



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**



## **INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN**  
**CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN:**  
**MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA**

### **TEMA**

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO**  
**ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA**  
**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “20 DE ENERO” RECINTO SAN**  
**JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.**

**ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO**

**AUTORA:**

**Msc. MARISOL ESTRELLA CHÁVEZ JIMÉNEZ**

**ASESORA**

**Msc. LILA MARIBEL MORÁN BORJA**

**LECTORA**

**BABAHOYO – SEPTIEMBRE – 2016**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**



## *DEDICATORIA*

*De manera muy especial quiero dedicar el presente proyecto de investigación con mucho cariño a mi mamá que gracias a su gran capacidad de amor tolerancia y sacrificios pude iniciar mis estudios, siempre dándome el apoyo incondicional para contribuir con mis objetivos que es obtener una especialidad.*

*Así mismo quisiera dedicarle este trabajo a mi esposo que creyó en mí y en toda esa capacidad proporcionándome siempre esa motivación que me impulso a seguir a delante, a mis hijos porque ellos son mi mayor orgullo para darles el ejemplo a seguir que sean unos profesionales de calidad y calidez siempre dando lo mejor de mí pero con humildad.*

*Ana Gabriela Cedeño Junco*



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



## *Agradecimiento*

Agradezco a Dios infinitamente por estar presente en todo momento derramando bendiciones sobre mí y toda mi familia

A la Universidad Técnica De Babahoyo por aportar a que mis sueños se convirtieran realidad, a los docentes que contribuyeron con granito de arena entregando sus conocimientos para hacer de mí una profesional con misión, y visión de un futuro emprendedor.

A la Msc. Marisol Estrella Chávez Jiménez que con sus conocimientos acertados aportó significativamente a la realización de este proyecto investigativo

A mis compañeros por apoyarme desinteresadamente de una manera unánime en el intervalo de esta carrera, y A todos aquellas personas que forjaron a que sea posible que culminará con éxitos esta carrera **Gracias.**

Ana Cedeño Junco



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL**

Yo, **Ana Gabriela Cedeño Junco**, portadora de la cédula de ciudadanía # **0921702551**, Estudiante del desarrollo del informe final del trabajo de grado ,previo a la Obtención del Título de Licenciada en Educación Parvularia, declaro que soy autora del presente trabajo de investigación, el mismo que es original auténtico y personal, con el tema:

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “20 DE ENERO” RECINTO SAN JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.**

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

*Ana Gabriela Cedeño Junco*

**Ana Gabriela Cedeño Junco**

---

C.I 0921702551



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL  
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 26 de septiembre del 2016**

En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio No. 083 DG- SECED- UTB- 016 del 11 de julio del 2016, mediante resolución CD- FAC.C.J.S.E – SO-006- RES-002- 2016, certifico que la señorita, **ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “20 DE ENERO” RECINTO SAN  
JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del trabajo de grado y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

Lcda. **Marisol Estrella Chávez Jiménez**, Msc.  
TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**CI. 120315196-2**

**E-mail: marisolestrella@yahoo.com**

**Celular: 0997921853**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**



**INFORME FINAL POR PARTE DE LA TUTORA**

**Babahoyo, 26 de septiembre del 2016**

**Msc. Marisol Estrella Chávez Jiménez**, domiciliada en la ciudad de Babahoyo, con cédula de ciudadanía No **CI. 120315196-2**. En mi calidad de Tutora del Informe Final del Proyecto de Investigación, apruebo la investigación, designada por el Consejo Directivo con oficio 083, de fecha 11 de julio del 2016, donde he ido revisado minuciosamente cada capítulo realizado en el informe final.

**CERTIFICO**, que la Srta. **ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO**, con cédula de ciudadanía No. **0921702551**, de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación, carrera de Educación Parvularia, modalidad Semipresencial, ha desarrollado el informe final cuyo título es:

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “20 DE ENERO” RECINTO SAN JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA 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.

Atentamente

Lcda. **Marisol Estrella Chávez Jiménez**, Msc.  
TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
**CI. 120315196-2**  
**E-mail: marisolestrella@yahoo.com**  
**Celular: 0997921853**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**CERTIFICADO DE APROBACIÓN DE LA LECTORA DEL INFORME FINAL  
DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIA A LA SUSTENCIÓN.**

**Babahoyo, 27 de septiembre del 2016**

En mi calidad de lectora del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio con oficio No. 083 DG- SECED- UTB- 016 del 11 de julio del 2016, mediante resolución CD- FAC.C.J.S.E – SO-006-RES-002-2016, certifico que la señorita, **ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO** ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “20 DE ENERO” RECINTO SAN JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.**

Aplicando las disposiciones institucionales, metodológicas y técnicas, que regulan esta actividad académica, por lo que autorizo a la egresada, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del trabajo de grado y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. LILA MARIBEL MORÁN BORJA  
LECTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

CI: 1203078777

Telf. 0993218618

Correo: lilamor\_18@yahoo.es

**DOCENTE DE LA FCJSE**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



## **RESUMEN**

El presente trabajo es de gran ayuda porque las actividades pedagógicas se pueden aplicar mediante el juego que esto representa salir de la rutina, del aula y la clase tradicional permitiendo la organización del hacer educativo. El juego es una de las herramientas más importantes de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa de los juegos, teniendo como precedente que cuenta con la disposición favorable de los niños para esta actividad. Los juegos a emplear deben supeditarse a los objetivos que se persiguen, es decir a lo que se propone lograr con la actividad a realizar por los estudiantes, los cuales deben ser capaces de aprender como ejecutarlos.

Los recursos a utilizar así como las condiciones para desarrollarlos en colectivo, deben también tenerse en cuenta en el momento de su selección para así poder lograr los fines deseados. En la provincia Los Ríos los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización en el proceso enseñanza aprendizaje propiciando el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica en los estudiantes. En la institución educativa “20 de Enero”

Una forma de motivar a los estudiantes para que tengan una mayor disposición para participar en clase o para trabajar en equipo es, poner en prácticas diversas estrategias de enseñanza que permitan atraer su atención y los involucre en el proceso de construcción de su conocimiento, dejando atrás la memorización de conceptos, es importante que los docentes trabajen con ellos explicándoles bien que son los juegos didácticos y que a su vez estos sirven para complementar su trabajo frente al grupo, sobre todo los temas que son más difíciles de enseñar.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**



### **SUMMARY**

This work is helpful because educational activities can be applied through play this represents out of the routine, the classroom and the traditional classroom allowing the organization of education do. The game is one of the most important tools available to educators to achieve their goals, in fact few teaching resources can match the educational effectiveness of the games, with the precedent that has the readiness of children for this activity. The games use should be subject to the objectives pursued, that is to say what is proposed to achieve with the activity performed by students, which should be able to learn how to execute them.

Resources to use and the conditions to develop them collectively, should also be taken into account at the time of their selection in order to achieve the desired ends. In the province Rivers educational games are a method that mobilizes the activity in the various forms of organization in the teaching-learning process promoting the development of cognitive, practical and varied capacity of knowledge in active and dynamic students. In the school "20 de Enero" One way.

to motivate students to be more willing to participate in class or team work is put into practice various teaching strategies that will attract their attention and get involved in the building process knowledge, leaving behind the memorization of concepts, it is important that teachers work with them explaining well that are educational games and turn these serve to complement their work with the group, especially the issues that are more difficult to teach.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE  
INVESTIGACIÓN**

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN,  
TITULADO: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “20 DE ENERO” RECINTO SAN JOSÉ  
CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.**

**PRESENTADO POR EL SEÑORITA: ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO**

**OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:**

\_\_\_\_\_  
**EQUIVALENTE A:**  
\_\_\_\_\_

**TRIBUNAL:**

\_\_\_\_\_  
**Dra. VERÓNICA AYALA ESPARZA**

**DELEGADA DEL DECANO**

\_\_\_\_\_  
**MSC. JOHANA PARREÑO SÁNCHEZ**

**PROFESORA ESPECIALIZADA**

\_\_\_\_\_  
**Ing. DARLI GAROFALO VELASCO**  
**DELEGADO H.CONSEJO DIRECTIVO**

\_\_\_\_\_  
**AB. ISELA BERRUZ MOSQUERA**  
**SECRETARIA DE LA**  
**FAC.CC.JJ.JJ.SS.EE**



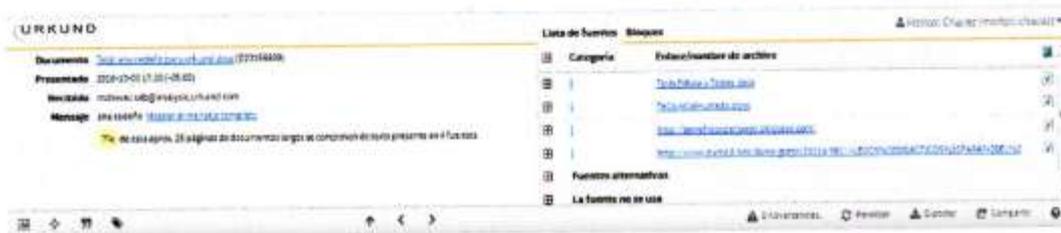
**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
**EDUCACIÓN PARVULARIA**  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



**INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND**

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación de la señorita **ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO**, cuyo tema es: **JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "20 DE ENERO" RECINTO SAN JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS**. Certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[7%]**, 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.



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

**Msc. Marisol Chávez Jiménez**  
TUTORA DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN  
**CI. 1203151962**  
**E-mail: marisolestrella@yahoo.com**  
**Celular: 0997921853**

# ÍNDICE

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Autorización de autoría intelectual.....	iv
Certificación del tutor.....	vi
Informe final por parte del lector.....	vii
Resumen ejecutiva del informe final.....	viii
Resultado del trabajo de graduación.....	x
Informe final del sistema urkund.....	xi
Índice general.....	xii
Índice de cuadros.....	xv
Índice de gráficos.....	xv
Índice de figuras.....	xvi
Índice de anexos.....	xvi

## COMPONENTES DEL INFORME FINAL

1.- Introducción.....	1
-----------------------	---

## CAPÍTULO I.- DEL PROBLEMA

1.1	Idea o Tema De Investigación.....	3
1.2	Marco Contextual.....	3
1.2.1	Contexto Internacional.....	3
1.2.2	Contexto Nacional.....	4
1.2.3	Contexto Local.....	4
1.2.4	Contexto Institucional.....	5
1.3	Situación Problemática.....	5
1.4	Planteamiento del problema.....	7
1.4.1	Problema general.....	7
1.4.2	Sub-problemas o derivados.....	7
1.5	Delimitación de la investigación .....	8
1.6	Justificación.....	9
1.7	Objetivos de investigación.....	10

1.7.1	Objetivo general.....	10
1.7.2	Objetivos específicos.....	10

## **CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

2.1	Marco teórico.....	12
2.1.1	Marco conceptual.....	12
2.1.2	Marco referencial sobre la problemática de investigación.....	15
2.1.2.-	El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.....	15
2.1.2.1.-	Los juegos y su importancia en la Educación Preescolar.....	16
2.1.2.2.-	Características de los juegos didácticos.....	17
2.1.2.3.-	El tiempo de juego y de aprendizaje.....	18
2.1.2.4.-	Elementos a tener en cuenta.....	19
2.1.2.5.-	Principios básicos para los juegos didácticos.....	20
2.1.2.6.-	Ventajas fundamentales de los juegos didácticos.....	22
2.1.2.7.-	El Juego en el aprendizaje de conocimientos:.....	23
2.1.2.8.-	Clasificación de los juegos según la edad.....	24
2.1.2.8.1.-	De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores.....	24
2.1.2.8.2.-	De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción.....	25
2.1.2.8.3.-	De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico.....	25
2.1.2.8.4.-	De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas.....	25
2.1.2.9.-	Fases de los juegos didácticos.....	26
2.1.2.30.-	Proceso de enseñanza aprendizaje.....	28
2.1.2.3.1.-	Tipos de aprendizaje.....	30
2.1.2.32.-	Relación entre lo cognitivo y lo afectivo.....	33
2.1.2. 3.3.-	Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje.....	33
2.1.2.34.-	Estrategias de enseñanza aprendizaje.....	35
2.1.2.5.-	Relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje.....	36
2.1.2.1	Antecedentes investigativos.....	37

2.1.2.2	Categorías de análisis.....	41
2.1.3	Postura teórica.....	43
2.2	Hipótesis.....	44
2.2.1	Hipótesis general.....	44
2.2.2	Sub-hipótesis o derivadas.....	44
2.2.3	Variables.....	44

### **CAPÍTULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN**

3.1	Resultados obtenidos de la investigación.....	45
3.1.1	Pruebas estadísticas aplicadas.....	46
3.1.2	Análisis e interpretación de datos.....	48
3.2	Conclusiones específicas y generales... ..	52
3.2.1	Específicas.....	52
3.2.2	General.....	53
3.3	Recomendaciones específicas y generales.....	54
3.3.1	Específicas.....	54
3.3.2	General.....	55

### **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA DE APLICACIÓN**

4.1	Propuesta de aplicación de resultados.....	56
4.1.1	Alternativa obtenida.....	56
4.1.2	Alcance de la alternativa.....	58
4.1.3	Aspectos básicos de la alternativa.....	60
4.1.3.1	Antecedentes.....	60
4.1.3.2	Justificación.....	62
4.2	Objetivos.....	64
4.2.1	General.....	64

4.2.2 Especificos.....	64
4.3 Estructura general de la propuesta.....	65
4.3.1 Título.....	65
4.3.2 Componentes.....	66
4.4 Resultados esperados de la alternativa.....	77

### ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro#	1					Chi
cuadrado.....						46
Cuadro	#	4	pregunta	dirigida	a	los
docentes.....						48
Cuadro	#	5	pregunta	dirigida	a	los
docentes.....						49
Padres de familias						
Cuadro	#	14	pregunta	dirigida	a	los
padres.....						50
Cuadro	#	15	pregunta	dirigida	a	los
padres.....						51

### ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico# 1.....	48
Grafico#2.....	49
Grafico #3.....	50
Grafico #4.....	51

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura N° 1.</b> Juegos creativos para aprender colores.....	66
<b>Figura N° 2.</b> En la calle ¡Soy Feliz!.....	67
<b>Figura N° 3</b> El ábaco.....	68
<b>Figura N° 4.</b> Rincón de Construcción.....	69
<b>Figura N° 5</b> Rincón del hogar.....	71
<b>Figura N° 6</b> arte y pintura.....	72
<b>Figura N° 7</b> El sol y el frio.....	75
<b>Figura N° 8</b> Cambiando la intensidad.....	76

## ÍNDICE DE ANEXOS

Cuadro # 6 pregunta dirigida a los docentes.....	82
Cuadro # 7 pregunta dirigida a los docentes.....	83
Cuadro # 8 pregunta dirigida a los docentes.....	84
Cuadro # 9 pregunta dirigida a los docentes.....	85
Cuadro # 10 pregunta dirigida a los docentes.....	86
Cuadro #11 pregunta dirigida a los docentes.....	87
Cuadro # 12 pregunta dirigida a los docentes.....	88
Cuadro # 13 pregunta dirigida a los docentes.....	89

Padres de familias

Cuadro # 14 pregunta dirigida a los padres.....	90
Cuadro # 15 pregunta dirigida a los padres.....	91
Cuadro # 16 pregunta dirigida a los padres.....	92
Cuadro # 17 pregunta dirigida a los padres.....	93
Cuadro # 18 pregunta dirigida a los padres.....	94
Cuadro # 19 pregunta dirigida a los padres.....	95
Cuadro # 20 pregunta dirigida a los padres.....	96
Cuadro # 21 pregunta dirigida a los padres.....	97
Cuadro # 22 pregunta dirigida a los padres.....	98
Cuadro # 23 pregunta dirigida a los padres.....	99

<b>Docentes</b>	
Gráfico # 3 pregunta dirigida a los docentes	82
Gráfico # 4 pregunta dirigida a los docentes	83
Gráfico # 5 pregunta dirigida a los docentes	84
Gráfico # 6 pregunta dirigida a los docentes	85
Gráfico # 7 pregunta dirigida a los docentes	86
Gráfico # 8 pregunta dirigida a los docentes	87
Gráfico # 9 pregunta dirigida a los docentes	88
Gráfico # 10 pregunta dirigida a los docentes	89
Gráfico # 11 pregunta dirigida a los padres	90
Gráfico # 12 pregunta dirigida a los padres	91
Gráfico # 13 pregunta dirigida a los padres	92
Gráfico # 14 pregunta dirigida a los padres	93

Gráfico #15 pregunta dirigida a los padres	94
Gráfico # 16 pregunta dirigida a los padres	95
Gráfico # 17 pregunta dirigida a los padres	96
Gráfico # 18 pregunta dirigida a los padres	97
Gráfico # 19 pregunta dirigida a los padres	98
Gráfico # 20 pregunta dirigida a los padres	99
	100

Formato de encuesta	98
Matriz de interrelación	107
Operacionalización de las variables	109
Población y muestra de la investigación	110

## INTRODUCCIÓN

Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Por lo que se considera que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde la vida laboral, hasta la personal y familiar.

Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática, sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar las capacidades. El juego constituye la ocupación principal del niño, dentro del proceso enseñanza aprendizaje, así como un papel muy significativo, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Conjuntamente el juego en los niños tiene propósitos educativos y también ayuda en el aumento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el intelecto de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe restringir al niño en esta actividad

lúdica. En la parte inicial se presenta directamente el constructo en que se centra el proyecto juegos didácticos en primer lugar se definen la problemática en el ámbito escolar de los juegos mediante un estudio empírico que recoge la investigación mediante la observación para posteriormente centrarse en los objetivos que debe alcanzar la investigación ,en el marco teórico se encontrará tres aspectos , marco conceptual, referencial sobre teorías de diferentes autores que comprende la creatividad como u fenómeno sistémico necesario para la evaluación social y personal del estudiante.

Al finalizar el capítulo se puede observar un aporte teórico acerca del estudio mediante el cual se demuestra que se ha tomado luego del análisis de un conjunto de estudios y teorías, otro de los aspectos esenciales que se recogen, es que tiene repercusión en la investigación empírica , en evidenciar que los juegos didácticos deben ser entendidos como una realidad fundamental en el proceso enseñanza aprendizaje . la realización del presente trabajo investigativo está encaminado a la aplicación de varias metodológica que se llevará a cabo aplicando la modalidad experimental y de tipo exploratoria, descriptiva y explicativa que serán necesarias para poder llevar adelante una investigación científica de manera sistémica y eficiente

# **CAPÍTULO I**

## **1.1- IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN**

Juegos didácticos y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de Enero” recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

## **1.2.- MARCO CONTEXTUAL**

### **1.2.1.- Contexto internacional**

En los juegos didácticos expertos en pedagogía aseguran que el juego permite el desarrollo intelectual, emocional y social en el niño, pues les reconoce construir su propia relación con el mundo, una que surge de su creatividad y define el modo de aprender que tienen los pequeños cuando crezcan. El juego es una actividad fundamental para los niños y niñas de la edad preescolar. El mismo ha existido en todas las épocas y los niños y niñas siempre han jugado respondiendo a la necesidad de actividad que tienen: necesidad de moverse, de curiosear, de manipular los objetos que están próximos a ellos, la necesidad también de relacionarse, de crear, de expresarse e intercambiar vivencias, acciones, pensamientos y sentimientos, lo que va desarrollando sus habilidades y capacidades coordinativas que en estas edades mejoran el equilibrio estático y dinámico y consiguen mayor ajuste postural.

### **1.2.2.- Contexto nacional**

En la actualidad en el país la falta de aplicación de juegos didácticos en los estudiantes de 4 a 5 años de edad se ha convertido un problema fundamental en algunos de los centros educativos es muy necesario que las estrategias metodológicas empleadas por el docente de ahora despierte el interés del estudiante. En un inicio, los niños sólo se desenvuelven por la percepción inmediata de la situación, hacen lo primero que se les viene a la mente, pero este tipo de acción tiene sus límites sobre todo cuando hay problemas; mediante el juego el niño aprende a desenvolverse en el ambiente mental, utilizando el pensamiento para ir más allá del mundo externo concreto, lo cual no permite guiar su conducta por el significado de la situación obligándolo y motivándolo a desarrollar estrategias para la solución de sus problemas.

### **1.2.3.- Contexto local**

En la provincia Los Ríos los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización en el proceso enseñanza aprendizaje propiciando el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica en los estudiantes. Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no

solamente con los con la comunidad entera, si no más en el transcurso del proceso enseñanza aprendizaje.

#### **1.2.4.- Contexto institucional**

En la institución educativa “20 de Enero” Una forma de motivar a los estudiantes para que tengan una mayor disposición para participar en clase o para trabajar en equipo es, poner en prácticas diversas estrategias de enseñanza que permitan atraer su atención y los involucre en el proceso de construcción de su conocimiento, dejando atrás la memorización de conceptos, es importante que los docentes trabajen con ellos explicándoles bien que son los juegos didácticos y que a su vez estos sirven para complementar su trabajo frente al grupo, sobre todo los temas que son más difíciles de enseñar. Y es en la búsqueda de un aprendizaje significativo en el estudiante, de motivarlo a que participe activamente en dicho proceso, por lo que se analiza la viabilidad de utilizar juegos didácticos diseñado en distintos materiales, la cual forma parte de una serie de estrategias de enseñanza basadas en el modelo constructivista.

### **1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.**

El miedo a la utilización de los juegos didácticos está dado en lo que estos suplanten o sustituyan la actividad de aprendizaje, o que esta última debe dirigirse pasando por alto el uso de los juegos. Este miedo es absurdo, pues solo existe una relación mutua entre juego y aprendizaje que se ha separado en la enseñanza, sin

darse cuenta de que los juegos también propician el cumplimiento de los objetivos didácticos y solo requieren una gran reflexión por parte del personal docente para el logro de su efectividad y promover de forma eficiente el aprendizaje, la satisfacción de las necesidades y el placer de los educandos.

Los juegos didácticos son de trascendental importancia, pero lamentablemente el docente de educación preescolar no asume con verdadera responsabilidad su papel en la formación del niño o niña en este nivel, en lo cual no se está dándole la oportunidad de satisfacer sus necesidades e intereses a través de estas experiencias, situaciones y actividad lo cual no le permiten su desarrollo integral, para crecer y desarrollar sus capacidades los niños no disfrutan de sus juegos y recreaciones y no orientados hacia fines educativos para lo cual no admite conseguir el máximo beneficio en el proceso enseñanza aprendizaje.

En la escuela de educación básica “20 de Enero” no se está cumpliendo con uno de los principales fines de la educación preescolar los niños no tienen un recreo como tal, los docentes deben estar con los alumnos en el aula de clase, donde sólo salen para actividades deportivas o educación para el trabajo, el alumno necesita un respiro, un descanso, que amerita de dinámicas y juegos, para lograr un conocimiento efectivo y no por cansancio. Por tales razones se debe comprender la necesidad que tiene el alumno de poder experimentar el placer de

estimular sus habilidades físicas, como saltar, correr, trepar y las habilidades intelectuales como: conocer, reconocer, ordenar, relacionar y describir lo cual un satisfactorio proceso enseñanza aprendizaje. Es así, que se observa en muchas instituciones, que los juegos se usan para entretener, pero sin un trasfondo intelectual que conduce a la memoria a corto plazo y no a un aprendizaje para la vida, es decir, no se aclara el significado del juego y cuál es la intencionalidad

## **1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.4.1.- Problema general o básico**

¿De qué manera inciden los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de Enero” recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos?

### **1. 4.2.- Problemas Derivados.**

¿Qué juegos didácticos utilizan los docentes en el aula?

¿Los juegos didácticos sirven para desarrollar el aprendizaje de los niños?

¿Cómo seleccionan los docentes los juegos didácticos?

¿Cuáles son los juegos didácticos que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

### **1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

**El presente trabajo de investigación de Juegos didácticos y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de Enero” recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos. Se encuentra delimitado de la siguiente manera:**

#### **Líneas de investigación**

**Línea de investigación de la universidad:** Educación y desarrollo social

**Limitación de investigación de la facultad:** Educación y docencia

**Línea de investigación de la carrera:** Didáctica Curricular

**Área:** Educación Parvularia.

**Línea de investigación:** Didáctica

#### **Aspectos:**

**Variable Independiente.** Juegos Didácticos

**Variable Dependiente.** Proceso Enseñanza Aprendizaje

**Unidad de observación:** Estudiantes docentes y padres de familia

**Delimitación espacial:** Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Delimitación temporal:** Durante el año 2016

## **1. 6. JUSTIFICACIÓN**

El presente trabajo investigativo es de gran importancia porque dio a conocer como incide los juegos didácticos en el proceso de aprendizaje a niños/as de 4 a 5 años, de la escuela de educación básica “20 De Enero” para reforzar los conocimientos, y ponerlos en práctica en el trabajo docente con la finalidad de brindar una educación de calidad con calidez. El juego, es el primer instrumento que posee el niño para aprender y para conocerse, el desarrollo de una actividad ayuda al niño a saber cómo se desempeña él ante nuevas acciones, descubre cómo es su forma de actuar y de interactuar con los demás.

En el aula, puede contribuir como una técnica activa de aprendizaje para que los niños y niñas sientan satisfacción e interés por asistir a la institución con el deseo de querer transformar su realidad observándole desde un punto de juego que no se centra en una simple apariencia; mediante el juego. El presente trabajo es de gran ayuda porque las actividades pedagógicas se pueden aplicar mediante el juego que esto representa salir de la rutina, del aula y la clase tradicional permitiendo la organización del hacer educativo.

Si no se soluciona la problemática los niños no serán activos para crecer y desarrollar sus capacidades destrezas y habilidades poca motivación,

porque el juego didácticos son importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los beneficiarios de la presente investigación son los padres de familia, estudiantes y por supuesto la institución educativa, porque adquirieron nuevas formas de conocimiento, tuvieron una nueva visión del problema que afrontaron con diversas estrategias metodológicas innovadoras para que los niños y niñas reciban una educación de mejor calidad y los educadores reorienten sus procesos de enseñanza y aprendizaje como: conocer, reconocer, ordenar, relacionar y describir lo cual un satisfactorio proceso enseñanza aprendizaje.

## **1.7.-OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.7.1.-Objetivo General.**

Identificar los juegos didácticos y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de Enero “recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

### **1.7.2.-Objetivos Específicos**

Determinar los juegos didácticos que los docentes utilizan para contribuir al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje

Identificar los juegos didácticos que ayudan a desarrollar el aprendizaje de los niños.

Orientar al docente en la selección de los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje.

Elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

## **CAPÍTULO II**

### **2.- MARCO TEÓRICO**

#### **2.1.- Marco Conceptual**

##### **2.1.1.- Juego didáctico**

Etimológicamente la palabra juego viene de JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo. LUDUS: que es el acto de jugar. El autor define el juego como el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. **Pugnire-Stoy** (1996)

El juego se define como un tipo de actividad de los niños, que consiste en la reproducción de acciones de los adultos y de las relaciones sociales entre ellos. Está enfocada a la ordenación en el contexto objetivo, social, su conocimiento establece una actividad social por su principio, orientación y contenido. En el mismo orden de ideas, definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características

propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. **(GIMENO, 1989, pág. 122)**

Un clima de independencia y de alejamiento de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego didáctico cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos.

**2.1.1.2.- Juegos didácticos:** El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. El juego es una acción social, en la cual gracias a la participación con otros niños, se consiguen obtener papeles o roles que son suplementarios al propio. Asimismo este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño evoluciona algunos objetos y lo convierte en su fantasía en otros que poseen para él un diferente significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta estuviese en un caballo, y con este manejo de las cosas se favorece a la capacidad imaginaria del niño. **Lev Semyónovich Vigotsky (1924)**

#### **2.1.1.2 Juegos didácticos**

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente juegos didácticos no solo benefician el desarrollo del aspecto cognitivo, sino que favorecen todos los aspectos del desarrollo de los niños. La mayoría de estos juegos favorecen en dominio cognitivo en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje. **Caneo, M. (1987)**

#### **2.1.1.3.-Proceso enseñanza aprendizaje**

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad . **Rivera N. (2009)**

**2.1.1.4.- El proceso enseñanza-aprendizaje** Es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su

interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad. Arias Gómez, D.H. (2005)

### **Proceso enseñanza aprendizaje**

El proceso de enseñanza aprendizaje se admite como el espacio en el cual el primordial protagonista es el educando y el docente efectúa con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje. Son los estudiantes quienes construyen el conocimiento a partir de analizar, de contribuir sus experiencias y recapacitar sobre ellas, de intercambiar sus puntos de vista con sus compañeros y el educador. En este espacio, se proyecta que el estudiante disfrute el aprendizaje y se envuelva con un aprendizaje de por vida.

## **2.1.2.- MARCO REFERENCIAL DE LA INVESTIGACIÓN**

### **2.1.2.- El juego como estrategia didáctica en la educación infantil**

Es significativo considerar la importancia del juego en la educación infantil como un principio sustancial en el adelanto del aprendizaje de los niños y las niñas, “en el cual su valor psicopedagógico accede a un agradable desarrollo del cuerpo, la inteligencia, la sensibilidad, la creatividad y la cordialidad. En definitiva, es notación para el desarrollo de la personalidad del niño en todas sus perspectivas, puede tener un fin equivalente, como ser medio para la provecho de los aprendizajes y logra proporcionar de forma desenvuelta y prudencial, como

facilitarse de forma establecida siempre que se venere el principio de la motivación” (Moreno, 2002)

Como bien se ha interpretado el juego en la educación infantil, “es el dinamismo que más importa y entretiene, además forma un componente primordial para el desarrollo de los el juego como estrategia didáctica sean potencialidades y la disposición de la personalidad adulta. A través de ella libera tensiones, tiende a desarrollar habilidades y se muestra creativo y desenvuelto, el juego se ejerce libremente y por puro encanto, debido a todas estos contextos exponen que el juego establece una estrategia muy ventajosa didácticamente” ((Bañeres et al. 2008, 2008)

#### **2.1.2.1. - Los juegos y su importancia en la Educación Preescolar**

Los juegos son vías que poseen los niños para conocer la naturaleza en que viven, que están citados a transformar. El juego es una necesidad del cuerpo del infantil. Con él se desarrollan las fuerzas mecánicas del niño, sus manos se fortifican, su cuerpo se hace más flexible, su vista se torna más penetrante, se aviva su lógica, su iniciativa. Reconoce además a desarrollar hábitos de formación y la habilidad para solucionar diversos contextos, fortifican la voluntad, educan el espíritu de ecuanimidad, desarrollan sentimientos e intereses y estimulan a los niños a que sientan admiración y respeto hacia todo lo que les envuelve. (ANCHIS, 1998)

El juego como parte fundamental del proceso educativo debe ejecutarse de forma integrada a un procedimiento de acciones que se desarrolla en un conjunto determinado, este sistema de actividades incluirá actividades proyectadas, juegos de roles con demostraciones, actividades autónomas, suplementarias, procesos básicos y otros juegos. La colaboración de los docentes en el juego es primordial así como su disposición de la cual se hará colectivamente con todo el fusión pedagógico para ejecutarse de forma conveniente esta labor. Actualmente la mayoría de las escuelas reconocen la importancia de crear un ambiente propicio para el aprendizaje que vaya más allá de tener un alto nivel de contenidos educativos, incluyendo en el día a día estrategias de juego que desarrollen en los niños valores y habilidades especiales, es decir, formarlos integralmente.

#### **2.1.2.2.- Características de los juegos didácticos**

El juego es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje y debe contar con las siguientes características (VAZQUEZ, (1989) , pág. 224)

- Estimulan el interés hacia las asignaturas.
- Incitan la necesidad de adoptar decisiones
- Establecen en los estudiantes las habilidades del trabajo relacionado con colaboración recíproca en el cumplimiento o conjunto de tareas.
- Requieren la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Forman actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la aplicación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Fraccionan con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

Los pedagogos que se dedican a la tarea de organizar juegos didácticos les corresponden tener vigente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan esencialmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, el mayor uso ha sido en el fortalecimiento de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

**2.1.2.3.- El tiempo de juego y de aprendizaje:** La educación demuestra gran apoyo en la ejecución en los juegos con dirección, orientación metodológica y sistematicidad para activar el pensamiento rápido y fuerte, unido a la actividad y la experiencia con vista a desarrollar aún más las capacidades intelectuales de los educandos. Para obtener una ventaja reflexiva de los contenidos, hay que estimular la rapidez mental en el proceso de enseñanza y se sabe que cada ejercicio táctico de un juego tiene una conexión con las condiciones físicas, psíquicas, intelectuales, el orden de habilidades y de carácter flexible, el juego preexistirá siempre como una vía significativa para conseguir que los estudiantes apliquen creadoramente las instrucciones, con un perfeccionamiento sistemático del saber cognitivo y de sus contenidos creadores, y dirigirlos a conocimientos nuevos, es decir, contribuyendo la formación de un pensamiento fructífero con una marcada rapidez mental. (Alfaro Torres, 1994)

Los juegos didácticos, no obstante de ser equivalentes de independencia, liberación y soltura, al utilizarse con fines didácticos se convierten en una dinamismo proyectado y orientador que integra ciertos requerimientos académicos que exteriorizan elementos de motivación, capacidad, naturalidad, colaboración y superación que ayudan, sin lugar a dudas, a solucionar trabajos de incisión educativa, renunciando en la personalidad de cada competidor una distinción entre ellos, una verdadera toma de decisiones e iniciativas a riesgos como vía de confrontar el contexto objetivo, sus elementos frágiles y fuertes, desde el punto de vista de la comprensión.

#### **2.1.2.4.- Elementos a tener en cuenta**

Apropiada selección del juego en la clase.

Precisar el instante apto del proceso docente–educativo en que se utilizará.

Propicia preparación del juego.

Correcta preparación del contexto.

Realización del juego.

Deducciones obtenidas.

Evaluación del juego.

#### **Entre los juegos se pueden mencionar**

Rompecabezas.

Destinados a construcción de textos.

Esquemas.

Cartas literarias.

Dominio gramatical.

Triángulos de conocimientos.

¿Quién soy?

Ajíaco de saber.

Camino del saber

### **2.1.2.5.- Principios básicos para los juegos didácticos**

**La colaboración:** Es el principio básico de la actividad lúdica que enuncia la manifestación activa de los impulsos físicas e intelectuales del jugador, en este tema el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se ejecuta, se halla a sí mismo, negársela es imposibilitar que lo haga, no participar significa inferioridad, la aprobación de valores ajenos, y en el plano didáctico envuelve un modelo verbalista, literato y reproductivo, extraño a lo que hoy día se solicita. La participación del estudiante establece el contexto personal determinado que se organiza con la atención del juego.

**El dinamismo:** Enuncia el significado y la autoridad del factor tiempo en el dinamismo lúdico. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Conjuntamente, el juego es movimiento, progreso, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

**El entretenimiento:** Manifiesta las expresiones amenas y atrayentes que presenta la actividad lúdica, las cuales realizan un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de las inspiraciones fundamentales que favorezcan su colaboración activa en el juego. El valor didáctico de esta primicia consiste en que la recreación refuerza ampliamente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no acepta el aburrimiento, las duplicaciones, ni las

impresiones comunes y usuales; todo lo contrario, el descubrimiento, la particularidad y la sorpresa son innatas a este.

**El desempeño de roles:** Está establecido en la modelación lúdica de la rapidez del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

**La competencia:** Se fundamenta en que la actividad lúdica logra resultados determinados y expresa los tipos primordiales de motivaciones para avisar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es incuestionable sin competitividad no hay juego, ya que esta provoca a la actividad independiente, dinámica, y congrega todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

#### **2.1.2.6.- Ventajas fundamentales de los juegos didácticos**

Promover el desarrollo intelectual de los más pequeños es un trabajo muy sustancial para los padres, y logra trascender un proceso muy entretenido para los niños. Coexisten muchos juegos y dinamismos didácticos que acceden educar y acrecentar la capacidad cognoscitiva en niños y niñas de corta edad, los cuales ofrecen excelentes consecuencias ya que les permiten relacionar ágilmente nuevos conocimientos. Tradicionalmente se han situado de manera indeterminada los términos juegos didácticos y técnicas interactivas; sin embargo, todos los juegos didácticos forman técnicas representativas, pero no todas las técnicas

participativas logran ser enmarcadas en la calidad de juegos didácticos, para ello es formal que haya competitividad, de lo inverso no hay juego, y en este sentido dicho principio obtiene una excelencia y un valor didáctico de primer disposición. **Carlos Coello Vila, (2002:)**

**Avalan** en el estudiante hábitos de producción colectiva de disposiciones.

**Desarrollan** el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.

**Consienten** a evidenciar el nivel de conocimiento descubierto por los estudiantes, éstos modifican los ejercicios equivocados y señalan las correctas.

**Acceden** a corregir las dificultades de reciprocidad de las actividades de orientación y control de los profesores, así como el autocontrol combinado de los estudiantes.

**Amplían** habilidades extensivas y capacidades en el orden práctico.

**Reconocen** la adquisición, aumento, profundización y reciprocidad de conocimientos, ajustando la teoría con la práctica de carácter vivencial, activa y emprendedora.

**Mejoran** las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.

**Aumentan** el nivel de disposición emancipado de los estudiantes y el profesor tiene la contingencia de examinar, de una modo más meticoloso, el aprovechamiento del contenido distribuido.

#### **2.1.2.7.- El Juego en el aprendizaje de conocimientos:**

El juego como actividad de recreación tanto de niños, jóvenes y adultos debe ser indispensable en la vida de los estudiantes, ya que proporciona distracción y una mayor atención de los niños y jóvenes, de la misma manera se puede indicar que los estudiantes aprenden jugando. “Actividad del niño, del joven, del adulto o del animal desarrollada libremente, dejando lugar al azar y a la improvisación y que proporciona placer y diversión”. “El juego requiere una auto superación personal para desenvolverse en diferentes circunstancias y situaciones de forma satisfactoria y placentera”. Gran parte de los juegos, logran un desarrollo del individuo puesto que a través de ellos el niño explora, experimenta y se relaciona con el medio que lo rodea, el juego a su vez logra en los estudiantes una satisfacción única donde se desenvuelve sin mayores conflictos. **Janet M. Aguirre (1999: 203)**

#### **2.1.2.8.- Clasificación de los juegos según la edad**

Siguiendo la conocida clasificación de Piaget, Urdiales Escudero y otros (1998: 259-260) se presentan una clasificación en donde hay una respuesta al orden cronológico de aparición de juegos a partir del nacimiento del niño, incluyendo elementos relativos a tipos de juegos en función de realidades evolutivas y juguetes empleados por la alusión a cómo éstos encajan en la etapa concreta del desarrollo que se presenta.

##### **2.1.2.8.1.- De 0 a 2 años: juegos sensorio-motores**

En este período la inteligencia del niño es fundamentalmente práctica, ligada a lo sensorial y a la acción motora. Los logros más destacados son el establecimiento de la conducta intencional, la construcción del concepto permanente y de las primeras representaciones, y el acceso a la función simbólica. En este período son comunes los juegos del niño en donde emplea su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos...), pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles, móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra.

#### **2.1.2.8.2.- De 2 a 4 años: juegos simbólicos, de imitación o ficción**

En este período, niños y niñas utilizan objetos para “convertirlos” en otros elementos: una caja de cerillas en una casa, una escoba en un caballo, debajo de una mesa como una casita, etc., al tiempo que también imitan escenas o situaciones: hacen como si hablan por teléfono, como si leen, como si duermen, etc. Más ejemplos de sus juegos y los objetos utilizamos en la manifestación de sus conductas lúdicas son: disfrutan con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas de elementos simples, muñecos, instrumentos musicales con músicas pregrabadas o notas simples que ellos ejecutan, xilófonos, etc.

#### **2.1.2.8.3.- De 4 a 7 años: es el momento en que declina el juego simbólico**

El juego simbólico o de ficción suele considerarse como el más típico y el que reúne los caracteres de juego en forma más sobresaliente. Es el juego por excelencia de la edad de la Educación infantil y marca el apogeo del juego infantil. Muchos de los juegos que se observan como propios de esta etapa son el uso de rompecabezas y puzzles, las construcciones, juegos que consisten en dibujar, moldear, esculpir, coser, etc., siendo muy persistentes los juegos de muñecas.

#### **2.1.2.8.4.- De 7 a 12 años: el desarrollo de los juegos de reglas**

Los juegos de reglas, por otro lado, se estructuran en función de unas reglas establecidas por agentes externos al propio sujeto, o propuestas por los propios jugadores, reglas que deben seguirse para la buena marcha del juego. Entre los 6 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la socialidad en éstos. Los juegos más representativos de esta época son: canicas, cartas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, etc., entre los 9 y los 12 años, niños y niñas viven una época despejada en la que valoran considerablemente el compañerismo y los amigos, cierta forma de relaciones en donde asimismo empieza a haber desacuerdos, liderazgos, muy propias de las formas de este período.

#### **2.1|2.9.- Fases de los juegos didácticos**

A través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que llama "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

### **Vygotsky (1896 - 1934)**

Los juegos didácticos se concretan y cobran vida en el estudiante, todo estudiante adquiere potencialidades para aprender y crecer. Sus aprendizajes resultarán potenciados en dependencia del interjuego de una compleja red de factores, entre los que destacan lo que aporta de sí mismo (sus propias características, experiencias y potencialidades, y en particular, su necesidad y disposición a aprender) y la influencia específica del medio más cercano y significativo para el escolar (en este caso particular, se analizará la influencia de profesores y colectivo estudiantil).

**Vygotsky analiza**, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

**Primera fase**, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga. Esta

primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

**Segunda fase,** aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático". Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan. De esta manera se anticipan en el progreso de su pensamiento egocéntrico y se provoca una reciprocidad lúdica de roles de representación imitador que, entre otras cosas, Permite indagar el tipo de vivencias que les facilitan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, doctores, papá o mamá, y exteriorizan así su conocimiento de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, logrará alcanzar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. (Vygotsky, 1934)

#### **2.1.2.30.- Proceso de enseñanza aprendizaje**

Se define a "el movimiento de la acción cognoscitiva de los estudiantes bajo la dirección del docente, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo". Se considera que en este transcurso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el escolar sea partícipe activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del estudiante es "aprender **Ausubel (1991)**

**La enseñanza.** Es el proceso mediante el cual se comunican o transfieren Conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, porque ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende. (ARREDONDO, 2002)

**El aprendizaje.** Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información desprovista de medios de adaptación intelectuales y motores.

Como efecto, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso instintivo con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas ( . Pérez Gómez, 1992)

Constituye un factor concluyente a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos estudiantes que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos : los que dependen del sujeto que aprende ( la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas ) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades

favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta **Arredondo, M. (1989)**.

#### **2.1.2.3.1.- Tipos de aprendizaje**

**Aprendizaje memorístico o repetitivo:** como su nombre lo indica, este tipo de aprendizaje se basa en la memorización y la repetición, así en un proceso mecánico donde el sujeto es un simple receptor pasivo. Es una técnica muy cuestionada y, en cierto sentido, obsoleta que en muchos lugares ya no es utilizada. En este caso la persona no genera una relación entre el conocimiento y su entorno o realidad, por lo que solo funciona como un repetidor de cierta información.

**Aprendizaje receptivo:** en este caso el individuo recibe cierto tipo de información, la cual únicamente debe entender o comprender sin necesidad de relacionarla con algo o ponerla en práctica. Asimismo, este tipo de aprendizaje no fomenta la acción directa el sujeto, ya que no descubre nada nuevo. En cierto sentido este tipo de aprendizaje es muy similar al memorístico, ya que en ambos el sujeto es un ser pasivo que solo recibe información que debe reproducir en un momento dado. **Bárzaga Fernando, A. (1999)**.

**Aprendizaje por descubrimiento:** este tipo de aprendizaje, tal y como lo establece su nombre, fomenta la participación del sujeto que conoce, el cual debe establecer relaciones y semejanzas entre lo que aprende y el mundo que lo rodea según un marco o patrón cognitivo. En este caso el sujeto descubre el conocimiento por cuenta propia, principalmente a través de la experimentación. Evidentemente, en este tipo de aprendizaje el sujeto es un ser activo que genera la información y determina para sí mismo el proceso de aprendizaje.

**Aprendizaje significativo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto concierne sus conocimientos y experiencias previas con el nuevo patrón o marco cognitivo que se le sugiere. De esta manera la persona desarrolla habilidades específicas y es también un ser activo. Este tipo de aprendizaje es muy utilizado en niños pequeños o en procesos de aprendizaje concretos que necesitan del desarrollo de habilidades especiales.

**Aprendizaje de mantenimiento:** en este caso el individuo adquiere un conocimiento que funciona como un patrón conductual. Esto quiere decir que el aprendizaje sirve para establecer patrones de conocimiento que se deben de repetir según situaciones específicas. Es por tanto un medio para el establecimiento de reglas y disciplina.

**Aprendizaje innovador:** como lo dice su nombre, este tipo de aprendizaje se basa en la aceptación de nuevas formas de conocimiento, trastocando así los valores anteriormente establecidos. En este caso el sujeto es también un ser activo que genera su propio marco cognitivo.

**Aprendizaje visual:** es un tipo de aprendizaje que se basa en el uso de imágenes o material visual que ayude en la adquisición de todo tipo de conocimiento. De esta manera se espera que el sujeto no solo sea un receptáculo pasivo de información, sino que pueda también por medio de la vista realizar y crear un marco cognitivo. Dentro de este tipo de aprendizaje se puede mencionar los cuadros sinópticos o mapas mentales.

**Aprendizaje auditivo:** aunque se podría decir que todo tipo de aprendizaje es auditivo, en este caso en específico se hace referencia a la utilización de material sonoro que tenga características diferentes a las del lenguaje hablado. Por lo tanto, el aprendizaje auditivo genera conocimiento mediante el uso específico del sonido. Por ejemplo, se utilizan canciones, cuentos o dramatizaciones para transferir conocimiento **Bárzaga Fernando, A. (1999).**

#### **2.1.2.32.- Relación entre lo cognitivo y lo afectivo**

El proceso de enseñanza aprendizaje sólo es eficaz si se da a través de la relación entre lo cognitivo y lo afectivo. Los sujetos que participan en el proceso tienen necesidades, intereses y motivaciones que influyen en la relación alumno-

profesor. Por un lado, no basta con que el profesor domine el contenido a impartir sino que sepa comunicarlo de manera afectiva, debe conocer las necesidades e intereses de sus alumnos, dándole una participación activa en el proceso, escuchando sus sugerencias, opiniones y problemas.

Por otro lado, los estudiantes deben estar motivados por la actividad de estudio, para que tenga lugar en ellos un proceso eficaz de asimilación del conocimiento. Para lograrlo la comunicación que se desarrolle debe ser dialógica, participativa, reflexiva y con empatía. “Por eso sólo el diálogo comunica. Y cuando los polos del diálogo se ligan así con amor, esperanza y fe uno con el otro, sólo así hay comunicación” ((Freire, 2005)

### **2.1.2. 3.3.- Elementos del proceso de enseñanza aprendizaje.-**

El proceso de enseñanza-aprendizaje implica como tal, un compartir saberes, vivencias y actitudes que les permitan a los estudiantes comprender y transformar su entorno, a partir de la interiorización, reconceptualización y aplicación de conocimientos, habilidades y actitudes. Por lo que se hace necesario determinar los caminos idóneos para poder, en el aula, implementar esta concepción de enseñanza-aprendizaje. La definición de estos elementos envuelve una deliberación filosófica donde el docente se interroga: para qué se enseña, qué se enseña, cómo se enseña, y en ese sentido, para qué se educa y a quién se educa.

El proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene que vislumbrar los ejercicios del estudiante para que se notifique, se informe, maneje las fuentes, despliegue el lenguaje para sí y para los demás; piense y desarrolle actitudes y forme valores. El docente le facilita su proceso de aprendizaje, preparando las condiciones técnicas del proceso cognitivo: de acuerdo a los conocimientos previos que el maestro sabe que aquel posee, a la naturaleza de la materia objeto de conocimiento, a las condiciones materiales, espaciales y temporales, y también a las afectivas, es decir, diseñando estrategias de enseñanza- aprendizaje adecuadas. El diseño didáctico es un proceso de toma de decisiones respecto a cuáles son las estrategias de enseñanza-aprendizaje idóneas para el desarrollo de conocimientos, habilidades y actitudes, es decir, para el logro de los aprendizajes.

Por otro lado, las estrategias de enseñanza-aprendizaje, son mediaciones epistemológicas, es decir, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su formación académica, así como su propia experiencia de aprendizaje en el aula. De ahí que el diseño de ellas dependa mucho de la concepción de educación, enseñanza, aprendizaje, docente y estudiante.

#### **2.1.2.34.-Estrategias de enseñanza aprendizaje**

El hecho de que enseñar estratégicamente implica una mayor participación del estudiante, no quiere decir que disminuya la responsabilidad del docente en el

proceso de enseñanza-aprendizaje, por el contrario, en este momento es más acentuada, porque al diseñar o seleccionar una estrategia de enseñanza el maestro debe hacerlo de manera consciente para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante, por lo tanto, requiere mayor énfasis en la tarea, en el proceso, en el desarrollo del estudiante, en la revisión de las actividades, en la evaluación de los trabajos, entre otros.

El docente que trabaja con estrategias de enseñanza, debe también, desplegar sus propias estrategias de aprendizaje, por lo que al estar integradas en el proceso de enseñanza-aprendizaje no pueden trabajarse al margen de lo curricular. En este sentido, se podría definir a las estrategias como el planteamiento conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases de un proceso. Lo atractivo es definir las, analizarlas y ponerlas en práctica de manera que, teniendo conciencia de ellas, puedan mejorarse y optimizar cualquier proceso formativo. Por otro lado las considera como una guía de las acciones que hay que seguir, por lo que son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje **Carles Monereo (2004)**

Siguiendo este orden lógico se puede definir a las estrategias de enseñanza como los procedimientos que el docente utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes en los estudiantes. Por lo que para el maestro éstas serán la guía de las acciones que hay que seguir para desarrollar habilidades

de aprendizaje en los estudiantes. "El uso de estrategias de enseñanza lleva a considerar al docente como un ente reflexivo, estratégico..." *Díaz Barriga, (2002)*

Define a las estrategias de aprendizaje como "procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para complementar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción". Por ello, las estrategias de aprendizaje se han de concebir como los procedimientos que un estudiante emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender y solucionar problemas. **Monereo (2004)**

#### **2.1.2.5.- Relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje.**

Los aspectos que caracterizan los nexos entre la enseñanza y aprendizaje: La enseñanza y el aprendizaje son procesos didácticos fundamentales para la consecución de los objetivos en la escuela contemporánea. Enseñar se caracteriza como la parte del proceso que se refiere a la actividad del docente no sólo como fuente de información, sino también como guía, orientador y director que facilita y promueve el aprendizaje de los estudiantes.

Aprender se identifica como la parte del proceso que se representa a la actividad del educando para apropiarse del conocimiento. El aprendizaje implica

la construcción y reconstrucción de un conjunto de herramientas intelectuales para dar sentido a diversas situaciones de la vida cotidiana, las ciencias y la tecnología. En el acto de enseñar a aprender, tanto el maestro como el alumno, se involucran activamente en el proceso, el uno como su agente orientador y el otro a través de su actividad y los binomios profesor-estudiantes y estudiantes-estudiantes en la coactividad. Enseñar y aprender se condicionan respectivamente, la enseñanza promueve y produce el aprendizaje, y a su vez, el aprendizaje se desarrolla bajo las condiciones específicas que se organizan a través de la enseñanza, es decir, ésta influye decisivamente sobre el aprendizaje de los estudiantes **Latorre, A. y E. Rocabert (1997)**

### **2.3.- ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS**

DANIEL MACIAS (2005) con su trabajo investigativo “El juego y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica” El autor concluye que es producto de la necesidad de mejorar el proceso del juego en el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños del primer año Este trabajo se considera significativo al estimular el juego para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje y alcanzar el logro de los objetivos educacionales determinando que, es primacía un manual pedagógico para los docentes con estrategias para ampliar el juego en el proceso enseñanza-aprendizaje el mismo que al ser aplicado facilitó la disposición para estimular el juego como una de las mejores estrategias que proporcionó el proceso enseñanza – aprendizaje ,además los docentes encargados podrán contar con un manual de

juegos para aplicarlos en el proceso enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes, y tendrán presente que el juego debe ser un apoyo en el desarrollo del aprendizaje tanto en actividades dentro del aula como fuera de ella.

Al utilizar juegos didácticos como herramienta privilegiada facilita y dinamiza los procesos de enseñanza y aprendizajes individuales y grupales se adoptan distintos aspectos: como son participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, retroalimentación, carácter problemático, iniciativa, desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido al descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido.

Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los estudiantes se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa.

María Usiña Zulca (2012) con su trabajo investigativo “Los juegos informáticos didácticos y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de primer grado de educación básica” la autora concluye que la

inaplicación de juegos informáticos por parte de los docente; esto se debe a muchos factores en los que se destaca el limitado número de computadoras, falta de capacitación a los docentes, muy pocos juegos informáticos didácticos, el mantenimiento a las computadoras; es por esa razón que se realizara una guía de juegos informáticos didácticos para que los docentes pongan en práctica con sus niños y niñas de esa manera estuvo interactuando con la tecnología..

La informática actualmente es un medio de información que articula al universo con el entorno hasta el punto que se ha convertido en una necesidad para la humanidad. El aprendizaje significativo sin duda alguno, ayuda al aprendizaje a larga distancia ya que mediante este proceso se pueden adquirir diversos conocimientos e incluso terminar una formación académica sin la necesidad de acudir presencialmente a un aula y tomar clases.

**Lourdes Espinoza (2007)** con su trabajo investigativo “Juegos de movimiento para el desarrollo de las habilidades motrices básicas” la autora Los juegos, por sus características e importancia dentro del proceso educativo, se seleccionan y se desarrollan teniendo en cuenta los objetivos trazados, contenidos a impartir, métodos a emplear, el tipo de actividad que se realiza y las necesidades motoras. Tienen gran significación, en su ejecución, la variabilidad de movimientos que el niño puede realizar en estas edades. Los juegos permiten preparar a los niños para adquirir los conocimientos y habilidades acerca del

mundo de los objetos y sus relaciones, además de contribuyen al mejoramiento de las habilidades motrices básica.

Una de las tareas más importantes en la etapa actual del progreso continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que obtener que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creativamente ...

**Luis Zúñiga (2009)** con su trabajo investigativo los juegos como herramienta didáctica en el aprendizaje el autor concluye que los juegos son fundamental ya que contribuyen al desarrollo de la creatividad y habilidades durante el proceso de enseñanza aprendizaje porque genera destrezas en los niños y ayudan al aprendizaje significativo para mejorar su desempeño escolar, mediante los juegos los niños aprenden disciplina que luego les permite motivarse para realizar trabajos en clases.

Los juegos didácticos que permiten desarrollar un proceso de enseñanza y aprendizaje. A medida que el participante juega a la disciplina en cuestión,

aprende diversas nociones y adquiere conceptos o habilidades de manera casi inconsciente, porque no estará pensando en la asimilación de los conocimientos sino en la propia dinámica del juego. Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los niños métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación.

### **2.1.2.2 Categorías de análisis**

**JUEGO:** Es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar.

**Didácticos:** Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

**Juegos Didácticos:** El **juego didáctico** es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta.

**Proceso:** Conjunto de fases sucesivas de un fenómeno La educación es un proceso complejo

**Proceso Enseñanza Aprendizaje:** Como proceso de enseñanza - aprendizaje se define "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades

### 2.1.3 Postura Teórica

Luego de haber analizado las teorías de diferentes autores coincido con la del autor **Daniel Macías (2005)** con su trabajo investigativo “el juego y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje. El autor concluye que es producto de la necesidad de mejorar el proceso del juego en el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños porque considera significativo al estimular el juego para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje y alcanzar el logro de los objetivos educacionales determinando que, es primacía un manual pedagógico para los docentes con estrategias para ampliar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje. El mismo que al ser aplicado facilitó la disposición para estimular el juego como una de las mejores estrategias que proporciona el proceso enseñanza aprendizaje, además los docentes encargados podrían contar con un manual de juegos para aplicarlos en el proceso enseñanza aprendizaje de sus estudiantes, y tuvieron presente que el juego debe ser un apoyo en el desarrollo del aprendizaje tanto en actividades dentro del aula como fuera de ella.

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues permite que el niño desarrolle la empatía y la tolerancia, también facilita la socialización, fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, es por ello, que no deben practicarse juegos competitivos sino cooperativos. **Vygotsky** Según sus palabras "*El juego es una realidad cambiante* y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" quien otorgó al juego, como instrumento y recurso socio-cultural, el papel gozoso

de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

En el proceso de enseñanza aprendizaje los juegos didácticos juegan un papel significativo porque el estudiante se siente protagonista del proceso, y no un simple espectador o receptor de información, despliega una actividad intelectual productiva y creadora en todo momento está motivado por asumir progresivamente la responsabilidad de su propio aprendizaje obteniendo la circulación hacia los aprendizajes autodirigidos, autorregulados, se propone metas a corto y largo plazo, establece planes de acción, toma decisiones, traza estrategias, conoce sus deficiencias y limitaciones como aprendiz, y sus fortalezas y capacidades, se autoevalúa, analiza sus avances y resultados de su trabajo disfruta indagando, asume una actitud positiva .

Ante los errores, analizan sus fracasos y sus éxitos en función de factores controlables, se esfuerzan por aprender, es parte activa de los procesos de comunicación y cooperación que tienen lugar en el grupo; es consciente de que aprende de otros y comprenden que los demás aprenden de él; valora el aprendizaje como parte intrínseca de su vida, y como fuente de crecimiento personal no sólo intelectual, sino también afectivo, moral, social.

## **2.2-HIPÓTESIS**

### **2.2.1-Hipótesis general**

Identificando los juegos didácticos **mejorará** el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de Enero” recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

### **2.2.2.- Hipótesis Específicas**

- ✓ Si se determinan los juegos didácticos que los docentes utilizan contribuirá al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje
- ✓ Identificando los juegos didácticos que sirven como estrategias de aprendizaje, se mejorará el proceso enseñanza aprendizaje
- ✓ Si se orienta al docente en la selección de los juegos didácticos se contribuirá a mejorar el proceso enseñanza aprendizaje.
- ✓ Si se elabora una guía de juegos didácticos se mejorará el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

## **2.23 VARIABLES**

**Variable independiente:** Juegos didácticos

**Variable dependiente:** Proceso enseñanza aprendizaje

## CAPÍTULO III

### RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1.- Resultados obtenidos de la investigación

##### 3.1.1 Pruebas Estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis.

Aplicación del Chi cuadrado.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_e)^2}{F_e}$$

$\chi^2$  = Chi-cuadrado.

$\sum$   
= Sumatoria.

Fo = Frecuencia observada.

Fe = Frecuencia esperada.

Fo - Fe = Frecuencias observadas - Frecuencias esperadas.

(Fo - Fe)<sup>2</sup> = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

(Fo - Fe)<sup>2</sup>/Fe = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado

dividido para las frecuencias esperadas.

Prueba chi cuadrado.

## PRUEBA DE CHI CUADRADO

**Cuadro #1**

CATEGORIA	FRECUENCIA OBSERVADA			
	PREGUNTA DOCENTES #1	PREGUNTA PADRES #1	PREGUNTA ESTUDIANTES #1	TOTAL
Muy Frecuente	1	16	8	25
Frecuentemente	0	14	14	28
Poco Frecuente	1	18	19	38
Nada frecuente	0	2	9	11
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	<b>102</b>
	0,02	0,49	0,49	1,00

**Cuadro #2**

CATEGORIA	FRECUENCIA ESPERADA			
	PREGUNTA DOCENTES	PREGUNTA PADRES	PREGUNTA ESTUDIANTES	TOTAL
Muy Frecuente	0,49	12,25	12,25	25,00
Frecuente	0,55	13,73	13,73	28,00
Poco Frecuente	0,75	18,63	18,63	38,00
Nada	0,22	5,39	5,39	11,00
<b>TOTAL</b>	<b>2,00</b>	<b>50,00</b>	<b>50,00</b>	<b>102,00</b>

**Cuadro #3**

CATEGORIA	FRECUENCIA OBSERVADA			
	PREGUNTA DOCENTES	PREGUNTA PADRES	PREGUNTA ESTUDIANTES	TOTAL
Muy Frecuente	0,53	1,14	1,48	CHI CUADRADO
Frecuente	0,55	0,01	0,01	
Poco Frecuente	0,09	0,02	0,01	
Nada	0,22	2,13	2,41	
<b>TOTAL</b>	<b>1,38</b>	<b>3,31</b>	<b>3,90</b>	<b>8,59</b>

Nivel de significación y regla de decisión

Grado de libertad.- Para aplicar el grado de libertad, utilizamos la siguiente fórmula.

$$GL = (f - 1) (c - 1)$$

$$GL = (4 - 1) (3 - 1)$$

$$GL = (3) (2)$$

$$GL = 6$$

Grado de significación

$\alpha = 0,05$  que corresponde al 95% de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 7.8147

La chi cuadrada calculada es 8.59 valor significativamente mayor que el de la chi cuadrada teórica, por lo que la hipótesis de trabajo se aceptada.

Se concluye entonces en base a la hipótesis planteada sobre los juegos didácticos si aporta positivamente en el proceso enseñanza aprendizaje a estudiantes de 4 a 5 años de la escuela de educación básica “20 de Enero” recinto San José cantón Babahoyo provincia Los Ríos.

### 3.1.2.- Análisis e interpretación de datos

#### PREGUNTA 1 DOCENTE

1.- ¿Utiliza usted el juego como estrategia didáctica con los estudiantes?

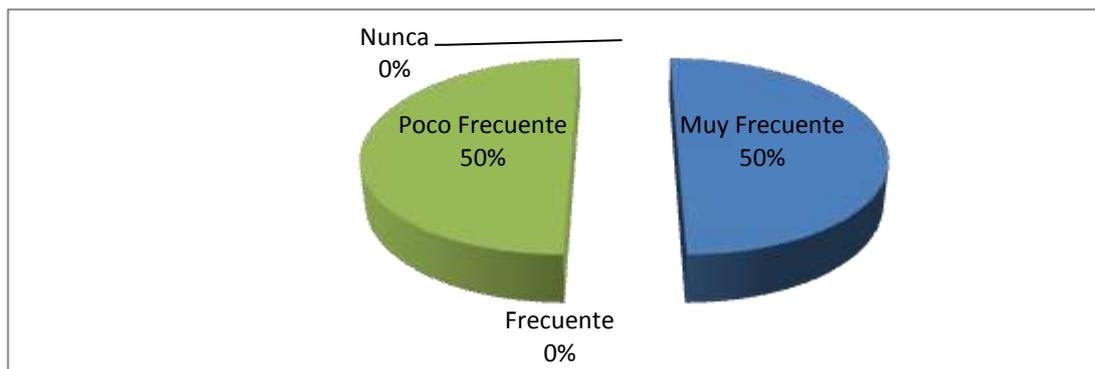
CUADRO# 4

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 1



#### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se puede establecer que en un porcentaje del 50% Muy Frecuente 0%, Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%

#### Interpretación

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes no utilizan de manera apropiada los juegos didácticos como estrategias para el aprendizaje

significativo, ya que es una herramienta muy necesaria para desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje.

**PREGUNTA 2**

**2.- ¿Considera usted que los juegos didácticos son importantes en la educación preescolar?**

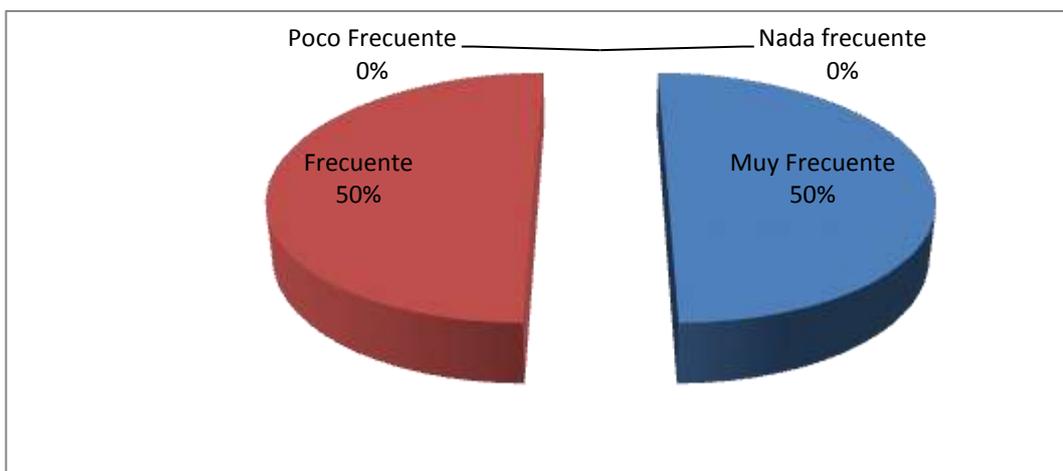
**CUADRO # 5**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	1	50%
Poco Frecuente	0	0%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”**

**Responsable: Ana Cedeño Junco**

**Gráfico# 2**



**Análisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas el 50% Muy Frecuente 50%, Frecuentemente, 0% Poco Frecuente 0%, y nada frecuente 0% .

**Interpretación**

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes si consideran que los juegos didácticos son importantes en la educación preescolar ya que estimulan el desarrolla de habilidades y destrezas en los estudiantes.

## PREGUNTA 2 PADRES DE FAMILIA

### Pregunta 1

1.- ¿Utiliza el docente el juego como estrategia didáctica en los estudiantes?

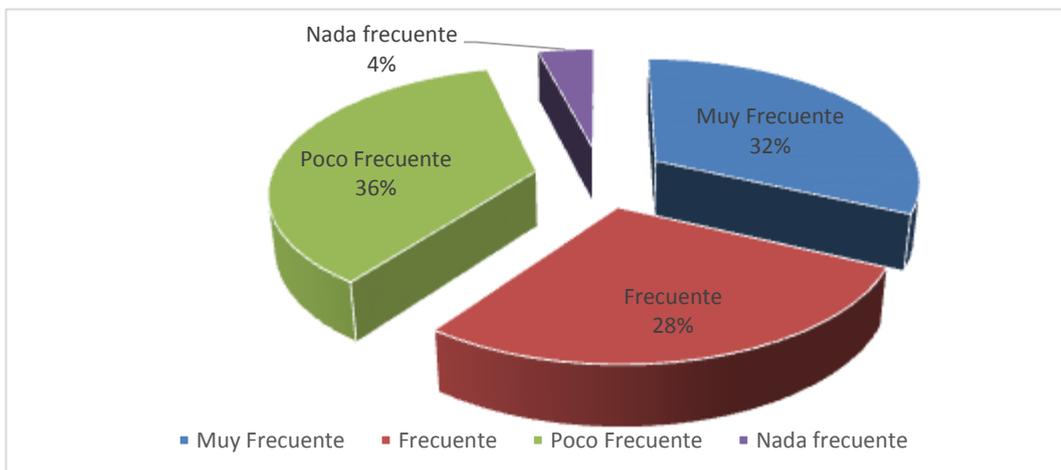
**CUADRO # 14**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	16	32%
Frecuente	14	28%
Poco Frecuente	18	36%
Nada frecuente	2	4%
<b>TOTALES</b>	50	100%

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Responsable:** Ana Cedeño Junco

**GRÁFICO# 11**



### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 32%, frecuente 28%, poco frecuente 36%, nada frecuente 4%

### Interpretación

Se establece, de acuerdo a los padres de familia, que los docente si utilizan los juegos didácticos como estrategias didácticas porque contribuye de manera significativa al proceso enseñanza aprendizaje.

2.- ¿Conoce usted si el docente utiliza el juego como estrategia didáctica en los estudiantes?

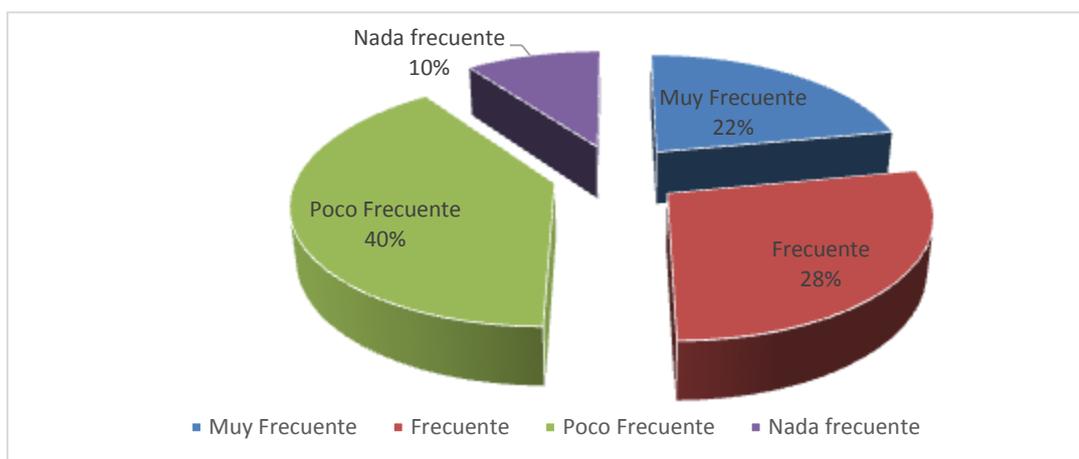
CUADRO # 15

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	11	22%
Frecuente	14	28%
Poco Frecuente	20	40%
Nada frecuente	5	10%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 12



### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 22%, frecuente 28%, poco frecuente 40%, nada frecuente 10%

### Interpretación

Se considera de acuerdo a los padres de familia que no se está utilizando los juegos didácticos como un recurso importante en la educación preescolar siendo estos los que estimulan el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes.

### **3.2 Conclusiones específicas y generales**

#### **3.2.1.- Específicas**

Los juegos didácticos son una herramienta que le permite al docente acercarse a los niños y las niñas de la educación infantil, ofreciéndoles recursos necesarios y que estén al alcance, para utilizar la combinación perfecta con otras actividades educativas, alcanzando así en los niños y las niñas aprendizajes llenos de contextos motivadores y divertidos.

Proporcionar los materiales de la forma adecuada, para que los niños y las niñas se sientan motivados, necesitados e interesados en participar en aquellos juegos que impliquen diversos grupos, donde ellos se integren a sí mismos, dentro de un marco de independencia, espontaneidad y respeto y así mismo y hacia los demás.

Los docentes que practican en la educación infantil, deben convertirse en los creadores que hacen viable el aprendizaje, suministrando a los niños y las niñas contextos de juego en las que logren atender todas aquellas necesidades de aprendizaje que los niños y las niñas en sus edades de desarrollo presenten, y a su vez que sean preparados de aumentar aún más dichos aprendizajes.

El rol del docente entonces, deberá garantizar, en el contexto escolar, que el aprendizaje sea perpetuo y evolutivo en sí mismo, que comprenda mucho más allá de lo que ya se sabe, y que junto con aspectos de índole tanto emocional como físicos y morales se junten para construir un aprendizaje dominante que lleve a los niños y a las niñas a ser preparados de tomar disposiciones frente a diversas dificultades siendo autónomos y cooperativos.

El juego, en general, es imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje, accede que el niño desarrolle la empatía y la paciencia, asimismo provee la socialización, ya que promueve el soporte recíproco y la correspondencia en términos de igualdad, es por ello, que no deben practicarse juegos competitivos sino cooperativos.

### **3.2.2.- General**

Es importante considerar la importancia del juego en la educación infantil como una fuente importante de progreso y aprendizaje de los niños y las niñas, “donde su valor psicopedagógico permite un armonioso crecimiento del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, la creatividad y la sociabilidad. En definitiva, es clave para el desarrollo de la personalidad del niño en todos sus aspectos, puede tener un fin en sí mismo, como ser contorno para la adquisición de los aprendizajes y puede darse de forma espontánea y voluntaria, como darse de forma organizada siempre que se respete el principio de la motivación

## **3.2 Recomendaciones específicas y generales**

### **3.2.1.- Específicas**

Utilizar todos los espacios internos y externos del Centro Escolar para que los niños/as ejecuten juegos funcionales que les permitan ejercitar las diferentes partes de su cuerpo.

Los docentes deben incluir en su planificación didácticas diferentes actividades lúdicas simbólicas e integrarse en el desarrollo de las mismas como dirige o como participante

El juego es la forma natural de aprender del niño. A través de los juegos aprende a captar las ideas de una manera interesante y adecuada. Se debe considerar a los juegos como un vehículo importante con el cual los niños pueden experimentar, descubrir y resolver problemas.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

El juego es un medio perfecto para propiciar el enriquecimiento personal en las relaciones con los demás, pues muchos juegos constituyen un espacio de diálogo que permite comentar con los participantes las acciones, vistas desde el punto de vista de técnicas o estrategias, que dan cumplimiento a la actividad y de hecho a los objetivos previstos

Los Ríos los juegos didácticos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización en el proceso enseñanza aprendizaje propiciando el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica en los estudiantes.

No anticipar las soluciones: debe dejar que el niño las descubra por sí mismo y estimular al alumno a que averigüe e invente; de esta manera, la motivación e implicación del niño en el juego es mayor y el aprendizaje mucho más significativo;

### **3.2.2.- General**

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer dificultades a resolver gradualmente más dificultosas y más atractivas. En el juego, se debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

## **CAPÍTULO IV**

### **PROPUESTA DE APLICACIÓN**

#### **4.1 PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS**

##### **4.1.1. Alternativa obtenida**

Al aplicar una guía de juegos didácticos se está favoreciendo el proceso enseñanza aprendizaje y el incremento de su desarrollo. Los mismos que están respaldados en la metodología creando las condiciones necesarias que les permitan al estudiante en un ambiente propicio, producir ideas, innovar, tener libertad para manifestar sus inquietudes, en donde se originen aprendizajes que le permiten llevarlo a la práctica en su contexto profesional y familiar contribuyendo así a optimizar las relaciones sociales, tanto en el ámbito educativo como comunitario.

De acuerdo a los objetivos planteados en la presente investigación y debido al interés mostrado por la institución educativa tanto de sus docentes como padres de

familia, interesados principalmente en mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes y la imagen de la institución educativa. El propósito principal de la propuesta es lograr que los estudiantes de la escuela de educación básica “20 de Enero” utilicen los juegos didácticos como herramienta necesaria para desarrollar habilidades y destrezas en los estudiantes y por ende al mejoramiento del proceso enseñanza aprendizaje los cuales benefician a los estudiantes a tener una actitud positiva frente a la construcción de los conocimientos. El juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.

El rol de los maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si quiere convertir en directores del juego, en personas adultas y serias, que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego. Esto no significa que debe dejar a los alumnos solos, sino que debe orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentre en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. Para ello, el maestro debe tener en cuenta, en su rol de animador-estimulador del juego, una serie de elementos:

#### **4.1.2. Alcance de la Alternativa**

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad.

Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. Por lo que al implementar una guía de juegos didácticos potencia de manera acertada el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes. Los juegos didácticos son una herramienta de aprendizaje válido y de suma importancia, puesto que el aprendizaje por cualquier medio debe construir un reto estimulante y placentero y más que en ningún otro lugar, en la propia escuela. Debe fortificar la generalidad del desarrollo personal del niño como indivisible independiente y seguro de sí mismo. Todo esto ayuda a que el estudiante llegue a saber quién es y de lo que es capaz. El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los alumnos, por lo que en este sentido el aprendizaje se transforma en una experiencia feliz.

Se debe hacer una profunda reflexión sobre el tremendo potencial educativo que poseen los juegos y cómo éstos son una herramienta fundamental para las actividades de enseñanza-aprendizaje en la escuela, pues constituyen una de las mejores e importantes fuentes de aprendizaje motivando a los niños y haciendo que aprendan sin ni siquiera darse cuenta. Este es todo el sentido de la conjunción de la cultura y la inteligencia como formas lúdicas que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

#### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa:**

Factibilidad Legal: Esta propuesta tiene su base legal en la constitución de la República del Ecuador (2008) En su Sección quinta en lo que se relata a Educación Art. 26.- y Art. 27.-. Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centra en el ser humano y garantiza su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; es participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsa la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la

cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

#### **4.1.3.1 Antecedentes**

Después de haber conocido los problemas que se presentan en la escuela de educación Básica “ 20 de Enero” , mediante la investigación realizada, se aplica la propuesta sobre “Elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes” estas guías se caracterizan por la flexibilidad en todos sus componentes didácticos, por tanto, se desarrollan a partir de actividades previamente planificadas; sin embargo, en todos los encuentros se recogió informaciones relacionadas con las inquietudes, intereses y necesidades tanto profesionales como personales de los estudiantes, y se adecuarán las actividades en función de ello.

La propuesta fue desarrollada a partir de las diversas observaciones que realizaban las docentes frente a las interacciones de los niños y las niñas de cada uno de los cursos que se observaron en esta investigación. La presente propuesta permite entender que la observación que los juego como estrategia didáctica es un instrumento imprescindible para evaluar en educación infantil. Solamente una observación continuada de los niños y las niñas durante el juego o la vida diaria, de las relaciones que establecen y de la actividad que realizan nos puede permitir

dar cuenta de los complejos procesos que se desarrollan a lo largo del año e informa de ello a las familias.

El registro escrito llega a ser, con un poco de práctica, suficientemente descriptivo como para permitir extraer conclusiones válidas tanto sobre la evolución de las capacidades que se pretende potenciar en los niños y las niñas, como la capacidad como educadores para atender sus necesidades. La presente propuesta de realizar talleres pedagógicos para promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los niños y las niñas de la educación infantil. . No alcanzará a integrar las expectativas, ni mucho menos el total de las necesidades reales dado el tiempo de que se dispone para los estudiantes que actualmente están en educación inicial, al menos contribuirá a potenciar la conducta creativa de estos.

Desde una posición activa, reflexiva, consciente y responsable en la toma de decisiones y solución de diversos problemas profesionales y personales, en el que no solo intervienen los conocimientos adquiridos durante la formación, sino también el desarrollo de capacidades y de trascendentales formaciones anímicas como son los motivos, valores y aptitudes desde el adiestramiento y ejercitación de la tendencia divergente y convergente, junto a la esfera afectuosa ante la indagación de opciones para ayudar a la solución de tales problemas tendrán la oportunidad de transitar a lo largo de la carrera por los talleres de creatividad, posibilitándoles un mayor tiempo.

#### **4.1.3.2. Justificación**

La propuesta se encamina a que los profesores y estudiantes manejen una guía de actividades con juegos didácticos en la Institución, de esta manera se consigue desarrollar en el estudiantado las habilidades de aprender a aprender, a investigar, a expresarse, saber escuchar, saber razonar, argumentar, experimentar, cooperar y en definitiva, saber actuar en grupo de una forma asertiva, es decir, con una actitud de respeto mutuo a las diferentes ideas u opiniones, independientemente de que no se compartan, y de argumentación y defensa de la escuela de educación básica “20 de enero”

En la actualidad, las entidades educativas y los maestros se enfrentan al reto de llevar el proceso de enseñanza más allá de solo proporcionar información, sino de dar herramientas para procesar y aplicar esos conocimientos. Por lo cual el juego ha empezado a tomar más importancia, sobre todo en el ámbito escolar, llegando a ser considerado por diversas instituciones educativas como la herramienta para acercar a los niños y a las niñas al conocimiento.

Una forma de motivar a los alumnos para que tengan una mayor disposición para participar en clase o para trabajar en equipo es, poner en prácticas diversas estrategias de enseñanza que permitan atraer su atención y los involucre en el proceso de construcción de su conocimiento, dejando atrás la memorización de conceptos, es importante que los docentes trabajen con ellos explicándoles bien

que son los juegos didácticos y que a su vez estos sirven para complementar su trabajo frente al grupo, sobre todo los temas que son más difíciles de enseñar.

Y es en la búsqueda de un aprendizaje significativo en el estudiante, de motivarlo a que participe activamente en dicho proceso, por lo que se analiza la viabilidad de utilizar juegos didácticos diseñado en distintos materiales, la cual forma parte de una serie de estrategias de enseñanza basadas en el modelo constructivista. El propósito de la investigación es de gran excelencia por que dará a conocer y percibir la oportunidad del diseño y elaboración de juegos didácticos como parte de una estrategia de enseñanza siendo una fuente motivadora y de desarrollo de la creatividad del docente, realzando la importancia de la elección de una estrategia de enseñanza adecuada, del diseño y utilización de juegos didácticos, así mismo destacar que al diseñar sus propios juegos didácticos se tomen en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje y las inteligencias múltiples de los alumnos para éstos puedan participar activamente en el logro de sus conocimientos.

## **2. Objetivos**

### **4.2.1. General**

Guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

#### **4.2.2. Específicos**

- Promover una guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.
- Realizar una guía didáctica de actividades que impliquen a los educadores en la comunicación activa a los juegos didácticos.
- Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en la educación infantil

#### **4.3. Estructura general de la propuesta**

**Taller N° 1.** Juegos creativos para aprender colores

**Taller N° 2.** En la calle ¡Soy Feliz!

**Taller N° 3** El ábaco

**Taller N° 4.** Rincón de Construcción

**Taller N° 5** Rincón del hogar

**Taller N° 6** Arte y pintura

**Taller N° 7** El sol y el frío

**Taller N° 8** Cambiando la intensidad

#### **4.3.1. Título**

Elaborar una guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

#### **4.3.2. Componentes.**

**Taller N° 1.** Juego para aprender los colores

**Actividad N. 1**



**Grafico # 1 Agua coloreada**

**Objetivo** Descubrir cómo se crean los colores con un experimento sencillo, para elaborar colores secundarios

**Materiales** temperas de algunos colores para descubrir colores secundarios ,  
botellas de agua, recipiente grande.

**Desarrollo**

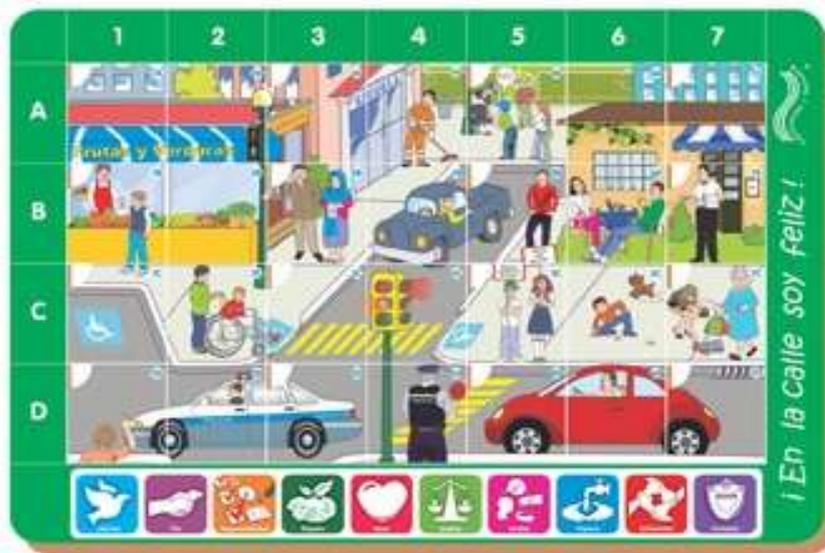
1.- Coger tres botellas de agua y las teñir usando unas gotas de témperas, con los colores primarios.

2 Luego en un recipiente grande los peques pueden experimentar qué sucede cuando se mezclan los varios colores.

3.-Una vez que se ha formado el color secundario, se puede dar un paso más y agregar un poco del color primario que no ha intervenido en la mezcla: por ejemplo, si en el recipiente tiene agua naranja (rojo y amarillo), echar un poco de azul. ¿Qué sucede? Se forma el marrón, ¡un color terciario!

## Taller # 2

Taller N° 4. En la calle ¡Soy Feliz!



*Nivel: Preescolar y Primaria / Edad: +4 años.*

## Gráfico #2

**Objetivo:** Fomentar en los niños actitudes positivas presentándoles situaciones que despierten su interés.

**Materiales:** rompecabezas de distintos modelos

### **Desarrollo:**

Fomentar en los niños actitudes positivas presentándoles situaciones que despierten su interés. A través del juego con los rompecabezas, los alumnos podrán observar las distintas escenas con las imágenes de acciones positivas y las imágenes de acciones negativas, haciendo comparaciones entre unas y otras, reflexionando, razonando, escuchando y expresándose para que el aprendizaje de cada uno de los valores sea significativo y tomen conciencia de su importancia en situaciones de la vida diaria, dándose cuenta que los valores nos sirven para ser ¡felices!.

### **Taller # 3**

#### **El ábaco**



**Figura # 3 Jugando con el ábaco**

**Objetivo:** Entender el sentido de las operaciones básicas el niño puede comprender de manera práctica cómo funcionan los algoritmos de la suma y de la resta.

**Materiales** ábaco garbanzos

**Desarrollo:**

- 1.- Pedir que ensarte igual cantidad de bolas rojas que de azules.
- 2.- juntar una cantidad de objetos -por ejemplo 4 garbanzos- y pedir al niño que deslice el mismo número de bolas de un color que de garbanzos hay en la mesa.
- 3.- Luego, ir añadiendo garbanzos y dile que añada la misma cantidad de bolas.

#### **Taller# 4**

#### **Rincón de construcción**



**Figura # 4 Construyendo**

## **Objetivo**

Desarrollar su inteligencia espacial, su pensamiento matemático su lenguaje y su creatividad, ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones

## **Materiales**

Bloques de construcción, bloques de madera plástico cajas de zapatos, latas, cajas de fosforo, taquitos de madera lijadas pintados de diferentes colores y formas, chapitas, carretes de hilo envases vacíos. Cajas de cartón de todas las medidas, cajas pequeñas de plástico, botes de leche en polvo, vacíos, recipientes para guardar las piezas y una alfombra para limitar el espacio del juego.

## **Tipos de ejercicios**

- Realizar números de diferentes colores
- Crear torres altas y pequeñas
- Hacer un tren alternado de colores
- Hacer una casita con puerta, ventanas, chimeneas

## Taller #5

### Rincón del hogar



Figura # 5

#### Objetivo

Brindar al niño espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia a través de estas interacciones el niño representa su realidad, las comprende aprende a expresar sus sentimientos y pensamientos de forma libre.

#### Materiales

Hogar a cocina mesa, utensilios de cocina, mantas, sillas vajillas y artefactos.

**Tiendas,** cajas o envases de productos, botellas de plásticos, repisas y mesas.

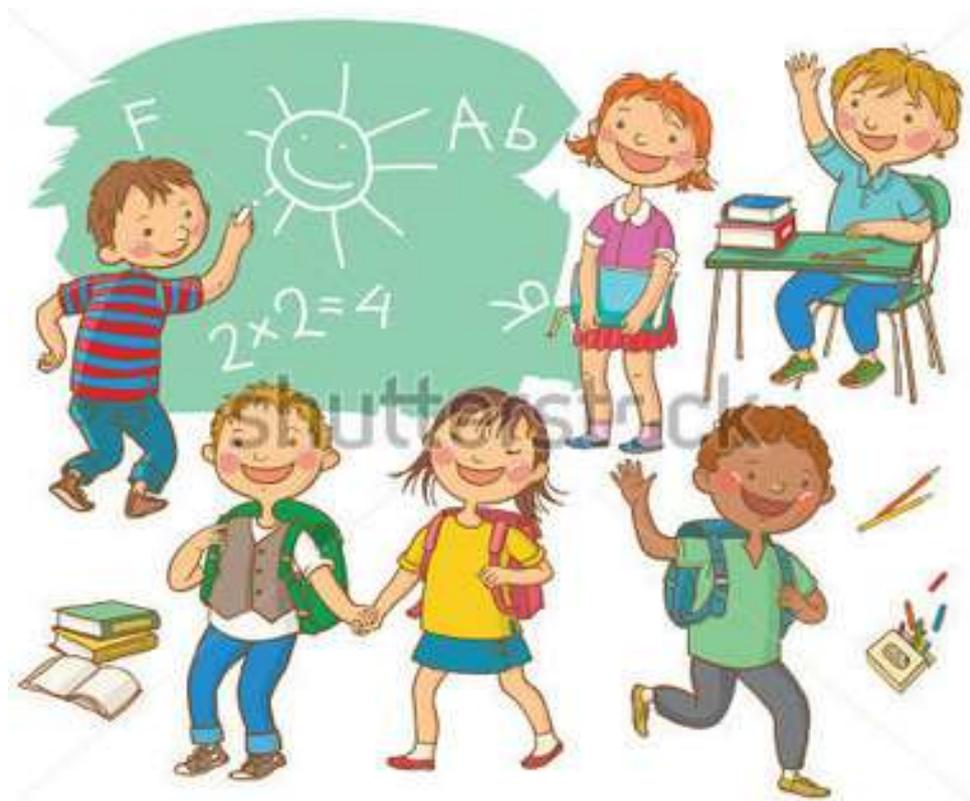
**Otros.** Títeres, máscaras ropa muñecas, disfraces accesorios, de médico, carpintero.

### **Desarrollo**

Jugar a la mamá y al papá. Se les hace jugar a las ollitas a cocinar, jugar a la tiendita, Juego libre, jugar a comprar y a vender, solo se les intercambian productos y poco a poco se van introduciendo los billetes de papel, jugar a los médicos, jugar a los bebes.

### **Taller #6**

#### **Arte y pintura**



**Figura# 6**

**Objetivo:**

Desarrollar la creatividad y la expresión libre del niño también adopta la capacidad de representar la forma personal o la creatividad distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada y explicarlos mediante las posibilidades simbólicas que ofrece el juego y otras formas de representación y expresión habituales de su entorno

**Materiales**

Tempera, pinturas, crayolas, moldes de repostería, pinceles gruesos y delgados, colores, pulmones, tizas de colores, arcilla, engrudo punzones, lanas, esponjas, goma, plastilina, hojas, papelotes, papeles de colores, revistas, periódicos, cartulinas, cartón, caballetes delantales para los niños.

**Desarrollo**

Desarrollar la creatividad a partir de producciones plásticas

Desarrollar la psicomotricidad fina

Promover la educación plástica como medio para conseguir el desarrollo

Integral de los niños/as

Desarrollar una progresiva coordinación óculo- manual del trazo y el gesto

Crear un clima agradable en el que el alumno se manifiesta con alegría por la labor que realiza y muestre iniciativas propias. Tomar contacto con distintas técnicas; recortado, picado, pegado, pintura, modelado... ayudándoles a saber

aplicarlas en cada momento según el trabajo a realizar, crear una imagen positiva de sí mismo ante la satisfacción del trabajo bien elaborado

Fomentar actitudes de sociabilidad y ayuda a sus compañeros

Expresar sentimientos, emociones e ideas a partir de materiales y soporte plástico

Representar la realidad tal y como el niño/a la conoce

Experimentar sensaciones y transformaciones a partir de los materiales utilizados

Crear hábitos de responsabilidad y limpieza.

### **Ejercicios**

Pintar libremente, realizar círculos

Realizar líneas rectas, onduladas, acostadas, oblicuas

Modelar plastilina haciendo figuras como culebritas,

Pintar hojas, periódicos, revistas.

Modelar arcilla, modelar papel mache, pintar con las manos y los pies

## JUEGO No. 7: “El sol y el frío”.



**Figura# 7 el sol y el frío**

**Proceso:** percepción sensomotriz. Seguimiento de instrucciones.  
Conceptualización.

**Objetivo:** vivenciar conceptos de calor y frío.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

### JUEGO No. 8: “Cambiando la intensidad”.



**Figura# 8 cambiando la intensidad**

**Proceso:** percepción de intensidad. Atención.

**Objetivo:** desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

**Materiales:** tambor o pandereta

**Procedimiento:** la educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los

niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

#### **4.4.- Resultados esperados de la alternativa**

- Descubren cómo se crean los colores con un experimento sencillo, para elaborar colores secundarios
- Fomentan actitudes positivas a través de situaciones que despiertan su interés.
- Entienden el sentido de las operaciones básicas y pueden comprender de manera práctica cómo funcionan los algoritmos de la suma y de la resta.
- Desarrollan su inteligencia espacial, su pensamiento matemático su lenguaje y su creatividad, ejercita la coordinación motora fina y su capacidad de observación y análisis al descubrir las formas, tamaños y características de los objetos al realizar las construcciones
- Ofrecen espacios reales en los cuales aprenden de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia a través de estas interacciones el niño representa su realidad, las comprende aprende a expresar sus sentimientos y pensamientos de forma libre.

- ✓ Desarrollan la creatividad y la expresión libre del niño también adopta la capacidad de representar la forma personal o la creatividad distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada y explicarlos mediante las posibilidades simbólicas que ofrece el juego y otras formas de representación y expresión habituales de su entorno
  
- ✓ Reconocen y vivencian conceptos de calor y frío.
  
- ✓ Desarrollan de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

## BIBLIOGRAFÍA

**Pugmire-Stoy (1996)** . *La estimulación de la inteligencia mediante los juegos profesionales*. Sancti Spíritus, Cuba:Curso 69, Pedagogía 99

**GIMENO, R.** (2009). *Juegos de Música*. La Habana: Editorial Gente Nueva. ,  
**pág. 122**

**Caneo, M.** (2005). *El trabajo Independiente. Sus formas de realización*. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.

Vygotski, L.S. (1960) *El desarrollo de las funciones psíquicas superiores. De los trabajos no publicados*. Moscú, Editorial de la Academia de Ciencias Pedagógicas de la RSFSR, pp. 197-198.

**ANCHIS, J. R. MOLINA, J. P.** (1998). Los juegos modificados en la Educación Primaria. *Actas del II Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte*. Almería.

**VAZQUEZ, B.** (1989). *La Educación Física en la Educación Primaria*. Gymnos.

**Gómez, D.H. (2005)** (coordinador). *Curso de actualización en didáctica y educación física*. IAD. Sevilla.

**Janet M. Aguirre C.** (2006) Colección materiales educativos. Juego y aprendo a calcular. Caracas: Fe y Alegría.

**Moreno, 2009.** El juego escolar. Madrid, Escuela Española. BAUTISTA

VALLEJO, J.M. (2001): Formación del profesorado y escuela abierta.  
Sevilla, Padilla.

**Carlos Coello Vila, (2008:)** Juegos motores con niños y niñas de 2 y 3 años.

Madrid, Narcea. BRUNER, J.S. y HASTE, H. (1990): La elaboración del sentido.  
La construcción del mundo por el niño. Barcelona: Paidós.

García, A. (2007) El juego. La clasificación de los juegos. Otros tipos de juegos  
comunes en la primera infancia. Disponible en:

**Rivera N. (2007)** El juego, una necesidad vital. -- p.30 - 33 –En: Educación (La  
Habana). – No. 32, mayo- agosto. 1994.

Bárzaga Fernando, A. (1999). *La estimulación de la inteligencia mediante los  
juegos profesionales.* Sancti Spíritus, Cuba:Curso 69, Pedagogía 99

Bonachea Entrialgo, R. (2001). *Juegos de Música.* La Habana: Editorial Gente  
Nueva.

Vygotski, L.S. (1960) *El desarrollo de las funciones psíquicas superiores. De los  
trabajos no publicados.* Moscú, Editorial de la Academia de Ciencias  
Pedagógicas de la RSFSR, pp. 197-198.

# ANEXOS

## ENCUESTA REALIZADA A DOCENTES

### Pregunta 3

3.- Considera usted que los juegos didácticos son una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje ?

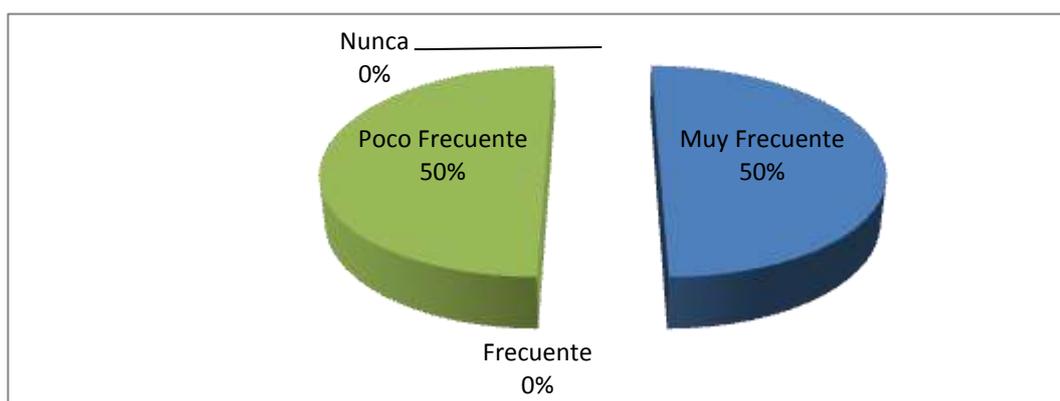
CUADRO # 6

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	2	100%

Fuente: Docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 3



### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 50% Muy Frecuente, 0% Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%.

### Interpretación

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes no utilizan los juegos didácticos como una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

#### Pregunta 4

4.- ¿Selecciona usted juegos apropiados para estimular el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

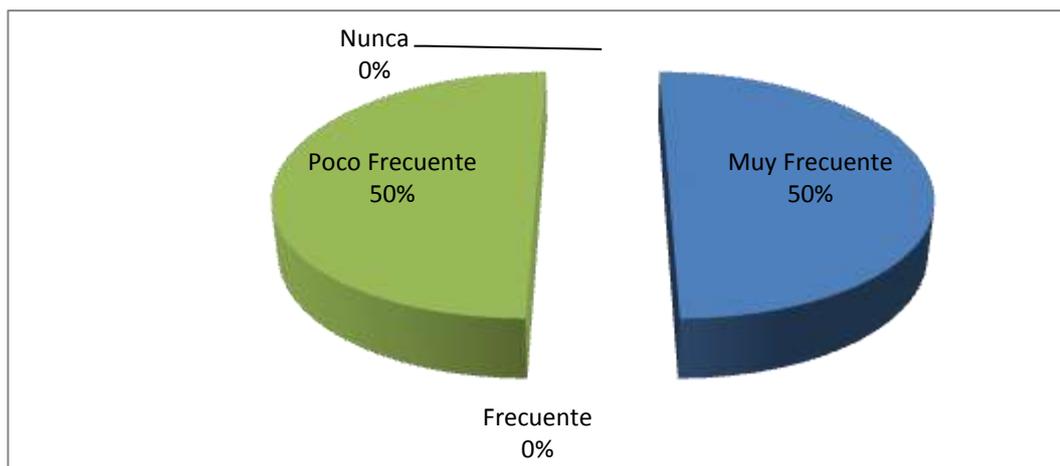
CUADRO # 7

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 4



#### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 50% Muy Frecuente, 0% Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%.

#### Interpretación

Del análisis se establece que algunos de los docentes no seleccionan de manera adecuada los juegos para estimular el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los estudiantes.

### Pregunta 5

5. - ¿Utiliza usted la colaboración de los estudiantes como uno de los principios básicos para los juegos didácticos?

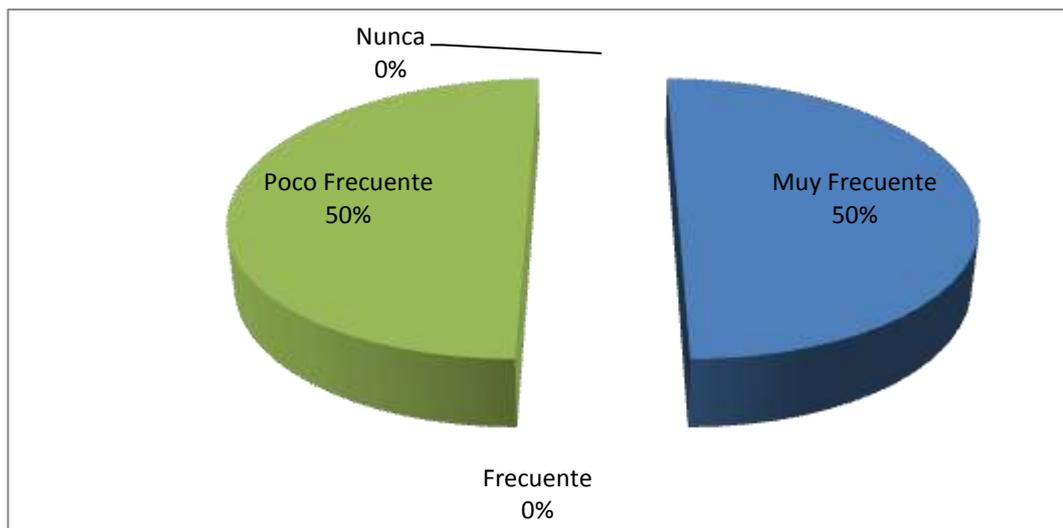
CUADRO # 8

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 5



### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 50% Muy Frecuente, 0% Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%.

### Interpretación

Del análisis se establece que algunos de los docentes la colaboración de los estudiantes como uno de los principios básicos para los juegos didácticos ya que estimulará el desarrollo del estudiante en el proceso enseñanza aprendizaje.

### Pregunta 6

6.- ¿Conoce usted cuales son las Ventajas fundamentales de los juegos didácticos?

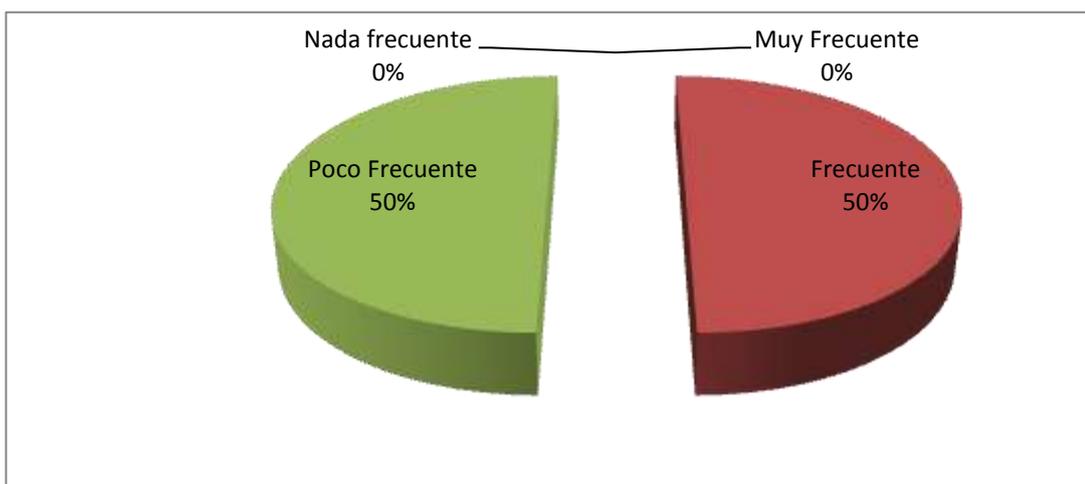
CUADRO # 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	0	0%
Frecuente	1	50%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	2	100%

Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 6



### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 0% Muy Frecuente, 50% Frecuente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%.

### Interpretación

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes no conoce cuales son las ventajas fundamentales de los juegos didácticos para desarrollarlas con los estudiantes.

**Pregunta 7**

**7.- ¿Considera usted que el juego contribuye en el aprendizaje de conocimientos?**

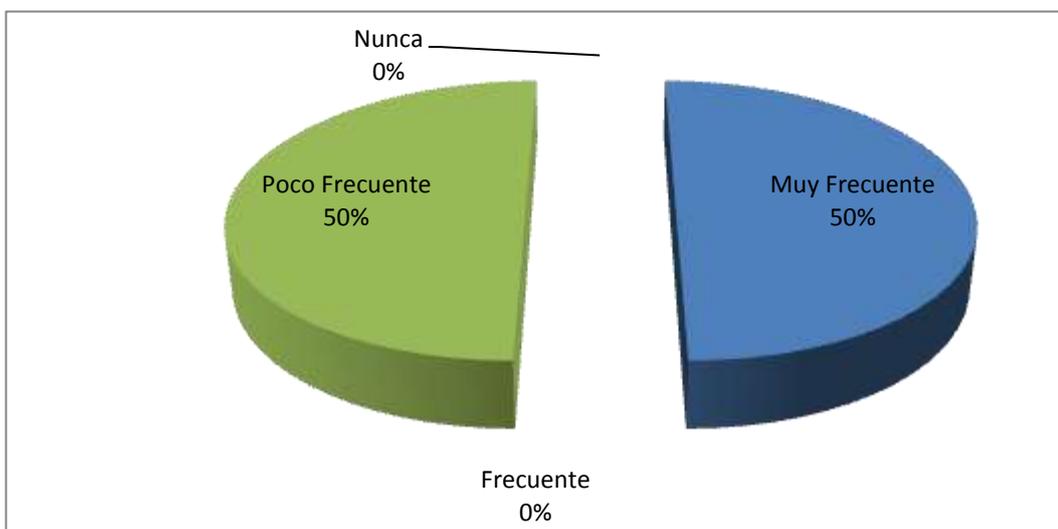
**CUADRO # 10**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	2	100%

**Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”**

**Responsable: Ana Cedeño Junco**

**Gráfico# 7**



**Análisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas el 50% Muy Frecuente 0%, Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%.

### Interpretación

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes no consideran que los juegos contribuye en el aprendizaje de conocimientos

### Pregunta 8

8.- ¿Considera usted que los juegos didácticos deben ser ejecutados según la edad de los estudiantes?

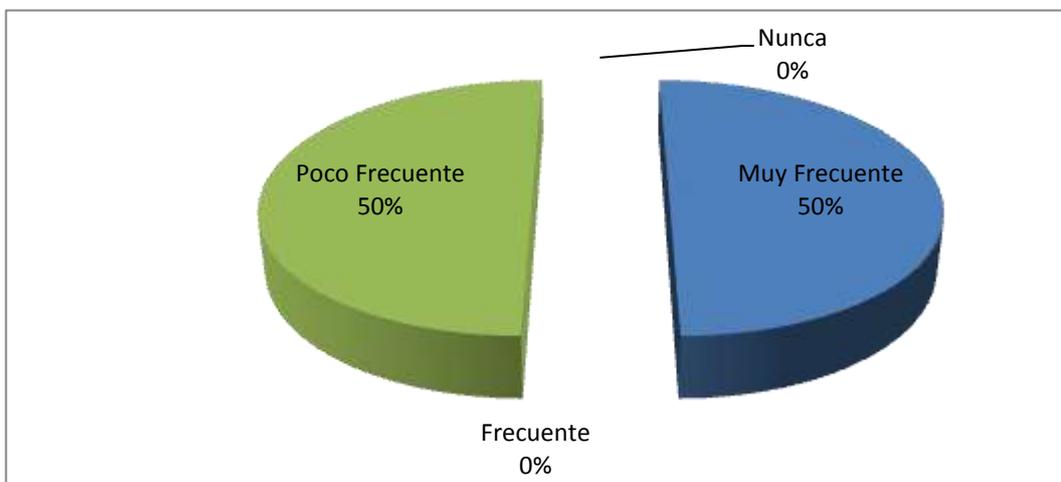
CUADRO # 11

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 8



### Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 50% Muy Frecuente, 0% Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%

### Interpretación

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes no consideran que los juegos didácticos deben ser ejecutados según la edad de los estudiantes, lo cual no les aporta de manera acertada a que los estudiantes puedan descubrir sus conocimientos.

**Pregunta 9**

**9.- ¿Utiliza usted estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?**

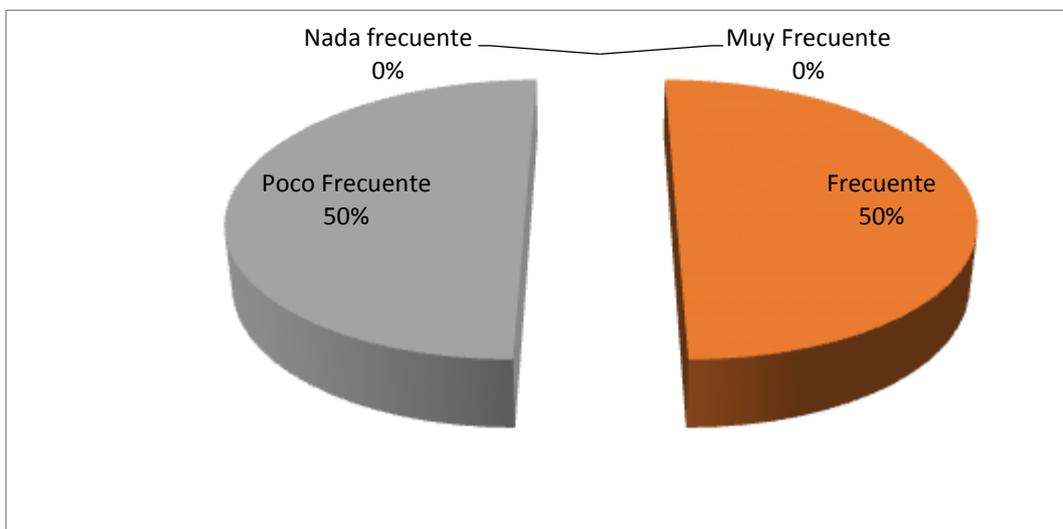
**CUADRO # 12**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Muy Frecuente	0	0%
Frecuente	1	50%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	<b>2</b>	<b>100%</b>

**Fuente: Docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”**

**Responsable: Ana Cedeño Junco**

**Gráfico# 9**



**Análisis**

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 50% Muy Frecuente 0%, Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%

## Interpretación

Del análisis se establece que la mayoría de los docentes utilizan muy poco las estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes.

## Pregunta 10

10.- ¿Conoce cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje?

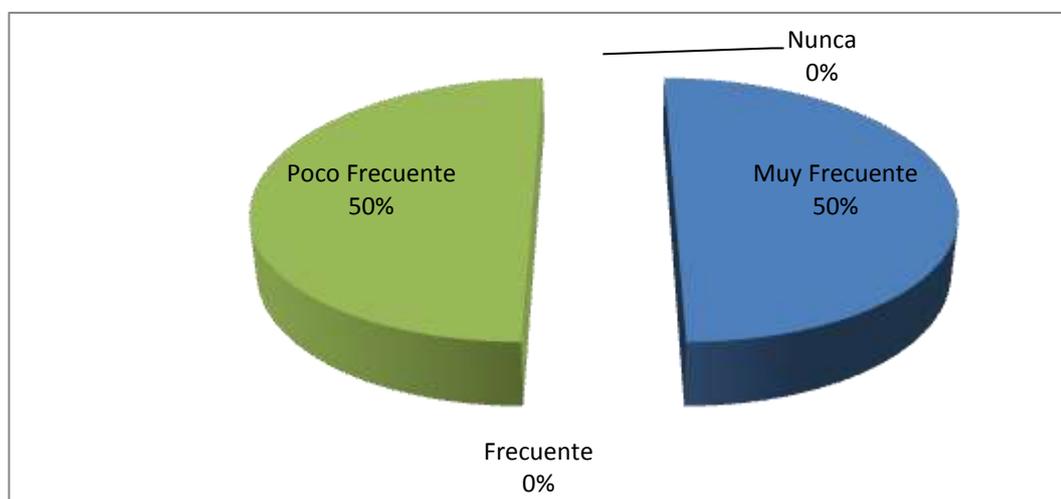
CUADRO # 13

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	1	50%
Frecuente	0	0%
Poco Frecuente	1	50%
Nada frecuente	0	0%
<b>TOTALES</b>	2	100%

Fuente: docentes de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

Gráfico# 10



## Análisis

De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes de la escuela de educación básica “20 de Enero” se obtuvieron las siguientes respuestas: el 50% Muy Frecuente, 0% Frecuentemente, 50% Poco Frecuente, y nada frecuente 0%.

## Interpretación

Del análisis se establece la mayoría de los docentes conocen cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje lo cual aportará de manera poco significativa a que los estudiantes aprendan a través de la motivación.

### ENCUESTA REALIZADA A PADRES DE FAMILIA

#### Pregunta 3

3.- Considera usted que los juegos didácticos son una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje ?

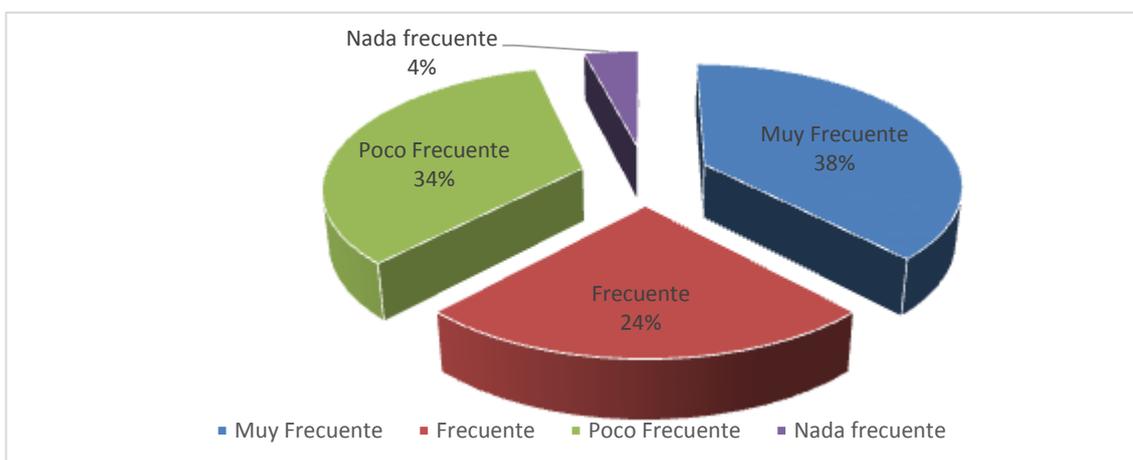
CUADRO # 16

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	19	38%
Frecuente	12	24%
Poco Frecuente	17	34%
Nada frecuente	2	4%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Responsable:** Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 13



#### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 38%, frecuente 24%, poco frecuente 34%, nada frecuente 4%

### Interpretación

Se analiza que la docente no utiliza los juegos didácticos como una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje

#### Pregunta 4

4. ¿Selecciona usted juegos apropiados para estimular el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?

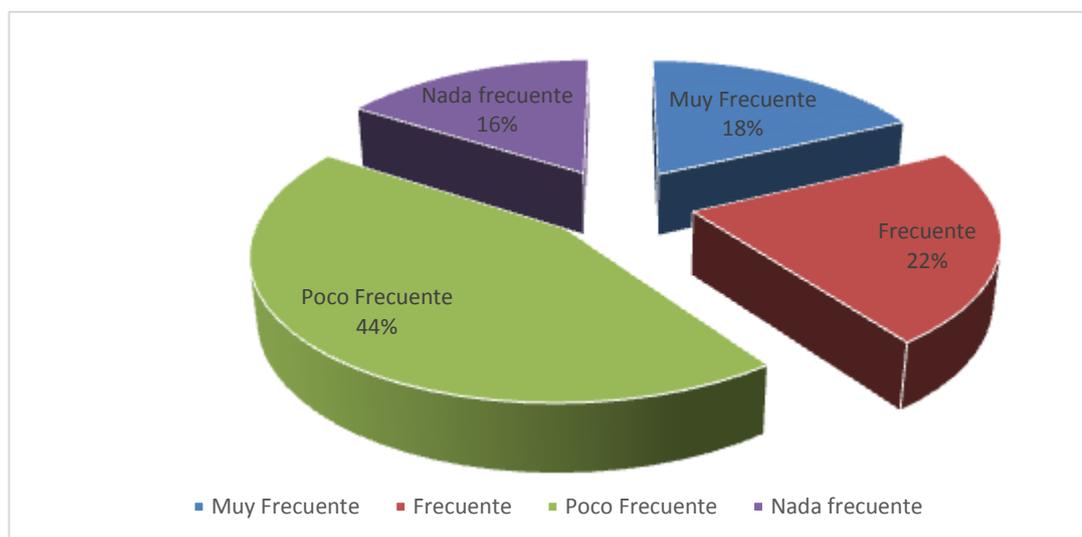
CUADRO # 17

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	9	18%
Frecuente	11	22%
Poco Frecuente	22	44%
Nada frecuente	8	16%
<b>TOTALES</b>	50	100%

Fuente: Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 14



### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 18%, frecuente 22%, poco frecuente 44%, nada frecuente 16%

**Interpretación** Se considera que las docentes no seleccionan los juegos apropiados para estimular el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los estudiantes

**Pregunta 5**

**5.- ¿utiliza usted la colaboración de los estudiantes como uno de los principios básicos para los juegos didácticos?**

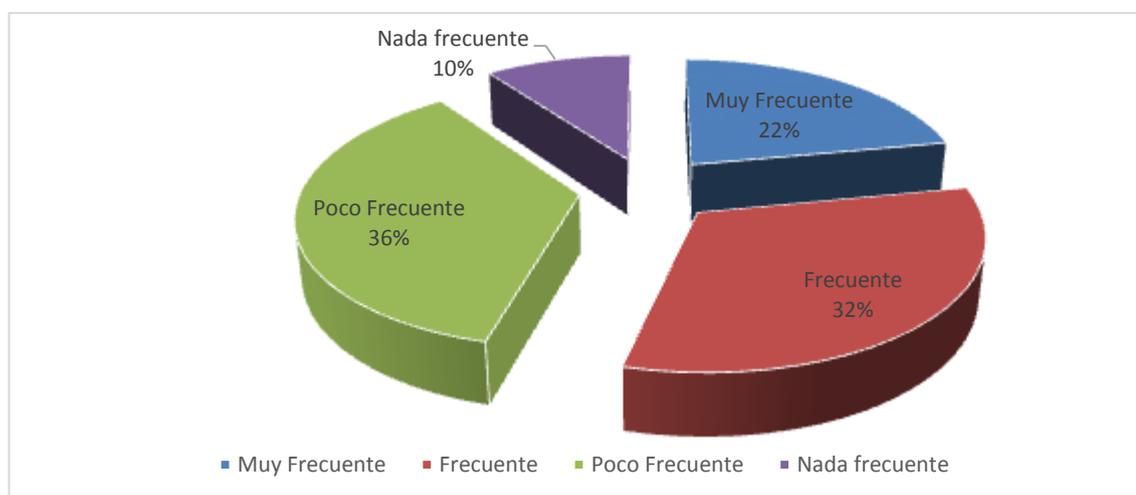
**CUADRO 18**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	11	22%
Frecuente	16	32%
Poco Frecuente	18	36%
Nada frecuente	5	10%
<b>TOTALES</b>	50	100%

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Responsable:** Ana Cedeño Junco

**GRÁFICO# 15**



**Análisis**

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 22%, frecuente 32%, poco frecuente 26%, nada frecuente 10%

## Interpretación

Se considera que los docentes deben utilizar la colaboración de los estudiantes como uno de los principios básicos para los juegos didácticos, porque ayudará a que el escolar desarrolle su potencial.

## 6.- ¿Conoce usted cuales son las ventajas de los juegos didácticos en los estudiantes?

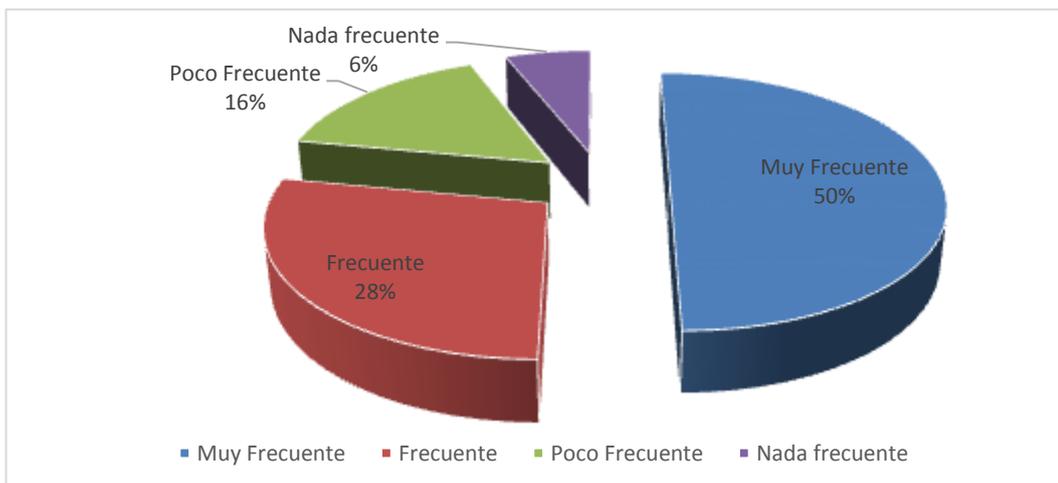
CUADRO # 19

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	25	50%
Frecuente	14	28%
Poco Frecuente	8	16%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Responsable:** Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 16



## Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 50%, frecuente 28%, poco frecuente 16%, nada frecuente 6%

## Interpretación

Se considera que el docente conoce cuales son las ventajas de los juegos didácticos en los estudiantes para ayudar al niño a mejorar su aprendizaje, porque contribuye a mejorar su instrucción.

### 7.- Considera usted que el Juego contribuye en el aprendizaje de conocimientos en los estudiantes?

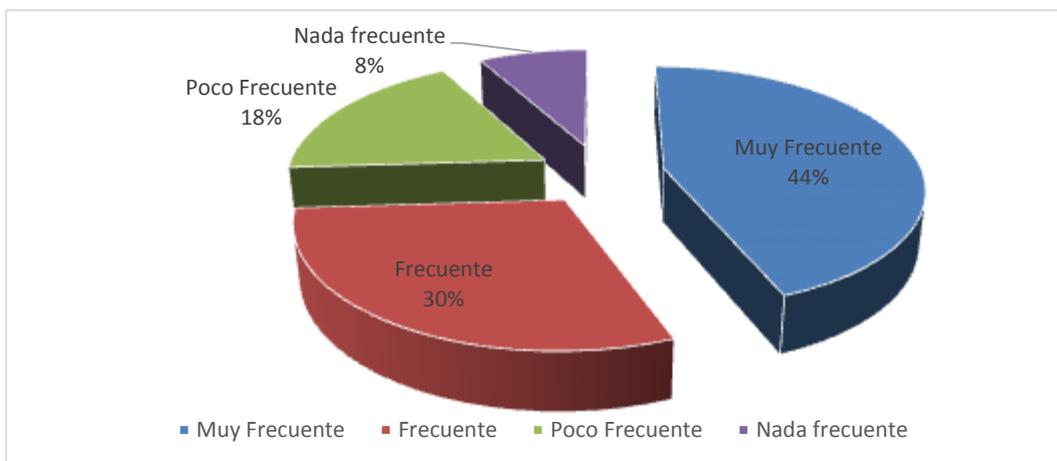
CUADRO # 20

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	22	44%
Frecuente	15	30%
Poco Frecuente	9	18%
Nada frecuente	4	8%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Responsable:** Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 17



## Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 44%, frecuente 30%, poco frecuente 18%, nada frecuente 8%

### Interpretación

Se considera según los padres de familia que el Juego contribuye en el aprendizaje de conocimientos en los estudiantes, porque el estudiante se sentirá motivado a adquirir nuevos conocimientos en un ambiente adecuado.

### Pregunta 8

8.- ¿Considera usted que los juegos didácticos deben ser ejecutados según la edad de los estudiantes?

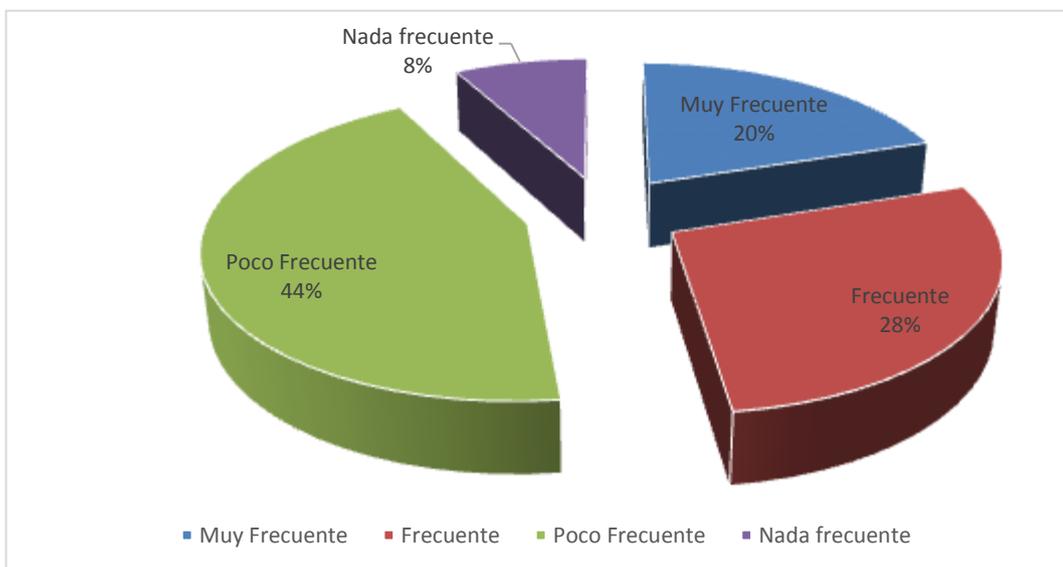
CUADRO # 21

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	10	20%
Frecuente	14	28%
Poco Frecuente	22	44%
Nada frecuente	4	8%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 18



### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 20%, frecuente 28%, poco frecuente 44%, nada frecuente 8%

### Interpretación

Se considera según la opinión de algunos padres de familia que los juegos didácticos deben ser de acuerdo a la edad de los estudiantes, porque así el niño aprenderá de manera adecuada.

### Pregunta 9

9.- ¿Utiliza el docente estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?

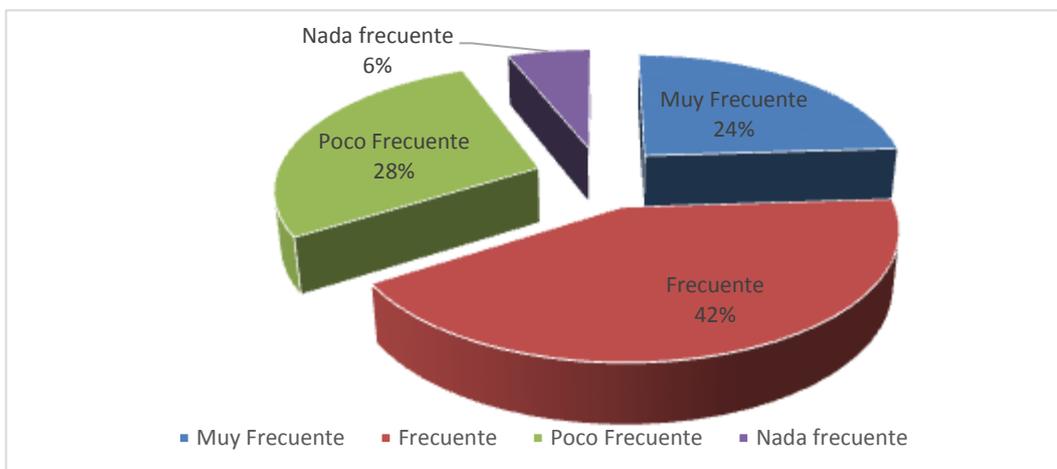
CUADRO # 22

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	12	24%
Frecuente	21	42%
Poco Frecuente	14	28%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTALES</b>	<b>50</b>	<b>100%</b>

Fuente: Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

Responsable: Ana Cedeño Junco

GRÁFICO# 19



### Análisis

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 24%, frecuente 42%, poco frecuente 28%, nada frecuente 6%.

### Interpretación

Se considera de acuerdo a los padres de familia que los docentes si utilizan estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes, porque se ve reflejado en el transcurso de aprendizaje de los estudiantes.

**Pregunta 10**

**10.- ¿Conoce cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje?**

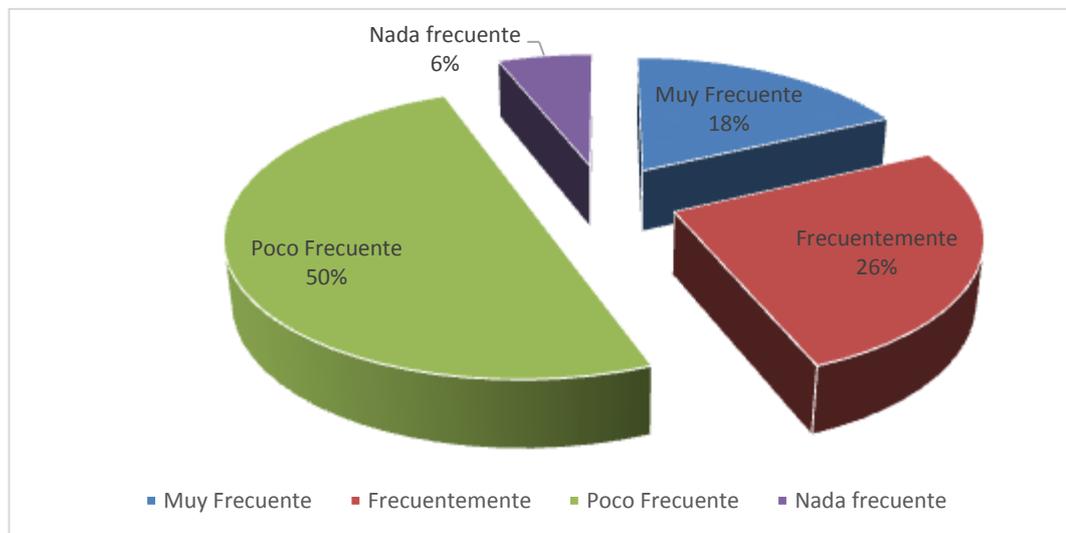
**CUADRO # 23**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Muy Frecuente	9	18%
Frecuentemente	13	26%
Poco Frecuente	25	50%
Nada frecuente	3	6%
<b>TOTALES</b>	50	100%

**Fuente:** Padres de familia de la Escuela De Educación Básica “20 de Enero”

**Responsable:** Ana Cedeño Junco

**GRÁFICO# 20**



**Análisis**

De acuerdo a los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los padres de familia la Escuela De Educación Básica “20 de Enero” se establece que en porcentaje muy frecuente 26%, frecuente 24%, poco frecuente 40%, nada frecuente 10%.



### Interpretación

Considera de acuerdo a los padres de familia que los el docente cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje.



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL  
EDUCACIÓN PARVULARIA

## CUESTIONARIO DE PREGUNTAS A DOCENTES

1.- **¿Utiliza usted el juego como estrategia didáctica con los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

2.- **¿Considera usted que los juegos didácticos son importantes en la educación preescolar?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

3.- **¿Considera usted que los juegos didácticos son una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje ?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	

Nada	
------	--

**4. ¿Selecciona usted juegos apropiados para estimular el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**5.- ¿utiliza usted la colaboración de los estudiantes como uno de los principios básicos para los juegos didácticos?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**6.- ¿Conoce usted cuales son las Ventajas fundamentales de los juegos didácticos?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**7.- ¿Considera usted que el juego contribuye en el aprendizaje de conocimientos?**

Muy frecuente	
---------------	--

Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**8.- ¿Considera usted que los juegos deben ser clasificados según la edad?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**9.- ¿Utiliza usted estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**10.- ¿Conoce cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL  
EDUCACIÓN PARVULARIA

## Cuestionario de preguntas a padres de familia

1.- ¿Utiliza el docente el juego como estrategia didáctica en los estudiantes?

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

2.- ¿Considera usted que los juegos didácticos son importantes en la educación preescolar?

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

3.- Considera usted que los juegos didácticos son una herramienta necesaria para desarrollar el proceso enseñanza aprendizaje ?

Muy frecuente	
Frecuentemente	

Poco frecuente	
Nada	

**4. ¿Selecciona usted juegos apropiados para estimular el desarrollo de enseñanza aprendizaje en los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**5.- ¿utiliza usted la colaboración de los estudiantes como uno de los principios básicos para los juegos didácticos?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**6.- ¿Conoce usted cuales son las ventajas de los juegos didácticos en los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**7.- ¿Considera usted que el Juego contribuye en el aprendizaje de conocimientos en los estudiantes?**

Muy frecuente	
---------------	--

Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**8.- ¿Considera usted que los juegos didácticos deben ser ejecutados según la edad de los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**9.- ¿Utiliza el docente estrategias de enseñanza aprendizaje con los estudiantes?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	

**10.- ¿Conoce cuáles son las relaciones didácticas entre la enseñanza y el aprendizaje?**

Muy frecuente	
Frecuentemente	
Poco frecuente	
Nada	



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL  
EDUCACIÓN PARVULARIA

## Cuestionario de preguntas a estudiantes

Lista de cotejo de observación con 10 indicadores de logro sobre las estrategias didácticas para el aprendizaje significativo para los niños y niñas de nivel inicial.

Escuela de educación básica “20 de Enero”

Grado.....Estudiante.....

OBSERVADOR: Egresada UTB ANA CEDEÑO JUNCO

Muy frecuentemente

Frecuentemente

Poco frecuente

Nada frecuente

N°	INDICADORES	MF	F	PF	NF
1	Desarrolla habilidades a través del juego		X		
2	Desarrolla la inteligencia a través del juego			X	
3	Utiliza técnicas en sus tareas			X	
4	Desarrolla la imaginación				
5	Es espontaneo y tiene curiosidad		X		
6	Es independiente y muestra productividad			X	

7	Tiene capacidad para descubrir lo nuevo			X	
8	Se concentra en su trabajo		X		
9	Tiene originalidad			X	
	Le atrae descubrir lo nuevo, interpretarlo, asimilarlo y generalizarlo.			X	



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL  
EDUCACIÓN PARVULARIA



Con la McS. Lila Morán en la revisión de lectoría del informe final





# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL  
EDUCACIÓN PARVULARIA

CON LA TUTORA MSC. MARISOL CHÁVEZ EN LA REVISIÓN DEL INFORME FINAL



EN LA REVISION DEL INFORMA FINAL



Ministerio  
de Educación

**ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**"20 DE ENERO"**  
RECINTO SAN JOSÉ - CANTÓN BABAHOYO- PROVINCIA LOS RÍOS

---

## *Certifica*

*Que la Sra. ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO, con cédula de ciudadanía N° 092170255-1, estudiante egresada de la carrera de EDUCACIÓN PARVULARIA, de la Facultad de Ciencias Jurídicas Sociales y de la Eduacación, de la Universidad Técnica de Babahoyo, aplico la encuesta correspondiente al tema de investigación para obtener el resultado esperado y desarrollar mi tema de investigación sobre JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "20 DE ENERO" RECINTO SAN JOSÉ, CANTÓN BABAHOYO, PROVINCIA LOS RÍOS, a alumnos y docentes de esta institución.*

*Es todo en cuanto puedo certificar, facultando a la interesada hacer uso del presente como a bien tenga.*

*Atentamente,*

Lcda. Noemi Layana Salinas MSc.  
DIRECTORA DE LA  
ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA  
"20 DE ENERO"





UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO  
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN  
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL  
EDUCACION PARVULARIA



## INFORME DE ACTIVIDADES DEL TUTOR

Babahoyo, Septiembre 2016

Msc.

Marisol Chávez Jiménez

COORDINADORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

Presente.-

### De mis consideraciones:

En mi calidad de directora del Proyecto de Investigación/ Informe Final Del Proyecto de Investigación, designado por el consejo directivo con oficio 0272 / 14/ 07 / 2016 de la Sra. ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO, cuyo título es:

**JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "20 DE ENERO" RECINTO SAN JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS**

Hago llegar a usted el informe de actividades tutoriales cumplidas con el estudiante una vez concluido el trabajo de grado.

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Apellidos y Nombres	ANA GABRIELA CEDEÑO JUNCO
Numero de Cedula	0921702551
Teléfono	0994721343
Correo Electrónico	jostynmc@hotmail.com
Dirección Domiciliaria	Jujan
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	EDUCACIÓN PARVULARIA
Fecha de Ingreso	22 - Mayo - 2010
Fecha de culminación	28 - Febrero - 2016
Título del Trabajo	<b>JUEGOS DIDÁCTICOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE A ESTUDIANTES DE 4 A 5 AÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "20 DE ENERO" RECINTO SAN JOSÉ CANTÓN BABAHOYO PROVINCIA LOS RÍOS.</b>
Título a obtener	LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
Líneas de Investigación	Didáctica
Apellido y Nombre tutor	Msc. Marisol Estrella Chávez Jiménez
Relación de dependencia del docente con la UTB	DOCENTE, TUTORA
Perfil Profesional del Docente	MAGISTER EN EDUCACION
Fecha de certificación del trabajo de grado	27-07-2016

Atentamente



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN



## EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

### PRIMERA SESIÓN

Sábado 27 de agosto 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"><li>Se trabajó las hojas preliminares del informe final del proyecto de investigación.</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Se procedió a ordenar e incluir las hojas preliminares de manera correcta</li></ol>	Gabriela Cedeño. 

### SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Martes 6 de septiembre del 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none"><li>se elaboró el cuestionario de preguntas</li><li>se trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado</li></ul>	<ol style="list-style-type: none"><li>Con la ayuda de las variables se confeccionó el listado de preguntas de los cuestionarios.</li><li>Se seleccionó la pregunta considerada más relevante para</li></ol>	Gabriela Cedeño. 



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

## EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



### TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

3.- sesión sábado 10 de septiembre

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se elaboró las conclusiones y recomendaciones	<ol style="list-style-type: none"><li>1. En base a lo observado en las respuestas de los cuestionarios aplicados, se procedió a redactar las conclusiones del informe final.</li><li>2. Se redactó la recomendación para el problema encontrado en el trabajo de investigativo.</li></ol>	<p>Gabriela Cedeño.</p>

### CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

4.- sesión sábado 17 de septiembre

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se procedió al desarrollo de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se elabora la alternativa propuesta.</li><li>2. Se diseña los aspectos básicos de la alternativa.</li><li>3. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios</li></ol>	<p>Gabriela Cedeño.</p>



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

## EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL



### QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

5.- sesión jueves 22 de septiembre

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se estableció los resultados esperados de la alternativa de la propuesta	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se identifica los periodos de las actividades de la alternativa propuesta.</li><li>2. Se selecciona las estrategias más importantes para la alternativa propuesta.</li></ol>	Gabriela Cedeno. 

### SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

6.- sesión lunes 26 de septiembre

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se estructuró previo análisis la matriz habilitante para la sustentación del informe final del proyecto de investigación	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Se analizó la hipótesis general con sus respectivas variables e indicadores, señalando además las preguntas a aplicar en el trabajo investigativo, así como la conclusión general del mismo.</li></ol>	Gabriela Cedeno. 







