



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



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

TEMA:

**ESPACIOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE
COMPETENCIA ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA
UNIDAD EDUCATIVA “JOSÉ MARÍA ESTRADA COELLO”**

AUTOR:

JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ

TUTOR:

MSC. CÉSAR EFRÉN VIVERO QUINTERO

LECTOR:

MSC. GOLDA GEOVANNA LÓPEZ BUSTAMANTE

BABAHOYO- LOS RIOS -ECUADOR

2017



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



DEDICATORIA

Primeramente, a Dios por su infinito amor y bondad por haberme permitido llegar hasta este punto. A mi madre que ha sido fuente de inspiración en todo momento y sobre todo por sus consejos, sus valores, su ayuda para poder culminar una etapa más de mi vida. A mis catedráticos por brindarme sus sabios conocimientos por medio de su gran apoyo incondicional y por la motivación para la culminación de mis estudios, por su apoyo ofrecido en este trabajo.

JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ



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



AGRADECIMIENTO

A Dios por el don de la vida y regalarme salud a mis Padres, Carmen Ramírez y Manuel Estrada por su infinito amor, comprensión y ayuda en todo momento, mis hermanos por su apoyo incondicional, por ser la fuente de inspiración y motivación para la culminación de este trabajo. Ellos son mi todo.

JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORIA INTELECTUAL

Yo, **JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ**, portadora de la cédula de ciudadanía **120661996-5**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN PARVULARIA**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, autentico y personal, con el tema:

ESPACIOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA ARTISTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ESTRADA COELLO"

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


JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ
N° Cedula 120661996-5
AUTORA



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



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

Babahoyo, 17 de Octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con fecha de oficio **14 de Julio del 2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SE-006-RES-002-2017**, certifico que el Srta. **JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

**ESPACIOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE
COMPETENCIA ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD
EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ESTRADA COELLO".**

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


MSC. CÉSAR EFREN VIVERO QUINTERO
DOCENTE DE LA FCJSE.



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



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

Babahoyo, 19 de Octubre del 2017

En mi calidad de Lector del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con fecha de oficio **14 de Julio del 2017**, mediante resolución **CD-FAC.C.J.S.E-SE-006-RES-002-2017**, certifico que el Srta. **JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación cumpliendo con la redacción gramatical, formatos, Normas APA y demás disposiciones establecidas:

**ESPACIOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE
COMPETENCIA ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD
EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ESTRADA COELLO".**

Por lo que autorizo al egresado, reproduzca el documento definitivo del Informe Final del Proyecto de Investigación y lo entregue a la coordinación de la carrera de la Facultad de Ciencias Jurídicas, Sociales y de la Educación y se proceda a conformar el Tribunal de sustentación designado para la defensa del mismo.

MSC. GOLDA GEOVANNA LÓPEZ BUSTAMANTE
DOCENTE DE LA FCJSE



RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE
INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: ESPACIOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ESTRADA COELLO" DURANTE EL AÑO 2017.

PRESENTADO POR LA SEÑORITA: JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:


8,29

EQUIVALENTE A:

Muy Buena

TRIBUNAL:


MSC. TANYA SANCHEZ SALAZAR
DELEGADO DEL DECANO


MSC. MARIANA DICADO ALBAN
DELEGADO DEL
COORDINADOR DE LA CARRERA


MSC. VÍCTOR ROMERO JÁCOME
DELEGADO DEL CIDE


Ab. Isela Berruz Mosquera
SECRETARIA



INFORME FINAL DEL SISTEMA DE URKUND

Babahoyo, 16 de Octubre del 2017

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Srta. **JEIMY YULISA ESTRADA RAMÍREZ**, cuyo tema es: **"ESPACIOS LÚDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA ARTÍSTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MARÍA ESTRADA COELLO"**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **10%**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

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

URKUND

Documento [Jeimy Estrada Ramirez.docx](#) (D31377411)
Presentado 2017-10-16 12:46 (-05:00)
Presentado por ejulissa20@gmail.com
Recibido afuentes.utb@analysis.orkund.com
Mensaje proyecto de investigacion [Mostrar el mensaje completo](#)
10% de estas 22 páginas, se componen de texto presente en 10 fuentes.

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



MSC. CÉSAR EFREN VIVERO QUINTERO
DOCENTE DE LA FCJSE

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL	iv
CERTIFICACIÓN DEL DOCENTE TUTOR	v
CERTIFICACIÓN DEL DOCENTE LECTOR.	vi
RESULTADO DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN	vii
INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND	viii
INDICE GENERAL	ix
INDICE DE CUADROS	xi
INDICE DE GRÁFICOS	xii
RESUMEN	xiii
SUMMARY	xiv
INTRODUCCIÓN	1
1. CAPITULO I. DEL PROBLEMA	3
1.1. IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN.	3
1.2. MARCO CONTEXTUAL	3
1.2.1. Contexto internacional	3
1.2.2. Contexto nacional	4
1.2.3. Contexto local.	5
1.2.4. Contexto institucional.	6
1.3. SITUACIÓNPROBLEMÁTICA.	6
1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.	7
1.4.1. Problema general.	7
1.4.2. Subproblemas o derivados.	7
1.5. DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.	8
1.6. JUSTIFICACIÓN.	9
1.7. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.	10
1.7.1. Objetivo general.	10
1.7.2. Objetivos específicos	10
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	
2.1 MARCO TEÓRICO	11
2.1.1. Marco conceptual.	11
2.1.2. MARCO REFERENCIAL	30
2.1.2.1 Antecedentes investigativos	30
2.1.2.2. Categorías y análisis.	32
2.1.3. Postura teórica.	32
2.2. HIPÓTESIS.	33
2.2.1. Hipótesis general	33
2.2.2. Subhipótesis derivadas.	34
2.2.3. Variables	34
CAPÍTULO III. RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN	35
3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.	35
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.	37

3.2.	CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.	41
3.2.1.	Conclusiones específicas	41
3.2.2.	Conclusiones generales.	41
3.3.	RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.	42
3.3.1	Recomendaciones específicas.	42
3.3.2	Recomendaciones generales.	43
CAPÍTULO IV PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN		
4.1.	PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.	44
4.1.1.	Alternativa obtenida.	44
4.1.2.	Alcance de la alternativa.	44
4.1.3.	ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA.	45
4.1.3.1.	Antecedentes	45
4.1.3.2.	Justificación.	46
4.2.	OBJETIVOS.	47
4.2.1.	Objetivo general.	47
4.2.2.	Objetivos específicos.	47
4.3.	ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.	48
4.3.1.	Título.	49
4.3.2.	Componentes	49
4.4.	RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.	86
	Bibliografía	87
	Anexos	

INDICE DE CUADROS

No.	TÍTULO DEL CUADRO	Pág.
Encuesta aplicada a docentes		
1	¿Cuál es la calidad de los espacios lúdicos existente en la institución para desarrollar en estudiantes de inicial 2 competencias artísticas?	37
2	¿Cómo evaluaría el trabajo del docente responsable del funcionamiento de los espacios lúdicos en la unidad educativa?	38
Observación aplicada a docentes		
1	Preparación del espacio lúdico para el desarrollo de las actividades	39
2	Planificación de las tareas a desarrollar	40

INDICE DE GRÁFICOS

TITULO DEL GRÁFICO

No.			Pág.
		Encuesta aplicada a docentes	
1	Gráfico número 1		37
2	Gráfico número 2		38
		Observación a docentes	
1	Gráfico número 1		39
2	Gráfico número 2		40

RESUMEN

La investigación, cuyo resultado sustenta la escritura de este proyecto tuvo como finalidad central la determinación del impacto de los espacios lúdicos en el desarrollo de competencia artística, en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa José María Estrada Coello, durante el año 2017. Para el logro de dicha finalidad se utilizaron métodos del nivel teórico y del nivel empírico de la investigación científica, así como métodos matemáticos y estadísticos, los que posibilitaron la comprobación de la hipótesis de trabajo planteada. En la actividad investigativa desarrollada se alcanzaron resultados de un alto valor científico metodológico, que según criterios de los expertos encargados de la evaluación del producto científico logrado (diagnóstico de las condiciones existentes en la unidad educativa y un sistema de acciones, especialmente elaborado para mejorar las condiciones operativas de los espacios lúdicos existentes en la institución, que tienen como objetivo desarrollar competencias artísticas en los educandos), puede modificar la situación de la operatividad de los espacios lúdicos en la unidad educativa objeto de estudios. Arribándose a la conclusión que, en la institución, no se logra el impacto deseado, pues los estudiantes no alcanzan el desarrollo de las competencias artísticas previsto, siendo las principales causas, las condiciones de los espacios existentes, así como la preparación de los docentes para el desarrollo de las actividades artísticas.

PALABRAS CLAVES:

Espacios lúdicos, impacto, actividades lúdicas, competencias artísticas.

SUMMARY

The research, whose result supports the writing of this project had as its central purpose the determination of the impact of the playful spaces in the development of artistic competence, in the children of initial 2 of the José María Estrada Coello Educational Unit, during the year 2017. For the achievement of this purpose, methods of the theoretical level and the empirical level of scientific research were used, as well as mathematical and statistical methods, which enabled the verification of the hypothesis of work proposed. In the research activity developed results of a high scientific methodological value, which according to criteria of the experts in charge of the evaluation of the scientific product achieved (diagnosis of the existing conditions in the educational unit and a system of actions, especially developed to improve the operative conditions of the ludic spaces existing in the institution, which aim to develop artistic competences in the students), can modify the situation of the operability of the play spaces in the educational unit under study. Arriving at the conclusion that, in the institution, the desired impact is not achieved, because the students do not reach the development of the planned artistic competences, being the main causes, the conditions of the existing spaces, as well as the preparation of the teachers for the development of artistic activities.

KEYWORDS:

Playful spaces, impact, playful activities, artistic competitions.

INTRODUCCIÓN

El juego tiene una vital importancia en el desarrollo personal del escolar, jugar representa una vía que consiste en la realización de acciones destinadas a superar obstáculos, encontrar el camino, deducir, inventar, adivinar, ganar y consecuentemente crear premisas para el desarrollo del escolar, en tal sentido el espacio lúdico representa un lugar condicionado especialmente para el desarrollo de actividades lúdicas, culturales, sociales, recreativas y educativas, con el objetivo de originar impactos en la conducta del educando, atendiendo a sus necesidades y líneas trazadas para su desarrollo, en este proyecto de investigación se pretende determinar la influencia de los Espacios Lúdicos en el desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2 de la Unidad “Educativa José María Estrada Coello” durante el año 2017.

En tal sentido en la revista hacer familia se expone:

(familia, 2017) Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. Además, los juegos pueden ser de todo tipo: de mesa, deportivos, etcétera. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Las actividades programadas para desarrollarse en los espacios lúdicos contribuyen a llevar las competencias del educando, estas competencias pueden tratarse como una compleja y sensible estructura que incluye el manejo de saberes, la aplicación de habilidades y destrezas que mejoran en el propio desarrollo de las actividades, adquiriendo sentido y dirección lógica, cuando se hacen interactuar con valores esenciales de un contexto dado.

La investigación proyectada está revestida de una gran importancia, pues mediante sus resultados se contribuirá a mejorar el desarrollo de competencias artísticas en el escolar y consecuentemente se verá beneficiado el desarrollo integral de estos, para el logro de esa

finalidad de creyó conveniente la elaboración de un sistema de acciones dirigido a elevar las incidencias del espacio lúdico en el desarrollo artístico de los estudiantes objeto de estudio, recayendo precisamente en lo antes expuesto la vigencia del tema seleccionado, pues para muchos autores el juego representa el medio y el método más importante para el desarrollo de habilidades y capacidades en el escolar.

CAPÍTULO I. DEL PROBLEMA

1.1.TEMA DE INVESTIGACIÓN.

Espacios lúdicos y su impacto en el desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” durante el año 2017.

1.2.MARCO CONTEXTUAL.

1.2.1. Contexto internacional.

Internacionalmente las nuevas tecnologías cada vez más se van insertando al fenómeno educativo, utilizándose técnicas de diferentes tipos, entre ellas las canalizadas mediante las páginas Webs, avala lo antes expuesto la cita que se expone a continuación.

(EDUCATIVOS, s.f.)Webs temáticos. No tienen intencionalidad instructiva (como los materiales didácticos on-line), pero proporcionan información sobre determinadas temáticas que puede resultar muy valiosa y de interés educativo para algunos colectivos. La mayor parte de webs de este tipo presentan informaciones muy específicas.

(Fírvida, 2006)El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos, quizás si un trabajo que tuviera en cuenta la lúdica dentro de los principios del proceso de enseñanza aprendizaje llegara a concretarse, entonces se podría lograr cuando la estrategia se haga global el éxito y no se refiere al sentido de cooperación o de conocimientos de técnicas o métodos lúdicos para la enseñanza, sino una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad

de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo.

Internacionalmente sobre espacios lúdicos se han realizado múltiples artículos que recogen características más representativas de estos, así como su importancia en el desarrollo de diferentes esferas del saber humano, entre ellas diferentes manifestaciones de las artes, la educación física y el deporte entre otros.

También así en el contexto internacional, se ha enfatizado en lo referido a los espacios lúdicos exploratorio, vinculados con la familia, la comunidad, así como aquellos destinados a ocupar el tiempo libre, en esa dirección Fírvida, en un interesante artículo publicado en la revista Ilustración escribió.

(Fírvida, 2006) Incluimos el espacio lúdico escolar (al que se le llamó “Aula de Lúdica”) en el tiempo laboral del estudiante de Enseñanza Media, luego de un profundo análisis de la estructura cantidad y contenido del tiempo de los estudiantes y las particularidades del Proceso Docente Educativo cubano. Se realiza la investigación en el tiempo real de clases o currículo escolar para garantizar que la lúdica alcanzara, de ser factible, a todos los adolescentes de esta enseñanza en el país.

1.2.2. Contexto nacional.

(Fírvida, 2006) La actitud lúdica no es más que una postura o disposición anímica que favorece al individuo para el juego, placer o diversión, además, el “Aula de Lúdica” no significaba para los adolescentes, sólo cuarenta y cinco minutos de juegos, sino una situación de comunicación con sus compañeros de aula impregnada de múltiples actos significativos, valoraciones y vivencias.

Las valoraciones que se irradian mediante la lúdica escolar, abarca la práctica deportiva en forma recreativa, así como también entre otras manifestaciones la actividad cultural, actividades estas muy aplicadas por los maestros, al proporcionarle a los educandos además de una sana distracción, bases para su desarrollo integral.

En nuestro país sobre la temática objeto de estudios no se han publicado investigaciones que de una u otra manera reflejen las realidades del país al respecto, aunque se tienen referencias de trabajos realizados que hasta el momento no se publican, lo que demuestra una insuficiente gestión investigativa al respecto, aunque es criterio de esta autora que los sitios lúdicos, cada día ocupan en lugar más significativo en el Sistema Educativo Ecuatoriano.

1.2.3. Contexto local.

Los sitios lúdicos, con fines educativos en los sistemas educativos de punta del todo el mundo, representan pilares de gran significación, por los aportes que les reportan a los escolares, sin embargo los estudios exploratorios realizados en nuestro territorio develan que no existen trabajos que vinculen los espacios lúdicos al desarrollo de competencias artísticas en niños de inicial 2, lo que demanda motivar el estudio en la provincia de Los Ríos al respecto, lo que colocaría al territorio en un sitio privilegiado en el país.

Si está claro que en las instituciones educativas enmarcadas en nuestro cantón (Babahoyo), los directivos y docentes buscan alternativas dirigidas satisfacer las demandas existentes al respecto, representando la problemática fundamental, la falta de comunicación de estos con medio exterior, pues no exponen sus avances y de acuerdo al estudio desarrollado como parte de la actividad investigativa proyectada no aplican consecuentemente las nuevas tecnologías, en algunos casos por falta de conocimientos y en otros por insuficiencias de materiales y medios para el logro de dicho fin.

Las insuficiencias antes señaladas, tienden a afectar el feliz desenvolvimiento de la actividad creativa tanto de profesores como de los estudiantes, situación tenida en cuenta como uno de móviles que motivaron asumir como línea de investigación la temática objeto de estudios.

1.2.4. Contexto institucional.

En la unidad educativa “José María Estrada Coello” de la ciudad de Babahoyo, Provincia de Los Ríos, no está ajena a esta realidad, es cierto, que la mayoría presenta este tipo de dificultad, en el proceso de enseñanza- aprendizaje del desarrollo de competencia artística, ya que los docentes del nivel inicial no están actualmente capacitados para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos y sus actividades de trabajo.

Frente a este problema los directivos no tienen una visión clara de la situación y buscan alternativas que por lo general no son las más acertadas ya que no implementan talleres, cursos, capacitaciones que los maestros necesitan para la mejora del trabajo que realizan.

1.3.SITUACIÓN PROBLÉMICA.

La educación inicial es la etapa que abarca los primeros años de vida del niño, (4 – 6 años), esa fase de la vida del escolar, es muy importante ya que desarrolla habilidades físicas y/o psicológicas, que desde diferentes puntos de vista contribuye al fomento de habilidades, capacidades y competencias básicas que fomentan la creatividad y con ello se bases más importantes para el desarrollo integral. En la etapa la relación escuela – familia, comunidad desempeña el papel más importante.

Los estudios exploratorios y descriptivos realizados en el campo del conocimiento (Unidad Educativa “José María Estrada Coello, durante el año 2017, develan que los niños mediante el uso adecuado de espacios lúdicos, aunque desempeñan un papel esencial como parte del proceso de enseñanza aprendizaje desarrollado, no recibe la atención requerida, al

no estructurarse a partir de las necesidades de los escolares, consideración que obliga hacernos la siguiente interrogante. ¿Los espacios lúdicos existentes en la unidad educativa objeto de estudios tienen un impacto significativo en niñas y niños que en ella cursas estudios? Representando dicha interrogante cognitiva la situación problemática de la cual se derivó el problema científico objeto de solución en la investigación proyectada.

1.4. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1. Problema general.

¿Qué impacto tienen los espacios lúdicos en el desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” durante el año 2017?

1.4.2. Subproblemas o derivados.

- ¿Qué condiciones operativas presentan los espacios lúdicos existentes en inicial 2 de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.?
- ¿Cuál es el nivel de desarrollo de la competencia artística en los estudiantes de inicial 2 de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.?
- ¿Cómo proponer acciones lúdicas para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos existentes en inicial 2 de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.?

1.5.DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

Objeto de estudio.

Proceso de desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2.

Campo de acción.

Unidad Educativa “José María Estrada Coello.

Delimitación Espacial.

La investigación cuyo proyecto aparece en este documento se realiza en los predios de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

Delimitación temporal

La actividad investigada se desarrolla en el periodo del 2017.

Delimitación demográfica

Las poblaciones beneficiarias de esta investigación son 55 alumnos del nivel inicial 2, 2 docentes.

Líneas de investigación de la Universidad

Educación y desarrollo social.

Líneas de investigación de la Facultad

Talento humano, educación y docencia.

Líneas de investigación de la Carrera

Procesos didácticos.

Sub-Línea de investigación

La lecto escritura en el proceso de enseñanza aprendizaje.

1.6.JUSTIFICACIÓN.

La investigación proyectada surge de una necesidad existente en la Unidad Educativa objeto de estudios, necesidad que se fundamenta en el bajo impacto que tienen los sitios lúdicos en el desarrollo de competencias artísticas de niñas y niños de inicial 2, lo que tiende a provocar insuficiencias en el trabajo educativo desarrollado por el claustro de profesores.

El resultado científico previsto puede proporcionar aportes de valor científico y metodológico, dirigido a provocar impactos significativos en la formación básica de los escolares seleccionados, consideración que contribuiría a potenciar la educación integral de niñas y niños seleccionados para la actividad investigativa programada.

Las actividades lúdicas mejoran los niveles motivacionales de los educandos, así como la interacción entre los estudiantes, mediante la utilización de actividades tales como el canto, los juegos de diferentes tipos y direcciones, condicionándose de esta manera la optimización del proceso de enseñanza aprendizaje.

... las Actividades lúdica no están algo ajenas, a un espacio al cual se acuda para diseccionarse, si no como condición para acceder a la vida, al mundo que nos da la cultura. Reconociendo a esta como una dimensión del desarrollo humano la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general (smith, s.f.).

(smith, s.f.) La lúdica fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales (cognitivas, afectivas, y emocionales) mediante las expresiones sociales que los niños y niñas tienen.

El resultado científico previsto puede beneficiar, no solo a los estudiantes seleccionados, sino también a profesores, directivos y padres de familia que intervienen en el proceso educativo de niñas y niños estudiados.

1.7.OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.

1.7.1. Objetivo general.

Determinar el impacto de los espacios lúdicos en el desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” durante el año 2017.

1.7.2. Objetivos específicos.

- Identificar las condiciones operativas que presentan los espacios lúdicos existentes para mejorar la competencia artística de los niños de inicial 2.
- Diagnosticar el nivel de desarrollo de competencia artística que tienen los estudiantes de inicial 2.
- Elaborar una guía de acciones lúdicas para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos existentes en inicial 2.

CAPÍTULO II.- MARCO TEORICO O REFERENCIAL

2.1. MARCO TEÓRICO.

2.1.1. Marco conceptual.

(León, 2007)La educación es un proceso humano y cultural complejo. Para establecer su propósito y su definición es necesario considerar la condición y naturaleza del hombre y de la cultura en su conjunto, en su totalidad, para lo cual cada particularidad tiene sentido por su vinculación e interdependencia con las demás y con el conjunto.

(Regina89, 2010) La Educación artística es el método de enseñanza que ayuda al sujeto a canalizar sus emociones a través de la expresión artística. La Educación Artística, reproduce sus parámetros artísticos de su época al difundirlos entre sus alumnos. Su objetivo no se debe ser la copia o la imitación, sino el desarrollo de la individualidad de cada estudiante. La educación tiene que dar como herramienta necesaria para que el sujeto actúe con ellas y pueda explotar su potencial. La Educación Artística, es una asignatura que suele recibir demasiada importancia en los currículos escolares.

(León, 2007)La cultura, en cambio, es todo lo que el hombre ha creado apoyándose en lo que la naturaleza le ha provisto para crear. La creación es individual y colectiva a la vez.

(RODRÍGUEZ T. G., 2015)La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

Se puede definir como competencia a las actitudes y aptitudes que desarrolla el escolar para realizar una o un conjunto de acciones dadas., es decir son capacidades, habilidades y destrezas que utiliza el escolar para tratar un tema dado.

Sobre las competencias Leonard Mertens (1996) definió las competencias como aparece a continuación.

Mertens (1996) La competencia consistirá a partir de la construcción propia, el individuo a través de un conjunto de acciones de carácter educativo que le permita apropiarse progresivamente de estructuras de conocimientos, aquí se concede importancia al contexto donde se ejecutan y a las personas, a sus objetivos y a sus posibilidades (Pavié, 2011).

(Noyola, 2012) Una estrategia es el arte de dirigir las operaciones militares. Arte, traza para dirigir un asunto. En un proceso regulable, conjunto de las reglas que aseguran una decisión óptima en cada momento.

(Noyola, 2012) Las estrategias de enseñanza son acciones que desarrolla el docente para organizar y presentar los contenidos de la asignatura que imparte.

(Noyola, 2012) Las Estrategias de Aprendizaje son procedimientos (conjunto de pasos, operaciones o habilidades) que un estudiante elige y emplea en forma consciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para facilitar la adquisición, almacenamiento y utilización de la información, esto es, aprender significativamente y solucionar problemas.

(Noyola, 2012)El aprendizaje independiente es un proceso de experiencias de desarrollo de las habilidades cognitivas, psicomotrices y valórales donde el individuo

asume la responsabilidad y compromiso de su propio proceso. Esto significa que toma la iniciativa de diagnosticar sus necesidades educativas, de elegir y poner en práctica estrategias de estudio adecuadas y evaluar los resultados de sus procesos y productos.

(Porto, 2008) Del latín *systema*, un sistema es módulo ordenado de elementos que se encuentran interrelacionados y que interactúan entre sí, el concepto se utiliza tanto para definir a un conjunto de conceptos como a objetos reales dotados de organización.

(Porto, 2008) Un sistema conceptual o ideal es un conjunto organizado de definiciones, símbolos y otros instrumentos del pensamiento (como las matemáticas, la notación musical y la lógica formal).

(Porto, 2008) Un sistema real, en cambio, es una entidad material formada por componentes organizados que interactúan de forma en que las propiedades del conjunto no pueden deducirse por completo de las propiedades de las partes (denominadas propiedades emergentes).

(Porto, 2008) La Teoría General del Sistema, por su parte, es el estudio interdisciplinario que busca las propiedades comunes a estas entidades. Su desarrollo comenzó a mediados del siglo XX, con los estudios del biólogo austriaco Ludwing Von Bertalanffy. Se la considera como una meta teoría (teoría de teorías) que parte del concepto abstracto de sistema para encontrar reglas de valor general.

Sistema de acciones, representa la realización de un conjunto de tareas, íntimamente relacionadas, que, aunque diferentes, al integrarse cumplen objetivos comunes, al actuar como un todo integrado. Pasados de una generación a otra para así mantener la identidad y forma de vida de la cultura. La expresión individual es sustancial a la creación de significado.

(León, 2007)La educación busca la perfección y la seguridad del ser humano. Es una forma de ser libre. Así como la verdad, la educación nos hace libres. De allí la antinomia más intrincada de la educación: la educación busca asegurarle libertad al hombre, pero la educación demanda disciplina, sometimiento, conducción, y se guía bajo signos de obligatoriedad y a veces de autoritarismo, firmeza y direccionalidad. Libertad limitada.

(León, 2007)Hubo un tiempo cuando la educación del niño se hizo totalmente contextualizada y natural, corriendo libremente por el bosque y saltando piedras y ríos, por la orilla de la playa, por las praderas, valles y montañas. Entonces la relación del hombre con el entorno fue natural, armónica, feliz, tranquila y sin miseria. Hoy, el hombre se educa Aníbal León: Qué es la educación. 597 A r t í c u los fuera del contexto en el que empleará lo que aprende, el producto de la educación. El hombre se educa en la escuela. Antes, todo se compartía y hasta los que no tenían tierra para sembrar, ni redes para pescar podían comer y había pocas necesidades materiales.

(León, 2007)Pero por el otro lado, la educación se propone como la acción responsable de la moralidad, de los valores, su preservación y transmisión a las generaciones más jóvenes que crecen con el derecho de poseer y heredar la cultura de sus antecesores, los valores y todo lo creado.

(León, 2007)La cultura forma la mente, se perpetúa a sí misma formando el tipo humano que quiere, tratando de que todos sean más parecidos que diferentes, más homogéneos que desiguales.

(León, 2007) El hombre crea tecnología, religión, ciencia, mitos, artes, lenguaje, costumbres, la moral, formas de pensar y de hacer, simbolismos y significados. Los modos simbólicos son compartidos por la comunidad, también son conservados, elaborados y

pasados de una generación a otra para así mantener la identidad y forma de vida de la cultura. La expresión individual es sustancial a la creación de significado.

(Regina89, 2010) Una adecuada educación artística estimula las habilidades que los niños necesitan. También promueven el auto-aprendizaje, mejora la asistencia a la escuela y agudiza las aptitudes creativas. La Educación Artística en el nivel básico se encuentra relegada; se les da prioridad a las otras materias y, si queda tiempo se dedica a las actividades artísticas. El concepto de Educación Artística es muy variado, diverso y en ocasiones confuso, ya que cada persona considera el arte de una forma diferente.

(Regina89, 2010) Existen diferentes concepciones sobre la Educación Artística, muchas personas consideran el arte como una forma para aprovechar el tiempo libre, para tranquilizarse, relajarse y descansar, sin valorar el verdadero significado que tiene la educación artística. Otras personas lo consideran para tener un rato ocupado, para divertirse, para jugar o para tener algo que hacer. En este sentido el arte pierde totalmente su importancia y no aprecian el verdadero significado del arte. La Educación Artística como asignatura, tiene muy poca importancia, ya que muchas personas creen que es una pérdida de tiempo, que solo es dibujar y colorear.

Esta asignatura tiene mucha importancia en cuanto a la creatividad del niño, y este adquiere habilidades y destrezas en el manejo del arte. Otras personas, consideran el arte muy diferente a las anteriores y totalmente opuestas, entendiéndola como una forma que solo la pueden manejar unos pocos, aquellos que tengan habilidades en el arte. Pocos pueden manejar el arte, pero todas las personas consideran el arte como una forma diferente de expresión. Cuando alguien dice la palabra arte, se imagina un cuadro. Cada persona tiene un concepto de arte (Regina89, 2010).

(Ana, s.f.) Gracias a la educación artística los niños pueden conocerse mejor a ellos mismos, expresar su mundo interior y plasmar su imaginación y creatividad. El arte se

puede disfrutar de muchas maneras, a través de la pintura, el teatro, el baile, el dibujo o el canto cada quien sus habilidades. Es una materia que se relaciona con los sentidos.

(Ana, s.f.)Todas las escuelas tanto públicas como privadas incluyen a las artes dentro de sus asignaturas en sus diferentes niveles de estudio. La educación artística conlleva numerosos beneficios en el aprendizaje de los niños a pesar de que generalmente se tiende a pensar que son materias de relleno y que no tienen nada que ver con otras como matemáticas o lenguaje. Sin embargo, si se abordan de manera adecuada, el niño puede conseguir importantes desarrollos personales, académicos y en su vida social.

(Silvia, 2014) Un espacio lúdico es una zona o lugar determinado, para los niños, es el área de juego donde pueden moverse y expresarse liberados de una vigilancia estricta. Dentro de los espacios lúdicos los hay públicos y privados en este caso es público (es un parque), también lo clasificaríamos como componente de oferta lúdica no formal, exterior y urbano.

(Silvia, 2014) El espacio exterior da más oportunidades que el interior para satisfacer las necesidades motrices de los niños, su afán de experimentar, su necesidad de recibir nuevos estímulos, su ansiedad de comprender el mundo. Por lo que se crean espacios pensados para ellos.

(Echeverri, 2013) Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés.

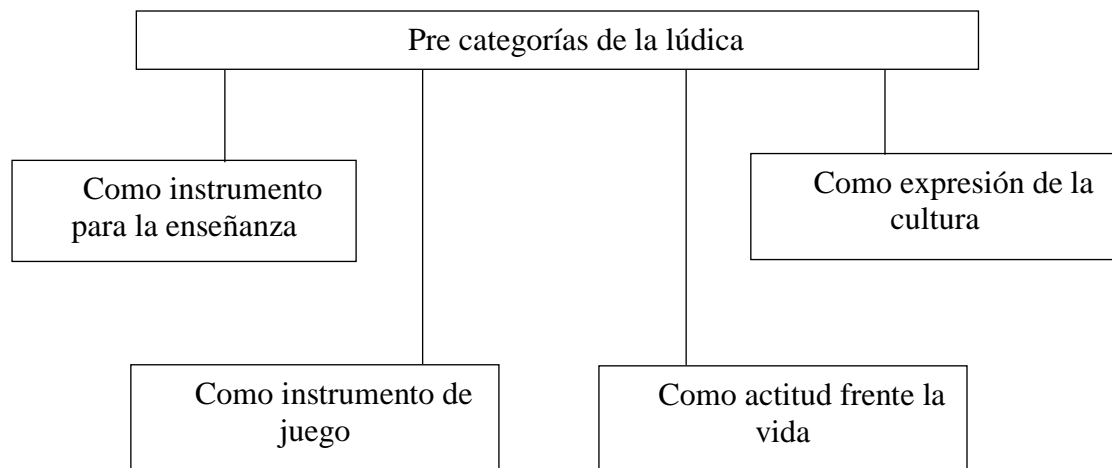


Gráfico No. 1

Como instrumento para la enseñanza.

(Echeverri, 2013) En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que ven en la lúdica una posibilidad didáctica, pedagógica para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela.

Como expresión de la cultura.

(Echeverri, 2013) Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

Como herramienta de juego.

(Echeverri, 2013) En esta pre categoría se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos:

Como actitud frente a la vida o dimensión humana.

(Echeverri, 2013) Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no.

(Echeverri, 2013) El Sistema Educativo de cualquier país, aunque abierto a las formas y técnicas nuevas de la docencia, está diseñado para lograr la adquisición de conocimientos, hábitos y habilidades, sin contemplar, muchas veces la lúdica o las actividades lúdicas dentro de los principios establecidos. Somos conscientes de la necesidad de una adecuada interiorización de la importancia de la lúdica y la posibilidad de su desarrollo a través del juego, entre otras actividades dentro del Proceso Docente Educativo. Grados de Lúdica Educativa.

(Echeverri, 2013) La lúdica no como un medio, sino como un fin, debe de ser incorporada a lo recreativo más como un estado ligado en forma natural a la finalidad del desarrollo humano, que como actividad ligada sólo al juego; es más bien propender por una existencia lúdica de tipo existencial, que nos ayude a comprendernos a sí mismos, para comprender al otro en toda su dimensión sociocultural”, hacen una reflexión sobre la lúdica considerándola como un fin y se alejan del concepto de usar solo el juego como su manifestación única.

(RODRÍGUEZ T. G., 2015) Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

(RODRÍGUEZ T. G., 2015) Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es de suponer que desde los comienzos de la prehistoria el hombre ya jugaba, buscaba el goce, el placer, la creatividad, y atención; testimonios gráficos referentes a las actividades lúdicas aparecen pintados en las paredes de los templos y tumbas egipcias, en sus representaciones escatológicas los egipcios se mostraban pasando el tiempo disfrutando de la música, la lírica, el baile, y el juego.

La lúdica como un genuino fenómeno social, contribuye de manera determinante en el proceso de aprendizaje del educando, en las primeras etapas de la vida escolar, por representar el juego el medio y el método fundamental para la adquisición de habilidades intelectuales y físicas entre otras, al respecto Rodríguez, en el 2015 expresó:

(RODRÍGUEZ T. G., 2015) El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

Existen diferentes tipos de aprendizaje, entre ellos se puede resaltar el significativo, por el impacto que provoca en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

(RODRÍGUEZ T. G., 2015) El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras.

Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra (RODRÍGUEZ T. G., 2015).

(RODRÍGUEZ T. G., 2015) Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales.

(Ballesteros, 2011) La lúdica es un medio que posibilita escenarios de interacción comunicativa donde cada participante tiene un rol en el que debe seguir reglas y normas que ha aceptado con libertad, autonomía y responsabilidad, acciones que le permiten descubrir sus habilidades y potenciar su creatividad y capacidad de asombro; estas son habilidades básicas en el trabajo científico. “El juego implica “ser” y “hacer”, por lo que requiere de la participación activa e integral de quien lo aborda al permitirle explorar y experimentar a partir de sensaciones, movimientos y de la interacción con los demás y con la realidad exterior para estructurar de forma progresiva su aprendizaje sobre el mundo”

Algunas competencias que se desarrollan mediante la utilización de espacios lúdicos.

Indagar.

(Ballesteros, 2011) Establece relaciones entre los objetos teniendo en cuenta modelos conformados por teorías que se construyen gracias a la interrelación de conceptos. Sería función de la formación científica entonces, fomentar esa capacidad de observación y estimular la búsqueda de diferencias, semejanzas, causas y efectos desde los modelos propios de la ciencia.

Identificar.

(Ballesteros, 2011) La adquisición de conocimientos a temprana edad se basa en la diferenciación y agrupación de objetos que le permite al niño y niña conocer el mundo y establecer relaciones entre los diferentes objetos lo que a su vez genera la capacidad para formularse nuevas preguntas y transformar continuamente su visión de mundo desde su cotidianidad.

Explicar.

(Ballesteros, 2011) Consiste en la capacidad para producir razones sobre el porqué de los fenómenos, de sus causas, sus efectos y relaciones con otros fenómenos teniendo como marco de referencia los modelos que han sido propuestos y acogidos por la comunidad científica y así ir construyendo una concepción propia de mundo basada en el conocimiento científico.

Comunicar.

(Ballesteros, 2011) La comunicación es una capacidad inherente al ser humano y para tal fin se han creado códigos (lenguaje oral y escrito) que le permiten relacionarse con el mundo a través del conocimiento; pero esos signos a su vez están determinados por cada

campo del saber debido a que estos tienen formas particulares de nombrar, describir y clasificar y por lo tanto, deben ser conocidos para entender ese saber.

Trabajar en equipo.

(Ballesteros, 2011) El trabajar en equipo, le da la oportunidad al estudiante de aprender a defender sus ideas, de reconocer que existen diferentes formas de ver el mundo que aportan tanto al proyecto personal como al grupal; además de aprender hábitos sociales muy importantes para la convivencia como son el respeto a las opiniones de los demás y la aceptación de responsabilidades específicas y su debido cumplimiento en pro del grupo.

Sobre las competencias artísticas Felipe Hernández Guzmán en un artículo publicado en INTERNET escribió.

(Guzmán, 2012) Favorece el al trabajo desarrollo del realizado en pensamiento preescolar en el artístico • Construcción • Impulsa y campo mediante de habilidades fomenta el formativo de experiencias perceptivas y aprecio, la Expresión y estéticas. Expresivas que comprensión y apreciación dan apertura a la conservación artísticas, en el conocimiento del patrimonio educación de los lenguajes cultural. Primaria y artísticos y a la secundaria. Fortalecimiento de las actitudes, conceptualización y los valores...
COMPETENCIAS PARA LA VIDA Y LOS RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO DE LA EDUCACIÓN BÁSICA.

(Guzmán, 2012) Con el estudio de los aspectos artísticos y culturales de cada nivel educativo en la Educación Básica se pretende que los niños y los adolescentes: Adquieran los Desarrollen la conocimientos y las Valoren la competencia artística habilidades propios importancia de lay cultural a partir del de los lenguajes diversidad y la acercamiento a los artísticos: artes riqueza del lenguajes, procesos y visuales, expresión patrimonio artístico y recursos de las artes, corporal y danza, cultural por medio con base en el música y teatro, que del descubrimiento y trabajo pedagógico les permitan de la diseñado para desarrollar

su experimentación de potencializar sus pensamiento artístico, los diferentes capacidades, atender paralelamente a sus aspectos del arte al sus intereses y actitudes y valores, vivenciar actividades satisfacer sus mediante cognitivas, afectivas y necesidades experiencias estéticas, socioculturales que mejoren su desempeño creador.

(Horch, 2008) Las competencias artística y cultural, su adquisición supone poder expresarse mediante algunos códigos artísticos; exige iniciativas, imaginación y creatividad, así como el desarrollo de actitudes de valoración de la libertad de expresión, del derecho a la diversidad cultural y de la realización de experiencias artísticas compartidas. Requiere comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas.

(Horch, 2008) Las actividades que nos ayudan a desarrollar la inteligencia visual, espacial y la inteligencia musical, ofrecen una excelente oportunidad para ayudar a lo alumnos a crecer en esta competencia. Podemos citar como posibilidades la creación de ámbitos de aprendizaje visual, permitiendo que “las paredes hablen, la arquitectura el centro y de las aulas, el aprendizaje de todo tipo de artes visuales, la utilización de bloques lógicos, organizadores gráficos, paneles, fotografías y juegos de tableros y de cartas entre otro.

Todas las acciones antes referencias integran además del disfrute y enriquecimiento personal, la implicación del respeto y la valoración del patrimonio cultural existe en el contexto social dado.

(Guzmán, 2012) La actividad artística basa sus principios en la capacidad de crear, inventar, reinventar, combinar, modificar y reelaborar lo existente a partir de la imaginación; esta última, si bien se mueve en función de las preferencias y necesidades particulares de cada alumno, depende esencialmente de las experiencias de vida de cada uno.

Sobre las manifestaciones de las competencias artísticas el propio autor antes citado expresó:

(Guzmán, 2012) El alumno... Utiliza los elementos básicos de cada Participa como lenguaje Valorar la creadora y/o artístico como riqueza del espectador parte de sí manifestaciones Comprende y sobre la mismos en su s culturales aprecia la reflexión desempeño propias y de las diversas formas acerca de su habitual y que otros, de entorno y otros favorezcan su contribuyendo representación contextos con formación a su del arte, base académica con preservación, vivencias el fin de cuidado artísticas y disfrutar el arte conservación culturales como un medio de expresión.

Una estrategia es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos nucleares que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo. El concepto deriva de la disciplina militar, en particular la aplicada en momentos de contiendas; así, en este contexto, la estrategia dará cuenta de una serie de procedimientos que tendrán como finalidad derrotar a un enemigo. Por extensión, el término puede emplearse en distintos ámbitos como sinónimo de un proceso basado en una serie de premisas que buscan obtener un resultado específico, por lo general beneficioso. La estrategia, en cualquier sentido, es una puesta en práctica de la inteligencia y el raciocinio(Definición, s.f.)

(Noyola, 2012) Las estrategias de enseñanza implican un tratamiento de los contenidos en función de un orden lógico (disciplinar) y psicológico, es decir, considerando las características de los estudiantes: conocimiento previo, familiaridad con el contenido, motivación y metas hacia el aprendizaje.

(Noyola, 2012) Las estrategias cognitivas o de procesamiento permiten organizar, coordinar y procesar información. Son las que le permiten al alumno adquirir, comprender, y fijar la información.

(Noyola, 2012) Son acciones y procedimientos que implican experiencias de aprendizaje que van más allá del procesamiento de la información (conocer, comprender, fijar la información por repetición o codificación).

(Noyola, 2012) Estas acciones están orientadas hacia objetivos o intenciones más complejas; que requieren procesos más profundos de búsqueda, análisis de la información, toma de decisiones, pensamiento creativo, pensamiento crítico, experiencias de aprendizaje interdependiente (colaborativo), etc. Por ejemplo: Ensayos, Proyectos Integradores, Análisis de casos, solución de problemas, etc.

(Noyola, 2012) Las habilidades implicadas en el aprendizaje independiente: El aprendiz independiente posee el siguiente conjunto de habilidades: Saber hacer un autodiagnóstico para: Reconocer e identificar las propias necesidades e intereses, para lograr una motivación intrínseca. Reconocer la propia forma de aprender. Reconocer los recursos con los que se cuenta: recursos materiales, informativos y de tiempo.

(Noyola, 2012) Las habilidades implicadas en el aprendizaje independiente: Tener una preparación previa. (Experiencias y conocimientos previos) Contar con habilidades para la lectura creativa y habilidades para el manejo de información, como son: resumen, análisis, interpretación, síntesis, comunicación, etc.

Es importante resaltar que las habilidades que sustentan el aprendizaje además de identificar las acciones pertinentes, implican la utilización de cursos, tecnologías e información previa.

(Carles Monereo (coord.), 1999) Se puede hablar de procedimientos más o menos generales en función del número de acciones o pasos implicados en su realización, de la estabilidad en el orden de estos pasos y del tipo de meta al que van dirigidos.

(Carles Monereo (coord.), 1999) En los contenidos de procedimientos se indican contenidos que también caen bajo la denominación de 'destrezas', 'técnicas' o 'estrategias', ya que todos estos términos aluden a las características señaladas como definitorias en un procedimiento. Sin embargo, pueden diferenciarse en algunos casos de este apartado contenidos que se refieren a procedimientos o destrezas más generales que exigen para su aprendizaje otras técnicas más específicas relacionadas con contenidos concretos.

En la dirección pedagógica del aprendizaje las estrategias aplicadas pueden variar de un contenido a otro, teniéndose en cuenta que se pretende que el alumno aprenda, a partir del volumen de información programado.

De lo antes expuesto se deriva la clasificación de las estrategias de aprendizaje, la que a continuación se expone. Se debe resaltar que dicha clasificación, representa un compendio de criterios de varios autores. Surgiendo dicha acción como una necesidad operativa de la investigación realizada.

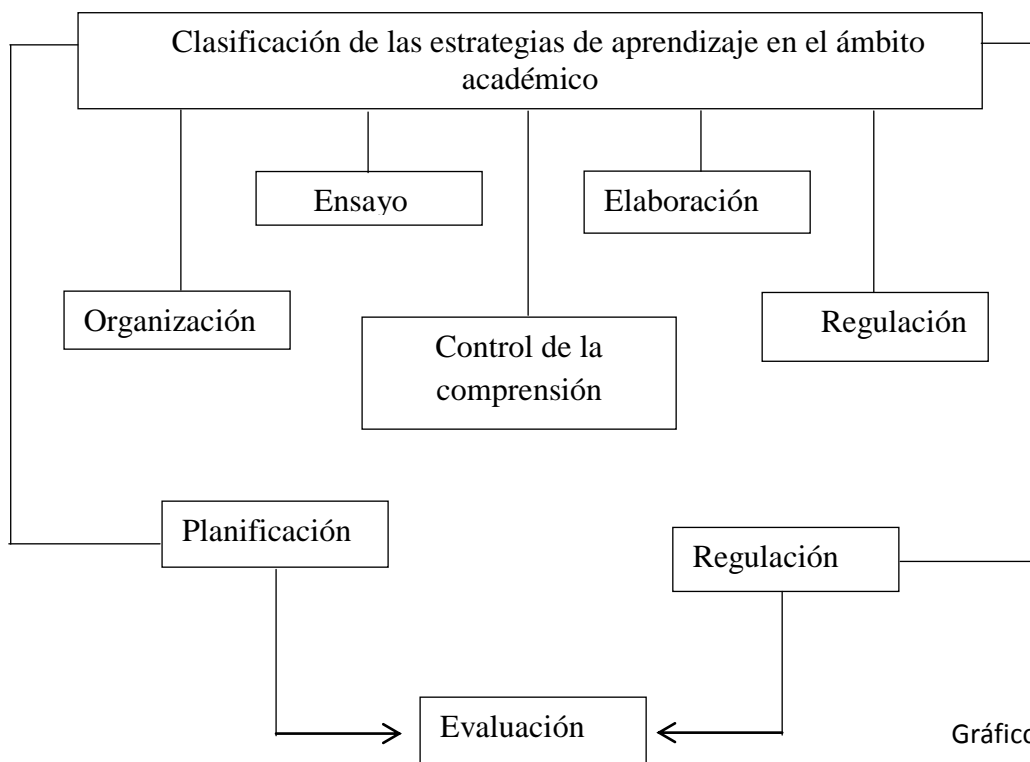


Gráfico No. 2

La Hoja de Ruta para Educación Artística es el fruto de las deliberaciones realizadas en el marco de la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística que se celebró del 6 al 9 de marzo de 2006 en Lisboa (Portugal). El objetivo es explorar la posible contribución de la educación artística para satisfacer las necesidades de creatividad y sensibilización cultural en el siglo XXI, y se centra en las estrategias necesarias para introducir o fomentar la educación artística en el entorno de aprendizaje (UNESCO, 2006).

(UNESCO, 2006) La educación artística tiene como objetivo Garantizar el cumplimiento del derecho humano a la educación y la participación en la cultura.

(UNESCO, 2006) Las declaraciones y convenciones internacionales tienen como objetivo garantizar a niños y adultos su derecho a la educación y a gozar de oportunidades para un desarrollo pleno y armonioso, así como su participación en la vida artística y cultural. El cumplimiento de estos derechos es el principal argumento a favor de convertir a la educación artística en una parte importante e incluso obligatoria del programa educativo en los distintos países.

(UNESCO, 2006) La cultura y las artes son componentes básicos de una educación integral que permita al individuo desarrollarse plenamente. Por lo tanto, la educación artística es un derecho universal para todos los educandos comprendidas las personas que suelen quedar excluidas de la educación, como por ejemplo los inmigrantes, las minorías culturales y las personas discapacitadas. Estas ideas se encuentran reflejadas en las siguientes afirmaciones sobre los derechos humanos y los derechos del niño:

En la Declaración Universal de Derechos Humanos se exponen aspectos que desde el punto de vista social y político sustentan la elaboración de este proyecto de investigación.

(UNESCO, 2006) Artículo 22 “Toda persona, como miembro de la sociedad (...) tiene derecho a la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad”.

(UNESCO, 2006) Artículo 26 “La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz”.

(UNESCO, 2006) Artículo 27 “Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten”. Convención sobre los Derechos del Niño.

(UNESCO, 2006) Artículo 29 “La educación del niño deberá estar encaminada a... (a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño hasta el máximo de sus posibilidades (...)”.

(UNESCO, 2006) Artículo 31 “Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”.

(UNESCO, 2006) Todos los humanos tienen un potencial creativo. Las artes nos proporcionan un entorno y una práctica en los que la persona que aprende participa en experiencias, procesos y desarrollos creativos. Según las investigaciones realizadas 1, cuando una persona en fase de aprendizaje entra en contacto con procesos artísticos y

recibe una enseñanza que incorpora elementos de su propia cultura, esto estimula su creatividad, su iniciativa, su imaginación, su inteligencia emocional y, además, le dota de una orientación moral (es decir, de la capacidad de reflexionar críticamente), de la conciencia de su propia autonomía y de la libertad de acción y pensamiento.

(UNESCO, 2006)La educación en y a través de las artes también estimula el desarrollo cognitivo y hace que el modo y el contenido del aprendizaje resulte más pertinente para las necesidades de las sociedades modernas en las que vive el que lo recibe.

Los estudios realizados como parte del tema proyectado permiten aseverar que la educación artística incide significativamente en el desarrollo de la educación integral de los estudiantes, al contribuir en la formación física, intelectual y la creativa de los educandos.

Asumiendo criterios de la UNESCO, el desarrollo de las capacidades reseñadas representa un aspecto de vital importancia para la formación de hombres y mujeres capaces de contribuir a la transformación del mundo en que vivimos, avala lo antes planteado, la cita que se exhibe a continuación.

(UNESCO, 2006)Estas capacidades resultan especialmente importantes para afrontar los retos que presenta la sociedad del siglo XXI. A modo de ejemplo, a causa de los cambios en la sociedad que afectan a las estructuras familiares, los niños no suelen recibir la atención que necesitan por parte de sus padres. Además, la falta de comunicación y de relación en la vida familiar hace que sufran distintos problemas de tipo emocional y social. Finalmente, la transmisión de las tradiciones culturales y las prácticas artísticas en el seno del entorno familiar es cada vez más difícil, en especial en las zonas urbanas.

2.1.2. MARCO REFERENCIAL SOBRE LA PROBLEMÁTICA

2.1.2.1. Antecedentes investigativos.

Sobre el impacto de los espacios lúdicos un número considerable de autores de diferentes latitudes del mundo han proporcionado aportaciones de alta significación, al respecto se han escrito libros, tesis y artículos científicos que tienen como finalidad divulgar resultados de investigaciones realizadas al respecto.

En una publicación realizada por, ADRIANA MARIBEL ORTEGA TIGSE, escribió en una de las partes del resumen del documento publicado.

(TIGSE, 2012) Este proyecto ha sido desarrollado en base al enfoque socio-educativo, cualicuantitativo y se apoyó en una investigación no experimental, correlacional, bibliográfica documental y de campo. Después de llevar a cabo esta investigación se concluyó que los juegos o actividades lúdicas no son utilizados en el Pensionado Sudamericano. Por esta razón se propone como alternativa un Manual Didáctico de Juegos.

El contenido del documento en su generalidad sirvió de sostén metodológico a la escritura de la presente obra científica.

También sobre la temática se tiene referencia de una tesis realizada por Tatiana Gómez Rodríguez, Olga Patricia Molano y Sandra Rodríguez Calderón, cuyo título es La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga, en la que se arriba a conclusiones que ponen de manifiesto el papel que desempeñan las actividades lúdicas en la adquisición de conocimientos de niñas y niños escolares. En una de las partes del proyecto la autora hace el siguiente planteamiento.

(CALDERON, 2015) El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

La obra publicada por Martha Ruth Cepeda Ramírez (2017), aborda un conjunto de reflexiones sobre los juegos de mesa como elementos lúdicos, en documento publicado se hace referencia a las vías utilizadas para el logro del resultado científico obtenido, arribándose a conclusiones que fehacientemente avalan la hipótesis asumida por dicha autora en la investigación realizada, se concreta lo señalado en la siguiente cita.

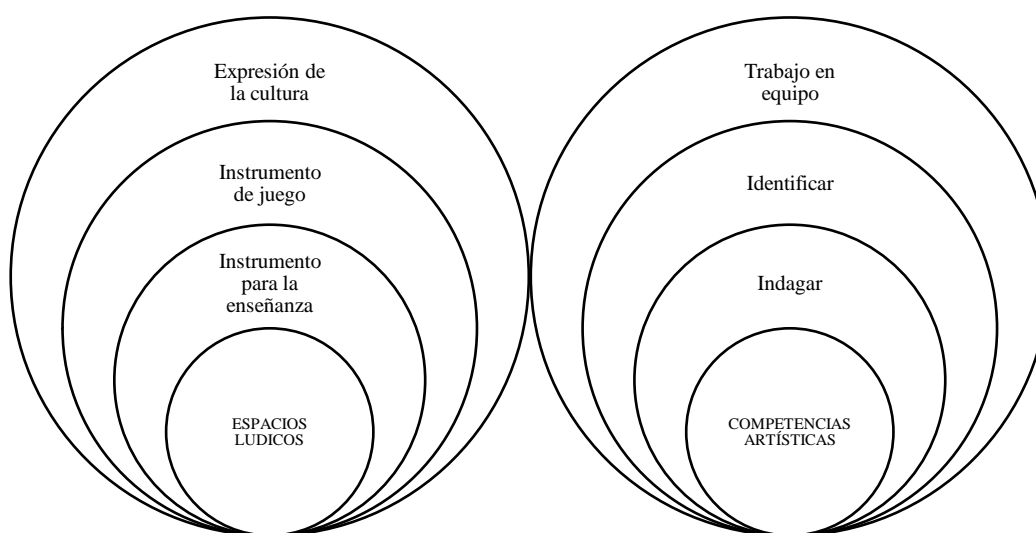
(Ramírez, 2017) El presente artículo es una reflexión sobre los juegos de mesa como elemento lúdico didáctico en el aula de clase; se busca destacar su pertinencia en el mejoramiento de los procesos de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de los estudiantes; destacando su uso como elementos dinamizadores que cambian sus formas de interactuar y apoyan sus procesos de aprendizaje.

Señalando además la autora antes referida.

(Ramírez, 2017) Con esta propuesta se pretende dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha práctica tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

Además, sirvió de antecedente a la escritura de esta tesis, todos los artículos referenciados en el presente documento, los que no aparecen en el presente informe por ya ver sido objeto de valoración tanto en el marco conceptual como referencial de la obra científica que presentada.

2.1.2.2. Categorías de análisis.



2.1.3. Postura teórica.

En sentido general, atendiendo a las consideraciones tratadas y su incidencia en la presente obra, adoptamos como postura teórica la obra titulada “LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA”, en ella sus autoras proporcionan consideraciones teóricas y prácticas, vinculadas desde el punto de vista metodológico a nuestro propósito investigativo, tales conceptos, principios y otras consideraciones de un alto nivel aplicativo. Lo antes expuesto adopta validez en dos de las conclusiones obtenidas en la tesis antes referida.

(CALDERON, 2015)La lúdica es uno de los mejores medios que debe utilizar el docente como parte de su práctica pedagógica, ya que es una importante vía de comunicación social, por ello los docentes deben reflexionar cuestionarse frente a su labor educativa donde puedan elegir y escoger las mejores estrategias, para colaborar con la educación de los niños y niñas, apoyándolos al desarrollo de habilidades y destrezas, importantes para enfrentar su realidad social creando compromiso en la institución educativa en la formación de niños creativos, motivados y constructivos, mediante la instalación de ambientes de aprendizaje lúdicos, que brinden una serie de posibilidades para que el niño pueda actuar en contexto, al estudiante hay que brindarle espacios para la creación y el desarrollo de habilidades de pensamiento, y así poder mejorar significativamente en su proceso educativo.

(CALDERON, 2015)Teniendo en cuenta las anteriores conclusiones se llega a definir que la implementación de la lúdica en los diferentes escenarios, se hace efectiva cuando en realidad se enmarcan acciones pedagógicas, con aras a transformar practicas pedagógicas que promuevan la participación activa del estudiante como protagonista y se propicie el desarrollo de habilidades indispensables para mejorar los procesos de aprendizaje de los educandos.

También así, pero desde el punto de vista social, se tuvo en cuenta el trabajo Hoja de Ruta para la Educación Artística, donde la UNESCO, refleja un grupo de postulados que toda sociedad debe cumplir para satisfacer las necesidades artísticas de los niños, que aparecen en el marco referencial de este proyecto de investigación.

2.2. HIPÓTESIS.

2.2.1. Hipótesis general.

Los espacios lúdicos proporcionarían un impacto positivo al desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2 de la Educación Básica.

2.2.2. Subhipótesis derivadas.

- Las condiciones operativas que presentan los espacios lúdicos estarían ajenas a las necesidades reales de los estudiantes de inicial 2.
- El impacto que provocarían los espacios lúdicos existentes es insuficiente para el desarrollo de la competencia artística de los niños de inicial 2.
- La elaboración de una guía de acciones lúdicas mejoraría la operatividad de los espacios lúdicos que tienen los alumnos de inicial 2.

2.2.3. Variables.

Variable independiente.

Condiciones operativas que presentan los espacios lúdicos.

Variable dependiente.

Desarrollo de competencia artística en los niños de inicial 2

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

Con el objetivo de procesar matemática y estadísticamente los datos derivados de la aplicación de las técnicas y métodos del nivel empírico seleccionados, se escogieron las Para el procesamiento matemático y estadístico se utilizaron las pruebas, cuyas formulas y otros aspectos aparecen a continuación.

Desviación estándar.

Se utilizó como proceso necesario para la determinación del Coeficiente de Variación.

$$\sigma = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}}$$

Media aritmética.

Esta prueba tendrá por finalidad precisar el comportamiento de los resultados alcanzados alrededor del eje imaginario, se utilizará también como vía complementaria para la determinación del Coeficiente de Variación (CV).

$$\bar{x} = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n a_i = \frac{a_1 + a_2 + \dots + a_n}{n}$$

Coeficiente de Variación (CV).

El coeficiente de variación se escogió con el objetivo de precisar la variación entre de los criterios dados por los expertos en la valoración crítica del resultado científico obtenido.

$$C_v = \frac{\sigma}{|\bar{x}|} * 100$$

Calculo porcentual.

Determinar cómo se distribuyen en % los resultados alcanzados en la encuesta y la observación programada.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

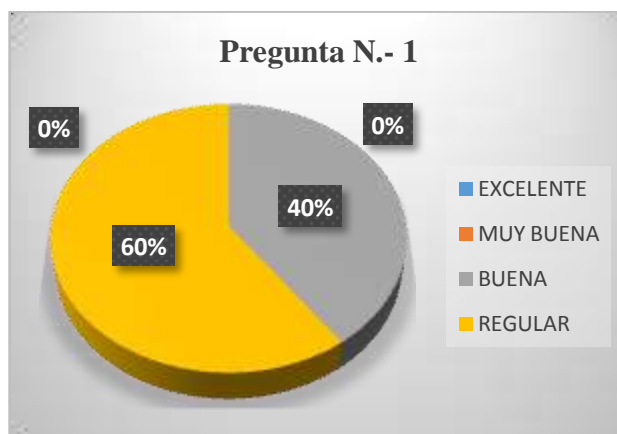
Encuesta aplicada a docentes

1. ¿Cuál es la calidad de los espacios lúdicos existente en la institución para desarrollar en estudiantes de inicial 2 sus competencias artísticas?

Cuadro N.- 1

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	4	40
REGULAR	6	60
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 1



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello.

ANÁLISIS: De la totalidad de los docentes, el 60% evaluaron con 2 puntos la calidad de los espacios lúdicos existentes, mientras que el 40% restante dijo que son buenas.

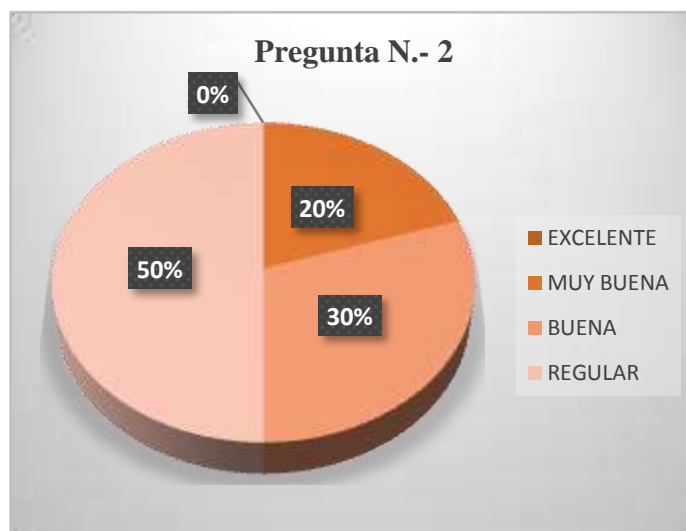
INTERPRETACIÓN: En la institución, según criterios de los profesores, la calidad de los espacios lúdicos destinado al desarrollo de competencia artística de los estudiantes es regular.

2. ¿Cómo evaluaría el trabajo del docente responsable del funcionamiento de los espacios lúdicos?

Cuadro N.- 2

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	2	20
BUENA	3	30
REGULAR	5	50
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 2



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello.

ANÁLISIS: Como se aprecia en el gráfico los encuestados evaluaron el trabajo del docente de diferente manera el 20% calificaron de muy buena, el 30% de buena y el 50% de regular.

INTERPRETACIÓN: Lo antes expresado corrobora que el trabajo del docente como responsable del funcionamiento de los espacios lúdicos es regular.

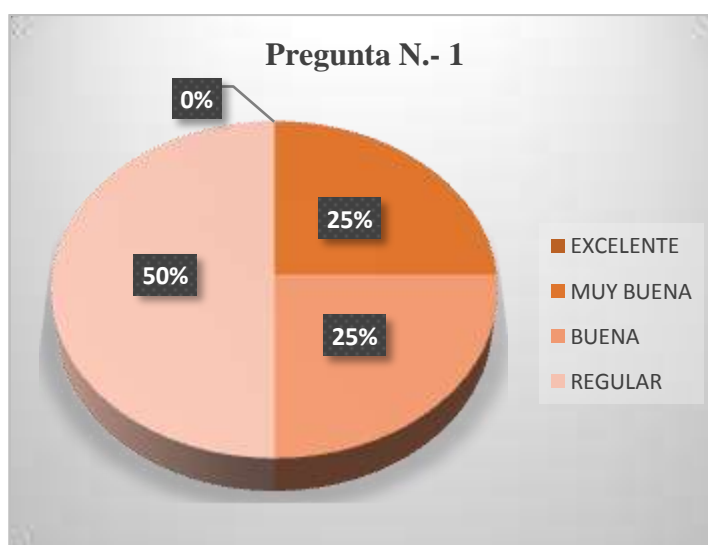
Observación a docentes.

1. Preparación del espacio lúdico para el desarrollo de las actividades artísticas.

Cuadro N.- 1

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	1	25
BUENA	1	25
REGULAR	2	50
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 1



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”

ANÁLISIS: En la observación realizada a diferentes clases nos dio como resultado que, el 50% se evaluó de regular, el otro 25% de muy buena y el 25% restante de buena.

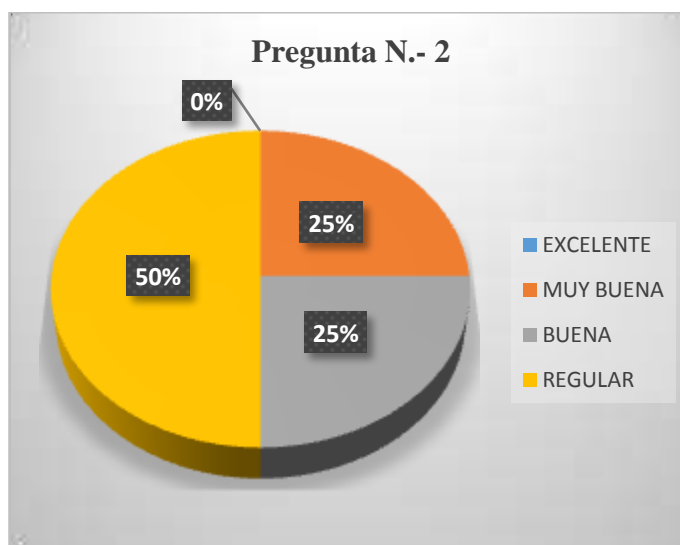
INTERPRETACIÓN: los datos antes expresados nos reflejan que es regular la preparación del espacio lúdico para el desarrollo de las actividades artísticas.

2. Planificación de las tareas a desarrollar en clase.

Cuadro N.- 2

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	1	25
BUENA	1	25
REGULAR	2	50
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 2



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: En el elemento observado destaca que el 50% de las clases evaluadas la calificación merecida fue de regular, tenemos un 25% de buena y otro 25% de muy buena.

INTERPRETACIÓN: En el resultado antes analizado en el gráfico cabe notar que la planificación de las tareas para la clase es regular.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.2.1. Conclusiones específicas.

El procesamiento y posterior análisis de los datos derivados de la actividad investigativa realizada condicionó arribar a las siguientes conclusiones:

- Los niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa “José María Estrada Coello” se desenvuelven en un ambiente poco favorable para su desarrollo de competencia artística.
- Los espacios lúdicos de la Unidad Educativa José María Estrada Coello, no logran el impacto deseado en los niños de inicial 2, puesto que no alcanzan el desarrollo de su competencia artística previsto, siendo las principales causas, las condiciones de los espacios existentes, así como la preparación de los docentes para el desarrollo de las actividades artísticas.
- El estudio realizado por los expertos están de acuerdo que se implementen capacitaciones dirigidas a los docentes de inicial para actualizarse y conocer que guía didáctica podrían realizar para mejorar el problema de los espacios lúdicos.

3.2.2. Conclusiones generales.

Los estudios exploratorios realizados permiten proporcionar las siguientes conclusiones:

- las condiciones operativas de los espacios lúdicos existentes, no son las más adecuadas, pues carecen de los medios que demanda los objetivos previstos para el desarrollo de la competencia artística.

- El impacto de los espacios lúdicos en el desarrollo de capacidades básicas y específicas de los estudiantes de inicial 2, según resultados de la encuesta aplicada a docentes y la observación realizada no satisfacen las necesidades de los estudiantes, al no programarse actividades artísticas con la calidad requerida, según características de los estudiantes.
- En la institución estudiada se debe realizar capacitaciones de preparación a los docentes de nivel inicial para que se elabore una guía adecuada para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos y el desarrollo de competencia artística de los niños.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.

3.3.1. Recomendaciones específicas.

Las conclusiones derivadas del estudio investigativo realizado, permite exponer las recomendaciones que aparecen a continuación:

- Se recomienda a los docentes de la institución educativa del nivel inicial a implementar actividades de estimulación significativa en los espacios lúdicos para mejorar el desarrollo de competencia artística de los estudiantes.
- Programar la participación de los docentes estudiados en cursos, seminarios, talleres que tengan como temática fundamental vías para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos.
- Continuar la línea investigativa que sustenta esta tesis mediante la aplicación de elementos que se deben tener en cuenta para la realización de una guía, dirigida a mejorar el impacto de los espacios lúdicos para potenciar el desarrollo de competencias artísticas de los estudiantes.

3.3.2. Recomendaciones generales.

- Crear condiciones operativas en los espacios lúdicos, que le permita a docentes y estudiantes, desarrollar las actividades con la calidad requerida, teniendo en cuenta fundamentalmente los objetivos que se persiguen alcanzar, en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje previsto.
- Desarrollar actividades conjuntas con estudiantes y padres de familias, donde se trate el significado del desarrollo artístico para la formación integral.

CAPÍTULO IV. PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.

4.1.PROUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

El presente trabajo de investigación considerando los resultados que se reflejan se obtiene como alternativa unaguía didáctica para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos existentes en la Unidad Educativa José María Estrada Coello, para las actividades lúdicas de niños y niñas de inicial 2.

4.1.2.Alcance de la alternativa.

Mediante la actividad investigativa que tuvo como base el diagnóstico de la situación existente en la unidad educativa objeto de estudios, se elaboró un sistema de acciones, basado en leyes y consideraciones científico-metodológicas derivadas de la Pedagogía, la Didáctica y la Sociología en el contexto escolar, dicho proyecto se pretende generalizarlo en la institución en dos momentos, un primer momento con acentuado enfoque experimental, donde se pueda convencer a los directivos y profesores de las potencialidades del sistema de acciones, y en un segundo momento se programa su generalización en toda la unidad educativa.

El sistema se realizó mediante la aplicación de consideraciones científicas y metodológicas de punta, a partir de las necesidades específicas de docentes y estudiantes tomados para la realización del trabajo investigativo. En la fase de diagnóstico, se utilizaron métodos para la recolección de datos, que proporcionaran una visión clara y exacta de la situación problémica exhibida por la institución educativa, en lo referente a la materia objeto de estudios en esta tesis, en una segunda fase, es decir en la fase de elaboración, se sustentó el diseño del sistema, en el estudio de documentos y otras vías de información que nos permitieran mediante procesos mentales de análisis y síntesis, así como de inducción y deducción arribar a nuestras propias conclusiones y de esa manera

aplicar en la elaboración del sistema aportes epistemológicos de la ciencia y la tecnología que se publica en la actualidad a los efectos.

El sistema se realiza con la finalidad de contribuir operativamente al mejoramiento de los espacios lúdicos dirigido a sustentar las competencias artísticas de los estudiantes, a partir de sus demandas y lógicas necesidades.

4.1.3. ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA.

4.1.3.1. Antecedentes.

Sobre la temática que básicamente sustenta la elaboración de esta tesis, en la institución objeto de estudios, no se tienen conocimientos de investigaciones realizadas, sólo se cuenta con consideraciones teóricas de directivos y docentes al respecto, aunque en el territorio de la provincia de Los Ríos se han realizados algunas investigaciones al respecto, aún sus resultados no logran satisfacer las demandas que exige el Sistema de Educación Básica en esa dirección.

Al respecto en el marco internacional un número considerable de autores han realizados aportes de alto nivel científico y metodológico, entre ellos: Tatania Gómez Rodríguez y Col, quienes publicaron en el año 2015, la obra titulada. La actividad Lúdicas como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Fraga. En dicha tesis se plantean aspectos básicos para la elaboración de espacios lúdicos, tenidos en cuenta por esta autora en la elaboración del sistema de acciones.

Otra publicación asumida como antecedente de esta investigación es la publicada en revista el deporte, en dicha publicación su autor expresa:

(Riera., 2011)La optimización del proceso enseñanza y aprendizaje a través de la aplicación de los Juegos Lúdicos, que se toma en consideración como componente de la integración de las diferentes disciplinas para contribuir con la formación de conocimientos más sólidos, valores culturales, artísticos, patrióticos, morales, cívicos, etc.

Además, tuvimos en cuenta resultados de otras investigaciones que aparecen reseñadas en el marco Referencial de esta tesis.

4.1.3.2. Justificación.

El resultado científico obtenido está revestido de una singular importancia, si, se tiene en cuenta que este tiene como finalidad el mejoramiento de las potencialidades de los espacios lúdicos, con fines artísticos, lo que contribuirá en gran medida a la formación integral de los estudiantes.

El estudio del tema tratado surgió de una necesidad existente en la Unidad Educativa, al no contar esta, en primer lugar de un diagnóstico que develará las condiciones reales existentes al respecto, así como de un sistema de acciones que direccionará el cumulo de actividades a desarrollo en el espacio lúdico, Además los estudios exploratorios realizados, posibilitaron conocer que los profesores presentan falencias en su preparación artística y metodológica para desarrollar las actividades previstas en los espacios creados al respecto.

Todo lo antes expuesto condiciona la factibilidad y pertinencia del estudio realizado, al recomendarse adecuaciones en sentido general a las vías y condiciones existentes en la institución para la formación artística de los educandos, mediante los espacios lúdicos.

La originalidad de la investigación realizada y del resultado científico elaborado, se basa en el lugar en que se desarrolló, se debe tener en cuenta que con anterioridad a la investigación que sustenta este informe final de tesis, en la Unidad Educativa “José María Estrada Coello, no se había realizado nada al respecto. Por lo que, en la institución estudiada, el trabajo desarrollado puede clasificarse como novedoso, su aplicación práctica se concreta en las indicaciones metodológicas para la implementación del sistema de acciones, el que, visto como un instrumento transformador, también manifiesta su aplicación práctica.

La aplicación teórica se concreta en resultados de valoraciones, reflexiones y análisis de los documentos y otras fuentes de información tenidos en cuenta para la fundamentación teórica del resultado científico obtenido.

4.2. OBJETIVOS.

4.2.1. Objetivo general.

Mejorar el desarrollo artístico de los estudiantes mediante la utilización de los espacios lúdicos.

4.2.2. Objetivos específicos.

- Elevar el nivel de preparación de los docentes para la planificación y desarrollo de las actividades artísticas de los estudiantes, mediante los espacios lúdicos.
- Crear premisas dirigidas a aumentar la motivación de los estudiantes hacia su formación mediante el uso de espacios lúdicos.
- Contribuir al desarrollo integral de los educandos, mediante la educación en valores que proporciona los espacios lúdicos.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

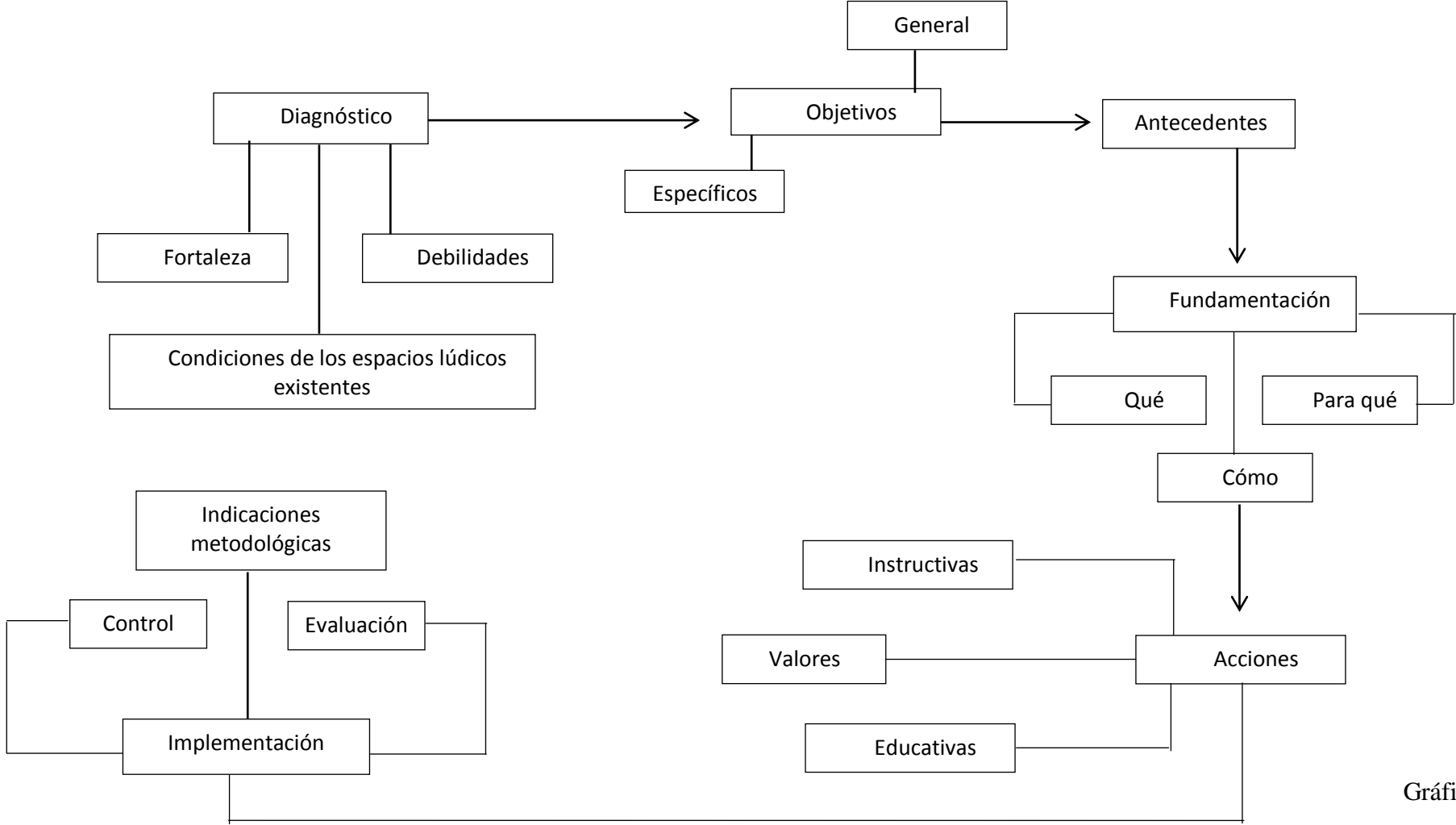


Gráfico No.3

4.3.1. Título.

Guía didáctica para mejorar la operatividad de los espacios lúdicos dirigidos a la formación artística del estudiante.

4.3.2. Componentes.

Profesores.

- Elaboración de estrategias para consolidar la preparación del claustro de profesores con vista al diseño de espacios lúdicos y consecuente ejecución del proceso de enseñanza aprendizaje en ellos.
- Cursos, talleres, seminarios y conferencias dirigidas a potenciar la preparación de los profesores para el desarrollo de actividades artísticas de los estudiantes.
- Encuentro entre docentes y directivos para analizar el cumplimiento de los objetivos previstos, referidos a la educación artística en la institución educativa.
- Creación de un seminario metodológico, donde profesores y directivos expongan sus experiencias con respecto al funcionamiento de los espacios lúdicos.

Directivos.

- Creación de espacios lúdicos en la unidad educativa, atendiendo a demandas del proceso de enseñanza aprendizaje que se desarrolla con los estudiantes.
- Control sistemático y programado a las actividades lúdicas desarrolladas en la Unidad Educativa.
- Crear presupuesto para la atención y progreso de espacios lúdicos dirigidos al desarrollo artístico de los estudiantes.

Estudiantes.

- Formación de monitores que atiendan como activistas los espacios lúdicos.
- Estimular moralmente a estudiantes destacados en las actividades lúdicas con enfoque artístico.
- Desarrollo de charlas, con respecto al papel que desempeñan las actividades programadas en los espacios lúdicos para el desarrollo integral de los estudiantes.
- Desarrollo de festivales artísticos, con la participación de estudiantes, docentes, directivos y padres de familia.

ESPACIOS LÚDICOS



El espacio destinado a la mayoría de actividades, y por lo tanto de juegos, dentro de escuela infantil, es el aula. Sin embargo dentro de la escuela infantil existen otros espacios de juego que se pueden aprovechar para la realización de este tipo de actividades, entre ellos están el aula de psicomotricidad, la sala de usos múltiples, y la biblioteca (ya para niños mayores de 4 años)

Dentro de las escuelas infantiles, aparte de los espacios interiores señalados, hay que destacar la existencia de los patios o zonas de recreo.

La organización del aula.

Las aulas son los espacios educativos por excelencia dentro de la educación infantil. La organización en rincones supone la creación de espacios de juego principalmente dentro del aula. Diversas actividades con una metodología activa y participativa, las cuales pueden realizarse individualmente o en grupos reducidos, en función de la edad de los pequeños.

La importancia, radica en que, en prácticamente todos los centros de educación infantil se pueden encontrar algunos rincones montados, aunque no todos los utilizan de la misma manera. Desde el punto de vista de las intenciones didácticas.

Hay dos tipos de organizaciones en los rincones:

Los rincones entendidos como trabajo específico, donde la mayor parte de las actividades diarias se realizan en esos rincones y donde todos los niños deben acudir de forma periódica.

Espacio de juego.

Espacios cerrados dentro del centro escolar como (el aula, aula de psicomotricidad, sala de usos múltiples y biblioteca). Espacios abiertos dentro del centro escolar (el patio o zona de recreo).

Los rincones de juego.

Los rincones se basan principalmente en dos de las aportaciones que ofrecen la pedagogía y la psicología. Se refiere a como se construye el pensamiento y al orden que se debe seguir para que se adquieran correctamente los distintos conceptos.

Hay dos momentos:

- Es conveniente que los niños manipulen distintos materiales y que lo hagan en diversas situaciones. Resulta beneficioso que el niño verbalice, si es posible, su experiencia manipulativa y describa la actividad que ha realizado.
- La constatación de que el niño hasta los 5 o 6 años basa su conocimiento de la realidad en el juego.

Cuando hablamos de los rincones de juego, se pueden encontrar:

- Los términos “rincón de actividad”, “rincón de trabajo” y “taller” se refieren a espacios donde se adquieren aprendizajes más académicos como el rincón del

lenguaje, de matemáticas, de observación y experimentación, de música o de biblioteca, entre otros.

- El término “rincón de juego” cuando se refiere al espacio donde el niño juega ya sea de forma libre o dirigida, individual o colectiva.

La organización de los rincones:

Para organizar un aula por rincones presentes algunos aspectos:

- Los rincones se deben organizar en función de las posibilidades del aula y necesidades del grupo-clase.
- Los rincones de juego pueden crearse en el aula a partir de los 2 o 3 años y hasta los 7 o 8 años.
- Según la edad de los niños son más adecuados un tipo de rincones u otros. No es lo mismo organizar una clase por rincones para trabajar con niños de 2-3 años que para hacerlo con niños de 5-6 años.
- El número de jugadores que se encuentren en cada rincón debe estar comprendido entre 2 y 5 años.
- La duración de la sesión dependerá de la edad de los niños, en los centros de educación infantil oscile entre 20 y 30 minutos, en función de si se rota de rincón el mismo día o no.
- Los rincones son el lugar ideal para respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño y, por lo tanto, aunque por cuestión de organización se marque un tiempo determinado.

- El número de rincones montados en la clase debe establecerse en función de los objetivos programados.
- Deben montarse algunos rincones donde prime el juego libre o donde los niños puedan funcionar de una manera autónoma.
- Si se opta por una metodología basada en la utilización específica de rincones, es conveniente que su número oscile entre 5 o 6 y que se combinen tanto rincones de juego como de actividad.

La construcción de los rincones.

La construcción de los rincones es uno de los aspectos fundamentales a tratar pues el niño debe sentirse participe de dicha actividad en todo momento. Debe poder aportar ideas en su diseño, recopilar material y participar en la decisión para su ubicación dentro del aula o del espacio lúdico donde se vayan a organizar.

El rincón debe tener una estructura bien definida y un espacio delimitado, cuanto más cerrado mejor, pero a la vez el educador debe tener una visión del conjunto del aula, una vez montados los rincones tienen que disponer de espacio suficiente para moverse.

Formas de aprovisionamiento de material.

El material para montar los rincones conseguir de diversas formas: comprándolo en las tiendas especializadas (encajes, muñecos, garajes...) o bien reciclando diversos materiales, ejemplo, se pueden utilizar botellas de leche para hacer bolos, o latas de bebida para hacer maracas.

La colaboración de los padres en la construcción de los rincones es importante. Los padres pueden colaborar en la creación de los rincones, bien aportando materiales como alfombras, estanterías, ropa vieja.

La elección del material.

En la elección del material han de confluír varios factores:

- Que sea vistoso y agradable a la vista.
- Que tenga condiciones de seguridad: pintura no toxica, no tenga aristas.
- Que no contenga piezas muy pequeñas.
- Que el tamaño y el peso sean adecuadas a la edad de los niños.
- Que haya suficientes objetos para que no se peleen, pero no demasiados ya que entonces pueden provocar dispersión.
- Una vez decidido el material se debe pensar en cómo guardarlo. Es aconsejable utilizar cajas, cestas o estanterías con símbolos, dibujos o fotografías que ayuden a su identificación.

EL FUNCIONAMIENTO DEL RINCÓN

Las normas.- Se deben establecer una serie de normas básicas pactadas ente los niños y el educador, se debe decidir si cada niño puede escoger libremente el rincón donde quiere ir con la condición de q siente ya está lleno debe ir a otro, o bien, si un niño puede cambiar de rincón una vez q ha estado un rato en el q había escogido inicialmente.

La introducción al rincón.- El educador debe realizar actividad con toda la clase para presentar el rincón, mostrando los materiales y las diversas actividades que se pueden llevar a cabo. Las actividades colectivas, en función de los objetivos propuestos.

El seguimiento de los rincones.- El adulto debe asegurarse de que todos los niños pasen por todos los rincones al menos una vez a la semana. Las actividades en el rincón dependerán de los objetivos propuestos y deberán trabajar tanto los conceptuales, como los procedimientos y actitudinales.

El papel del educador.- El educador debe tener tres líneas de actuación en los rincones:

- Una ser un animador que dinamiza, potencia o ayuda al individuo o al grupo necesario.
- Otra la de facilitar y organizar los materiales necesarios para que se produzca el aprendizaje.
- Por último debe observar las actividades que en ellos se realizan y las interacciones que se producen.
- El educador debe ser el dinamizador de la actividad y a permitir que el juego sea libre, al principio algunos niños necesitan darles pequeñas orientaciones o sugerencias para estimular su ingenio.

La evaluación.- Para realizar la evaluación de los rincones el educador debe centrarse en:

- El progreso de los niños: para evaluar se utilizara la observación directa de las actividades mientras los niños están en los diferentes rincones. Se debe anotar si el niño participa de forma activa; si juega solo o con más compañeros; si es capaz de mantener la atención durante todo el espacio de tiempo de que dispone; si demuestra placer al realizar la actividad.
- La tarea educativa: se deben evaluar las condiciones generales de la actividad, su proceso y el progreso a lo largo de las sesiones.

Los objetivos de los rincones.- Los objetivos que se pueden trabajar a partir de los rincones son múltiples y variados. A continuación se expone una relación que permite hacerse una idea de su utilidad didáctica:

- Favorecer un aprendizaje activo y significativo.
- Reconocer su propia imagen en el espejo.
- Compartir el espacio y al educador con otros compañeros.
- Reconocer los materiales y los objetos propios del rincón y de uso cotidiano.
- Promover la motricidad fina y gruesa.
- Favorecer la comunicación y la sociabilidad.
- Tomar conciencia de su propio cuerpo.
- Expresar experiencias, sentimientos y emociones.
- Liberar la ansiedad.
- Desarrollar el lenguaje comunicativo.
- Localizar y citar por su nombre las diferentes partes del cuerpo.
- Imitar modelos conocidos, reales o ficticios.
- Representar secuencias y situaciones simbólicas.
- Reproducir mediante el juego simbólico escenas cotidianas.
- Utilizar progresivamente el vocabulario propio del rincón.
- Ordenar y clasificar
- Descubrir el concepto de suma y resta con objetos.
- Desarrollar el placer por la lectura.
- Describir la situación vivida en el rincón
- Participar en pequeños diálogos con un compañero de su propio rincón.
- Participar en pequeños diálogos con un compañero de su propio rincón.

- Favorecer el desarrollo de la imaginación y la fantasía.
- Facilitar el desarrollo de las habilidades manuales.

ALGUNOS RINCONES

Algunos de los rincones de juego más convenientes en la educación infantil son: la casa o alguna de sus partes como la cocina, o el salón, el garaje, la peluquería, la biblioteca o la tienda, los disfraces, o la enfermería. También son habituales los rincones de actividades de pintura, impresión, barro, arena, lenguaje, lógica matemática u otra que surjan de los intereses del propio niño.

El rincón de juego simbólico

El juego simbólico sirve a los niños para canalizar deseos y tensiones, para liquidar conflictos o para compensar necesidades no satisfechas entre otras. Hasta los 6 años.

Las posibilidades de montar un rincón de juego simbólico son múltiples, por lo q solo se ofrecen algunas de ellas:

El rincón de la casa



La cocinita, el salón, la habitación de las muñecas (2-6 años). Los niños imitan y aprenden roles, comportamientos y estilos de relación, facilitando la comunicación y el desarrollo de lenguaje, y estimular tanto la psicomotricidad fina como la gruesa.

Actividad

A nuestra clase ha llegado un regalo misterioso ¡Una caja mágica que nos enseña "Lo más bonito del mundo"!



Es algo muy secreto: la abrimos de uno en uno pero no se puede decir que vemos dentro hasta el final... Cada uno va descubriendo la cajita despacio y mira en su interior. ¡No pueden reprimir la sonrisa! Todos los demás miran emocionados y esperan su turno. Dentro de la caja hay un espejo verdaderamente mágico que nos muestra que lo más bonito de nuestro mundo somos nosotros mismo.



Después hablamos de ello ¿Por qué nos ha enseñado eso el espejo? ¿Nos gusta cómo somos? nos ponemos tan contentos que le damos gracias a nuestro cuerpo por ser como es, repasando cada parte de la cabeza a los pies ¡Somos seres fantásticos! Tanto que nos merecemos el mejor abrazo del mundo y decimos cosas lindas ¡Somos valientes! ¡Somos artistas! ¡Somos buena gente!



Para finalizar hacemos nuestro retrato... como la madrastra de Blanca nieves le preguntamos al espejo: "¿Qué es lo más bonito del mundo?", pues está claro ¡cada uno de nosotros!



Esta actividad es un clásico de las "Habilidades sociales". Muy sencilla: se necesita una caja, un espejo y mucho misterio y nos da la oportunidad de fomentar la importantísima autoestima de nuestros peques.

El rincón de la tienda



Jugar libremente. La actividad básica es comprar y vender, solo se intercambian productos y poco a poco se van introduciendo las monedas y las cantidades. Los materiales necesarios son; un mostrador, una caja registradora, dinero, estanterías para colocar los productos, teléfono, papel de envolver, balanza, monederos, cestos.

Actividad

Conversar sobre la tienda, preguntar sobre los productos que aparecen en la tienda hablamos de cuáles podríamos incluir en la nuestra; así fuimos haciendo una lista se eligió hacerla de alimentos.

Para poder completarla se les puede preguntar: ¿qué desayunas?, ¿qué productos compran sus padres?, también se les puede hacer otras preguntas del tipo: ¿por qué hay que comer pescado(verdura, carne). En una cartulina anotamos los productos, haciendo hincapié en aquellos más saludables.



Se propone al grupo que traiga de casa todo aquello que habíamos decidido incluir: cajas de cereales, de galletas, tetrabriks de leche, yogures, etc. Todo ello lavado previamente.



Se realiza con los niños monedas con un modelo dado. Los niños las colorearon y recortaron y después nosotros realizamos la ficha 2 del cuaderno del alumno, el modelo para comenzarla lo proyectamos en la pizarra.

Durante la sesión de trabajo todos ellos deben hacer monedas y jugar libremente en la tienda, con las fichas del cuaderno de ¡A contar! correspondientes a la actividad de tienda.

Cada niño debe estar sentado en su sitio y podía consultar las listas que previamente habíamos pegado en algunas mesas o levantarse para mirar la lista situada en la tienda. Elegían tres productos, los anotaban, pegaban las pegatinas correspondientes según el precio y las sumaban.



El rincón de la peluquería



Las actividades principales de este rincón son las de hacerse peinados y maquillarse, se enriquece el vocabulario, se aprende a respetar el turno, se trabaja la organización temporal, se desarrolla la psicomotricidad fina y se aprende a pagar y cobrar por un servicio ofrecido y obtenido.

Actividad

Observar imágenes y fotografías de distintos peinados. Comentar y hacer comparaciones entre ellos. ¿Quiénes se lo habrán hecho? ¿Conocen algún lugar donde se pueden hacer peinados? ¿Qué peluquería conocen? ¿Quiénes pueden ir ahí? ¿Quién fue alguna vez a una peluquería? ¿Que se hicieron en el pelo ¿Qué les pusieron? ¿Qué utilizaron para hacer el peinado?



Proponer traer fotos familiares, de revistas, ect. En las que se observen diferentes tipos de peinados, realizar un afiche comparando peinados de epocas pasadas y de la actualidad.

Observar y reconocer los elementos, herramientas que se utilizan en una peluqueria, para cortar, para peinar, para teñir, para realizar tatamientos en el cabello, etc.



Se jugara varias veces que se puedan rotar los roles incorporando elementos traídos por ellos relacionados con el juego: peines, toallas, cepillos, rulos,delantales, guante, envase de shampoo, crema, etc.

El rincón de los disfraces



Este rincón estimula la interacción y la cooperación ya que la mayoría de veces necesitan ayuda para poderse subir la cremallera del vestido o ponerse bien la correa del

pantalón. El material puede ser: un espejo grande, ropa de adulto, complementos, pelucas, caja de maquillaje.

Actividad

Del baúl de los disfraces se irán sacando los objetos que hay dentro de y, al mismo tiempo, hablarán sobre su uso, dónde se pueden poner, los colores de las prendas, si les gusta o no, si saben cómo se ponen. Es importante motivar a los niños para que hablen y se expresen.

El educador aprovechará para preguntarles si se han disfrazado alguna vez, si les gusta disfrazarse, qué es lo que más le gusta, si se han pintado la cara.

Guardar todo el material en el baúl (o caja) y pegar un cartel con el siguiente título: "El baúl de los disfraces".

En una pared próxima al rincón de los disfraces pegar fotos, imágenes de los niños disfrazados.

Dinámica:

- Dejar que el niño juegue libremente con los elementos de la caja.
- Después del juego libre, recoger y dejar todo ordenado.
- Finalmente se sentarán y hablarán sobre cómo se han sentido durante la actividad.

Material:

- Perchas para colocar y ordenar los diferentes elementos y prendas de ropa.
- Disfraces.
- Ropa de adulto o niño (camisas, vestidos...)

- Un espejo grande.
- Telas.
- Elementos de atrezo (sombreros, pañuelos, gorros, varitas, ala...).
- Complementos (bolsos, corbatas, fulares).



El rincón de la ciudad



Este rincón estimula la orientación espacial y temporal el conocimiento de los diferentes colores, el orden y la clasificación así como la seriación, las correspondencias y la manipulación de formas y tamaños.

El rincón de construcción



Este rincón ayuda a estimular la orientación espacial y temporal, así como el desarrollo de la psicomotricidad tanto fina como gruesa. No debe limitarse a los típicos bloques de construcción que se encuentran en los comercios sino que se puede proponer a los niños otros materiales menos estructurados como: cajas de cartón de todas las medidas, cajas pequeñas de plástico, botes de leche en polvo vacío, recipientes para guardar las piezas y una alfombra para limitar el espacio de juego.

Establecer los horarios de trabajo o juego en el rincón de aprendizaje, la duración de la actividad dependerá de la edad del niño, puede ser de 20 a 30 minutos. Las actividades o juegos serán planteados de acuerdo a los objetivos o propuesta metodológica del docente.

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

Actividad

La profesora le puede ayudar a construir lo que el niño quiere por ejemplo una torre se le pregunta si quiere de su ayuda; la profesora coloca unas y el continúa con la construcción, colocando piezas de diferentes colores si la construcción se cae y quiere la

ayuda de su maestra la puede pedir y comenzar de nuevo, recogiendo las piezas. Todo el trabajo se debe realizar con la mano izquierda.



En esta actividad se ayuda al niño por medio de experiencias perceptivas, motrices, que desarrolle estructuras de pensamiento, coordinación de las manos también a desarrollar las estructuras espaciales y el pensamiento lógico (orden, forma, memoria, atención, observación y clasificación)

El rincón de los juegos didácticos



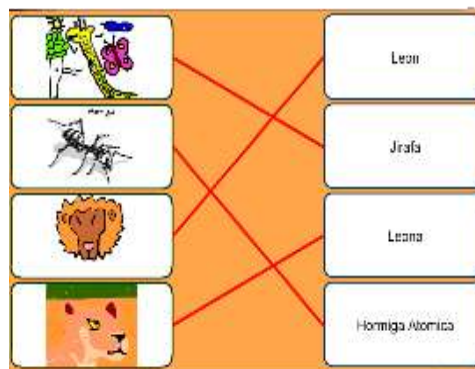
En esta sección el niño podrá realizar juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas.

La finalidad principal de este rincón es estimular en el niño las funciones cognitivas y las psicomotoras. Los materiales son diversos en función de la edad de los

niños, ya q no es lo mismo un niño de 3 años q uno de 5. Materiales q puedan aparecer: puzles, rompecabezas, canicas, encajes, bloques lógicos, lotos diversas, juegos para ensartar, juegos para ordenar y clasificar, juegos de mesa.



El rompecabezas. Este juego además de ser divertido permite que los niños creen mapas mentales y desarrollen la lógica. Por lo general las imágenes o palabras incluidas en los rompecabezas, hacen parte del mundo real y cotidiano.



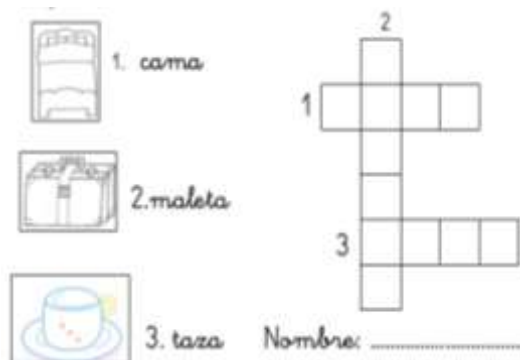
Juegos de relacionar. En esta actividad los niños deben relacionar una imagen con otra, un ejemplo son las herramientas con quien las utiliza, es decir una brocha con el pintor, unas esposas con el policía, un tablero con el maestro, entre otros.



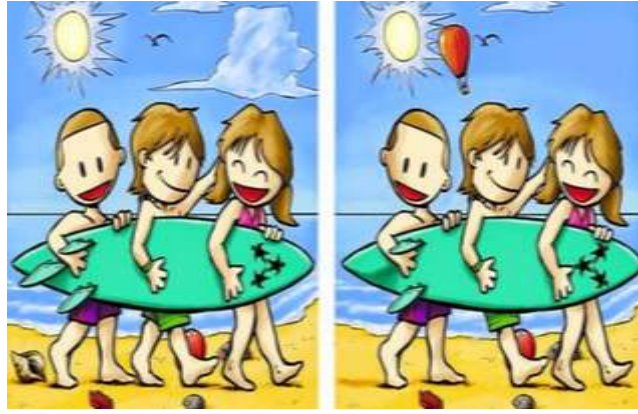
Canto en la orilla, vivo en el agua, no soy pescado, ni soy cigarra. (La rana).

Adivinanzas y acertijos. Las adivinanzas son una forma divertida de desarrollar la lógica y la reflexión, existe gran variedad de las mismas para que cada vez se utilice una diferente.

A medida que vayan creciendo los niños se pueden utilizar adivinanzas de mayor complejidad.



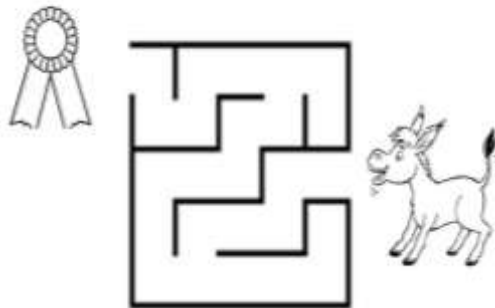
Crucigramas. En estos juegos se proporcionan algunas preguntas, que deben resolver los niños, estas respuestas se deben ubicar en unos cuadros específicos, ya que si alguna es incorrecta las demás no van a casar.



Encontrar las diferencias. Para este juego se les proporciona a los niños dos imágenes muy similares, solo con pequeñas diferencias que no se notan a simple vista.

La idea es que los niños encuentren cada una de las diferencias, para que así aprendan a desarrollar la atención.

Ayuda al asno a llegar a la medalla



Otro de los juegos didácticos son los laberintos, en estos se debe seguir un camino específico para llegar a la meta. Los niños pueden encontrar diferentes caminos, pero solo uno es el correcto.



Tres en raya. En este juego participan dos integrantes, uno utiliza un círculo y el otro una X, para poner 3 en una raya.

Rincón psicomotor



El contar con un espacio para un rincón de psicomotricidad donde debe contar con los materiales relacionados a esta actividad, como se puede usar el patio para los juegos psicomotores se debe tener un depósito para guardar los materiales.

La propuesta de un rincón de psicomotricidad es incluir en el aula un espacio en el que el niño encuentre juegos de movimiento al momento de jugar en los sectores, en este se puede incluir materiales como:

- Zancos
- Pompones

- Pañuelos
- Latas
- Conos
- Cuerdas
- Argollas
- Cintas
- Cojines rellenos

Este tipo de material el niño puede usarlo dentro del aula, sin peligro de accidentarse o causar un accidente puesto que son materiales livianos y sencillos de usar, que básicamente busca desarrollar la creatividad a través de juegos de movimiento.

Para trabajar con los materiales mencionados tenemos lo siguiente:

- Lanzar las argollas a los conos
- Derribar torres de latas con los pompones
- Formar pelotas de tela con pañuelos y lanzarlos en diferentes direcciones
- Mover las cintas de diferentes maneras
- Caminar sobre la cuerda haciendo equilibrio, saltar de un lado al otro de la cuerda con ambos pies o alternándolos.
- Caminar con los zancos entre los conos o latas.
- Caminar con los cojines en diferentes partes del cuerpo, haciendo equilibrio y fuerza.

Lo importante es que el niño vaya descubriendo todo lo que puede hacer con cada uno de los materiales que encuentre y de esta manera ir desarrollando sus habilidades motrices que le servirán al momento de la clase formal de psicomotricidad.

Al igual que en los otros rincones, los niños deben trabajar en grupos, la cantidad de niños debe ser igual que los materiales con los que se cuenta en el espacio para que todos los puedan utilizar alguno individualmente o de lo contrario contar con tantos materiales del mismo tipo como los niños que haya en un grupo para que todos jueguen a lo mismo.

Una vez que la maestra de la señal de cambio de lugar, después de un tiempo determinado, los niños que ya han jugado en el espacio de psicomotricidad también deberán ordenarlo para luego poder realizar el cambio.

Ejemplo de estructuración de una clase por rincones.

- Acceso a la clase: colgadores, punto de agua, armarios para guardar la ropa de los niños.
- Rincón de plástica o manualidades: pizarra grande colocada a partir de unos 75 cm de altura.
- Rincón de juego simbólico: las casas, baúl de los disfraces.
- Rincón de lectura: títeres, cuentos, etc.
- Rincón de juegos didácticos y de construcción.
- Espacio para montar un rincón en función de los intereses de los niños.

OTROS ESPACIOS DE JUEGO EN LA ESCUELA INFANTIL

Aula de psicomotricidad



La psicomotricidad es una técnica en el desarrollo de las habilidades motrices básicas. Trata de desarrollar, perfeccionar y reeducar los aspectos motores, cognitivos y afectivos del niño y la niña.

Los ejercicios de psicomotricidad son instrumentos válidos para observar y explorar el entorno inmediato, enfrentarse a situaciones de conflicto, superar sus miedos y limitaciones, desarrollar la iniciativa propia y el juego en grupo, fomentar la creatividad, la concentración y la relajación.

Además ayuda a utilizar el lenguaje de forma ajustada y enriquecer las posibilidades expresivas del niño así como a desarrollar su capacidad de socialización.

A través de la actividad motriz y el juego dirigido, la educadora debe ayudar a despertar la curiosidad e interés de los niños estimulando así su desarrollo.

El aula de psicomotricidad debe estar dotada de una serie de materiales lúdicos con los que los niños experimentan, aprenden y se desarrollan al mismo tiempo que se divierten.

En este espacio lúdico también se realiza actividades motrices con las que van mejorando la coordinación de sus movimientos y conocimientos de su cuerpo y control, consta de:

- Módulos multiposición de espuma para formar recorridos de psicomotricidad ricos y motivadores.
- Escalera de tres peldaños rectangulares de color rojo y amarillos de tamaño decreciente unidos entre sí.
- Trampolín evolutivo compuesto por dos rampas seguras y un zócalo para trampolín doble.
- Trampolín pequeño en forma de triángulo recto con una rampa segura.
- Túneles de soporte en un sentido y soporte de vigas en otro en colores verde y amarillo.
- Soportes bajos y altos.





Sala de usos múltiples



Un lugar indefinido que cada centro habilita según sus necesidades. El lugar para organizar diferentes actividades lúdicas que necesite un cierto tiempo para ser preparadas. Ejemplo, preparar un circuito para la educación vial o la fiesta del color rojo con sus juegos.

Se pueden preparar juegos colectivos que se realizan en torno a una fiesta: curso, navidad, carnaval o final de curso.

Rincón de biblioteca



Un rincón de biblioteca preescolar es un área distinta de la clase con una variedad de libros de cartón, libros ilustrados, libros para los primeros lectores. Un rincón de biblioteca preescolar tiene como fin promover las habilidades de pensamiento crítico y mejorar el desarrollo creativo y social.

Es recomendable q este espacio sea acogedor, disponiendo al menos de dos ambientes: uno para la lectura y otro para realizar los juegos, dramatizaciones. El material que se puede utilizar es una alfombra, diez o doce cojines, mesas hexagonales y sillas.



Los libros del alfabeto en un rincón de biblioteca preescolar ayuda a los niños a aprender los nombres de las letras y sonidos de cada letra que representa.

Los libros para contar ayudan a que los niños aprendan a contar y reconocer los números, proporcionar libros de poesía o rimas para que aprendan la conciencia fonológica.

La biblioteca es una herramienta que se debe utilizar para enseñar a los niños de preescolar como manejar los libros, señalar letras, palabras y demás características de un libro.



El rincón de biblioteca ayuda a fomentar en los niños sus habilidades de pensamiento crítico y creativo, se puede leerles libros de ficción y o no ficción para niños de edad preescolar.

Luego se puede realizar una discusión libre y enfocada, hacer preguntas que ayuden a los niños a relacionar la historia con su propia realidad, animar a los niños a predecir lo que sucederá a continuación. Estas actividades les ayudan a usar palabras para expresarse.

La actividad de lectura en grupo también ayuda a que los niños aprendan a compartir y tomar turnos con sus compañeros, animarlos a compartir los libros y que puedan leerlos entre sí.

El patio escolar



Las zonas de recreo deben ser espacios que favorezcan el juego espontáneo y el desarrollo de actividades psicomotoras, proporcionándonos muchas posibilidades de realizar diversas actividades con nuestros alumnos.

El patio escolar es uno de los pocos espacios, pensados exclusivamente para el juego y recreo de los niños. Sin embargo, en ciertas partes, son pobres en diseños, equipamientos, poco confortables, estimuladores y muy alejados de la naturaleza.

El patio escolar constituye en la realidad un microclima donde con mayor intensidad y libertad los niños establecen relaciones entre sí. Es en ese espacio a través del juego tienen lugar a procesos educativos que se dan de manera espontáneo como: escuchar al otro, ponerse de acuerdo, fijar objetivos comunes, someterse a reglas, resolver conflictos, desarrollar la imaginación, formación del auto concepto.

Los patios tienen una gran importancia, pero no es definitiva ni definitoria del juego que se realiza. Estas mismas investigaciones coinciden en dar la máxima importancia a la actitud de la persona adulta de referencia a los profesores.

El patio debe contemplar entre sus instalaciones espacios concretos para desarrollar diferentes tipos de juego: desde el juego tradicional de suelo como la

rayuela, la diana, el circuito, el enredos, hasta el juego de mesa tranquilo, para el que se necesita una mesa, asientos y una colección de juegos que se puedan sacar al aire libre.

Estos espacios deben estar resguardados y contar con algo de sombra en los meses cálidos. La presencia de plantas y árboles es muy deseable también en un patio escolar, pues permite a los niños estar en contacto directo con la naturaleza, además de posibilitar nuevos juegos.

Finalmente, el patio debería pensarse desde el centro escolar como un espacio educativo más, privilegiado por tratarse de un lugar al aire libre. El currículum escolar debería abrirse a la posibilidad de contar con este espacio para su desarrollo.

Ya se hace en Educación Física, pero podría utilizarse para tantas otras áreas: la artística, las ciencias naturales, las matemáticas, la lengua, etc.

Una remodelación de un patio no implica necesariamente grandes inversiones y puede ser una buena oportunidad para desencadenar procesos de empoderamiento y estrechar lazos entre la comunidad escolar.

Rincón de arte o grafo plásticas



Acercar al niño y la niña a estímulos sensoriales es conectar sus sentidos con el autoconocimiento y valoración.

El Rincón de Arte es un espacio motivador que ofrece a niños y niñas recursos que les permiten interpretar su mundo interno y externo.

Este Rincón propone una serie de actividades y juegos orientados a canalizar el desarrollo del aprendizaje.

Es un espacio dedicado a la estimulación de recursos de desarrollo personal y colectivo. Es un ambiente propicio para observar y manifestar los intereses, así como las necesidades de los niños y las niñas y su relación con el medio.

La función de este Rincón es desarrollar destrezas de aprendizaje y motivar la creatividad a través de diversos estímulos. Este Rincón pone en contacto al niño y la niña con nociones de forma, color, creación y expresión en áreas específicas.

El Rincón de Arte puede dividirse en sus rincones, ya que por medio de éste se manifiestan sentimientos a través de pintura, dibujo, modelado, música, danza y teatro.

Objetivos del rincón de arte:

- Expresar sus sentimientos y emociones través del teatro y danza.
- Desarrollar la observación, motricidad y creatividad.
- Desarrollar habilidades y destreza al manipular, recortar, pegar, pintar, modelar, dibujar y emplear el color a través de la práctica de diferentes técnicas.
- Utilizar instrumentos musicales sencillos para acompañar el canto, teatro, danza y movimientos.
- Explorar propiedades sonoras de su cuerpo, de objetos de empleo común y de instrumentos musicales para producir sonido sencillo.

Rincón de música



La música está siendo inducida en la educación de los niños en edades tempranas debido a la importancia que representan en su desarrollo intelectual, auditivo, sensorial, del habla y motriz.

El niño empieza a expresarse de otra manera y es capaz de integrarse activamente en la sociedad, porque la música le ayuda a lograr autonomía en sus actividades habituales, asumir el cuidado de sí mismo y del entorno y ampliar su mundo de relaciones.



En el momento de programar las actividades de aprendizaje del rincón hay que buscar propuestas que no sean ruidosas, con el fin de no perturbar el funcionamiento del resto de las otras aulas de clase.



Los objetivos de este rincón son:

- Descubrir su propio cuerpo y el espacio que les rodea.
- Experimentar con su entorno sonoro.
- Disfrutar de la música mediante un repertorio atractivo de canciones.
- Reconocer el sonido de algunos instrumentos.
- Aprender a cantar un repertorio básico y sencillo.
- Familiarizarse con el lenguaje musical a través de sus propias vivencias.
- Gozar de la música mediante audiciones musicales lúdicas.
- Desarrollar las capacidades relacionadas con la psicomotricidad
- Favorecer el desarrollo intelectual del niño.

Componentes de este rincón pueden ser:

- Elementos visuales; fotografías de instrumentos, de compositores, murales.
- Instrumento de todo tipo; tanto los procedentes de reciclado como los reales.
- Radio – Cd; canciones infantiles, de fiestas tradicionales y grabaciones de los niños cantando.

Actividad

Caja de los sonidos: necesitamos una caja e instrumentos que hagan ruido como; silbatos, trompetas de plásticos de diferentes tamaños, castañuelas, triángulo, pandereta.

¿Qué canción cantamos?: se elige una canción y se canta entre todos a petición de los niños.

Se hacen tres filas de niños (grupo 1, 2 ,3). El último de cada fila tiene que transmitir un sonido rítmico en la espalda de su compañero de delante.

Puede golpearlo con las palmas de las manos hasta en dos ocasiones como máximo. Sucesivamente, este niño lo pasa al siguiente compañero hasta que llegue a la cabeza fila.

El último que recibe el mensaje rítmico tiene que escribirlo en la pizarra, cuando los tres grupos han terminado la cadena de ritmos, el maestro señala los diseños que son concretos y se vuelve a repetir hasta que haya un único grupo ganador.

Interpretación de sonidos vocales o corporales:

BEE = OVEJAS

MUU = VACAS

OINC=CERDOS

CUAC = PATOS

CLO-CLO = GALLINAS

GLU-GLU = PAVOS

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

- Provocar impactos significativos en la preparación de los docentes para el desarrollo en el proceso de enseñanza aprendizaje de las actividades artísticas.
- Mejorar la formación artística de los docentes para la programación y desarrollo de las actividades artísticas en los espacios lúdicos.
- Motivar la participación de los estudiantes en los espacios lúdicos.
- Incentivar a los directivos, hacia el control sistemático y organizado de las actividades lúdicas, con enfoque artístico en la Unidad Educativa.

BIBLIOGRAFÍA

- Ana, I. (s.f.). beneficios de la Educación artística. *Cosas de educación*. Recuperado el 2 de agosto de 2017.
- Ballesteros, O. P. (2011). la lúdica como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias científicas. bogotá, d.c., colombia: universidad nacional de colombia. Facultad de Ciencias. Recuperado el 2 de agosto de 2017.
- Calderon, T. G. (2015). la actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecerel aprendizaje de los niños de la institución educativa niño de Jesus de praga, ibagué - tolima: universidad de tolima, recuperado el 03 de agosto de 2017.
- Carles Monereo (coord.), M. C. (1999). estrategias de enseñanza y aprendizaje formación del profesorado y aplicación en la escuela (6ta. ed.). barcelona.: editorial graó. recuperado el 03 de agosto. de 2017.
- Definición. (s.f.).
- Echeverri, J. H. (julio de 2013).
- Educativos, s. w. (s.f.). sitios wed educativos, obtenido de materiales.pbworks.
- familia, h. (2017).
- Fírvida, N. C. (2006). espacio lúdico escolar en el aprendizaje de los estudiantes de la enseñanza media. Ilustrado.
- Guzmán, F. H. (11 de junio de 2012).
- Horch, M. (2008).
- León, A. (2007). qué es la educación,redalyc.org, 559 - 604, recuperado el 2 de agosto de 2017.
- Noyola, J. J. (31 de julio de 2012).
- Pavié, A. (2011). formación docente: hacia una definición del concepto de competencia profesional docente. chile.: universidad de lagos.
- Pérez-Soba, P. D. (2005). una nueva mirada a la educación artística desde el paradigma del desarrollo humano, Madrid: universidad complutense de madrid departamento de didáctica de la expresión plástica, recuperado el 03 de agosto de 2017.
- Porto, J. P. (2008).

Ramírez, M. R. (30 de enero de 2017).

regina89. (2010). la educación artística,educación., 1. recuperado el 2 de agosto de 2017.

Riera., L. O. (2011). actividades lúdicas para formación y desarrollo de las habilidades motrices en la escuela 'manuel gual' del municipio sucre, estado mérida. effdeportes., 1.

Rodríguez, T. G. (2015).

Rodríguez, T. G. (2015). la actividad ludica como estrategia pedagogica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño de Jesus de praga, ibagué-Tolima.: universidad del tolima.

Silvia. (21 de enero de 2014).

smith, s. o. (s.f.). monografias.com.

Tigse, A. M. (2012). actividades ludicas en el aprendizaje del idioma ingles y propuesta de un manual de juegos para su aplicación con los niños y niñas de segundo año de educación básica del pensionado sudamericano en el año lectivo 2012-2013. Quito.: universidad central del ecuador.facultad de filosofía letras y ciencias de la educación.

Unesco. (2006).hoja de Ruta para la Educación Artística.Artículo., Organización de las naciones unidas para la educación, la ciencia y la cultura., lisboa. recuperado el 03 de agosto de 2017.

LINKOGRAFIAS

- <https://www.cosasdeeducacion.es/beneficios-de-la-educacion-artistica/>
- <http://www.bdigital.unal.edu.co/6560/1/olgapatriaballesteros.2011.pdf>
- <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20G%C3%93mez%20rodr%C3%8drguez.pdf>
- http://uiap.dgenp.unam.mx/apoyo_pedagogico/proforni/antologias/estrategias%20DE%20enseñanza%20Y%20aprendizaje%20DE%20monereo.pdf
- <https://definicion.mx>. obtenido de estrategia: <https://definicion.mx/estrategia/>
- <http://blog.utp.edu.co>. obtenido de [areaderecreacionpcdyr: http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/lo-ludico-como-componente-de-lo-pedagogico.pdf](http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/lo-ludico-como-componente-de-lo-pedagogico.pdf)
- <http://materiales.pbworks.com/w/page/25140879/Sitios%20Web%20Educativos>
- <http://www.hacerfamilia.com>. obtenido de [educacion: http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html](http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html)
- <https://es.slideshare.net>. obtenido de [felipeslagro: https://es.slideshare.net/felipeslagro/competencia-artstica-y-cultural](https://es.slideshare.net/felipeslagro/competencia-artstica-y-cultural)
- <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid>
- <http://www.redalyc.org/pdf/356/35603903.pdf>
- <https://es.slideshare.net>. obtenido de [javiersolisp: https://es.slideshare.net/javiersolisp/estrategias-enseanza-aprendizaje](https://es.slideshare.net/javiersolisp/estrategias-enseanza-aprendizaje)
- <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28786.pdf>
- <http://definicion.de/sistema/>). Obtenido de <http://definicion.de/sistema/>
- <http://www.magisterio.com.co>, recuperado el 03 de agosto de 2017.
- <http://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>.
- <https://es.slideshare.net/regina89/la-educacin-artstica-3908574>

- [http://repository. ut.edu.co:
http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93
mez%20rodr%C3%8drguez.pdf](http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/aprobado%20tatiana%20g%c3%93mez%20rodr%C3%8drguez.pdf)
- [http://analisisespacioludico. obtenido de blogspot.com:
http://analisisespacioludico.blogspot.com/2014/01/definicion.html](http://analisisespacioludico.blogspot.com/2014/01/definicion.html)
- [http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-
estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes3.shtml](http://www.monografias.com/trabajos75/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes/mejorar-nivel-motivacional-interaccion-estudiantes3.shtml)
- [http://www.unesco.org/new/fileadmin/multimedia/hq/clt/clt/pdf/arts_edu_RoadMap
_es.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/multimedia/hq/clt/clt/pdf/arts_edu_RoadMap_es.pdf)

ANEXOS



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



SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL

PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 11 de Septiembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se ha pulido el tema y se ha definido el problema principal y los Subproblemas correspondientes. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisó y analizó la información bibliográfica preliminar pertinente. Se hizo una investigación preliminar de campo. Se describió el hecho problemático desde varios puntos de vista. Se ubicó y planteó el problema general 	<p>f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ.</p> <p>f. <i>Cesar Efrén Vivero Q.</i> Msc. CESAR EFRÉN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR</p>

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 18 de Septiembre del 2017

ESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none"> Se elaboraron los objetivos tanto el general como los específicos. 	<ol style="list-style-type: none"> Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos. 	<p>f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ</p> <p>f. <i>Cesar Efrén Vivero Q.</i> Msc. CESAR EFRÉN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR</p>
<ul style="list-style-type: none"> Se trabajó en la confección del marco teórico con la ayuda de la información bibliográfica y del internet. 	<ol style="list-style-type: none"> Se revisaron documentos escritos sobre el tema de investigación para construir el marco conceptual y referencial. Se discutió sobre la postura teórica a asumir en la investigación. 	<p>f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ</p> <p>f. <i>Cesar Efrén Vivero Q.</i> Msc. CESAR EFRÉN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR</p>



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



TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 25 de Septiembre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se respondió al problema en forma de hipótesis.	<ol style="list-style-type: none">Se buscó el fundamento teórico más adecuado para formular una hipótesis.	f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ f. <i>César Efrén Vivero Q.</i> Msc. CÉSAR EFREN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR
<ul style="list-style-type: none">Se determinó el mecanismo de verificación de las hipótesis.	<ol style="list-style-type: none">Se establecieron las variables de la hipótesis con sus respectivos indicadores a ser verificados.Se elaboró el cuestionario de comprobación de los indicadores de las hipótesis	f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ f. <i>César Efrén Vivero Q.</i> Msc. CÉSAR EFREN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR



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



CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 2 de Octubre del 2017

RESULTADOS GENERALES ALCANZADOS	ACTIVIDADES REALIZADAS	FIRMA DEL TUTOR Y DEL ESTUDIANTE
<ul style="list-style-type: none">Se determinó la forma de hacer la aplicación estadística	1. Se hizo una revisión de la investigación descriptiva.	f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ f. <i>César Efrén Vivero Q.</i> Msc. CÉSAR EFREN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR
<ul style="list-style-type: none">Se hicieron los cuadros para la recolección de datos.	2. Se definieron las frecuencias y las representaciones gráficas	f. <i>Jeimy A. Estrada R.</i> JEIMY ESTRADA RAMÍREZ f. <i>César Efrén Vivero Q.</i> Msc. CÉSAR EFREN VIVERO Q. DOCENTE TUTOR

Nota. - Los resultados y las actividades a realizar, son realizados por el tutor del trabajo de grado, en base a las temáticas que se han abordado en las sesiones de trabajo. Estos cuadros son solo un ejemplo de cómo debería organizarse la agenda tutorial, que debe presentarse una vez concluido el trabajo de investigación en el nivel correspondiente.

César Efrén Vivero Q.
MSC. CÉSAR EFREN VIVERO QUINTERO
DOCENTE TUTOR

ANEXO No. 1

Encuesta a profesores.

Objetivo.

Precisar criterios de los docentes, con respecto a la factibilidad de los espacios lúdicos existentes y su incidencia en la educación artística de alumnos de inicial 2.

1.- ¿Cuál es la calidad de los espacios lúdicos existentes en la institución para desarrollar en los estudiantes de inicial 2 sus competencias artísticas?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

2.- ¿Cómo evaluaría el trabajo del docente responsable del funcionamiento de los espacios lúdicos?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

3.- ¿Cómo considera los objetivos de los espacios lúdicos de la institución?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

4.- ¿Qué tal son las funciones programadas para los espacios lúdicos?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

5.- ¿Cómo es la colaboración y la laboriosidad de los estudiantes?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

6.- ¿Cómo considera la inserción de las actividades a corto o mediano plazo?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

7.- ¿Los recursos económicos con que cuentan los espacios lúdicos en la unidad educativa?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

8.- ¿Elevación de las competencias artísticas de los estudiantes mediante la utilización de los espacios lúdicos?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

9.- ¿Cuál es la preparación del docente desde el punto de vista artístico para cumplir sus funciones en el espacio lúdico?

EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

10.- ¿Cómo son las acciones recomendadas para mejorarla incidencia de los espacios lúdicos en el desarrollo de competencias artísticas?

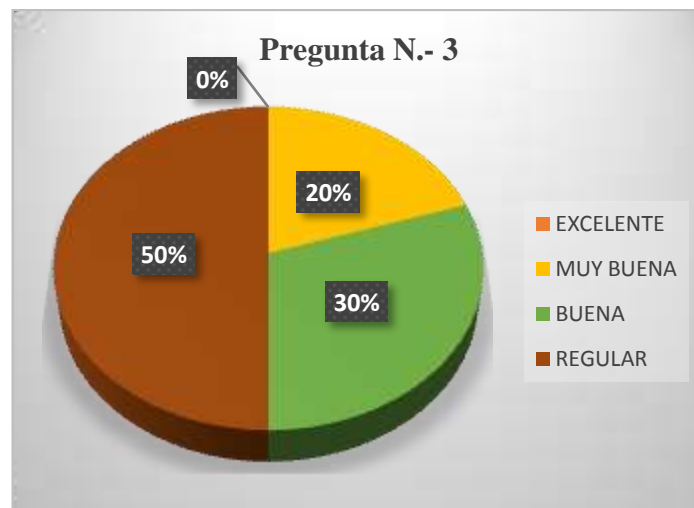
EXCELENTE	
MUY BUENA	
BUENA	
REGULAR	

3.¿Cómo considera los objetivos de los espacios lúdicos en la institución?

Cuadro N.- 3

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0
MUY BUENA	2	20
BUENA	3	30
REGULAR	5	50
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 3



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: En la pregunta sobre los objetivos de los espacios lúdicos, el 50 % de los encuestados evaluaron de formar regular, un 30% de buena y el 20% de muy buena.

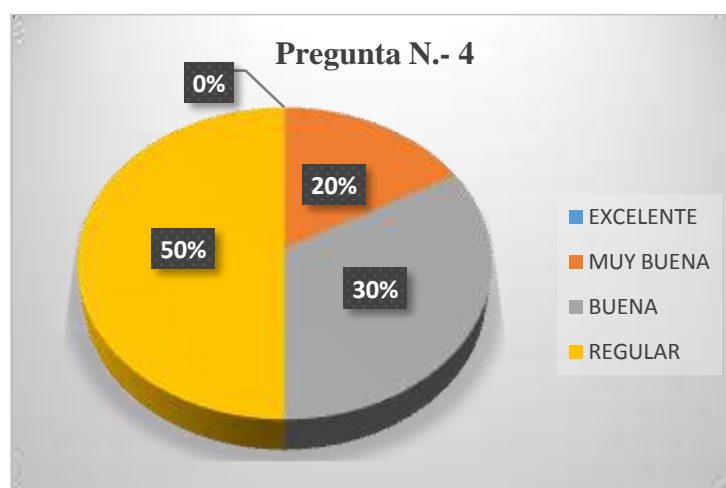
INTERPRETACIÓN: La mayoría de los encuestados concordaron que en la institución educativa no se define adecuadamente los objetivos de los espacios lúdicos por esta razón la evaluación arrojó una calificación de regular.

4. ¿Qué tal son las funciones programadas para los espacios lúdicos?

Cuadro N.- 4

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	2	20
BUENA	3	30
REGULAR	5	50
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 4



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: Del total de los encuestados el 50% calificaron de forma regular el funcionamiento de los espacios, el 30% de buena y el 20% de muy buena.

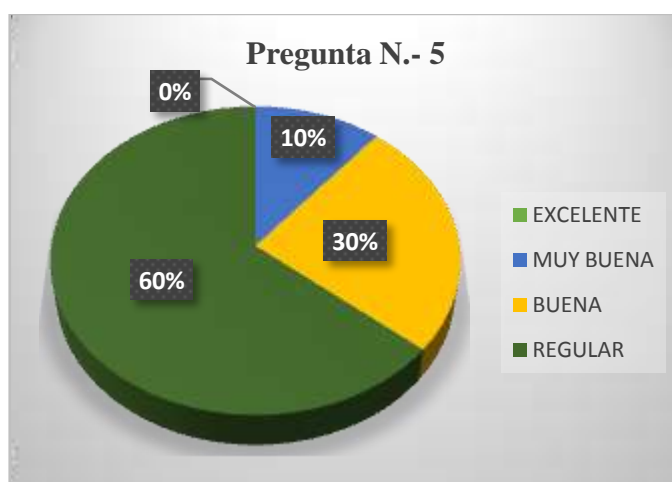
INTERPRETACIÓN: La mayoría de los encuestados consideraron que las funciones programadas para los espacios lúdicos son regulares.

5. ¿Cómo es la colaboración y la laboriosidad de los estudiantes?

Cuadro N.- 5

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	1	10
BUENA	3	30
BUENA	3	30
REGULAR	6	60
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 5



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: Al igual que en casos anteriores, el 60% de los encuestados proporciono una evaluación de regular, un 30% de buena y el 10% de muy buena.

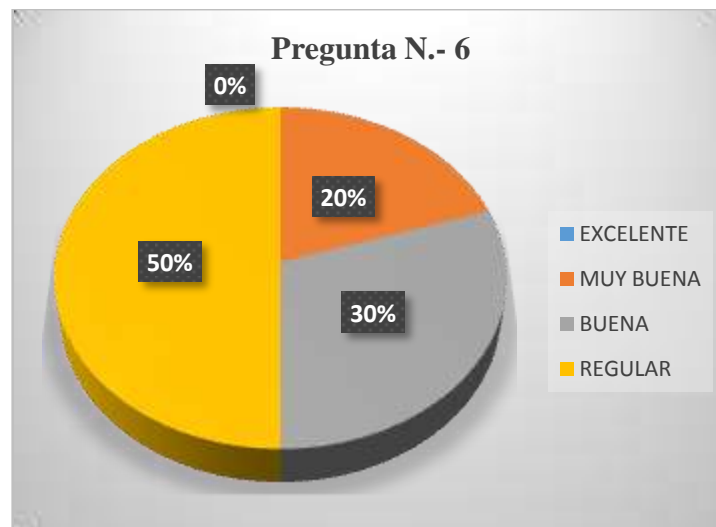
INTERPRETACIÓN: El resultado a la pregunta anterior de la encuesta demuestra que la colaboración y laboriosidad de los estudiantes es regular.

6. ¿Cómo considera la inserción de las actividades programas a corto o mediano plazo?

Cuadro N.- 6

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	2	20
BUENA	3	30
REGULAR	5	50
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 6



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: Las respuestas dadas a esta pregunta son divididas el 50% dijo que es regular, el 30% buena y un 20% muy buena.

INTERPRETACIÓN: Las respuestas dadas de la mayoría de los encuestados dijeron que el trabajo de inserción de actividades a corto o mediano plazo es regular.

7. ¿Los recursos económicos con que cuentan los espacios lúdicos en la unidad educativa?

Cuadro N.- 7

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	2	20
BUENA	8	60
REGULAR	0	20
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 7



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANALISIS: Del total de los entrevistados el 80% proporciono una evaluación de buena, el 20% de muy buena a la pregunta realizada.

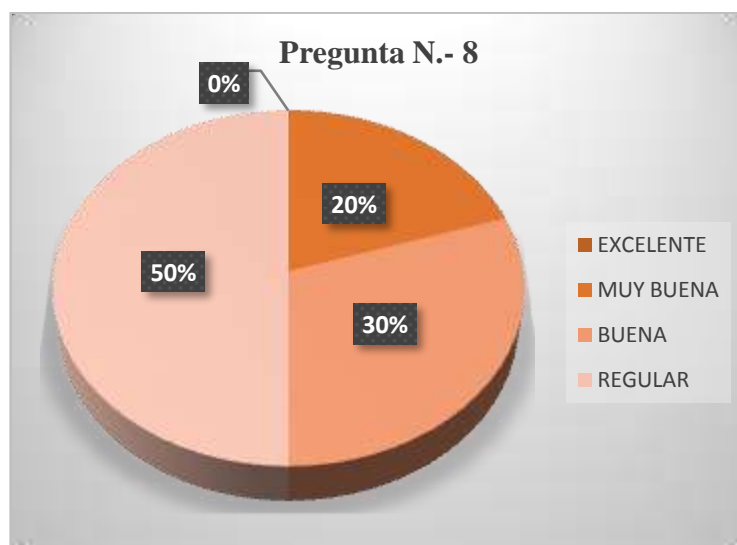
INTERPRETACIÓN:El resultado anteriormente expuesto refleja, que los recursos económicos son buenos, lo que falta es la voluntad de los directivos para el logro de dicha finalidad.

8. ¿Elevación de las competencias artísticas de los estudiantes mediante la utilización de los espacios lúdicos?

Cuadro N.- 8

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	2	20
BUENA	3	30
REGULAR	5	50
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 8



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: En esta pregunta el 50% califico de forma regular, un 30% con buena y el 20% de muy buena.

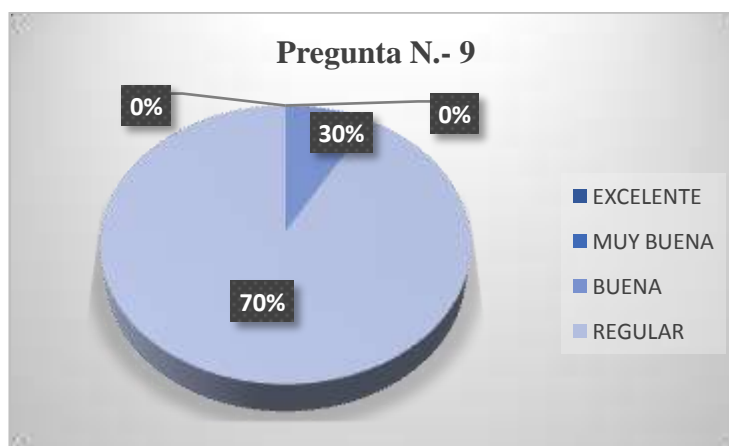
INTERPRETACIÓN: La mayoría de los docentes encuestados dijo que la elevación de competencias artísticas de los estudiantes mediante la utilización de los espacios lúdicos es regular.

9. ¿Cuál es la preparación de los docentes desde el punto de vista artístico para cumplir sus funciones en el espaciolúdico?

Cuadro N.- 9

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	3	30
REGULAR	7	70
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 9



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: Del total de los encuestados el 70% dijeron que es regular y un 30% dio una evaluación de buena.

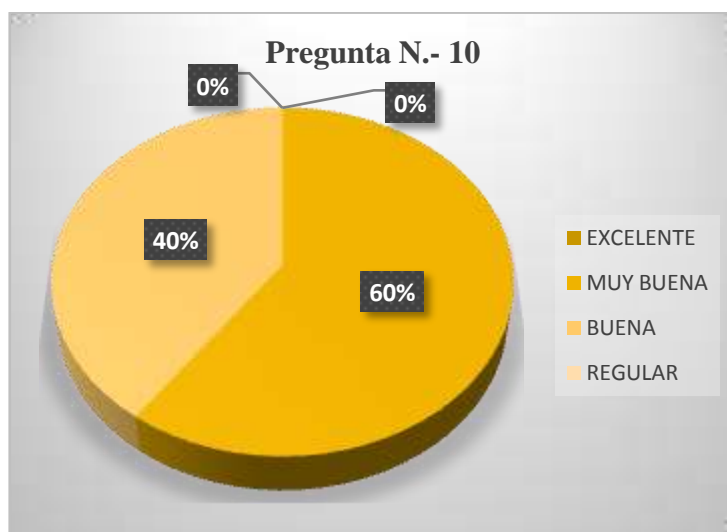
INTERPRETACIÓN: El resultado obtenido, mediante la encuesta refleja que la preparación de los docentes desde el punto de vista artístico para cumplir sus funciones en el espacio lúdico es regular.

10. ¿Cómo son las acciones recomendadas para mejorar la incidencia de los espacios lúdicos en el desarrollo de competencias artísticas?

Cuadro N.- 10

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	6	60
BUENA	4	40
REGULAR	0	0,0
TOTAL	10	100

Gráfico N.- 10



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: En esta pregunta el 60% de los consultados proporcionaron una evaluación de buena y un 40% de excelente.

INTERPRETACIÓN: La mayoría de los encuestados llegó a concluir que las acciones recomendadas para mejorar la incidencia de los espacios lúdicos en el desarrollo de competencias artísticas son buenas.

ANEXO No. 2

Observación al trabajo realizado por los docentes en los espacios lúdicos.

Objetivo.

Precisar la calidad de las actividades desarrolladas en los espacios lúdicos por los docentes.

Contenido.

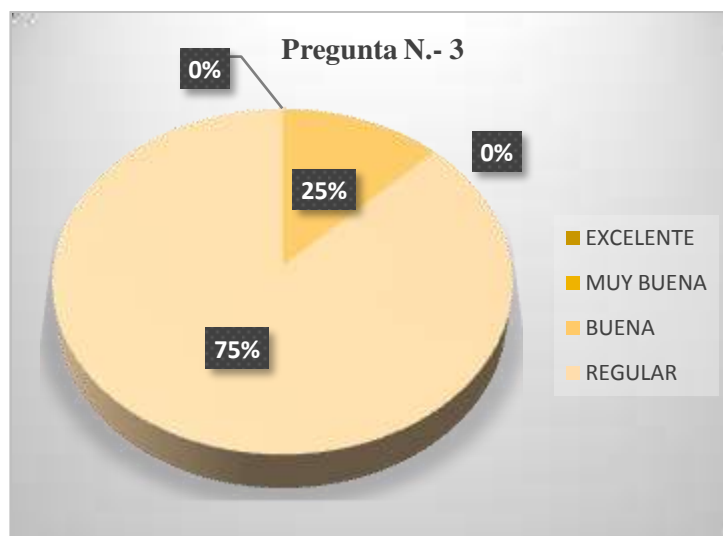
No .	Indicadores evaluativos	Criterios evaluativos			
		5	4	3	2
1	Preparación del espacio lúdico para el desarrollo de las actividades artísticas.				
2	Planificación de las tareas a desarrollar.				
3	Organización del grupo para la realización de las actividades.				
4	Motivación de los niños para la realización de las actividades.				
5	Atención a las diferencias individuales de los niños.				
6	Métodos programados.				
7	Medios utilizados.				
8	Preparación del profesor para las actividades artísticas desarrolladas.				
9	Sistema de control y evaluación de las actividades.				

3. Organización del grupo para la realización de las actividades.

Cuadro N.- 3

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	1	25
REGULAR	3	75
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 3



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: El 75% de las actividades evaluadas fueron calificadas con regular y el 25% como buena.

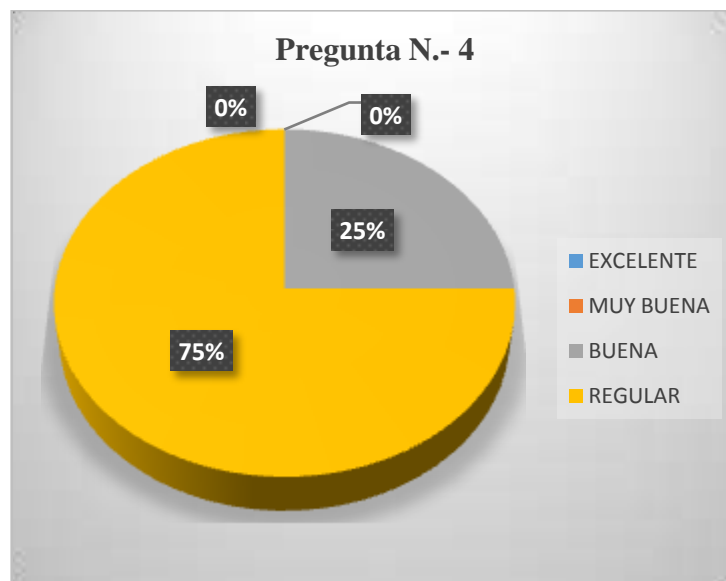
INTERPRETACIÓN: El resultado anterior refleja que la organización de grupos para la realización de las actividades es regular.

4. Motivación de los niños para la realización de las actividades.

Cuadro N.- 4

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	1	25
REGULAR	3	75
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 4



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: El 75% de las clases observadas se evaluó como regular y el otro 25% como buena.

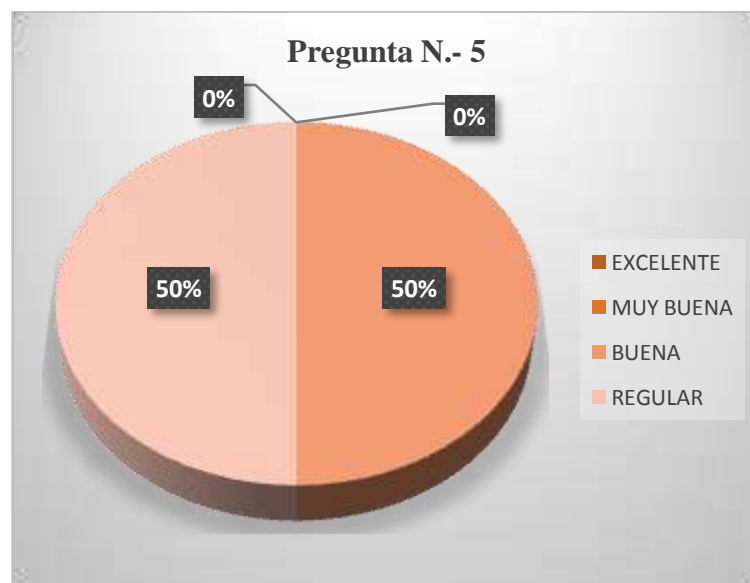
INTERPRETACIÓN: Como se aprecia en el cuadro antes presentados, el resultado demuestra que la motivación de los niños para la realización de actividades es regular.

5. Atención a las diferencias individuales de los niños.

Cuadro N.- 5

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	2	50
REGULAR	2	50
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 5



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: Del total de las clases observadas el 50% se evaluó como regular y el otro 50% como buena.

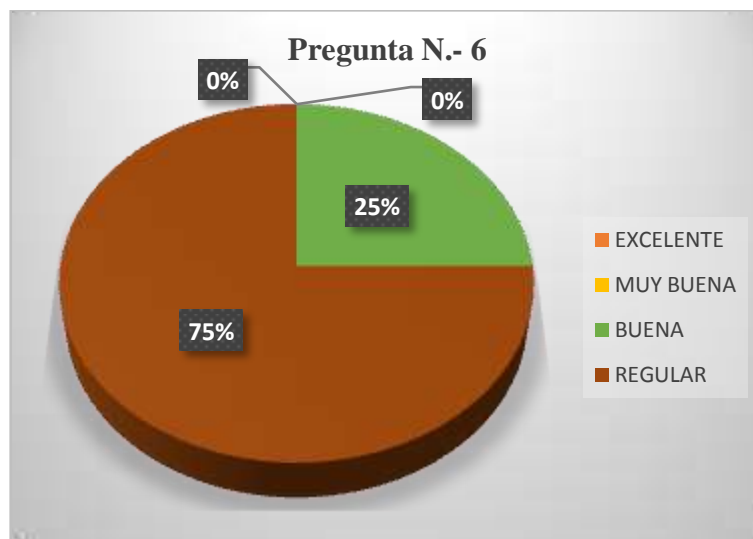
INTERPRETACIÓN: Lo antes expresado manifiesta que la atención a las diferencias individuales de los niños por parte de los docentes es regular y buena.

6. Métodos programados para la realización de actividades.

Cuadro N.- 6

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	1	25
REGULAR	3	75
TOTAL	4	100

Grafico N.- 6



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: Mediante la observación realizada el 75% de las clases evaluamos de forma regular mientras que el 25% con buena.

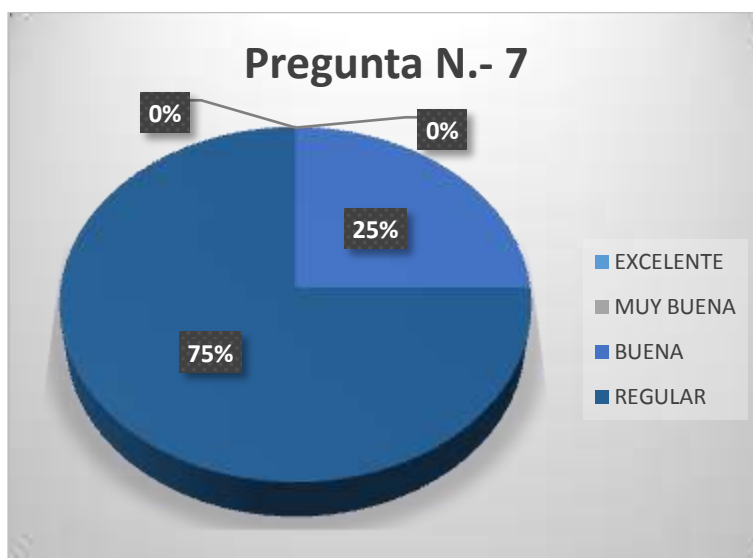
INTERPRETACIÓN: El resultado del grafico nos permite aseverar que los métodos programados para la realización de actividades son regular.

7. Medios utilizados para el desarrollo de la clase.

Cuadro N.- 7

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	1	25
REGULAR	3	75
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 7



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: El resultado expone que 75% se evaluó con regular y el 25% restante con buena.

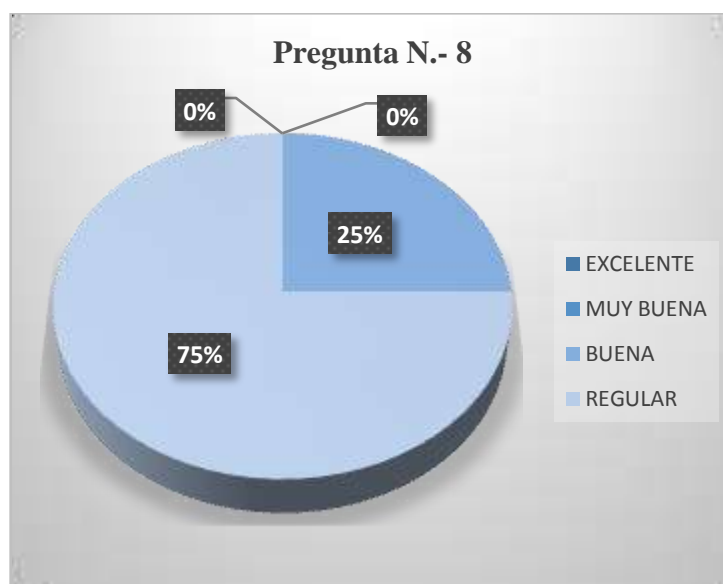
INTERPRETACIÓN: El mayor porcentaje de las observaciones realizadas a los medios utilizados para el desarrollo de la clase resulto regular.

8. Preparación del profesor para las actividades artísticas desarrolladas

Cuadro N.- 8

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	1	25
REGULAR	3	75
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 8



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: De los docentes observados el 75% se evaluó con regular y el 25% restante de buena.

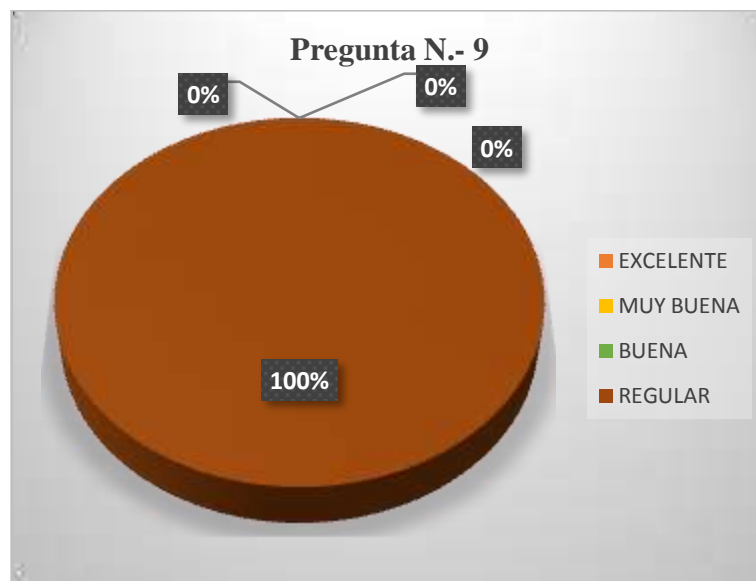
INTERPRETACIÓN: El resultado en el gráfico demuestra que la preparación del docente para las actividades artísticas a desarrollar es regular.

9. Sistema de control y evaluación de las actividades.

Cuadro N.- 9

INDICADORES	VALOR	%
EXCELENTE	0	0,0
MUY BUENA	0	0,0
BUENA	0	0,0
REGULAR	4	100
TOTAL	4	100

Gráfico N.- 9



Autora: Jeimy Yulisa Estrada Ramírez.
Unidad Educativa “José María Estrada Coello”.

ANÁLISIS: El 100 % de las actividades observadas la evaluación fue de regular.

INTERPRETACIÓN: El resultado que expresa el gráfico asevera que el sistema de control y evaluación de las actividades es regular.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSE MARIA ESTRADA COELLO
COORDINACIÓN ZONAL
DISTRITO EDUCATIVO 12D01

CERTIFICACIÓN

La que suscribe Dra. Dalila Zúñiga García, Ms. Rectora de la Unidad Educativa "JOSE MARIA ESTRADA COELLO" de la Parroquia Clemente Baquerizo, Cantón Babahoyo, Provincia de Los Ríos.

CERTIFICO: Que la Señorita Egresada **JEIMY YULISA ESTRADA RAMIREZ** con cedula de ciudadanía No. **120661996-5**, aplico en esta Unidad Educativa, su Proyecto de Investigación **"ESPACIOS LUDICOS Y SU IMPACTO EN EL DESARROLLO DE COMPETENCIA ARTISTICA EN LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSE MARIA ESTRADA COELLO" "**.

Certificación que extiendo para que la interesada haga uso legal que estime conveniente.

EXPEDIDA: En Babahoyo a los 21 días del mes de Diciembre del 2017.



ANEXO No. 4



Tutorías con el Msc. César Efrén Vivero Quintero.



Con las Docentes de inicial 2.



Observando a los alumnos de inicial 2.