propuesta	119
3.15	Conclusiones	121
3.16	Recomendaciones	121
	Bibliografía	154
	ANEXOS	157

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1 Hipótesis	72
Cuadro N° 2 Variables.....	74
Cuadro N° 3 Importancia de la Lúdica	88
Cuadro N° 4 Estrategias Lúdicas	89
Cuadro N° 5 Aplicación de la Lúdica	90
Cuadro N° 6 Espacios Lúdicos	91
Cuadro N° 7 Actividades Lúdicas	92
Cuadro N° 8 Lúdica está Centrada de Experiencia de Estudiantes.....	93
Cuadro N° 9 Aplicación de la Lúdica	94
Cuadro N° 10 Rendimiento Académico	95
Cuadro N° 11 Guía Didáctica.....	96
Cuadro N° 12 Dificultades de Aprendizaje	97
Cuadro N° 13 Rendimiento Académico	98
Cuadro N° 14 Enseñar Jugando.....	99
Cuadro N° 15 Área de Recreación	100
Cuadro N° 16 Impartir Clases	101
Cuadro N° 17 Procesos de Aprendizaje	102
Cuadro N° 18 Motivación Aprender	103
Cuadro N° 19 Convivencia y la Comunicación	104
Cuadro N° 20 Cronograma	120

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1 Clasificación de los juegos	19
Gráfico N° 2 Juego funcional	23
Gráfico N° 3 El rol del juego.	25
Gráfico N° 4 Estrategias de aprendizaje	43
Gráfico N° 5 Estructura.....	85
Gráfico N° 6 Importancia de la lúdica	88
Gráfico N° 7 Estrategias lúdicas	89
Gráfico N° 8 Aplicación de la lúdica	90
Gráfico N° 9 Espacios lúdicos	91
Gráfico N° 10 Actividades lúdicas	92
Gráfico N° 11 Lúdica está centrada de experiencias de estudiantes	93
Gráfico N° 12 Aplicación de la lúdica	94
Gráfico N° 13 Rendimiento académico.....	95
Gráfico N° 14 Guía didáctica	96
Gráfico N° 15 Dificultades de aprendizaje	97
Gráfico N° 16 Rendimiento académico.....	98
Gráfico N° 17 Enseñar jugando.....	99
Gráfico N° 18 Área de recreación.....	100
Gráfico N° 19 Impartir clases	101
Gráfico N° 20 Procesos de aprendizaje	102
Gráfico N° 21 Motivación de aprender.....	103
Gráfico N° 22 Convivencia y la comunicación	104
Gráfico N° 23 Ubicación Sectorial y física.....	111

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo n° 1

Solicitud de permiso al establecimiento educativopág 158

Anexo n°2

Respuesta de permiso por parte de la Directora del plantel.....pág 159

Anexo n°3

Encuestas Aplicadas a docentes de la Institución Educativa.....pág. 160

Anexo n°4

Encuestas Aplicadas a padres de familia de la Institución Educativa.....pág. 162

Anexo N° 5

Encuestas realizadas a la directora de la Instituciónpág. 164

Anexo n°6

Fotografías.....pág.166

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura n°1

Niños jugandopág 125

Figura n°2

Niños jugando con legospág 125

Figura n°3

Niños en horas de recreopág 127

Figura n°4

Niños en jugospág 128

Figura n°5

Niños en resbaladerapág 129

Figura n°6

Niños en columpios.....pág 129

Figura n°7

Niños jugando con arena.....pág 131

Figura n°8

Jugando con elefantepág 131

Figura n°9

Niños haciendo dinámicapág 132

Figura n°10

Jugando con cestopág 133

Figura n°11

Jugando con figuras geométricas	pág 134
Figura n°12	
Jugando a la rayuela	pág 135
Figura n°13	
Jugando con nuevas tecnologías	pág 136
Figura n°14	
Jugando con burbujas	pág 137
Figura n°15	
Jugando gallinita ciega	pág 138
Figura n°16	
Juego del espejo	pág 139
Figura n°17	
Juego la carrera del galope.....	pág 140
Figura n°18	
Niños corriendo	pág 141
Figura n°19	
Juego ratón	pág 142
Figura n°20	
Juego patos al agua	pág 143
Figura n°21	
El aseó.....	pág 144
Figura n°	
Mi escuelita	pág 146

Figura n°22

En familia.....pág 151



Tema: Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de inicial de la Escuela básica “Rommel Mosquera Jurado”

Autoras: Lcda. Rosa Elena Gómez Méndez - Lcda. Ivonne Medina González

RESUMEN

Este trabajo de investigación está orientada a los Beneficios de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje de niños y niñas del nivel inicial de la escuela básica Rommel Mosquera Jurado, 2015 2016. Para llegar a estas falencias presentadas por los docentes, sobre la utilización de juegos lúdicos para el aprendizajes se realizó una investigación de campo necesario por tratarse de un problema proyectado de campo educativo; empleando biografía métodos, inductivo-deductivos, sintéticos – analíticos, partiendo de un hecho particular a buscar las causas del problema ,es necesaria la capacitación para el desarrollo de este aprendizaje en cada docente, para lograr una enseñanza con calidad, el juego como método de enseñanza los convierte en alumnos participativos dinámicos, reflexivos, creativos, el docentes al manejar ese recurso acertadamente con fines pedagógicos alcanzaran un aprendizaje significativo donde el niño disfrutara de su aprendizaje y lo recordara para toda la vida.

Con este trabajo se pretende concientizar y ayudar a los maestros a utilizar el juego como herramienta pedagógica para el mejor desarrollo cognitivo de sus estudiantes. Como posibles soluciones para esta problemática hemos diseñado una guía de juegos lúdicos, para ser utilizada por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje donde encontraran una variedad de juegos y el proceso para ejecutarlos y aplicarlos en su clase.

(Palabras claves: juegos lúdicos aprendizaje, estrategias)



Tema: Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de inicial de la Escuela básica “Rommel Mosquera Jurado”

Autoras: Lcda. Rosa Elena Gómez Méndez - Lcda. Ivonne Medina González

ABSTRACT

This research work is oriented to the Benefits of playful learning strategy games like children on the initial level of basic school Rommel Jurado Mosquera, 2015 2016.

To reach these shortcomings presented by teachers on the use of recreational games for learning necessary field research was conducted because it is a problem projected educational field; using bio methods, inductive-deductive, synthetic - analytics, starting from a particular fact to find the causes of the problem, training for the development of this learning each teacher is required to achieve a quality education, play as method education makes them dynamic, reflective, creative, participatory students, teachers to manage this resource for educational purposes aptly reach a meaningful learning where the child will enjoy learning and remember for a lifetime.

This paper aims to raise awareness and help teachers to use the game as a teaching tool for better cognitive development of their students.

Possible solutions to this problem we have designed a guide to recreational games, for use by teachers in the teaching-learning process where you will find a variety of games and the process to execute and apply them in your class.

(Keywords: recreational games learning strategies)

INTRODUCCIÓN

En el país existen una serie de falencias en el ámbito educativo, uno de esos temas es la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje, se ha realizado esta investigación debido a la necesidad de la utilización por parte de los docentes se hace frecuente en la escuela Rommel Mosquera Jurado, debido a una consiente preparación de los docentes para utilizar las estrategias a partir de juegos lúdicos, dentro y fuera del salón de clase, para esclarecer los beneficios que tiene el juego, dirigido a los estudiantes de nivel inicial, utilizando el juego lúdico como un enlace a las estrategias de aprendizaje, lo que propicia un conocimiento activo, creativo, desarrollador.

Esta problemática ha sido elaborada cuidadosamente, mediante una investigación de campo, lo cual permite conocer el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas a través de actividades lúdica.

Se compone de tres capítulos los cuales abordan diferentes aspectos como son.

Capítulo I Se describe el diseño de la investigación, antecedentes, planteamiento del problema, sistematización se plantean los objetivos generales y específicos dando su debida justificación Marco teórico, se trata del sustento científico de reconocidos filósofos y pedagogos, el cual servirá de soporte a la investigación. A su vez se realiza la formulación de cada técnica lúdica; hipótesis general y particular con las correspondientes variables; aquí aparece la población y la muestra que servirán para el desarrollo de dicha investigación.

Capítulo II Se analiza la situación actual, con su análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas. Presentación de resultados y diagnósticos, mostrando la verificación de la hipótesis general y particular planteada.

Capítulo III Contiene la propuesta con sus antecedentes, justificación y objetivos generales y específicos la cual consiste en la aplicación de una guía de juegos didácticos como estrategias de aprendizajes, empleada a los estudiantes de nivel inicial de la escuela básica investigada, la cual beneficiara a la comunidad educativa.

CAPITULO I

1 Diseño de la investigación

1.1 Antecedentes de la investigación

En los países de Sudamérica, actualmente se discute con regular frecuencia sobre los planes educativos elaborados, con la finalidad de optimizar la calidad de los conocimientos y su desarrollo en las diferentes áreas de aprendizaje de los niños de la edad inicial.

En Ecuador a partir del año 2008 comienza una nueva era en la educación, se pone en marcha el plan decenal educativo, donde se incluye por primera vez a los niños y niñas menores de cinco años en el sistema Educativo Nacional. Ya en el país se ha considerado la creación de espacios lúdicos en las instituciones educativas, para lograr un mejor desempeño en los discentes y el eje primordial es la educación, se ha comprobado que las actividades lúdicas, actividades físicas, acompañados de juegos recreativos adquieren mejores habilidades, lo cual ayudarán a desenvolverse espontáneamente en su entorno, son pocos los docentes que han considerado las actividades lúdicas en su jornada de enseñanza aprendizaje, se considera esta por falta de conocimientos básicos. Su apego a los métodos donde el niño solo tenía que escuchar y aprender de memoria sin ninguna clase de estímulo recreativo.

Este es el caso de la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado" de la ciudad de Guayaquil, donde los niños de inicial no cuentan con un lugar donde jugar y desarrollar sus destrezas sociales, motrices, sensoriales, afectivas, a falta de estos espacios ha hecho que los docentes impartan sus clases en una manera tradicional utilizando el poco recurso que tienen para realizar sus actividades de enseñanza.

La idea de un escenario favorable ha llevado a proponer una guía de juegos lúdicos, que le permitirá a los maestros realizar un aprendizaje con mayor participación activa de los estudiantes en el proceso de enseñanza y así desarrollar destrezas motrices, cognitivas y sociales que lo ayuden a ser hombres y mujeres competentes en su adultez.

1.2 Problema de Investigación

1.2.1 Planteamiento del problema

En Ecuador existen los sectores representativos de la sociedad, los cuales destacan, la diversidad de problemas que confronta el país en el ámbito educativo. Esta repercute directamente sobre el aprendizaje de los párvulos. Es importante señalar como el ambiente del aprendizaje de niños (as) de 3 a 5 años de edad, debe ser apropiado con materiales y recursos con estos, los niños pueden desarrollar sus habilidades y destrezas de forma divertida.

Las instituciones educativas fiscales del país, no cuentan con un entorno adecuado para que el estudiante aprenda jugando, es fundamental para el desarrollo infantil, la creación de estos ambiente donde los niños y niñas expongan sus inquietudes y se reconozcan como seres humanos, sujeto de derecho con una capacidad de desarrollo que les permita avanzar etapas continuas a través de las cuales se irán produciendo los cambios, los cuales habrán de conducirlos(as) hasta la adolescencia y la adultez de acuerdo a las normas sociales y el entorno del país.

Es responsabilidad de las autoridades educativas, dotar a los docentes de herramientas necesarias para cumplir a cabalidad la formación de una forma eficaz y eficiente y con los objetivos planteados, brindando apoyo incondicional basado a la implementación de talleres y áreas recreativas para la niñez, que contribuyan a un buen desarrollo psicosocial y afectivos de los párvulos” (Actualización y fortalecimiento curricular, 2010)

La presente investigación ha detectado el problema en los niños y niñas de 3 a 5 años que corresponde a la edad de inicial, tienen falencias en el proceso de aprendizaje cognoscitivo, motriz y social debido a la no aplicación de juegos lúdicos, los espacios de juego (patio o aula) no son utilizados correctamente por los docentes para realizar las clases, sino que solo es para el receso, muchos docentes no aplican el lema jugando se aprende mejor, si se lo aplicará las horas clases se convertirían entretenidas para los educandos.

1.2.2 Formulación del problema

¿Cómo influyen los juegos lúdicos en la calidad de las estrategias de aprendizajes en estudiantes de educación inicial de la escuela “Rommel Mosquera Jurado” durante el período lectivo 2015-2016?

1.2.3 Sistematización del problema

Campo Educación Inicial

Área Inicial

Aspecto Social Educativo

Tema Beneficio del juego lúdico como estrategia de aprendizaje en los niños de inicial de la Escuela Básica "Rommel Mosquera Jurado"

¿Cómo afecta en el aprendizaje la no aplicación de actividades lúdicas?

¿Qué importancia tendrá los juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza en los centros de educación inicial?

¿Qué estrategias metodológicas debe aplicarse por el docente en el desarrollo de la clase, que promuevan en los estudiantes la participación activa durante el proceso de enseñanza?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Utilizar una guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial de la escuela "Rommel Mosquera Jurado" de la ciudad de Guayaquil

1.3.2 Objetivo específicos

1. Determinar los factores que afectan la no utilización de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje.
2. Promover la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de nivel inicial.

3. Diseñar una guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje para el desarrollo en los niños de inicial de la Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado".

1.4 Justificación de la investigación

1.4.1 Justificación teórica

En el país avanza a la educación como un factor muy importante para el desarrollo social y político, es por ello se buscan constantemente nuevas estrategias y métodos para lograr una excelencia académica en el estudiante, al alcanzar un alto nivel intelectual será capaz de responder y participar activamente en la transformación de la sociedad en la que vive. La educación juega un papel primordial para el desarrollo sociocultural de un país.

Para llegar una sociedad con seres humanos emprendedores, se debe preocupar en la formación consiente y eficaz en los niños en sus primeros años de vida estos son el primer elemento dentro de la sociedad, desde que nacen como parte de la familia, luego el centro de educación inicial donde el párvulo llega a conocer y experimentar un nuevo mundo, las maestras y cuidadoras son el grupo que acompaña al infante, lo guía, y le satisface todas las expectativas a través de los juegos y metodologías del aprendizaje, el juego como método de enseñanza no se utiliza a cabalidad, sino al contrario se ha dejado en segundo lugar, muchos docentes se dedican a realizar actividades conductistas y memoristas y no desarrollan el pensamiento crítico en los educandos. A través de esta investigación se espera brindar un aporte de mucho valor en el proceso educativo, el cual brinde a las docentes estrategias metodológicas que contribuyan en la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

La educación inicial es la base de los aprendizajes, donde se forma el carácter y los valores en los niños y niñas, como uno de los primeros objetivos del desarrollo

integral de los seres humanos; estas enseñanzas lo ayudan a una buena socialización, con el entorno que lo rodea, las de relaciones de afecto grupo familiar, al cumplir con ciertas pautas de comportamiento, a resaltar lo bueno de lo malo, a respetar a sus familiares y a las demás personas con que se integra adecuadamente.

No se puede negar que la etapa de la inicial está colmada de experiencias, esta lleva a los niños a situaciones significativas los cuales los introducen a elaborar nuevos conocimientos y a formar un pensamiento crítico y creativo. Desarrollo del hombre, y esta se da a partir del proceso de enseñanza y aprendizaje, de forma creadora y consciente durante toda la etapa de su vida.

Los centros de educación inicial deben favorecer el desarrollo y aprendizaje integral de los niños y niñas a través de actividades lúdicas, donde también participe la familia y la comunidad en conjunto, buscando así la relación armoniosa entre alumnos, padres, y docentes lo cual crea un ser humano alegre, dinámico, sano, inteligente, crítico, sociable capaz de contribuir al desarrollo del país.

Según el autor Verhellen (2002)

“El derecho de los niños y niñas al esparcimiento, recreación, juegos, actividades lúdicas, es inalienable, por ser fundamental al proceso evolutivo de la vida infantil, que les permite participar en espacios de cultura y arte en la sociedad.” (pág. 194)

El autor con su concepto resalta la importancia del juego recreativo en los niños, para lograr en ellos la integración social, a partir del desarrollo cualitativo a cada una de sus cualidades y capacidades, según sus edades.

1.4.2 Justificación metodológica

Para la gestión de este proyecto de beneficios de los juegos lúdicos en el aprendizaje de los niños de 3 y 5 años de edad, se aplicarán estrategias evaluativas, logrando así, descubrir los motivos por el cual el niño o niña no juega de forma tal que desarrolle su aprendizaje.

Se justifican además su factibilidad mediante la observación directa la socialización y encuestas, lo cual permite conocer las necesidades de los participantes en la comunidad educativa.

La necesidad e importancia de aplicar este proyecto obliga a los docentes a tener nuevas estrategias metodológicas interactivas que permita al niño(a) a desarrollar su actitud al juego.

1.4.3 Justificación práctica

En este estudio se presentan algunas alternativas de juegos que pueden ser aplicadas por los docentes con los estudiantes mediante las estrategias de carácter activo que puedan enriquecer sus conocimientos, de forma activa con los educandos de ese nivel.

Se considera de mucha importancia la aplicación e implementación de áreas de juego, donde el docente tenga un mejor desenvolvimiento en sus actividades

pedagógicas, motrices, y cognitivas y a su vez ampliamente técnicas cualitativas de juegos lúdicos.

Para obtener beneficio de los recursos que tienen la institución este proyecto tiene además estrategias didácticas motivadoras, lo cual permitirá el desarrollo de las destrezas meta cognitivas, motrices, por medio de las actividades lúdicas. Con la ejecución de la guía, los docentes tendrán un recurso didáctico para aplicarlo en el proceso de su clase juego- trabajo.

1.5 Marco de referencia de la investigación

1.5.1 Marco teórico

Una vez revisados los archivos y fuentes de información de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil no existen proyectos realizados con el tema **"Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje"** propuesta Diseñar una guía didáctica de juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes.

Para Groos (1946) "el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande" (pág. 326).

Como comenta Groos, el juego es muy necesario vivirlo, gozarlo, disfrutarlo en la niñez, para así en la adultez sean hombres capaces de enfrentar cualquier situación en la vida y resolverla en dependencia del momento y en circunstancia que se presente.

El juego para un niño o niña en edad inicial al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particularmente para provocar el desarrollo integral de los mismos, el aula no será necesario convertirla en una "sala de juegos" sino de aprovechar lo máximo la disposición del niño hacia las actividades lúdicas para orientar, con base en sus necesidades e intereses individuales, el objetivo propuesto.

Brinda las posibilidades al niño de relacionarse con el ambiente, la sociedad, la escuela los padres y a su vez descubrir conocimientos nuevos a partir de cada una de las actividades desarrolladas durante el juego.

El juego favorece el proceso cognoscitivo en muchas áreas. En el juego con el movimiento, llega a conocer la gravedad, peso y velocidad y el equilibrio. El niño en el juego con objetos se da cuenta de que estos tienen usos y propiedades distintas, habituales y aplicadas.

Según Clements,RL (2004) "El juego es conocimiento y expresión combinado con acción y pensamiento, da la satisfacción y el sentimientos de logros, el juego es instintivo, voluntario y espontaneo. El juego es significado de aprender a vivir no solo pasar el tiempo" (pág. 393)

Cuando un niño juega intercambia palabras con los demás, enriquece su vocabulario le da vida a lo que piensa y demuestra el gozo que le proporciona el jugar; por tanto desarrolla la comunicación, las relaciones interpersonales, identificándose con los valores acorde al medio.

1.5.1.1 Tipos de Actividades lúdicas existen varios tipos de actividades entre los cuales se encuentran.

- Los juegos de actitudes; son todas aquellas actividades que realiza el niño a través de ejercicios físicos, crean un desgaste de energía, este tipo de juego es usual durante los primeros dos años de vida, son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les estimulan, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos, al jugar los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.
- Los juegos de dramatización donde además de personificar a las personas en la vida real o en la televisión, se ponen de manifiesto la capacidad de imaginación en la cual los niños adoptan papeles heroicos, fantásticos, dramáticos y alejados de la vida real. Inclusive se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos. Este tipo de juegos puede ser provechoso y favorable, estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida escolar.

1.5.1.2 El juego didáctico, es definido entonces como.

(Ortiz,Al, 2005)

“Una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (pág. 187).

Las actividades recreativas van a desarrollar el aprendizaje del niño de forma motivadora, calculadora e intencionada, lo cual logra un conocimiento de manera

eficiente eficaz según cada una de las etapas de vida del niño, esté transita de forma para motivarla al aprendizaje espontáneo.

En los juegos pasivos el niño no aprende de forma feliz, sino forzado de lograr un conocimiento por el cual no se le ha motivado. También sienten satisfacción por los juegos modernos como equipos eléctricos modernos, televisión, los cuales también lo llevan a un razonamiento lógico, no siempre favorable.

(Monereo, Castello, Claritiana, Palma, & Perez, 1999) Dicen

“Los docentes debemos enseñar siempre a pensar sobre la base de un contenido específico que tiene unas exigencias y unas características particulares, pero asegurándonos de que, al menos una buena parte de las operaciones mentales realizadas, nos sean útiles también para pensar en otras cosas, en situaciones diferentes”.(pág.24)

El docente debe realizar el proceso de enseñanza con el objetivo de desarrollar el pensamiento lógico, crítico de los estudiantes para que ellos en cualquier situación de su vida puedan resolver problemas de su vida sin necesidad de ayuda.

El docente deberá disponer el espacio, orientará según la disposición del local, al niño, al ambiente para no molestar ni interrumpir al conocimiento ni la comunidad que le rodea. Cada centro escolar debe programar espacios adecuados para las actividades de juegos, cada juego expansivo y de movimiento de los niños y niñas, sin que esto signifique molestar o interrumpir la continuidad de estos al jugar. Lo mejor es disponer de espacio organizado y suficiente, para permitir las diferentes formas de juego sin necesidad de que ellos se obstaculicen en las actividades.

El educador tiene que elegir materiales adecuados a la edad y necesidades de los estudiantes, este material debe cumplir con normas de seguridad preferiblemente llamativos para los niños y prácticos para la actividad que va a realizar.

Verificar si existe el suficiente material didáctico para la cantidad de alumnos, creados para la actividad que causa en los infantes, el beneficio provocado, por su delineación, por su disposición entre otros. Debe igualmente adquirir material adecuado para niños con necesidades educativas especiales, si fuera necesario.

El docente no debe olvidar rescatar los juegos tradicionales, aunque es en el núcleo familiar, donde se debe incentivar este tipo de juego, pero en la actualidad del mundo moderno muchas familias no lo practican, es la función del docente de los más pequeños iniciar este tipo de esparcimiento dándoles al niño la posibilidad de participar de forma activa y dinámica, incorporándose a esta como un ente más dentro del juego, mientras el niño o niña advierte de una conducta más o menos activa. Pausadamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que invite a jugar al educador siendo un jugador más activo.

El docente debe saber las canciones y dinámicas que acompañan los distintos juegos tradicionales, como el pan quemado, el gato y el ratón, esconde, la olla encantada, la señora la gallina ciega etc. estos juegos tradicionales son muy practicados en las fiestas populares.

El docente va a impartir su conocimiento sobre el juego a partir de actividades tanto a un parque, zoológico y playa, animándoles en su esfuerzo valorar así el reconocimiento a las producciones que pueden dar lugar, el educador evitará siempre y por todos los medios la competencia.

El docente debe observar el juego de los niños o niñas, para poder socializar cada una de las actividades y relacionar estos con los niños, aquí se van a mostrar manifestaciones según los tipos de familia y ambiente que los rodea, por lo cual se debe involucrar en las actividades a los padres o familia y mantener una observación directa para conseguir cada una de las manifestaciones negativas; momento ideal para el desarrollo de valores de cada niño

La tarea de los docentes es desarrollar las capacidades cognitivas, pero también emocionales que permitan a los niños desarrollar su propio concepto y tomar sus propias decisiones.

Para (Piaget Jean, 1956) (Lev Semyonovich Vygotsky, 1924) considero que los niños desarrollan espontáneamente una inteligencia practica no teórica y para eso debe requiere de ambientes externos enriquecidos para que su aprendizaje sea continuo aun llego a decir que el ambiente físico era suficiente para que los niños puedan lograr su propio conocimiento (pág198).

Para que los niños construyan su propio conocimiento hay que darles recursos y ambientes apropiados, donde ellos puedan dar rienda suelta a su imaginación, y adquirir un aprendizaje autónomo y experimental.

Según Lev Semyónovich Vygotsky (1924) "el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales" (pág.203).

Vygotsky asegura que el juego es parte de la necesidad del ser humano por integrarse a la sociedad, sin dejar sus propios criterios sobre un problema, o situación de la vida cotidiana.

(Vygotsky, 1988)

Se desarrolla por la necesidad del niño/a de satisfacer algunos deseos inmediatos. Es así, que el niño o la niña en edad inicial articulan un escenario imaginario que le otorga la posibilidad de que esos deseos sean realizables. Transformando los objetos reales en aquellos que necesita para articular la escena. Es así que una caja podrá transformarse en nave espacial y luego en televisor según lo requiera (pág189)

El niño a través del juego crea un mundo imaginario donde para ellos todo es posible, así también reflejan el ambiente que lo rodea, su creatividad al jugar puede darle vida a un muñeco, a una botella convirtiéndola en pelota, ellos sueñan despiertos y viven felices en su juego.

(Corbolán Fernando, 1992) En su artículo señala:

"A los juegos en el contexto escolar precisan también el uso de material concreto como tableros y fichas o simplemente lápiz y papel, materiales que permitan registrar la resolución del problema matemático implicado en el juego "(pág. 194)

Corbalán en su artículo manifiesta; que el juego debe de ser reforzado con materiales del medio escolar como lápiz, cuadernos etc. con lo que el niño va a demostrar el aprendizaje adquirido por medio del juego.

(Marina ,José Antonio, 2011)"asegura que el juego es determinante en la formación de los niños es la capacidad creadora donde un pedazo de cartón puede ser su cama" (pág. 186)

El autor opina que en la formación del ser humano el juego es muy importante, a través de este pueden darle rienda suelta a su fantasía a su capacidad de crear, convertir las cosas absurdas en útiles para su juego.

1.5.1.3 Características del juego

A continuación, anotamos las características más importantes del juego:

- es una actividad placentera;
- el juego debe ser libre, espontaneo y totalmente voluntario;
- el juego implica actividades lúdicas;
- el juego permite al niño o la niña a afirmar su carácter;
- el juego es innato del niño;
- el juego es una actividad propia de la infancia;
- el juego se desarrolla en una realidad ficticia;
- el juego favorece su proceso socializador;
- en el juego los objetos no son necesarios;
- todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal; y

- el juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.

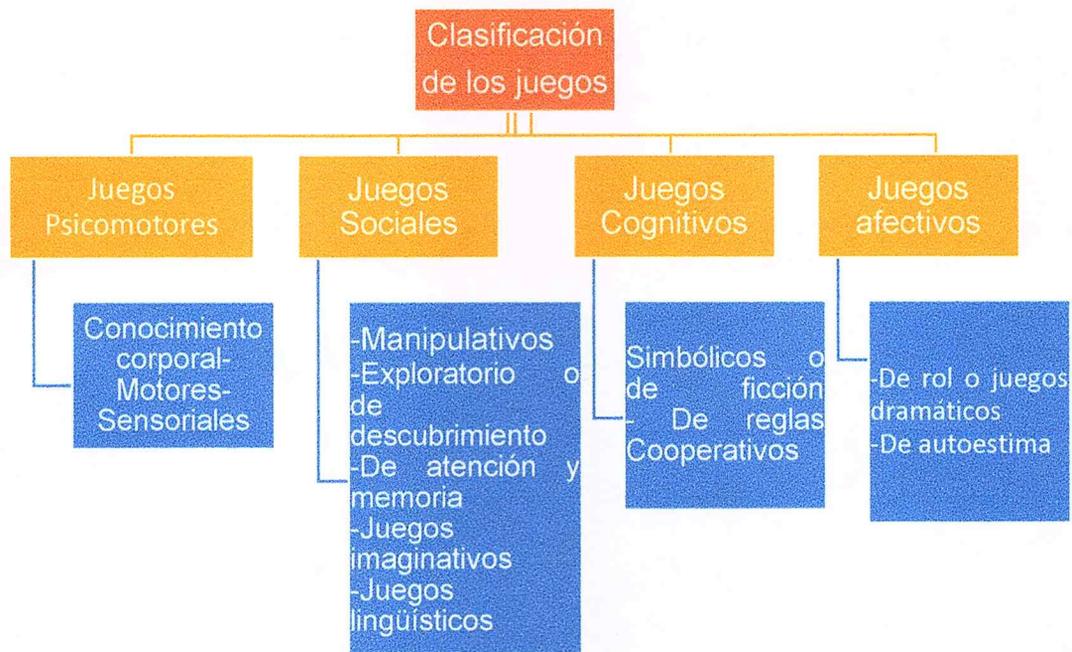
Estas características son las que hacen al juego un instrumento muy valioso en el proceso de aprendizaje, por lo que es innato, valioso e integrador el docente debe tomarlos muy en cuenta en el momento que está jugando con los alumnos.

Dado que el juego es parte de la vida del niño tiene carácter formativo en todas las áreas, según su edad y su etapa escolar esto significa que el niño avanza un escalón más en la escalera del conocimiento. Como hemos leído el proceso del aprendizaje unidas a las actividades recreativas lograrán un conocimiento más activo y placentero.

1.5.1.4 Clasificación de los juegos

El juego se puede clasificar siguiendo los métodos de los maestros, esta clasificación permite tener una representación mental de la forma como le gusta jugar al niño el buen uso de esta clasificación le va a servir de guía en el desarrollo de la actividad de juego.

Gráfico N° 1 Clasificación de los juegos



Fuente: Clasificación del juego de Jean Piaget

Elaborado: por Lcda. Rosa Gómez– & Lcda. Ivonne Medina

El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget.

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora”. Después de haber aprendido a agarrar, agitar, arrojar, balancear, etc. Finalmente, el niño agarra, agita, balancea y arroja por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero placer funcional. (pág. 187)

Se trata del juego de ejercicio, en la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la imaginación según comienza este juego sería símbolo lúdico

Esta forma de juego es cuando al niño emite cada una de las actividades, dentro de estos puede ser, representar figuras, personajes, ya sean de animales y personas.

Por tanto, se muestra una evolución en el niño con un pensamiento representativo. Se produce entonces un gran salto evolutivo; desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

Se trata del juego Simbólico –dice Piaget

“Es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia” (pág. 38)

Al analizar el juego simbólico el niño refleja en su imaginación, dentro de su pensamiento infantil cada una de las acciones por las que transitan los pasos del juego, la cual hace que este se relacione con la sociedad.

Por todas las razones formuladas anteriormente, podemos exponer que el juego es el recurso metodológico por excelencia para la niñez. El niño se siente fuertemente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para proyectar nuestra enseñanza en el aula.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, se debe contribuir a facilitar la madurez y formación de la personalidad, a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el discente logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.

1.5.1.5 Tipos de juegos para edad inicial

(Piaget, 2011)“ La formación del símbolo en el niño, realizo una descripción completa de los principales tipos de juegos que van apareciendo cronológicamente en la infancia.” Para ello ha establecido unos “estadios evolutivos “en los que predomina una forma determinada de juego. La secuencia establecida es la siguiente.

Estadio sensorio motor (0-2) juego funcional o de ejercicio con cada movimiento al manipular los objetos y llamarlos al manejo en forma experimental tanto de objetos como de persona. Los juguetes en esta etapa deben favorecer la curiosidad y la sorpresa y estimular dichas acciones y movimientos. Los juguetes deben ser con sonidos y con texturas suaves para la fácil manipulación del párvulo.

De esta etapa son propios los juegos de balanceo, de agarrar y tirar objetos, de aparecer y desaparecer de la vista frente al adulto, en esa etapa el niño se va desarrollando su motricidad gruesa al jugar al tirar una pelota, al aplaudir. Y su socialización al jugar con su familia.

1.5.1.6 Estadio pre operacional y juego simbólico

Aquí es donde predomina una relación entre la imaginación y la realidad lo cual consciente al niño en un ente activo dentro de la actividad del juego. En esta etapa se pierde poco a poco su yo y solo yo es decir desaparece su ego y empieza a ser

más sociable. Esta etapa es importante porque aquí la imaginación lo convierte en un ser creativo y feliz.

"El juego simbólico es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973, pág. 222)

La organización del juego depende de cada actividad lúdica, con ejercicios simples y ordenador.

1.1.1.7 Estadio de operaciones concretas y juegos de reglas

Al referirse Piaget, a los juegos con reglas los considera como "la actividad lúdica del ser socializado", los cuales deben ser compartidos socialmente.

Cada juego compartido con regla básica se considera en entre integral donde estan presente diferentes factores de destrezas y conocimiento los cuales provocan un desarrollo considerable en cada niño tanto física como intelectual.

Al mostrar un juego con reglas y normas los niños se sienten presionados en la actividad ,esto depende de la acción directa del docente para motivar y desarrollar el interés en los educandos dentro de la misma.

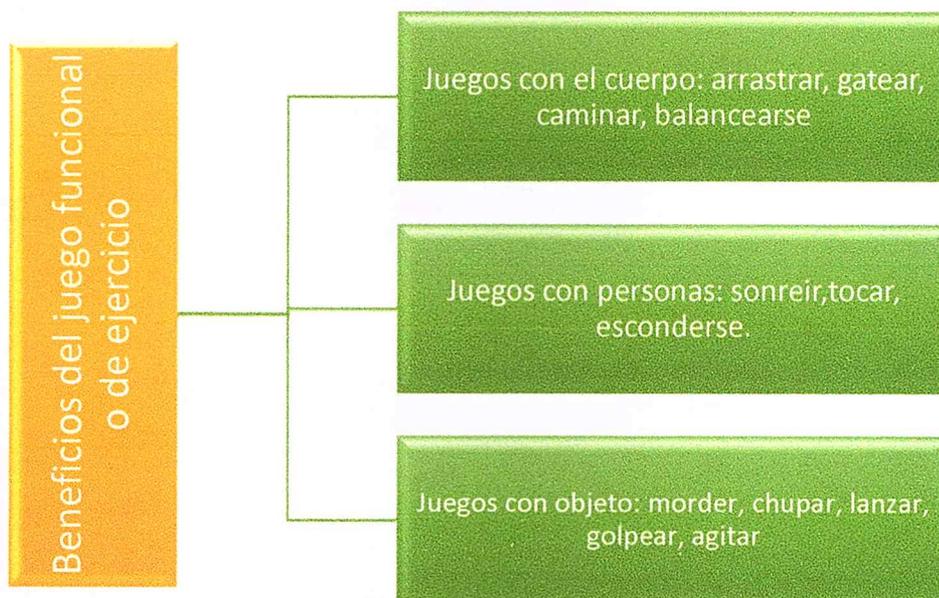
Los elementos que las caracterizan son:

- aptitudes o competencias mentales, que mediante el ejercicio y la acción mediada se aprenden y se pueden enseñar;

- implican orientación hacia una meta u objetivo identificable Implican orientación hacia una meta u objetivo identificable;
- integran habilidades, técnicas o destrezas, a las que coordinan, una habilidad de orden superior;
- suponen el uso selectivo de recursos y capacidades de que se dispone. Tanto es así que sin tal variedad de recursos no es posible la realización de juegos que motiven al aprendizaje en los niños.

1.5.1.7 Beneficios del juego funcional y de ejercicio

Gráfico N° 2 Juego funcional



Autoras: por Lcda.: Rosa Gómez – & Lcda. Ivonne Medina

1.5.1.8 El maestro y su rol en el juego de la escuela

Piaget (1983)

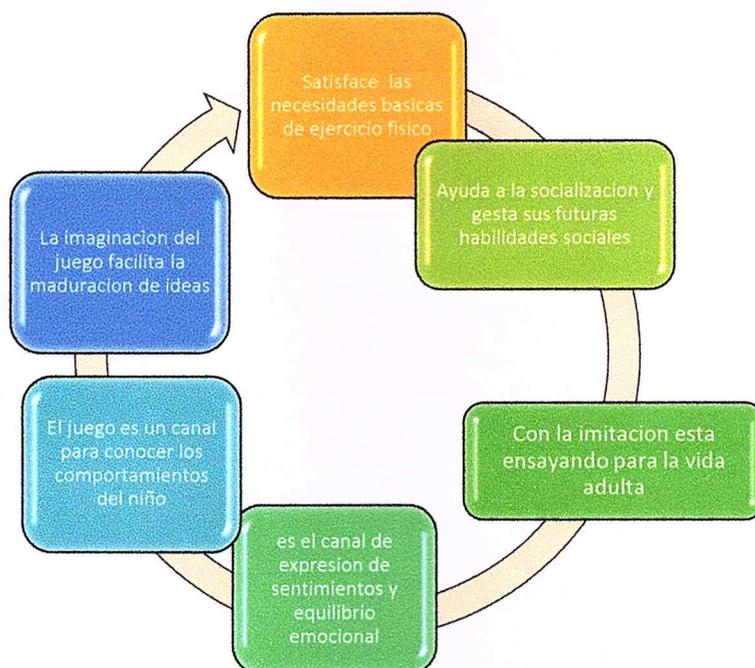
"Cada vez que se le enseña prematuramente a un niño algo que había podido descubrir solo, se le impide a ese niño a inventarlo y, en consecuencia, intentarlo completamente. Es evidente que eso no significa que el profesor no tenga que diseñar situaciones experimentales para facilitar la invención del niño". (pág 113;)

Como docentes el rol es de ser observador, mediador, e incluirse como un jugador más. Si se convirtieron en protagonistas del juego como personas adultas y serias, jamás alcanzarán un clima adecuado, donde el niño se exprese autónomamente y libre mediante el juego. Esto no significa que deben dejar solos, sino lo contrario deben guiarlos darles ideas animándolos con la intención de que, en sus tiempos de juego, los niños descubran en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma confiada.

Al mismo tiempo el niño requiere jugar y adquirir los conocimientos al aire libre, por lo que se tendrá en cuenta las condiciones del patio escolar, las áreas verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, donde las actividades de la experiencia de aprendizaje se pueden alcanzar.

1.5.1.9 Diseño de espacios de juego

Gráfico N° 3 El rol del juego.



AUTORAS: Rosa Elena Gómez -Ivonne Medina G

El maestro debe crear ambientes apropiados a su entorno escolar para la realización del juego, crear un espacio ambiental seguro, estable, tranquilo, positivo, armonioso y favorecedor para el aprendizaje, en el salón de clases se distribuirá los espacios de recreación temporales y funcionales que viabilicen, el juego espontaneo, en grandes y pequeños grupos siempre con fines pedagógicos y con determinados propósitos y reglas.

En la actualidad el maestro cuenta con una gama de materiales a bajo costo, o reciclados que puede usar para realizar un juego libre o grupal, a veces los docentes argumentan no tener el recurso para realizar una clase dinámica, recreativa, pero si se lo proponen lo podrán hacer.

1.5.1.10 Materiales para el juego pedagógico

Los materiales lúdicos a utilizar por los párvulos deben ser aquellos según la iniciativa del aprendizaje que se va a adquirir, puede servir cualquiera de los juguete, carro como un pedazo de cartón, una media rellena de papel como una pelota unas cajas de confles sirven como cubos de construcción , lo importante como este material va conseguir el aprendizaje propuesto.

Se eligen materiales lúdicos los cuales beneficieren la creatividad y el pensamiento lógico de los estudiantes, estos materiales pueden ser: los legos, ábacos, rompecabezas cuentos, canciones, así como aquellos materiales obtenidos del medio o reciclable.

1.5.1.11 Organización y estructuración de los tiempos de juego

En la organización y estructuración de los tiempos de juego, se debe tomar muy en cuenta el juego que se va a realizar, si es libre u organizado el niño debe jugar individualmente o en grupo.

Algunas indagaciones señalan, como el juego cuando es de grupo es más provechoso que el individual, sin embargo, se debe añadir como el juego, espontaneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que contribuye el juego colectivo, el docente debe distribuir y establecer el tiempo para cada tipo de juego, a utilizar en su jornada.

El juego grupal es beneficioso para el niño y niña, permitiéndole socializarse con lo demás, enriquecer su vocabulario, a esperar turnos, a compartir y a soñar.

1.5.1.12 Actitudes del maestro respecto al juego

La actitud que debe tener el docente en el proceso del juego es de animador observador, de cada acción de los niños antes del juego y en el transcurso del mismo. Le conviene conseguir una posición de competente observador y conductor del juego, descubriendo las inquietudes de los estudiantes para realizar esa actividad lúdica.

- Gran capacidad para conocer los términos y respuestas equívocas del párvulo justificándolas y cambiándola de forma normal, con métodos didácticos; en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo;
- El maestro debe programar su juego respetando la forma que evoluciona.
- Proponer medios de éxito: dándole estímulo y consentimiento.
- Ofrecer ambientes que le admitan perfeccionar su autoestima, que enseñen al niño de ser una persona competente.
- Darle oportunidad de poner en práctica sus ideas, experiencias, para darle seguridad en su desarrollo social.
- Celebrar las propuestas positivas que lo integren dentro del juego.

1.5.1.13 Importancia del juego de construcción en el desarrollo del niño

El juego de construcción comienza alrededor de los 12 meses se puede definir como un conjunto de acciones coordinadas hacia un fin específico, crear elementos más próximos a la realidad donde los materiales utilizados cobran especial relevancia. Esta actividad les gusta a los niños realizar ya que, por medio de legos, rompecabezas, moléculas, ellos crean y dan rienda suelta a su imaginación.

Durante los primeros momentos de este juego, dicha actividad se realiza individualmente y con elevada concentración y esfuerzo. El juego de construcción tiene una importancia crucial en el desarrollo del juego infantil.

- Facilita la motricidad fina y gruesa y el uso de la coordinación mano-ojo.
- Desarrolla la atención y la concentración.
- Estimula el esfuerzo para conseguir lo deseado y la paciencia.

Según Piaget, "este juego facilita la práctica del pensamiento abstracto".

El tiempo de concentración dedicado a la actividad va en aumento.

- A los nueve meses él bebe golpea el suelo con las piezas.
- Al año podrá encajar alguna pieza y apilarlas, todo ello no sin gran dificultad.
- A los tres años podrá construir un puente, comenzará a encajar formas diferentes.

- A los cuatro años podrá encajar alguna pieza y apilarlas, todo ello no sin gran dificultad.
- A los dos años podrá construir un puente, comenzará a encajar formas diferentes.
- A los cuatro podrá escenificar un camino con un nutrido tráfico o una granja llena de animales.
- A partir de los cuatro y hasta los seis, las piezas y las formas de montaje aumentaran en cantidad y en dificultad.

1.5.1.14 Juegos por edades (de 2 a 4 años)

Durante esta etapa se producen cambios espectaculares en las actividades lúdicas. El juego funcional puede llegar a ser muy movido, y todo ello es posible gracias a un avance en el desarrollo de las habilidades motoras.

Se deben propiciar espacios abiertos acorde a cada actividad a realizar, donde el niño se expande y suele sentir la satisfacción del juego, este también puede desarrollar juegos simbólicos los cuales es un principio de fundamentos en acciones propias del niño hasta llegar que la imitación de los factores que lo rodean, mostrando un conocimiento de cada persona, animal o cosa, hasta lograr incorporar a estos sus creatividad.

1.5.1.15 (Teorías de Sigmund Freud)

Freud habla del juego como un proceso interno de naturaleza emocional el juego como un proceso análogo de realización de deseos insatisfechos y como una oportunidad de expresión de la sexualidad infantil (sentimiento inconscientes).

Para Freud "el juego es una forma de opinar con naturalidad cuando el niño formula sus dudas, inquietudes y emociones mediante el juego".(pág 263)

Freud en su teoría nos comenta; el niño por naturaleza es curioso a él le inquieta todo, expresa sus sentimientos e inquietudes con tal naturalidad que no le importa nada hasta conseguir satisfacer sus deseos. Jugando él puede expresar sus sentimientos como por ejemplo si le agrada un compañerito o si el compañero tiene cabello largo le puede decir que es una niña.

El educador prepara su plan de estudios, escoge sus materiales y selecciona sus técnicas de instrucción, depende en gran parte de la disposición que tenga en concretar el proceso de enseñanza.

1.5.1.16 Lúdica concepto

Lúdica proviene del latín ludos, lúdica o lúdico dicese relativo al juego, el concepto de lúdica es muy extenso y a la vez complejo ya que es una necesidad del ser humano para reflejar sus sentimientos, emociones orientadas al entretenimiento que lo llevan a recrearse e inclusive a llorar.

A la lúdica se le atribuye la creación de un ambiente armónico, que rodea al maestro alumno, la cual conforma la personalidad de forma orientadora para poder desarrollar valores y saberes para ampliar el conocimiento de la actividad en los niños.

Carlos Alberto Jiménez V., autor latinoamericano describe a la lúdica como "La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica" (pág145).

La actividad lúdica es considerada una forma natural de aprendizaje que integra una variedad de aptitudes y habilidades que el infante transforma en una forma divertida de aprender.

Piaget, Jean. (1992)

Estrategia lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimiento, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (pág. 42)

1.5.1.17 Aprendizaje concepto.

Aprendizaje es el proceso de adquisición de un conocimiento, habilidades valores, y actitudes posibilitado por medio del estudio o la experiencia.

(diccionario de la lengua española)

El concepto de los conductista es: el aprendizaje son las conductas observables de un individuo en su proceso evolutivo de acuerdo a su experiencia.

El proceso elemental del aprendizaje es la imitación (tiempo,espacio,habilidades y recursos), gracias al progreso del aprendizaje el ser humano ha conseguido una cierta autonomía de acuerdo a sus necesidades.

Este concepto nos demuestra que el aprendizaje es un proceso paulatino que el ser humano tiene que seguir para llegar a un conocimiento veraz.

(Vygotsky, 1988)

Todas las concepciones corrientes de la relación entre desarrollo y aprendizaje en los niños pueden reducirse esencialmente a tres posiciones teóricas importantes. La primera de ellas se centra en la suposición de que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje. Este último se considera como un proceso puramente externo que no está complicado de modo activo en el desarrollo (pág.6)

Simplemente utiliza los logros del desarrollo en lugar de proporcionar un incentivo, para modificar el curso del mismo, esta aproximación se basa en la premisa de que el aprendizaje va siempre en función del desarrollo, este avanza más rápido que el aprendizaje, se excluye la noción de como el aprendizaje pueda desempeñar un papel en el curso del desarrollo, o maduración de aquellas funciones activadas a lo largo del aprendizaje.

1.5.1.18 Clasificación del aprendizaje

El aprendizaje se clasifica en:

Aprendizaje receptivo en esta clase de aprendizaje el estudiante no descubre el conocimiento sino solo lo interioriza , es decir el maestro solo lo necesita como que reproduzca el contenido que ha adquirido sin aportar nada.

Esta clase de aprendizaje es obsoleto ,solo es usado por pocos maestros que todavia instruyen de esa manera inadecuada.

Aprendizaje por descubrimiento: el alumno debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutoriado por el profesor.

Este aprendizaje es apropiado para utilizarlo en todas las clases, por medio del descubrimiento el aprendizaje se vuelve positivo para el niño y niña se siente satisfecho por lo aprendido.

Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos, este aprendizaje es impartida por los maestros conductista que piensan que sus educandos se aprendan los conocimientos de forma memorísticas .

Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

Esta clase de aprendizaje es cuando el estudiantes llega a un nuevo conocimiento partiendo de sus propios conceptos previos.

1.5.1.19 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es aquel que se conduce a la creación de estructura de conocimiento, mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas de los estudiantes.

David Ausubel (1984), plantea que "esta centrada en el aprendizaje producido en un contexto educativo, es decir en el marco de una situación de asimilación a través de la instrucción". (pág 209)

Este proceso involucra una interacción entre la información nueva y una estructura específica del conocimiento que posee el aprendiz. A la cual Ausubel llama concepto integrador donde los elementos más específicos del conocimiento. Se ancla a

conocimientos más generales e inclusivos (asimilación), la estructura cognoscitiva es una estructura jerárquica de conceptos, productos de la experiencia del individuo.

Los niños y niñas comienzan a adquirir significados usando sus órganos sensoriales: ojos, oído, etc. Y así llega a conocer la mano, el pie, el perro y otras cosas. (libro psicología del aprendizaje cognitivo guía de acción docente)

El aprendizaje no debe ser mecánico, porque esta trae consigo como formación en el niño poco desarrolladora, sin lograr cambios significativos en la personalidad y la motivación para adquirir el conocimiento.

Los conocimientos anteriores son la base principal para continuar experimentando ahora con un mayor nivel de dificultad, alcanzando percibir de forma más amplia el tema en estudio. Por medio del aprendizaje significativo se pretende ofrecer al estudiante la construcción de su correcto aprendizaje y logre ser autónomo en la práctica de tareas, y solución de problemas que se manifiesten en su contexto, estará en la facultad de autoeducarse, es decir, aprender a aprender, por tanto al docente le corresponde interesarse en transformar su clase en un lugar donde los estudiantes alcancen un aprendizaje significativo.

Cuando se adquiere un aprendizaje significativo, se desarrolla un conocimiento creativo, el cual transforma tanto el ambiente que rodea al niño, como el interno de cada uno de ellos, lo cual favorece el aprendizaje y no de forma memorística, sino logra recordarla y evidenciándose en la práctica.

Para propiciar el aprendizaje significativo se debe.

- Tener en cuenta los conocimientos previos y la relación con la nueva información.
- Proyectar actividades los cuales desarrollen la formación y participación del estudiante.
- Crear espacios de aprendizajes en el salón y el patio
- Propiciar experiencias de aprendizaje con los estudiantes.

Se sabe que los niños aprenden de las actividades habituales. Todas las tareas del hogar se pueden convertir en un buen juego educativo. Antes de empezar las actividades conversa con los estudiantes sobre el quehacer que van a comenzar juntos. Descríbele cómo lo harán y cómo él puede ayudar.

Durante el proceso los pequeños aprenden nuevas palabras, a escuchar y seguir instrucciones, a contar y a clasificar, a mejorar su coordinación física y les enseña a ser responsables.

Otra actividad que les interesará y con la que asimilará mucho es dibujar y pintar. Los niños tienen la cualidad innata de plasmar sus emociones por medio de un lápiz, crayón o témperas, las actividades de arte alcanzan despertar la imaginación y alentar su expresión.

Realizar con el lápiz garabatos también los dispone a expresar sus ideas en la escritura por medio del desarrollo de la motricidad fina. Lo que necesitan son marcadores hojas de papel, unos crayones y pinturas para niños. En esa actividad los niños forjan el medio y las personas que lo rodea.

Otras formas de aprender jugando, son las visitas al zoológico, parques, tiendas, personas de la comunidad que realizan oficios como una costurera, un mecánico etc. estos lugares de interés educativo pueden ser sucesos que le ayuden a aprender por medio de la experiencia estos paseos son de mucha ayuda educativa para los educandos y para el docente.

Por medio del juego también podemos desarrollar el área socio afectivo motriz y cognoscitivo realizando diversas actividades como jugar con el agua, con la arena esto le ayudará a ampliar destrezas cognitivas y motrices.

- Desarrollar mayor coordinación física, por ejemplo, saltando con ambos pies con otros niños para que puedan aprender a escuchar, tomar turnos y compartir.
- Desarrollar mayor coordinación física, por ejemplo, saltando con ambos pies.
- Desarrollar sus habilidades de lenguaje más a través de libros, juegos, cantos, ciencias, matemáticas y actividades artísticas.
- Desarrollar más destrezas de autonomía, por ejemplo, aprendiendo a vestirse o desvestirse solos. Contar y medir.
- Participar activamente con los adultos en la lectura en voz alta.
- Explorar el abecedario y la escritura; e intentar escribir mensajes por medio de signos y trazos.

Los niños entre los 4 y 5 años de edad necesitan oportunidades para.

Experimentar y descubrir, con límites.

Desarrollar su propio interés en materias académicas como las ciencias, la música, el arte y las matemáticas.

Disfrutar actividades basadas en la exploración y la investigación.

Agrupar objetos que sean similares (ya sea por tamaño, color o figura).

Según (González Ornelas, 2003) dice: "El aprendizaje es el proceso de adquisición que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad" (pág. 222)

El aprendizaje son todos los conocimientos adquiridos a lo largo del proceso educativo por el estudiante lo cual propicia la transformación de su conducta y del medio que lo rodea, para dar solución a las situaciones que se presenten.

Los docentes no sólo deben conocer y dominar los contenidos a enseñar, sino también la forma de ofrecer dichos conocimientos a su autoaprendizaje.

"El aprendizaje y la enseñanza son métodos diferentes, pero que están estrechamente ligados, por lo tanto el rol del docente no es sólo enseñar, facilitar el conocimiento, sino organizar estrategias que causen el aprendizaje de los estudiantes y lograr que se promuevan aprendizajes significativos".

(Willis y Hodson, 1999)

Consideran en su modelo de Estilos de Aprendizaje "que los estudiantes deben ser capaces de: aprender acerca de sus puntos fuertes y débiles; definir sus objetivos personales para el futuro; practicar destrezas más complejas que les ayuden a conseguir sus objetivos.

Elaboración (aprendizaje significativo)

Estrategia dirigida a la construcción de significados a través de metáforas o analogías. En la elaboración se utilizan las técnicas de, parafraseo, imágenes, analogías, rimas, abreviaturas, códigos y palabras clave, interpretación de textos.

Organización (aprendizaje significativo)

Estrategia que produce estructuras cognitivas más complejas a través de relaciones de significados. En la organización se utilizan la formación de categorías, construcción de mapas, redes de conceptos, uso de estructuras textuales redes semánticas, conceptuales, etc

Piaget Jean.(1992)

Aprendizaje por asimilación: "Es cuando el estudiante recibe del maestro los contenidos de la materia y los memoriza o integra a su distribución cognoscitiva. Resulta un proceso de enseñanza puramente lógico. Es llamado también por recepción. Este aprendizaje se utiliza para desarrollar en el estudiante la memoria y el razonamiento para utilizarlo en el proceso cognitivo".(Pág 42)

Aprendizaje Mecánico: Adquisición memorística de conocimientos (opuesto a la memorización comprensiva), sin ningún significado e inaplicable en situaciones contextos diferentes.

Aprendizaje autónomo es aquel cuando el individuo realiza su propio aprendizaje de una manera consciente, a este estudiante se lo llama también autodidacta, por que, es capaz de dirigir, controlar y evaluar su propio aprendizaje con un sentido autorreflexivo aprenden para aprender.

1.5.1.20 Características de las estrategias de aprendizaje

- Permite aprender a formular hipótesis a partir de preguntas.
- Facilita la reflexión sobre el progreso o inconvenientes del aprendizaje.

El docente debe facilitar el aprendizaje del niño a partir de métodos, procedimientos estrategias que posibiliten al desarrollo integral del niño en cada temática a impartir; apoyándose en las técnicas y objetivos planteados para la actividad, dándole solución a cada problemática tanto interno del niño como social.

La enseñanza accede crear escenarios apropiados y generar contenidos intencionales de acuerdo a lo que el estudiante deben educarse de manera reflexiva en cada año escolar. El docente debe tener el conocimiento necesario de los contenidos curriculares que se deben impartir, para lograr los aprendizajes esperados.

1.5.1.21 Las estrategias en el aprendizaje

Para que una estrategia provoque un aprendizaje se requiere de una planificación, técnicas, métodos dirigidos a un objetivo. Pensando en dicho objetivo se trata de adaptarlo a las situaciones especiales de cada alumno, situación que lo rodea, cada estudiante tiene un modo de aprender diferente a los demás.

(Ortiz y Salmerón, 2003)

Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado, 11, 2 (2007)

Desde este planteamiento el aprendizaje presupone, no solo la adquisición de hábitos y destrezas sino también de competencias que favorezcan un uso estratégico del conocimiento a través del razonamiento, esto es, que aprendan pensando.

Definen a las estrategias de aprendizaje como ventajosos para manejar, dirigir y reconocer su propio aprendizaje en diferentes.

(Pozo y Postigo, 1993) "Son competencias o procesos que facilitan la adquisición, el almacenamiento y la recuperación de la características esenciales de las mismas y en las que han coincidido los autores más significativos en el estudio de la educación."(pág.2)

Las teorías de estos pedagogos, definen a las estrategias de aprendizaje como procesos que nos facilitan la enseñanza - aprendizaje con los alumnos y son de gran aporte para lograr en ellos un correcto aprendizaje.

Las estrategias de aprendizaje son planeadas de manera intencional, de acuerdo a los contenidos propios de la enseñanza, y deben ayudar a alcanzar los objetivos trazados por el docente, para que los estudiantes adquieran el conocimiento con aprendizaje significativo, por ello es importante considerar la forma en que se adquieren los conocimientos.

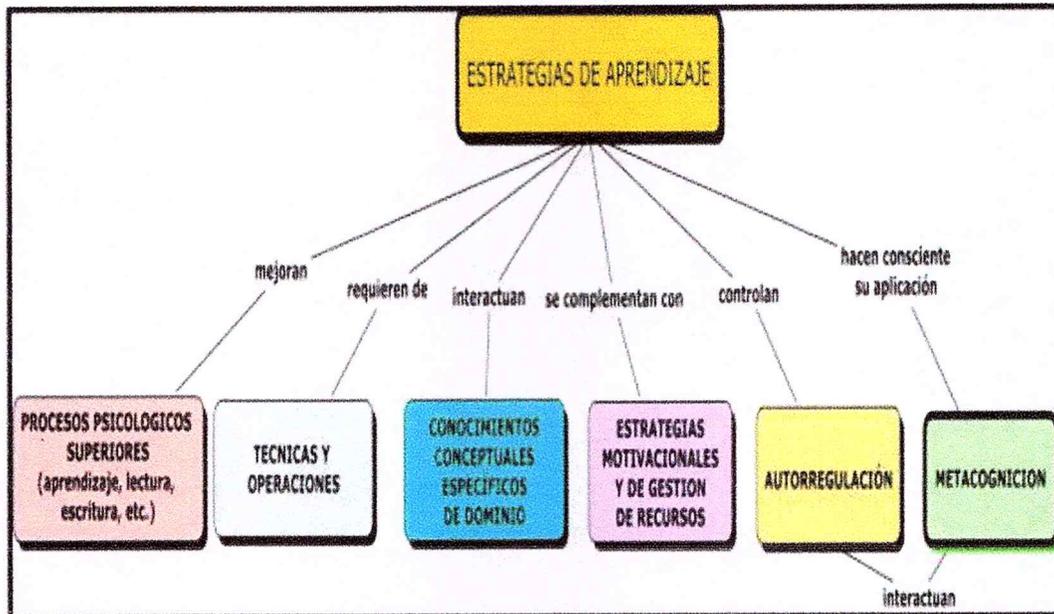
Las estrategias de aprendizaje son conceptualizadas como proceso de toma de medidas (conscientes e intencionales) en los cuales el estudiante elige y desempeña, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para asistir una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción.

(Felder y Silverman, 1988)

Recomiendan dar los cursos y las clases empleando estrategias didácticas, los cuales fortalezcan los cuatro Estilos de Aprendizaje que ellos propusieron- Activo y Reflexivo; Intuitivo y Sensitivo; - Visual y Verbal; Secuencial y Global - esto es, impartir las clases primero con un estilo, después con otro para que todos los discentes puedan sentirse atendidos de acuerdo con sus discentes puedan sentirse atendidos de acuerdo con sus preferencias en su manera de aprender (pág. 232)

Felder y Silverman recomienda están muy comprometidos en la utilización de estrategias y estilos de aprendizaje de acuerdo al medio y a los dicentes que atendemos en cada clase según la necesidad de aprender.

Gráfico N° 4 Estrategias de aprendizaje



Fuente: Estrategias de aprendizaje

Elaborado: Lcda. Rosa Elena Gómez –Lcda. Ivonne Medina

(Pozo y Portillo, 1987) Presentan estrategias de aprendizaje divididas en tres bloques conforme al tipo de aprendizaje solicitado.

Estrategias que se descansan de un aprendizaje asociativo y sirve para representar eficazmente un material que normalmente es una investigación verbal. En la revisión se usan técnicas de rutinas diarias como: repetir, marcar, destacar, copiar, etc.

(Marques, 2001)

“Considera que la estrategia didáctica con la que el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos” (pág 345)

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, esto es, debe tener en cuenta algunos principios.

Marqués con su filosofía invita a utilizar estrategias apropiadas dinámicas, motivadoras e integradoras en el proceso de enseñanza de contenidos para lograr así un aprendizaje significativo en los niños.

- Se debe tener en cuenta algunos principios estratégicos para obtener un aprendizaje: Reflexionar sobre las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar la estimulación e interés de los estudiantes.
- Procurar armonía en el aula.
- Organizar en el aula: espacio de aprendizajes, los materiales didácticos, el tiempo
- Facilitar la información necesaria cuando sea preciso: textos, páginas web, esquemas, asesores.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Lograr un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo.
- Efectuar una evaluación final de los aprendizajes adquiridos.

La aplicación de estrategias por parte del docente posibilita un desarrollo favorable del conocimiento, basada en la experiencia docente, la capacidad de los estudiantes y al entorno donde se ejecutaron las actividades. Las estrategias de aprendizaje muy utilizadas en el nivel de inicial es la lluvia de ideas, son las ideas e inquietudes que lleva los estudiantes al aula.

1.5.1.22 Dificultades y obstáculo del aprendizaje

Desde años atrás se observa en distintos centros de educación inicial el preocupante aumento de las dificultades para aprender; dándose a la tarea la pedagogía de apoyar las formas de aprendizaje y buscar similitudes para llegar a este de forma creativa y desarrolladora.

Existen factores de diversas índoles que inciden en las dificultades de aprendizaje, y muchos expertos coinciden en que se pueden reconocer a un niño con dificultades para aprender a diferentes factores.

- Factor Psicológico.
- Factor Orgánico.
- Factor Ocasional.
- Factor de carencia Socio-económica –Cultural.
- Factor de Sistema Educativo.

1.5.1.23 Factor psicológico

Se refiere a las dificultades de aprendizaje que se desprenden a partir de la vida de relación con los demás. Su conducta es versátil y delicada identificada por crisis y conflicto que para un adulto serán patológicas, mientras que en el niño son totalmente normales y deseables y que corresponde a su proceso de desarrollo.

1.5.1.24 Factor orgánico

Se hace referencia a todas aquellas afecciones ocurridas en el cuerpo del niño que son de naturaleza, congénita o adquirida, Estas afecciones como las alteraciones genéticas los trastornos neurológicos y los trastornos hormonales forman parte del impedimento que interfieren en sus posibilidades de aprender.

1.5.1.25 Factor ocasional

Remiten aquellas dificultades para aprender de carácter momentáneo, los cuales están ligadas a las situadas a las contextuales de un sujeto, en ocasiones los niños demuestran dificultades para aprender, están relacionadas con acontecimiento que afecta, su vida y repercute, momentáneamente en su aprendizaje.

1.5.1.26 Factor de carencia socio-económica –cultural

En este factor se pretende señalar, el caso de aquellos alumnos que por sus condiciones materiales de vida no cuenta con posibilidad de satisfacer las necesidades más básicas como la alimentación, vivienda, salud y vestimenta.

La desnutrición o la mal nutrición y más aún en los niños pequeños de modo que ocasionan secuelas irreversibles en las capacidades cognitivas y problemas de atención. Lo que condicionan sus posibilidades para interactuar con el medio (y paralelamente no haber demanda por parte del niño es también el medio de relacionarse con él).

1.5.1.27 Factor de sistema educativo

Estas dificultades surgen a partir de la falta de adecuaciones de las escuelas a las necesidades intereses, acontecimiento del niño en otras palabras el niño estaría en posibilidad de aprender. Pero la escuela el maestro o el sistema no lo permiten. Durante el proceso los pequeños aprenden nuevas palabras, a escuchar y seguir instrucciones, a contar y a clasificar, a mejorar su coordinación física y les enseña a ser responsables.

Consideran en su modelo de Estilos de Aprendizaje, como los estudiantes deben ser capaces de: aprender acerca de sus puntos fuertes y débiles; definir sus objetivos personales para el futuro; practicar destrezas más complejas que les ayuden a conseguir sus objetivos.

1.5.2 Marco conceptual

Este proyecto se fundamenta a partir de los siguientes conceptos: lúdica, recreación, pedagogía, aprendizaje beneficios, además según lo que expresa Jean Piaget "el juego es el paradigma de la asimilación. Por lo antes dicho nos apoyamos en las siguientes definiciones.

Aprendizaje

Es la adquisición de nuevos conocimientos efecto de aprender, es el resultado estudios, instrucción, observación, es el proceso de asimilación mediante el cual se adquiere nuevas habilidades o técnicas sin preocuparse de la necesidad de entender la enseñanza en las escuelas, los maestros se han dado cuenta de que el aprendizaje escolar resulta a veces ineficientes sin adquirir efectos estimables.

La Lúdica

Es una dimensión que busca el hombre a través de la práctica del juego, la música, la recreación, la danza, el teatro y demás manifestaciones producto de su interioridad alcance su desarrollo integral mediante el goce y el placer de haber actuado consciente y libremente de acuerdo a unos códigos éticos que le permitan respetar y reconocer al otro como su interlocutor con iguales potencialidades y oportunidades

La lúdica es una actitud, del ser humano que se transforma al relacionarse con la vida cotidiana, esta se convierte en satisfacción, goce de forma feliz que se realizan las actividades cualitativamente y con un desarrollo creciente

Juego

Cuando se habla de juego se está haciendo referencia a todas aquellas acciones que tienen como fin el entretenimiento, la diversión y la alegría. En este sentido, las posibilidades a la hora de comprender lo que es un juego son muchas y muy variadas intelectuales y mentales, algunos suponen competencia, otros suponen simplemente diversión.

Recreación

Es el medio a partir del cual se crean las condiciones para que personas, grupos o colectivos creen espacios de encuentro, organización y aprendizaje en sus entornos más cercanos.

Pedagogía

Es la ciencia que tiene como objeto el estudio de la educación y la formación del ser humano.

Influencia

Es el efecto que produce una cosa por otra para obtener una ventaja u ordenar algo.

Educación Inicial

Es un proceso de acompañamiento de niños y niñas menores de 5 años que potencia su aprendizaje promueven su bienestar respetando sus derechos su diversidad cultural y lingüística y su ritmo propio de crecimiento y aprendizaje sus actividades se promueven en forma de juego al aire libre.

Psicomotor

Es el proceso por el cual le permite al niño relacionarse, conocer y adaptarse al medio que lo rodea. Este proceso incluye aspecto como el lenguaje expresivo y

comprensivo, coordinación viso-motora, motricidad gruesa, equilibrio y el aspecto social-afectivo, que está relacionado con la autoestima.

Desarrollo psicomotriz

Es la adquisición de habilidades motoras que un niño adquiere a lo largo de su infancia.

Destrezas

La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad.

Didáctica

Ciencia que estudia y elabora teorías sobre la enseñanza, es decir, modelos que explican o predicen ese fenómeno y esa realidad que es enseñar.

Educación

Es un proceso potenciador del desarrollo integral de las capacidades humanas.

Beneficio

El beneficio aporta, adiciona, suma, y de él que se obtiene utilidad o provecho. Este beneficio puede ser económico o moral.

Infancia

La infancia es la etapa de la existencia de un ser humano que se inicia en el nacimiento y se extiende hasta la pubertad.

Párvulos

Se entiende por párvulo a un niño o niña desde los 84 días hasta los 5 años 11 meses, que se encuentran en la etapa preescolar, antes de entrar a la educación básica.

Guía didáctica

Documento de síntesis que concreta, de manera tangible y realista, el compromiso que contraen profesores y estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Habilidad

La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

1.5.3 Fundamentación Filosófica

Esta tesis tiene sus bases en la fundamentación filosófica se fundamenta en el paradigma crítico, porque analiza los comportamientos de los niños y niñas de nivel

inicial de educación, propone alternativas de solución a estos cambios en la conducta en los niños.

No se puede olvidar que los niños inician su formación desde los primeros meses de vida todo lo que ven, escuchan y viven pesara sobre su desarrollo en su proceso de aprendizaje. Ya en el ciclo escolar se desenvuelve cada vez más, en la investigación de su entorno lo que le inquieta de lo desconocido en todo lo que quiere conocer.

Piaget, Jean (1987)

Si la psicología del niño estudia a este por sí mismo, se entiende hoy, por el contrario a denominar "psicología genética "a la psicología general (estudio de la inteligencia, de las percepciones, etc.), pero en tanto que trata de explicarla las funciones mentales por su modo de formación o sea ,por su desarrollo del niño(...)psicología infantil se ve promovida a psicología genética ,lo cual equivale a decir que se convierte en instrumento esencial de análisis explicativo para resolver los problemas de psicología general .(pág. 234)

Tomando como referencia las diferentes áreas del currículo y la observación directa se detectaron los siguientes factores.

- La poca aplicación del juego y la lúdica en los espacios de las instituciones y clases de la básica primaria.
- La carencia de espacios lúdicos para desarrollar el recreo, porque los patios son relativamente pequeños para la cantidad de población estudiantil.

- La falta de maestros leudantes interesados por compartir juegos y risas con los estudiantes.
- La inexistencia de juegos estacionarios de pisos y pared.
- La poca utilización de juegos didácticos en las clases y los descansos.

El poco espacio que se encuentra en la institución es ocupado por los docentes de educación física, lo cual no facilita que los estudiantes de básica primaria y de inicial tengan la oportunidad de desarrollar actividades lúdicas –recreativas para su proceso de aprendizaje.

- El espacio limitado del parque infantil.

(Nisbet y Schusmick, 1987)

“El niño está preparado para saber cuándo se le hace saber que no sabe “
(pág. 79)

Según el autor muestra cómo se debe incentivar en el niño el aprendizaje de forma continua y cualitativa, que sea capa de indagar y buscar el conocimiento que necesita.

1.5.4 Fundamentación pedagógica

En sentido amplio la educación es la acción y efecto de educar, formar, instruir a una persona en especial a los niños. Es necesario utilizar a la pedagogía en cada disciplina, a fin de encontrar más eficaces la adquisición y asimilación de

conocimientos de la pedagogía es muy importante en la educación, consiste en asegurar la adaptación del niño, con sus potencialidades y limitaciones, ella conoce del hombre su desarrollo y las condiciones que aseguran su plena evolución.

(Rousseau, Juan Jacobo, 2005), en su obra "Emilio" da consejos para la educación, adolescentes y jóvenes. (pág136)

Expresó "hombre nace bueno por naturaleza, el medio lo corrompe".

Esta reflexión es impactante pero verdadera, porque el medio lo rodea lo hace bondadoso o egoísta, si recibe maltrato el maltratará, si recibe amor impartirá amor.

1.5.5 Fundamentación Psicológica

Desde el punto de vista psicológico, es una actividad motivadora, recreativa experimental que ayuda a alcanzar un aprendizaje.

(Hulzinga, Joan, 2009). "El juego es una forma de vida, sujeto es pues, el juego como una forma de actividad lleno de sentido y de función" (pág. 75)

La definición del juego para Hulzinga, J es la esencia de la vida es todo, lo que el ser humano necesita en su niñez para en su vejez ser un hombre de bien.

Rodríguez Rojo, (1995)

“No es suficiente con que el alumno conozca. Se refiere que, además, se mueva a la reflexión y a la acción, porque sujeto humano no es solo cabeza, sino también es corazón, manos y pies” (pág.18)

1.5.6 Fundamentación sociológica

“El individuo aprende a ser hombre. Lo que la naturaleza le ha dado al nacer no le basta para vivir en sociedad. Debe adquirir lo alcanzado en el curso del desarrollo histórico de la sociedad humana” (Leontiev 1983 pág 99)

La familia centro de la sociedad, y la primera responsable del bienestar de los niños, el ministerio de educación sabiendo que la educación es la parte del proceso evolutivo del ser humano, pensó en integrar al niño y niña menores de 5 años al currículo educativo, y con los estándares de calidad educativos se han preocupado por el desarrollo de los niños, de edad inicial, en la escuela Rommel Mosquera Jurado han aceptado buscar un cambio en las estrategias de aprendizaje y utilizarlo como medio de enseñanza.

“La socialización es vital en este proceso porque es el alumno quien aprende haciendo” (Dewey 1948 pág. 99)

1.5.7 Fundamentación legal

La presente investigación se apoyó jurídicamente en la (Asamblea Nacional, 2008) La constitución de la República del Ecuador en su capítulo primero Principios de aplicación de los derechos.

Sección Quinta:

Niñas, niños y adolescentes

Art. 44.- El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a

ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

Art. 46.- El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

2. Protección especial contra cualquier tipo de explotación laboral o económica. Se prohíbe el trabajo de menores de quince años, y se implementarán políticas de erradicación progresiva del trabajo infantil.

El trabajo de las adolescentes y los adolescentes será excepcional, y no podrá conculcar su derecho a la educación ni realizarse en situaciones nocivas o peligrosas para su salud o su desarrollo personal. Se respetará, reconocerá y respaldará su trabajo y las demás actividades siempre que no atenten a su formación y a su desarrollo integral.

3. Atención preferente para la plena integración social de quienes tengan discapacidad. El Estado garantizará su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad.

4. Protección y atención contra todo tipo de violencia, maltrato, explotación sexual o de cualquier otra índole, o contra la negligencia que provoque tales situaciones.

5. Prevención contra el uso de estupefacientes o psicotrópicos y el consumo de bebidas alcohólicas y otras sustancias nocivas para su salud y desarrollo.

6. Atención prioritaria en caso de desastres, conflictos armados y todo tipo de emergencias.

7. Protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promuevan la violencia, o la discriminación racial o de género. Las políticas públicas de Comunicación priorizarán su educación y el respeto a sus derechos de Imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos Derechos.

8. Protección y asistencia especiales cuando la progenitora o el progenitor, o ambos, se encuentran privados de su libertad.

9. Protección, cuidado y asistencia especial cuando sufran enfermedades crónicas o degenerativas.

Artículos de la LOEI sobre la educación inicial

El artículo 40 de la Loei define al nivel de educación inicial como el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivos,

afectivo psicomotriz social de identidad autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad nivel que se articulará con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre los dos niveles

Capítulo III de la LOEI

DE LOS NIVELES Y SUBNIVELES EDUCATIVOS

ART. 27.- DENOMINACIÓN DE LOS NIVELES EDUCATIVOS.- El Sistema Nacional de

Educación tiene tres (3) niveles: Inicial, Básica y Bachillerato

El nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

1. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e,
2. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad.

El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro (4) subniveles:

1. Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad;

2. Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad;

3. Básica Media, que corresponde a 5.º, 6.º y 7.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad; y,

4. Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años de edad. El nivel de Bachillerato tiene tres (3) cursos y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 15 a 17 años de edad

Las edades estipuladas en este reglamento son las sugeridas para la educación en cada nivel, sin embargo, no se debe negar el acceso del estudiante a un grado o curso por su edad. En casos tales como repetición de un año escolar, necesidades educativas especiales, jóvenes y adultos con escolaridad inconclusa, entre otros, se debe aceptar, independientemente de su edad, a los estudiantes en el grado o curso que corresponda, según los grados o cursos que hubiere aprobado y su nivel de aprendizaje.

La ley de Educación

Se basa que los niños son amparados bajo algunos derechos, según los artículos 40 nos dice:

Interés superior de los niños, niñas y adolescentes. - El interés superior de los niños, niñas y adolescentes, está encaminado a garantizar el ejercicio efectivo del conjunto de sus derechos e impone a todas las instituciones y autoridades, públicas y privadas, el deber de ajustar sus decisiones y acciones para su atención. Nadie podrá invocarlo contra norma expresa y sin escuchar previamente la opinión del niño, niña o adolescente involucrado, que esté en condiciones de expresarlo

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

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

CÓDIGO DE NIÑEZ Y ADOLESCENCIA

LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS

TÍTULO I

DEFINICIONES

Art. 1.- Finalidad.- Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Capítulo III

Derechos relacionados con el desarrollo

Art. 33.- Derecho a la identidad. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la identidad y a los elementos que la constituyen, especialmente el nombre, la nacionalidad y sus relaciones de familia, de conformidad con la ley.

Es obligación del Estado preservar la identidad de los niños; niñas y adolescentes y sancionar a los responsables de la alteración, sustitución o privación de este art.:

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;

3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;

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

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas, derechos relacionados con el desarrollo

Art. 38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo;
- b) Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación;
- c) Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia;
- d) Prepararlo para ejercer una ciudadanía responsable, en una sociedad libre, democrática y solidaria;
- e) Orientarlo sobre la función y responsabilidad de la familia, la equidad de sus relaciones internas, la paternidad y maternidad responsable y la conservación de la salud;

f) Fortalecer el respeto a sus progenitores y maestros, a su propia identidad cultural, su idioma, sus valores, a los valores nacionales y a los de otros pueblos y culturas;

g) Desarrollar un pensamiento autónomo, crítico y creativo;

h) La capacitación para un trabajo productivo y para el manejo de conocimientos científicos y técnicos; e,

i) El respeto al medio ambiente. Art. 39.- Derechos y deberes de los progenitores con relación al derecho a la educación. - Son derechos y deberes de los progenitores y demás responsables de los niños, niñas y adolescentes:

1. Matricularlos en los planteles educativos;

2. Seleccionar para sus hijos una educación acorde a sus principios y creencias;

3. Participar activamente en el desarrollo de los procesos educativos;

4. Controlar la asistencia de sus hijos, hijas o representados a los planteles educativos;

5. Participar activamente para mejorar la calidad de la educación;

6. Asegurar el máximo aprovechamiento de los medios educativos que les proporciona el Estado y la sociedad;

7. Vigilar el respeto de los derechos de sus hijos, hijas o representados en los planteles educacionales; y,

8. Denunciar las violaciones a esos derechos, de que tengan conocimiento

Art. 42.- Derecho a la educación de los niños, niñas y adolescentes con discapacidad. - Los niños, niñas y adolescentes con discapacidades tienen derecho a la inclusión en el sistema educativo, en la medida de su nivel de discapacidad. Todas las unidades educativas están obligadas a recibirlos y a crear los apoyos y adaptaciones físicas, pedagógicas, de evaluación y promoción adecuadas a sus necesidades.

Art 43.- Derecho a la vida cultural. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural.

En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente.

Es obligación del Estado y los gobiernos seccionales impulsar actividades culturales, artísticas y deportivas a las cuales tengan acceso los niños, niñas y adolescentes

En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado para su edad, por la autoridad competente.

Es obligación del Estado y los gobiernos seccionales impulsar actividades culturales, artísticas y deportivas a las cuales tengan acceso los niños, niñas y adolescentes.

Art. 44.- Derechos culturales de los pueblos indígenas y negros o afro ecuatorianos.
- Todo programa de atención y cuidado a los niños, niñas y adolescentes de las nacionalidades y pueblos indígenas, negros o afro ecuatorianos, deberá respetar la

cosmovisión, realidad cultural y conocimientos de su respectiva nacionalidad o pueblo y tener en cuenta

Las entidades de atención, públicas y privadas, que brinden servicios a dichos niños, niñas y adolescentes, deberán coordinar sus actividades con las correspondientes entidades de esas nacionalidades o pueblos. Nota del Editor:

Artículo reformado por la Disposición Reformativa Primera de la Ley s/n, publicada en el suplemento del Registro Oficial No. 283, de 7 de Julio del 2014.

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

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

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

Los Municipios dictarán regulaciones sobre espectáculos públicos; mientras que el Consejo de Regulación de Desarrollo de la Información y Comunicación dictará regulaciones sobre programas de radio y televisión y uso de juegos y programas computarizados o electrónicos.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA SEGÚN

Capítulo IV.-

Derechos de protección

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

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;
2. Respete las culturas y especificidades de cada región y lugar;
3. Contemple propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender;
4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

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

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

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

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas

computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

Art. 50.- Derecho a la integridad personal. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a que se respete su integridad personal, física, psicológica, cultural, afectiva y sexual. No podrán ser sometidos a torturas, tratos crueles y degradantes.

Capítulo II

DERECHOS DEL BUEN VIVIR

Sección quinta

Educación

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

1.6 Formulación de la Hipótesis y variables

Con una guía de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje aplicada correctamente por los docentes, se desarrolla el proceso de aprendizaje cualitativo en cada estudiante.

1.6.1 Hipótesis General

Si se utiliza una guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje mejorará el rendimiento académico de los estudiantes del nivel inicial

1.6.2 Hipótesis Particulares

Cuadro N° 1 Hipótesis

Hipótesis 1	Si se determina los factores que afectan la no utilización de juegos lúdicos mejorará su uso en estrategias de Aprendizaje
Hipótesis 2	Si se promueve la importancia de la utilización de juegos lúdicos mejorará las estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza
Hipótesis 3	Si se diseña una guía de juegos lúdicos aportará a una mejor aplicación de las estrategias de aprendizaje.

Fuente: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado

Elaborado: Lcda. Rosa Elena Gómez –Lcda. Ivonne Medina

1.6.3 Variables

- **Independiente :**

Juego Lúdico estos desarrollan la motivación, creatividad de intensivar al niño al aprendizaje, convirtiéndose en un formador de su propio campo del conocimiento

- **Dependiente :**

Estrategias de aprendizaje asumido por los docentes, para desarrollar el trabajo dentro y fuera del aula, de forma creadora, concurrente, motivadora y eficiente para la formación de la nueva generación.

Cuadro N° 2 Variables

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente Juegos lúdicos	Desarrollo social Habilidad en la motivación Características de los juegos	Tipos de juegos lúdicos Importancia de juegos lúdicos Desarrollo de juegos lúdicos
Variable dependiente Estrategia de aprendizaje	Tipos de estrategias Importancia de las estrategias Características de las estrategias	Aplicación de estrategias Clases de estrategias

Fuente: Escuela de Educación Básica Rommel Mosquera Jurado
 Elaborado: Lcda. Rosa Elena Gómez –Lcda. Ivonne Medina

MATRIZ DE CONSISTENCIA

TEMA: BENEFICIOS DE LOS JUEGOS LÚDICOS COMO ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN LA ESCUELA BÁSICA "ROMMEL MOSQUERA JURADO"

Planteamiento del Problema	Objetivo General	Hipótesis	Variables		Indicadores
			Dependiente	Independiente	
¿Cómo influyen los juegos lúdicos en la calidad de las estrategias de aprendizajes en estudiantes de educación inicial de la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado" durante el período lectivo 2015-2016? ubicada en el km 27 ½ vía perimetral, sector Horizonte del Fortín del cantón Guayaquil, provincia del Guayas en el periodo lectivo 2015-2016?	Utilizar una guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial de la escuela "Rommel Mosquera Jurado" de la ciudad de Guayaquil la Escuela Básica de Educación Básica "Rommel Mosquera Jurado" ubicada en el km 27 ½ vía perimetral, sector Horizonte del Fortín del cantón Guayaquil, provincia del Guayas en el periodo lectivo 2015-2016	Si se utilizará una guía de juegos lúdicos en las estrategias de aprendizaje mejoraría el rendimiento académico en los estudiantes de nivel inicial	Juegos Lúdicos	Estrategias de Aprendizaje	Ficha de observación
Sistematización del Problema	Objetivo Especifico	Hipótesis Especifica			

<p>¿Cómo afecta en el aprendizaje la no aplicación de actividades lúdicas?</p>	<p>Determinar los factores que afectan la no utilización de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje</p>	<p>Si se determina los factores que afectan la no utilización de juegos lúdicos mejorará su uso en estrategias de Aprendizaje</p>		<p>*Falta de conocimiento *Poca Capacitación</p>	<p>Entrevista</p>
<p>¿Qué importancia tendrá los juegos lúdicos y estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza en los centros de educación inicial?</p>	<p>Promover la importancia del juego como estrategia de aprendizaje en los niños de nivel inicial</p>	<p>Si se promueve la importancia de la utilización de juegos lúdicos mejorará las estrategias de aprendizaje en el proceso de enseñanza</p>		<p>*No hay Interés en los docentes</p>	<p>Encuesta</p>
<p>¿Qué estrategias metodológicas debe aplicarse por el docente en el desarrollo de la clase, que promuevan en los estudiantes la participación activa durante el proceso de enseñanza?</p>	<p>Diseñar una guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje para el desarrollo en los niños de inicial de la Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado".</p>	<p>Si se diseña una guía de juegos lúdicos aportará a una mejor aplicación de las estrategias de aprendizaje.</p>		<p>*No aplican estrategias de juegos lúdicos</p>	<p>Ficha de Observación Indirecta</p>

1.7 Aspectos metodológicos de la investigación

1.7.1 Tipo de estudio

La presente investigación es de tipo descriptivo, ya que dentro del contexto educativo constituye un estudio que servirá para realizar otras investigaciones más avanzadas, las mismas que se tomarán como aciertos para los resultados del presente trabajo.

1.7.2 Método de investigación

Teniendo en cuenta la naturaleza de las variables, por un lado. Estilos de aprendizajes (cualitativo) y rendimiento académico (cuantitativo) el método de investigación que se utilizara, es el mixto es decir la aplicación de ambos métodos a la vez (cualitativo-cuantitativo).

1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información

Los instrumentos de recolección de datos que se aplicaran en el siguiente estudio son:

El **cuestionario** permite la exploración y recolección de datos en relación al objetivo de estudio, mediante preguntas formuladas indirectamente (por ser su instrumento un cuestionario) a los sujetos que constituye nuestra unidad.

Poblacional

Esta técnica se utilizará para recabar la información sobre las variables.

El **análisis documental**. Esta técnica se empleará para obtener datos sobre la segunda variable: el rendimiento académico a partir de las notas de los registros de evaluación.

La Observación

Se analiza la comprensión y el razonamiento de las actividades presupuestas por la lúdica, se observa también la posición en el espacio y la integración de la actividad lúdica dentro del espacio.

(Armendaris J, 1996).Las investigaciones descriptivas “están dirigidas a determinar ¿Cómo es ?¿como esta? la situación de las variables que se deberá estudiar en una población ,la frecuencia con la que ocurre un fenómeno ,y en quienes se presenta .Es decir describe un hecho tal cual aparece en la realidad”.(pag.62)

1.7.4 Población y muestra

Cuadro N° 3 Población

#	Estrato	Población
1	Directivos	1
2	Docentes	4
3	Representantes Legales	160
5	Total	165

Fuente: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
Elaborado: Rosa Elena Gómez & Ivonne Medina

Esta población en estudio es el general social de la escuela básica en la que comprenden 1 directora, 4 docentes de inicial y 160 padres de familia.

Este de tipo explicativa. Porque mide o establece relación entre las variables para conocer la estructura la relación causa-efecto.

La Muestra

La muestra es un subconjunto finalmente representativo de la población la muestra será no probabilística o con propósito esta de la siguiente manera.

Cuadro N° 4 Muestra

#	Estrato	Muestra
1	Directivos	1
2	Docentes	4
3	Representantes Legales	104
5	Total	109

Fuente: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
Elaborado: Rosa Elena Gómez & Ivonne Medina

La muestra seleccionada representa a 1 directivo, 4 docentes, 104 representantes de la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado" se utilizó el criterio de muestreo simple la que admite la probabilidad de cada miembro de la población.

1.7.5 Tratamientos de la Información

Las conclusiones de las encuestas, de la investigación de algunos estudios sobre los juegos lúdicos coleccionadas para este proyecto, el cual involucra a directivos, docentes, padres de familia y alumnos.

La propuesta de diseñar una guía de juegos lúdicos para los docentes de inicial de la escuela Rommel Mosquera Jurado. A fin de que la guía sea utilizada como

herramienta de apoyo para los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje con sus estudiantes.

“El maestro creativo estimulara a los niños para que investiguen, descubran y experimenten recompensándoles y alimentando su creatividad e inventiva e espontaneas mediante el juego”. (pág 32)

1.8 Resultados e impactos esperados

Con el diseño de esta guía de juegos lúdicos tiene como finalidad ayudar al docente en el desarrollo de su jornada de trabajo con sus aprendices y que ellos logren una clase más participativa dinámica donde el estudiante sea capaz de realizar sus propios conocimientos, pero de forma experimental e innovador.

Para conseguir los efectos deseados y difundir de esta manera los resultados beneficiosos que puedan lograr este recurso para la vida adulta del niño. Se debe destacar que esta guía se elaboró con el propósito de aportar a la innovación educativa del país y para el bienestar de los estudiantes del nivel inicial.

CAPITULO II

2 Análisis, presentación de resultados y diagnóstico

2.1 Análisis de la Situación Actual

La escuela básica fiscal "Rommel Mosquera Jurado" se encuentra ubicada en la ciudad de Guayaquil, parroquia Tarqui Cooperativa Horizontes del Fortín Mz.35. Su creación fue 19 de Noviembre de 1999, en la actualidad la directora es la Lcda. Gladys Toapanta Defaz.

2.2 Ubicación Geográfica

La Escuela Básica fiscal Rommel Mosquera Jurado se encuentra ubicada en la ciudad de Guayaquil en la parroquia Tarqui en el kilómetro 26 y medio vía perimetral sus linderas son al norte con vía Daule, Coop. Pancho Jácome, al sur sector monte Sinaí, al este vía perimetral y al oeste vía casuarina.

Se encuentra en una zona urbano-marginal donde los servicios básicos son escasos, sus calles no son pavimentadas por ende es difícil el acceso a la institución.

2.2.1 Breve reseña histórica de la escuela básica Rommel Mosquera Jurado

La escuela básica Rommel Mosquera Jurado, en primera instancia llamada Horizontes del Guerrero fue creada por la necesidad de la comunidad de tener un centro donde puedan educarse sus hijos, la primera infraestructura fue de caña, con la Lcda. Dialis Salcedo a la cabeza como directora y un grupo de maestras formaron esta escuela con un alumnado de 150 estudiantes. Después de 2 años construyen la escuela de cemento en un convenio entre la universidad estatal y el ministerio de educación junto a la municipalidad de Guayaquil. Su primer nombre fue Horizontes del Guerrero, en el 2012 se le cambia al nombre de Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado" hasta la actualidad cuenta con 27 maestros 1 director su infraestructura está compuesta de 10 aulas, 1 laboratorio de tecnológico, 1 dirección, 6 baños.

2.2.2 Misión

La escuela de educación básica fiscal "Rommel Mosquera Jurado" prepara estudiantes para que sean hombre y mujeres capaces de transformar positivamente a la sociedad; mediante aprendizaje significativo, mejorando la calidad y calidez para el buen vivir.

2.2.3 Visión

Ser instituciones formadores de líderes competentes, con una propuesta educativa de acuerdo con las innovaciones pedagógicas y tecnológica donde se desarrolla la democracia los valores y el respeto a la identidad cultural, que fomente la armonía y buena relaciones humana entre la triada educativa, capaces de enfrentar y solucionar los resto del diario vivir.

2.2.4 Valores

La educación debe basarse en la trasmisión y practica de valores que promueven la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos a la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, tina, social, por identidad de género condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

2.3 Estructura Organizacional

La institución educativa está dirigida por una Directora, Docentes, Consejo Ejecutivo, Comisión Social, Comisión Pedagógico, Comisión de Aseo, Comisión de Deportes brindando servicio educativo en este sector popular del país, alumnos y padres de familia.

2.2.1 Breve reseña histórica de la escuela básica Rommel Mosquera Jurado

La escuela básica Rommel Mosquera Jurado, en primera instancia llamada Horizontes del Guerrero fue creada por la necesidad de la comunidad de tener un centro donde puedan educarse sus hijos, la primera infraestructura fue de caña, con la Lcda. Dialis Salcedo a la cabeza como directora y un grupo de maestras formaron esta escuela con un alumnado de 150 estudiantes. Después de 2 años construyen la escuela de cemento en un convenio entre la universidad estatal y el ministerio de educación junto a la municipalidad de Guayaquil. Su primer nombre fue Horizontes del Guerrero, en el 2012 se le cambia al nombre de Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado" hasta la actualidad cuenta con 27 maestros 1 director su infraestructura está compuesta de 10 aulas, 1 laboratorio de tecnológico, 1 dirección, 6 baños.

2.2.2 Misión

La escuela de educación básica fiscal "Rommel Mosquera Jurado" prepara estudiantes para que sean hombre y mujeres capaces de transformar positivamente a la sociedad; mediante aprendizaje significativo, mejorando la calidad y calidez para el buen vivir.

2.2.3 Visión



Ser instituciones formadores de líderes competentes, con una propuesta educativa de acuerdo con las innovaciones pedagógicas y tecnológica donde se desarrolla la democracia los valores y el respeto a la identidad cultural, que fomente la armonía y buena relaciones humana entre la triada educativa, capaces de enfrentar y solucionar los resto del diario vivir.

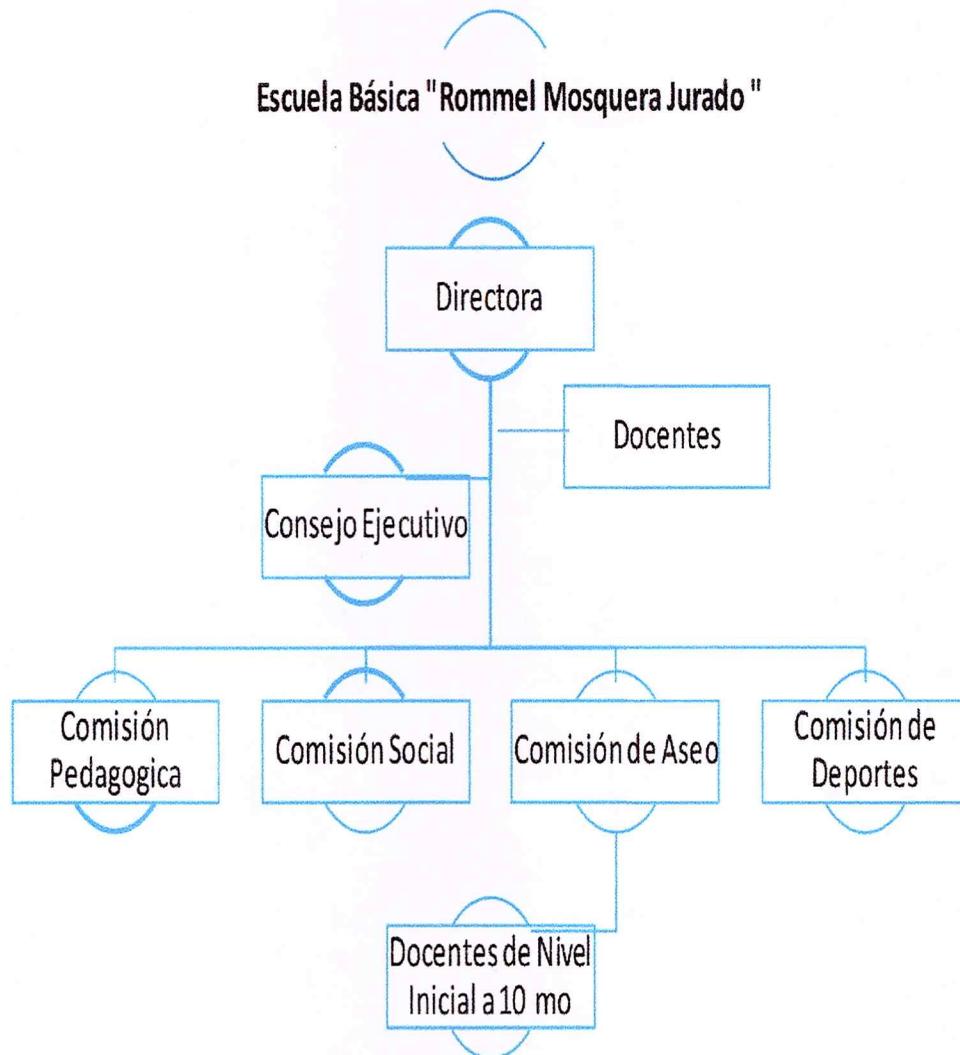
2.2.4 Valores

La educación debe basarse en la trasmisión y practica de valores que promueven la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos a la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, tina, social, por identidad de género condición de migración y creencia religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación.

2.3 Estructura Organizacional

La institución educativa está dirigida por una Directora, Docentes, Consejo Ejecutivo, Comisión Social, Comisión Pedagógico, Comisión de Aseo, Comisión de Deportes brindando servicio educativo en este sector popular del país, alumnos y padres de familia.

Gráfico N° 5 Estructura



2.4 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas

Este trabajo de investigación acerca de los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado" se orienta en varios aspectos como los estados afectivos, sociales y emocionales. Reconociendo que mediante el juego se incrementan estas habilidades y el desarrollo del pensamiento

crítico y creativo, siendo el juego una herramienta necesaria para desarrollar este tipo de experiencias que son necesarias para su adultez.

Siendo este el motivo que nos impulsó a generar este proyecto por la necesidad de incrementar en esta primera etapa escolar, donde se afianza todos los conocimientos que requiere para su crecimiento.

En la escuela donde se realiza la investigación, se ha visto la escasez de actividades lúdicas como herramienta para el aprendizaje de los niños de inicial, por esta situación hemos diseñado una guía con juegos lúdicos que servirán de apoyo pedagógico para los maestros de la institución y por qué no a otras instituciones del país.

2.5 Tendencias

Los docentes de las diferentes instituciones educativas consideran que en nuestras manos está el camino, para con llevar nuevas formas de trabajo con todos los participantes de las aulas. Exponen y tienen la buena predisposición para aplicar las estrategias en todo momento y están seguros que fortalecen para el aprendizaje de las/os niños/as, tienen además la convicción de querer mejorar constantemente y que y que esta se consigue con la preparación continua.

2.6 Perspectivas

Los propósitos que tiene la institución educativa y por ende los docentes es el gran deseo de mejorar su labor con la aplicación de las estrategias que marquen la diferencia de las que se aplicaba en la educación tradicional, además que se dote de recursos innovadores para que los aprendizajes sean significativos

2.7 Presentación de resultados y diagnóstico

En esta sección se evidencia cada uno de los resultados con sus respectivos análisis de acuerdo a la entrevista realizada a la directora y las encuestas de todo el plantel, representantes legales de la escuela "Rommel Mosquera Jurado", enfocado a la forma de aplicación de estrategias dentro de este establecimiento educativo.

La encuesta elaborada se planteó de forma fácil y sencilla para el entendimiento de los participantes a partir de varias alternativas que propician el conocimiento de la situación actual de la institución; a su vez pronostica como se comparte el aprendizaje lúdico en los niños de la escuela, al finalizar los resultados se obtuvo una consideración favorable sobre la importancia de la aplicación de técnicas lúdicas que desarrollaron el aprendizaje y la motivación en los estudiantes.

Encuestas Aplicadas a docentes de la escuela básica fiscal Rommel Mosquera Jurado

1. ¿Es importante la lúdica en clase? Cuadro N° 3 Importancia de la lúdica

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	De acuerdo	2	40%
	Muy de acuerdo	1	20%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	5	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 6

Importancia de la lúdica



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Analizando los resultados indica que 40% está de acuerdo y un 20% muy de acuerdo mientras tanto, él 20 %se muestra indiferente y un 20 %está en desacuerdo.

Según los resultados obtenidos en la encuesta, los docentes manifiestan la importancia de la lúdica en clase, al reflejarse por el 60%de los encuestados como al manifestar cada contenido de forma activa y participativa se logra un aprendizaje significativo.

2.- ¿Utiliza las estrategias lúdicas en sus labores diarias?

Cuadro N° 4 Estrategias lúdicas

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
2	De acuerdo	1	20%
	Muy de acuerdo	2	40%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL		5

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 7 Estrategias lúdicas



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GÓMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 20 % está de acuerdo, de las personas encuestado, mientras un 40% muy de acuerdo que las estrategias lúdicas inciden en el aprendizaje, mientras el 20% es indiferente y un 20% está en desacuerdo.

Coinciden los encuestados con el 60 % de cómo es importante la utilización de estrategias lúdicas en el quehacer cotidiano de la clase para desarrollar la motivación y participación activa de los niños.

3.- Considera usted que debe aplican la lúdica en el aula de clase?

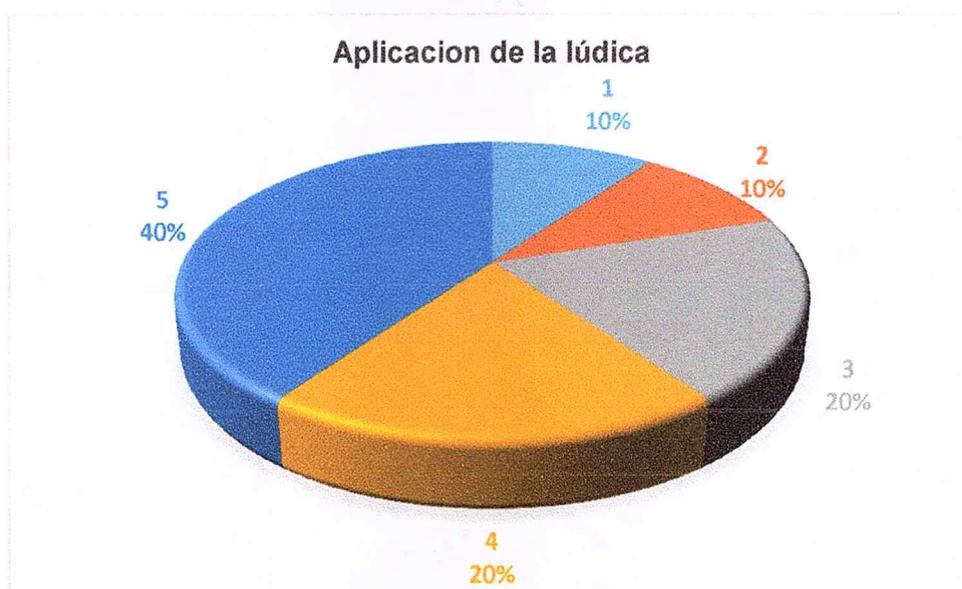
Cuadro N° 5 Aplicación de la lúdica

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
3	De acuerdo	1	20%
	Muy de acuerdo	2	40%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	5	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 8

Aplicación de la lúdica



FUENTE: ENCUESTA A DOCENTES
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 20% está de acuerdo en que se puede concienciar al niño en la aplicación de estrategias lúdicas, un 40% muy de acuerdo, mientras un 20 % se encuentra indiferente, un 20 % esta desacuerdo y un 0% muy desacuerdo.

La mayor parte de los docentes encuestados están de acuerdo en la aplicación de la lúdica en clase, para así mostrar los contenidos de forma creadora, eficiente, donde cada niño participe en el proceso de aprendizaje de forma activa.

4.- ¿Considera usted que afecte un espacio o ambiente para la aplicación de estrategias lúdicas en clase?

Cuadro N° 6 Espacios lúdicos

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	De acuerdo	2	40%
	Muy de acuerdo	2	40%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0
	TOTAL	5	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 9

Espacios lúdicos



FUENTE : Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 40% está muy de acuerdo, mientras un 40 % es muy de acuerdo, un 0 % está indiferente y un 20 % está en desacuerdo que existan espacios o ambientes lúdicos para la aplicación de estrategias.

Los encuestados muestran como es importante el espacio o ambiente para la realización de las actividades lúdicas, donde el 80 % manifiestan su aceptación al tener en cuenta el ambiente para lograr el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje

5.- ¿Se deben aplicar actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza?

Cuadro N° 7 Actividades Lúdicas

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	De acuerdo	3	60%
	Muy de acuerdo	1	20%
	Indiferente	0	0%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0
	TOTAL	5	100%

FUENTE :Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 10
Actividades lúdicas



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 60% está de acuerdo de obtener muy buenos resultados, un 20 % se mantiene en desacuerdo y un 20% está en desacuerdo.

Se muestra una aceptación del 80 % de los docentes sobre la necesidad de aplicar actividades lúdicas, como estrategias de enseñanza, lo cual logra un aprendizaje creativo y participativo en los niños.

6.- ¿Considera usted que la lúdica está centrada en la experiencia del estudiante?

Cuadro N° 8 Lúdica está centrada en la experiencia del estudiante

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	De acuerdo	1	20%
	Muy de acuerdo	2	40%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	1	20%
	Muy en desacuerdo	0	0
	TOTAL	5	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 11

Lúdica está centrada en la experiencia de estudiante



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 20% está de acuerdo que la lúdica está centrada en la experiencia del estudiante, un 40% se mantiene de muy acuerdo, mientras un 20 % se siente Indiferente y un 20% está en desacuerdo.

El 60 % de los encuestados manifiestan como la lúdica si depende en general de la experiencia del estudiante, el docente debe ser capaz de motivar e incentivar al aprendizaje en los niños siempre teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos.

Se ha llegado a la conclusión que los docentes se encuentran muy de acuerdo que los estudiantes obtienen experiencia en base a la lúdica.

7.- ¿Cree usted necesaria la aplicación de la lúdica en el sistema educativo?

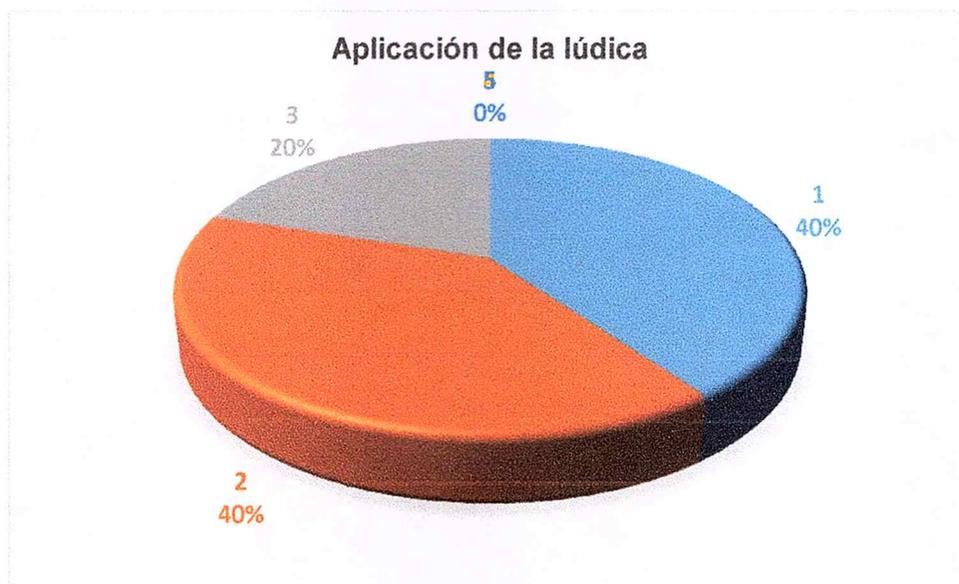
Cuadro N° 9 Aplicación de la lúdica

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	De acuerdo	2	40%
	Muy de acuerdo	2	40%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0
	TOTAL	5	100%

FUENTE : Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 12

Aplicación de la lúdica



FUENTE : Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 40% está muy de acuerdo que la lúdica permite fortalecer y crecer al estudiante como ser humano, mientras un 40% está muy de acuerdo y un 20 % está desacuerdo.

Los encuestados en general consideran que la aplicación de la lúdicas es muy necesaria en el sistema educativo, mostrando así la relación actual que propicia como al aprendizaje debe ser continuo, motivador y esto solo se logra con clases dinámicas e interactivas dentro y fuera del aula.

8.- ¿Se debe promover el proceso de rendimiento académico de los estudiantes a partir de actividades lúdicos?

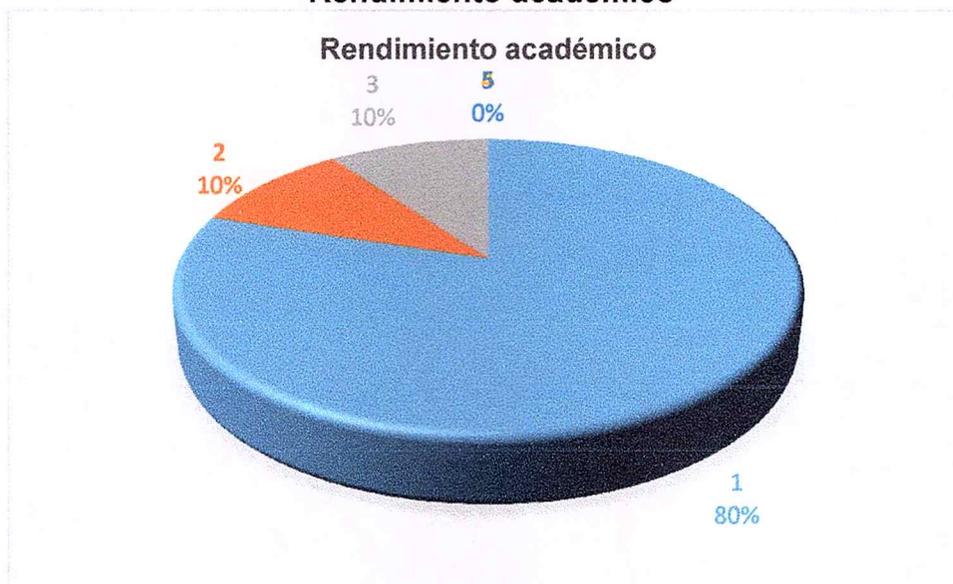
Cuadro N° 10 Rendimiento Académico

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	De acuerdo	4	80%
	Muy de acuerdo	0,5	10%
	Indiferente	0,5	10%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0
	TOTAL	5	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 13

Rendimiento académico



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Un 80 % se encuentra de acuerdo, mientras un 10% en desacuerdo, mientras el 10 % se encuentra indiferente, un 10% en desacuerdo y un 0 % en desacuerdo.

El 90% de los docentes consideran como la motivación debe estar planificada a partir de las actividades lúdicas, para lograr así un desarrollo eficiente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

9.- ¿Considera usted la importancia de una guía didáctica de juegos lúdicos?

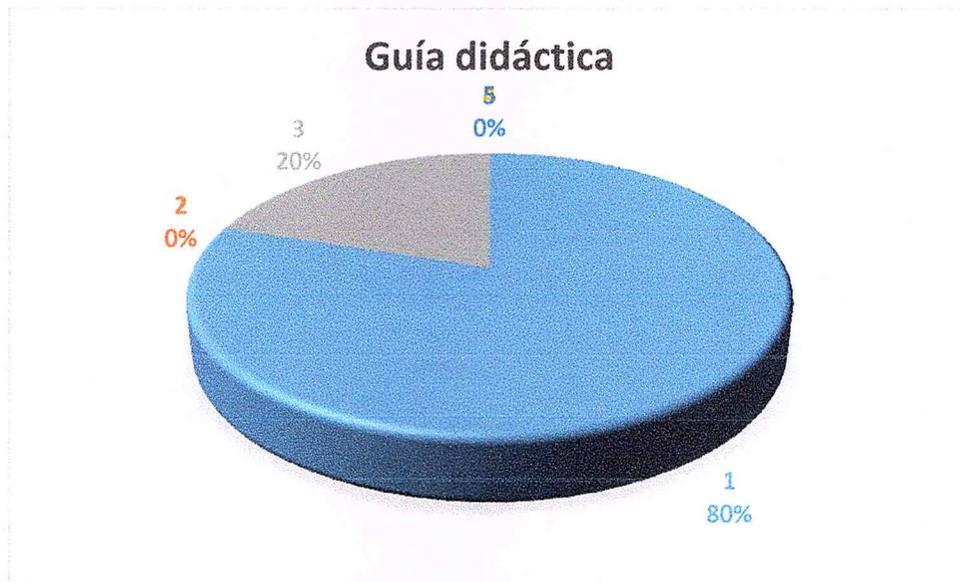
Cuadro N° 11 Guía Didáctica

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
9	De acuerdo	4	80%
	Muy de acuerdo	0	0%
	Indiferente	1	20%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	5	100%

FUENTE : Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
 ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 14

Guía didáctica



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
 ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis Del Diagnóstico

Los docentes debemos tener la libertad de expresar nuestras emociones sin reprimirnos, sin embargo podemos ver que el 80% está de acuerdo 0% muy de acuerdo, en una guía de estrategias lúdicas, 20% es indiferente y un 0% en desacuerdo, y un 0% muy desacuerdo, de esto podemos deducir que no se demuestra con total libertad de promover actividades lúdicas.

Los docentes consideran de vital importancia una guía de juegos lúdicos, para logran una motivación a cada contenido a impartir, alcanzar así resultados eficientes con estudiantes preparados en cada temática recibida.

Encuestas aplicadas a padres de familia de la institución educativa de la Escuela básica "Rommel Mosquera Jurado"

1.- ¿Considera usted que su hijo presenta dificultades en su Aprendizaje?

Cuadro N° 12 Dificultades de Aprendizaje

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	De acuerdo	72	69%
	Muy de acuerdo	22	21%
	Indiferente	10	10%
	En desacuerdo	0	0%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	104	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 15 Dificultades de aprendizaje



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis De Diagnóstico

El ser padre de familia implica responsabilidad hacia sus hijos, un 69% de padres de familia están de acuerdo que sus hijos tienen dificultades en el aprendizaje, un 21% muy de acuerdo 10% indiferente, un 0% en desacuerdo mientras un 0% muy desacuerdo. Se entrevistaron en total de 104 padres de familia, de estos 94 de ellos consideran que sus hijos presentan dificultades en el aprendizaje, sin tener en cuenta las razones de ello

4.-¿Le gustaría que la institución existiera un área donde su hijo pudiera recrearse?

Cuadro N° 15 Área de Recreación

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4	De acuerdo	78	75%
	Muy de acuerdo	12	12%
	Indiferente	8	8%
	En desacuerdo	5	5%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL	104	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 18 Área de recreación



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis De Diagnóstico

Un 75% si está de acuerdo que exista una área de recreación, y un 12% no está muy de acuerdo con áreas de recreación en instituciones educativas, mientras un 8% es indiferente y un 5 % en desacuerdo.

Los representantes de familia, están de acuerdo en su mayoría en la necesidad de un área recreativa y así se socialicen e intercambien conocimiento, aptitudes y valores.

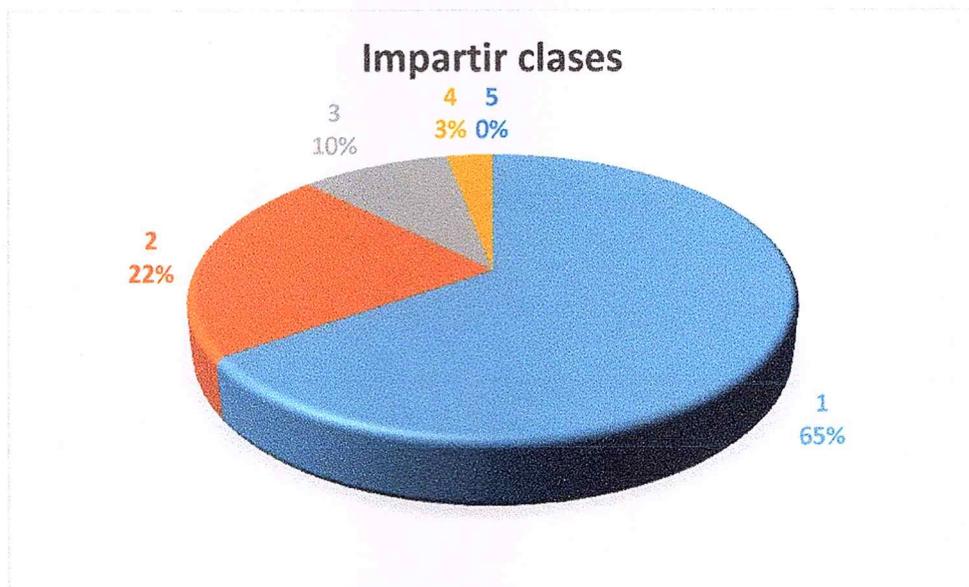
5.-¿Cree usted que al docente imparte las clases a su hijo cómo debería?

Cuadro N° 16 Impartir Clases

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
5	De acuerdo	68	65%
	Muy de acuerdo	23	22%
	Indiferente	10	10%
	En desacuerdo	3	3%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	104	100%

FUENTE :Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 19 Impartir clases



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis De Diagnóstico

Un 65% está de acuerdo, mientras un 22% está muy de acuerdo, por lo tanto el docente debe conocer cuán importante es el uso de estrategias de aprendizaje para proporcionar un buen aprendizaje a niños y niñas un 10 % es indiferente, un 3% en desacuerdo, y un 0% muy en desacuerdo.

Al valorar la respuesta de los encuestados, es de aumentar la preocupación al mostrar como los representantes estimen que los docentes no impartan las clases a sus hijos como deberían, esto reafirma la necesidad de una guía didáctica de juegos lúdicos para mejorar la calidad de la clase.

6.-¿Considera usted que se deban mejorar los procesos de aprendizaje en la escuela?

Cuadro N° 17 Procesos de Aprendizaje

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
6	De acuerdo	88	85%
	Muy de acuerdo	6	6%
	Indiferente	8	8%
	En desacuerdo	2	2%
	Muy en desacuerdo	0	0%
	TOTAL	104	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 20 Procesos de aprendizaje



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis De Diagnóstico

Un 85% está de acuerdo, un 6% muy de acuerdo, un 8 % es indiferente y un 2% desacuerdo.

Un 91 de los encuestados consideran que el proceso de aprendizaje no es el correcto, por lo cual se debe continuar fortaleciéndose al proceso docente con estrategias didácticas

7.-¿Considera que su hijo tiene la motivación de aprender siempre?

Cuadro N° 18 Motivación Aprender

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
7	De acuerdo	74	71%
	Muy de acuerdo	25	24%
	Indiferente	3	3%
	En desacuerdo	1	1%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL	104	100%

FUENTE :Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 21 Motivación de aprender



FUENTE :Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis De Diagnóstico

Un 71 % considera que la motivación es importante para el proceso de aprendizajes, mientras un 24% muy de acuerdo, un 3% indiferente.

La mayoría de los encuestados, no sienten a su representados motivados hacia un aprendizaje, creativo, desarrollador y eficiente, por lo cual consideran deben aumentar al trabajo dentro de la institución con los docentes.

8.- ¿Considera usted que con el juego mejoraría la convivencia y la comunicación con su hijo?

Cuadro N° 19 Convivencia y la Comunicación

ITEMS	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
8	De acuerdo	70	67%
	Muy de acuerdo	25	24%
	Indiferente	7	7%
	En desacuerdo	1	1%
	Muy en desacuerdo	1	1%
	TOTAL	104	100%

FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Gráfico N° 22 Convivencia y la comunicación



FUENTE: Escuela Básica Rommel Mosquera Jurado
ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

Síntesis De Diagnóstico

Un 67% si está de acuerdo de que La convivencia es parte del fortalecimiento en la comunidad educativa, mientras un 24% muy de acuerdo, mientras un 7% se encuentra indiferente.

Al valorar la respuesta de los encuestados 95 de ellos, muestran la necesidad del juego con sus hijos, para poder desarrollar una comunicación afectiva y una integración social con valores acorde a lo establecido en el país

2.8 Verificación de Hipótesis

2.8.1 Hipótesis General

Los encuestados consideran de gran importancia los juegos lúdicos para alcanzar un aprendizaje con calidad, ya que las preguntas uno, dos, cuatro, y cinco de docentes confirman en un 60% que son útiles y necesarias las estrategias lúdicas en el salón de clases.

La pregunta uno realizada a los padres de familia indica que el 90% de sus hijos tienen problema de aprendizaje con la enseñanza tradicional y la pregunta tres indica la importancia de que los niños aprendan jugando.

2.8.2 Hipótesis particulares o específicas

En la pregunta dos, seis y ocho de la encuesta a los docentes dieron a conocer que la aplicación de técnicas lúdicas en clase no son lo suficientes. El 40% no usan técnicas lúdicas en todos los temas, mientras que el 60% manifiesta que la experiencia de cada estudiante, sí debe ser estimulada para poder desarrollar el aprendizaje

El 80% de los maestros señalan, como las actividades lúdicas son facilitadoras y motivadoras, adecuada para mejorar la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje

Las preguntas cuatro y cinco de la encuesta a los docentes definen la necesidad de contar con una área donde puedan recrearse los estudiantes coinciden un 80% de los encuestados, la pregunta cinco sobre las actividades lúdicas dentro del proceso educativo, nos equivale un 80 % de aceptación puesto que se crea un ambiente

armónico, participativo y entretenido, para lograr un aprendizaje creativo e innovador.

En la pregunta cuatro realizada a los padres de familia el 87% coinciden que si es necesaria un área recreativa en la institución para el desarrollo integral de sus hijos, la pregunta cinco nos refleja un 87% de aceptación de los padres de familia sobre el proceso pedagógico de los maestros en la ejecución de sus clases .

CAPÍTULO III

3 Propuesta

3.1 Título

Guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes para los niños de Nivel Inicial de 3 a 4 años de la escuela de educación básica ROMMEL MOSQUERA JURADO.

3.2 Antecedentes

Verificando los resultados de la investigación realizada en la institución educativa, los maestros del área de inicial no aplican al juego como estrategia para conseguir el aprendizaje en sus aprendices, por ese motivo hemos pensado diseñar una guía de juegos para que las docentes la aplique en el proceso de enseñanza aprendizaje.

3.3 Justificación

Si bien es cierto sabemos que en los docentes existen grandes falencias en las que respecta a herramientas pedagógicas que faciliten desempeñar todas las actividades en forma más creativa, innovadora, las mismas que permitan que las enseñanzas impartidas sean más provechosas, benéficas y sobre todo agradables para los niños y niñas.

Esta propuesta está planteada como instrumento que permita capacitar al docente y orientar a los padres de familia en lo que se refiere al empleo y manejo de esta guía de juegos didácticos como estrategias de aprendizajes.

Estamos en el siglo xxi donde el sistema educativo exige cambios relevantes siendo esto un desafío para el maestro de la actualidad puesto que esta situación requiere de constantes cambios y alternativas acordes y a las demandas que requiere las diferentes clases de inteligencias que tienen nuestros alumnos. Sin olvidar la parte central ser humano dentro de la sociedad, formándolos en valores que los lleven a convivir en armonía con los seres que los rodean. Conociendo que el juego es primordial para adquirir todas las capacidades que necesita para su desempeño social, cognitivo y afectivo. Esta falencia nos impulsa a realizar este trabajo investigativo donde le damos importancia a los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en los dicentes del nivel de inicial, donde se aplicará el proyecto, es un desafío que hemos adquirido, buscando una fórmula para lograr una educación con calidad y calidez.

La encuesta aplicada a los directivos, docentes y representantes de la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado". Se logra la información que nos lleva a centrar el problema y nos impulsa a la elaboración de esta guía de juegos con la que se busca optimizar el trabajo de los docentes en la ejecución de su jornada diaria con los dicentes, siendo el juego una estrategia de aprendizaje alcanzarán excelentes resultados que se verán reflejados en el transcurso del periodo escolar de los educandos de la inicial.

3.4 Objetivos

3.4.1 Objetivo General

Proporcionar una guía de juegos lúdicos para la enseñanza en los niños de inicial.

3.4.2 Objetivo Específico

- Realizar actividades para mejorar la convivencia en la comunidad educativa mediante la lúdica, la recreación y juego.
- Reconocer la importancia del juego lúdico en el desarrollo cognitivo de los niños de nivel inicial.
- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando los juegos lúdicos como estrategias de metodológicas
- Utilizar la guía de juegos lúdicos como estrategias de aprendizaje.

3.5 Importancia

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, su entorno social, y físico desarrolla capacidades intelectivas, entendidas como adaptación al entorno que lo rodea, "el juego ayuda al niño a conocerse a sí mismo, a los demás y

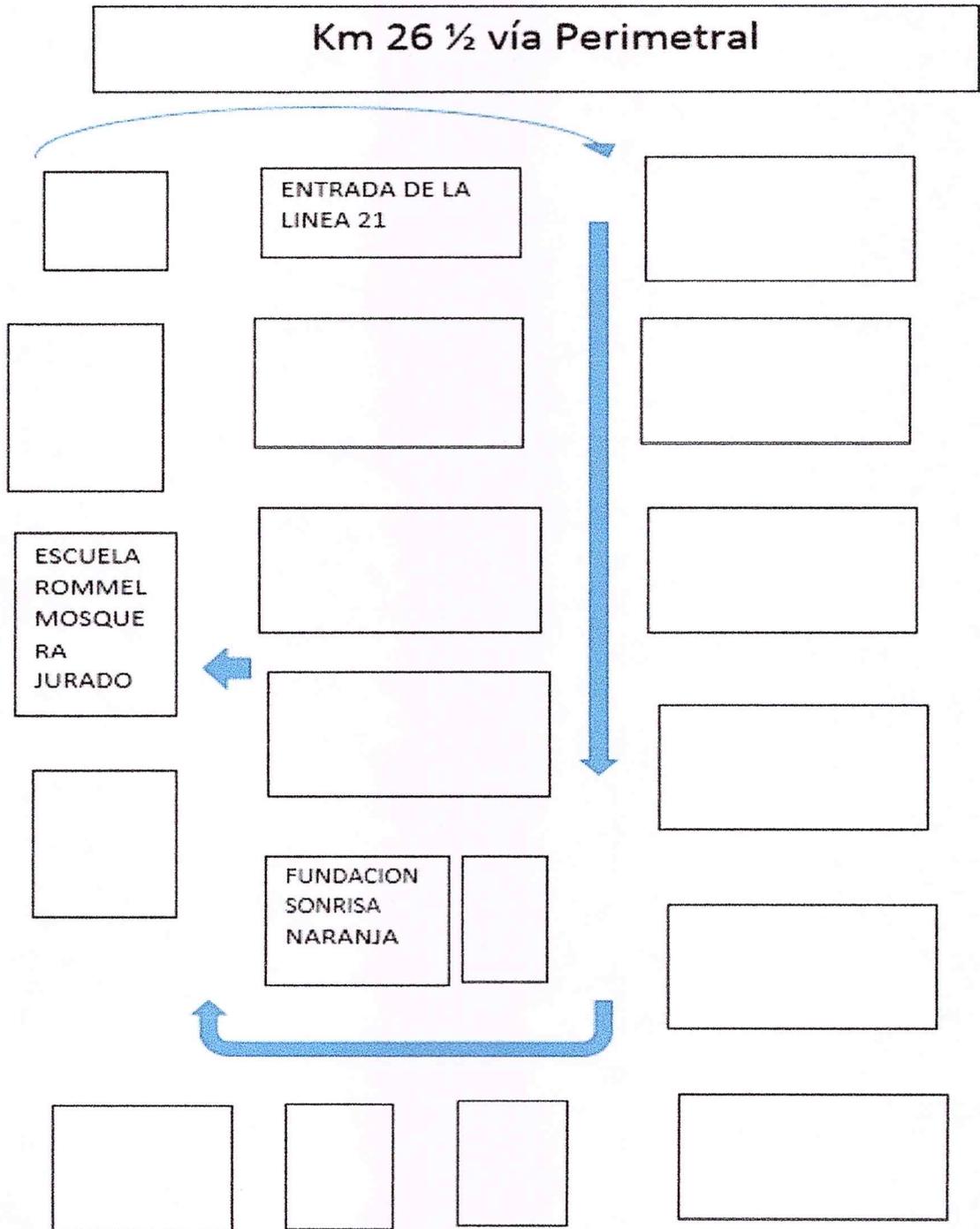
al mundo que lo rodea, entonces es importante resaltar que para la formación integral de los niños y niñas desarrollen sus habilidades, y de esta manera su instinto de niño le lleve a que su función de ejercitar capacidades sean necesarias” (Garvey,2002)

La lúdica es la aplicación de los factores positivos y creativos en cada ser humano, demuestran a partir de ella las posibilidades del aprendizaje de forma consciente y actúa, esta al reconocerla con la educación de cada conocimiento hace que se demuestre la interacción con el medio, la escuela, la familia y sea una vía eficiente de aprendizaje motivador.

El jugar es también importante no solo para sobrevivir, sino más bien para desarrollar destrezas y la habilidad para resolver problemas de la vida.

3.6 Ubicación Sectorial Y Física

Gráfico N° 23 Ubicación Sectorial y física



3.7 Factibilidad

3.7.1 Factibilidad de aplicación

Es factible su aplicación, debido a su desarrollo institucional lo cual cuenta con un gran apoyo incondicional de los docentes, directivos, estudiantes para poder desarrollar cada una de los actos lúdicos dentro y fuera del salón los que mejoraran el aprendizaje.

La aplicación de esta propuesta es muy factible porque aporta a la tarea docente el diseño y aplicación de esta guía de juegos didácticos como estrategias de aprendizaje en los niños y niñas de nivel inicial.

En nuestro país estamos viviendo cambios y reformas al sistema educativo para responder a las necesidades educativas locales, regionales e internacionales. Por lo tanto, el estado ecuatoriano debe optimizar su patrimonio humano en aquello que tiene como misión y visión y meta importante que es su capital intelectual, la inversión del futuro deberá ser en el capital intelectual por que este se representa el retorno mayor de la inversión.

En el nivel inicial es donde el docente debe gestionar la aplicación de estrategias activas, creativas y participativas para general el aprendizaje que tenga significativo en los estudiantes adquiriendo la destreza del pensamiento crítico reflexivo y sistemático para que esté acorde con los niveles y dominios de los estándares de calidad.

3.7.2 Factibilidad política

Políticamente es factible la propuesta porque responde a las políticas educativas del estado ecuatoriano.

Esta propuesta está centrada en el aprendizaje de los estudiantes cuyo papel debe ser activo y autónomo asumiendo la responsabilidad de su proceso de aprendizaje

Los problemas o casos son el foco de organización y el estímulo para el aprendizaje, se inicia con la presentación del problema o una situación problemática. Este problema seleccionado o diseñado especialmente para el logro de ciertos objetivos didácticos.

3.7.3 Factibilidad administrativa

Es factible esta propuesta porque existe en la actualidad una constante evolución en las mejoras educativas.

Se considera que, si un niño desarrolla el juego y la lúdica como estrategia pedagógica plantean en esta parte como objetivo, el fortalecimiento del concepto de la lúdica como recurso didáctico y mejorando las diversas áreas de conocimiento.

3.7.4 Factibilidad De técnica

Empleando la guía de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje se ayudara al niño:

- Mejorar la convivencia escolar
- Aplicar en su vida un pensamiento crítico y motivador
- Propicia al docente variedades actividades, creativas las cuales aumentan la motivación en los estudiantes.

3.8 Recursos administrativos

3.9 Institucional

Escuela básica Rommel Mosquera jurado

3.10 Humanos

Autoras de la propuesta

Niños de 3 a 5 años

Directora de la institución

Personal docente de la institución educativa

3.11 Materiales

Copiadora

Computadoras

Hojas y entrevistas y encuestas

Cámara fotográfica

Dispositivo para guardar información (pen drive)

Factibilidad Económica

Para ejecutar esta propuesta se requiere bajo presupuesto económico, realizar una mínima inversión para ponerla en práctica.

Tabla N°1 Presupuesto Financiero

N°	DENOMINACIÓN	VALOR UNITARIO	TOTAL
150	Impresiones de hojas de Borrador	0.20	30.00
150	Horas en internet	0.50	75.00
5	Asesoramiento Particular	25.00	125.00
3	Viáticos por personas	25.00	50.00
2	refrigerios por personas	25.00	50.00
3	anillados de tesis	15.00	45.00
2	Movilización	80.00	160.00
2	pendrive 8 gigas	15.00	30.00
140	hojas de encuesta	0.20	28.00
140	impresión de tesis	0.20	28.00
3	tesis empastada	15.00	45.00
	TOTAL		666,00

ELABORACIÓN: ROSA ELENA GOMEZ & IVONNE MEDINA

3.12 Beneficiarios

Directos

Estudiantes. - personas que se beneficiaran directamente con el proyecto.

Indirectos

Docentes y Directivos: Encargados de ejecutar los juegos planteados en la guía.

Matriz de Capacitación de la Guía de Juegos como estrategias de aprendizajes

TEMA	ACTIVIDADES	TIEMPO	PARTICIPANTES	EXPOSITORES	RESPONSABLES	METODOLOGIA	EVALUACIÓN
Guía de juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje	Presentación Conferencia Plenario	Una hora	Docentes	Docentes Parvulario	Directora de la escuela	exposiciones individuales y grupales	Se realizará prueba objetiva
Aportaciones del juego como proceso educativo		Una hora	Docentes	Docentes Parvulario	Directora de la escuela	Debate	Practica individual
Tipos de Juegos		Una hora	Docentes	Docentes Parvulario	Directora de la escuela	Lluvia de ideas	Exposiciones
Recomendaciones para padres de familia		Una hora	Padres de familia	Docentes	Directora de la escuela	Lluvia de ideas	

3.13 Descripción de la propuesta

Esta propuesta pretende contribuir a la implementación de una guía de juegos lúdicos, cuya finalidad es enriquecer sus conocimientos en base al juego.

Esta propuesta consta de los siguientes aspectos con la ayuda de docentes se detalla a continuación las siguientes actividades.

Dialogar con la directora de la escuela para socializar la propuesta.

Clasificar los juegos adecuados que se utilizaran para aplicación de los mismos.

Ejecución de la capacitación de la guía de juegos didácticos de la escuela básica Rommel Mosquera.

Evaluación

Difundir los resultados de la capacitación a la comunidad y otras instituciones cercanas.

Se realizó un recorrido por la institución educativa " Rommel Mosquera Jurado "detectando como el 80% de los alumnos de nivel inicial presentaban problemas de relación, integración y convivencia al momento de su respectivo descanso y decidimos enfocar nuestro proyecto en la programación de estrategias lúdicas recreativas en las horas de recreos.

Se diseñó una guía de juegos como estrategias de aprendizaje con los niños de nivel inicial de la institución educativa Rommel Mosquera Jurado en la ciudad de Guayaquil.

Donde lo cual contribuye al mejoramiento profesional y humano de cada actividad realizada por docentes y estudiantes, dé forma creativa y dinámica.

3.14 Evaluación de la propuesta

Para realizar la validación de nuestro proyecto, debemos tomar en cuenta en qué medida se logró este propósito y si se mejoró el aprendizaje en la institución.

El análisis de los resultados permitirá valorar en qué medida las estrategias han sido las adecuadas y si se han logrado los resultados esperados.

Cuadro N° 20 Cronograma

N°	ACTIVIDADES	ACTIVIDADES	MESES																
			DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				
			SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				SEMANAS				
			1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Reunión con la Directora del plantel	Directora del Plantel			X														
2	Convocatoria al Personal Docente	Personal Docente					X												
3	Socialización de la guía didáctica de juegos	Utilización de la Guía Didáctica de juegos								X									
4	Capacitación	Tutores: participantes del proyecto															X	X	
5	Evaluación	Personal Docente																X	

3.15 Conclusiones

Las faltas de juego lúdicos impiden motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de los mismos, se detectó en muchos la pérdida del interés de por parte de los niños.

Factores que afectan la no utilización de juegos lúdicos, como por ejemplo la poca disposición a jugar por parte del docente.

Falta de motivación por parte de los estudiantes ante la escasez de actividades lúdicas en el salón de clases, lo que redundará negativamente en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños de inicial.

Poco conocimiento de la importancia de la utilización de los juegos ,impiden valorizar el desempeño del docente en su proceso de enseñanza.

Los docentes desconocen a los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes, esto quiere decir falta de preparación en este aspecto imposibilita la utilización de actividades lúdicas en sus clases.

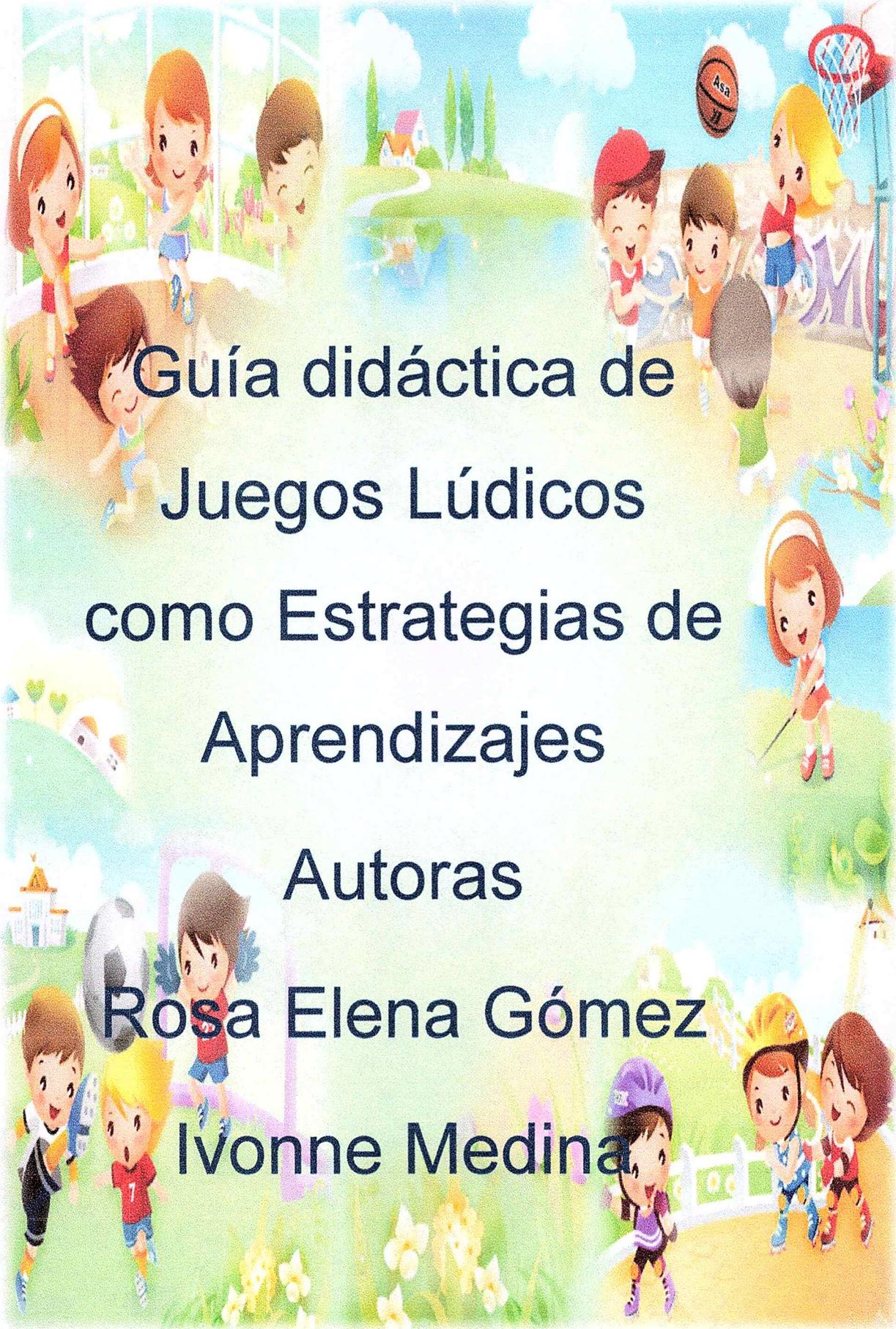
3.16 Recomendaciones

Con base a las conclusiones a las que conduce el estudio se recomienda la realización y ejecución de acciones como las expuestas en el plan que la investigación ofrece para el fortalecimiento del aprendizaje en el Nivel Inicial.

- Capacitar a los docentes sobre la utilización de los juegos lúdicos ,esto mejorará su desempeño en el proceso de enseñanza- aprendizaje

beneficiando los niños en el aspecto académico.

- Emplear mecanismos en el análisis de los factores que afectan la no utilización de los juegos lúdicos, tales como la planificación de una guía didáctica propuesta.
- Lograr cambios significativos en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la utilización efectiva de la guía y el compromiso de los docentes en su aplicación de los juegos lúdicos.
- Valorar los juegos lúdicos como estrategia de aprendizaje en el desempeño docente, y realizar el seguimiento académico respectivo para comprobar el avance significativo una vez que el docente aplique las estrategias mencionadas en la guía didáctica.



**Guía didáctica de
Juegos Lúdicos
como Estrategias de
Aprendizajes**

Autoras

Rosa Elena Gómez

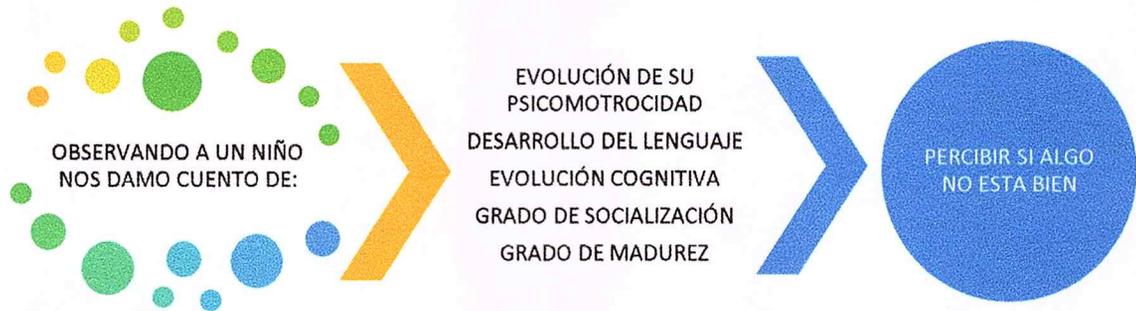
Ivonne Medina

INDICE

- 1. CONCEPTO DE JUEGO**
- 2. CARACTERISTICAS DEL JUEGO**
- 3. APORTACIONES DEL JUEGOS COMO PROCESO EVOLUTIVO**
- 4. TIPOS DE JUEGO**
 - **JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO**
 - **JUEGO DE CONSTRUCCIÓN**
 - **JUEGO SIMBOLICOS**
 - **CESTO DE TESORO**
 - **JUEGO HEURISTICOS**
 - **JUEGOS TRADICIONALES**
 - **JUEGOS Y NUEVAS TECNOLOGIAS**
- 5. RECOMENDACIONES PARA FAMILIA**
- 6. BIOGRAFIA**

CONCEPTO DE JUEGO

El juego es una actividad, recreativa, habituales en el ser humano desde su nacimiento hasta su adultez, con el objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo.

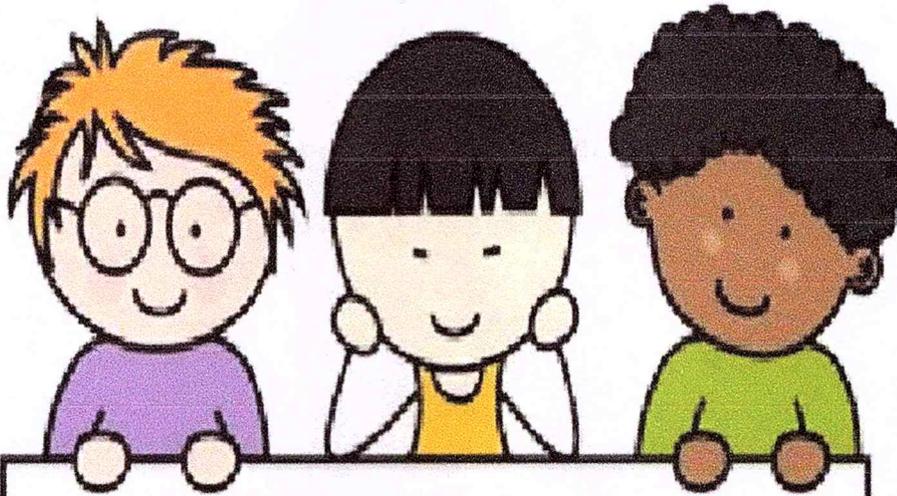


A TRAVÉS DEL JUEGO

- * Desarrolla su imaginación
- * Aprende
- * Comprende la realidad que lo rodea
- * libera tensiones
- * Ayuda a resolver conflicto
- * Se integra a la sociedad

CADA NIÑO TIENE SU PROPIA EVOLUCIÓN ,PROPIAS CARACTERÍSTICAS,PROPIO RITMO DE SU APRENDIZAJE.

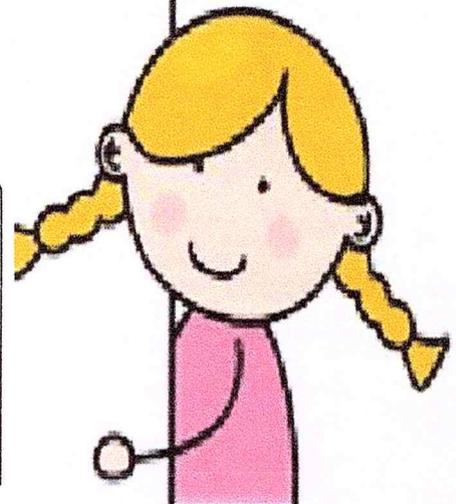
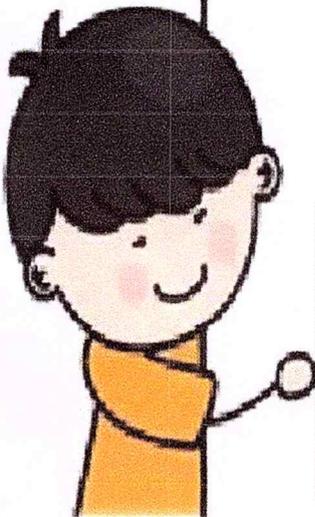
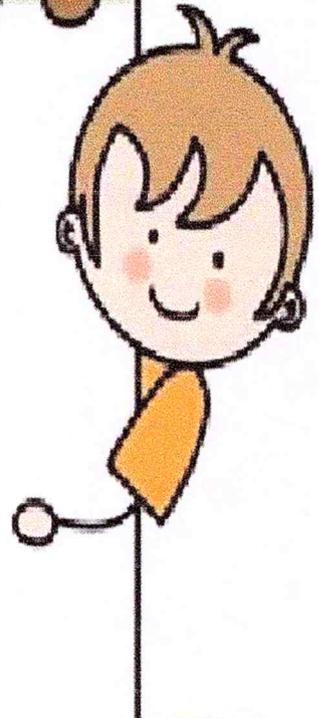
CARACTERISTICAS DEL JUEGO



EL JUEGO ES...

- INNATO
- PLACENTERO
- LIBRE Y VOLUNTARIO
- PLACENTERO
- ACTIVO Y SOCIALIZADOR
- COMPENSADOR
- REHABILITADOR
- LIMITADO POR TIEMPO Y ESPACIO
- ACTIVIDAD PRESENTE A LO LARGO DE LA VIDA

“Lo que se aprende jugando nunca se olvida y sirve para toda la vida”



APORTACIONES DEL JUEGO COMO PROCESO EVOLUTIVO

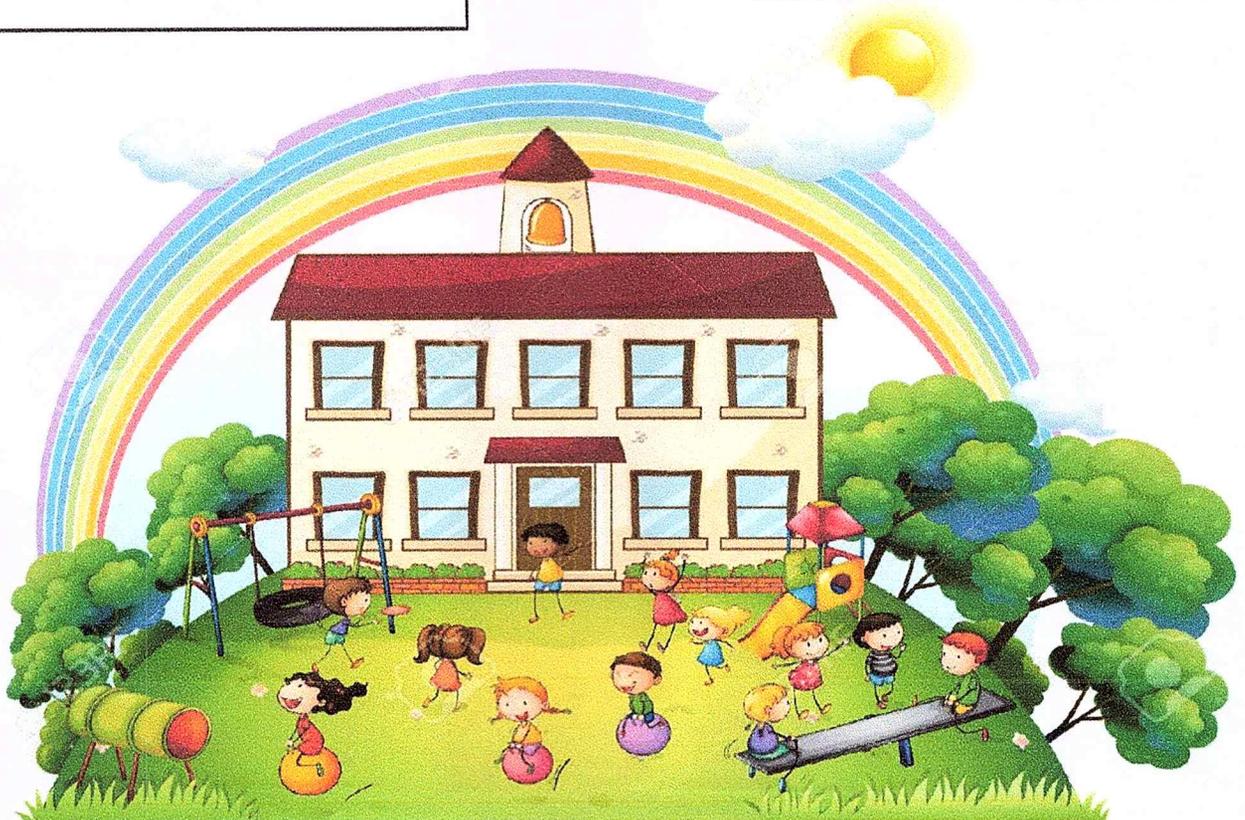
MOTOR:

- Control de postura aumentará su fuerza, conseguirá equilibrio y la marcha deambulación
- Desarrollo motor perceptivo y sensoriales
- Repetición de acciones motoras y sensoriales son un medio de elaboración de estructuras básicas de conocimiento.
- Facilita la adquisición del esquema corporal
- Motricidad fina y coordinación óculo - manual
- Aprende relaciones de causa-efecto



Cognitivo:

- Le permite comprender y controlar su entorno físico y social para actuar sobre el
- Pensamiento simbólico, razonamiento
- Planificación, percepción, atención o memoria
- Aparición del juego simbólico
- Dominio del lenguaje, necesidad de expresarse verbalmente.
- Puede ajustar su pensamiento, cometer errores y subsanarlos.



APORTACIONES DEL JUEGO COMO PROCESO EVOLUTIVO

SOCIAL

Adquisición de Valores
Normas, Costumbres,
roles, conocimiento y
conductas

Que la sociedad
transmite y

Exige cumplir a cada
uno.

JUEGOS

COMPARTIDOS y

COLECTIVOS:

Aprendizaje de
Comportamientos
sociales en los que se
comunica.

Conformará su

PERSONALIDAD y

AUTOCONCEPTO.

Tejerá una **RED DE**

RELACIONES

PERSONALES que le

Ayudarán a una plena

ADAPTACIÓN E

INTEGRACIÓN SOCIAL.

Primeros vínculos de

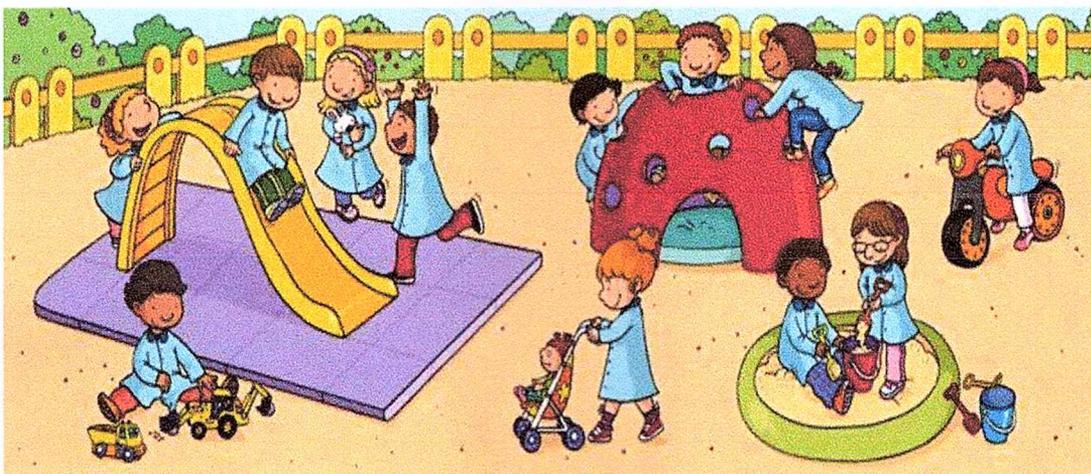
AMISTAD.

EMOCIONAL

En el juego están implícitas las
emociones y la afectividad de los
participantes.

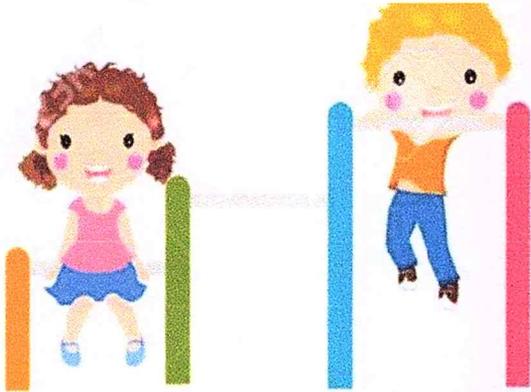
Provoca placer, satisfacción emocional y
motivación a través de él exterioriza su
agresividad, descarga

Tensiones y temores.



TIPOS DE JUEGO

JUEGO FUNCIONAL O DE EJERCICIO (se mantiene toda la vida)



A que se juega
Desplazamiento libre,
exploración de
Espacios más amplios
y lejanos



Con que se juega:

- Objetos de la vida cotidiana
- Palos de escoba
- Tubos
- Pesas
- Cuerdas
- Agua y arena
- Llantas
- Pelotas
-



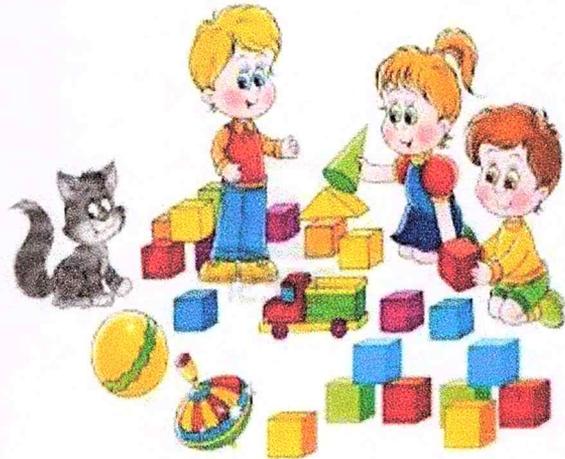
JUEGO DE CONSTRUCCIÓN

Favorece:

Desarrollo Motriz

Coordinación óculo-manual

Control muscular



Es un juego que ayuda al niño a obtener un objeto real de lo imaginario ,con la ayuda de piezas de madera ,cartones listones puede armar casas ,puentes ,carros.

Objetivos : Desarrollar la inteligencia e imaginación

Materiales:

- Rompecabezas
- Piezas de legos
- Cajas zapatos
- Cajetilla de cigarrillos
- Piezas de madera

JUEGO SIMBÓLICOS



Ha adquirido la capacidad de representación, estimula la acción de los mayores y se transforma en cualquier

BENEFICIOS AL DESARROLLO INFANTIL:

Comprender y asimilar el ENTORNO.

Conocer los ROLES SOCIALES, NORMAS de

Conducta, VALORES,



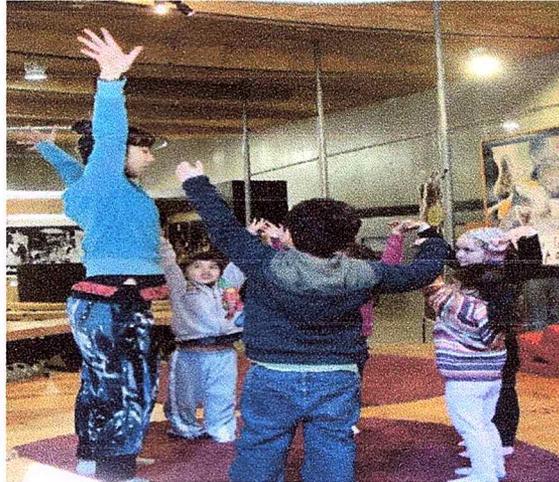
El niño ya es capaz de

Recordar personas, vivencias y objetos no presentes. y la imitan

Ha aumentado notablemente el dominio del lenguaje.

EL JUEGO DIRIGIDO

Son juegos preparados por los maestros donde los niños prueban sus nuevos aprendizajes nuevas formas de actuar donde los pensamientos trascendentales están presentes, este juego tiene como fin preparar al niño a satisfacer sus necesidades como hacer y solucionar los pequeños problema.



- **JUEGOS DE FICCIÓN:** Representan situaciones de la vida real a las que puede dar el desenlace que quieran.
- **RESUELVEN CONFLICTOS,** cambian la realidad y la supeditan a sus deseos.
- Aparece **SENTIMIENTO DE CULPA,** aprenderán a **ASUMIR SU RESPONSABILIDAD** e intentarán reparar el mal causado.
- Estrenan **JUEGOS DE DRAMATIZACIÓN:** Imitan gestos, palabras de las personas que le rodean.

CESTO DE TESORO



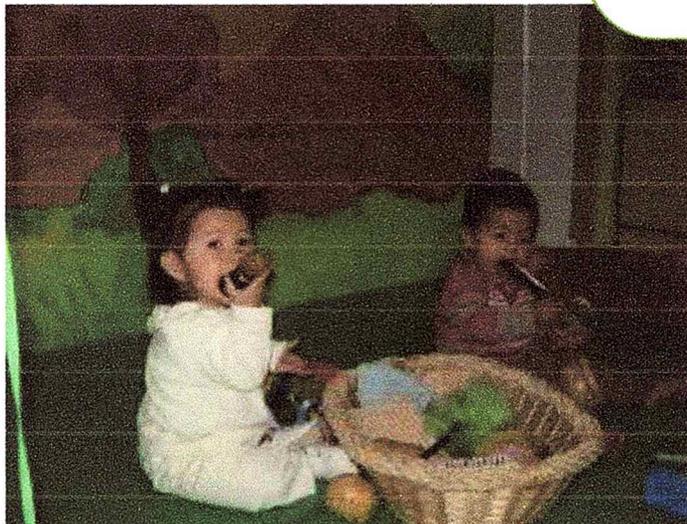
Actividad que consiste en situar en el suelo un cesto lleno de objetos, de tal forma que los niños, sentados a su lado, puedan acceder fácilmente a ellos y explorarlos sensorialmente.

Objetivos:

Aumenta la capacidad de concentración.

Desarrolla la imaginación

Mejorar la coordinación viso manual.



Juego Heurístico

Consiste en poner a disposición del grupo de niños una gran cantidad de materiales diversos que ellos puedan explorar, tocar, oler, mover, etc.



Objetos:

Variados, fácilmente manipulables, con su bolsa grande de tela con nombre y dibujo de los objetos que contienen.

Naturaleza (conchas, piñas)

Reciclados o comprados (bobinas, cuerdas, corchos)

Confeccionados (pompones)



Objetivos:

Desarrollar la coordinación viso manual

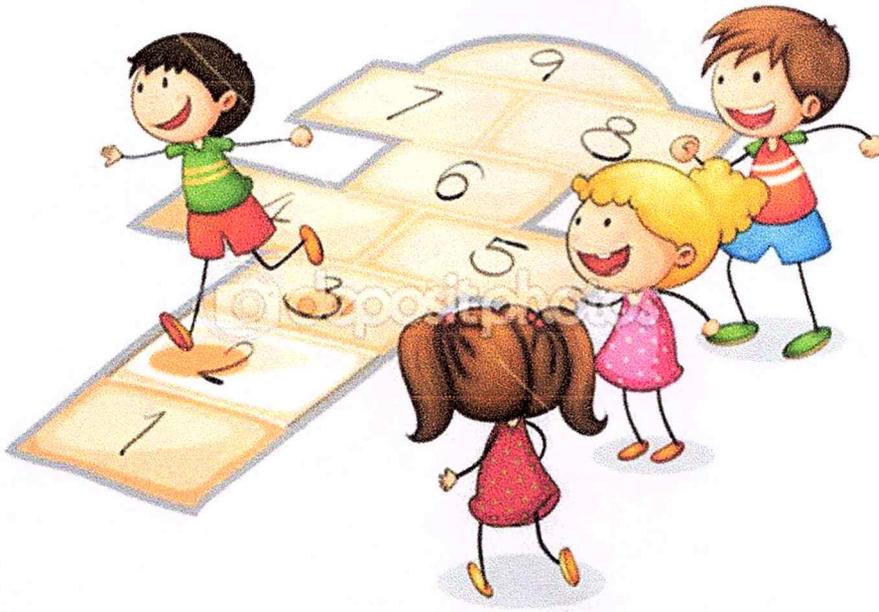
Realizar acciones variadas, apilar, enroscar, llenar, vaciar, meter, destapar

Compartir objetos y espacios con otros niños y niñas

Respetar y cuidar los materiales

JUEGOS TRADICIONALES

Se transmiten de forma espontánea de generación en generación y forma parte de la memoria, son los juegos de toda la vida.



OBJETIVOS:

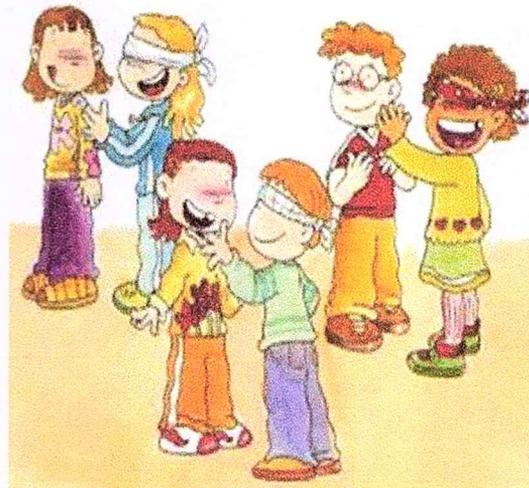
Desarrolla el lenguaje

Favorece la comunicación

Facilitan la integración social

Ayuda a mejorar la autoestima

- **Veo, veo.**
- **El pilla-pilla**
- **La rayuela**
- **Canicas**
- **El escondite**
- **La gallinita ciega**



JUEGOS Y NUEVAS TECNOLOGIAS

Clasificación de juegos asociados a las nuevas tecnologías, según el soporte que utilicen: Juegos con ordenador, CD, DVD, CD-ROM.

INTERNET

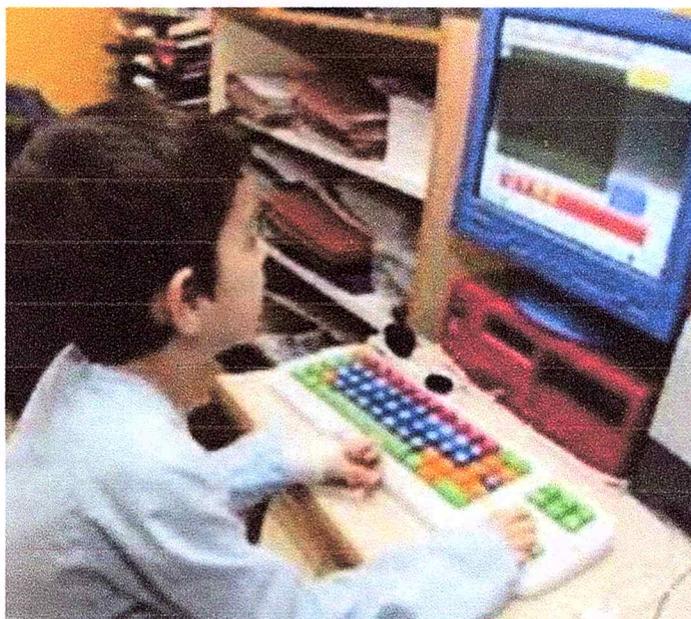
Juegos con pequeños ordenadores

Juegos con consolas

Juegos en la red



Objetivo: Desarrollar el pensamiento lógico y creativo en los niños



Juego 1

La Burbuja saltarina



Objetivo: Promover el aprendizaje por medio del juego para llegar al conocimiento por medio de la experimental.

Es útil este juego para enseñar la figura geométrica "circulo"

Recursos:

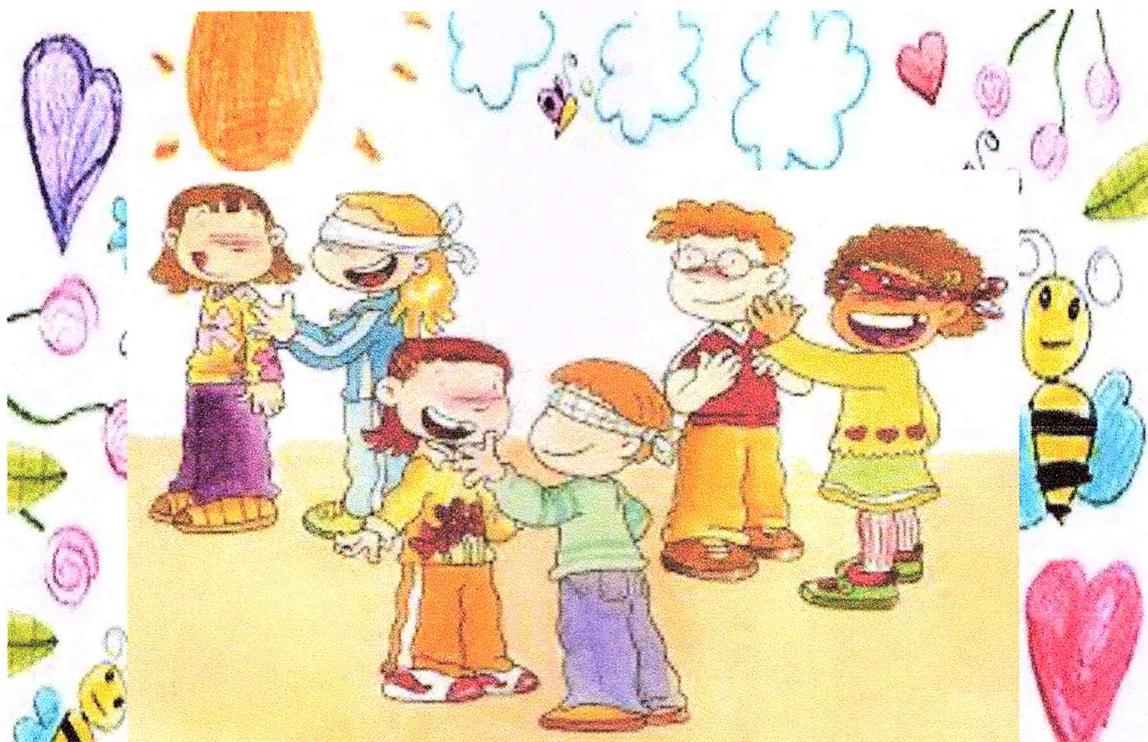
- Detergente
- Agua
- Sorbete
- Vaso

Procedimiento:

En un vaso con agua, colocar detergente, luego mezclar con el sorbete soplar en el aire y obtendremos las burbujas, observamos y preguntamos su forma y color.

Juego 2

LA GALLINA CIEGA



Objetivo: Incentivar la integración entre los niños.

Materiales: Un pañuelo, participantes

Procedimiento del Juego:

Invitar a jugar a los niños entonando la gallinita ciega

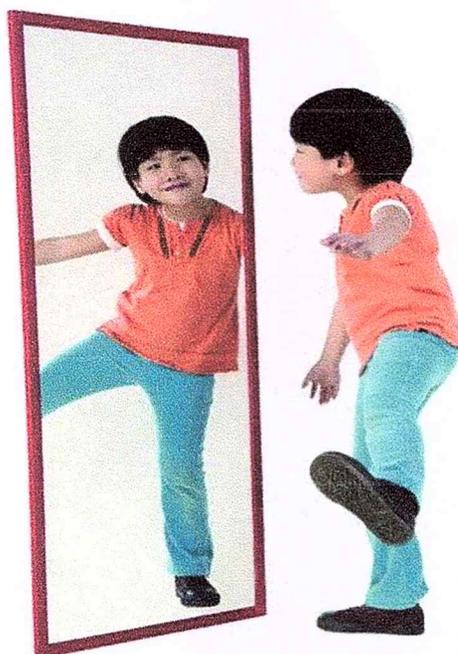
Ponerles un pañuelo en los ojos evitando que visualice, el niño tratara de encontrar a los demás compañeros, los otros evitaran ser cogidos.

El juego termina cuando coge a otro compañero o se rinde.



Juego 3

El juego del espejo



Objetivo: Lograr que el niño identifique las partes de su cuerpo, desarrollar su imaginación

Materiales:

- Espejo
- Participantes

Procedimiento:

Ubicar al niño frente al espejo y repetir las palabras mágicas "espejito, espejito que niño tan bonito va a imitar al oso dormilón, al canguro saltarín, así se le da las consignas te desee.

Juego 4

La carrera del galope



Objetivo: Desarrollar coordinación motriz gruesa mediante la imaginación y el disfrute

Recursos: Palos de escoba, música, grabadora

Procedimiento: Ubicar a los niños en línea con el palo entre las piernas

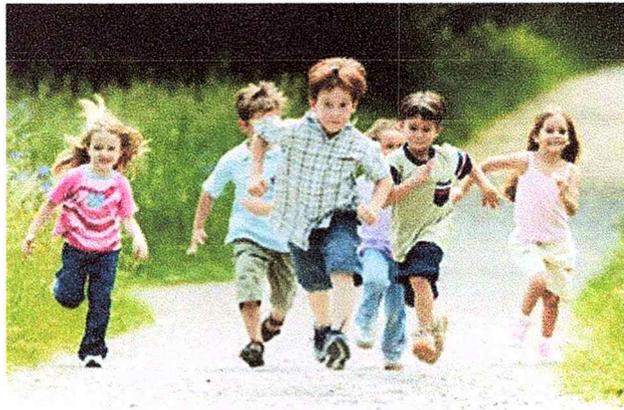
Poner la música del galope,

Imitar los galopes del caballo

Cada vez que suena el pito

Juego 5

Corre que te alcanzo



Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y la integración por medio del juego

Recursos:

Tubo PVC fino

Una botella de cola de 3 litros vacía

Un armador de ropa de alambre

Piedras, bolas, tapas de cola

Procedimiento: primero incentivamos al niño a jugar en grupo

Luego nos organizamos a una carrera cada niño y a la voz corre que te alcanzo el niño sale y con su desahogo corre haciendo ruido, esta actividad les causa mucha alegría



JUEGO N° 6

LOS RATONCITO

Objetivo: Ejercitar el cuerpo y adquirir control del mismo a través de juegos organizados

Recurso

Participantes, Cancha o espacio libre

Procedimiento

Invitar a los niños a participar en un juego organizado llamado 5 ratoncitos

Previamente se determinar quién es el gato y los 5 ratoncitos.

Formar un círculo con demás niños alrededor de los ratones y el gato afuera

Enseñar la letra de la canción para que también canten. La letra es la siguiente: "5 ratoncitos de colita gris, mueven la cabeza, mueven la nariz. 1, 2, 3, 4 corren al rincón ¡porque ahí viene el gato a comer ratón!"

Cuando se termine la canción el gato correteará a los ratones hasta atraparlos

Cambiar de ratones y de gato para que todos participen.

Para finalizar hacer ejercicios de respiración para reposar



JUEGO N°7

Patos al agua



blogelartedeeducar.blogspot.com

Objetivo: Obedecer órdenes y reforzar la noción adelante ATRAS

Recursos: participantes

Procedimiento:

Procedimiento: Se ubicará a los niños en círculo, con los brazos atrás, el docente da la orden, patos al agua o patos a tierra, cuando se diga patos al agua, los participantes darán un salto hacia adelante, y cuando se diga a tierra el salto será hacia atrás, las ordenes se darán en forma rápida a fin de conseguir la atención.

Juego n°8

El aseo



Objetivos: Incentivar a la autonomía en el aseo personal y a reconocer las partes de la cara.

Recursos: Participantes, Agua, jabón, lavacara, toalla

Procedimiento:

Movimiento.

Indicar todo el cuerpo circundar una de las dos manos.

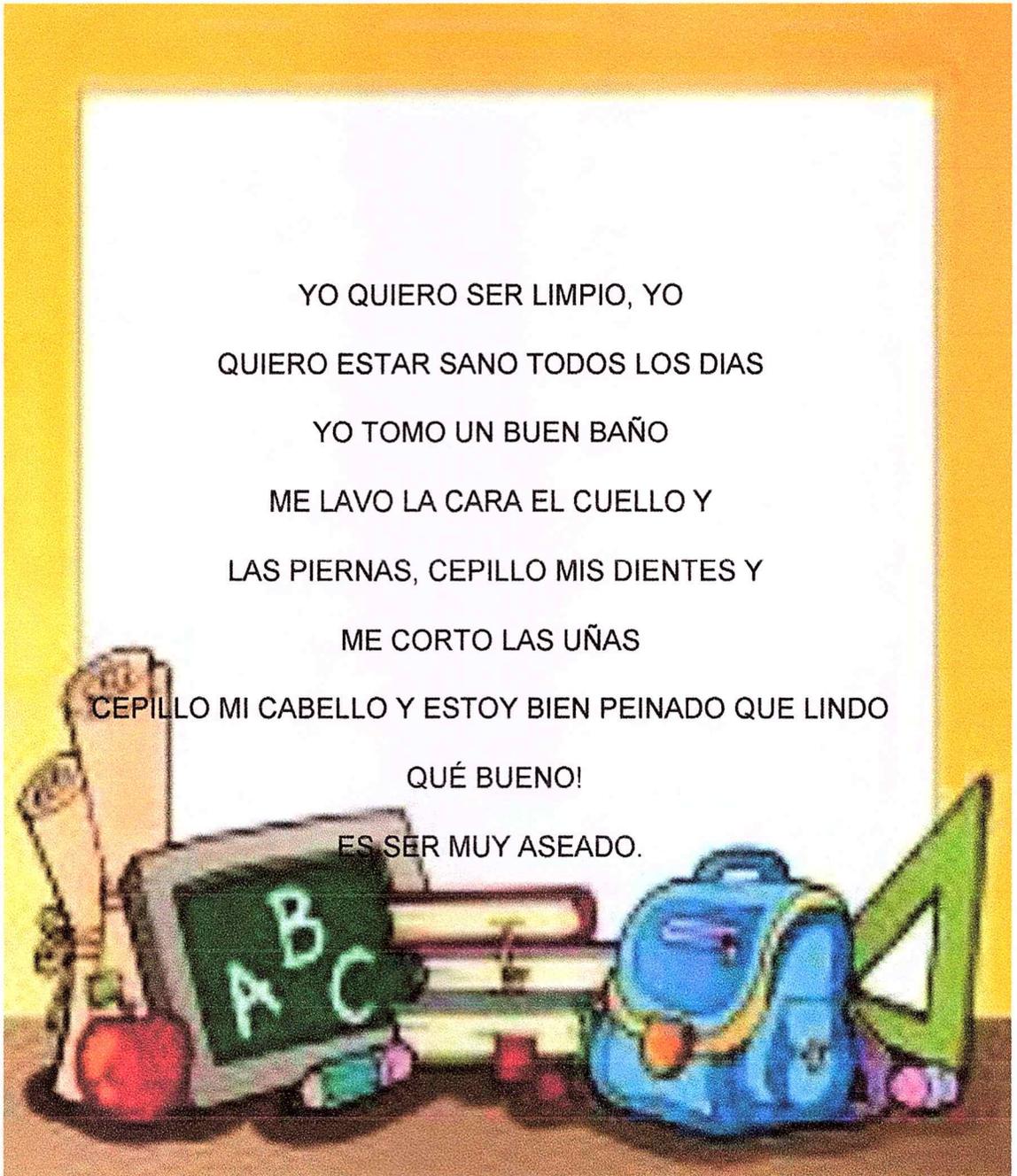
Imitar jabonarse.

Imitar el lavado de la cara indicar el cuello y las piernas.

Imitar el lavado de los dientes.

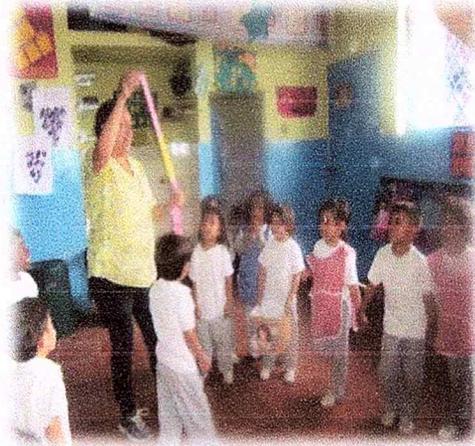
LETRA:

YO QUIERO SER LIMPIO, YO
QUIERO ESTAR SANO TODOS LOS DIAS
YO TOMO UN BUEN BAÑO
ME LAVO LA CARA EL CUELLO Y
LAS PIERNAS, CEPILLO MIS DIENTES Y
ME CORTO LAS UÑAS
CEPILLO MI CABELLO Y ESTOY BIEN PEINADO QUE LINDO
QUÉ BUENO!
ES SER MUY ASEADO.



JUEGO N°9

La caja de las sorpresas



Objetivo: Fortalecer la socialización con sus pares y desarrollar la imaginación

Material.

Caja de cartón

Tiras de papel, varios colores

Procedimiento:

- 1.- Se prepara una caja (puede ser también una bolsa). Con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, silbar, bostezar)
2. Los participantes en círculo
- 3.-La caja circulara de mano, hasta determinada señal (puede ser una música que se detiene súbitamente)
4. La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal, o se haya detenido la música, deberá sacar una de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.

El juego continuara hasta cuando se hayan acabado las papeletas

Juego N°10

Mi Escuelita

Objetivo: desarrollar el entusiasmo al asistir a la escuela

Recursos: Participantes

Procedimiento:

Formar una casa imaginaria con las manos

Mover manos en forma horizontal

Formar una circunferencia con las manos

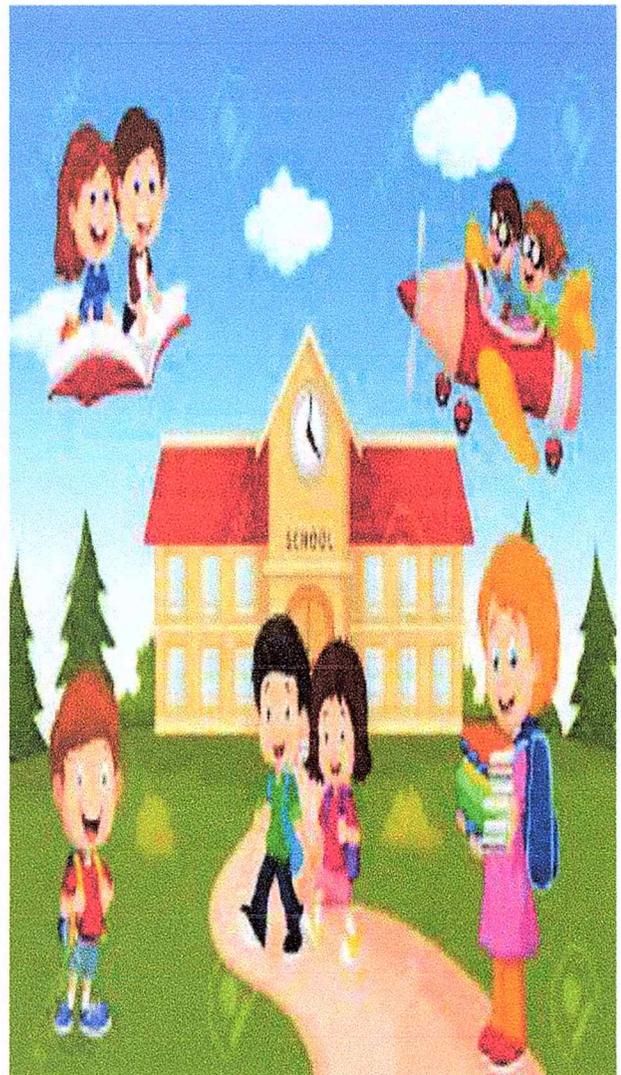
Señalar al compañero

Llevar las manos al corazón

Abrir las manos a una pequeña distancia

Mover las manos indistintamente

Cantar, mi escuelita tan bonita así así, a mi señorita le doy mi corazón a mis amigos los quiero con el corazón.



http://es.123rf.com/photo_33366863_felices-los-ninos-de-la-escuela-de-dibujos-animados.html

Juego N°11

JUEGO DE LABERINTO DE LAS ULAS



Objetivos: Desarrollar la motricidad gruesa de los niños .

Recurso: Ulas

Procedimiento: Ubicar a los niños en dos columnas ,dirigirlos a seguir en el laberinto hasta llegar al final sin salirse del espacio de las ulas ,cantando el sapo salta salta

Juego n°12

Juego de Palo pásalo por debajo



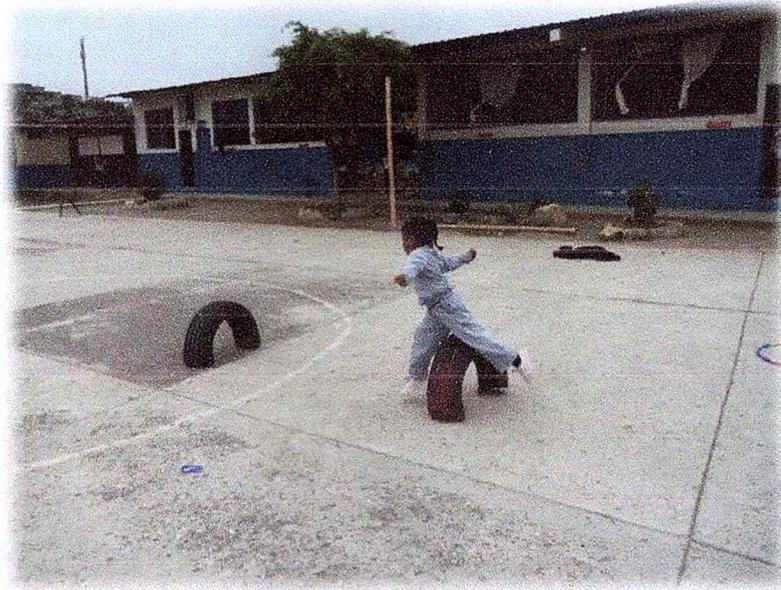
Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y trabajar la noción arriba abajo

Recursos: Palo de escoba, canción

Procedimiento: Ubicar a los alumnos en hilera, dar la consigna que pase por debajo del palo, cantando el baile del palo pásalo por debajo

Juego n°13

Salta llanta

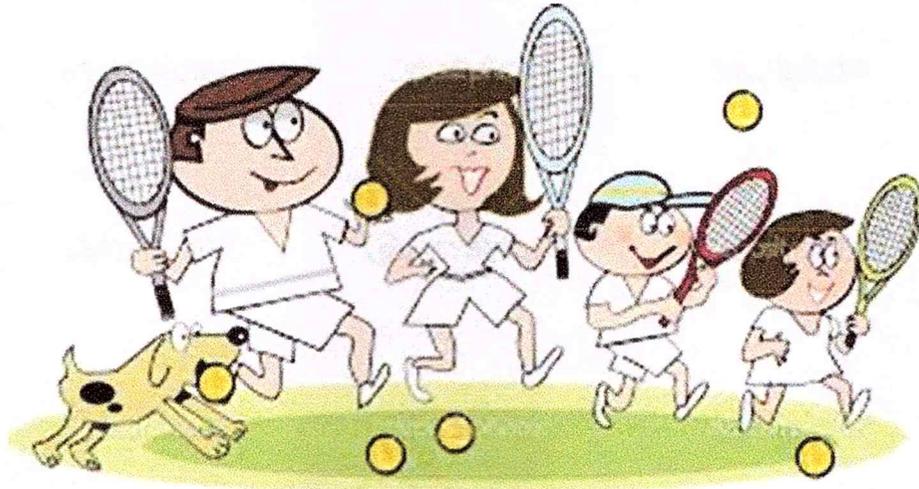


Objetivo: Desarrollar motricidad gruesa y nociones arriba –abajo

Recursos: llantas de carro

Procedimiento: Los niños se ubicaran en hileras en forma ordenadas y saltaran encima de las llantas, hasta llegar a la meta

Recomendaciones a las familias



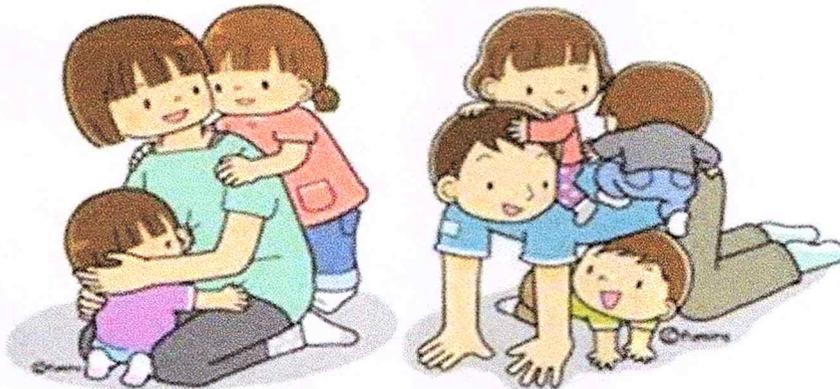
No esperes a "tener tiempo", aprovecha cada instante para jugar con tus hijos.

No importa la edad de tus hijos, juega con ellos. Descubre cuáles son sus intereses, busca un punto de partida y diviértete jugando juntos

Averigua si a tu hijo le gustan más los juegos al aire libre o dentro de casa y disfruta de un buen momento con él.

Deje que se manche, necesita experimentar con todos los sentidos

Inventad juntos juegos nuevos.



fin



BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel David. (1976). *Psicología educativa. En Un punto de vista cognositivo.* Mexico: trillas.
- Jimenez V,Carlos Alberto. (2010). *Iúdica colombia.* Obtenido de <http://www.ludicacolombia.com/>.
- Piaget Jean. (1956). *uso del juego como estrategia educativa.* España: Madrid.
- Aprendemos jugando. (2013-2014). En A. A. Ahlsell. Técnico Superior de Educación Infantil .
- Armendaris J. (1996). *Terapia del juego.* Diana.
- Asamblea Nacional. (2008). constitución de la república del ecuador. En *Derechos de las personas y grupos de atención prioritaria* (pág. sección quinta). Quito.
- Clements,R.L. (2004). Beneficio del juego en el desarroll Integral de la niñez. *Revista Iberoamericana*, 393.
- Codigo de la niñez y Adolescencia. (2003). *Los niños,niñas y adolescentes como sujeto de derecho.* Quito-ecuador: juridica del Ecuador.
- Corbolán Fernando. (1992). los juegos de la enseñanzas de las matematicas. *Aula de innovacion educativa*, 194.
- Felder y Silverman. (1988). *Modelos y estilos de aprendizaje.*
- González Ornelas, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje.* México: Pax.
- Gross, Karl. (1946). *teoria sobre origen del suelo.* New York: Appleton.
- Hulzinga,Joan. (2009). *Homoludens" Hombre que juega".*
- Lev Semyonovich Vygotsky. (1924).
- Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI.* Quito-Ecuador: Del sur.

- Marina ,José Antonio. (2011). *Cerebro Infantil-la gran oportunidad*. España: Ariel.
- Marques. (2001). *Estrategias Didacticas*. Madrid: Diana .
- Ministerio de Educación de la República del Ecuador . (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular*. Quito.
- Monereo, C., Castello, M., Claritiana, M., Palma, M., & Perez, M. (1999). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje*. Barcelona: Graó.
- Nisbet y Schusmick. (1987). Orientaciones generales metodológicas para la aplicación de las estrategias de enseñanzas. *EFDeportes.com*, 72.
- Ortiz y Salmeron. (2003). *Revista de Curriculum y Formación* .
- Ortiz,AI. (2005). *El juego en los niños*. primaveral: la paz.
- Piaget. (2011). lenguaje, conocimiento y educación . *Revista colombiana de educación*, 115.
- Piaget,Jean. (2005). *El juego en niños* . Argentina: CRUZ.
- Plan Nacional para EL Buen Vivir. (2013). *Plan Nacional para EL Buen Vivir*. Quito: El conejo.
- Ponce. (2009). *Pedagogía Infantil*. Buenos Aires: la luz.
- Pozo y Portillo. (1987). *Estrategias de aprendizaje*.
- Pozo y Postigo. (1993). *Pedagogía en niños*. Paraguay: Horizontes.
- Rodríguez Rojo,M. (2012). Actualidades pedagogicas. *Aula de Innovación Educativa*, 158.
- Rousseau,Juan Jacobo. (2005). Emilio. *Biblioteca juridica virtual*, 165.
- Teorias de Sigmund Freud. (s.f.). *Un siglo de Psicoanalisis*. (E. R, Ed.) sudamerica.
- Vygotsky. (1988). *Aprendizaje y desarrollo*.
- Vygotsky. (1988). *zona de desarrollo proximo*. Buenos Aires.
- Willis y Hodson. (1999).

Páginas web

<http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>

<http://www.marcoele.com/descargas/11/sanchez-estrategias-ludico.pdf>

<http://plays4kids.blogspot.com/>

<http://www.monografias.com/trabajos97/ludica-como-estrategia-mejorar-recreo-estudiantes/ludica-como-estrategia-mejorar-recreo-estudiantes.shtml>

http://uned.es/revistaestilosdeaprendizaje/numero_10/articulos/Articulo06

<http://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

http://catarina.udlap.mx/u_dla/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf



ANEXOS

Anexo n°1



Guayaquil, abril, 2015

Sra. Lic.

Gladys Toapanta Defaz

Directora de la Escuela Fiscal "Rommel Mosquera Jurado"

Ciudad.

De mis consideraciones:

Estimada Directora, reciba un cordial saludo de quienes conformamos un grupo de estudiantes de la universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil, Egresadas de la maestría de diseño y evaluación de modelos educativos.

Por medio de la presente nos dirigimos a Usted para solicitarle lo siguiente:

Que nos facilite el establecimiento de la Escuela que Usted dignamente dirige para la socialización de nuestro proyecto Educativo, que lleva por título "Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de inicial de la Escuela Básica "Rommel Mosquera Jurado". Qué se debería llevarse a cabo como requisito para obtener el título de Magister en Diseño y Evaluación de modelos Educativos, él mismo que beneficiara a la niñez que habita en este sector.

Esperando que nuestra petición tenga una acogida favorable desde ya reiteramos más sinceros agradecimientos y estima.

Atentamente

Lic. Ivonne Medina

Docentes

Lic. Rosa Elena Gomez

Docentes

Anexo n°2



ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL
"ROMMEL MOSQUERA JURADO"

*Km 27 1/2 Vía Perimetral Coop. Horizontes del Fortín Bloque 1 Mz. 2083 solar 1-24
Guayaquil --- Ecuador*

Sras .Profesoras

Ivonne Medina González

Rosa Elena Gómez Méndez

Egresadas de la Universidad Tecnológica Empresarial de Guayaquil

De mis consideraciones:

En contestación a su atento oficio de abril del 2015 solicitando se les conceda la oportunidad de realizar un proyecto Educativo cuyo tema es Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de Inicial como requisito para obtener el título de Magister en Diseño y evaluación de modelos educativos.

La escuela de educación Básica Fiscal "Rommel Mosquera Jurado" a la que tengo el honor de dirigir, analizada su petición, decidimos dar respuesta favorable, ya que consideramos el tema de este proyecto muy interesante y acorde a la realidad que observamos a diario, no solo en nuestra institución sino en el país. Dígnense realizar las actividades necesarias para la socialización de su propuesta.

Atentamente,

Lic. Gladys Toapanta Defaz

Directora

Anexo n°3



Encuestas Aplicadas A Docentes De La Institución Educativa

TEMA: Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de inicial de la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado"

INSTRUCTIVO:

Lea claramente cada una de las preguntas, marque con un x la alternativa seleccionada, no es necesario que ponga su nombre.

Alternativas:

- 5 De acuerdo
- 4 Muy de acuerdo
- 3 Indiferente
- 2 En desacuerdo
- 1 Muy en desacuerdo

N°	CUESTIONARIO	5	4	3	2	1
1	¿Es importante la lúdica en clase?					
2	¿ Utiliza las estrategias lúdicas en sus Labores Diarias?					
3	¿Considera usted que debe aplican la lúdica en el aula de clase?					
4	.-¿Considera usted que afecte un espacio o ambiente para la aplicación de estrategias lúdicas en clase?					
5	se deben aplicar actividades lúdicas como estrategias para la enseñanza					
6	.-¿Considera usted que la lúdica está centrada en la experiencia del estudiante?					
7	.-¿Cree usted necesaria la aplicación de la lúdica en el sistema educativo?					
8	Se debe promover el proceso de rendimiento académico de los estudiantes a partir de actividades lúdicos?					
9	.-¿Considera usted la importancia de una guía didáctica de juegos lúdicos?					

Anexo n°4



Encuestas Aplicadas A Padres De Familia De La Institución Educativa

TEMA: Beneficios de los juegos lúdicos como estrategias de aprendizajes de los niños de inicial de la escuela básica "Rommel Mosquera Jurado"

INSTRUCTIVO:

Lea claramente cada una de las preguntas, marque con un x la alternativa seleccionada, no es necesario que ponga su nombre.

Alternativas:

- 5 De acuerdo
- 4 Muy de acuerdo
- 3 Indiferente
- 2 En desacuerdo
- 1 Muy en desacuerdo

N°	CUESTIONARIO	5	4	3	2	1
1	¿Considera usted que su hijo presenta dificultades en su Aprendizaje?					
2	¿Con Que Frecuencia preguntas al docente a cerca del rendimiento académico de su representado?					
3	¿Considera usted que a su hijo se le debe enseñar jugando?					
4	¿Le Gustaría Que La Institución Existiera Una Área Donde Su Hijo Pudiera Recrearse					
5	¿Cree usted que al docente imparte las clases a su hijo cómo debería?					
6	¿Considera usted que se deban mejorar los procesos de aprendizaje en la escuela?					
7	¿Considera Que Su Hijo Tiene La Motivación De Aprender Siempre?					
8	¿Considera usted que con el juego mejoraría la convivencia y la comunicación con su hijo?					

Anexo n°5



ENCUESTAS REALIZADAS A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA BÁSICA
ROMMEL MOSQUERA JURADO

1.-¿SEÑORA DIRECTORA EN POCAS PALABRAS DEFINA USTED QUE ES EL
JUEGO LÚDICO?

2.-¿SU INSTITUCIÓN CUENTA CON UN ESPACIO APROPIADO PARA QUE LOS
ESTUDIANTES JUEGUEN?

3.-¿LOS MAESTROS DE INICIAL CUENTAN CON UN ESPACIO APROPIADOS
PARA JUGAR CON SUS NIÑOS?

4.-¿QUÉ OPINA DEL JUEGO Y SUS BENEFICIOS EN EL APRENDIZAJE?

5.-¿USTED INCENTIVA A LOS DOCENTES A REALIZAR JUEGOS LÚDICOS CON
LOS ESTUDIANTES?

6.-¿CREE USTED QUE EL JUEGO ES MUY NECESARIO PARA LOGRAR
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS PARA LOS NIÑOS DE INICIAL?

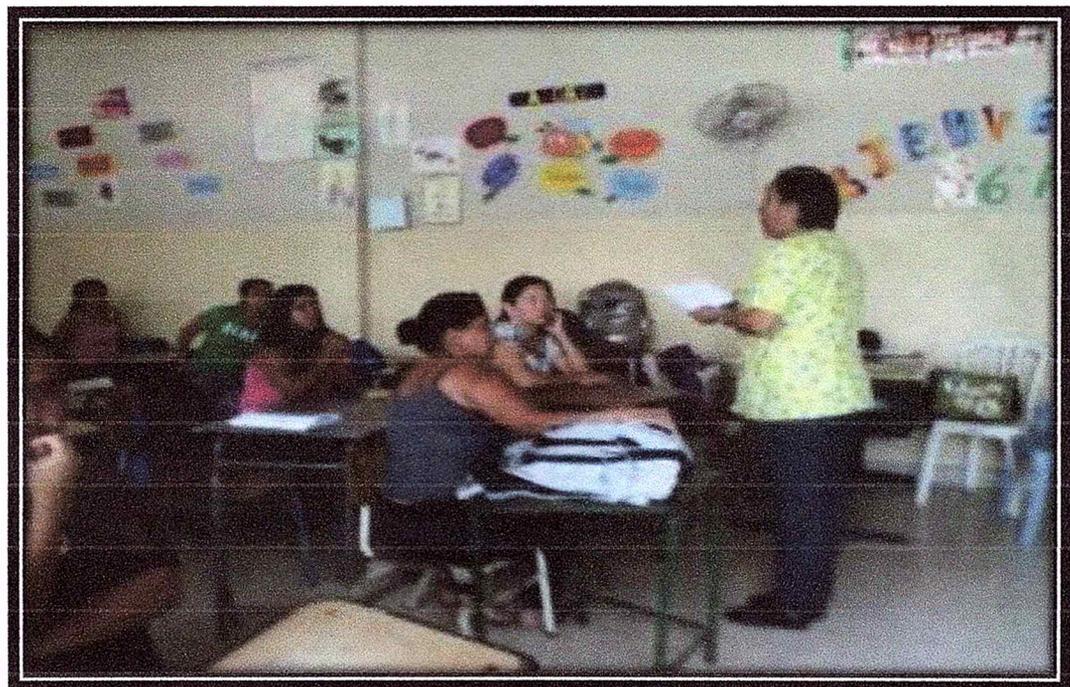
7.-¿QUÉ GESTIONES A REALIZADOS PARA CREAR UN ÁREA DE JUEGOS LÚDICOS EN SU INSTITUCIÓN?

Anexos n°6

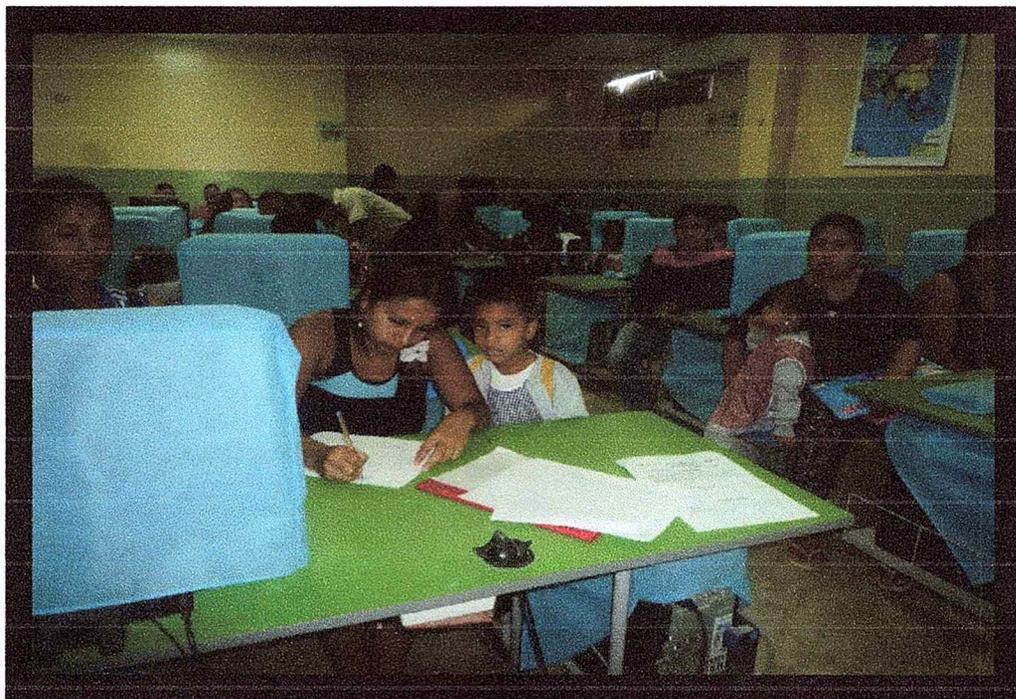
PERSONAL DOCENTE DE LA ESCUELA ROMMEL MOSQUERA JURADO



SOCIALIZACIÓN DEL PROYECTO Y REALIZACIÓN DE LA ENCUESTAS



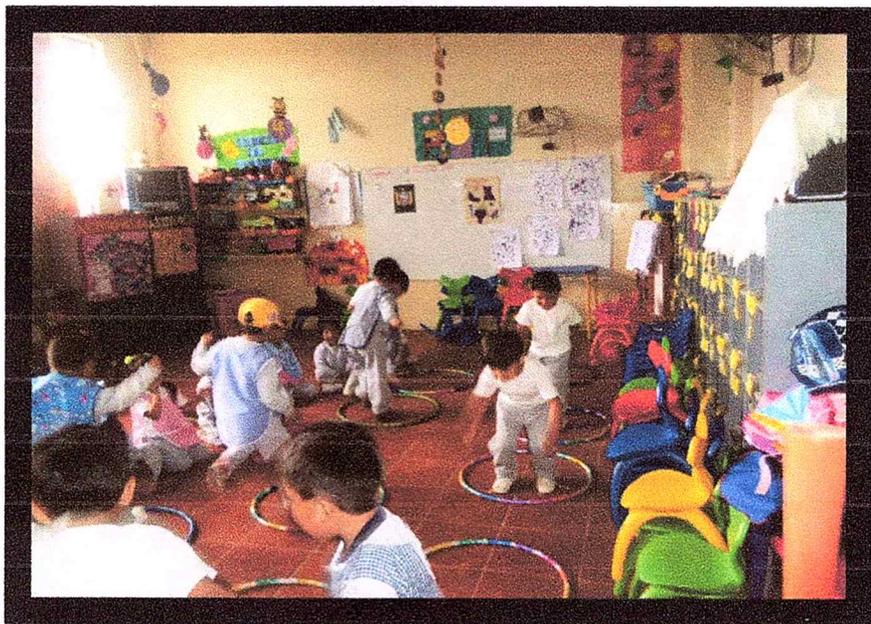
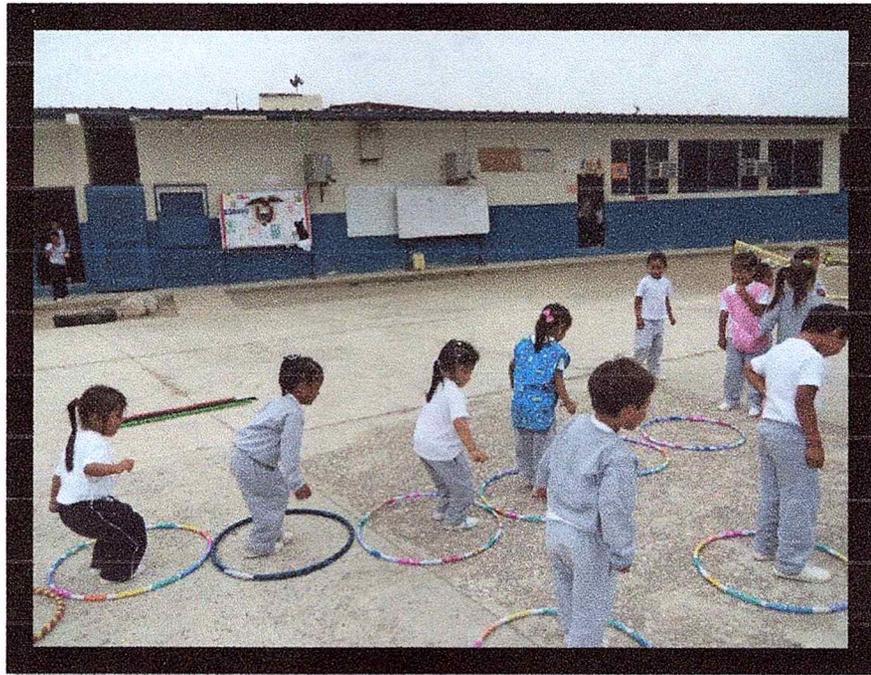
ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA



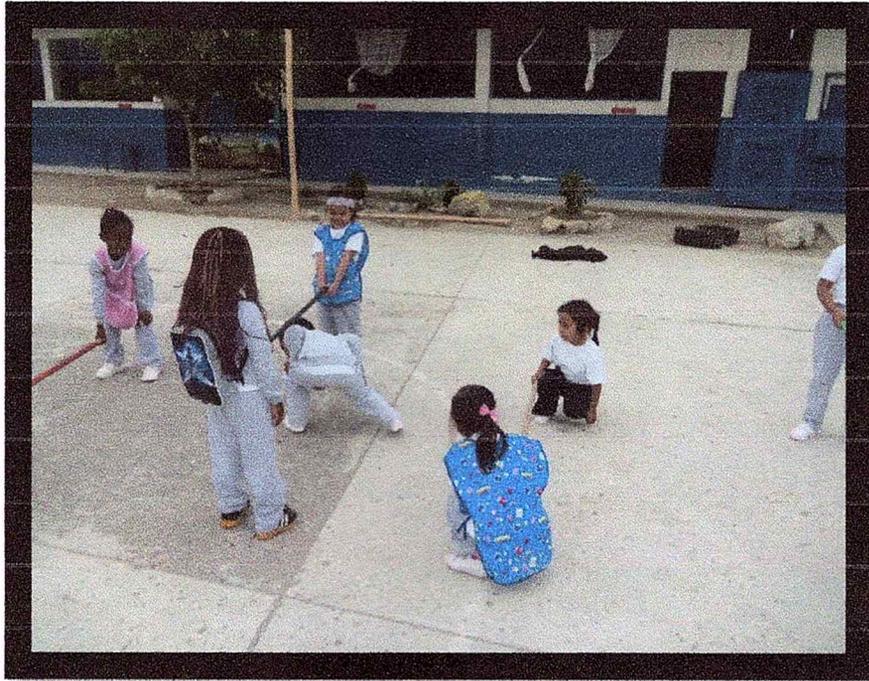
MAESTRANTES



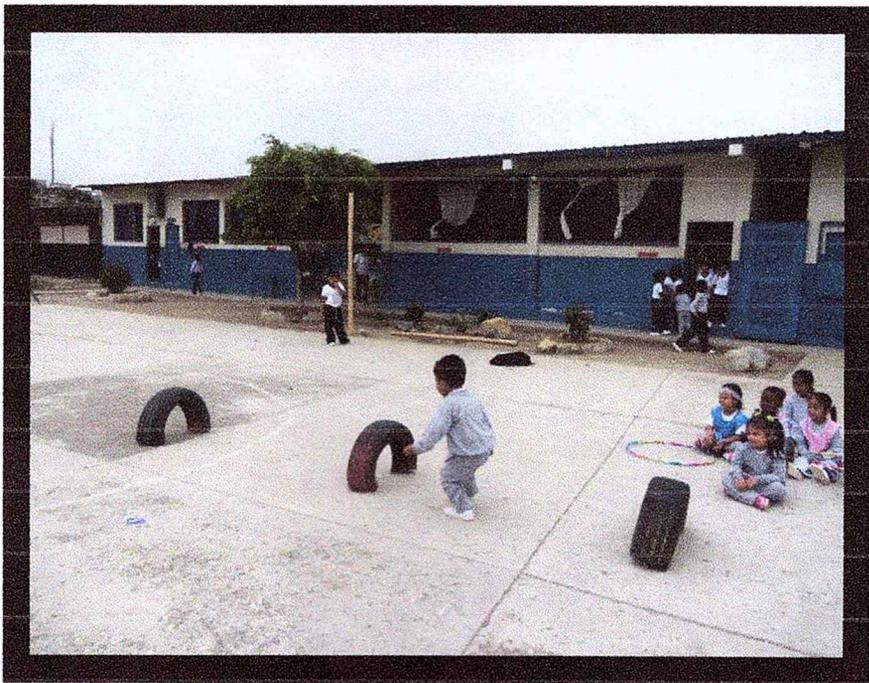
JUEGO DE LABERINTO DE LAS ULAS



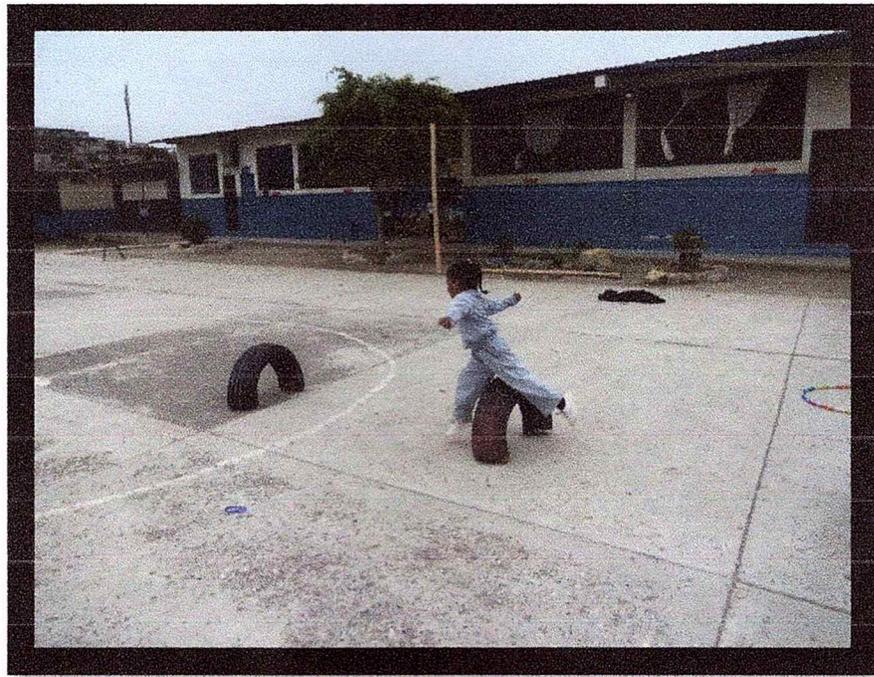
JUEGO DE PALO PÁSALO POR DEBAJO



JUEGO SALTA LLANTA



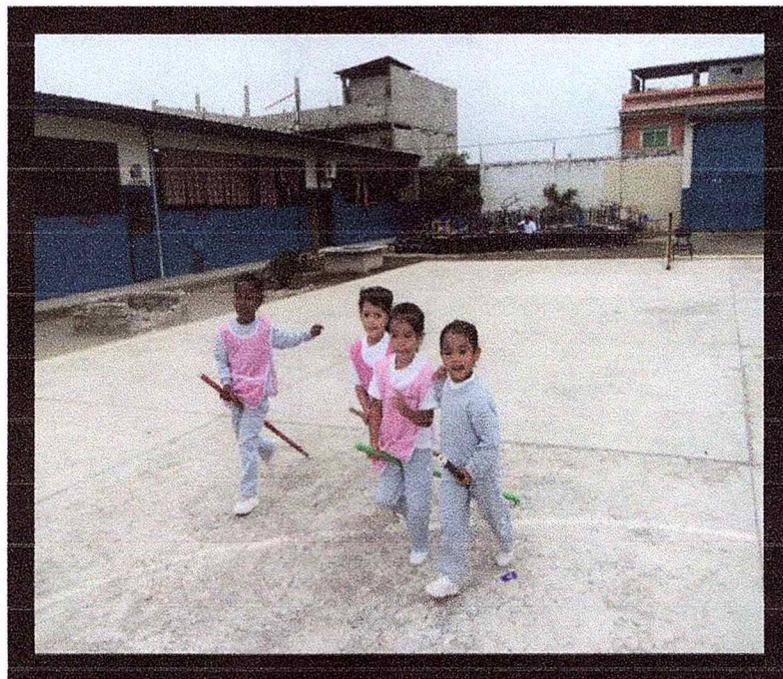
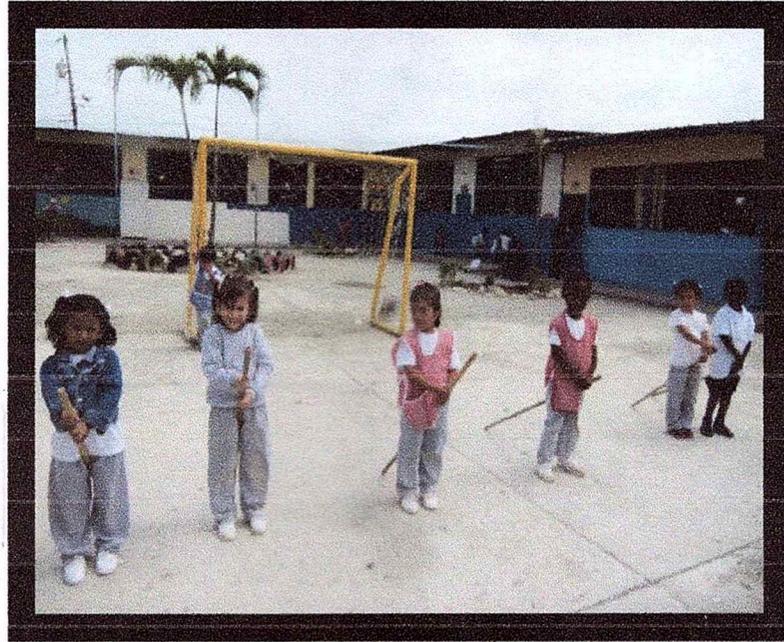
JUEGO SALTA LLANTA



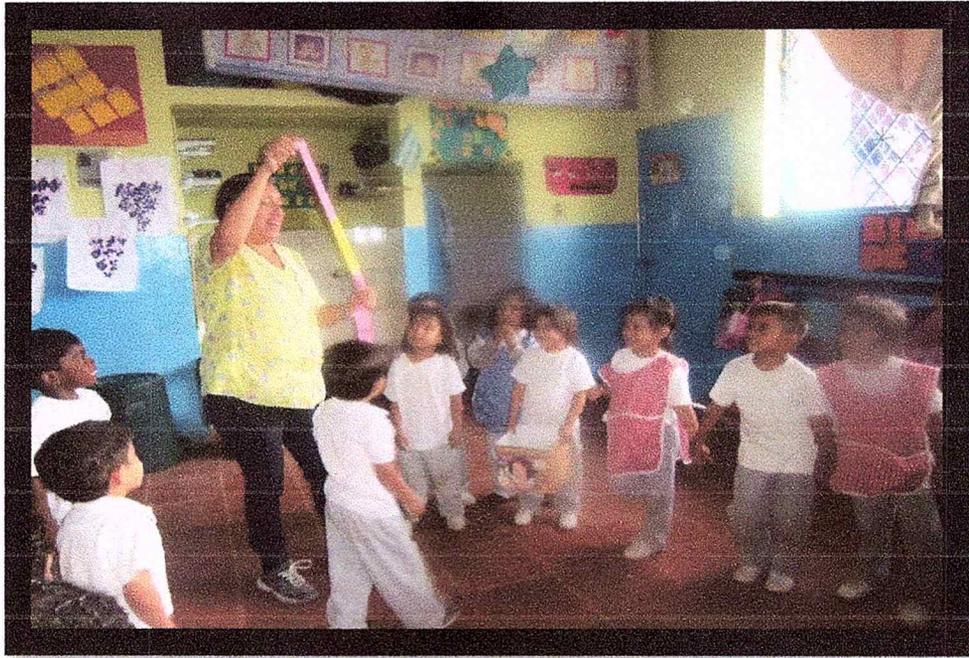
JUEGO CORRE QUE TE ALCANZO



JUEGO DE CARRERA DE GALOPE



JUGANDO A LA CAJA DE SORPRESA



JUGANDO A LA BURBURA SALTARINA

