



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD PRESENCIAL

INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN:
EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

**ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPACTO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN
LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN
BÁSICA “SAN JOSÉ” DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

AUTORA:

SUÁREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA

TUTORA:

MSC. MARCELA ALVAREZ GUTIERREZ

BABAHOYO – LOS RÍOS

2019 - 2020



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

DEDICATORIA

El presente proyecto se lo dedico de manera primordial a Dios, quien me dio la vida y me brindo sabiduría, conocimiento para enfrentar este largo proceso de preparación, sabiéndome guiar por el camino del bien y llenándome de salud para lograr la meta propuesta.

A mis padres quienes me brindaron su apoyo incondicional mediante afectos, ánimos y entusiasmo para seguir sin desmayar. También me ayudaron con recursos materiales y recursos económicos.

A mi hijo quien se convirtió en mi motor para que yo tomara la decisión de continuar hasta llegar a obtener mí anhelado título.

Suárez Izquierdo Cecilia Marisela



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

AGRADECIMIENTO

Agradezco de manera especial y principal a papito Dios, porque me ha permitido caminar de su mano facilitando continuar de manera correcta y adecuada por el destinado que estableció para mí.

A mis padres y familiares quienes a lo largo de mi vida se han preocupado por brindarme una educación, la misma que será mi sustento para tener un buen bienestar.

A mis amigas/os quienes se convirtieron en apoyo fundamental en las actividades académicas y en mi vida cotidiana.

A las personas que no confiaban en mí, ya que gracias a sus criticas fortalecieron mi autoestima y hoy estoy demostrado que logro todo lo que me propongo.

Suárez Izquierdo Cecilia Marisela



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **SUÁREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA**, portador de la cédula de ciudadanía 120611128-6, estudiante del desarrollo del informe final del proyecto de investigación, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original autentico y personal, con el tema.

ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPACTO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "SAN JOSÉ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Por la presente autorizo a la universidad Técnica de Babahoyo, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen.

CECILIA MARISELA SUÁREZ IZQUIERDO

C.I:120611128-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL TUTOR DEL INFORME
FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA
SUSTENTACIÓN.**

Babahoyo, 22 de Abril del 2019

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **CD-FAC.C.J.S.E.-SO-002, RE0S-002-2019**, certifico que la Sra. **SUÁREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA**, ha desarrollado el Informe Final titulado:

ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPACTO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "SAN JOSÉ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo al mencionado estudiante, reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a su exposición, ante el tribunal de sustentación designado.

MSC. MARCELA ALVAREZ GUTIERREZ

DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

Babahoyo, 18 de Abril del 2019

INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la Sra. **SUAREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA**, cuyo tema es: **ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "SAN JOSÉ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[9%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND

Documento: PROYECTO FINAL DE INVESTIGACION

Presentado: 2019-04-18 10:00:45:00

Presentado por: marcela.gutierrez@utb.edu.ec

Recibido: marcela.gutierrez@utb.edu.ec

Mensaje: PROYECTO DE INVESTIGACION SUAREZ [Ver mensaje completo](#)

En esta página, se muestran los resultados de la fuente.

Lista de fuentes: **9%**

PROYECTO FINAL DE INVESTIGACION

Los niños en la escuela

El niño en la escuela

[http://www.escuelaenlinea.com/2014/03/comunicacion-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos.html](#)

[http://www.escuelaenlinea.com/2014/03/comunicacion-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos.html](#)

[http://www.escuelaenlinea.com/2014/03/comunicacion-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos.html](#)

[http://www.escuelaenlinea.com/2014/03/comunicacion-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos.html](#)

[http://www.escuelaenlinea.com/2014/03/comunicacion-en-el-proceso-de-aprendizaje-de-los-ninos.html](#)

Fuentes usadas

100%

Activo

Se ha realizado el control de plagio y se ha obtenido un porcentaje de similitud del 9%.

A los padres y familiares quienes a lo largo de su vida se han preocupado por brindar una educación a su hijo, a su hija, a su nieto, a su sobrino, a su hijo, a su hija, a su nieto, a su sobrino, a su hijo, a su hija, a su nieto, a su sobrino.

A los padres y familiares quienes a lo largo de su vida se han preocupado por brindar una educación a su hijo, a su hija, a su nieto, a su sobrino, a su hijo, a su hija, a su nieto, a su sobrino.

Por lo que se adjunta una captura de pantalla donde se muestra el resultado del porcentaje indicado.

MSC. MARCELA ÁLVAREZ GUTIERREZ
DOCENTE DE LA FCJSE.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

RESUMEN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPORTANCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL EN LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "SAN JOSÉ" DEL CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SRA.: SUAREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

Diex

EQUIVALENTE A:

Excelente

TRIBUNAL:


MSC. ACOSTA LUIS DANIA
DELEGADA DE LA DECANA


MSC. PEGGY VERÓNICA HERNÁNDEZ JARA
DOCENTE ESPECIALISTA


MSC. ANDALUZ ZUÑIGA JUANA VICTORIA
DELEGADA DEL CIDE


AB. ISELA HERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA DE LA
FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD PRESENCIAL

RESUMEN

El proyecto de investigación que se presenta, y cuyo tema es “La actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial en la escuela de educación básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos” pretende resolver un problema metodológico en dicha institución, que afecta de manera directa el aprendizaje de los niños objetos de estudio. Para ello la Metodología de la investigación se fundamentó en el método cualitativo porque se recolecto los datos obtenidos de la investigación para establecer las características del problema y fue de tipo cuantitativo porque nos permitió realizar tabulaciones de datos que permitieron realizar gráficos y análisis interpretativos determinando que existen falencias en el proceso aprendizaje debido a falta de utilización de actividades lúdicas para que los niños obtengan un mejor desarrollo de su pensamiento.

Palabras Claves: Metodológico, lúdica, cualitativo, cuantitativo, interpretativos, falencias.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÒN.....	1
CAPITULO I.- DEL PROBLEMA	2
1.1.Idea o tema de investigación	2
1.2. Marco contextual	2
1.2.1. Contexto internacional.....	2
1.2.2. Contexto nacional	2
1.2.3. Contexto local.....	3
1.2.4. Contexto institucional.....	3
1.3. Situación problemática	3
1.4. Planteamiento del problema	4
1.4.1. Problema general	4
1.4.2. Subproblema o derivados	4
1.5. Delimitación de la investigación	5
1.6. Justificación.....	6
1.7. Objetivos de investigación.....	6
1.7.1. Objetivo general	6
1.7.2. Objetivo específicos	7
CAPITULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL	8
2.1. Marco teórico.....	8
2.1.1. Marco conceptual	8
2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación	26
2.1.2.1. Antecedentes de investigación.....	26
2.1.2.2 Categoría de análisis.....	28
2.1.3. Postura teórica	28
2.2. Hipótesis	33
2.2.1 Hipótesis general	33
2.2.2. Subhipotesis o derivados	33
2.2.3 Variables.....	33
CAPITULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÒN	34
3.1. Resultados obtenidos de la investigación	34

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas	34
3.1.2. Análisis e interpretación de datos	35
3.2. Conclusiones específicas y generales	45
3.2.1. Específicas	45
3.2.2. General.....	45
3.3. Recomendaciones específicas y generales	46
3.3.1. Específicas	46
3.3.2. General.....	46
CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN	47
4.1. Propuesta de aplicación de resultados	47
4.1.1. Alternativa obtenida	47
4.1.2. Alcance de la alternativa.....	47
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa	48
4.1.3.1. Antecedentes.....	48
4.1.3.2. Justificación.....	48
4.2. Objetivos.....	48
4.2.1. General.....	48
4.2.2. Específicos.....	49
4.3. Estructura general de la propuesta.....	49
4.3.1. Título	49
4.3.2. Componentes	49
4.4. Resultados esperados de la alternativa	64
Bibliografía.....	65
Anexos	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Muestra.....	34
Tabla 2.- Importancia de las actividad.....	35
Tabla 3.- Actividades lúdicas necesarias	36
Tabla 4.- Numero de veces que se realiza a la semana las actividades lúdicas.....	37
Tabla 5.- Edad a la que los niños pueden utilizar actividades lúdicas.....	38
Tabla 6.- Las actividades lúdicas logran el desarrollo mental de los niños.....	39
Tabla 7.- Las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños.....	40
Tabla 8.- Juega con su hijo utilizando actividades lúdicas.....	41
Tabla 9.- Está de acuerdo que su hijo reciba actividades lúdicas como aprendizaje académico	42
Tabla 10.- Los docentes aplican actividades lúdicas en su hijo	43
Tabla 11.- Tipos de actividades lúdicas que los hijos realizan en su hogar	44

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.- Resultado de la importancia de las actividades lúdicas	35
Gráfico 2.- Resultado de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños	36
Gráfico 3.- Resultado del número de veces que se realizan a la semana las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños.....	37
Gráfico 4.- Resultado de las edades a que los niños pueden utilizar las actividades lúdicas ..	38
Gráfico 5.- Resultado si las actividades lúdicas logran el desarrollo mental de los niños	39
Gráfico 6.- Resultado si las actividades son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños.....	40
Gráfico 7.- Resultado si se utilizan actividades lúdicas cuando juegan con su hijo.....	41
Gráfico 8.- Resultado de recibir actividades lúdicas como aprendizaje académico.....	42
Gráfico 9.- Resultado si los docentes aplican actividades lúdicas en sus hijos.....	43
Gráfico 10.- Resultado de los tipos de actividades lúdicas que los hijos realizan en su hogar	44

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.- El pan quemado	54
Figura 2.- Caja de Sorpresa	55
Figura 3.- ¿Qué alimento es?.....	56
Figura 4.- Carrera de Ovillos de lana	57
Figura 5.- Un elefante se balanceaba.....	58
Figura 6.- Juego de caja de globos	59
Figura 7.- Agua y arena	60
Figura 8.- Ardilla hambrienta	61
Figura 9.- El bastón mágico.....	62
Figura 10.- Mezcla de colores	63

INTRODUCCIÓN

Actualmente la enseñanza educativa ha dejado a un lado las actividades lúdicas como recurso favorable en la enseñanza del educando, y es que no solo hoy en día son juegos simples, que entre niños comparten ese momento de distracción sino que más bien los ayuda a compartir con sus mejores compañeros buscando de esta manera el proceso de socialización.

El presente trabajo de investigación con el tema “La actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial en la escuela de educación básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos” pretende resolver un problema en la institución, que afecta de manera directa a los niños de Educación Inicial. Enfocándome en el problema existente y considerando que la recreación es un motor motivante en niñas y niños las actividades lúdicas ayudan a mejorar el aprendizaje, pues los conocimientos en esta ciencia aportan sustancialmente al desarrollo del pensamiento de las personas en todos los ámbitos de la vida. Para facilitar la comprensión de los lectores se los ordeno en los capítulos siguientes:

Capítulo 1: El problema, donde se describe el problema de la investigación, marco contextual, situación problemática, planteamiento del problema, delimitación de la investigación, justificación y objetivos de la investigación.

Capítulo 2: Marco teórico o referencial, el mismo que contiene: Antecedentes de la investigación, categorías de análisis, posturas teóricas y las hipótesis.

Capítulo 3: Resultados de la investigación, donde se presentan los resultados obtenidos en la investigación, las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo 4: Propuesta teórica de aplicación, donde se lleva a cabo una propuesta que en este caso es la actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial en la escuela de educación básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1.Idea o tema de investigación

La actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial en la Escuela de Educación Básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

1.2.Marco contextual

1.2.1. Contexto internacional

Cada vez la sociedad chilena se sobreescolariza más. Según expertos, la actividad lúdica es una importante herramienta de aprendizaje y constituye un derecho fundamental de la primera infancia que no se puede olvidar. Durante los primeros años de vida, el juego se transforma en una actividad crucial que contribuye al pensamiento, desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, entre otras habilidades. En esta etapa, el juego suele ser tener más movimiento, donde los niños comienzan a descubrir y explorar la realidad generando y consolidando el impulso epistémico o impulso por aprender (Chile, 2016).

1.2.2. Contexto nacional

La educación en el Ecuador, nivel primario la importante función que tiene dentro del Sistema Educativo la aplicación de las Estrategias Lúdicas, ha sido un factor preponderante. En este sentido es constante la difusión de diversos talleres, jornadas y cursos en general fomentados con la intención de superar las fallas que existen. Es muy necesaria la realización de planes para la implementación de actividades lúdicas educativas en el Sistema Educativo debido a que no solo influye en el pensamiento del niño sino

además en el desarrollo físico y emocional de los mismos, haciendo que estos aprendan de mejor manera los contenidos impartidos por el docente (Moyolema, 2015).

1.2.3. Contexto local

En Babahoyo, provincia de Los Ríos son muchas las unidades educativas que utilizan las actividades lúdicas en el nivel preescolar ya que es un mecanismo que forma parte del desarrollo físico e intelectual de los niños/as, durante sus primeros años de vida.

1.2.4. Contexto institucional

Las actividades lúdicas en la institución educativa favorecería, en la infancia, autoconfianza, autonomía, solidaria y formación integral de la persona, convirtiéndose en una actividad recreativa y educativa principalmente. El juego es una actividad que permite la diversión e integración de todos quienes participen. La actividad lúdica es una herramienta educativa que permite a los niños/as integrarse en el proceso de socializador, además tiene reglas que todo aquel que participe tiene el deber de cumplirla. El juego es un motor que se encuentra activamente en funcionamiento para todos aquellos niños/as que quieran demostrar o expresar todas destrezas, habilidades, sentimientos y comportamiento social.

1.3. Situación problemática

El presente trabajo está dirigido a los estudiantes, docentes y padres de familia de la Escuela de Educación Básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, donde tratamos de la actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial, ya que estas actividades son muy importantes porque permiten crear en los estudiantes ambientes cálidos, confiables, armónicos y de respeto. Además estos juegos ayudan a los niños en su formación académica ya que desarrollan su inteligencia y mejoran su manera de expresarse e interactuar antes otras personas que conocerán en su vida cotidiana.

Las actividades lúdicas también favorece el proceso del pensamiento al interactuar con los demás y encontrar posibles soluciones a los problemas que se presenten, a través de lo lúdico los niños y niñas tienen la posibilidad de expresar lo que sienten mediante el juego o la dinámica mejorando notablemente el proceso de enseñanza y aprendizaje (Vázquez, 2018).

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano. Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido. Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivas si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos hasta el último día de vida (UTB, 2012).

1.4.Planteamiento del problema

1.4.1. Problema general

Como influye la actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial en la Escuela de Educación Básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

1.4.2. Subproblema o derivados

¿Qué clase de actividades lúdicas desarrollan el aprendizaje en los niños?

¿Qué nivel de importancia tendría el implementar actividades lúdicas en la institución?

¿De qué manera influirían las actividades lúdicas en la conducta de los niños?

¿Qué metodología sería referente aplicar en las actividades lúdicas?

¿Cuáles son las estrategias más apropiadas que ayudaría a las actividades lúdicas a mejorar el aprendizaje de los niños de educación inicial?

¿Qué problemas presentan los niños al no contar con actividades lúdicas en el aprendizaje?

1.5.Delimitación de la investigación

El presente trabajo investigativo con el tema: Actividad lúdica y su impacto en el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial en la escuela de educación básica “San José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos, se delimita de la siguiente manera:

Línea de investigación de la Universidad: Educación y Desarrollo Social.

Línea de investigación de la Facultad: Talento Humano, Educación y Docencia.

Línea de investigación de la Carrera: Motivación y Autorregulación en Contextos Educativos.

Sub-línea de investigación: El impacto de las emociones en el aprendizaje.

Delimitación Temporal.- La presente investigación se limita al periodo lectivo 2019.

Delimitación Espacial.- Esta investigación se aplicara en la Escuela de Educación Básica “San José”, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

Unidades de Observación.- Se investigara a docentes, estudiantes y padres de familia de educación inicial.

1.6.Justificación

La presente investigación se justifica en la necesidad de implementar la actividad lúdica como estrategia en el aula de clase de los niños en edad preescolar. En el campo pedagógico actual, se suele hablar de calidad educativa basada en los intereses y necesidades de los niños, en la búsqueda de favorecer el proceso de aprendizaje a través de experiencias innovadoras que logren la adquisición de conocimientos y habilidades de una forma lúdica y creativa; sin embargo la realidad en las instituciones educativas es otra, debido a que prima en ellas el afán por cumplir con normas establecidas en tiempo record, impidiendo que el docente pueda dedicarse de lleno a conocer mejor sus estudiantes y a proponer estrategias que faciliten el aprendizaje de los niños y enriquecer así su conocimiento pedagógico (Trujillo, Marín, & Vargas, 2014).

Este proyecto es relevante porque enfoca la importancia de la actividad lúdica y los beneficiarios directos son los niños de 3 años, para su proceso del aprendizaje cognitivo, motor y socio afectivo. La docente también se beneficiara al contar con guía para brindar técnicas y actividades a los niños desarrollando en ellos su creatividad y modificando su conducta.

1.7.Objetivos de investigación

1.7.1. Objetivo general

Fundamentar el impacto que produce la aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños de Educación Inicial.

1.7.2. Objetivo específicos

- ❖ Analizar los referentes teóricos sobre las actividades lúdicas.
- ❖ Clasificar las actividades lúdicas para el proceso del aprendizaje.
- ❖ Diseñar guía de actividades lúdicas.
- ❖ Diseñar estrategias pedagógicas a través de la lúdica, recreación y el juego para el fortalecimiento de los procesos.

CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. Marco teórico

2.1.1. Marco conceptual

Importancia del juego en la educación

Diferentes filósofos y psicólogos reflejan la importancia del juego a través de sus teorías, El juego tiene un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, de las cuales se han seleccionado tres de ellas y se analizan a continuación:

Teoría del juego como anticipación funcional:

El juego ha sido estudiado por muchos investigadores sociales, entre ellos el filósofo y psicólogo Karl Groos, quien para el año de 1902 planteo el papel importantísimo que tiene el juego para el desarrollo del pensamiento y de la motricidad en términos de las actividades que puede realizar el niño. Este tipo de planteamientos retoma en algo la propuesta de adaptación y supervivencia que en su momento planteo Charles Darwin, considerando la adaptación al medio como algo fundamental para la supervivencia. El juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y según Groos, sirve precisamente para jugar y prepararlo para la vida. (Silva, 2011)

Teoría Piagetiana:

Jean Piaget asocia las fases evolutivas del pensamiento humano con tres estructuras básicas del juego: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo). En

1956 planteo el juego como parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva 11 del individuo. Jean Piaget dedico su atención a la cognición, es por ello que el tema central de su trabajo es "una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. (Carr & Kemmis, 1988)

Divide el desarrollo cognitivo en cuatro etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa preoperativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento operativo formal (desde los doce años aproximadamente en lo sucesivo). En la etapa sensomotriz el niño aprende de su entorno a través de la exploración y manipulación constante, aprenden gradualmente sobre de los objetos y su continuidad. La etapa preoperativa se caracteriza porque en esta, el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En La etapa operativa o concreta, La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas, en esta etapa el niño asume un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo. La etapa del pensamiento formal, inicia a partir de los doce años ya que de allí en adelante se tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas. (Tobón, 2006)

Teoría Vygotskyana:

Lev Semyónovich, Vigotsky, considera que el juego surge como necesidad de 12 reproducir el contacto con lo demás. El juego, su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de él se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para Vigotsky existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando

la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). (Mota de Cabrera & Villalobos, 2007)

A través del juego y gracias a la cooperación con otros niños, estos logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, es por ello que lo establece como una actividad de tipo social. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

El juego Como herramienta educativa

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo". Por otra parte Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento.

Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria. Es por ello que se considera que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio. La idea esencial en el trabajo de Vygotsky es que la inclusión de signos en la acción transforma fundamentalmente a la acción misma. La incorporación de los instrumentos mediadores no simplemente facilitan la acción que pudiera haber ocurrido sin ellos; en lugar de eso, Vygotsky notaba que al ser incluidos en el proceso de conducta, las herramientas psicológicas alteran el flujo entero y la estructura de las funciones mentales. (Silva, 2011)

Las actividades lúdicas

En Gran Bretaña existen escuelas públicas con propuestas educativas para la enseñanza basada en los juegos y actividades lúdicas como medio educativo eficaz, las cuales llevan más de 10 años funcionando sobre esa base. Sin embargo, según plato (427-348), al juego hay que darle un valor pedagógico netamente educativo y recreativo más que competitivo; aseguraba que la educación debía comenzarse a los 7 años de edad y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles. (Andreu & García, 2007)

El juego educativo adquiere importancia después del siglo XVI y son los colegios Jesuitas, quienes advierten el valor educativo del juego en el quehacer pedagógico. Se comienza a ver el juego como herramienta en la enseñanza de la lectura, el dibujo, la geometría y la aritmética. Pestalozzi, educador Suizo del siglo XIX, Abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales, por lo que el niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas.

Es de vital importancia la integración y adaptación del niño o niña a la escuela específicamente al Pre-escolar y esto depende en gran medida del grado de empatía que el docente pueda transmitir desde el mismo momento que recibe al educando, separado por primera vez del seno familiar, para enfrentar la experiencia de la vida escolar. Las actividades lúdicas permiten la interacción efectiva del niño o niña con sus compañeros y docentes así como el lanzamiento de normas y valores y aprendizajes para fortalecer su desarrollo cognoscitivo motriz y social; es decir, su desarrollo integral.

También para establecer una relación empática en el aula de clase entre el docente y el alumno en el nivel preescolar, deben darse ciertas condiciones tales como: conocimiento por parte del educador de las características psicológicas, físicas y cognitivas del niño o niña de 3 a 6 años, puesta en práctica las actividades que motiven y capten la atención del

infante, además de la buena voluntad del docente para llevarlas a cabo. En los programas educativos existen juegos o actividades lúdicas que aportan al alumno un desarrollo motriz, psicológico y social que les permite desarrollar a la vez habilidades que solo a través de la Educación Física se alcanza; en la actualidad el juego es utilizado en las escuelas como elemento educativo.

El Ministerio de Educación, Cultura y Deportes se preocupa en el nivel preescolar, por brindar a los niños y niñas en esta edad la oportunidad de que desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarle para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea. Por ello, propone a través de sus programas, actividades para satisfacer sus necesidades e intereses propios en cuanto a salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar. (Andreu & García, 2007)

El docente, además de conocer las características del niño o niña, debe estar consciente cuales son las necesidades e intereses de este, de manera que al inducir las actividades lúdicas dentro de la planificación, desarrollo y evaluación de trabajo escolar con el real y claro objetivo de estimular su desarrollo integral. Por lo anterior, se puede inferir que el empleo de actividades lúdicas con niños o niñas en edad preescolar, puede de forma efectiva estimular su desarrollo integral, entendiendo este último como el proceso a través del cual el infante supera dificultades, experimenta cambios, adopta posturas, adquiere habilidades y destrezas.

Es de vital importancia señalar que no se trata de convertir el aula de clase en una sala de juegos, sino, la importancia que tiene éste, para un niño o niña en edad preescolar y los efectos positivos que puede causar al utilizarse con fines pedagógicos en este caso particular para estimular el desarrollo integral de los mismos. Para lograrlo se hace necesario que el docente conozca qué tipo de actividades lúdicas puede desarrollar, al tiempo de también conocer cuáles son aquellas que el educando practica en su cotidianidad

y cuales son propias del contexto donde se encuentra inmersa la escuela, para lo cual debe activarse el óptimo funcionamiento de la triada escuela-familia-comunidad, con la finalidad de establecer un trabajo mancomunado.

Tipos de actividades lúdicas

Mattos (2002), considera que existen cuatro tipos de juegos así: Juegos de actitudes, consiste en las actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa. Juegos de dramatización, donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía.

Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos; este tipo de juego puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él. También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. (Mattos, 2014)

Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego 17 activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y

productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes (Monografías, 2017).

Juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación. Juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego.

Contribuciones de las actividades lúdicas

Las actividades lúdicas ayudan al desarrollo físico, ya que el juego es esencial para que los mismos desarrollen sus músculos y ejerciten todas las partes de sus cuerpos. Por otra parte el juego contribuye al fomento de las comunicaciones: el jugar adecuadamente con otros exige que los niños aprendan a comunicarse con ellos, a su vez, tienen que aprender a comprender lo que otros tratan de comunicarles. De igual forma es una salida para la energía emocional acumulada el juego les proporciona a los niños una salida para que liberen las tensiones que ejerce el ambiente sobre su conducta.

Los juegos cooperativos coadyuvan a la expansión para las necesidades y los deseos: que no se pueden cumplir satisfactoriamente en otras formas, se satisfacen a veces en los juegos. Es una fuente de aprendizaje ya que el juego ofrece oportunidades para aprender muchas cosas; por medio de libros, la televisión o la exploración del ambiente que los niños o niñas no tendrían oportunidad de aprender en el hogar o la escuela. En este mismo orden es un estímulo para la creatividad, pues mediante la experimentación de los juegos, los mismos descubren que al crear algo nuevo y distinto puede ser satisfactorio.

El juego sirve para que los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones. Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos (Castellar & Lucia, 2015).

Contribuye al aprendizaje de papeles sexuales apropiados: los niños o niñas descubren, en el hogar y la escuela, cuáles son los papeles sexuales aprobados. Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos. A partir de su ejecución se desarrollan rasgos convenientes de personalidad mediante los contactos con los miembros del grupo de coetáneos en los juegos, los mismos aprenden a ser cooperativos, generosos, sinceros, a tener un buen espíritu deportivo y a mostrarse agradables para otras personas.

Rol del educador

Las actividades lúdicas del educador son resumidas por muchos autores y entre ellos Fernández, en las siguientes funciones:

❖ Preparar el ambiente adecuado para que los niños o niñas jueguen, es vital la creación de espacios y tiempos para jugar como una de las tareas más importantes del educador. Para que ellos se puedan concentrar en el juego necesitan tener la seguridad de que no van a ser avasallados por otros, posiblemente mayores o que están realizando juegos que requieren más movilidad. Por ello, el docente deberá preparar el espacio de forma que los juegos sedentarios, los que requieran mayor concentración en ellos, se puedan realizar sin ser interrumpidos por los que están jugando de forma turbulenta. (Orte Socías, 2016)

❖ Seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas. Debe conseguir que su grupo tenga

material suficiente tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que promueven en los infantes, por el interés que provocan, por su atractivo, por su diseño, entre otros. Debe tener en cuenta, además, si en el grupo hay alguno con necesidades educativas especiales, de forma que tenga que incorporar algún material complementario.

❖ Enseñar determinados juegos, especialmente los tradicionales, puede ser función tanto de la familia como del centro de preescolar. Con los más pequeños, inicialmente es el educador el que inicia el juego, mientras el niño o niña participa de una forma más o menos activa. Paulatinamente y con la repetición de los juegos, será el infante el que solicite el juego al educador y el que vaya tomando una postura cada vez más activa en el juego. Igualmente, el docente enseñará las canciones que acompañan los distintos juegos tradicionales, entre otros, como el gato y el ratón, la señorita, la gallina ciega.

❖ Permitir que los niños o niñas repitan sus juegos todas las veces que lo deseen, porque ellos disfrutan repitiendo los juegos que conocen bien, les da seguridad sentirse cada vez con más destreza, saber cómo tienen que responder o lo que esperan del otro. Por ello, el educador no impedirá la repetición del juego. Incluso muchas veces, antes de incorporar uno nuevo, deben repetirse los ya conocidos con el fin de que él se sienta seguro y animado en el nuevo aprendizaje.

❖ Enriquecer los juegos de los niños o niñas, si bien el educador puede permanecer junto a ellos mientras juegan, sin necesidad de interferir en sus juegos, una observación atenta de los mismos le puede indicar el interés de su participación para enriquecerlo, introduciendo nuevos personajes, o situaciones que hagan el juego más rico, más interesante para los infantes.

❖ No se debe olvidar, que gran parte de los juegos de los infantes están relacionados con sus experiencias. En la medida en que el educador enriquece sus experiencias favorece el enriquecimiento del juego.

❖ Reconocer y valorar los juegos que realizan los niños o niñas, o sea, el educador estará atento a los juegos espontáneos de los escolares, apoyándoles, interesándose por ellos, animándoles en su esfuerzo y reconociendo las producciones a que pueden dar lugar. Por otro lado, evitar la competencia, el educador evitará siempre y por todos los medios, la competencia. Para que ellos salten o corran no es necesario estimularlos con frases como "a ver quién llega primero". Ellos se alientan en la carrera o en la actividad en la medida en que ésta corresponde a sus intereses. De igual forma, en los juegos no habrá nunca perdedores ni ganadores, siendo éste el principio de los juegos no competitivos (Monografías, 2017).

❖ Ayudar a resolver los conflictos que surgen durante él. Es frecuente que durante los momentos de juego surjan entre los niños pequeños conflictos, normalmente porque desean jugar con el mismo material. Cuando hay escasez de materiales los conflictos son mucho más frecuentes; por ello, el docente debe procurar resolverlos enseñando a los niños o niñas a llegar a acuerdos, a negociar y a compartir.

❖ Respetar las preferencias de cada uno. A través del juego, cada niño o niña va a tener oportunidad de expresar sus intereses, sus necesidades y preferencias. El papel del educador será proporcionar a las mismas nuevas oportunidades y nuevos materiales que enriquezcan sus juegos, pero respetando los intereses y necesidades del niño, de forma que nunca se forzará a un infante a realizar un juego determinado o a participar en un juego colectivo.

❖ No reproducir los papeles sexistas. Los niños y niñas expresan a través de sus juegos gran parte de los usos sociales que han tenido oportunidad de conocer. El juego es, además, un medio extraordinario para la identidad y diferenciación personal; sin embargo, el docente debe ser extremadamente sensible y cuidadoso para no reproducir a través de sus valoraciones, los papeles sexistas tradicionales. En este sentido, fomentará la posibilidad de que ellos jueguen juntos, de que elijan libremente sus juegos, y evitará 22 expresiones como "los varones no juegan a..." o "eso no es propio de una niña",

estimulando y favoreciendo el crecimiento y la identidad tanto de los niños como de las niñas.

❖ Fomentar en las familias de los mismos el interés por el juego, interesarse por los juegos que realicen en casa. El docente conocedor de la situación de la familia actual y de la necesidad de juego de los infantes, deberá sensibilizar a los padres sobre la importancia que este elemento tiene en el marco familiar. Jugar con sus hijos e hijas permite a las familias establecer un medio de comunicación privilegiado. Por ello, se deben establecer los medios oportunos para esta actividad. Igualmente, podrá orientarlos sobre la adquisición de juguetes para los pequeños, a fin de que eviten caer en los usos consumistas frecuentemente opuestos a los intereses de los infantes. . (Orte Socías, 2016)

Dimensiones del desarrollo infantil

Dimensión corporal: Es la expresividad del pensamiento y se traduce en la manera integral como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo. En esta acción el niño se articula con su afectividad, sus deseos, sus representaciones, como también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización. (Amar, 2013)

Dimensión cognitiva: Es el desarrollo de la capacidad humana para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad permitiendo la construcción de su conocimiento. Este conocimiento está basado en sus experiencias, preconcepciones, intereses, necesidades y la visión de su mundo interior y exterior.

Dimensión ética, actitudinal y valorativa: Es la manera de interrelacionarse teniendo en cuenta la socialización y la efectividad para llegar a un desarrollo armónico e integral con su entorno. La educación basada en valores, posibilita la formación de un ser íntegro, autónomo, capaz de actuar con criterios propios, distinguiendo lo correcto e incorrecto.

Dimensión comunicativa: Esta dimensión es una parte del proceso formativo que se refiere a la adquisición de formas de expresión, oral y escrita. Está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad, a construir mundos posibles, a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.

Dimensión estética: La estética se fundamenta en el conocimiento, manejo y expresión, a través de las actividades gráficas, plásticas y manualidades que desarrolla el niño y la niña mediante sus capacidades, habilidades y destrezas artísticas.

Dimensión socio afectiva: Se refiere a la capacidad del ser humano para reconocer la existencia del otro y de sí mismo a través de la expresión de sentimientos, de emociones enmarcados en las relaciones interpersonales.

Dimensión espiritual: El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución educativa, al establecer y mantener viva la posibilidad de trascender como una característica propia de la naturaleza humana, la espiritualidad. El espíritu humano crea y desarrolla mediante las culturas y en las culturas un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza. JACQUES DELORS, plantea que el desarrollo del ser humano es un proceso dialéctico que comienza por el conocimiento de sí mismo y se abre después a las relaciones con los demás. (Amar, 2013)

Significado y sentido de la educación preescolar

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

participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas, y, por último , aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto, estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio. (García-Chato, 2014)

Aprender a conocer

Este tipo de aprendizaje consiste en aprender a comprender el mundo que lo rodea, al menos suficientemente para vivir con dignidad, desarrollar sus capacidades profesionales y comunicarse con los demás. Como fin, su justificación es el placer de comprender, de conocer, de descubrir. Aprender para conocer supone aprender a aprender, para poder aprovechar la posibilidad que ofrece la educación a lo largo de la vida. (Méndez, 2001)

Significativos en situaciones que tienen valor especial para el que aprende a través de la acción, intercambio de información con los demás, toma de decisiones y puesta en práctica de lo aprendido. Es a partir de la observación y experimentación con lo que hay y sucede a su alrededor, que los niños son capaces de obtener e incorporar un gran caudal de información, formular hipótesis establecer relaciones, comprender y generalizar. Y pueden hacerlo, gracias a las formas de acción e interacción que establecen con los objetos y elementos del entorno y con los otros niños, compañeros y adultos.

Aprender a vivir juntos

Aprender a vivir juntos es aprender a vivir con los demás, fomentando el descubrimiento gradual del otro, que enseña sobre la diversidad de la especie humana y contribuye a una forma de conciencia de las semejanzas, las diferencias y la interdependencia entre todos los seres humanos. El descubrimiento del otro pasa forzosamente por el conocimiento de uno mismo, para saber quién es; sólo así se podrá realmente en el lugar de los demás y comprender sus reacciones. Es el respeto, cuidado y atención de los niños, un punto de partida, para el logro de la convivencia humana. (Escribano Gonzalez & Martinez Cano, 2013)

Aprender a ser

La función esencial de la educación es propiciar en todos los seres humanos la libertad de pensamiento, de juicio, de sentimiento y de imaginación que se necesitan para que sus talentos alcancen la plenitud y de esta manera puedan ser artífices, en la medida de lo posible, de su destino. Howard Gardner, con su teoría de las Inteligencias Múltiples proporciona a la educación infantil un sistema para formar de manera más completa, aspectos importantes del desarrollo; se centra en el estudio de las capacidades humanas 26 en su conjunto, que abarca otros aspectos y abre la perspectiva del aprendizaje a otras áreas del desarrollo. Las inteligencias relacionadas que investiga y propone GARDNER son:

Inteligencia lingüística: Capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica y sus dimensiones prácticas. (Faure & De Castro, 2013)

Inteligencia lógica matemática: Capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera efectiva, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

Inteligencia espacial: Habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representar gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma, la figura, el espacio y sus interrelaciones.

Inteligencia física y cinestésica: Habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como perceptivas y táctiles.

Inteligencia musical: Capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

Inteligencia interpersonal: habilidad para distinguir y percibir los estados emocionales y signos interpersonales de los demás, y responder de manera efectiva a dichas acciones de forma práctica.

Inteligencia interpersonal: Habilidad de la autoinspección y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio. (Faure & De Castro, 2013)

Características del desarrollo del niño en edad preescolar.

Niños de 3-4 años de edad: En esta fase los niños ya están capacitados para caminar y correr, alimentarse por sí mismos, controlar en gran parte sus funciones corporales, satisfacer sus propias necesidades y comunicarse.

Desarrollo físico: Los niños en edad preescolar, con edades entre los 4 y 6 años que cursan pre jardín, jardín o transición, tienen las siguientes características físicas y motoras: Promedio de Altura: 90 cm. y 1.10 Mt. Promedio de peso: 14 a 17 kl. Proporción corporal: Piernas largas en relación con la longitud total del cuerpo (del 34 al 44% del tamaño del cuerpo). Desarrollo cerebral: Peso del cerebro del 75 al 95% del peso de su cerebro cuando sea adulto. Fortaleza muscular: Se incrementa significativamente en contextura y resistencia. Dentición: Dientes de leche. A los 6 años, aproximadamente, se desprenden y son reemplazados por dientes permanentes. (Ternera, 2014)

Desarrollo motor: Hay desarrollo motor grueso Hay control intestinal y de la vejiga (del 80% a los 4 años y del 90% a los 5 años). 28 Hay aún cambios en el control motor fino y en la coordinación motora fina. En la pre escritura y escritura se refleja el incremento de esta coordinación. Las principales destrezas motoras son: A los 4 años: Bajan escaleras en un pie (aún necesita ayuda); saltan en un pie, brincan hábilmente, suben escaleras (60%), y montan en triciclo. A los 5 años: Saltan amplia, hábil y ordenadamente con 1 ó 2 pies, saltan de 8 a 10 veces en un pie, lanzan bien pelotas a lo alto, agarran bolas

medianas al lanzárselas. A los 6 años: Saltan, patean, lanzan bolas ágilmente y montan en bicicleta con equilibrio.

Desarrollo cognitivo y perceptual

a) Manejan las formas de representación activada; sin embargo, las representaciones icónicas están limitadas a los objetos y sucesos concretos, pero las representaciones simbólicas ya se dan aunque los símbolos no tienen relación directa con los objetos o sucesos que simbolizan. Su conocimiento es pre operacional, caracterizado por: 29
Concreción: No les permite comprender los conceptos abstractos. Realismo mágico: No distinguen las fantasías de la realidad. Egocentrismo: No pueden considerar una situación desde el punto de vista de otra persona. Animismo: Le dan a los objetos sus propias cualidades del niño. (Margalef, 2013)

b) Su razonamiento es transductivo, no puede ser ni inductivo (de lo particular a lo general), o deductivo (de lo general a lo particular); va de algo particular a otro algo particular, sin tener en cuenta lo general; por tanto, no concluye bien (ni de forma analítica o sintética), y no maneja el proceso de las relaciones causa-efecto. Su razonamiento es distorsionado.

c) Sus conceptos, iniciando la primera infancia, son: Simplista: Usa pocas características de los objetos Idiosincrásicos: Poco entendido por la comunidad social. Irreales: Pobremente definidos. Absolutistas: Un concepto no puede representar dos o más objetos o hechos.

Desarrollo del lenguaje

Gran parte del desarrollo del lenguaje se da en la edad preescolar: el desarrollo fonético (habilidad para discriminar y usar todos los sonidos de las vocales, aunque no todos los consonánticos); el desarrollo semántico (manejo del vocabulario, significado de las palabras); desarrollo sintáctico (expresiones de una y dos palabras, inflexiones,

reordenación de frases, creación de oraciones simples y compuestas con ideas simples). (Clemente, 2012)

Desarrollo de la personalidad

El niño, en la primera infancia de la edad preescolar (4 a 6 años) es: Negativista: Por mostrar su autonomía Dependiente: De la reafirmación de los adultos y de la atención que le presten. Emprendedor: Con iniciativas. Imitador: Busca modelos para imitar y se identifica con ellos. (Frenandez Rius, 2013)

Desarrollo moral

Las limitaciones en el desarrollo de las capacidades cognitivas de los niños en la primera infancia no les permiten comprender los conceptos abstractos de moralidad; por eso la conducta de los niños es el reflejo de la moralidad de los padres, adultos y docentes con quienes comparte su ambiente escolar, familiar y social.

Desarrollo social

En la primera infancia el niño necesita la socialización, la compañía de otros niños o adultos y/o de quienes los remplace (mascotas). Vive juegos sociales: Paralelo: juega con otros, pero está pendiente es de su juego. Asociativo: Juega en grupos con el mismo material, pero usándolo de diferente forma entre ellos. Cooperativo: Juega en grupos con actividades coordinadas y con roles definidos.

El juego como estrategia de la enseñanza en el nivel inicial

En el nivel inicial escolaridad inicial se privilegia el juego como el recurso más apropiado, dadas las características del momento evaluativo de los educadores. Naturaleza del juego infantil. El juego es la actividad espontanea que desarrolla el niño y la niña.

Diversas corrientes psicológicas han analizado su naturaleza funciones. A fin de sistematizar las diferentes teorías se pueden agrupar en: a) Teorías psicogenéticas. b) Teorías compensatorias. c) Teorías funcionales (Loyola, 2012).

Teorías psicogenéticas

Para Piaget el juego consiste en una orientación del individuo hacia su propio comportamiento, un predominio de la asimilación sobre la acomodación. Es el paradigma de la acomodación, el juego, al modificarla realidad externa para adecuar a los propios esquemas, es el paradigma de la asimilación. Desde la perspectiva de esta corriente las funciones y las formas que se adopta a la actividad lúdica están estrechamente vinculadas con los procesos de desarrollo evolutivo del niño y de la niña. (de La Taille & Dantas, 2019)

Teorías compensatorias

Según la teoría psicoanalítica el juego posibilita a las niñas y los niños la satisfacción de deseos y la resolución de situaciones conflictivas que le producen acontecimiento del mundo externo. Desde esta concepción el niño y la línea a través del juego realizan proyecciones inconscientes, resuelve deseos conflictivos y modifican los aspectos de la realidad que no le satisfacen. (Saviani, 2014)

Teorías funcionales

Estas teorías asignaron al juego una función adaptativa, como para pre-ejercicios de aquellos instintos desarrollados y necesarios para la supervivencia del hombre. Por otro lado, postula que la educación no se ocupa de un modo teórico, más bien, como un conjunto de prácticas. (Ya que es un hecho social). En segundo lugar, la educación no provoca un proceso de desarrollo natural, sino de creación y de producción social. Esto es que, la práctica educativa se limita a desarrollar una preexistente naturaleza humana, hace todo lo contrario, la crea. (Loyola, 2012).

2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación

2.1.2.1. Antecedentes de investigación

Entre los antecedentes que podemos citar, relacionados con la temática propuesta y el problema de investigación formulado, tenemos entre otros los trabajos realizados por:

Castellar Arrieta, G. M., González Escorcía, S. L., Santana Ramírez, Y., & Coronado, L. A. (2015). *Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta* (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).

A pesar que los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral del niño de preescolar, no realizan una planeación anticipada de las actividades lúdicas que van a desarrollar con los niños, denotando improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en ellos, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. Esto demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral. Además indican que la institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones.

De igual forma que a los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar. Por lo que es importante que la institución debe adecuar las aulas de clase y demás espacios para que los niños y niñas puedan realizar este tipo de actividades en un ambiente adecuado. De acuerdo a lo anterior se sugiere la realización y ejecución de un plan de mejoramiento que conlleve a fortalecer las debilidades presentadas. Con las actividades lúdicas, los niños y niñas desarrollan cualidades como son responsabilidad, compromiso y a su vez adquieren conocimientos manteniendo su rol de niños.

Rodríguez Flores, G. C. (2012). Actividades lúdicas y su influencia en el aprendizaje de la pre-matemática en niñas y niños de cuatro a seis años, del Centro de Desarrollo Infantil Mario Benedetti, Cotacollao-Quito, período 2010-2011.

Luego de analizar la conclusión referentes a las actividades lúdicas, se comprueba que la Sra. Directora del Centro de Desarrollo Infantil “Mario Benedetti” tiene amplios y acertados conocimientos en cuanto a las actividades lúdicas y que además se ocupa de que estas actividades estén dentro de las planificaciones de aula de su institución, sin embargo según las respuestas de su encuesta la institución tiene que trabajar más en talleres para docentes, ya que su falencia está en la socialización e intercambio de conocimientos. En cuanto al personal docente se identifica que sí planifican actividades lúdicas, sin embargo las mismas están destinadas en su mayoría al placer, diversión y recreación; es por ello que sería importante que las maestras analicen los juegos que están planificando y los encaminen hacia la obtención de aprendizajes significativos.

Es indispensable que tanto autoridades, como maestras hagan el compromiso de utilizar de forma continua un método de enseñanza mediante la ejecución de actividades lúdicas, y por sobre todo deben sentirse a gusto al realizar estas actividades, entendiendo que el único fin es lograr que las niñas y los niños adquieran conocimientos en forma divertida. Con respecto a las niñas y niños, se comprueba que su mundo gira alrededor del juego; y que es muy importante que las maestras aprovechemos esta metodología, ya que ellas y ellos adquieren con mayor facilidad los conocimientos pues lo hacen de manera divertida y agradable. Al analizar los ítems referentes a las nociones pre-matemáticas se identifica que la mayoría de niñas y niños tienen dificultades al interiorizar este tipo de conocimiento.

Silva González, M. (2011). Estudio sobre la pedagogía lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización del niño en el preescolar (Bachelor's thesis).

La Pedagogía Lúdica, ha surgido desde la pre-historia y ha estado presentes en todas las culturas, su definición proviene del latín ludus-ludere, que hace referencia a una actividad libre y espontánea, cuya finalidad es generar placer y propiciar el desarrollo de las

relaciones sociales en los niños, según lo comprobado en esta investigación, tomando como referencia a la teoría Constructivista y los postulados de Vygotsky y Piaget, quienes dan importancia al desarrollo social en la primera infancia. Los ambientes más importantes para que se fomente la socialización entre los niños son la Familia, Escuela, Comunidad y el Barrio, ya que ayudan a formar el tipo de personalidad de cada ser humano y mejora las relaciones interpersonales e intrapersonales. Tomando en cuenta que la educación infantil, parte desde los primeros años, es por eso que tanto los padres como los maestros y demás adultos, son los encargados de propiciar los espacios y medios necesarios para que en los niños/as, se den las relaciones sociales, encontrando confianza y seguridad en sus primeras amistades.

2.1.2.2 Categoría de análisis

La investigación sobre las actividades lúdicas y el aprendizaje en los niños y niñas corresponde a una investigación de tipo descriptivo, ya que los estudios de tipo descriptivo buscan especificar propiedades importantes de las personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis. Por lo tanto a través de esta investigación, se busca establecer la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar.

El método de investigación usado fue cuantitativo porque se recogen y se analizan datos sobre variables; además es objetiva, confirmatoria, inferencia, deductiva y está orientado hacia el resultado porque los datos son sólidos y repetibles, la investigación partió de la recolección de información sobre las actividades lúdicas utilizadas por los docentes en el proceso enseñanza aprendizaje.

2.1.3. Postura teórica

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente

consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría (Arambulo & Rivera, 2015).

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público. La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva (Monografía, 2007).

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental, tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material.

El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al

mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad, muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad. Los niños van construyendo continuamente su vida para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros (Monografía, 2007).

Nivel de preescolar

En los niños los cambios son notables, desde el recién nacido, débil y desasistido cuando inaugura el mundo, hasta el niño que se apresta a ingresar en la escuela. En esta etapa, se observa seguridad y cierta destreza en el manejo de su cuerpo y manos, habilidades para iniciar algunas tareas de creación elemental como el dibujo, muestra de los importantes progresos motrices, intelectuales y comunicativos que ha alcanzado,

emplea el sistema lingüístico propio de su edad y hay control de esfínteres. Comprende un periodo de vida, cuyo criterio externo de diferenciación es la inmadurez del niño para ingresar a la actividad sistemáticas de la escolaridad.

En este orden de ideas Zazzo (citado por Universidad Experimental 1989) señala que el inicio de la edad preescolar se produce con el control de esfínteres y para el final de esta etapa se da la aparición de nuevas actividades intelectuales que coinciden con la escolaridad.

Edad Cronológica

Se inicia a los tres años, hasta los seis: la acompaña la adquisición de ciertas normas sociales; se destaca por su valor individual y social, el control de los esfínteres vesical y anual, y desde el punto de vista afectivo, la superación por parte del niño de la separación de la madre, naciendo así el proceso de socialización. Concluye a la edad de seis años, cuando hacen su aparición los primeros hábitos de trabajo en el niño, la posibilidad de actuar en grupo con predominio de conductas de cooperación y el desarrollo de actividades intelectuales específicas.

Las actividades lúdicas están destinadas a los niños en la etapa previa a la educación inicial y constituye la fase preoperatoria para este nivel, con el cual se debe integrar. Atenderá sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, ajuste social, expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad y destreza, favoreciendo su desarrollo integral.

Importancia de los juegos

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las

actividades para los adultos. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más (AURORA, 2011).

Entonces, mientras más oportunidades tengan un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial. Para Bruner el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos. El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Desventajas de la Inadecuada Utilización de la Actividad Lúdica

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir cómo emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones. Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal. En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar. En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

2.2. Hipótesis

2.2.1 Hipótesis general

A mayor implementación de actividades lúdicas mejorara el aprendizaje en los niños de educación inicial en la escuela de Educación Básica “san José” del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos.

2.2.2. Subhipotesis o derivados

- ❖ La adecuada estrategia de actividades lúdicas mejorara la conducta de los niños
- ❖ Las actividades lúdicas reforzara la concentración en los niños.
- ❖ Mediante las actividades lúdicas los niños desarrollan su motricidad.

2.2.3 Variables

Variable independiente

La actividad lúdica

Variable dependiente

Proceso de aprendizaje

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Resultados obtenidos de la investigación

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas

Se aplicó una encuesta cuya muestra es de 42 personas, la misma que comprende a 2 docentes y 40 padres de familia. Para las encuestas se utilizaron preguntas cerradas teniendo como respuestas varias opciones que permitirá al encuestado responder de forma rápida y sin complicaciones.

	MUESTRA	PORCENTAJE
DOCENTES	2	5%
PADRES DE FAMILIA	40	95%
TOTAL	42	100%

Tabla 1.- Muestra

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Las alternativas a responder va a cambiar en cada pregunta según su dificultad y dependiendo a quien se la va a realizar ya que puede ser a los docentes o padres de familias.

Cabe mencionar que en las alternativas de las respuestas se van a encontrar las opciones como:

- ❖ Si
- ❖ No
- ❖ 3 Años
- ❖ 4 Años
- ❖ 3 veces
- ❖ 5 veces

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

Encuesta a los Docentes de Educación Inicial

1.- ¿Considera importante las actividades Lúdicas?

Tabla 2.- Importancia de las actividad

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

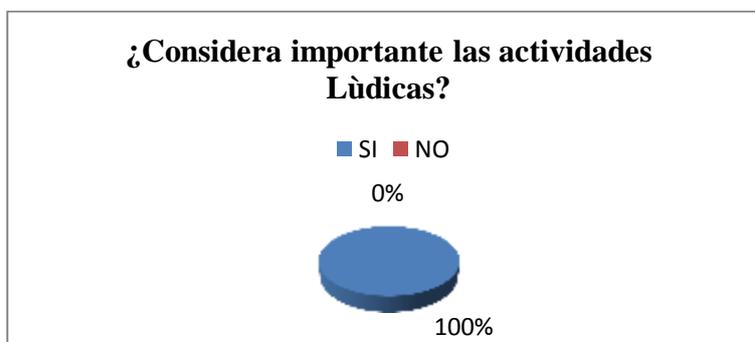


Gráfico 1.- Resultado de la importancia de las actividades lúdicas

Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 2 docentes encuestados, que representan el 100%, el 100% contesto que si consideran importantes las actividades lúdicas.

Interpretación.- Se concluye que las actividades lúdicas si son importantes para que los docentes la apliquen en los niños.

2.- ¿Cree que las actividades lúdicas son necesarias para el aprendizaje de los niños?

Tabla 3.- Actividades lúdicas necesarias

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

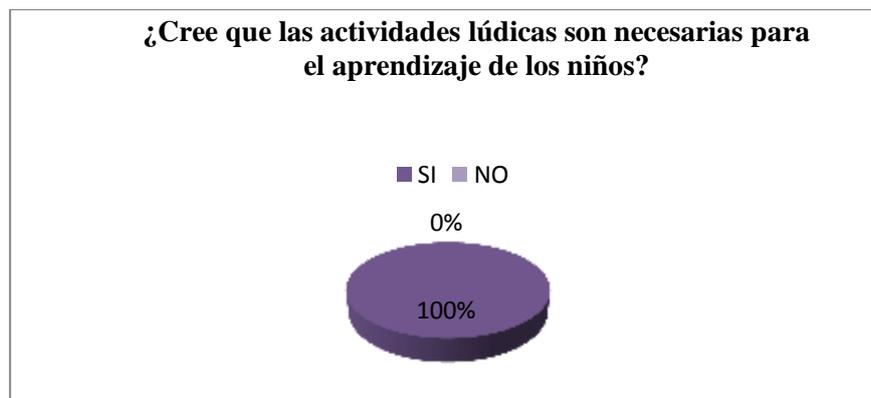


Gráfico 2.- Resultado de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños

Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 2 docentes encuestados, que representan el 100%, el 100% contestó que si creen que las actividades lúdicas son necesarias para el aprendizaje de los niños.

Interpretación.- Se concluye que las actividades lúdicas si son necesarias para el aprendizaje de los niños.

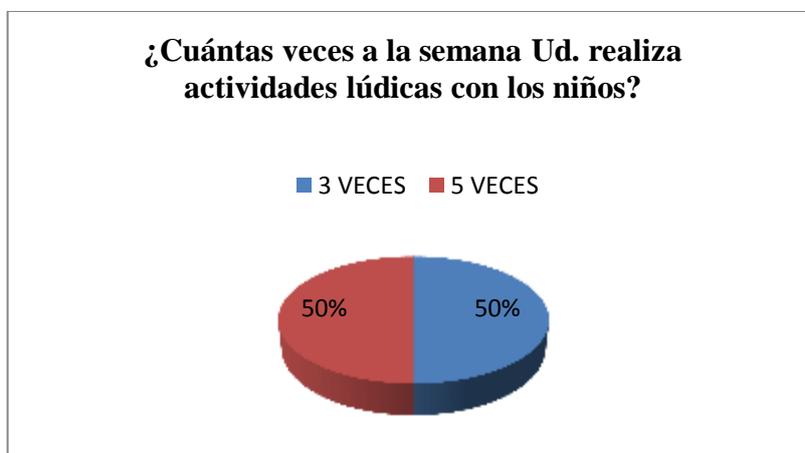
3.- ¿Cuántas veces a la semana Ud. realiza actividades lúdicas con los niños?

Tabla 4.- Número de veces que se realiza a la semana las actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3 VECES	1	50%
5 VECES	1	50%
TOTAL	2	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 3.- Resultado del número de veces que se realizan a la semana las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 2 docentes encuestados, que representan el 100%, el 50% contestó que 3 veces a la semana realiza las actividades lúdicas en los niños, mientras el otro 50% contestó que 5 veces a la semana realiza las actividades lúdicas en los niños.

Interpretación.- Se concluye que al 50% de los docentes de educación inicial le hace falta aplicar más las actividades lúdicas en los niños ya que solo la está realizando 3 veces a la semana.

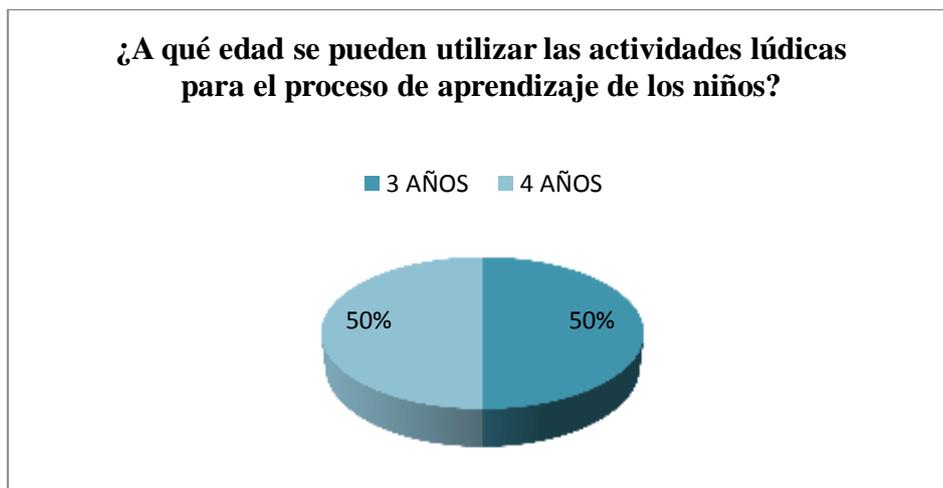
4.- ¿A qué edad se pueden utilizar las actividades lúdicas para el proceso de aprendizaje de los niños?

Tabla 5.- Edad a la que los niños pueden utilizar actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
3 AÑOS	1	50%
4 AÑOS	1	50%
TOTAL	2	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 4.- Resultado de las edades a que los niños pueden utilizar las actividades lúdicas



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 2 docentes encuestados, que representan el 100%, el 50% contestó que a los 3 años de edad se utilizan las actividades lúdicas para el proceso de aprendizaje de los niños, mientras el otro 50% contestó que a los 4 años de edad se utilizan las actividades lúdicas en los niños.

Interpretación.- Se concluye que el 100% de los docentes de educación inicial respondieron de manera correcta ya que las actividades lúdicas se realizan en inicial 1 e inicial 2.

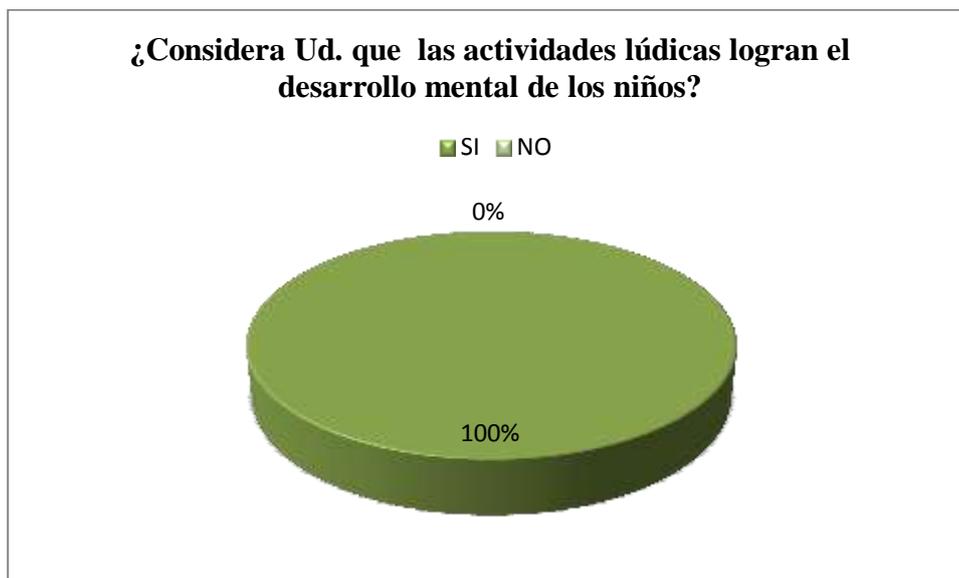
5.- ¿Considera Ud. que las actividades lúdicas logran el desarrollo mental de los niños?

Tabla 6.- Las actividades lúdicas logran el desarrollo mental de los niños

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	2	100%
NO	0	0%
TOTAL	2	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 5.- Resultado si las actividades lúdicas logran el desarrollo mental de los niños



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 2 docentes encuestados, que representan el 100%, el 100% contestó que si consideran que las actividades lúdicas logran el desarrollo mental de los niños.

Interpretación.- Se concluye que las actividades lúdicas si logran el desarrollo mental de los niños ya que en los primeros añitos el cerebro se desarrolla un 85%.

Encuesta a los Padres de Familia de los niños de Educación Inicial

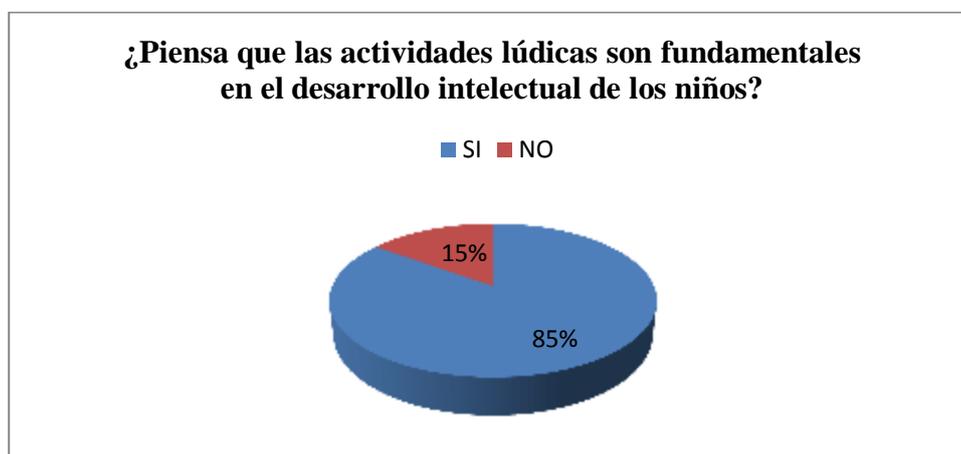
1.- ¿Piensa que las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños?

Tabla 7.- Las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	34	85%
NO	6	15%
TOTAL	40	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 6.- Resultado si las actividades son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 40 padres de familia encuestados, que representan el 100%, el 85% contestó que si piensan que las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños.

Interpretación.- Se concluye que las actividades lúdicas son fundamentales en el desarrollo intelectual de los niños ya que el 85% de los padres de familia respondieron si a la encuesta.

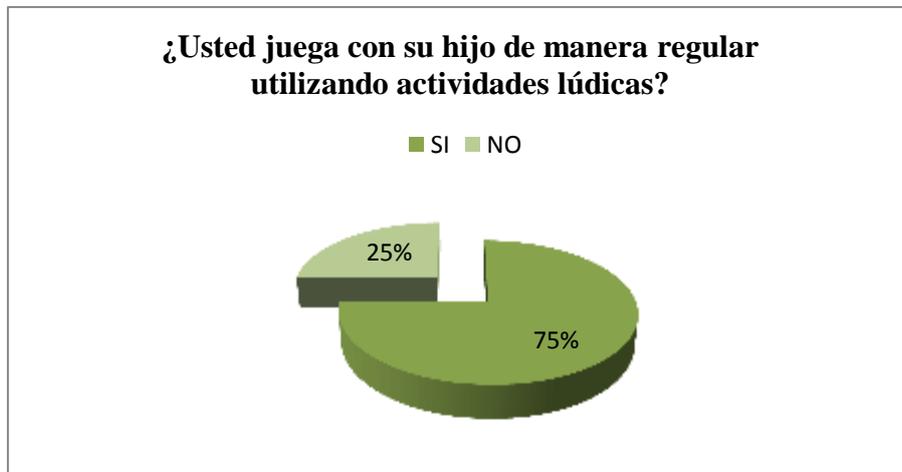
2.- ¿Usted juega con su hijo de manera regular utilizando actividades lúdicas?

Tabla 8.- Juega con su hijo utilizando actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	30	75%
NO	10	25%
TOTAL	40	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 7.- Resultado si se utilizan actividades lúdicas cuando juegan con su hijo



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 40 padres de familia encuestados, que representan el 100%, el 75% contestó que si juegan con sus hijos utilizando actividades lúdicas, y el 25% no juega con sus hijos utilizando actividades lúdicas.

Interpretación.- Se concluye que los padres de familia deben jugar más con sus hijos utilizando actividades lúdicas.

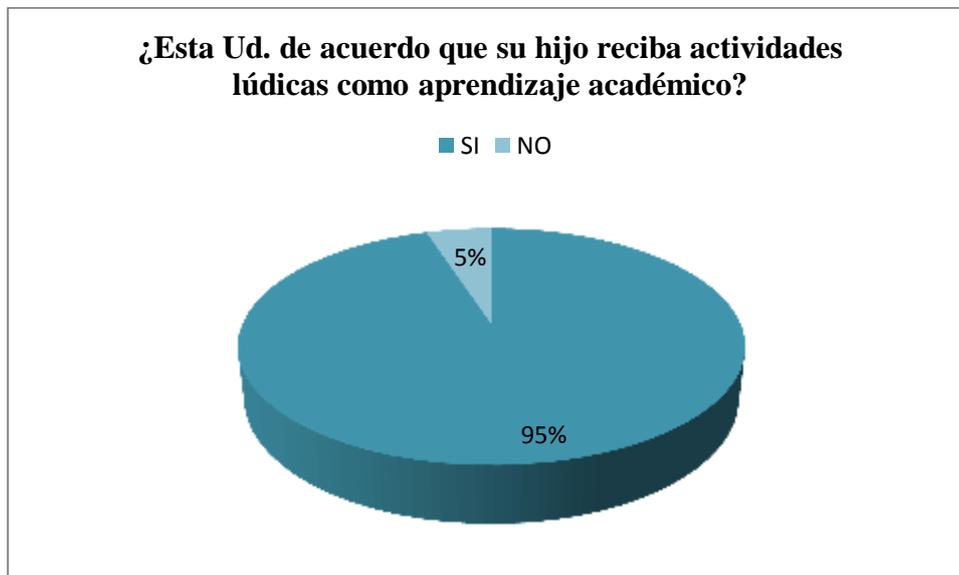
3.- ¿Esta Ud. de acuerdo que su hijo reciba actividades lúdicas como aprendizaje académico?

Tabla 9.- Está de acuerdo que su hijo reciba actividades lúdicas como aprendizaje académico

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	38	95%
NO	2	5%
TOTAL	40	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 8.- Resultado de recibir actividades lúdicas como aprendizaje académico



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 40 padres de familia encuestados, que representan el 100%, el 95% contestó que si están de acuerdo que sus hijos reciban actividades lúdicas, y el 5% no, que ya creen que es perder el tiempo en vez de aprender algo académico.

Interpretación.- Se concluye que se debe instruir a los padres de familia para que conozcan de que se tratan las actividades lúdicas.

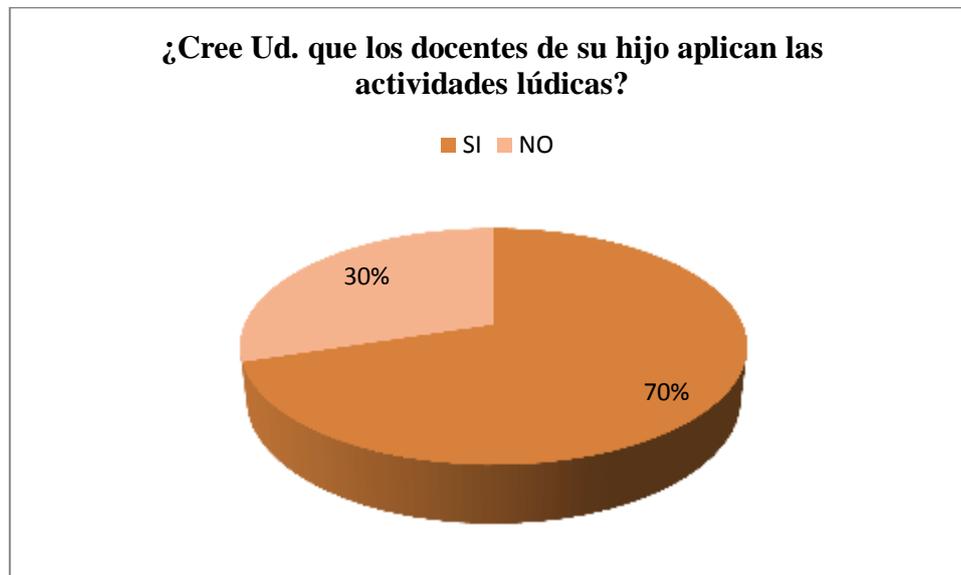
4.- ¿Cree Ud. que los docentes de su hijo aplican las actividades lúdicas?

Tabla 10.- Los docentes aplican actividades lúdicas en su hijo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
SI	28	70%
NO	12	30%
TOTAL	40	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 9.- Resultado si los docentes aplican actividades lúdicas en sus hijos



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 40 padres de familia encuestados, que representan el 100%, el 70% contestó que si creen que los docentes de sus hijos aplican actividades lúdicas, y el 30% no creen que los docentes de sus hijos aplican las actividades lúdicas.

Interpretación.- Se concluye que la mayoría de los padres de familia si creen que los docentes aplican las actividades lúdicas.

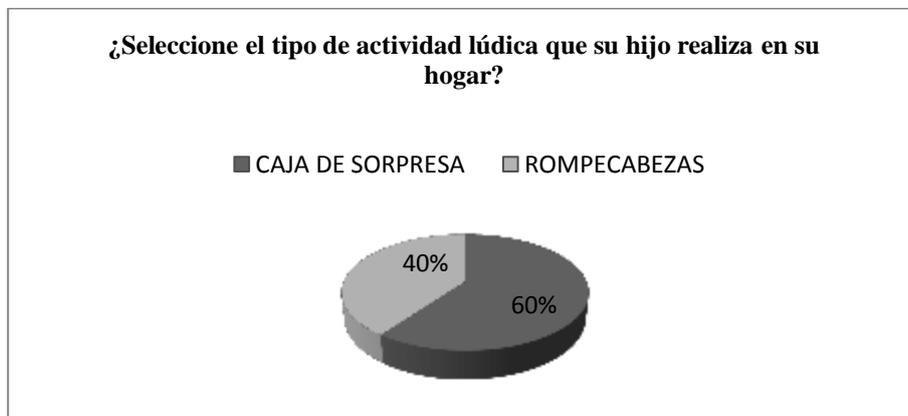
5.- ¿Seleccione el tipo de actividad lúdica que su hijo realiza en su hogar?

Tabla 11.- Tipos de actividades lúdicas que los hijos realizan en su hogar

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
CAJA DE SORPRESA	16	40%
ROMPECABEZAS	24	60%
TOTAL	40	100%

Elaborada por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Gráfico 10.- Resultado de los tipos de actividades lúdicas que los hijos realizan en su hogar



Elaborado por: Cecilia Marisela Suárez Izquierdo

Análisis.- De 40 padres de familia encuestados, que representan el 100%, el 60% contestó que el tipo de actividad lúdica que sus hijos realizan en su casa es el rompecabezas y el 40% contestó que sus hijos realizan como actividad lúdica la caja de sorpresa.

Interpretación.- Se concluye que gran parte de los padres de familia usan como actividades lúdicas el rompecabezas.

3.2. Conclusiones específicas y generales

3.2.1. Específicas

❖ De acuerdo al proceso de enseñanza y aprendizaje que realiza el Docente para mejorar el rendimiento escolar de los niños es complicado, debido a la falta de interés de los padres de familia para aplicar las actividades lúdicas en los niños.

❖ Incidencia en el proceso de aprendizaje de las actividades lúdicas causada por varios factores uno de ellos es no practicar ni recrear juegos lúdicos que le servirán en el ámbito de su enseñanza.

❖ La incidencia de las actividades lúdicas causada por diferentes factores y uno de los principales es que afecta en el rendimiento escolar de los niños.

❖ Por estar entretenidos no se interesan en las actividades lúdicas que el docente aplica ya que es fundamental para nuestro diario vivir.

❖ El Docente no aplica nuevas estrategias, procesos de enseñanza y aprendizaje en las actividades lúdicas.

❖ Por ser imperativos no se interesan en realizar actividades lúdicas ya que es fundamental en el proceso de enseñanza en el niño.

❖ El Docente no aplica nuevas estrategias, procesos de enseñanza y aprendizaje en las actividades lúdicas.

3.2.2. General

Los docentes confirman que todos los niños que no practican las actividades lúdicas van a tener problema en el desarrollo de aprendizaje, así mismo es necesario que en el

proceso de la enseñanza de las actividades lúdicas se incluya en la didáctica ya que esta es una herramienta principal que se debe poner en práctica en todos sus procesos para obtener buenos resultados.

3.3. Recomendaciones específicas y generales

3.3.1. Específicas

❖ Que el Docente especifique que método va a utilizar para poner en práctica a los estudiantes que tienen bajo rendimiento académico.

❖ Darle valor a los factores que afectan el rendimiento escolar.

❖ Que los Docentes, Padres de familia y Estudiantes trabajen conjuntamente en talleres de actividades lúdicas para obtener resultados positivos en los niños.

❖ El Docente aplique nuevas estrategias que involucren al estudiante y padre de familia para que conjuntamente trabajen para el bienestar de nuestros niños.

❖ Usar de mejor manera el tiempo libre practicando las actividades lúdicas.

3.3.2. General

Orientar y capacitar a los docentes para desarrollar las habilidades de las actividades lúdicas a los niños del preescolar para un mejor rendimiento académico. Usar métodos, técnicas adecuadas para facilitar la enseñanza de aplicar actividades lúdicas. Educando correctamente a los niños para tener una mejor sociedad en el futuro.

CAPITULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa obtenida

Mediante los resultados obtenidos al aplicar las encuestas en este proyecto de investigación, se decide que se necesita llevar a cabo una propuesta metodológica de actividades lúdicas que aporten en el desarrollo del aprendizaje de los niños de educación inicial. Además es necesario que los docentes trabajen en conjunto con los padres de familia para seleccionar las actividades lúdicas que favorecen de manera adecuada en el aprendizaje de los niños del preescolar.

4.1.2. Alcance de la alternativa

De acuerdo a los objetivos planteados se espera que al finalizar este proyecto de investigación, los docentes, padres de familia y autoridades administrativas implementen la presente propuesta, la misma que ayudara a motivar e incentivar a los niños en la participación de las actividades lúdicas logrando el desarrollo de aprendizaje y uno mejor rendimiento académico en los siguientes años.

También se espera que la Escuela de Educación Básica “San José” incorporen en sus planificaciones académicas la utilización de actividades lúdicas por parte de los docentes, con factor primordial para la preparación de los niños del Inicial 1 e Inicial 2, ya que se obtendrá que los infantes adquieran socializar, respetar y desarrollar sus destrezas y habilidades en estos primeros años de vida.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Al realizar la primera parte del proyecto de investigación, se pudo evidenciar que la institución educativa no cuenta con la aplicación de muchas actividades lúdicas es por eso que los niños del preescolar no tienen un buen desenvolvimiento y son tímidos al ponerse en contacto con otras personas. La limitación de las actividades lúdicas ocasiona la disminución de la participación activa de los niños en la educación inicial. Ante los acontecimientos evidenciados como antecedentes nos encontramos con la necesidad de generar alternativas que nos lleven a la solución de la problemática observada en la Escuela de Educación básica “San José” para lo cual es necesario implementar Actividades Lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños de educación inicial.

4.1.3.2. Justificación

Las actividades lúdicas generan socialización, armonía, amabilidad entre los docentes – niños y padres de familia – niños, desarrollándose en 2 escenarios, el primero en un entorno laboral educativo y en el otro en la vida cotidiana. Con la propuesta de la implementación de actividades lúdicas se beneficiaran los docentes ya que conocerán y pondrán en prácticas actividades dinámicas como fuente de enseñanza, también se beneficiaran los niños porque aprenderán de una manera innovadora.

4.2. Objetivos

4.2.1. General

❖ Presentar un instructivo de las actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños de Educación Inicial.

4.2.2. Específicos

- ❖ Seleccionar las actividades lúdicas adecuadas para niños de 3 a 4 años.
- ❖ Verificar el correcto uso del instructivo para fortalecer el aprendizaje de los niños.
- ❖ Evaluar a los docentes acerca de la mejora observada en los niños después de aplicar las actividades lúdicas.

4.3. Estructura general de la propuesta

4.3.1. Título

Instructivo de las actividades lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje en los niños de Educación Inicial de la Escuela de Educación Básica “San José” del cantón Babahoyo de la provincia de los Ríos.

4.3.2. Componentes

- ❖ Diagnostico
- ❖ Análisis
- ❖ Metodología
- ❖ Contenido
- ❖ Estrategia
- ❖ Socialización
- ❖ Evaluación

Diagnostico

Una de las primeras acciones fue realizar un diagnóstico de cuáles serán las mejores actividades que aportaran de forma positiva para despertar el interés de los niños que estas sean de gran utilidad para los docentes, donde ellos las puedan poner a la práctica e incluir conocimientos donde no sean actividades lúdicas solo para entretener sino más bien para

aprender. Para llevar a cabo este proceso de investigación formativa, se toma en cuenta la problemática relacionada con la poca inclusión de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños del grado transición; desde la cual se propone la intervención pedagógica con la intención de generar un cambio de pensamiento y de actuar dentro y fuera del aula (Córdova, 2017).

Análisis

El análisis es fundamental para reconocer que áreas necesitan que los niños sean incentivados con la aplicación de actividades lúdicas para que los estudiantes obtengan aprendizajes significativos. Igualmente se analizó el contenido que tendrá el instructivo para que los docentes vivan junto a sus estudiantes grandes experiencias porque participaran de forma voluntaria y participativa. La lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de los niños.

Metodología

Para la elaboración del instructivo de actividades lúdicas será con una metodología que ayude a mejorar el aprendizaje y la acción pedagógica en todas las dimensiones educativa inicial, puesto que las actividades van inducidas para que sean el centro de la motivación de las clases y promuevan el aprendizaje significativo, es importante que los docentes le den el uso oportuno en la práctica diaria, con la finalidad de desarrollar integralmente a los estudiantes. El profesor ha de tener en cuenta que el juego en la escuela es la actividad fundamental del niño y que gracias a ella logra expresarse y desarrollarse física, psicológica y socialmente. Además debe comprender los momentos evolutivos en los que se encuentra el niño.

Contenido

En el instructivo de actividades lúdicas existe un gran material para que los docentes trabajen en sus clases e incluyan en sus planificaciones académicas o ajusten al currículo

educativo actividades muy eficaces. Dentro del instructivo se encontraran juegos tradicionales y modernos que permitan a los estudiantes la actuación en clases, los mismos que divierten y podrán obtener aprendizajes significativos, cada actividad contiene un objetivo y su desarrollo. Las actividades lúdicas son escogidas cuidadosamente, porque se harán participar a los estudiantes de forma ordenada, divertida y también va encaminada con el propósito de enseñar.

¿Cómo Jugar?

La idea es que se emprendan metodologías en el aula usando y/o creando juegos con los estudiantes, orientando un proceso en donde todas las partes interesadas construyan e intervengan. Junto a los estudiantes, es importante examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales.

Además, se proponen juegos de mesa, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

Estrategia

En la elaboración del instructivo se emplearon algunas estrategias que brindaran aporte positivo en los estudiantes. Lo más importantes es escoger los juegos de acuerdo a la edad y capacidad del estudiante en aprender. Los docentes tendrán en sus manos una excelente herramienta de trabajo; lo que ofrece el instructivo no son simples juegos de entretenimiento, más bien tienen muchas relación con las áreas de aprendizaje que serán valorados por cada uno de los docentes que le den uso.

Socialización

Para presentar el instructivo de actividades lúdicas a los docentes se invitara a cada uno de los docentes a reunión, en donde se explicara lo que representa y el gran beneficio que tiene para convertir las clases muy significativas por medio del juego. También se tratara de su contenido y como debe ser usada, puesto que no solo es entretenimiento para los estudiantes. Por medio del instructivo los docentes harán las clases novedosas, cambiaran la rutina y existirá confianza.

Evaluación

Después de elaborar el instructivo con las diferentes actividades analizadas, los docentes serán quienes evalúen cada una de las actividades que se encuentren en la ayuda didáctica y darán su criterio de que tan importante es utilizar la guía en el proceso docente educativo. Asimismo manifestaran el aporte que brinda la guía y lo prescindible que es incluir al juego como herramienta dentro de las clases.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

INSTRUCTIVO DE ACTIVIDADES LÚDICAS



TUTORA:

MSC. MARCELA ALVAREZ GUTIERREZ

AUTORA:

SUÁREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA

BABAHOYO – LOS RÍOS

2019 - 2020

JUEGO # 1.- EL PAN QUEMADO

Objetivo: Desarrollar la destreza de buscar, las nociones arriba abajo, adentro – afuera.



Figura 1.- El pan quemado

Materiales: Un pañuelo.

- ❖ Del grupo se elige a un niño para que inicie el juego.
- ❖ Este esconde un pañuelo torcido y anudado.
- ❖ El secreto descubre a todos los demás, menos a uno que debe estar alejado para el papel de adivinador.
- ❖ El niño que hace las veces de animador es llamado por el grupo para buscar el objeto escondido.
- ❖ Antes de empezar a buscarlo, todos preguntan. ¿EN DONDE ESTA EL PAN CALIENTE?
- ❖ Cuando empieza a buscar y está lejos del objeto todos en coro repiten. FRIO, FRIO, FRIO.
- ❖ Cuando este próximo al objeto gritan CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE.
- ❖ A este ritmo con frecuencia lo encuentra y con el pañuelo anudado, persigue los compañeros. El primero que reciba el latigazo con el pañuelo lo reemplazara en el juego para comenzar de nuevo.

JUEGO # 2.- CAJA DE SORPRESA

Objetivo.- Despertar en los niños la imaginación y la creatividad.



Figura 2.- Caja de Sorpresa

Materiales: Cartón, goma, tijera, cinta y temperas de color.

- ❖ Colocar dentro de la caja un objeto sin que los niños se den cuenta (toalla, cubos, pelotas, legos, etc.). Entonces los niños introducirán la mano y tocara hasta saber de qué se trata, los compañeros le darán pista como color, formas. Etc.

- ❖ Hacer una tarjeta para una vez que hayan tocado el objeto y crean saber de qué se trata, lo dibujen.

JUEGO # 3.- ¿QUE ALIMENTO ES?

Objetivo: Descubrir que alimentos hay, Fortalece el conocimiento de los órganos de los sentidos del niño.



Figura 3.- ¿Qué alimento es?

Desarrollo

- ❖ A uno de los niños se le vendan los ojos.
- ❖ Los demás le irán dando, una a una. 10 frutas o verduras.
- ❖ Las puede tocar y oler pero no probar.
- ❖ Se escribe las que haya acertado.
- ❖ Después se vendaran los ojos a otro niño y se hará lo mismo.
- ❖ Se puede incluir alguna fruta o verdura distinta para hacerlo más difícil.
- ❖ Cuando hayan pasado la prueba todos los niños, se comparan los puntos para ver quién es el ganador.

JUEGO # 4.- CARRERA DE OVILLOS DE LANA

Objetivo: Divertir a los niños, además ayudan a desarrollar la motricidad gruesa.



Figura 4.- Carrera de Ovillos de lana

Desarrollo

- ❖ A cada niño se le da un hilo de lana en cuyo extremo se ha pegado con cinta adhesiva un premio un chocolate, un caramelo, un chicle, entre otros.
- ❖ Cuando suene la señal, los niños deben ovillar lo más rápidamente posible su lana.
- ❖ Se lleva el premio el niño que lo consiga antes.

JUEGO # 5.- UN ELEFANTE SE BALANCEABA

Objetivo: Integrar el mayor número de niños, ayuda a la memorización y vocalización de palabras.

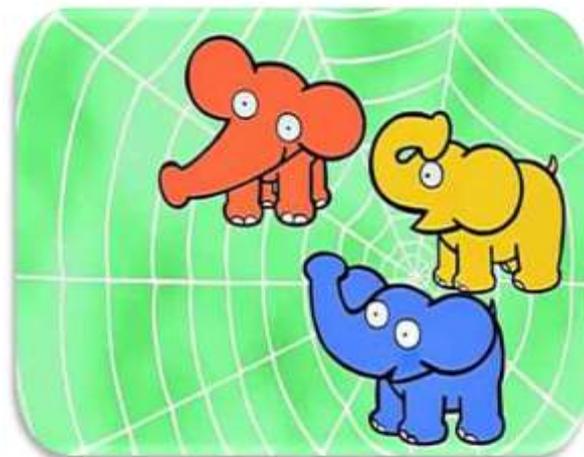


Figura 5.- Un elefante se balanceaba

Desarrollo

Se canta esta canción que consiste en ir añadiendo un elefante más cada vez que se repite de nuevo la canción.

Un elefante se balanceaba,

Sobre la tela de una araña,

Como veía que no se caía.

Fue a llamar a otro elefante.

Cuando se dice el número de elefantes, se saca el mismo número de dedos al decir SE BALANCEABAN, se juntan las manos y se mueven de un lado a otro, balanceándose como hacen los elefantes de la canción.

JUEGO CAJA DE GLOBOS

Objetivos: Trabajar el dominio del espacio en una zona ilimitada y la manipulación de objetos.



Figura 5. Juego de caja de globos

Desarrollo:

- El educador coloca la caja de cartón llena de globos en el centro del lugar de juego.
- Los niños están sentados en un extremo del espacio y, a una orden del responsable, se levantan, se dirigen hacia la caja y seleccionan un globo.

¡Escojamos el globo que más nos guste!

- Se vuelven a sentar donde estaban e inflan su globo.
- A una indicación del educador se levantan e intentan meterlo dentro de la caja .

¡Volvamos a guardar los globos en la caja!

- Al son de la música, los niños bailan alrededor de los globos.
- A la señal acordada, cada participante vuelve a agarrar un globo y, al ritmo de la música, se mueve por todo el espacio agitándolo.

JUEGO

AGUA Y ARENA

Objetivos: Desarrollar la organización espacial a partir de la manipulación de materias.



Figura 6. Agua y Arena

Desarrollo:

Sentados en un extremo del espacio, todos los niños se quitan los zapatos y los calcetines y, una vez descalzos, esperan las indicaciones del educador.

A una orden del responsable, uno por uno, meten primero los pies en el cubo de agua y, seguidamente, en el cubo de arena.

¡La arena bien pegada a los pies!

- Se repite la acción de meter los pies en el cubo de agua, ahora en el segundo para quitarse la arena pegada.
- Finaliza el juego cuando los niños se sientan otra vez en el suelo con los pies limpios, sin arena.
- Éste tiene el cubo de arena y uno de agua.
- Los niños se levantan y forman una fila, uno detrás de otro.

JUEGO

ARDILLAS HAMBRIENTAS

Objetivos: Experimentar el movimiento coordinado y trabajar la habilidad motriz.



Figura 7. Ardilla hambrienta

Desarrollo:

- Los niños se dispersan por el área de juego.
- A una orden del educador, ponen los brazos en cruz y las palmas de la mano abiertas, mirando hacia arriba.
- El responsable coloca una nuez en la palma de cada mano.
- Suena la música, y muy lentamente, los participantes empiezan a desplazarse por el espacio, con cuidado de que no se les caigan las nueces.

¡Las nueces de estas ardillas golosas no deben caer al suelo!

JUEGO

EL BASTÓN MÁGICO

Objetivos: Experimentar una postura corporal marcando una limitación. Aprender a jugar colectivamente y desarrollar la imaginación.



Figura 8. El Bastón Mágico

Desarrollo:

- Se forma una hilera con los participantes, uno al lado de otro, en un extremo del espacio de juego.
- Los niños deben imaginarse que son un bastón mágico y que tienen que andar con un solo pie hasta el otro lado del área.
- Si algún niño, mientras se desplaza, coloca el otro pie en el suelo o se cae, queda eliminado y se sienta en el suelo a observar a sus compañeros.
- ¡No vale poner el pie en el suelo!

JUEGO

MEZCLA DE COLORES

Objetivos: Descubrir el espacio que lo rodea al niño, integrando elementos.



Figura 9. Mezcla de colores

Desarrollo

- Todos los niños forman un semicírculo, sentados en el suelo, en un extremo del espacio de juego.
- El educador reparte las cartulinas entre los participantes y les da las indicaciones de la actividad.

¡Escuchemos bien!

- Los niños que tengan cartulinas amarillas deben colocarlas todas en el suelo, en el centro del sitio donde se va a jugar.
- Quienes tengan cartulinas rojas las tienen que repartir por las esquinas.
- Quienes las tengan verdes las distribuyen en las zonas entre las esquinas y el centro del recinto. Y quienes las tengan blancas rellenan todos los huecos que hayan quedado libres.

4.4. Resultados esperados de la alternativa

Mediante la propuesta metodológica como lo es el instructivo de actividades lúdicas se lograra despertar la imaginación, creatividad, entusiasmo, socialización y el interés de los niños de aprender jugando y a su vez se obtendrá que los docentes brinden unas clases menos rutinarias tienes así unos estudiantes activos y participativos. Con este instructivo se espera construir y formar niños inteligentes, respetuoso, amables, educados y desarrollar en ellos habilidades, destrezas, conocimientos y un buen rendimiento académico.

- Se espera que los docentes utilicen con frecuencia las actividades lúdicas en la enseñanza aprendizaje.

- Identificar las variedades de juegos y la pertinencia de habilidades, competencias y conocimientos que estos desarrollan.

- Se sugiere la realización y ejecución de las actividades para que conlleve a fortalecer las habilidades y destrezas de los educandos.

BIBLIOGRAFÍA

- Amar, J. J. (2013). *Desarrollo infantil y construcción del mundo social*. Universidad del Norte.
- Andreu, M. D., & García, M. (2007). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. In *I Conferencia Internacional de Español para fines específicos* (pp. 121-125).
- Arambulo, P. L., & Rivera, B. J. (2015). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTOESCRITURA EN LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR EL LIBERTADOR, DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL, DURANTE EL PERÍODO LECTIVO 2015*. GUAYAQUIL: <http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/1167/1/T-ULVR-0971.pdf>.
- AURORA. (2011). *EL juego ludico en educacion inicial*. <http://eljuegoludicoeneducacioninicial.blogspot.com/2011/09/el-juego-ludico-en-educacion-inicial.html>.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza. La investigación acción en la formación del profesorado*. Barcelona: Martínez Roca. .
- CASTELLAR ARRIETA GEIDY MARIA, G. E., & YASNEIDY, S. R. (2015). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA*. CARTAGENA: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>.
- Castellar, A. G., & Lucia, G. (2015). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DEL INSTITUTO MADRE TERESA DE CALCUTA*. TOLIMA: <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/2106/1/SANDRA%20-%20TESIS%20LUDICA%20FINAL%20-%2024%20de%20marzo%20de%202015.pdf>.
- Chile, U. d. (2016). *La importancia del juego en los primeros años de vida*. Santiago: <http://www.uchile.cl/noticias/124764/la-importancia-del-juego-en-los-primeros-anos-de-vida>.
- Clemente, E. R. (2012). *Desarrollo del lenguaje*. . Barcelona: Octaedro.
- Córdova, G. M. (2017). *ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS ESTUDIANTES DE CUARTO AÑO DE BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "GRAN COLOMBIA" PARROQUIA*

PUERTO PECHICHE, CANTÓN PUEBLOVIEJO, PROVINCIA LOS RÍOS.
Babahoyo: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/3442/1/P-UTB-FCJSE-EBAS-000187.pdf>.

de La Taille, Y. O., & Dantas, H. (2019). *PIAGET, VIGOTSKI, WALLON: Teorías psicogenéticas em discussão. Summus editorial.*

Escribano Gonzalez, A., & Martinez Cano, A. (2013). *Inclusión educativa y profesorado inclusivo. Aprender juntos para aprender a vivir juntos.*

Faure, E., & De Castro, C. P. (2013). *Aprender a ser.* Unesco.

Frenandez Rius, L. (2013). *Pensando en la personalidad.*

García-Chato, G. I. (2014). *Ambiente de aprendizaje: su significado en educación preescolar. Revista de Educación y Desarrollo, 29, 63-72.*

Loyola, V. L. (2012). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL NIVEL INICIAL.*
<http://aprendizaje2a5.blogspot.com/2012/10/estrategias-metodologicas-para-el-nivel.html>.

Margalef, J. B. (2013). *Percepción, desarrollo cognitivo y artes visuales (Vol. 5).* Anthropos .

Mattos, R. (2014). *Juegos Musicales como recurso pedagógico en el preescolar.* 2da. edición. Editorial fedupel.

Méndez, J. M. (2001). *Evaluar para conocer, examinar para excluir.* . Morata.

Monografía. (2007). *La Actividad Lúdica como Estrategia Básica para el Desarrollo de la Socialización del Niño.* San Francisco:
<https://www.monografias.com/trabajos28/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino/actividad-ludica-desarrollo-socializacion-nino.shtml>.

Monografías. (2017). *Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial.* SAN FRANCISCO:
<https://www.monografias.com/trabajos98/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial/actividades-ludicas-y-su-importancia-ninos-y-ninas-educacion-inicial2.shtml>.

Mota de Cabrera, C., & Villalobos, J. (2007). El aspecto socio-cultura del pensamiento y del lenguaje: visión Vygotskyana. *educere, 11(38), 411-418.*

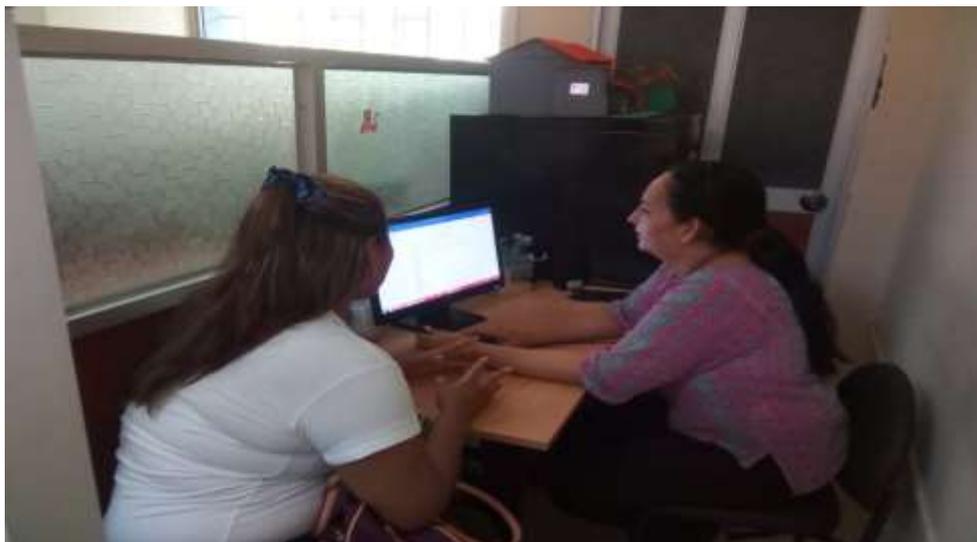
Moyolema, C. C. (2015). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EDUCATIVAS EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO-REFLEXIVO DE LOS NIÑOS DE LOS QUINTOS GRADOS PARALELOS “C” y “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA FRANCISCO FLOR-GUSTAVO EGÜEZ DE LA CIUDAD DE AMBATO PROVINCIA.* Ambato:

<http://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13868/1/TESIS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20EDUCATIVAS.pdf>.

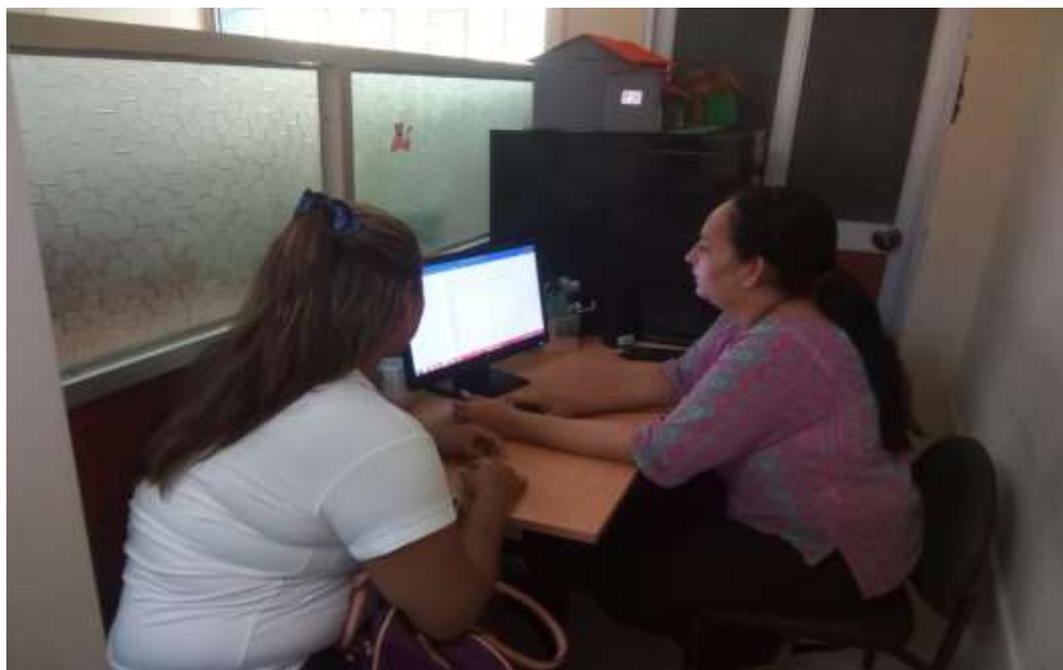
- Orte Socías, C. (2016). *La corresponsabilidad educativa y social en el acoso e intimidación escolar: el rol del educador social*.
- Saviani, D. (2014). Las teorías de la educación y el problema de la marginalidad en América Latina. *Revista Colombiana de educación*, (13).
- Silva, M. (2011). *Estudio sobre la Pedagogía Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la Socialización del niño en el Preescolar*. Cuenca, Ecuador.
- Tenera, L. A. (2014). *Características del desarrollo cognitivo y del lenguaje en niños de edad preescolar*. *Psicogente*, 12(22), 341-351.
- Tobón, S. (2006). *Formación Basada en Competencias, Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctico*, . Bogotá, Colombia. : 2º edición, Ediciones ECOE, .
- Trujillo, L. C., Marín, S. S., & Vargas, N. E. (2014). *LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE*. Tolima: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1409/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20l%C3%9ADICA%20como%20estrategia%20para%20favorecer%20el%20proceso%20de%20aprendizaje%20en%20ni%C3%B1os%20de%20edad%20preescolar%20de%20la%20I.E.%20Nusefa%20de%20Ibagu%C3%A9.pdf>.
- UTB. (2012). *LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD DE NIÑOS Y NIÑAS DEL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "10 DE AGOSTO" DE LA PARROQUIA BARREIRO, CANTÓN BABAHOYO. BABAHOYO*: <http://dspace.utb.edu.ec/bitstream/49000/1297/2/T-UTB-FCJSE-BASICA-000047.02.pdf>.
- Vázquez, M. E. (2018). *LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIAS METODOLOGICAS EN LA EDUCACIÓN INICIAL*. MILAGRO: <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4139/2/LAS%20ACTIVIDADES%20L%C3%9ADICAS%20COMO%20ESTRATEGIAS%20METODOL%C3%93GICAS%20EN%20LA%20EDUCACI%C3%93N%20INICIAL.pdf>.

ANEXOS

EVIDENCIA DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN



Anexo A: Aprobación del tema



Anexo B: Entrega del perfil



Anexo C: Actividades artísticas



Anexo D: Proceso de socialización

Anexo E: Aprendizaje de lectura básica



Anexo F: Actividades artísticas (Dibujo)





Anexo G: Actividades Navideñas



Anexo H: Juego de mano

Anexo I: Ejercitándose



Anexo J: Actividad de pintura





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FECHA: 17/4/2019
HORA: 9:26

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
PARVULOS Y EDUCACION BASICA
EDUCACION PARVULARIA
UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: ALVAREZ GUTIERREZ MARCELA LEONOR
ESTUDIANTE: SUAREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA
PERIODO ACADÉMICO: ENERO 2019 - MAYO 2019
MODALIDAD DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
FASE DE MODALIDAD: INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION
PROYECTO DE TITULACIÓN: LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPACTO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL..

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

LA ACTIVIDAD LÚDICA Y SU IMPACTO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE EDUCACION INICIAL..

FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION	2019-02-28	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

COMPONENTES DEL INFORME FINAL

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
IDEA O TEMA DE INVESTIGACION	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO CONTEXTUAL

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO CONTEXTUAL	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
SITUACION PROBLEMÁTICA	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
DELIMITACION DE LA INVESTIGACION	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

JUSTIFICACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
-----------	-----------	--------	---------	-------	--------

OBJETIVOS DE INVESTIGACION		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
MARCO TEÓRICO						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO TEORICO		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
POSTURA TEÓRICA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
POSTURA TEORICA		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
HIPÓTESIS						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
HIPOTESIS		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
VARIABLES						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
VARIABLES		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONCLUSIONES GENERALES	ESPECIFICAS Y	2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RECOMENDACIONES GENERALES	ESPECIFICAS Y	2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROPUESTA DE APLICACION RESULTADOS	DE	2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ASPECTOS BASICOS DE LA ALTERNATIVA		2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
OBJETIVOS						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA		2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA	DE LA	2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO
BIBLIOGRAFIA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
BIBLIOGRAFIA		2019-04-01	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

ANEXOS

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

TRABAJO FINAL					
ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
BIBLIOGRAFIA	2019-04-04	2019-04-15	TERMINADO	100%	HABILITADO

Marcela Leonor Alvarez

ALVAREZ GUTIERREZ MARCELA LEONOR
DOCENTE TUTOR

Cecilia Suarez

SUAREZ IZQUIERDO CECILIA MARISELA
ESTUDIANTE

