



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

**INFORME FINAL PREVIO A LA OBTENCION DEL TITULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION: EDUCACION PARVULARIA.**

TEMA

EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE VENEZUELA” DEL CANTÓN BUENA FE, PERIODO ACADÉMICO 2015 – 2016.

AUTORA

ANDREA DEL ROSARIO MUÑOZ RODRÍGUEZ

TUTORA:

LCDA. MAYRA DUARTE

LECTORA:

LCDA. ARACELY AURIA

QUEVEDO – LOS RÍOS

2015-2016



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES DE LA EDUCACION
EXTENCION-QUEVEDO

CERTIFICADO DE TUTORA

Lcda. MAYRA DUARTE MSC, TUTORA del informe final de investigación previo a la obtención de título de licenciada en ciencias de la educación mención EDUCACION PARVULARIA

CERTIFICA

Que la Srt ANDREA DEL ROSARIO MUÑOZ RODRIGUEZ ,ha cumplido con la elaboración del informe final de investigación titulado:

**EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE VENEZUELA” DEL
CANTÓN BUENA FE, PERIODO ACADÉMICO 2015 – 2016.**

La misma que esta apta para la presentación respectiva

LECTORA:
LCDA .MAYRA DUARTE MSC.



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES DE LA EDUCACION
EXTENCION-QUEVEDO

CERTIFICADO DE LECTOR

Lcda. Aracely Auria Burgos MSC, Lectora del informe final de investigación previo a la obtención de título de licenciada en ciencias de la educación mención EDUCACION PARVULARIA

CERTIFICA

Que la Srt ANDREA DEL ROSARIO MUÑOZ RODRIGUEZ ,ha cumplido con la elaboración del informe final de investigación titulado:

**EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN
BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE VENEZUELA” DEL
CANTÓN BUENA FE, PERIODO ACADÉMICO 2015 – 2016.**

La misma que esta apta para la presentación respectiva

LECTORA:

LCDA. ARACELY AURIA BURGOS MSC.



UNIVERSIDAD TECNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS SOCIALES DE LA EDUCACION
EXTENCION-QUEVEDO

CERTIFICADO DE LECTOR

Lcda. Aracely Auria Burgos MSC, Lectora del informe final de investigación previo a la obtención de título de licenciada en ciencias de la educación mención EDUCACION PARVULARIA

CERTIFICA

Que la Srt ANDREA DEL ROSARIO MUÑOZ RODRIGUEZ ,ha cumplido con la elaboración del informe final de investigación titulado:

EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE VENEZUELA” DEL CANTÓN BUENA FE, PERIODO ACADÉMICO 2015 – 2016.

La misma que esta apta para la presentación respectiva

LECTORA:

LCDA. ARACELY AURIA BURGOS MSC.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EXTENSIÓN QUEVEDO.

Ing. ROSA NAVARRETE ORTEGA. Msc., con C.I. No. 120193111-8, Docente a medio tiempo de la Extensión Universitaria y Tutora de estudiantes de Pre grado de Educación Parvularia - UTB. QUEVEDO.

CERTIFICA

Que la tesis previa a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia, denominada: EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA REPÚBLICA DE VENEZUELA, CANTÓN BUENA FE, PERIDO LECTIVO 2015 – 2016, elaborada por la estudiante: **ANDREA DEL RASARIO MUÑOZ RODRÍGUEZ**, ha sido revisada y sometida al análisis por la herramienta de control de similitud URKUND, obteniendo el siguiente resultado:

Inskickad av 2016 - 07- 26 20:34(-05:00)

Mottagare rcarriel.utb@analysis.orkund.com

Meddelande TESIS [Visa hela meddelandet](#)

10% av detharc:a 17 sidor stora dokumental består av text som ockaa forekommer 8 st kallor

Trabajo que cumple con todos sus componentes por lo que se autoriza a la EGDA: **ANDREA DEL RASARIO MUÑOZ RODRÍGUEZ**, hacer uso del presente para los fines pertinentes de trabajo de finalización de grado e intereses profesionales – personales.

Atentamente:

Quevedo, 01/08/2016

Ing. Rosa Navarrete Ortega. Msc.
C. I. No. 120193111-8

DEDICATORIA

La concepción de este proyecto está dedicada a mis padres, pilares fundamentales en mi vida. Sin ellos, jamás hubiese podido conseguir lo que hasta ahora.

Su tenacidad y lucha insaciable han hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar, no solo para mí, sino para mi familia en general. También dedico este proyecto a mi esposo, compañero inseparable de cada jornada. El representó gran esfuerzo y tesón en momentos de decline y cansancio. En especial a mi hijo. Sin ellos, no hubiese podido ser.

Andrea Muñoz

AGRADECIMIENTO

Mis sinceros agradecimientos están dirigidos hacia la Universidad Técnica de Babahoyo, a la Lcda. Rosa Navarrete quien con su ayuda y directrices realicé mi perfil de tesis, me brindó información relevante, A los demás docentes que me han formado durante los cuatro años de carrera universitaria, A mi familia, por siempre brindarme su apoyo, tanto sentimental, como económico.

Gracias Dios, gracias padres y hermanos.

Andrea Muñoz

ÍNDICE

	PÁG.
PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
INTRODUCCIÓN.....	vi
ÍNDICE.....	vii
CAPÍTULO I 1	
1. DEL PROBLEMA	¡Error! Marcador no definido.
1.1. Idea o tema de Investigación.	1
1.2. Marco Contextual	1
1.2.1. Marco Internacional.....	1
1.2.2. Marco Nacional.....	1
1.2.3. Contexto Local.....	2
1.2.4. Contexto Institucional.....	3
1.3. Situación Problemática	4
1.4. Planteamiento del problema	6
1.4.1. Problema general	5
1.4.2. Sub-problemas o derivados.....	5
1.5. Delimitación de la investigación	6
1.6. Justificación.....	7
1.7. Objetivos de Investigación.....	8
1.7.1. Objetivo general	8
1.7.2. Objetivos específicos.....	8
CAPITULO II.....	10
2. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	10
2.1. Marco Teórico	10
2.1.1. jugar	11

2.1.2. El juego.....	11
2.1.3.El juego infantil.....	12
2.1.4. Características de los juegos.....	13
2.1.5. Clasificación de l.....	14
2.1.5.1. Juegos Psicomotores.....	15
2.1.5.2.Juegos Cognitivos	16
2.1.5.3.Juegos Sociales	16
2.1.5.4. Juegos Afectivos-Emocionales.....	17
2.1.5.5. Otras Clasificaciones.....	17
2.1.6. Tipos de Juegos Educativos.....	18
2.2. Marco Conceptual	¡Error! Marcador no definido.
2.2.1 Valor del Juego en el Desarrollo de la Inteligencia.....	21
2.2.2. El Juego motor con la Didáctica.....	22
2.2.3. Todos los juguetes conducen a un juego.....	22
2.2.4.El rol del educador en el juego.....	23
2.2.5. Importancia del juego.....	24
2.2.6. Desarrollo afectivo y social.....	25
2.2.7. Desarrollo Cognitivo.....	26
2.2.8. Desarrollo motor.....	27
2.3. Marco Referencial sobre la problemática de investigacion.....	27
2.3.1.Antecedentes Investigativos.....	27
2.3.2.Categorías de Analisis	31
2.4. Postura Teórica	33
2.5. Hipótesis.....	34
2.5.1Hipótesis General	34
2.5.2. Subhipótesis o Derivadas.....	34
2.6. Variables.....	35
CAPITULO III.....	36

3.	RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	36
3.1.	Resultados Obtenidos de la Investigación.....	36
3.2.	Pruebas estadísticas aplicadas	37
3.3.	Análisis e interpretación de datos.....	37
3.4.	Conclusiones específicas y generales.....	59
	3.4.1. Específicas.....	59
	3.4.2. Generales.....	59
3.5.	Recomendaciones específicas y generales.....	60
	3.5.1. Específicas.....	60
	3.5.2. Generales.....	60
	CAPITULO IV.....	61
4.	PROPUESTA DE LA APLICACIÓN.	61
4.1.	Propuesta de aplicación de resultados.	61
4.2.	Alternativa Obtenida.....	62
4.3.	Alcance de la alternativa	62
4.4.	Antecedentes	63
4.5.	Justificación	65
4.6.	Objetivos.....	66
	4.6.1 General.....	66
	4.6.2. Específico.....	66
4.7.	Estructura general de la propuesta.....	67
4.8.	Título.....	67
4.9.	Componentes.....	68
	4.9.1. Actividad lúdica.....	68
	4.9.2. Desarrollo social.....	69
	4.9.3. Desarrollo emocional.....	69
	4.9.4. Desarrollo cognitivo.....	70
4.10.	Resultados esperados de la alternativa.....	71
4.11.	Bibliografía.....	72

4.12. Anexos.....	79
-------------------	----

INDICE DE TABLAS

Encuesta a Docentes

Tabla 1.- Verificación de hipótesis.....	38
Tabla 2.- ¿Considera usted esencial los juegos infantiles para el desarrollo físico del niño en edad preescolar?.....	39
Tabla 3.- ¿Utiliza usted actividades donde el niño ejercite todas las partes del cuerpo?.....	40
Tabla 4.- ¿Cree usted que los juegos infantiles sirven para fomentar la comunicación entre estudiantes de su clase?.....	41
Tabla 5.- ¿Brinda usted mediante los juegos infantiles la oportunidad para que interactúen entre ellos?.....	42
Tabla 6.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades del niño y niña?.....	43
Tabla 7.- ¿Le permite a sus educandos mediante los juegos infantiles expresar sus sentimientos?.....	44
Tabla 8.- ¿Son los juegos infantiles importantes para el desarrollo psicomotor de los estudiantes?.....	45
Tabla 9.- ¿Considera los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad en niños y niñas dentro del aula?.....	46
Tabla 10.- ¿Considera que los juegos infantiles son indispensables para el proceso enseñanza-aprendizaje?.....	47
Tabla 11.- ¿Se propone usted que los estudiantes sean creativos y participativos mediante los juegos infantiles?.....	48

Encuesta a Directivos

Tabla 12.- ¿Cree usted que los juegos infantiles deben incluirse en el Plan curricular ?.....	49
---	----

Tabla 13.- ¿Considera usted que el personal docente debería rescatar los juegostradicionales?.....	50
Tabla 14.- ¿Cuándo usted reúne al personal inicia con un juego infantil para incentivar a que los docentes lo apliquen en sus horas de clases? 51	
Tabla 15.- ¿Piensa usted que es necesario utilizar los juegos infantiles como herramienta para empezar una clase?.....	52
Tabla 16.- ¿Fomenta en su personal docente los juegos infantiles para que los estudiantes interactúen en el entorno educativo?	53
Tabla 17.- ¿Propicia oportunidades mediante los juegos infantiles para demostrar las situaciones vividas por ellos?.....	54
Tabla 18.- ¿Interviene en las clases que los docentes imparten para aportar sus opiniones sobre los temas expuestos?.....	55
Tabla 19.- ¿Inspecciona usted las planificaciones que presentan los profesores para impartir las clases diarias?.....	56
Tabla 20.- ¿Considera importante la utilización de un plan de capacitación sobre juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	57
Tabla 21.- ¿Dialoga con los docentes sobre como seleccionar el material con el cual van a jugar los estudiantes acorde al año de básica?.....	58

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.- Verificación de hipótesis.....	38
Gráfico 2.- ¿Considera usted esencial los juegos infantiles para el desarrollo físico del niño en edad preescolar?.....	39
Gráfico 3.- ¿Utiliza usted actividades donde el niño ejercite todas las partes del cuerpo?.....	40
Gráfico 4.- ¿Cree usted que los juegos infantiles sirven para fomentar la comunicación entre estudiantes de su clase?.....	41
Gráfico 5.- ¿Brinda usted mediante los juegos infantiles la oportunidad para que interactúen entre ellos?.....	42
Gráfico 6.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades del niño y niña?.....	43

Gráfico 7.- ¿Le permite a sus educandos mediante los juegos infantiles expresar sus sentimientos?.....	44
Gráfico 8.- ¿Son los juegos infantiles importantes para el desarrollo psicomotor de los estudiantes?.....	45
Gráfico 9.- ¿Considera los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad en niños y niñas dentro del aula?.....	46
Gráfico 10.- ¿Considera que los juegos infantiles son indispensables para el proceso enseñanza-aprendizaje?.....	47
Gráfico 11.- ¿Se propone usted que los estudiantes sean creativos y participativos mediante los juegos infantiles?.....	48
Encuesta a Directivos	
Gráfico 12.- ¿Cree usted que los juegos infantiles deben incluirse en el Plan curricular ?.....	49
Gráfico 13.- ¿Considera usted que el personal docente debería rescatar los juegostradicionales?.....	50
Gráfico 14.- ¿Cuándo usted reúne al personal inicia con un juego infantil para incentivar a que los docentes lo apliquen en sus horas de clases? ..	51
Gráfico 15.- ¿Piensa usted que es necesario utilizar los juegos infantiles como herramienta para empezar una clase?.....	52
Gráfico 16.- ¿Fomenta en su personal docente los juegos infantiles para que los estudiantes interactúen en el entorno educativo?	53
Gráfico 17.- ¿Propicia oportunidades mediante los juegos infantiles para demostrar las situaciones vividas por ellos?.....	54
Gráfico 18.- ¿Interviene en las clases que los docentes imparten para aportar sus opiniones sobre los temas expuestos?.....	55
Gráfico 19.- ¿Inspecciona usted las planificaciones que presentan los profesores para impartir las clases diarias?.....	56
Gráfico 20.- ¿Considera importante la utilización de un plan de capacitación sobre juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?.....	57
Gráfico 21.- ¿Dialoga con los docentes sobre como seleccionar el material con el cual van a jugar los estudiantes acorde al año de básica?.....	58

RESUMEN

La presente investigación pretende proponer el juego infantil, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con estudiantes. Tras años de considerar este tipo de enseñanza, distintas perspectivas del saber han dado a entender la imperiosa necesidad de replantear la manera en que la educación se lleva a cabo. Sugieren una nueva forma de hacer educación, conforme a las exigencias de un mundo globalizado, en constante cambio y crecimiento, en donde progresivamente el aprendizaje deje de ser un condicionamiento basado en estímulo-respuesta y pase a ser más significativo y contextualizado, centrándose en el niño y en la niña. De este modo, se pasó de una perspectiva conductista a una cognitivista, que da importancia a la información, a los contenidos a aprender, que plantea que un aprendizaje efectivo, debe ser segmentado y entregado de manera gradual, por lo que la y el educando, un poco más activo en su aprender, debe dominar paulatinamente cada uno de estos fragmentos temáticos para llegar a comprenderlos en su totalidad.

Es importante destacar que el juego interviene en el área física, cognitiva y psicosocial, ya que es la principal actividad que acompaña el desarrollo integral de niños y niñas, reforzando los ámbitos motor, intelectual, creativo, emocional, social y cultural. Además, a través de la experiencia del juego se da respuesta a las necesidades, expectativas y percepciones en cada etapa evolutiva. De este modo, el juego estimula la imaginación y la creatividad; facilita la comunicación y la transmisión de información entre los individuos; y, fomenta la adquisición y uso de aprendizajes significativos.

ABSTRACT

This research aims to propose the children's game from the interactional approach to communication, allowing implement it as a pedagogical strategy in an experiment carried out with students, after years of considering this type of teaching, different perspectives of knowledge have suggested the urgent need to rethink the way education takes place. Suggest a new form of education, according to the demands of a globalized world in constant change and growth, where gradually learning ceases to be a system based on stimulus-response and becomes more meaningful and contextualized conditioning, focusing on the and the girl child. Thus, it went from a behavioral perspective to a cognitivista, which gives importance to information, content to learn, which states that effective learning must be segmented and delivered gradually, so that and the learner, a little more active in their learning, should gradually master each of these thematic fragments to get to understand them fully.

Importantly, the game involved in the physical, cognitive and psychosocial because it is the main activity that accompanies the integral development of children, strengthening the engine areas, intellectual, creative, emotional, social and cultural. In addition, through the gaming experience response is given to the needs, expectations and perceptions in each stage. Thus, the game stimulates imagination and creativity; It facilitates communication and transmission of information between individuals; and promotes the acquisition and use of meaningful learning.

INTRODUCCIÓN

El juego no es sólo dejar que el niño lo haga de manera abierta, se debe enfocar en el desarrollo de habilidades, constituye en la socialización dentro y fuera del aula. El docente debe estimular las potencialidades de cada uno de sus estudiantes mediante la motivación y exponer temas más interesantes para despertar la imaginación y el pensamiento lógico.

El juego infantil se considera dentro de la educación como una alternativa pedagógica para poder captar la atención de los educandos de una manera atractiva, factible, en la que se despierta el interés por aprender todo lo expuesto, promueve la interacción, comunicación y el desarrollo cognitivo.

Mediante el juego como actividad lúdica, el estudiante utiliza el lenguaje de forma significativa usando su potencial creativo para cantar, jugar, dibujar, colorear, dramatizar e improvisar. Dentro de esta perspectiva, el docente considera los contenidos de manera interdisciplinaria relacionando la enseñanza aprendizaje con el entorno del niño y las demás áreas temáticas previstas en cada etapa teniendo en consideración que la adquisición del inglés debe fomentarse mediante acciones breves que promuevan, estimulen, motiven y despierten el interés para explorar, manipular, experimentar, preguntar, arriesgarse, y desarrollar procesos cognitivos en la clase.

Los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable. Jugar es investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

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.

CAPÍTULO I

1. DEL PROBLEMA

1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.

El juego infantil y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa “República de Venezuela” del Cantón Buena Fe, Periodo Académico 2015 – 2016.

1.2. MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto Internacional

Desde la corta edad el niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarlo en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués y para ser efectivamente educativo, el juego debe ser diverso y ofrecer problemas a resolver continuamente más difíciles y más interesantes para el niño. El juego, debe convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a partir de su imaginación.

Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano desde su infancia, hasta la edad adulta. Tanto los niños como las niñas no necesitan que nadie les exprese la importancia y la necesidad de jugar, como algo normal, la llevan dentro de ellos. Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera.

Jugando, el niño siente la necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad. El tiempo para jugar es tiempo para aprender.

1.2.2. Contexto Nacional

Centros educativos a nivel nacional, han utilizado desde ya hacía tiempos el método de enseñanza a través de los juegos porque ven en ellos la manera eficaz que el niño se puede adaptar rápidamente y se desenvuelve más en el entorno social, este deja de ser asociable y se convierte en un sujeto simbólico de comunicación social.

En Ecuador es necesario platicar y realizar juegos implementado como un recurso educativo porque, a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez se siente autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

1.2.3. Contexto Local

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego

y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

1.2.4. Contexto Institucional

Un factor importante es la afectividad infantil que adquieren los niños en el centro de estudios mediante el juego, este se convierte en un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales benéficas para ellos.

La organización de los docentes en el aula debe ser flexible y que pueda permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos, sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan tanto cuando están solos y a la vez se hace propuesta de juego.

La participación constante entre niño y el adulto en diversos contextos del centro educativo va creando un hábito de conciencia sobre el juego, muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños.

A base de esto, la investigación se realizará con la finalidad de responder a una necesidad de cambio evidente, la cual es mejorar en manera significativa la enseñanza y el desarrollo de la creatividad dentro de las aulas escolares; los docentes deben procurar darle la importancia del caso, al oficio encomendado, además, deben convertirse en maestros críticos, investigadores y creativos, para de esa forma influenciar en la práctica educativa de sus educandos.

En el primer año de educación básica de la unidad educativa “República de Venezuela”, los educadores carecen de distintos juegos que contribuyan al desarrollo de la creatividad de los estudiantes, además, el profesorado necesita de capacitaciones urgente, en cuanto a nuevas metodologías de enseñanza.

1.3. Situación Problemática

El problema de investigación se ubica, se orienta o circunscribe en las actividades y situaciones que se dan en el contexto educativo. El Ecuador como país en vía de desarrollo pese a formar parte de la globalización no posee un sistema educativo que responde a la realidad y necesidad de la importancia del juego en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes como estrategia para mejorar el aprendizaje.

En la actualidad los pedagogos para resolver tareas adicionales, consecuencia de los problemas sociales, económicos y pedagógicos que influyen sobre el estudiante en la educación, tienen su fe puesta en los métodos activos y en particular los Juegos Didácticos y Juegos Creativos, y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problémicas en la actividad práctica.

La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problémicas está en que en el mismo proceso de solución implica la autoinformación y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que dejan de ser formales y se hacen directamente vitales, lo que compromete a cada participante integralmente, influyendo plenamente en el contenido objeto de estudio.

Ante las ventajas del juego como material didáctico en el proceso metodológico de los docentes demuestra y a la vez exige alternativas de aprendizajes como política de país, cuyo organismo de control como lo es el Ministerio de Educación y Cultura debe poseer los recursos tanto humano como económico para desplegar acciones en favor de la educación ambiental de los estudiantes de la escuela República de Venezuela del cantón Buena Fé.

Dentro del proceso formativo de las escuelas, existen casos donde se debe mantener patrones de conocimientos estrictos, estos se utilizaran como apoyo para extender el proceso educativo. Las instrucciones que los docentes proveen tienden a transformar el sistema educativo en estereotipos para desarrollar el proceso de enseñanza.

Los docentes en general tienen como objetivo preparar a los estudiantes para ser competentes y capaces de desempeñar papeles competitivos en sus carreras profesionales, actualmente lo más importante es planificar las clases y así obtener una guía adecuada para transmitir.

Es preciso señalar que dentro de la educación es necesario motivar las clases para desarrollar contenidos científicos y destrezas que les permita investigar de manera ligera e independiente los conocimientos forjados en el aula.

En la educación es necesario abordar temáticas de métodos y estrategias; de este modo los estudiantes adquieren elementos básicos para la participación y el uso de los medios que les ofrece su entorno educativo, una estrategia que ha tenido gran éxito para incorporar estos elementos en el currículo, consiste en diseñar planificaciones en el que incluyan los juegos educativos para que desarrollen la creatividad y que motiven el estudio de los temas requeridos.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.4.1. Problema general

¿Cómo incide el juego infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “República De Venezuela” Del Cantón Buena Fe, periodo académico 2015 – 2016?

1.4.2. Sub-problemas o Derivados

- ¿Cómo la creatividad determina el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa República de Venezuela?
- ¿De qué manera el juego infantil estimula la psicomotricidad de los estudiantes?
- ¿Cómo repercute la motivación en el aprendizaje lúdico de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica?

1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

Objeto de estudio: El juego Infantil

Campo: Educativo

Área: Académica

Espacial: El estudio se delimita en la Escuela De Educación Básica “República de Venezuela”, cantón Buena Fé de la Provincia De Los Ríos.

Temporal: La investigación se realiza en el Período Lectivo 2015 -2016.

1.6. JUSTIFICACIÓN

El estudiante de la institución educativa República de Venezuela necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca.

Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según el enfoque pedagógico.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el renacimiento se le daba gran importancia al juego.

La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1. Objetivo general

Determinar la incidencia del juego infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “República De Venezuela” del cantón buena fe, periodo académico 2015 – 2016.

1.7.2. Objetivos específicos

- Incentivar la creatividad para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.
- Estimular la psicomotricidad por medio del juego infantil en los estudiantes del primer año.
- Motivar el aprendizaje lúdico para fomentar los juegos educativos.

CAPITULO II

2. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO

2.1.1. Jugar

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irreplicable que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien" (**Rubio, 2008**).

Jugar es algo natural de los seres humanos ya que desde niños jugamos y es lo más lindo que puede pasarle a un niño o una persona por que un niño que se juega y se divierte es un niño feliz.

2.1.2. El juego

El juego es una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida y que va más allá de las fronteras del espacio y del tiempo. Es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social (**Sequera , 2012**).

En el caso que nos ocupa, que es el ámbito escolar, el juego 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 alumnos **(Sequera , 2012)**.

El autor Pugmire-Stoy (1996) 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.

El juego en los niños y niñas es imprescindible para un desarrollo sano y feliz, pues le permitirá entre otras cosas demostrar y afirmar su personalidad, y para ello necesitan disponer de espacios y tiempos adecuados para su realización **(Enriquez , 2015)**.

El juego es una actividad que practican todos los seres humanos sin excepciones ya que todos los humanos tenemos el derecho de jugar.

Por otra parte, el derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, adoptados por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio 7: "El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" **(Sequera , 2012)**.

Según Guy Jacquin, citado por Pugmire-Stoy, el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás.

Seguidamente, González Millán, citado por Wallon (1984), lo define como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" **(Sequera , 2012)**.

Los autores coinciden que el juego es un derecho que tenemos todos los seres humanos, cada persona es libre de ser feliz de jugar y de disfrutar su tiempo libre divirtiéndose y realizando cualquier actividad como jugar.

2.1.3. El juego infantil

El juego infantil constituye la acción en la que el niño o niña satisface su necesidad de aprender. Esto no quiere decir que el juego acompañe a la acción de aprender y que ambas sean dos realidades paralelas o interrelacionadas, significa que juego y aprendizaje forman un todo indisoluble **(Enriquez , 2015)**.

Los niños y niñas tienen la capacidad lúdica asociada a cualquier acción que realizan debido, posiblemente, al esfuerzo que supone el aprendizaje en los primeros dos o tres años de vida. Sin una motivación producida por la vivencia placentera de su tarea sería impensable que pudieran desarrollar tal cantidad y variedad de aprendizajes en tan corto espacio de tiempo **(Enriquez , 2015)**.

El juego infantil para los niños y niñas es una actividad que ayuda al aprendizaje de ellos, y así desarrollar sus capacidades intelectuales divirtiéndose y jugando.

El juego es una actividad, además de placentera necesaria para el desarrollo cognitivo (intelectual) y afectivo (emocional) del niño. El juego espontáneo y libre favorece la maduración y el pensamiento creativo. Los niños tienen pocas ocasiones para jugar libremente.

A veces, consideramos que jugar por jugar es una pérdida de tiempo y que sería más rentable aprovechar todas las ocasiones para aprender algo útil. Por medio del juego, los niños empiezan a comprender cómo funcionan las cosas, lo que puede o no puede hacerse con ellas,

descubren que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que deben aceptarse si quieren que los demás jueguen con ellos **(Reina, 2009)**.

Los adultos a menudo pensamos que los niños juegan para entretenerse, para dejarnos tiempo libre. La realidad es bien distinta. Los niños no juegan para entretenerse, ni para dejarnos tiempo sino porque es el medio por el que comprenden cómo es el mundo y se integran en él. Jugando desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales, y al tiempo que desarrollan todo esto disfrutan y se entretienen pero nunca en la historia de los niños han jugado menos que ahora **(Reina, 2009)**.

Los niños jugando están desarrollando su intelecto ayudando a su maduración y a sus capacidades mentales ya que jugar no es una pérdida de tiempo si no una manera divertida de aprender.

2.1.4. Características de los juegos

Cuando alguien habla sobre un juego, todos damos por sentado que sabemos lo que es, ¿pero serías capaz de realizar una definición sobre lo que es el juego?

Lo cierto es que es un concepto difícil de definir por la gran variedad de factores por los que está condicionado. Es difícil englobar en una definición el juego de un bebé con un mordedor y el de dos jóvenes jugando al ajedrez. Lo que sí es más sencillo es identificar cuando alguien está jugando.

El juego es un recurso educativo por excelencia para los niños ya que por medio de este siempre encuentra motivación y se siente atraído por lo que hace, por lo cual los maestros lo pueden aprovechar en el aula para el

manejo de sus contenidos para facilitar el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo **(Crespillo , 2010)**.

De esta forma los educadores no solo imparten su cátedra, sino que también incentivan al niño a mejorar su condición de socializar con los demás y a su vez ayuda a mejorar el desarrollo de sus sentidos.

Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel **(Crespillo , 2010)**.

Cabe recalcar que los espacios son de gran importancia, porque en ellos se desarrolla mejor la interacción del juego con los niños, pero si se cuenta con otros recursos como por ejemplo el tiempo, sería de gran ayuda para facilitar y amplificar el aprendizaje del niño.

Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que «el juego es el recurso educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula **(Crespillo , 2010)**.

2.1.5. Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios de ahí que no se pueda encontrar una única clasificación. Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. A éstos les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones pero en ningún caso se deben utilizar para encorsetar a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo prefijado según la clasificación con la que en ese momento se les esté comparando (Martínez , 2011).

Los educadores tienen que observar al niño cuando juega, ya sea de forma libre y espontánea o de forma dirigida; al compararla con la clasificación elegida como norma tipo, podrá revelar su etapa de desarrollo y su inclinación personal.

A través del juego el niño muestra su momento evolutivo sin sentirse estudiado y de una forma completamente espontánea y sincera. Cuando se revisan las clasificaciones se obtiene un conocimiento concreto y resumido de lo que sería la naturaleza del juego y de su secuenciación en el tiempo (Martínez , 2011).

La clasificación de los juegos ayuda al docente a verificar cual es el más apto para sus estudiantes, además de aprender a ver que si el niño juega de manera libre o condicionada, al mismo tiempo de obtener un conocimiento concreto y resumido de cómo utilizar el juego como recurso pedagógico. El docente podrá analizar y escoger cual juego puede

2.1.5.1. Juegos Psicomotores:

El juego es una exploración placentera que tiende a probar la función motora en todas sus posibilidades. Gracias a este tipo de juego los niños se exploran a ellos mismos y miden en todo momento lo que son capaces

de hacer, también examinan su entorno, descubriendo a otros niños y objetos que les rodean, haciéndolos partícipes de sus juegos. Se pueden encontrar (Martínez , 2011):

- Los juegos de conocimiento corporal.
- Los juegos motores.
- Los juegos sensoriales.
- Los juegos de condición física.

Los juegos psicomotores nos sirven para explorar al estudiante en su desarrollo motor, físico y emocional.

2.1.5.2. Juegos Cognitivos:

Hay diferentes tipos de juegos que principalmente ayudan el desarrollo cognitivo del individuo. Entre ellos se pueden encontrar los siguientes:

- Los juegos manipulativas, entre los cuales se encuentra el juego de construcción.
- El juego exploratorio o de descubrimiento.
- Otros juegos que ayudan al desarrollo de las capacidades cognitivas son los de atención y memoria, los juegos imaginativos y los juegos lingüísticos (Martínez , 2011).

Los juegos infantiles son también un ente importante para el desarrollo de la atención y la memoria de los niños ya que si son bien implementados en las actividades diarias dentro del aula mantendrán a los estudiantes motivados y atentos.

2.1.5.3. Juegos Sociales:

La mayoría de las actividades lúdicas que se realizan en grupo facilitan que los niños se relacionen con otros niños, lo que ayuda a su socialización y al proceso de aceptación dentro del grupo social. Así, los juegos simbólicos o de ficción, los de reglas y los cooperativos por sus características internas son necesarios en el proceso de socialización del niño (Martínez , 2011).

Los juegos les ayudan a los niños a incorporarse más fácilmente al medio que les rodea y llevar una buena vida social relacionándose con otros niños.

2.1.5.4. Juegos afectivos – emocionales:

Los juegos de rol o los juegos dramáticos pueden ayudar al niño a asumir ciertas situaciones personales y dominarlas, o bien a expresar sus deseos inconscientes o conscientes, así como a ensayar distintas soluciones ante un determinado conflicto. Los juegos de autoestima son los que facilitan al individuo sentirse contento de ser como es y de aceptarse a sí mismo (Martínez , 2011).

2.1.5.5. Otras Clasificaciones:

Los juegos también pueden ser clasificados en función de:

- La libertad de elección del juego.
- El número de individuos necesarios para su realización.
- Por el lugar donde se juega.
- Por el material que se utiliza.
- Por la dimensión social (Martínez , 2011).

Los diferentes tipos de juegos tienen sus propias clasificaciones ya que unos nos ayudan a compartir mutuamente con los demás y otros a desarrollar nuestra capacidad intelectual.

2.1.6. Tipos de juegos educativos

Fomentar el desarrollo intelectual de los más pequeños es una tarea muy importante para los padres, y puede resultar un proceso muy divertido para los niños. En la actualidad existen muchos juegos y actividades didácticas que permiten educar y aumentar la capacidad cognitiva en niños y niñas de corta edad, los cuales brindan excelentes resultados ya que les permiten asimilar rápidamente nuevos conocimientos (Alfonso, 2009).

Estos son algunos **juegos educativos** que pueden ser de gran ayuda:

- **Juegos de Memoria:** En Internet existen muchas páginas que brindan esta clase de actividades en las que los pequeños deben elegir distintas fichas con dibujos entre un grupo y volver a armar las parejas utilizando la memoria. Es un excelente método para estimular el cerebro. Además se pueden imprimir las fichas para jugar fuera del ordenador.
- **Rompecabezas:** Otro gran método de estimulación cognitiva. Cuando son muy pequeños se puede comenzar con puzzles de pocas piezas e ir aumentando el nivel de dificultad a medida que el niño va creciendo.
- **Adivinanzas:** Un excelente juego donde pueden interactuar padres e hijos. Los mayores deben pronunciar enunciados y los niños deben descubrir sobre qué se está hablando. En las adivinanzas se

pueden incluir objetos, números, letras y colores para que el aprendizaje sea más rápido.

- **Cuentos y relatos:** En la actualidad existen muchos textos con dibujos donde los padres pueden enseñarles a los más pequeños diversos contenidos relacionados a la vida cotidiana y a la educación. También se les puede pedir a los niños que desplieguen su imaginación elaborando cuentos donde se incluyan los contenidos aprendidos.
- **Figuras de plastilina:** Otro excelente método de aprendizaje con mucha diversión donde los niños podrán aprender mientras crean distintas figuras como animales, frutas, personas y otros objetos.
- **Aprender letras y números:** A través de canciones, cuentos y dibujos los más pequeños pueden aprender el abecedario y los números más importantes mientras los padres les enseñan cuáles son las aplicaciones diarias de cada uno de ellos (Alfonso, 2009).

Los juegos educativos tienen un rol muy importante en el desarrollo del pensamiento de los niños ya que le van ayudando a mejorar su capacidad de retención.

2.2. Marco Conceptual

El juego es una actitud y una actividad natural, un comportamiento en el que se hace uso de objetos y además crea acciones, no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad.

- **Se inicia con un impulso exploratorio.** Cuando los niños y niñas no se inhiben ante lo desconocido, muestran un comportamiento de investigación que sólo hay que impedir si supone una conducta de riesgo. Como resulta muy difícil reprimir ese impulso, hay que facilitar su progresiva autorregulación.
- **Es placentero para quien lo realiza.** Aunque no se demuestre con expresiones de alegría especial, el juego resulta placentero para sus actores. Favorece un sentimiento de satisfacción que mantiene la actividad con un alto grado de atención y de deleite. El tiempo pasa sin que los niños y niñas se percaten y parece que se interrumpe siempre algo importante cuando llega la hora de dejarlo.
- **Es espontáneo y voluntario.** Es libre y sólo guiado por motivaciones internas, independientemente de sus metas u objetivos. Se acepta de forma personal, lo cual quiere decir que se desea participar en él. Es motivador. La presentación de la actividad de forma lúdica, supone una "llamada" motivadora.
- **Tiene un fin en sí mismo.** Su finalidad es su propia realización, que resulta placentera. Los resultados en el juego son algo añadido. En las actividades lúdicas predomina la acción sobre el objetivo. Tiene o impone reglas para su realización. Estas reglas son impuestas en relación con la acción, los objetos y sus características; el espacio y las posibilidades de los jugadores. En ocasiones son juegos reglados. Hay que crear una referencia de las normas de convivencia, que consisten en "pasarlos bien: todos" y "que a nadie se le haga daño".
- **Implica una participación activa.** El mismo tipo de juego es diferente en cada niño y niña que lo realiza, ya que no sólo se

condiciona por las características exteriores sino también personales.

- **El material no es indispensable para el juego.** Si el niño o niña necesita algún objeto, cualquier cosa le puede valer (trapo como capa, lápiz como avión...), no tiene que ser necesariamente un juguete (Enriquez , 2015).

Los juegos pueden ser diferentes en todos los aspectos, como ejemplo al querer jugar ajedrez lo podemos hacer con diferentes cosas, como palos, tapillas, una tabla, etc...ya que lo importante es crear o incentivar en los niños la creatividad y hacer que se diviertan.

2.2.1. Valor del juego en el desarrollo de la inteligencia

Un maestro tendrá que comprender esos momentos evolutivos: comprender el parangón entre el juego infantil y la cultura como forma de juego. En efecto; lo primero que el docente debe tener en cuenta es que el juego constituye la actividad fundamental del niño y que, gracias a esa actividad, los niños consiguen convertir la fantasía en realidad (Crespillo , 2010).

El juego es un modo de expresión importantísimo en la infancia, una forma de expresión, una especie de lenguaje, la metáfora de Huizinga, por medio de la cual el niño exterioriza de una manera desenfadada su personalidad.

Por esta razón el juego es una actividad esencial para que el niño se desarrolle físico, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no sólo para tener placer y entretenerse sino también, y este aspecto es muy importante, para aprender y comprender el mundo (Crespillo , 2010).

Lo mismo que Huizinga, al interrogar al 'Homo ludens', identificaba la cultura con el fundamento del juego, muchos psicólogos y pedagogos han tratado de resolver cuestiones paralelas que surgen en la época de la infancia: ¿Por qué juega el niño?, ¿Por qué es tan importante el juego para el desarrollo del niño? Creo que la mejor respuesta fue ofrecida por Piaget: el juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia (Crespillo , 2010).

De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensorio motor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas (Crespillo , 2010).

Se puede entender que el juego en el niño es un ente importante ya que gracias a ello el niño puede llevar sus fantasías a la realidad, ya que les ayuda a desarrollar su lenguaje tanto físico como verbal.

2.2.2. El juego motor con la didáctica

La didáctica del juego motor tiene un marco de referencia que es la didáctica de la educación física, es decir, el juego motor construye sus conocimientos de aplicación dentro de este campo científico, aportándole sus peculiaridades, por lo que no supone ninguna concepción teórica general nueva, pues se limita por los presupuestos didácticos. Podemos afirmar que no es una didáctica del juego motor, sino una didáctica que se matiza con relación a la naturaleza de los juegos motores.

El juego motor representa una opción pedagógica de invención sistemática e intencional sobre el ser humano, con fines previamente asignados y tan necesarios como otras opciones educativas, siendo uno de los medios más característicos (Navarro, 2002).

El juego motor como didáctica es muy importante ya que ayuda al niño en su desarrollo físico. El mismo que se puede utilizar como una opción pedagógica.

2.2.3. Todos los juguetes conducen a un juego

El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra (Rubio, 2008).

Los juguetes son el principio e inicio de los juegos ya que los juguetes son los que conducen a jugar pueden ser diferentes tipos de juguetes como una sábana hasta una muñeca.

2.2.4. El rol del educador en el juego

Con los juegos y las experiencias se favorece el aprendizaje de aquello que es complejo en sí mismo, construyendo situaciones motivadoras para ellos. Del mismo modo, el juego permite desarrollar capacidades, competencias, curiosidades y actitudes constructivistas en los niños/as. También permite al maestro/a conocer mejor al niño/a (Actividades infantiles , 2014).

El papel del maestro y maestra en el juego para conseguir que éste se desarrolle eficazmente consiste en:

- Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus alumnos/as.

- Programar actividades motivadoras y estimulantes para los niños/as
- Centrar el interés del niño/a en el juego
- Tener una adecuada sensibilidad observadora.
- Intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés del niño/a
- Indicar posibles direcciones para conducir el juego, etc...

Además de estas recomendaciones, el maestro/a debe tener en cuenta que muchos de los aprendizajes que los niños adquieren en diversos contextos de experiencias, se producen fuera del control estricto de los maestros/as (Actividades infantiles , 2014).

Los educadores ayudan a los niños y las niñas a conocerse mejor implementando juegos colectivos en sus labores diarias, ya que esto ayuda a mejorar el compañerismo y ser sociable con los niños de su aula.

2.2.5. Importancia del juego

El juego ocupa una parte importante de la jornada del niño/a en la escuela. En el juego el maestro/a está presente pero deja espacio para que éstos puedan auto organizarse (Actividades infantiles , 2014).

La importancia del juego reside en las continuas exploraciones, descubrimientos y conocimientos que el niño/a realiza en el espacio físico. Precisamente por este valor es necesario que los maestros/as se interesen por lo que pasa (Actividades infantiles , 2014):

- Observando el juego y las diferentes competencias que muestran
- Introduciendo novedades para conseguir mayor motivación
- Promoviendo interacciones entre el grupo, etc...

El juego se considera un contexto idóneo para observar el desarrollo de las diferentes capacidades del niño/a. En este sentido, el maestro/a tiene las siguientes responsabilidades (Actividades infantiles , 2014):

- Por un lado, debe programar juegos que estimulen el descubrimiento significativo para el desarrollo del niño/a.
- Por otro, la de acompañar a los niños/as en el proceso de aprendizaje a través del juego con una actitud educativa, y considerar si las actividades programadas son adecuadas para la consecución de los objetivos formulados.
- Por último, valorar los significados y aportaciones que los niños/as ponen en el juego (Actividades infantiles , 2014).

La importancia del juego en los niños es que le enseñan muchas cosas como a desarrollar sus capacidades físicas y educativas asimismo desarrollan todas sus capacidades.

2.2.6. Desarrollo afectivo y social

Se va consolidando el sentido de autonomía. La capacidad para expresar sus necesidades y pensamientos a través del lenguaje les ayuda a ser más "independientes". Los niños comienzan a jugar con parejas a esta edad, pero si consideramos que su pensamiento es muy egocéntrico, y que tienen dificultad para distinguir entre una acción física y la intención psicológica que hay detrás de esa acción, podemos observar que estos juegos se producen junto a otros, no con otros. Si bien, a finales de la etapa comienzan a establecer relaciones de amistad verdadera, las relaciones fundamentales son con sus padres (Campanero , 2012).

Los niños absorben valores y actitudes de la cultura en la que los educan, generalmente con el padre del mismo sexo. Se produce así en estos años, un proceso de tipificación sexual en el cual los niños van captando

mensajes de la sociedad acerca de cómo se deben diferenciar niños y niñas.

El niño va aprendiendo a través de la obediencia y el castigo, aprende a evaluar de acuerdo a las consecuencias y va formando sus primeros criterios morales (Campanero , 2012).

Los niños van desarrollando su capacidad afectiva van jugando pueden comenzar jugando en parejas hasta el punto de formalizar su amistad con todo un grupo y poco a poco van mejorando su capacidad afectiva, aunque aún no entienden la psicológica, ellos se esmeran en lo que realizan por el simple hecho de querer ser partícipes en el juego.

2.2.7. Desarrollo cognitivo

El manejo del lenguaje y las ideas le permite ir formando su propia visión del mundo. Desarrolla su capacidad para utilizar símbolos en pensamientos y acciones, y comienza a manejar conceptos como edad, tiempo, espacio. Sin embargo, aún no logra separar completamente lo real de lo irreal, y su lenguaje es básicamente egocéntrico. Todavía le cuesta aceptar el punto de vista de otra persona (Campanero , 2012).

En esta etapa, los niños comienzan a entender identidades, funciones y algunos aspectos de clases y relaciones, pero todo se ve limitado por el egocentrismo.

Se produce un desarrollo de la función simbólica, la capacidad para representar mentalmente imágenes visuales, auditivas o cinestésicas que tienen alguna semejanza. La comprensión de identidades hace que las cosas sigan siendo iguales aunque cambien de forma, tamaño o apariencia.

Respecto a la comprensión de funciones, el niño comienza a establecer relaciones básicas entre dos hechos de manera general y vaga, no con absoluta precisión. Esto apunta a que su mundo ya es más predecible y ordenado, pero aún existen características que hacen que el pensamiento pre-operacional esté desprovisto de lógica (Campanero , 2012).

Su desarrollo cognitivo le da una idea de lo que es el mundo aunque no muy clara pero poco a poco la tendrá luego empiezan a usar símbolos de pensamientos y acciones.

2.2.8. Desarrollo motor

El desarrollo físico aumenta rápidamente durante la etapa infantil. Los sistemas muscular y nervioso y la estructura ósea están en proceso de maduración, lo que permitirá al niño moverse de manera más coordinada. Los niños muestran progreso en la coordinación de los músculos grandes y pequeños y en la coordinación óculo- manual.

Este desarrollo hará que el niño sea cada vez más autónomo, cada vez realizará más cosas sin la ayuda de un adulto, como por ejemplo vestirse (Campanero , 2012).

2.3. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN.

2.3.1. Antecedentes Investigativos

Autores como Silva (1995) en su aporte sobre el tema el juego como herramienta educativa refiere que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer

de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo" (Sequera , 2012).

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede a solas de las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela (Sequera , 2012).

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas dónde se favorece la interacción social, dónde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo (Sequera , 2012).

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende

siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación (Sequera , 2012).

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral (Sequera , 2012).

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio (Sequera , 2012).

Jugar con un adulto ayuda al niño a desarrollar su capacidad de interacción social ya que practicando algún juego en el aula se está realizando una pequeña sociedad.

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la

búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana (Torres, 2001).

En ese sentido, se desarrollaron las microclases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional. En el trabajo realizado en las microclases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso (Torres, 2001).

Desde esa perspectiva, el ámbito interdisciplinario amalgama desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología, porque todas ellas han tenido como sujeto de estudio tienen como categorías básicas al estudiante y al aprendizaje interconectados por el aporte didáctico (Torres, 2001).

En este aporte se considera que el juego es la actividad más agradable que existe en el ser humano ya que por medio de él logra el niño desde que nace hasta que tiene uso de razón a desarrollar sus destrezas y habilidades, así como la creatividad e imaginación.

Para Crespillo en su aporte sobre el tema el juego y la educación indica que la introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento,

explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad (Crespillo , 2010).

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. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil (Crespillo , 2010).

2.3.2. Categorías de Análisis

Crespillo mediante su manifestación, alude que el sentido y la actividad mental en el juego son continuos 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 (Crespillo , 2010)

Por otra parte, Torres, 2001, considera “que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo”

El juego, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa. (OPPENHEIM, 2012).

A su vez, Escudero y Jiménez definen en una de sus obras, "el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo". Estas personas hacen un énfasis a las necesidades que tiene el ser humano ante la cotidianidad de los problemas que se presentan en el diario vivir, basándose en el desarrollo físico y mental que pueden obtener los niños y niñas a través de la didáctica del juego para dar soluciones a adversidades que se les presentan en su diario vivir.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del

pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil. (Solá, 2012).

Sin duda alguna se debe de tener en cuenta que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones, ya que ella nos impulsa y nos incentiva a desarrollar nuestra creatividad y más aún si se trata de la agilización de nuestra mente y nuestro cuerpo., ayuda al infante a desenvolverse más en su entorno y ser prácticos.

En el nivel de Educación Inicial, estas funciones son muy básicas e importantes pero, también es cierto que si no se le da solución al problema, los niños en un futuro se enfrentarían dificultades a la hora de interactuar con los demás.

Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no.

A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. Sería muy positivo que empezáramos a incluir el juego en nuestro trabajo, en nuestra pareja, con amigos y redescubrirlo en nosotros mismos. Con la ayuda de nuestros hijos (Rubio, 2008).

Es necesario que los adultos creen espacios en donde sus propios hijos se desenvuelvan e incentiven a otros a realizarlo, no todo depende del niño/a sino que también los padres tienen que actuar como percusores de la socialización.

2.4. POSTURA TEÓRICA

Luego de haber realizado la investigación bibliográfica sobre los juegos infantiles se concuerda con la teoría de Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño (Sequera , 2012).

Se puede entender que el juego es un instrumento muy importante en el desarrollo del ser humano, ya que desde su nacimiento se convierte en un ente motivador de comunicación en su diario vivir, ya sea por la necesidad de mantener contacto con los demás o por desarrollo de la creatividad e imaginación.

Al mencionar la creatividad en el contexto social educativo, el juego, más que una necesidad es un instrumento que depende de los educadores y de los padres estimular la recreación que lleva consigo.

2.5. HIPÓTESIS

2.5.1. Hipótesis General o Básica

Con la implementación de un Plan de Capacitación sobre juegos infantiles mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa República de Venezuela del cantón Buena Fé, provincia de Los Ríos durante el año 2015.

2.5.2. Sub-hipótesis o Derivadas

- Incentivando la creatividad fortalecen el aprendizaje de los estudiantes.
- Si se estimulara la psicomotricidad en los estudiantes fomentaríamos el interés por el estudio.
- Motivando a los estudiantes con el juego infantil fomentaremos el aprendizaje lúdico.

2.6. VARIABLES

2.6.1. Variable Independiente

El Juego Infantil

2.6.2. Variable Dependiente

Proceso de Enseñanza-Aprendizaje

CAPITULO III

3. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

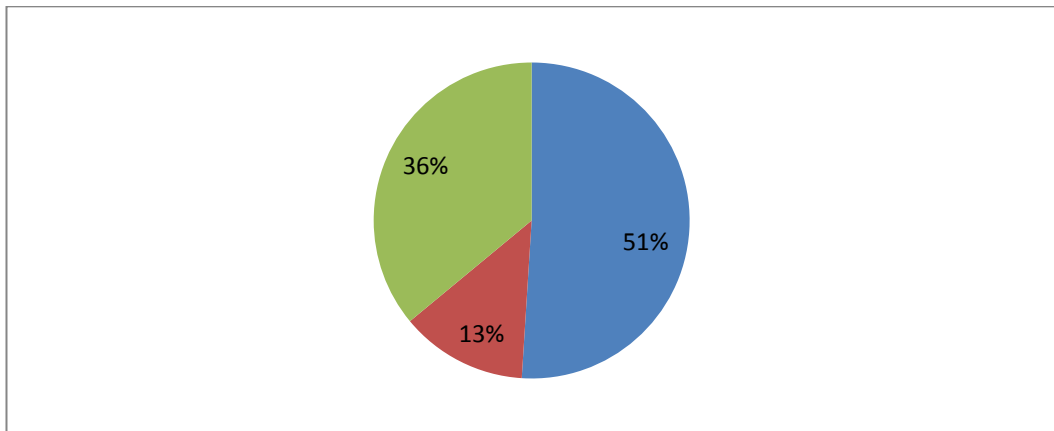
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.2. PRUEBAS ESTADÍSTICAS APLICADAS.

Hipótesis general.- Con la implementación de un Plan de Capacitación sobre juegos infantiles mejorara el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa República de Venezuela del cantón Buena Fé, provincia de Los Ríos durante el año 2015.

Cuadro N° 1: Verificación de las hipótesis.				
Preguntas a los docentes	Si	No	A veces	Total
1. Considera usted esencial los juegos infantiles para el desarrollo físico del niño en edad preescolar?	6	1	2	9
2. ¿Utiliza usted actividades donde el niño ejercite todas las partes del cuerpo?	5		4	9
3. ¿Cree usted que los juegos infantiles sirven para fomentar la comunicación entre estudiantes de su clase?	4	1	4	9
4. ¿Brinda usted mediante los juegos infantiles la oportunidad para que interactúen entre ellos?	3		6	9
5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades del niño y niña?	6	1	2	9
6. ¿Le permite a sus educandos mediante los juegos infantiles expresar sus sentimientos?	8		1	9
7. ¿Son los juegos infantiles importantes para el desarrollo psicomotor de los estudiantes?	3	3	3	9
8. ¿Considera los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad en niños y niñas dentro del aula?	2		7	9
9. ¿Considera que los juegos infantiles son indispensables para el proceso enseñanza-aprendizaje?	2	5	2	9
	7	1	1	9
Total	46	12	32	90
Porcentaje	51 %	13 %	36%	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez Fuente: Unidad Educativa "República de Venezuela"				

Gráfico N° 1: Verificación de las hipótesis



Con respecto a la encuesta realizada a los docentes queda comprobada la hipótesis ya que dan un resultado de un 51%, siendo el porcentaje más alto manifestando que los docentes Si opinan que los juegos infantiles contribuyen a mejorar el rendimiento académico y son la herramienta indispensable en el proceso de enseñanza-aprendizaje, 13% No y 36% A veces.

$$\bar{X} = 90\%$$

$$n = 1$$

$$u = 50$$

$$o = 3(2 - 4,5)$$

$$Z = \frac{\bar{X} - u}{o / \sqrt{n}}$$

$$Z = \frac{\bar{X} - u}{o / \sqrt{n}} = Z = \frac{90\% - 50\%}{3 / \sqrt{126}} = \frac{0.90 - 0.50}{3 / 11.22} = \frac{0.40}{3 / 11.22} = \frac{0.40}{0.27}$$

$$= 1.48 \quad \text{Respuesta}$$

3.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.

Encuesta aplicada a la docente de la Unidad Educativa “República de Venezuela” sobre el tema: Los juegos infantiles y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

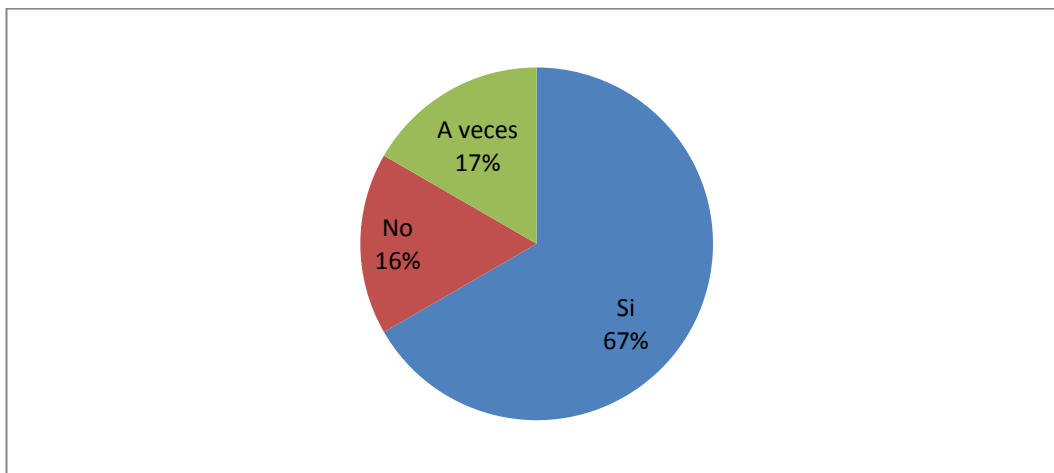
ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Considera usted esencial los juegos infantiles para el desarrollo físico del niño en edad preescolar?

Cuadro N° 2:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	4	67%
2	No	1	16%
3	A veces	1	17%
Total		6	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa "República de Venezuela"

Gráfico N° 2



Análisis.- En la pregunta N° 1 realizada a los docentes consideran que son importante los juegos infantiles el 67%, mientras que el 17% opina que A veces y el 16% opina que No esenciales para el desarrollo físico de los estudiantes.

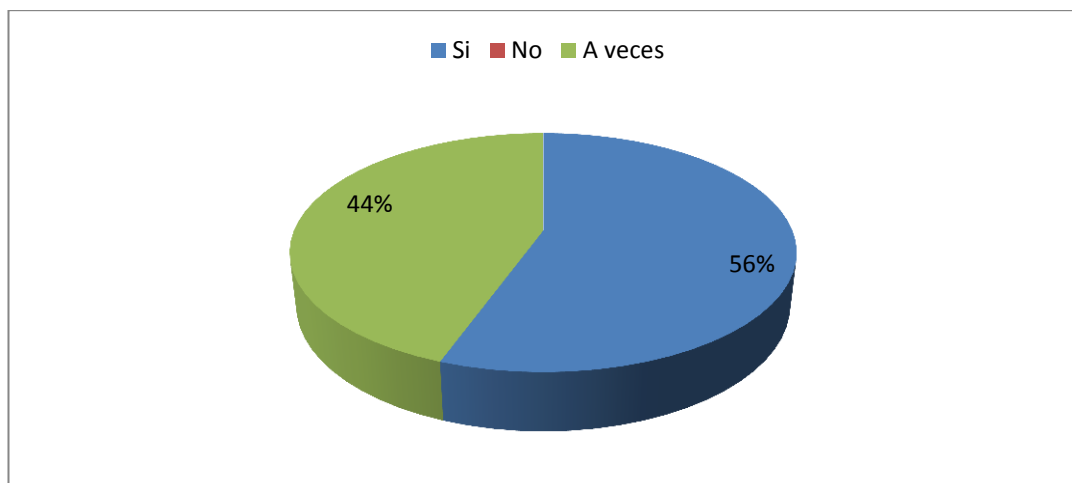
Interpretación.- Según los resultados se nota que los docentes emplean los juegos infantiles acorde a la edad preescolar.

2. ¿Utiliza usted actividades donde el niño ejercite todas las partes del cuerpo?

Cuadro N° 3:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	5	56%
2	No		
3	A veces	4	44%
Total		9	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 3



Análisis.- En la pregunta N° 2 el 56% consideran que los juegos infantiles Si son primordiales para el movimiento del cuerpo mientras que el 44% expresa que solo A veces se pueden emplear.

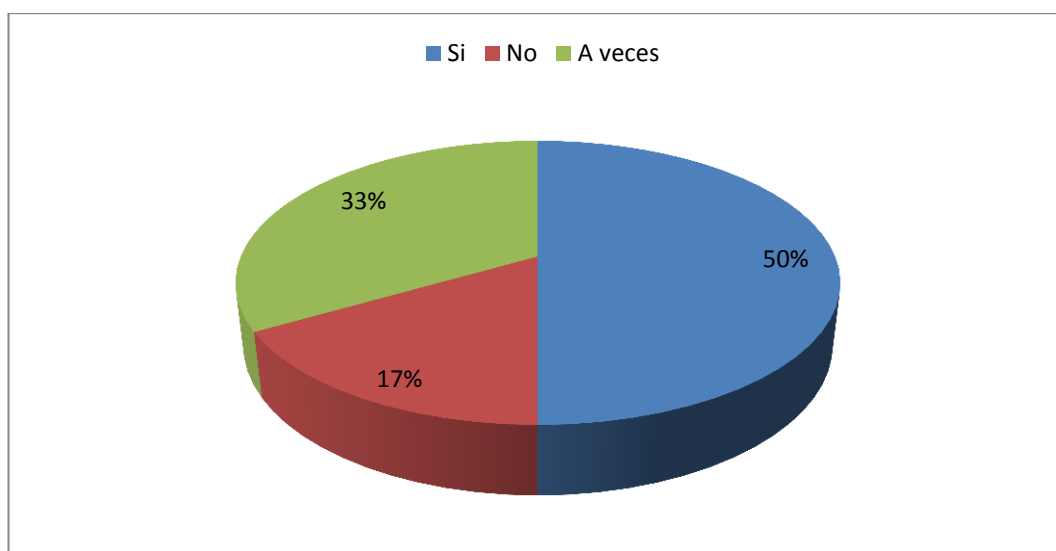
Interpretación.- En esta pregunta podemos notar que los docentes en su mayoría emplean las actividades para ejercitar el cuerpo como una estrategia para beneficiar el objetivo planteado hacia los estudiantes.

3. ¿Cree usted que los juegos infantiles sirven para fomentar la comunicación entre estudiantes de su clase?

Cuadro N° 4:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	3	50%
2	No	1	17%
3	A veces	2	33%
Total		6	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 4



Análisis.- Según la respuesta de los docentes en la pregunta 3 podemos apreciar que el 50% Si fomentan la comunicación entre estudiantes, el 33% solo A veces y el 17% que No.

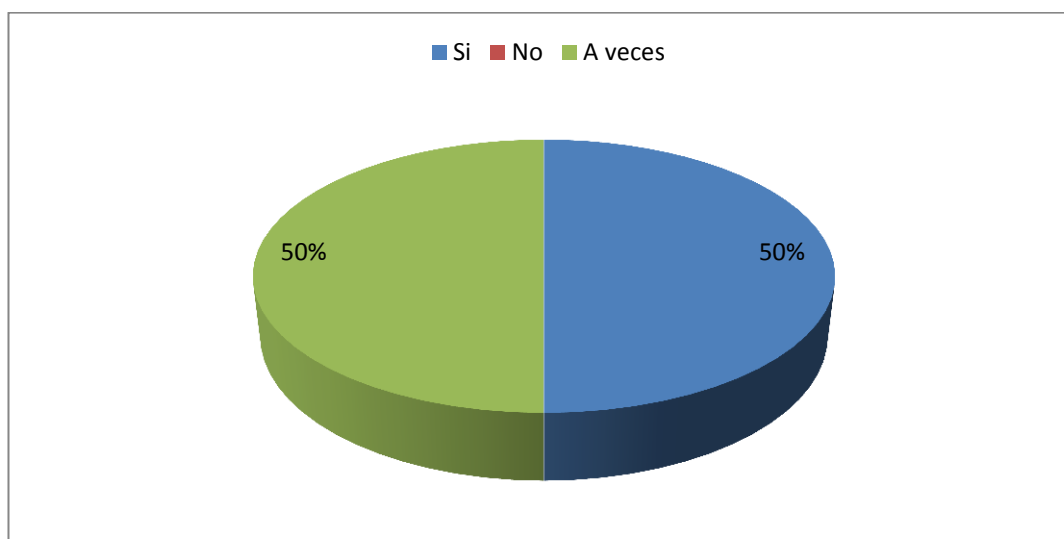
Interpretación.- Los docentes deberían incentivar la socialización de los estudiantes en los juegos infantiles donde fortalezcan los lazos de amistad y valores, tales como el respeto.

4. ¿Brinda usted mediante los juegos infantiles la oportunidad para que interactúen entre ellos?

Cuadro N° 5:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	3	50%
2	No		
3	A veces	3	50%
Total		6	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa "República de Venezuela"

Grafico n° 5



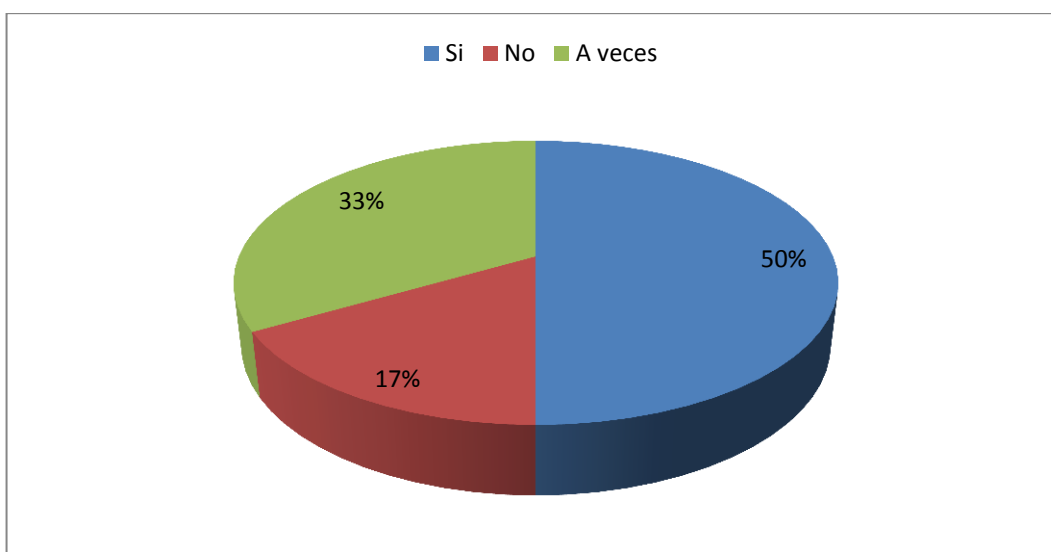
Análisis.- Se estima en la respuesta 4 que el 50% que los docentes si brindan la oportunidad que interactúen entre ellos mientras el 50% asume que A veces.

Interpretación.- La mayoría de docentes deberían utilizar otras técnicas para aprovechar que los estudiantes tienen aprecio por socializar entre ellos y hacer más afectiva la clase.

5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades del niño y niña?

Cuadro N° 6:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	3	50%
2	No	1	17%
3	A veces	2	33%
Total		6	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 6



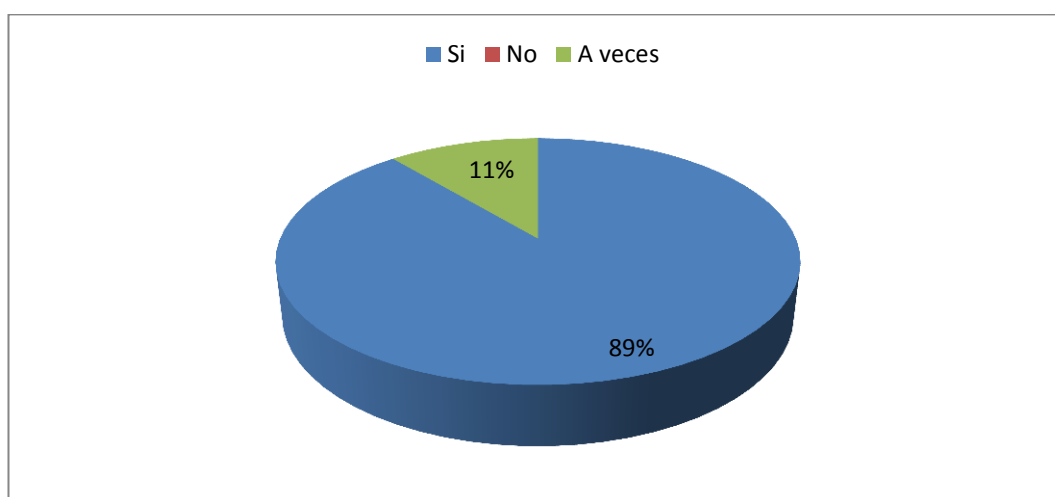
Análisis.- La respuesta de los docentes en la pregunta 5 nos acota que el 50% Si Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades del estudiante, el 33% solo A veces y el 17% que No.

Interpretación.- Dentro de las necesidades de cada ser humano se considera las actividades lúdicas que logra integrar en este caso a los estudiantes y contribuye a la motivación para desarrollar su conocimiento en el aula.

6. ¿Le permite a sus educandos mediante los juegos infantiles expresar sus sentimientos?

Cuadro N° 7:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	5	89%
2	No		
3	A veces	1	11%
Total		6	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 7



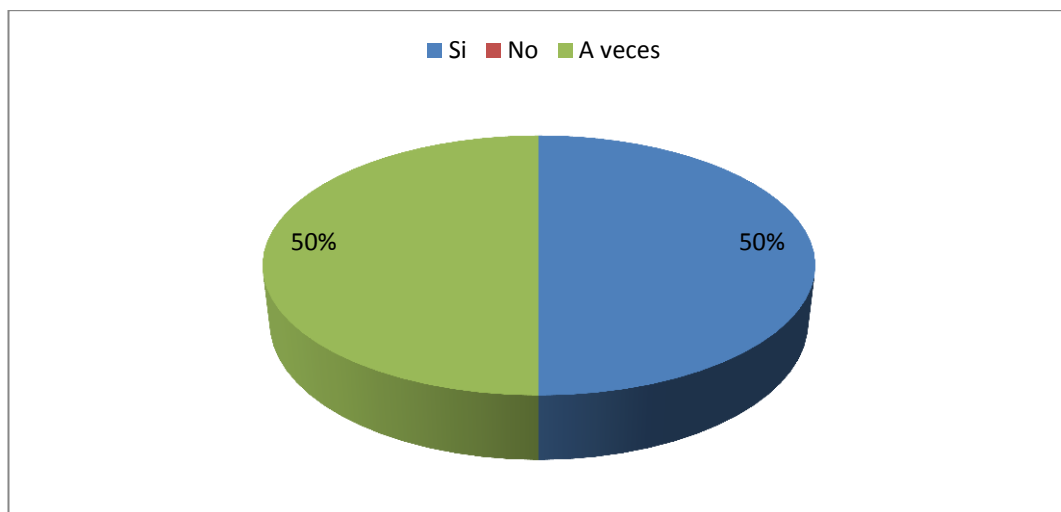
Análisis.- Considerando el 89% opina que Si permite a sus educandos mediante los juegos infantiles expresar los sentimientos, el 11% expresa que A veces.

Interpretación.- Con la respuesta obtenida puedo verificar que los docentes no descartan la posibilidad de realizar los juegos infantiles para demostrar sus sentimientos.

7. ¿Son los juegos infantiles importantes para el desarrollo psicomotor de los estudiantes?

Cuadro N° 8:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	3	50
2	No		
3	A veces	3	50%
Total		6	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 8



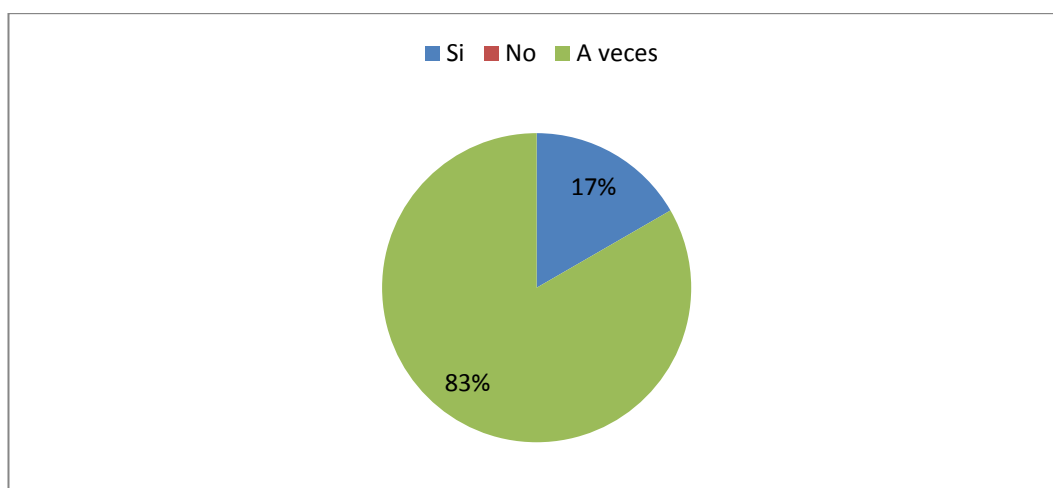
Análisis.- En la pregunta N° 8 respondió 50% que A veces consideran importante los juegos infantiles para el desarrollo psicomotor, 50% que Si.

Interpretación.- De acuerdo a la encuesta en la pregunta 8 se expresa que los docentes admiten que los juegos son importante para el desarrollo psicomotor de los estudiantes donde a esta edad juega un papel muy importante.

8. ¿Considera los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad en niños y niñas dentro del aula?

Cuadro N° 9:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	1	22%
2	No		
3	A veces	5	78%
Total		6	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 9



Análisis.- En la pregunta 8 se obtuvo como resultados que el 83% considera que A veces se deben emplear como recurso para estimular la creatividad y el 17% promueve que Si.

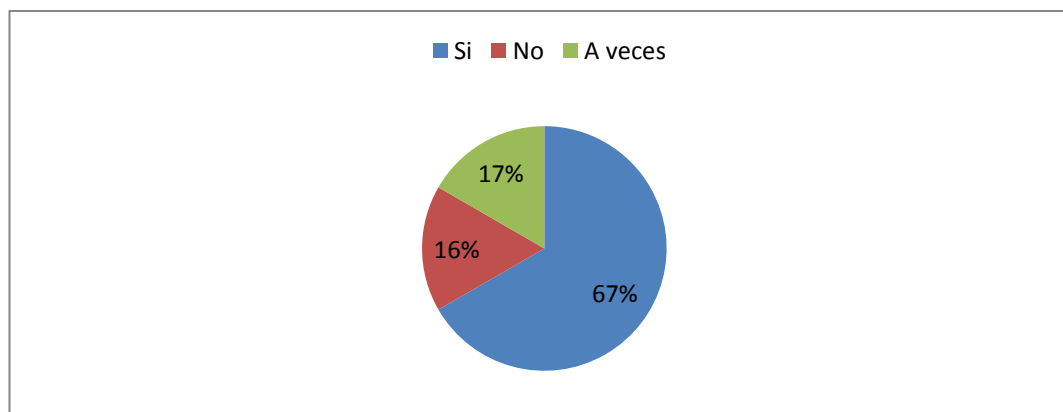
Interpretación.- En base a la encuesta realizada se detalla que los juegos infantiles son necesarios para estimular el aspecto creativo en los estudiantes dentro y fuera del aula.

9. ¿Considera que los juegos infantiles son indispensables para el proceso enseñanza-aprendizaje?

Cuadro N° 10:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	1	16%
2	No	4	67%
3	A veces	1	17%
Total		6	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 10



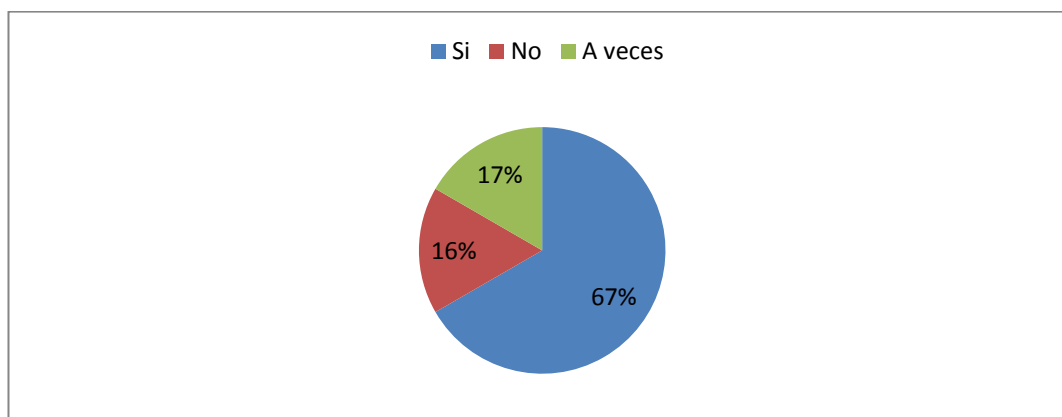
Análisis.- En la pregunta 9 se obtuvo como resultados que el 67% respondió no considera indispensables los juegos infantiles para el proceso enseñanza-aprendizaje, el 16% Si lo realiza y el 17% A veces.

Interpretación.- Tomando en cuenta los resultados se puede observar que los docentes están negativos con respecto a la importancia que debe darse a los juegos infantiles en la enseñanza donde los beneficiados son los estudiantes.

10. ¿Se propone usted que los estudiantes sean creativos y participativos mediante los juegos infantiles?

Cuadro N° 11:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si	4	67%
2	No	1	16%
3	A veces	1	17%
Total		9	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 11



Análisis.- En la pregunta 10 se obtuvo como resultados que el 16% de negatividad sobre estimular la creatividad y participación en los estudiantes mientras que el 17% está de acuerdo sobre implementarlas y el 67% Si está de acuerdo para incentivar por medio de motivación la clase.

Interpretación.- El resultado de esta pregunta da a entender que los docentes consideran importante incluir en la planificación las estrategias para desarrollar el juego infantil mediante las clases impartidas.

ENCUESTA A DIRECTIVO

1. ¿Cree usted que los juegos infantiles deben incluirse en el Plan Curricular para fomentar el razonamiento en el nivel Inicial?

Cuadro N° 1:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Siempre	1	100%
2	A veces		
3	Nunca		
Total		1	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 1



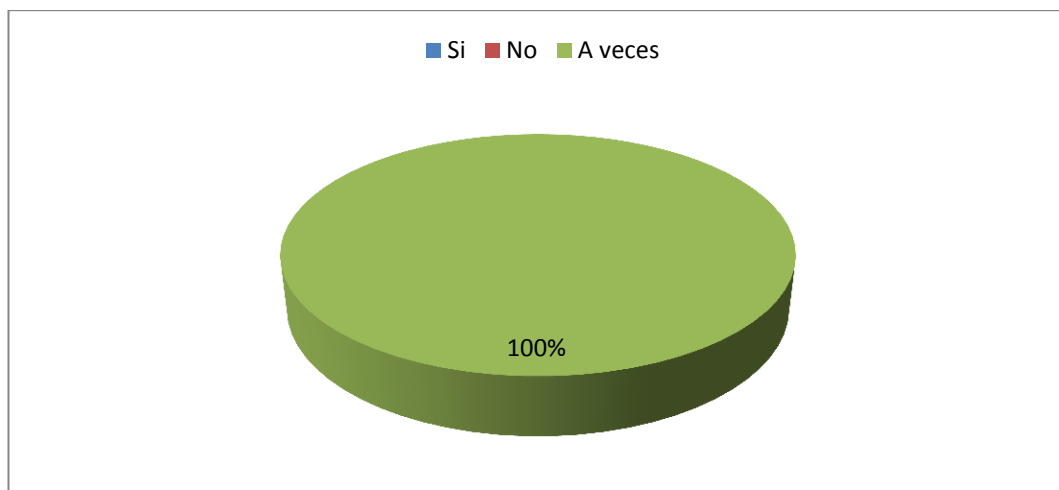
Análisis.- En la preguntas N° 1 realizada al directivo considera que los docentes considera importante implementar los juegos infantiles en la planificación curricular el 100%.

Interpretación.- Acorde a los resultados de esta pregunta el directivo expone que los docentes deberían implementar los juegos infantiles de esta manera cumplir con la planificación curricular.

2. ¿Considera usted que el personal docente debería rescatar los juegos tradicionales?

Cuadro N° 2:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Siempre		
2	Nunca		
3	A veces	1	100%
Total			100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 2



Análisis.- En la pregunta N° 2 el 100% considera que A veces es necesario rescatar los juegos tradicionales en todos los años de básica.

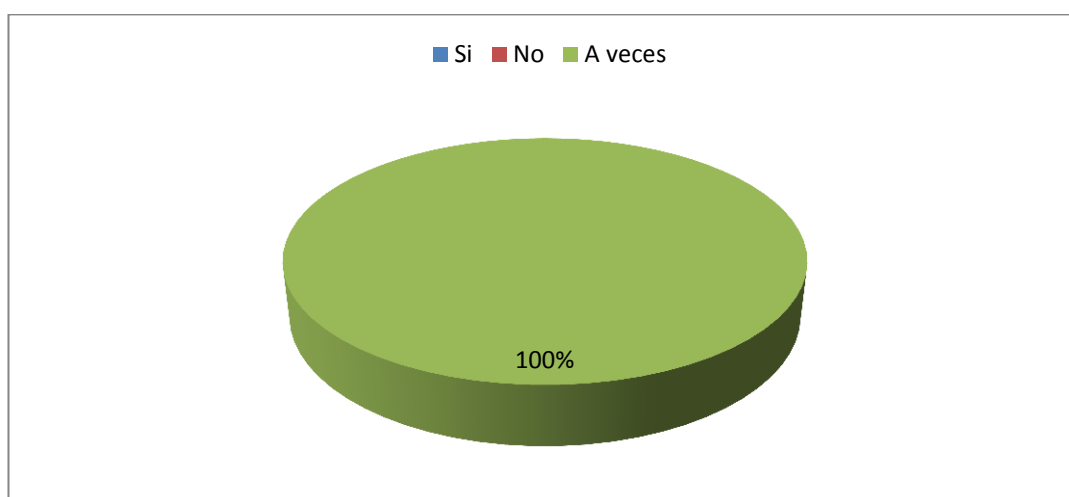
Interpretación.- Tomando en cuenta la respuesta considero que el directivo expone que los demás años de básica no tienen la necesidad de rescatar los juegos que han sido iconos en nuestras familias que va de generación en generación.

3. ¿Cuándo usted reúne al personal inicia con un juego infantil para incentivar a que los docentes lo apliquen en sus horas de clases?

Cuadro N° 3:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si		
2	No		
3	A veces	1	100%
Total		1	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 3



Análisis.- Los resultados adquiridos en base a la pregunta podemos observar que el 100% A veces motiva al personal docente sobre los juegos infantiles.

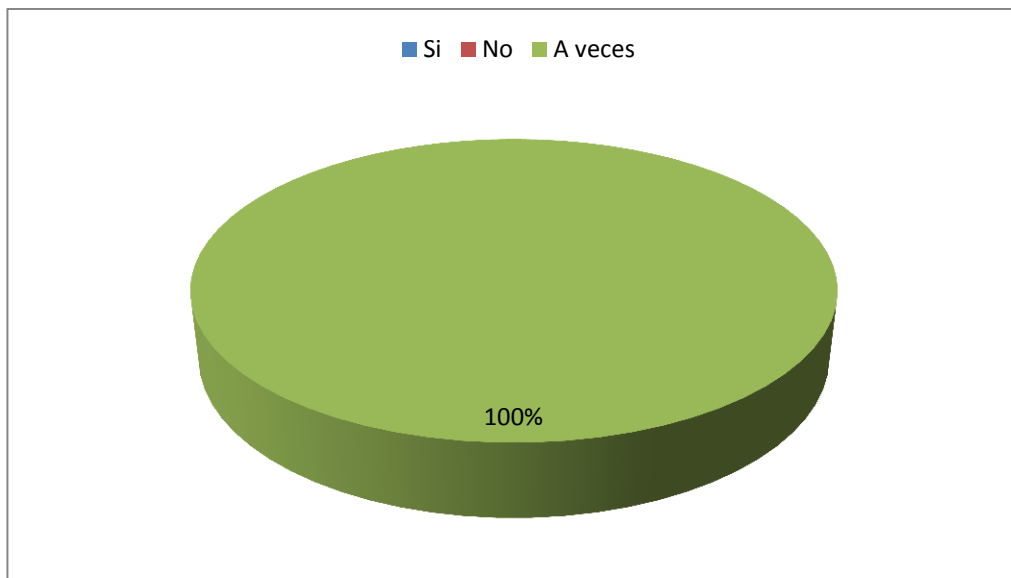
Interpretación.- La motivación es la herramienta fundamental en los estudiantes del Nivel Inicial, es decir un juego infantil tomándolo como un hábito en clases se incentivaría el desarrollo intelectual de los estudiantes.

4. ¿Piensa usted que es necesario utilizar los juegos infantiles como herramienta para empezar una clase?

Cuadro N° 4:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si		
2	No		
3	A veces	1	100%
Total		1	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa "República de Venezuela"

Grafico nº 4



Análisis.- El 100% opina que A veces los docentes inician la clase con juegos infantiles.

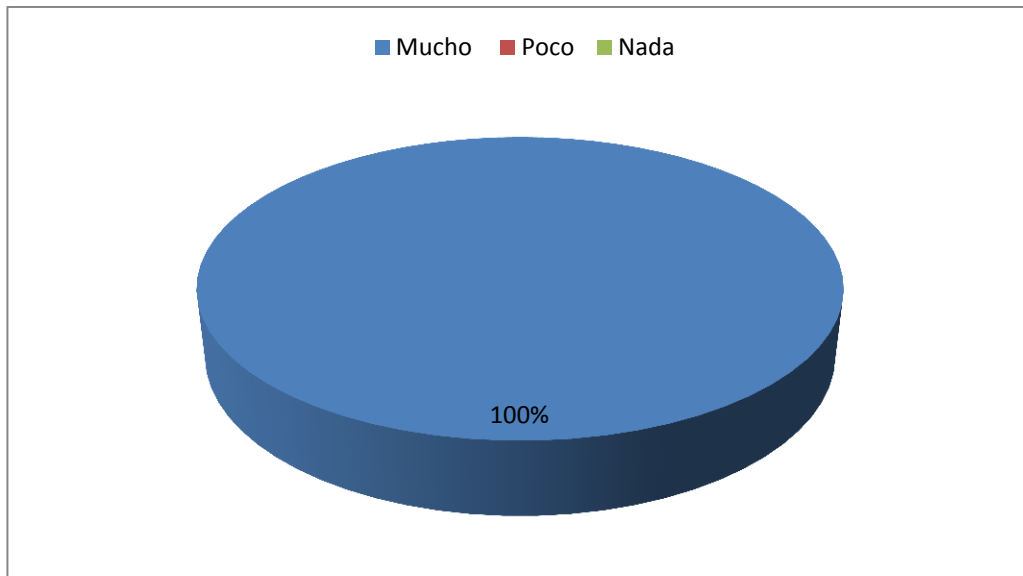
Interpretación.- De acuerdo a la respuesta el directivo debería exigir en su planificación una motivación para que los estudiantes sientan la clase amena y puedan moldear sus opiniones.

5. ¿Fomenta en su personal docente los juegos infantiles para que los estudiantes interactúen en el entorno educativo?

Cuadro N° 5:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Mucho	1	100%
2	Poco		
3	Nada		
Total		1	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 5



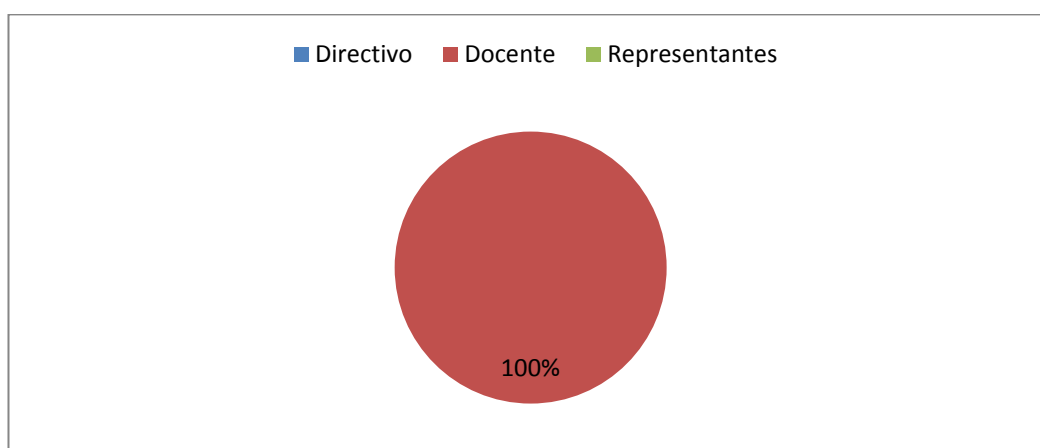
Análisis.- El 100% está muy de acuerdo en fomentar los juegos infantiles para que interactúen los estudiantes.

Interpretación.- El directivo explica que la educación debe innovarse cada determinado tiempo, para esto se debe realizar varias actividades que incentiven al estudiante a interactuar en el entorno educativo.

6. ¿Propicia oportunidades mediante los juegos infantiles para demostrar las situaciones vividas por ellos?

Cuadro N° 6:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Directivo		
2	Docente	1	100%
3	Representantes		
Total			100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 6



Análisis.- Tomando en cuenta los resultados de la pregunta 6 el 100% opina que el docente es el pilar fundamental para brindar un ambiente adecuado para realizar actividades sobre juegos infantiles.

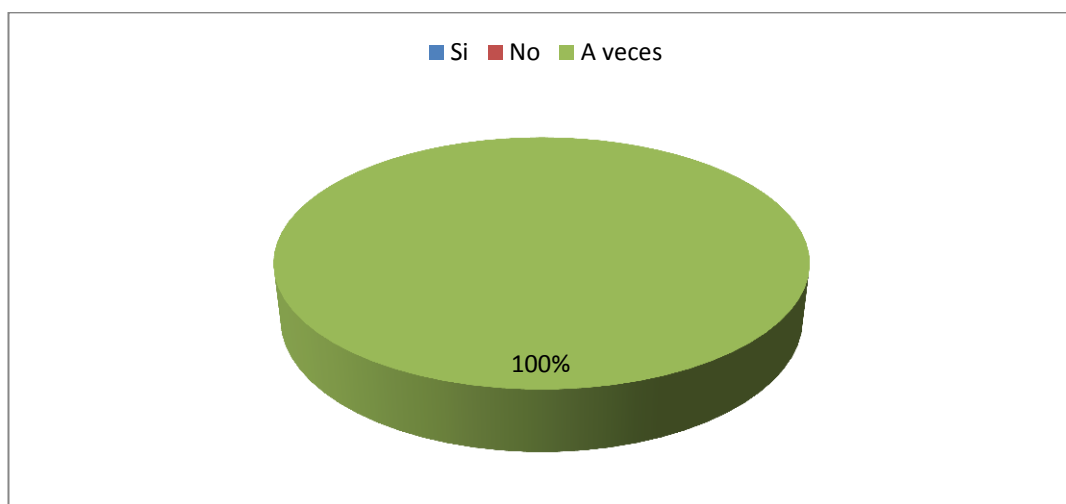
Interpretación.- Según lo expuesto se puede observar que el directivo es conecedor de las falencias y circunstancias del entorno, es mas brinda las oportunidades mediante los juegos infantiles para sobre llevar algún inconveniente ocurrido.

7. ¿Interviene en las clases que los docentes imparten para aportar sus opiniones sobre los temas expuestos?

Cuadro N° 7:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Si		
2	No		
3	A veces	1	100%
Total			100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”

Gráfico N° 7



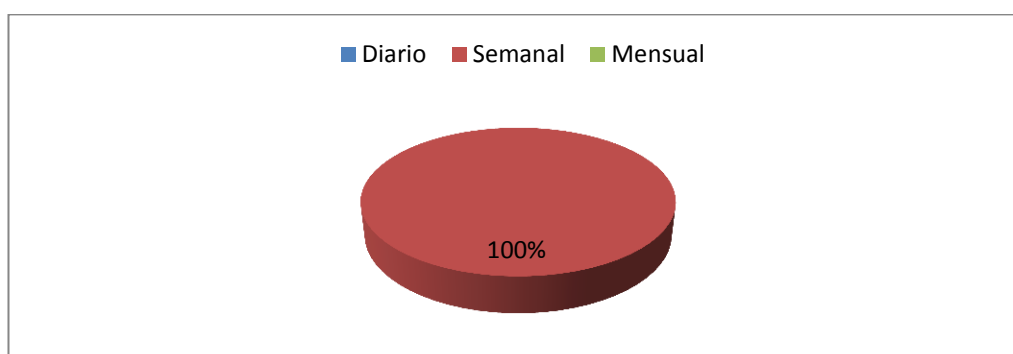
Análisis.- En la pregunta N° 7 respondió 100% que A veces Interviene en las clases que los docentes imparten para aportar sus opiniones sobre los temas expuestos.

Interpretación.- Según lo evidente con respecto a las clases que imparten los docentes, el directivo si debería intervenir en algunas ocasiones para aportar con la riqueza de sus opiniones.

8. ¿Inspecciona usted las planificaciones que presentan los profesores para impartir las clases diarias?

Cuadro N° 8:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Diario		
2	Semanal	1	100%
3	Mensual		
Total		1	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 8



Análisis.- En la pregunta 8 se obtuvo como resultados que el 100% opina que revisa las planificaciones semanalmente.

Interpretación.- Con relación a lo expuesto se puede notar que el directivo verifica los trabajos realizados por parte de los docentes, esto hace notar la preocupación por tener una educación con calidad y que trascienda a los estudiantes un desarrollo eficaz.

9. ¿Considera importante la utilización de un plan de capacitación sobre juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Cuadro N° 9:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Dialogo con el docente	1	100%
2	Evaluación		
3	Talleres		
Total		1	100%
Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez			
Fuente: Unidad Educativa “República de Venezuela”			

Gráfico N° 9



Análisis.- En la pregunta 9 se obtuvo como resultados que el 100% respondió que identifica por medio del diálogo con el docente sobre problemas de lectoescritura.

Interpretación.- Con lo expuesto el directivo reconoce los problemas de los estudiantes con relación a la lectoescritura dialogando con cada docente para poder de alguna manera ayudar a resolverlos.

10. ¿Dialoga con los docentes sobre como seleccionar el material con el cual van a jugar los estudiantes acorde al año de básica?

Cuadro N° 10:			
Ítems	Opciones	Cantidad	%
1	Siempre		
2	Nunca	1	100%
3	Algunas veces		
Total		1	100%

Elaborado: Andrea Muñoz Rodríguez
Fuente: Unidad Educativa "República de Venezuela"

Gráfico N° 10



Análisis.- En la pregunta 10 se obtuvo como resultados que el 100% Nunca dialoga con los representantes sobre la planificación de los docentes.

Interpretación.- La deducción de esta interrogación da a notar que el directivo no incluye a los representantes a formar parte de la planificación de los docentes por ser algo que se maneja internamente para aplicar los cuentos infantiles.

3.4. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.4.1. General:

Implementación de Plan de capacitación sobre juegos infantiles para propiciar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.4.2. Específicas:

- La escasa metodología sobre juegos infantiles incide en forma negativa a no permitir que los estudiantes exploren, actúen, analicen y resuelvan problemas del entorno.
- Es fundamental realizar actividades donde se requiera el movimiento del cuerpo para favorecer la coordinación visomotora.
- Falta de interés por parte de los docentes para incluir en su planificación los juegos infantiles como una estrategia en el cual se puede fomentar una clase agradable y divertida acorde a la edad de los estudiantes.

3.5. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.5.1. General:

- Identificar los juegos infantiles que desarrollen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.5.2. Específicas:

- Estimular a los docentes con técnicas y estrategias para promover el desarrollo psicomotor en los estudiantes acorde a su edad.
- Fomentar en los docentes programas de recreación y deporte donde los estudiantes tiendan a mejorar las relaciones interpersonales.
- Implementar metodología basada en juegos infantiles para disminuir problemas de conducta.

CAPITULO IV

4. PROPUESTA DE APLICACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

La educación inicial se configura como un elemento en el que una entidad de actores sociales se encuentra para llevar a cabo la misión de socializar y permitir el desarrollo de actividades lúdicas durante su primera infancia.

La presente guía de actividades lúdicas tiene la finalidad básica de desarrollar juegos infantiles para innovarla en una propuesta teórica y práctica exclusivamente dedicada al beneficio y actualización de las docentes de nivel inicial. Esta propuesta aborda, fundamentalmente, la problemática surgida frente a los últimos cambios lúdicos y con la aparición en el contexto social.

La guía no solo se presentará en lo teórico, lo más importante es llevarlo a lo práctica, porque nos abrirá el aporte de desarrollar juegos útiles, prácticos y fáciles de promover en el contexto educacional; ayudan al desarrollo social, fortaleciendo los valores y elevando la autoestima de los infantes, además concibe un rol de importancia a los docentes en el aula y certifica el progreso de la socialización entre ellos.

4.2. Alternativa Obtenida

La presente guía de actividades lúdicas se basa en el paradigma histórico-cultural ya que se considera al niño y niña como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar.

Además la maestra parvularia es concebida entendida como un agente cultural que enseña en un contexto de prácticas y, como una mediadora esencial, entre el saber sociocultural y los procesos de apropiación de los niños y niñas.

4.3 Alcance de la alternativa

La Implementación de juegos infantiles dirigida a la Escuela de Educación Básica “República de Venezuela” de primer año, está dedica al beneficio y actualización de las docentes de nivel inicial, para lograr el desarrollo social en los niños y niñas a través un conjunto de actividades lúdicas que además de estimular el desarrollo social, favorece la autoestima y estimula la utilización de un conjunto de juegos novedosos.

4.3.1 Aspectos básicos de la alternativa

Esta propuesta tiene como objetivo principal fortalecer la vivencia de los valores de empatía y solidaridad por medio de talleres lúdico-creativos. En los jardines de niños y niñas usualmente se fomenta un desarrollo socioemocional en torno a lo que es la convivencia. Se piensa que este trabajo debe ser potenciado desde las propias experiencias de los niños, para que, mediante la autorregulación y mecanismos de autocontrol, logren fortalecer los valores de solidaridad y empatía en la convivencia diaria.

En la actualidad, la tecnología ha trascendido fronteras de los países y se ha incorporado en los hogares de los costarricenses, lo cual ha procurado grandes avances en la comunicación como son los celulares y las computadoras; sin embargo, también ha creado retrocesos importantes en la manera en que se conciben y practican las relaciones de forma directa entre las personas, así como la vivencia de los valores, tanto por parte de

niños y niñas en edades preescolares, como en estudiantes de la escuela primaria y secundaria.

4.4 Antecedentes

La actividad lúdica es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad.

Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro. El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos.

El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento

El Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) partiendo del hecho que la inclusión debe ser un derecho adquirido desde el momento en que nace cualquier ecuatoriano y ecuatoriana promoverá y fomentará activamente la inclusión económica y social de la población, de tal forma que se asegure el logro de una adecuada calidad de vida para todos los ciudadanos y ciudadanas.

Para ello uno de sus principales objetivos es “ampliar las capacidades de su población objetivo mediante la generación o garantía de las oportunidades de acceder a los servicios sociales de educación, formación, capacitación, salud, nutrición, y otros aspectos básicos de la calidad de vida que influyen en la libertad fundamental del individuo para vivir mejor”.

Para cumplir con el objetivo antes mencionado se han realizado diferentes proyectos de servicio a la comunidad de los cuales me enfocaré en uno de los nuevos programas que realizó el MIES conjuntamente con el INFA y la Fundación Humana Pueblo a Pueblo como ejecutora de los Centros Infantiles del Buen Vivir (CIBV), la modalidad Centro Infantil del Buen Vivir (CIBV) atiende preferentemente a niños y niñas de 3 a 59 meses de edad, cuyos padres y madres trabajan fuera de casa, no tienen un adulto que se responsabilice de su cuidado o el mismo no está en capacidad de protegerlo/a adecuadamente.

Los CIBV son comunitarios porque contemplan la participación activa de padres y madres de familia, pensados como los primeros educadores/as responsables de sus hijos e hijas, así como la de dirigentes, líderes y demás miembros de la comunidad, a fin de lograr una mejor calidad de vida para los niños, niñas y sus familias.

Según un programa lúdico realizado en Cuba, sector Las Palmas 2, del municipio Simón Bolívar, Estado Zulia, luego de haber sido ejecutado dicho programa lúdico con niños de cuatro a cinco años se obtuvieron las siguientes conclusiones: los presupuestos teóricos relacionados con el desarrollo de la motricidad fina en las edades de 4-5 años posibilitaron la elaboración de la plataforma teórica de la investigación.

A través de los diferentes métodos y técnicas de investigación utilizadas se logró caracterizar el estado actual del grupo investigado y se pudo

constatar que la propuesta de las actividades lúdicas dirigida a los niños y niñas de 4-5 años poseen gran validez para el desarrollo de la motricidad fina.

4.5 Justificación

Las actividades lúdicas, son un medio privilegiado a través del cual el niño y niña expresa necesidades y conocimientos, le es agradable en cualquier momento. A través de él, el niño o niña presenta situaciones que vive diariamente. La docente de Educación Inicial tiene la obligación de crear situaciones y actividades educativas que tengan tendencias lúdicas para utilizarlas como herramientas pedagógicas, y la vez propicie que el niño o niña se interese más y se involucre tanto social como emocionalmente en los diversos juegos propuestos.

Para las docentes esta guía de actividades lúdicas representa un instrumento de apoyo, basado en un conjunto de juegos prácticos, adaptables y combinados con el desarrollo social, emocional y cognitivo enriquecedores ya que permiten el despliegue de las potencialidades de los niños y niñas.

De esta manera es necesario que las docentes revaloricen la importancia de las actividades lúdicas parte esencial de su formación integral, logrando niños y niñas preparados para enfrentar una educación escolar cada vez más exigente para afrontarse con madurez a la vida, respetando a los demás y al entorno natural y social en el que se encuentran.

Si la enseñanza en el nivel inicial requiere de un maestro que conjunte la decisión para enfrentar su tarea con libertad e imaginación y una formación científica acorde que lo oriente en su búsqueda, Guía de actividades Lúdicas constituye, pues, la mejor herramienta para superarse

día a día en esta ardua labor de estimular el desarrollo de los pequeños de nivel inicial.

4.6 Objetivos

4.6.1 General

Implementar juegos infantiles para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y la socialización en los niños y niñas de primer año de Educación General Básica.

4.6.2 Específicos

- Realizar actividades por medio de juegos que estimulen el desarrollo social dentro y fuera del aula.
- Establecer juegos que estimulen el desarrollo emocional y sus primeros vínculos de afecto.
- Ejecutar juegos que estimulen el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

4.7 Estructura general de la propuesta

Implementación de juegos infantiles como estrategia y herramienta pedagógica y metodológica para el inicio de la interacción dentro del aula, para que los niños y niñas desarrollen sus habilidades. En la cual se aplicará de las siguientes maneras.

- Ejecución de juegos infantiles para la recreación mental de los infantes.

- Elaboración de dinámicas para fomentar el juego entre los compañeros de clases.
- Capacitación de los docentes de la escuela para mejorar o implementar las estrategias metodológicas.
- Observación de la ejecución e implementación de la elaboración e incentivación de los juegos infantiles en los niños de la Escuela de educación básica “República de Venezuela”.

4.8 Título

Juegos Infantiles como herramienta y estrategia pedagógica para los alumnos del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “República De Venezuela” Del Cantón Buena Fe.

4.9 Componentes

4.9.1 Actividad Lúdica

La actividad lúdica en el niño y la niña es una de las principales estrategias constructoras del aprendizaje, mediante su uso, se logran manifestar y desarrollar valores que serán útiles para el resto de la vida. Aproximarse a la temática lúdica para el aprendizaje de valores supone acercarse a uno de los grandes temas que se ha ido perfilando a lo largo de décadas, por su importancia en la educación de niños pequeños.

A través de la lúdica se logra un aprendizaje real y significativo que, a la vez, permite a docentes y estudiantes disfrutar del proceso de enseñanza-aprendizaje. La lúdica es un principio fundamental de la educación infantil, especialmente en preescolar. En esta propuesta se incluyen todas sus manifestaciones (música, arte, danza, juego, psicomotricidad, teatro, literatura, creatividad y humor) para conseguir que la niñez, durante los

talleres, pueda convivir de una manera natural y divertida, tanto dentro como fuera del aula.

Actualmente, en los salones de clase de preescolar se necesita fortalecer en los niños y las niñas los valores, la interacción con los otros, el gozo y el afecto para el desarrollo integral de los estudiantes y las estudiantes. La educación va más allá de la enseñanza de contenidos, especialmente en el nivel preescolar se aprenden las normas de convivencia y la práctica de los valores. Si se considera a la niñez como seres integrales y si se contemplan todas las áreas de manera proporcional, se podrán permitir mejores oportunidades educativas para todo el estudiantado.

Hoy en día los niños tienen dificultades para jugar con libertad. Se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacio: viviendas reducidas, la calle no contempla lugares para el juego, los parques son lugares poco equipados e inseguros.

A esta realidad habría que añadir la merma de posibilidades para encontrarse con compañeros, la dificultad para recibir visitas de amigos y jugar juntos en el propio hogar, las escasas relaciones con los vecinos, la falta de tiempo libre durante el periodo escolar o, simplemente, que muchos niños ni siquiera tienen hermanos con quienes compartir sus juegos.

Aunque el deseo de jugar es espontáneo en el niño, canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiéndose así una actividad placentera para el niño en un instrumento de aprendizaje importantísimo. Es una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

4.9.2 Desarrollo Social

En el desarrollo social del niño y niña está presente en él una armonía de características que pueden despertar el aprendizaje y favorecer la socialización. Por lo tanto, todo educador debe estar consciente de que los niños son seres únicos; y que la etapa de la niñez representa el momento propicio para favorecer el desarrollo y aprendizaje que la sociedad demande en cada infante. Siempre y cuando entiendan y comprendan que ciertas características pueden ayudar a alcanzar los objetivos planteados por la Educación Preescolar.

Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño y niña; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo; Pero no cabe duda que los avances de la ciencia nos han hecho ver que la mejor forma de desarrollar la socialización es a través del juego, pues en ello el niño pone de manifiesto el interés, las inquietudes, manifiesta la comunicación con los demás, se establecen relaciones sociales y aprenden a conocer sus realidades.

4.9.3 Desarrollo Emocional

Determina cual es el cambio en el desarrollo emocional desde el momento de nacimiento, vale decir que la familia representa un espacio fundamental para el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas; no es una afirmación nueva. En este espacio se crean los primeros vínculos de afecto que condicionarán, en mayor o menor intensidad, el estilo de las relaciones que el niño y niña vaya estableciendo en años posteriores.

Los niños y niñas son capaces de sentir profundamente con todo su ser cualquier emoción aunque no lo pueda expresar ni diferenciar lo que sienten. A partir de estos sentimientos comienzan a elaborar fantasías e imágenes mentales: empiezan rodear toda su existencia de cualquier

índole que sea de sentimientos e interpretaciones particulares y gradualmente va asociado cada experiencia con otras y con sentimientos en una vasta cadena de la cual apenas tiene consciencia y con la cual reacciona ante diferentes circunstancias aún de adulto.

4.9.4 Desarrollo Cognitivo

En este desarrollo se explican los cambios cualitativos que ocurren en el pensamiento durante la infancia, esencial tener presente que el niño y niña es una persona consciente y que conoce, tratando con su actividad, de entender y predecir cómo va a razonar la realidad física y esencial en la que vive.

Las capacidades cognoscitivas del niño y niña son de particular importancia en las situaciones no bien definidas y que están abiertas por los mismos a interpretación. La cognición no solo es importante para las actividades mentales de respuestas que son comprender y conocer, sino también para conocer las actividades mentales de anticipación como son plantear, anticipar y escoger. El desarrollo cognoscitivo del niño y niña se debe integrar en una visión global, del niño como un ser que siente, desea y hace planes.

4.10 Resultados esperados de la alternativa

La guía de actividades lúdicas espera los siguientes resultados:

- Motivar a los niños y niñas de primer año de Educación Básica a través de las actividades lúdicas para desarrollar las habilidades social, emocional y cognitiva.
- Procurar tener en cuenta que cada niño y niña es diferente en su desarrollo, y tiene distintas habilidades.

- Mantener la relación con los niños y niñas interactuando con ellos en cada uno de los juegos expuestos.
- Tomar en cuenta que siempre este acompañado de la docente en la realización de las actividades lúdicas.
- Aspectos que debe tomar en cuenta que ejercen influencia en la situación lúdica: clima, espacio, tiempo, tamaño del grupo, y objetivos.
- No deben fomentar el juego solamente en los momentos extraescolares o en el recreo.
- La actividad lúdica es vital y debe ser incorporada al aula para que los niños y niñas encuentren placer en la realización de sus tareas escolares.
- Del mismo modo, no hay que olvidar que el juego infantil reduce la negatividad y la sensación de gravedad frente a los errores que el niño o niña pueda cometer.

4.11. Bibliografías

- Laínez, T. M. (2013). el cuento infantil como estrategia metodológica para fortalecer las habilidades comunicativas de los estudiantes. Libertad:
<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/553/1/TESIS%20TITO%20PARA%20EMPASTAR.pdf>.
- Menulis , C. (2012). Cómo escribir un cuento infantil -Escribe tu propio cuento infantil. *wikihow*, <http://es.wikihow.com/escribir-un-cuento-infantil>.
- Acosta, R. (2008). *El cuento como recurso coeducativo*. Málaga: CEIP Santa Teresa, Marbella.
- Actividades infantiles . (2014). El papel del docente en el juego infantil. *Ser padre es* ,
<http://actividadesinfantil.com/archives/6881>.
- Alfonso, M. (2009). Tipos de Juegos educativos. *Cosas de educación* ,
<http://www.cosasdeeducacion.es/tipos-de-juegos-educativos/>.
- Arango, S. (S/F de S/F de 2012). cuentos infantiles interactivos - Una herramienta lúdico-didáctica para niños de 3 a 5 años. En S. Arango Arroyave, *Cuentos infantiles interactivos.- Caso de estudio: PlayTales* (págs. Pág. 18 - 19). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Blanco , R. T. (2013). El cuento Como recurso educativo . *El recreo revista digital*,
<http://revistamagisterioelrecreo.blogspot.com/2013/04/el-cuento-como-recurso-educativo.html>.
- Boccardo, D. (2011). Estructura y tipos de cuentos. *El cuento*,
<http://elcuentoenprimaria.blogspot.com/p/tipos-de-cuentos.html>.
- Cabrera, A. A. (2010). *Desarrollo social y Cognoscitivo del Niño*. p. 29 – 34. México: Universidad Pedagógica Nacional.
- Cabrerizo, E. (2013). Estructura del cuento. *Ciudad Seva*,
http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/estructura_del_cuento.htm.
- Camacho, I. (2009). Educacion de valores en ambientes virtuales. *Etica net.*, p.19.
- Campanero , G. D. (2012). DESARROLLO MOTOR, COGNITIVO Y AFECTIVO-SOCIAL A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL FORMATO POSTER. *Alto rendimiento*, <http://altorendimiento.com/desarrollo-motor-cognitivo-y-afectivo-social-a-traves-de-la-educacion-fisica-en-la-educacion-infantil-formato-poster/>.

- Carlos, C. (5 de Junio de 2013). *Repositorio Universidad Central*. Obtenido de Quito: UCE:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1622/1/T-UCE-0010-240.pdf>
- Castaño , D. (2012). Cuentos Infantiles - Definición de Cuento y características. *Cuentos infantiles*, <http://cuentosinfantilesderly.blogspot.com/2012/07/cuento.html>.
- Castillo, M. (2010). *proyecto de la metodología y enseñanza*. impreta carrillo.
- Castillo, M. (2010). *Proyecto de la metodología y enseñanza*. Quevedo: Imprenta Carrillo.
- castillo, M. (2010). proyecto metologia y enseñanza. impreta carrillo.
- Crespillo , A. E. (22 de Agosto de 2010). El juego como actividad de enseñanza aprendizaje. En http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm (Ed.), *El juego y la educación* (págs. pág. 14-15). Malaga: Gibralfaro.
- Dávila, C. (S/F de S/F de 2015). *universidad tecnica de Ambato Repositorio digital*. Obtenido de repositorio.uta.edu.ec: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/12400>
- Despaigne, R. J. (S/F de S/F de 2014). EL CUENTO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL. *Tádel formación*, <http://www.tadelformacion.com/index.php/ver-mas/88-el-cuento-como-recurso-didactico-en-la-educacion-infantil>.
- Díaz, B. (S/F de S/F de 2006). *Modelos de enseñanza y aprendizaje en España*. Recuperado el 18 de Octubre de 2012, de Blog de WordPress.com.: <http://escuelainclusiva.wordpress.com/2012/05/27/>
- Enriquez , J. (2015). Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos. *escoltesiquies*, pág. 6-45.
- Errico , M. S. (2010). Desarrollo cognitivo del niño - Desarrollo cognitivo en los niños. *Innatia*, <http://www.innatia.com/s/c-el-desarrollo-infantil/a-desarrollo-cognitivo-nino.html>.
- Fátima, B. (S/F de Mayo de 2009). *Enciclopedia y Biblioteca Virtual de las Ciencias Sociales, Económicas y Jurídicas*. Obtenido de www.eumed.net: <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg.htm>
- Fernandez , M. (2014). Cuentos - Cuentos infantiles. *Cuentos infantiles.Net*, <http://www.cuentosinfantiles.net/>.
- Fernández, M. (2010). DECRETO 111/2007, de 20 de julio, del Diari oficial de la Comunitat Valencia. Nº 5562. En M. Fernández Antelo, *Tejuelo, Monográfico nº 4* (págs. 32-42). Valencia: Diario oficial de la Comunitat Valencia.

- Fierro, A. (2012). Cuento popular - DEFINICIÓN DE CUENTO MARAVILLOSO. *Cuentyo Popular*, <http://www.ehiztari.com/Cuentos/definicion.htm>.
- Gómez , P. S. (2014). "LOS CUENTOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA VERBAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS. En <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/9438/1/FCHE-EPS-596.pdf> (Ed.), "LOS CUENTOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA VERBAL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS (págs. Pág. 4-5,7). Ambato, Tungurahua, Ecuador: Universidad Tecnica de Amabato.
- Landa, A. (S/F de S/F de 2012). *el uso de los cuentos infantiles*. Recuperado el 2015, de actividades infantiles, ser padres.es: <http://actividadesinfantil.com/archives/1720>
- Landa, A. (2014). EL USO DE LOS CUENTOS EN EL AULA. *Ser padre es*, <http://actividadesinfantil.com/archives/1720>.
- Leyva Garzón, A. (S/F de S/F de 2011). *Pontificia Universidad Javeriana*. Obtenido de www.repository.javeriana.edu.com: <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
- Loayza, S. (S/F de S/F de 2007). Relacion entre los estilos de aprendizajes y rendimiento academico. Trujillo - Perú: <http://es.slideshare.net/carloschavezmonzon/aprendizaje-y-rendimiento-academico>.
- López, N. L. (2002). Estructura, desarrollo y panorama histórico del cuento. *Ciudadseva*, <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/anonimo.htm>.
- Madrona, P. G. (2008). REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN. N.º 47 . *Revista Iberoamericana*, pp. 71-96.
- Martín López, M. B. (S/F de S/F de 2015). *Los cuentos y la coeducación en Educación Infantil*. Obtenido de Repositorio Documental UVA: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/12918>
- Martínez , R. (S/F de S/F de 2011). Tipos de Juegos y Clasificación. *Maestra Infantil Recursos y Comprensión Infantil*, pág.2.
- Martínez González, L. C. (S/F de Junio de 2008). *Revista digital scholarum*. Obtenido de www.genesis.uag.mx: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- Mendez , E. (2011). Los cuentos infantiles - Características De Los Cuentos Infantiles. <http://www.loscuentosinfantiles.com/como-escribir-un-cuento-infantil-caracteristicas-del-cuento/>.

- Mendoza Apolo, J. (S/F de S/F de 2012). *Repositorio digital Universidad Nacional de Loja*.
Obtenido de www.dspace.unl.edu.ec:
<http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/3565>
- Meneses, M. (S/F de S/F de 2001). *Portal de revistas académicas de la Universidad de Costa Rica*. Obtenido de www.revistas.ucr.ac.cr:
<http://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Morales C, G. M. (2013). *Cuentos infantiles en la lectoescritura de los niños de primer año de educación*. Obtenido de Universidad central del Ecuador, repositorio digital:
<http://www.dspace.uce.edu.ec:8080/handle/25000/3304>
- Navarro, V. (S/F de S/F de 2002). *El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores*.
Madrid:
https://books.google.com.ec/books?id=NIs9USFWBI4C&pg=PA229&lp=PA229&dq=juego+motor+con+la+didactica&source=bl&ots=fOJ3lfphTj&sig=T2yKezDNB_a43uidLzz6cLSwKGO&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwigquqhlSFNAhUEKx4KHUd8DDIQ6AEIHDAA#v=onepage&q=juego%20motor%20con%20la%20d
- OPPENHEIM. (2012). *Los juegos infantiles*. Barcelona: Martinez Roca.
- Parra, C. G. (S/F de S/F de 2013). *Repositorio Institucional Universidad de Cuenca*. Obtenido de ucuenca.edu.ec: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3384>
- Pérez, P. J. (2008). Definición de enseñanza. *Definición de...*, Pág. 12.
- Proaño , E. D. (2015). *La utilización del cuento en el desarrollo de los valores de los niños y niñas*. Ambato - Ecuador :
<http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/14687/1/LA%20UTILIZACI%C3%93N%20DEL%20CUENTO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20DE%20LOS%20VALORES%20%C3%89NICOS,%20MORALES%20EN%20NI%C3%91OS%20Y%20NI%C3%91AS%20DE%20SEG.pdf>
- Reina, R. C. (2009). El juego infantil - Juego - Educación infantil. *Revista digital - Innovación y experiencia*, pàg. 1-2.
- Rodriguez , C. J., Lorenzo , S. A., & Gonzalez , P. L. (S/F de S/F de 2005). *Acercamiento Necesario a la Pedagogía General*. En <http://www.ecured.cu/Ense%C3%B1anza> (Ed.). La Habana: El Pueblo.
- Rojas, L. (S/F de S/F de 1997). *los cuentos infantiles una estrategia pedagogica en la enseñanza*. Obtenido de Universidad Nacional de Colombia, repositorio institucional UN: <http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/formayfuncion/article/view/17085>

- Rosero, C. (S/F de S/F de 2011). El cuento infantil en la formación de valores de los niños de inicial. Quito : <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/700/1/T-UCE-0010-202.pdf>.
- Rubio, P. (2008). Definición del juego - ¿Qué es jugar? En *Educación Inicial* (págs. 3-7). Buenos Aires : Escuela Normal N.º 6 G.C.B.A.
- Sanchez , F. A. (2013). EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO - Etapas del desarrollo cognitivo del niño. *EducaPeques.com - Portal de educación infantil*, <http://www.educapeques.com/escuela-de-padres/etapas-del-desarrollo-cognitivo-del-nino.html>.
- Sánchez, J. (2010). LOS CUENTOS COMO RECURSO DIDÁCTICO. *El cuento cuentos* , <http://cuentacuentosjesi.blogspot.com/2010/02/blog-post.html>.
- Sánchez, L. M. (16 de Julio de 2014). *LA IMPORTANCIA DE LOS CUENTOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN LA COMUNICACIÓN INTERPERSONAL DE LOS NIÑOS*. Recuperado el 2015, de repositorio.uta.edu.ec: <http://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/7761>
- Sequera , I. (2012). Autores que definen el juego. *El Juego en la Educación Inicial*, Pág. 1-2.
- Sevilla, R. (2 de diciembre de 2012). *La Desintegración Familiar en Honduras*. Recuperado el 2015, de Consecuencias de la desintegración familiar: http://ladesintegracionfamiliarenhonduras.blogspot.com/2012/12/consecuencias-de-la-desintegracion_5735.html
- Sheckles, M. 2. (2008). *"Cómo Enseñar las Ciencias al escolar"*. Buenos Aires.: Edit. Paidós.
- SICILIA, J. G. (1995). *Psicología Evolutiva y Educación Infantil*. p. 212. Madrid: Santillana S.A.
- Solá, R. (2012). *Importancia de la educación mental*. Barcelona, España: Vilamalia.
- Solaz , V. I. (2015). Importancia y beneficios de los cuentos. *Mundo primaria*, <http://www.mundoprimaria.com/primaria/la-importancia-de-los-cuentos-infantiles.html>.
- Torres, C. (S/F de Junio de 2001). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Mexico: http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf.
- Vasquez, E. A. (2008). METODO DEDUCTIVO Y METODO INDUCTIVO. En C. G. Plata. San Martín - Parú: M.T.C.

VEGA, Z. (2011). *www.monografias.com/ludicaeducacion* .

Wild, R. (S/F de S/F de 2011). *LA COMPLEJIDAD DEL DESARROLLO EVOLUTIVO E IDENTIDAD DEL ESTUDIANTE*. Obtenido de CUENTOS INFANTILES:
<http://eprints.ucm.es/30926/1/T36159.pdf>

ENCUESTA A DOCENTES

1. ¿Considera usted esencial los juegos infantiles para el desarrollo físico del niño en edad preescolar?
Sí No
2. ¿Utiliza usted actividades donde el niño ejercite todas las partes del cuerpo?
Sí No
3. ¿Cree usted que los juegos infantiles sirven para fomentar la comunicación entre estudiantes de su clase?
Sí No
4. ¿Brinda usted mediante los juegos infantiles la oportunidad para que interactúen entre ellos?
Sí No
5. ¿Considera usted que las actividades lúdicas contribuyen a expandir las necesidades del niño y niña?
Sí No
6. ¿Le permite a sus educandos mediante los juegos infantiles expresar sus sentimientos?
Sí No
7. ¿Son los juegos infantiles importantes para el desarrollo psicomotor de los estudiantes?
Sí No
8. ¿Considera los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad en niños y niñas dentro del aula?
Sí No

9. ¿Considera que los juegos infantiles son indispensables para el proceso enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

10. ¿Se propone usted que los estudiantes sean creativos y participativos mediante los juegos infantiles?

Sí

No

ENCUESTA A DIRECTIVOS

1. ¿Cree usted que los juegos infantiles deben incluirse en el Plan?
Sí No
2. ¿Considera usted que el personal docente debería rescatar los juegos tradicionales?
Sí No
3. ¿Cuándo usted reúne al personal inicia con un juego infantil para incentivar a que los docentes lo apliquen en sus horas de clases?
Sí No
4. ¿Piensa usted que es necesario utilizar los juegos infantiles como herramienta para empezar una clase?
Sí No
5. ¿Fomenta en su personal docente los juegos infantiles para que los estudiantes interactúen en el entorno educativo?
Sí No
6. ¿Propicia oportunidades mediante los juegos infantiles para demostrar las situaciones vividas por ellos?
Sí No
7. ¿Interviene en las clases que los docentes imparten para aportar sus opiniones sobre los temas expuestos?
Sí No

8. ¿Inspecciona usted las planificaciones que presentan los profesores para impartir las clases diarias?

Sí

No

9. ¿Considera importante la utilización de un plan de capacitación sobre juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Sí

No

10. ¿Dialoga con los docentes sobre como seleccionar el material con el cual van a jugar los estudiantes acorde al año de básica?

Sí

Anexos



ENTRADA DE LA ESCUELA "REPÚBLICA DE VENEZUELA" DEL CANTÓN BUENA FÉ.



ESTUDIANTES DE PRIMERO DE BÁSICA



ALUMNOS RECIBIENDO CHARLA SOBRE LA IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN EL AULA DE CLASES



ALUMNOS DE PRIMER AÑO DESARROLLANDO ACIVIDADES LUDICAS

MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ESTUDIANTE: ANDREA DEL ROSARIO MUÑOZ RODRÍGUEZ CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA

FECHA: 02/9/2016

TEMA: EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE VENEZUELA” DEL CANTÓN BUENA FE, PERIODO ACADÉMICO 2015 – 2016.

PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	MÉTODO
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo incide el juego infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “República De Venezuela” del cantón Buena Fe, periodo académico 2015 – 2016?. 	<ul style="list-style-type: none"> Determinar la incidencia del juego infantil en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “República De Venezuela” del cantón Buena Fe, periodo académico 2015 – 2016. 	<ul style="list-style-type: none"> Con la implementación de los juegos infantiles mejorará el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa República de Venezuela del cantón Buena Fé, provincia de Los Ríos durante el periodo académico 2015 – 2016. 	<ul style="list-style-type: none"> Inductivo Deductivo

PROBLEMA ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECIFICOS	HIPOTESIS ESPECIFICAS	TÉCNICA
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo influye la creatividad en el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa República de Venezuela? 	<ul style="list-style-type: none"> Incentivar la creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Incentivando la creatividad fortalecerá el aprendizaje de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> Metodología didáctica
<ul style="list-style-type: none"> ¿De qué manera el juego infantil estimula la psicomotricidad de los estudiantes? 	<ul style="list-style-type: none"> Estimular la psicomotricidad por medio del juego infantil en los estudiantes del primer año. 	<ul style="list-style-type: none"> Si se estimulara la psicomotricidad en los estudiantes fomentaremos el interés por el estudio. 	<ul style="list-style-type: none"> Materiales Didácticos
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo repercute la motivación en el aprendizaje lúdico de los estudiantes del Primer Año de Educación Básica? 	<ul style="list-style-type: none"> Motivar el aprendizaje lúdico para fomentar los juegos educativos. 	<ul style="list-style-type: none"> Motivando a los estudiantes con el juego infantil fomentaremos el aprendizaje lúdico. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación Encuesta

RESULTADO DE LA DEFENSA:.....

.....

ESTUDIANTE DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO COORDINACIÓN DE LA CARRERA DOCENTE ESPECIALISTA

MATRIZ HABILITANTE PARA LA SUSTENTACIÓN
INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

ESTUDIANTES: ANDREA DEL ROSARIO MUÑOZ RODRÍGUEZ CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA FECHA: : 02/9/2016

TEMA: EL JUEGO INFANTIL Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “REPÚBLICA DE VENEZUELA” DEL CANTÓN BUENA FE, PERIODO ACADÉMICO 2015 – 2016.

HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES DE LAS HIPÓTESIS	INDICADORES DE LAS VARIABLES	PREGUNTAS RELACIONADAS CON EL INDICADOR (UNA POR INDICADOR)	CONCLUSIÓN GENERAL
<p>Los juegos infantiles mejorara el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del primer año de la Unidad Educativa República de Venezuela del cantón Buena Fé, provincia de Los Ríos durante el periodo académico 2015</p>	<p style="text-align: center;">EL JUEGO INFANTIL</p>	<p>1.- Fomentar la creatividad</p> <p>2.- Estimular la psicomotricidad</p> <p>3.- Motivar el aprendizaje lúdico</p>	<p>1.- ¿Considera usted fomentar la creatividad por medio del juego infantil aportará al infante su desarrollo significativo?</p> <p>2.- ¿utiliza estrategias para fomentar la psicomotricidad en los niños?.</p> <p>3.- ¿Cree usted que los juegos infantiles estimulan el aprendizaje desde temprana edad?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Promover en la planificación la inclusión de los juegos infantiles partiendo de las necesidades y el objetivo de la investigación acorde al año de básico.

- 2016	Proceso enseñanza – aprendizajes	<p>1.- .-técnicas y estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>2.-Estímulo básico en el proceso de enseñanza – aprendizaje.</p> <p>3.- Importancia del uso de material didáctico para la enseñanza y el aprendizaje.</p>	<p>1.- ¿Considera usted que son importantes las técnicas y estrategias que utilizan los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje?</p> <p>2.-¿cree usted que en estímulo facilita el proceso de enseñanza- aprendizaje en los infantes?</p> <p>3.- ¿Considera usted que el material didáctico es una herramienta indispensable para el desarrollo de los niños?</p>	
--------	---	--	---	--

PROPUESTA: Implementación de juegos infantiles dirigida a la Escuela de Educación Básica “República de Venezuela” de primer año.

RESULTADO DE LA DEFENSA:.....

.....

.....

.....

ESTUDIANTES DIRECTOR DE ESCUELA O SU DELEGADO COORDINACIÓN DE LA CARRERA DOCENTE ESPECIALISTA