



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



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

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

TÍTULO:

**JUEGO Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO
EDUCATIVO “ISIDRO AYORA”, CANTÓN VENTANAS,
PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

AUTORA:

IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA

TUTORA:

LCDA. ÁNGELA JORDÁN YÉPEZ MSC.

LECTOR:

MBA. DARLI GARÓFALO V.

BABAHOYO- NOVIEMBRE - 2016



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHoyo



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

DEDICATORIA

Este proyecto de tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento. A mi familia quienes por ellos soy lo que soy.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles, y por ayudarme me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, principios, carácter, empeño, perseverancia, coraje para conseguir mis objetivos.

Irma Esmeralda Vera Miranda



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

AGRADECIMIENTO

A la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional. A mi docente tutora Msc. Ángela Jordán por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito. A mis compañeras y amigas que durante este proceso de adquisición de conocimientos nos apoyamos mutuamente para que nadie desmaye.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



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

**CERTIFICACIÓN DE LA TUTORA DEL INFORME FINAL DE
INVESTIGACION**

Babahoyo, 28 de octubre del 2016

En mi calidad de Tutor del Informe Final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio 0272 con fecha 14 de julio del 2016, mediante resolución CD-FAC.C.J.S.E.-SO- 006 RES- 002-2016, certifico que el Sr(a) **IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto titulado:

JUEGO Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "ISIDRO AYORA", CANTÓN VENTANAS, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

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.

**LCDA. ANGELA JORDÁN YEPEZ, Msc
DOCENTE DE LA FCJSE.**



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO



FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

MODALIDAD SEMIPRESENCIAL

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL DE INVESTIGACIÓN

Yo, IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA 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, auténtico y personal, con el tema:

**JUEGO Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO
EDUCATIVO "ISIDRO AYORA", CANTÓN VENTANAS,
PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

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

IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA

AUTOR DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

LCDA. ANGELA JORDAN YEPEZ, M.C.
DOCENTE DE LA PCISE



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

RESUMEN

Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación los actores son los niños principalmente por ello es importante que los estudiantes realicen el juego dirigido o asociativo; en muchas ocasiones, sirve como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas.

La inclusión del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje es una posibilidad bastante viable ya que se incluye en la diversión con contenido por ejemplo el juego del ratón se pone en práctica las nociones adentro- afuera, además de la precisión y agilidad al correr, los juegos tienen sus ventajas como interacción con otras personas de la misma edad que el niño, promueve la amistad con los demás niños, la integración siempre es importante en la educación ya que el trabajo en equipo fomenta las relaciones y lazos de amistad.



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

RESULTADO DEL INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE TRABAJO INVESTIGATIVO
TITULADO: **JUEGO Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS
DEL CENTRO EDUCATIVO “ISIDRO AYORA”, CANTÓN
VENTANAS, PROVINCIA DE LOS RÍOS.**

PRESENTADO POR LA SRTA IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA.

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE

EQUIVALENTE A:

TRIBUNAL:

DELEGADO - DECANO

PROFESORA ESPECILISTA

**DELEGADO H. CONCEJO
DIRECTIVO**

**ABG. ISELA BERRUZ MOSQUERA
SECRETARIA
FAC.CC.JJ.SS.EE.**



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

INFORME FINAL DEL SISTEMA URKUND

Lcda. Ángela Jordán Yépez Msc. Tutora del INFORME FINAL, a petición de la parte interesada.

CERTIFICO; que el presente informe final, elaborado por la estudiante, IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA, con el tema JUEGO Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “ISIDRO AYORA”, CANTÓN VENTANAS, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

El mismo que fue revisado, asesorado y orientado en todo el proceso de elaboración, además fue sometido al análisis del Software Anti plagio URKUND, cuyo resultado es el ____% el cual se encuentra dentro de los parámetros establecidos para la titulación por lo tanto lo considero apto para la aprobación respectiva.

Certificación que confiero para fines legales.

Atentamente;

Lcda. Ángela Jordán Yépez Msc.
TUTORA DEL INFORME FINAL

Índice General

Portada	
Dedicatoria	ii
Agradecimiento.....	iii
Certificación de la tutora del informe final de investigación; Error! Marcador no definido.	
Resumen.....	vi
Resultado del informe final de investigación.....	vii
Informe final del sistema urkund	viii
Índice General.....	ix
Índice de cuadro	xiv
Índice de gráfico.....	xv
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I.....	3
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
1.2.3. Contexto institucional	5
1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	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.....	11
1.7.1.- Objetivo general.....	11
1.7.2.- Objetivos específicos	11
CAPÍTULO II	13
MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL.....	13
2.1.- MARCO TEÓRICO.	13
2.1.1.- Marco conceptual.....	13
2.1.2.- Marco referencial sobre la problemática de investigación	20

Juego frente a diversión	20
Características del juego	21
Función del juego en la infancia	21
Tipos de juegos	24
Juegos populares	24
Juegos tradicionales	24
Juegos infantiles.....	25
Juegos infantiles exteriores.....	26
Juegos de mesa.....	26
Juegos de rol	27
Ventajas de los juegos en los niños	28
Influencia de los juegos en el desarrollo integral del niño de edad preescolar....	28
Enseñanza – aprendizaje.....	29
Enseñanza	29
Aprendizaje	29
Aprendizaje significativo	30
El Proceso Enseñanza-Aprendizaje.....	31
Métodos y técnicas de aprendizaje	32
2.1.2.1.- Antecedentes investigativos.....	34

2.1.2.2. Categoría de análisis.	37
2.1.3.- Postura Teórica.	37
2.2.1.- Hipótesis general.....	39
2.2.2.- Sub-hipótesis o derivadas.	39
2.2.3.-Variables.....	40
CAPÍTULO III.....	41
3.1. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN.....	41
3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis.....	41
3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.	44
3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los padres de familia.....	45
3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL.....	46
3.2.1. Específicas.....	46
3.2.2. General.....	46
3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES.....	47
3.3.1. Específicas.....	47
3.3.2. General.....	47
CAPÍTULO IV.....	48

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN	48
4.1. Propuesta de aplicación de resultados.....	48
4.1.1. Alternativa Obtenida	48
4.1.2. Alcance de la alternativa	49
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.....	49
4.1.3.1. Antecedentes	49
4.1.3.2. Justificación.....	50
4.2. OBJETIVOS	51
4.2.1. Objetivos General.....	51
4.2.2. Objetivos Específicos.....	51
4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA	51
4.3.1. Título.....	51
4.3.2. Componentes.....	52
4.4. Resultados esperados	66
BIBLIOGRAFÍAS	68
ANEXO.....	70

ÍNDICE DE CUADRO

Cuadro # 1: Influencia de los juegos en el desarrollo integral de los niños.....	28
Cuadro # 2: Cálculo del chi cuadrado.....	41
Cuadro # 3: Tabulación del docente.....	44
Cuadro # 4: Tabulación del padre de familia.....	45

ÍNDICE DE GRÁFICO

Grafico # 1: Elemento del proceso de enseñanza.....	32
Grafico # 1: Tabulación del docente.....	44
Grafico # 1: Tabulación del padre de familia.....	45

INTRODUCCIÓN

Para el niño en edad preescolar, el juego es la vida en miniatura, lo mismo que el sueño en la vida cotidiana, el juego es una fuente de aprendizaje objeto de placer. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos, pero la falta de aplicación en las escuelas como metodología de enseñanzas afecta la concentración del infante ya que no les interesa lo que las docentes les enseñan.

El niño tiene derecho al esparcimiento al juego y a participar en actividades artística y culturales, en consecuencia se puede establecer junto al juego que, un patrimonio privilegiado de la infancia y uno de sus derechos inalienables, pero, además, es una necesidad que la escuela no solo debe respetar, sino favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. Este espacio de las posibilidades lúdicas ofrece oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, de la imaginación en el juego

El proceso de enseñanza y aprendizaje es considerado como el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo, pero debe constituirse de varias metodologías que faciliten el trabajo a los docentes para ello de existir un conocimiento previo

para que puedan aplicarlo en los niños pero poco y nada le importa porque a pesar de las normativas existentes deben buscar capacitaciones para entenderlo y aplicarlo en las instituciones donde imparten clase

En el **Capítulo I** del proyecto de investigación se analizará a el juego como parte de del proceso de enseñanza-aprendizaje en este capítulo se habló de todas las falencias que existen a nivel educativo tanto en lo internacional como provincial y el queme importismo que las autoridades y docentes le dan al tema del juego pero lo interesante de todo esto es la facilidad que tienen estos infantes para expresarse con facilidad.

En el **Capítulo II** se determinó como se pudo contribuir al desarrollo del proceso de enseñanza - aprendizaje además que habló sobre las opiniones de todos y cada uno de los autores que opinan que el juego es el primer paso para la adaptación escolar e inicio del proceso de enseñanza aprendizaje también se tomará en cuenta la problemática que existen en este centro educativo “Isidro Ayora” y el poco interés de sus docentes,

Capítulo III se detalló la encuesta realizada y la verificación de la hipótesis mediante el cálculo del chi cuadro, en donde se comprueba si la investigación es aceptada, además de realizar las conclusiones y recomendaciones del informe final.

Capítulo IV, en esta etapa se planteó la propuesta teórica que es guía de estrategia lúdica mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO I

DEL PROBLEMA

1.1.- IDEA O TEMA DE INVESTIGACIÓN

Juego y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora”, cantón Ventanas, provincia de Los Ríos.

1.2.- MARCO CONTEXTUAL

1.2.1. Contexto internacional

A nivel **mundial** uno de los temas más interesantes al que se pudo enfrentar como maestros lo constituye la reflexión sobre el juego infantil, de modo que su comprensión debe ayudar a desarrollar el trabajo en el aula de una manera más efectiva. Pedagogos y psicólogos reiteran una y otra vez que el juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa, pero lastimosamente no es aplicada en ciertos países tercermundistas que piensan que no forma parte de una estrategia de enseñanza peor una metodología o lineamiento de aprendizaje. Los juegos en los niños deben tener un propósito para que forme parte de la vida educativa pero no se usa de esa manera solo en horas libres como diversión sin contenido. Jugar debe

significar investigar, crear, conocer, divertirse, descubrir, esto es, la expresión de todas las inquietudes, ilusiones, fantasías, que un niño necesita desarrollar para convertirse en adulto.

En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación. Pero aún las políticas educativas nacionales e internacionales no regulan el modo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, los recursos y a que no se establece ninguna perspectiva en la construcción del significado, de lo que debería ser un esquema de “aprender a aprender”, ya que, no existe aún un lineamiento mundial sobre los procesos de enseñanza aprendizaje, es por ello que los países en subdesarrollo deben buscar desarrollar su propio esquema, pero este esfuerzo no da resultado.

1.2.2. Contexto nacional

Nuestra realidad educativa ha buscado, a través de las distintas reformas implementadas, reorganizar la labor pedagógica, enfocando la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más activo, significativo y centrado en los procesos, que integren valores y actitudes de respeto y colaboración en sus estudiantes, dando importancia a la comunicación e interacción entre los sujetos y el mundo que los rodea. Si bien se sabe que se utiliza el juego en algunos establecimientos del sistema educacional **ecuatoriano**, no se ha visto que éste se considere como una estrategia de enseñanza-aprendizaje, por lo que desde esta perspectiva se puede afirmar que aún existe una brecha entre la escuela y el

entorno que no favorece aprendizajes más lúdicos y contextualizados, dado que no se considera del todo los intereses ni las necesidades de niños y niñas.

1.2.3. Contexto local

Considerando la realidad de la educación formal en la **provincia** y la importancia que tiene el juego en el desarrollo y en el aprendizaje, se puede señalar que esta actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de entretenimiento usada en los tiempos libres. Esto insta a indagar en los juegos de educandos de entre 3 y 5 años de edad, con el objeto de identificar elementos que nos permitan elaborar propuestas pedagógicas, en base al juego y desde un enfoque interaccional de la comunicación humana, de forma tal de corroborar su efectividad en el logro de los aprendizajes escolares. Así entendido, se pretende proponer nuevos modos de hacer dentro de un determinado contexto educacional, en pro de aprendizajes más significativos y contextualizados.

1.2.3. Contexto institucional

En el centro educativo “Isidro Ayora”, cantón Ventanas, provincia de Los Ríos por lo que se pudo observar, falta incorporar la práctica de los juegos en ciertos momentos de las actividades que realizan porque los niños de la etapa preescolar deben jugar sí, pero con contenido, un juego con aprendizaje, ya que

este le permite socializar y desarrollar otras destrezas, incluso esta es una técnica excelente para el docente parvulario, porque hace sus clases más amenas y divertidas por las que los niños cada día quieran regresar.

1.3.- SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.

El centro educativo “Isidro Ayora”, se encuentra ubicado en el cantón Ventanas, provincia de Los Ríos, y ésta investigación se desarrolló en la mencionada institución educativa, donde se pudo evidenciar la falta de la práctica de los juegos en ciertos momentos estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay un juego, la pedagogía tradicional siempre a rechazado el juego como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje porque aseguran que carecen de carácter formativo, pero no se dan cuenta que hacen más ameno el proceso de la enseñanza y acrecientan la atención voluntaria de los educandos, la despreocupa.

Sobre el juego no se ha realizado un direccionamiento directo con una metodología de aprendizaje, han derivado de observaciones llevadas a cabo en espacios escolares donde de hecho los niños están previamente organizados por grupos de edad o bien se llevan a cabo en espacios de diagnóstico y terapia. Al no existir la creencia de una metodología más haya de recursos didácticos es imposible que los juegos recreativos ayuden en los procesos de enseñanza si no se los permite, los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego es parte

de una actividad dirigida o pedagógica que al aplicarse el niño se adaptó a la metodología, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que esta tiene asignado.

Los niños de la etapa preescolar deberían recrearse y aprender que tan solo con una actividad lúdica conozca su cuerpo, sus sentidos y el desarrollo de la habilidad motora y solo se lo hace por medio del juego, ya que este le permitió socializar y desarrollar otras destrezas, pero el poco interés de los docentes y un estricto lineamiento no permiten que en esta institución los niños desarrollen esta actividad de aprendizaje como es el juego, la problemática radica en la falta de aplicación del juego como estrategia o metodología de enseñanza o aprendizaje.

1.4.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

1.4.1.- Problema general

¿Cuál es la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora” del cantón Ventanas provincia de Los Ríos?

1.4.2.- Subproblemas o derivados

- ¿De qué manera el juego contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje?

- ¿Qué beneficios brinda la actividad lúdica potencia el aprendizaje significativo?
- ¿Cuáles son las formas de juego en el aprendizaje significativo?
- ¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños ?

1.5.- DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

El presente trabajo investigativo con el tema: El juego y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora”, cantón Ventanas, provincia de Los Ríos, se delimita de la siguiente manera:

Línea de investigación de la universidad: Educación y desarrollo social

Línea de investigación de la facultad: Talento Humano Educación y docencia

Línea de investigación de la carrera: Didáctica

Sub-líneas de investigación: Los recursos didácticos en el proceso de enseñanza - aprendizaje

Área: Educación Inicial

Aspectos: El juego y Proceso de enseñanza-aprendizaje

Unidades de observación: Estudiantes de inicial, padres de familia y los docentes.

Delimitación espacial:	Unidad Educativa “Isidro Ayora”, cantón Ventanas, provincia de Los Ríos.
Delimitación temporal:	2016.

1.6.- JUSTIFICACIÓN

El juego estimula en el niño la expresión y la acción, por ello es fuente de aprendizaje. Éste le permite conocer los objetos, las personas y también descubrir, investigar. El juego también es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones que serán muy importantes para poder cumplir las exigencias de la vida, la poca fundamentación en los deportes básicos, habilidades y destrezas para el desarrollo de habilidades lúdicas son la causa de las dificultades cognitivas en los estudiantes; así mismo, muestran una marcada agresividad en el empleo de juegos en sus horas de descanso.

Se puede decir que el niño desarrolla cualquier capacidad suya de forma más efectiva en el juego que fuera de él; el niño mientras está jugando, aprende ya que cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender, es sabido que el juego es una forma muy efectiva para aprender, ya que los niños mientras se divierten también aprenden: desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, su experiencia sobre la vida. Una metodología basada en el juego se basa en poder lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico, el carácter didáctico que tenga un juego depende de los

objetivos que el educador intente logran en los niños, del éxito que tenga ese juego para los niños, el juego libre está dedicado a la voluntad del niño, ambos, juego libre y estructurado permiten una mejora en la atención, percepción y desarrollo del niño.

La pedagogía tradicional siempre rechazó el juego porque creía que carecía de carácter formativo, las nuevas pedagogías creen en las posibilidades que el juego ofrece en la educación, el niño en el juego libre descubre infinidad de cosas y el maestro puede ser una persona de gran ayuda para que el niño exponga sus descubrimientos, desde el punto de vista de la educación el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido, también en el exterior del aula, ya que el niño necesita espacios grandes que le permitan realizar diversas actividades que no puede hacer dentro de la clase, por lo que es necesario que el maestro se capacite por ello se pretende **aportar** metodologías para el proceso de enseñanza-aprendizaje por medio del juego.

Siendo los principales **beneficiarios** los niños, los padres, la docente e incluso la institución educativa por las siguientes razones: los niños porque mejorarán sus desarrollaran sus clases de manera creativa mediante el juego y así propiciar el proceso enseñanza aprendizaje de todas las áreas, a los padres de familia porque sus hijos despertaran se recrearan y a la vez aprenderán con lo que más le divierte, mejoraran en la escuela y adquirirán conocimientos de una manera motivante, a la

maestra ya que se proporcionaran nuevas estrategias para fomentar el juego aplicando metodologías de enseñanza aprendizaje en los niños y a la institución le benefició ya que los resultados de la investigación sirvió para que los docentes adopten nuevos métodos de enseñanza

Esta investigación es **factible** ya que los recursos que se invirtió en la realización de este proyecto son mínimos y con la ayuda de las autoridades del plantel, docentes y la colaboración de los estudiantes incluyendo también a los padres de familia se pudo ejecutar este trabajo investigativo y desarrollaremos temáticas de juego con conceptos educativos.

1.7.- OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

1.7.1.- Objetivo general.

Analizar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años centro educativo “Isidro Ayora” cantón Ventanas, provincia Los Ríos.

7.2.- Objetivos específicos

- Explicar la importancia del juego para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje.

- Detallar los beneficios que brinda la actividad lúdica para potenciar el aprendizaje significativo.
- Deducir las formas del juego para incentivar el aprendizaje significativo.
- Elaborar una guía de estrategias lúdica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

2.1.- MARCO TEÓRICO.

2.1.1.- Marco conceptual.

Juego:

El juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, que ha sido investigada desde múltiples enfoques y disciplinas. Desde el psicoanálisis ha sido objeto de diversos estudios, tanto por su importancia en la vida anímica de los niños, como por su relevancia en el contexto de la psicoterapia psicoanalítica. De los diversos enfoques conceptuales se desprenden diferencias en las prácticas clínicas correspondientes, es decir, los supuestos teóricos tienen una incidencia directa en la técnica analítica, tanto en el modo y tipo de intervenciones del terapeuta, como en la importancia que se le otorga al juego en el marco de la psicoterapia. (Luzzi & Bardi, 2009)

Según Luzzi & Bardi el juego es una forma de expresión que desencadena varios aspectos en el estudiante como la creatividad, imaginación, retentiva, motricidad, es una técnica que forma parte de la enseñanza porque permite integrar a los estudiantes en el aula de clase sirve como herramienta para que el

niño adquiera conocimientos sobre alguna actividad, además de incluir aspectos psicoterapeutas como rehabilitación en niños.

Un juego es una actividad que se utiliza como diversión y disfrute para su participación; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian de los trabajos por el objeto de su realización, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido al concurso de reglas. Pero dentro de los planteamientos requeridos por el juego si este tiene reglas también tiene normas que se pueden aplicar. (Miguel, 2015)

El juego ha sido catalogado como una actividad lúdica de recreación y diversión pero no lo han incluido en el ámbito educativo, el juego dentro de la educación tiene el objeto principal de realizar clases amenas y divertidas propiciando la integración de los estudiantes y socialización en una clase, además permite que el niño tenga un direccionamiento a través del juego dirigido.

“La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indoeuropea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” el juego es la mejor alternativas para que los niños

desarrollen sus habilidades y destrezas en cada movimiento que ellos den desde que nacen hasta que los niños y niñas llegan a su edad de escolar se van a divertir jugando, saltando, corriendo. (Sanuy, 1998).

El juego presenta diferentes métodos para que el niño desarrolle e inicie el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo mediante el juego dirigido o de reglas el niño debe tener en cuenta las limitaciones o las restricciones que tiene el juego como simón dice o la ronda ratón ratón en las que el niño tiene una condición para realizar el juego.

El juego es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (Chacón, 2008)

Según Chacón el juego puede servir como estrategia de enseñanza que se utiliza en cualquier nivel de educación debido a las ventajas que este presenta como

lineamientos para realizarlo, simbologías o incluso cuando se elaboran circuitos con postas se fomenta el deporte por ello desarrollan en el estudiante obediencia debido a los juegos condicionados, la creatividad, estrategia para realizarlo, la imaginación y la retentiva entre otros.

En cuanto a la óptica pedagógica se destaca lo señalado por diversos autores, quienes le han otorgado al juego una importancia educativa, catalogándolo como la manifestación más pura y espiritual del ser humano en edad infantil e imagen y modelo de la compleja vida humana, además de los beneficios de alegría, libertad, contentamiento y tranquilidad que proporciona a quienes lo practican los infantes practican el juego espontáneamente y libremente y en muchas ocasiones inconscientemente (Anzola & Felice, 1994)

El juego es importante dentro del proceso educativo por ello Anzola y Felice mencionan que el juego es una manifestación de emoción y diversión del niño en edad preescolar brindándole al niño beneficios como la coordinación de movimientos de su cuerpo además de estimular las capacidades de razonamiento y memoria al realizar el juego dirigido o de reglas.

Proceso de enseñanza- aprendizaje

El aprendizaje es un proceso que mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o

construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación. Según esta concepción de aprendizaje, la enseñanza, debe proveer las oportunidades y materiales para que los niños aprendan activamente, descubran y formen sus propias concepciones o nociones del mundo que les rodea, usando sus propios instrumentos de asimilación de la realidad que provienen de la actividad constructiva de la inteligencia del sujeto. **(Piaget, sf)**

El proceso de enseñanza aprendizaje es la interacción del maestro con los estudiantes donde los docentes proporcionan conocimientos y experiencias para que el alumno absorba los conocimientos a este proceso se denomina enseñanza-aprendizaje la utilización de los recursos didácticos colaboran para que los niños asimilen los conocimientos dictados por los profesores y los usen como propios cumpliendo con la actividad constructivista que menciona Piaget

Se produce en un contexto de interacción con: adultos, pares, cultura, instituciones. Estos son agentes de desarrollo que impulsan y regulan el comportamiento del sujeto, el cual desarrolla sus habilidades mentales(pensamiento, atención, memoria, voluntad) a través del descubrimiento y el proceso de interiorización, que le permite apropiarse de los signos e instrumentos de la cultura, reconstruyendo sus significados. Debe descubrir la zona de desarrollo próximo, ya que tiene que ver con lo que niño puede hacer con

ayuda, preocupándose de conductas o conocimientos en proceso de cambio. Esta Zona de desarrollo al grado de modificabilidad e indica las habilidades, competencias que se pueden activar mediante el apoyo de mediadores para interiorizarlas y reconstruirlas por sí mismo. (Vigotsky, 1979)

Vigotsky plantea que el proceso de enseñanza-aprendizaje difiere según la edad y etapa escolar del estudiante, ya que en preescolar la enseñanza es dinámica, recreativa, impulsando siempre que el niño desarrolle la imaginación y creatividad apropiándose de las experiencias vividas en la escolaridad para desarrollar sus habilidades mentales como el pensamiento, atención, memoria y voluntad factores que le permiten al niño apropiarse de los conocimientos.

Aprendizaje: Proceso activo en que los alumnos construyen o descubren nuevas ideas o conceptos, basados en el conocimiento pasado y presente o en una estructura cognoscitiva, esquema o modelo mental, por la selección, transformación de la información, construcción de hipótesis, toma de decisiones, ordenación de los datos para ir más allá de ellos. Enseñanza: Debe entusiasmar a los estudiantes a descubrir principios por sí mismos. Entre el educador y educando debiera existir un diálogo y un compromiso, donde la función del educador es traducir la información para que sea comprendida por el educando, organizando la nueva información sobre lo aprendido previamente por el estudiante, estructurando y secuenciándola para que el conocimiento sea aprendido más rápidamente. **(Bruner, sf)**

El aprendizaje se entiende por la adquisición de conocimientos basados en experiencias o en una estructura cognoscitiva por parte del estudiante mientras que la enseñanza es el proceso mediante el cual el docente utiliza las metodologías para entusiasmar al estudiante para que inicie su proceso de adaptación y fomenten las relaciones estudiante-docente, según Bruner el proceso de enseñanza-aprendizaje es un dialogo entre el niño y el maestro.

Los conocimientos previos del estudiante juegan un papel muy importante para que el aprendizaje adquirido sea "significativo" (no memorístico o mecánico) y así lo manifestó cuando afirmó: "el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese ésto y enséñese en consecuencia". La cantidad, claridad y organización de los conocimientos previos que posee el alumno que va a aprender y que puede disponer de ellos cuando lo desee constituyen lo que Ausubel denomina la "estructura cognoscitiva".
(Ausubel, sf)

Ausubel menciona que la estructura cognoscitiva es la capacidad del estudiante para organizar y reconocer conocimientos previos por ello es importante que el docente identifique el aprendizaje adquirido y reforzar lo aprendido por el niño, el juego es una herramienta básica de recreación e integración que permite que el niño descubra su entorno y proceso de enseñanza-aprendizaje óptimo.

2.1.2.- Marco referencial sobre la problemática de investigación

Juego frente a diversión

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno. En los animales no gregarios el juego aparece fundamentalmente en la etapa infantil como un medio de aprendizaje psicomotriz o de experimentación y en la etapa adulta como un comportamiento relacionado con la reproducción. En los animales gregarios se mantienen estas conductas lúdicas y se añaden los juegos sociales asociados a la adquisición de estatus, el establecimiento de roles y la relación grupal.

En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad. El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se desarrollan habilidades y se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos. (Wikipedia.org)

El juego es la forma que los estudiantes se diviertan pero también sirve a manera de socialización e integración es decir cuando el maestro imparte una clase utilizando el

juego puede obtener la atención total del estudiante por ello es importante incluir a los juegos como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que fomenta las relaciones sociales entre compañeros, aprende normas, fijar objetivos y cumplir metas además de propiciar el desarrollo de habilidades motrices finas y gruesas.

Características del juego

- El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
- Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
- El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
- Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas. (Wikipedia.org)

Función del juego en la infancia

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los

adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.

- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.

El juego sobre la comunicación y la socialización

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Juego cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto.

- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrollar la personalidad. (Wikipedia.org)

Tipos de juegos

Juegos populares

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras. Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten. en ocasiones inconscientemente los infantes juegan con lo que tienen en su alrededor como por ejemplo una tapa, o una botella, o con un cartón viejo que lo utiliza como carro.

Juegos tradicionales

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos. No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se

perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen. El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar. Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones.

Juegos infantiles

El juego funcional o de ejercicio

Entre los 0-2 años. Son propios del estadio sensorio motor. Consisten en repetir acciones por el placer de obtener un resultado inmediato. Los beneficios del juego funcional son:

- Desarrollo sensorial
- Coordinación de los movimientos y los desplazamientos.
- Desarrollo del equilibrio estático y dinámico.
- Comprensión del mundo que rodea al bebe.
- Auto superación.
- Interacción social con el adulto de referencia.
- Coordinación óculo-manual.

Juegos infantiles exteriores

Los juegos infantiles exteriores se encuentran en parques o centros recreativos, estos juegos tienen la tarea de ser duraderos, divertidos, resistentes y sobre todo seguros debido al público al que van dirigidos, los cuales son niños menores de 10 años en su mayoría. Estos existieron a partir de la necesidad de tener un entretenimiento más activo y seguro para los niños pequeños donde puedan entretener varios niños a la vez, estos juegos infantiles son necesarios para el desarrollo emocional de los párvulos.

La mezcla de materiales es por lo general metal y plástico, pero dependiendo del diseño temático podría incluir otros materiales como madera así como los colores que este pudiera contener no solo la madera ahora en la actualidad se utiliza también las llantas como medio de juego en el cual les permite saltar, brincar, correr y hasta gritar de la emoción que le provoca tener esta experiencia en la cual los niños y niñas van a desarrollar sus destrezas y sus habilidades en la enseñanza aprendizaje en su entorno pero lo importante es que los párvulos sean felices.

Juegos de mesa

Los juegos con tablero, que utilizan como herramienta central un tablero en donde se sigue el estado, los recursos y el progreso de los jugadores usando

símbolos físicos. Muchos también implican dados o naipes. La mayoría de los juegos que simulan batallas son de tablero, y éste puede representar un mapa en el cual se mueven de forma simbólica los contendientes. Algunos juegos, como el ajedrez y el go son enteramente deterministas, basados solamente en la estrategia. Los juegos infantiles se basan en gran parte en la suerte, como la Oca, en el que apenas se toman decisiones, mientras que el parchís (*parqués* en Colombia), es una mezcla de suerte y estrategia.

Juegos de rol

Los juegos de rol son un tipo de juego en el que los participantes asumen el papel de los personajes del juego. En su origen el juego se desarrollaba entre un grupo de participantes que inventaban un guion con lápiz y papel. Unidos, los jugadores pueden colaborar en la historia que implica a sus personajes, creando, desarrollando y explorando el escenario, en una aventura fuera de los límites de la vida diaria. (Wikipedia.org)

Los juegos de rol son donde los niños cambian de papel es decir ellos siempre que asisten a la institución tienen el rol de estudiantes ahora los niños jugando interpretarán a profesionales o a personajes que les guste sean un cuento, es indispensable que el docente conozca que estrategias pueden utilizar al implementar este tipo de juego puede ser la dramatización, o el juego del espejo donde el niño tiene que imitar a otro compañero.

Ventajas de los juegos en los niños

- Interacción con otras personas de la misma edad que el niño
- Promueve la amistad con los demás niños.
- Demanda de mejoramiento de seguridad
- Cuidados y mantenimientos a parques más frecuentes
- Mayor número de personas en los parques . (Wikipedia.org)

Influencia de los juegos en el desarrollo integral del niño de edad preescolar.

Cuadro # 1

Juegos	Área de desarrollo integral			
	Cognitiva	Socio Emocional	Psicomotriz	Lenguaje
Metas	Proceso espontaneo de construcción del pensamiento lógico matemático	Expresión de sentimientos. Elaboración de normas Autoestima Autonomía	Motricidad fina y gruesa. Coordinación óculo manual	Adquisición e vocabulario. Intercambio de ideas
Trompo	Representar acciones y objetos de su ambiente	Elaboración de normas Capacidad para participar y compartir	Motricidad gruesa Dominio y control del cuerpo y movimientos	Capacidad de comunicarse. Posibilidades expresivas
Pise y descanso	Relaciones espacio-tiempo. Construcción del concepto de numero	Respeto mutuo Identidad y socialización Confianza Seguridad	Dominio y control de su cuerpo y movimientos Organización del esquema corporal	Expresión de sentimientos en palabras Construcción de la lengua escrita.

Fuente; Compasion
Realizado por: Irma Vera

Enseñanza – aprendizaje

Enseñanza

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de cuatro elementos: uno o varios profesores o docentes o facilitadores, uno o varios alumnos o discentes, el objeto de conocimiento, y el entorno educativo o mundo educativo donde se ponen en contacto a profesores y alumnos. Es aquí donde los maestros van a enseñarles a estos infantes la forma divertida de aprendan con alegría, y emoción todos los días y en cada instante de su vida durante dure este proceso de enseñanza. (Villatoro, 2015)

Los procesos de enseñanza son lineamientos que los profesores siguen para impartir clases, basándose en sus experiencias y normativas vigentes como el currículo de fortalecimiento y otros proporcionados por el docente para que adquieran los conocimientos impartidos.

Aprendizaje

El **aprendizaje** es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales

más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales. En el aprendizaje intervienen diversos factores que van desde el medio en el que el ser humano se desenvuelve así como los valores y principios que se aprenden en la familia en ella se establecen los principios del aprendizaje de todo individuo y se afianza el conocimiento recibido que llega a formar parte después como base para los aprendizajes posteriores. (Portillo, 2013)

El aprendizaje es el proceso que pasa el estudiante para incursionar en el estudio por ello es importante establecer parámetros de aprendizaje utilizando nuevas metodologías para que el estudiante aprenda además de estimular habilidades cognitivas en el estudiante presentándole estímulos que potencien la memoria y retención.

Aprendizaje significativo

El **aprendizaje significativo** es, según el teórico norteamericano David Ausubel, el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

Estos dos al relacionarse, forman una conexión y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo. Además, el aprendizaje

significativo de acuerdo con la práctica docente se manifiesta de diferentes maneras y conforme al contexto del alumno y a los tipos de experiencias que tenga cada niño y la forma en que las relaciones. (Moreira, 1997)

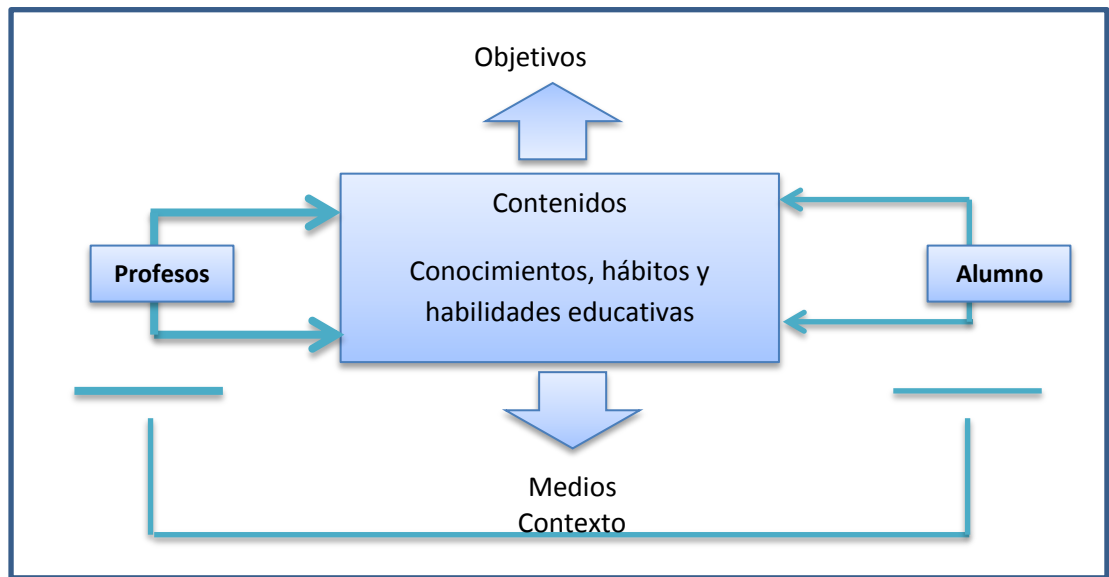
El Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación del estudiante. La referencia etimológica del término enseñar puede servir de apoyo inicial: enseñar es señalar algo a alguien. No es enseñar cualquier cosa; es mostrar lo que se desconoce. En el mismo instante que los párvulos inician su educación inicial por primera vez ellos van codo el ánimo de prender y hacer preguntas porque lo quieren saber todo pero bueno cuando los párvulos tienen todo el interés de saber más por muy pequeños que estos sean.

Cuando se enseña algo es para conseguir alguna meta (objetivos). Por otro lado, el acto de enseñar y aprender acontece en un marco determinado por ciertas condiciones físicas, sociales y culturales (contexto). La figura esquematiza el proceso enseñanza-aprendizaje detallando el papel de los elementos básicos.es emocionante cuando el maestro enseña algo en clase y los infantes están pilas para preguntar o dar respuestas que muchas veces el maestro ni se espera la respuesta que va a escuchar . (Martinez & Sanchez, sf)

Figura: Elementos del proceso Enseñanza-Aprendizaje

Gráfico # 1



Fuente: Monografias.com
Realizado por: Irma Vera

Métodos y técnicas de aprendizaje

Constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus alumnos.

Técnica de enseñanza tiene un significado que se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para una efectivización del aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta.

Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal ni en lo que atañe a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma.

Método didáctico es el conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje, incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación y competente rectificación del aprendizaje.

Los métodos, de un modo general y según la naturaleza de los fines que procuran alcanzar, pueden ser agrupados en tres tipos:

1. **Métodos de Investigación:** Son métodos que buscan acrecentar o profundizar nuestros conocimientos.
2. **Métodos de Organización:** Trabajan sobre hechos conocidos y procuran ordenar y disciplinar esfuerzos para que hay eficiencia en lo que se desea realizar.
3. **Métodos de Transmisión:** Destinados a transmitir conocimientos, actitudes o ideales también reciben el nombre de métodos de enseñanza, son los intermediarios entre el profesor y el alumnos en la acción educativa que se ejerce sobre éste último. (Santos, 2013)

2.1.2.1.- Antecedentes investigativos.

Leyva, A (2011).“El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”(Tesis) Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá.

Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones se observa que las características étnicas y sociales, sus tipos de hábitat, las diversas instituciones familiares, políticas y religiosas marcan el tipo de sociedades a las que pertenece mostrando una realidad, lo que conlleva a pensar que el juego es capaz de representar la historia de una realidad social que se vive en una época de tiempo específico. Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes

Esteban, J. (2011)“El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil”(Trabajo de fin de grado). Universidad de Valladolid. Valladolid

El juego es algo general en todas las civilizaciones; todas juegan y han jugado, muchos de estos juegos guardan ciertas similitudes entre sí, aun perteneciendo a

culturas muy alejadas tanto en tiempo como en espacio. Por tanto se puede deducir, que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos han aprendido a relacionar el ámbito familiar, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

El significado de la palabra juego no es el mismo en todas las lenguas, mientras en unas el juego denomina actividades lúdicas en general, en otras utilizan términos específicos para cada actividad o juego, dependiendo de las necesidades comunicativas de cada idioma. La palabra juego tiene un sentido amplio, por lo cual tiene que utilizar la categoría superior del término, recurriendo a otros vocablos complementarios cuando quieren determinar alguna actividad lúdica concreta, como por ejemplo, juego infantil, juego recreativo, juego deportivo, etc.

Rojas, T.(2011)“Habilidades y Destrezas en el Proceso de Enseñanza - Aprendizaje del Tercer y Cuarto Año de Educación Básica General de la Unidad Educativa Particular “Región Litoral” De La Parroquia San Camilo, Cantón Quevedo Provincia De Los Ríos Año Lectivo 2011-2012”.(Tesis).Universidad Técnica de Babahoyo. Quevedo

La fragilidad con la que se mueve el sistema educativo en el país, nos estimula a crear y desarrollar un modelo pedagógico alternativo que se ajuste al trabajo

escolar favoreciendo de esta manera el aprendizaje integral de los niños enfocándose en la aplicación de estrategias y metodologías para el desarrollo del modelo pedagógico permitiendo de esta manera una mejor entendimiento de las partes comprometidas para buscar soluciones de los problemas presentes en las unidades educativas. Los docentes deben hacer las clases más dinámicas por medio de juegos se podrían llegar a estructurar una mejor formación en el comportamiento evolutivo de los estudiantes, por ello es recomendable que los docentes deben tener una capacitación constante de las innovaciones que surgen en el ámbito educativo

Córdova, M. (2013) “Los métodos y técnicas utilizados por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de la educación musical con las estudiantes de octavo, noveno y décimo años de educación básica de la Unidad Educativa “la Inmaculada” de la ciudad de Machala, provincia de El Oro y su influencia en la formación musical inicial, periodo lectivo 2010 – 2011”.(Tesis). Universidad Nacional de Loja. Loja.

La institución no le ha prestado la atención que merece la capacitación docente sobre métodos y técnicas empleados en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación musical, pese a esto las clases se han llevado de forma aceptable dejando como pauta la búsqueda de la auto preparación del docente para que pueda efectivizar su desenvolvimiento en el aula, tomando en cuenta que la correcta formación de las estudiantes en la asignatura es de relativa importancia para el desarrollo no solo de su cultura sino de su personalidad, para ello se debe

recurrir además a la motivación de las mismas para que den a la materia la importancia correspondiente

2.1.2.2. Categoría de análisis.

El Juego: a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican.

El juego didáctico: es una técnica participativa de la enseñanza profesional encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación

Enseñanza: Conocimiento, idea, experiencia, habilidad o conjunto de ellos que una persona aprende de otra o de algo.

Aprendizaje: Adquisición del conocimiento de algo por medio del estudio, el ejercicio o la experiencia, en especial de los conocimientos necesarios para aprender algún arte u oficio.

2.1.3.- Postura Teórica.

Esteban, J. (2011) porque los juegos son la mejor estrategia para enseñar en el aula de clase por que el niño además de aprender se divierte y es la mejor técnica

de enseñanza desde que ingresan al inicial y al primer año de básica porque es ahí donde el niño debe aprender y obtener conocimientos de la mejor forma posible como lo es a través del juego.

Comparto la opinión de (Córdova, 2013) que hace referencia a la falta de capacitación docente sobre métodos y técnicas empleados en el proceso de enseñanza- aprendizaje son escasas por ello el juego debe formar parte de la educación porque es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de –ser de otro modo– que en la vida corriente. En este sentido el juego es una actividad libre que se desarrolla bajo un reglamento y tiene un concepto el juego implica creación, imaginación, motricidad, así los niños los niños desarrollan su intelecto.

Esta actividad debe ser promovida por el docente parvulario en las aulas de clase más que para integrar a los niños e introducir a una temática debe servir de aprendizaje por ejemplo jugar con materiales didácticos donde le enseñen los colores. El juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente, en el cual desarrolla un papel determinante en la escuela ya que trata de contribuir al desarrollo emocional, físico, intelectual donde el niño puede controlar su cuerpo y coordina sus movimientos, además de la actividad mental, la exploración y la imaginación el contenido de las actividades deben ser aspectos de

aprendizaje donde el infante desarrolle sus habilidades y destrezas tanto motoras como cognitivas.

El proceso de enseñanza – aprendizaje debe tener un fin es que el aprendizaje significativo es, y por ello comparto la opinión de David Ausubel, que hace referencia al “tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

2.2.- HIPÓTESIS

2.2.1.- Hipótesis general.

Analizando la importancia del juego aportará en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora”, cantón Ventanas provincia Los Ríos.

2.2.2.- Sub-hipótesis o derivadas.

- Si se explica la importancia del juego contribuirá al proceso de enseñanza aprendizaje.

- Si se detalla los beneficios que brinda la actividad lúdica potenciara el aprendizaje significativo
- Al deducir las formas del juego mejorará el aprendizaje significativo.
- Al elaborar una guía de estrategias lúdicas mejorará el proceso de la enseñanza aprendizaje.

2.2.3.-Variables

Variable Independiente: El Juego

Variable Dependiente: Proceso de enseñanza – aprendizaje.

CAPÍTULO III

3.1. RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

3.1.1 Pruebas estadísticas aplicadas en la verificación de las hipótesis.

Prueba chi cuadrado.

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

χ^2 = chi cuadrada

Σ = Sumatoria.

F_o = Frecuencia observada.

F_e = Frecuencia esperada.

$F_o - F_e$ = Frecuencias observadas – Frecuencias esperadas.

$(F_o - F_e)^2$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado.

$(F_o - F_e)^2 / F_e$ = Resultado de las frecuencias observadas y esperadas al cuadrado dividido para las frecuencias esperadas.

CHI CUADRADO

CUADRO #2

FRECUENCIA OBSERVADA			
CATEGORÍA	PREGUNTA 1 DOCENTES	PREGUNTA 1 PADRES DE FAMILIA	TOTAL
Siempre	0	8	8
Casi siempre	2	2	4
Poco	2	15	17
Nunca	0	12	12
TOTAL	4	37	41
	0,10	0,90	1,00

FRECUENCIA ESPERADA			
CATEGORÍA	PREGUNTA 1 DOCENTES	PREGUNTA 1 PADRES DE FAMILIA	TOTAL
Siempre	0,78	7,22	8
Casi siempre	0,39	3,61	4
Poco	1,66	15,34	17
Nunca	1,17	10,83	12
TOTAL	4	37	41

CÁLCULO			
CATEGORÍA	PREGUNTA 1 DOCENTES	PREGUNTA 1 PADRES DE FAMILIA	TOTAL
Siempre	0,78	0,08	CHI CUADRADO
Casi siempre	6,64	0,72	
Poco	0,07	0,01	
Nunca	1,17	0,13	
TOTAL	8,66	0,94	
		7,8147	CHI TABULAR

GRADO DE LIBERTAD

$$GL=(F-1) (C-1)$$

$$GL= (4-1) (2-1)$$

$$GL = (3) * (1)$$

$$GL = 3$$

$\alpha = 0,05$ % que corresponde al 0,95 % de confiabilidad, valor de chi cuadrada teórica encontrado es de 7,8147

Se realizó el cálculo del chi cuadrado es el **9,60** es mayor al chi cuadrado teórico por lo que la hipótesis alternativa es aceptada permitiendo que la investigación sea confiable por ello el juego aporta en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo "Isidro Ayora", cantón Ventanas provincia Los Ríos.

3.1.2. Análisis e interpretación de datos

3.1.2.1. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los docentes.

1. El juego aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños

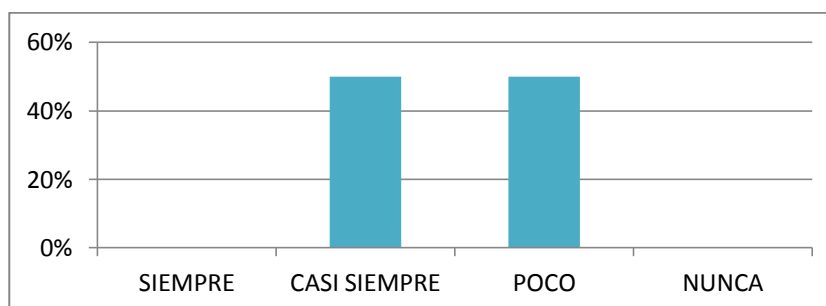
Cuadro # 3 Aporte del juego

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0,00%
CASI SIEMPRE	2	50,00%
POCO	2	50,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 2 Aporte del juego



Análisis

La pregunta planteada sobre el aporte del juego en la educación los docentes respondieron los siguientes el 50% casi siempre y el 50% poco, lo que representa que los docentes piensan que casi siempre el juego debe ser integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Interpretación

Los maestros opinan que el juego además de ser una actividad de recreación también puede ser adaptado al proceso de enseñanza – aprendizaje que deben tener los niños.

3.1.2.2. Análisis de datos de las encuestas realizadas a los padres de familia.

1. Usted cree que el juego aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños

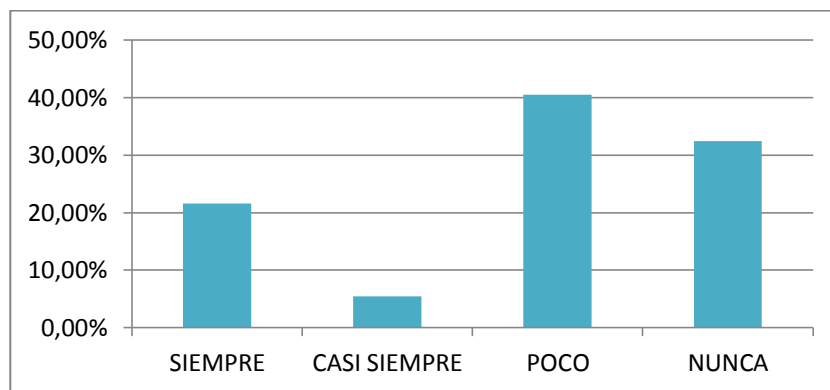
Cuadro # 4 Aporte del juego en el proceso de enseñanza

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	21,62%
CASI SIEMPRE	2	5,41%
POCO	15	40,54%
NUNCA	12	32,43%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 3 Aporte del juego en el proceso de enseñanza



Análisis

La pregunta planteada sobre el aporte del juego en la educación los docentes respondieron los siguientes el 21,62% siempre, 5,41% casi siempre y el 40,54% poco, y 32,43% nunca lo que representa que los padres piensan que poco el juego es parte de la enseñanza

Interpretación

Los padres de familia hacen referencia que el juego es recreación y no formación por ello piensan que no debe ser incluido en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERAL

3.2.2. Específicas

- El juego aporta en el proceso de enseñanza aprendizaje pero a causa del desconocimiento de las técnicas para aplicarlo dentro del ámbito educativo ocasiona que no lo implementen como estrategia de enseñanza.
- El juego estimula la capacidad de razonamiento, interpretación, retención y además desarrolla las habilidades motrices en los estudiantes pero la falta de desconocimiento por parte de los padres de familia e incluso algunos docentes no lo utilizan en las clases diarias ni como estímulo de habilidades mentales.
- La integración en el aula es importante para que todos los alumnos participen pero si no hay la debida atención a los niños que son reacios a participar no se logra una integración adecuada

3.2.2. General

Los juegos aportan en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de propiciar la interacción entre compañeros y la relación maestro alumno debido a la falta de conocimiento por parte de los docentes y padres de familia la implementación de actividades lúdicas como integración o juegos dirigidos con lineamientos se ha imposible.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas

- A causa del desconocimiento de las técnicas para aplicar el juego dentro del ámbito educativo se recomienda dialogar con los padres de familia para dar a conocer la importancia del juego como estrategia educativa.
- La realización de juegos dirigidos y asociativos es importante por ello se recomienda la inclusión de este tipo de juegos en la planificaciones de clases diarias como integración o al mostrar el contenido de alguna clase.
- La participación del niño en las actividades escolares es importante por ello es necesario que se desarrollen los juegos como parte de un proceso de enseñanza- aprendizaje fortaleciendo la afectividad y el compañerismo en clase.

3.3.2. General

Se recomienda el diseño de guía de estrategias lúdicas que permita mejorar el proceso de la enseñanza aprendizaje en el centro educativo “Isidro Ayora”, con el fin de proporcionar lineamientos necesarios para que el niño participe en clase y realice el proceso de integración necesario

CAPÍTULO IV

PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN

4.1. Propuesta de aplicación de resultados

4.1.1. Alternativa Obtenida

La aplicación del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje favorece de manera positiva en los estudiantes ya que a todos los estudiantes les agrada realizar actividades recreativas y lúdicas. Por tal motivo se presenta la propuesta teórica de aplicación el diseño de una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje en los niños de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora”

Respaldado en el código de convivencia proporcionado por el por el ministerio de educación los estudiantes deben participar del proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad en una atmósfera de calidez, libre de presiones de todo orden o abusos físicos, psicológicos o verbales por ellos los docentes deben brindar asistencia en caso de necesidad.

4.1.2. Alcance de la alternativa

La presente propuesta se la plantea con la finalidad de contribuir con la elaboración de una guía de estrategias lúdicas que mejoren el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños permitiendo de esta manera que los estudiantes adquieran conocimientos mediante el juego y lo relacionen como una estrategia de enseñanza.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa

4.1.3.1. Antecedentes

Se considera la investigación de (Leyva, 2011) quien planteo que el juego puede convertirse en estrategia didáctica en la educación infantil, en donde menciona que el juego tiene características innatas que se adaptan a cualquier situación o tipología como el juego de integración o dirigido olvidando la conceptualización donde el juego es capaz de representar la historia de una realidad social que se vive en una época de tiempo específico. Al incluir el juego en la educación infantil permite la implementación de herramientas que encaminan el aprendizaje, en los estudiantes de 3 a 4 años al proporcionar una guía de estrategias lúdicas que mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que el juego sea el medio donde el niño sea capaz de seguir instrucciones, aprender y divertirse al mismo tiempo.

4.1.3.2. Justificación

Al diseñar una guía de estrategias lúdicas se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes del centro educativo “Isidro Ayora” ya que permite implementar el juego como estrategia de enseñanza de contenidos de manera divertida por ello es importante que los niños se diviertan durante el proceso ya que los preescolares les gusta jugar y es una manera de aprendizaje directo, además de permitir el adiestramiento de habilidades y destrezas motoras finas y gruesas, el conocimiento de las nociones y el seguimiento de ordenes por medio del juego dirigido o asociativos.

La importancia de diseñar la guía de estrategias lúdicas es incluir el juego en los procesos de enseñanza- aprendizaje y observar los cambios en los estudiantes ya que ellos aprenden jugando buscando de esta manera fortalecer aspectos en el niño como la memoria, habilidades y destrezas, elevando el nivel intelectual además de proporcionar herramientas al docente para abordar la clase.

El diseño de la guía cumple con la normativa vigente en el código de convivencia que es integrar a los estudiantes cumpliendo los objetivos de estudio y facilitando el trabajo a los docentes, la guía de estrategias didáctica cuenta con el área de conocimiento a tratar y el objetivo que cumple la actividad, la duración, entre otros aspectos que se detallan en las actividades a plantear.

4.2. OBJETIVOS

4.2.1. Objetivos General

Diseñar una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora”.

4.2.2. Objetivos Específicos

- Incorporar el juego en las planificaciones diarias de clase
- Desarrollar estrategias lúdicas de juego para iniciar una clase
- Dialogar con los padres de familia y docentes sobre la importancia del juego dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA

4.3.1. Título

Guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza –aprendizaje en los niños del centro educativo “Isidro Ayora”

4.3.2. Componentes

- Introducción
- Actividades

Juegos de ábacos

Rompecabezas de formas geométricas

Rompecabezas tridimensional

Rompecabezas de letras

Encaje

Circuito

Ensartado

Carreras

Juegos de asociación

Dramatización

Historias

Rondas

Emociones

4.3.2.1. Introducción

Las estrategias lúdicas son técnicas de enseñanza por un método determinado por ello la guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes proporciona actividades basadas en técnicas de enseñanza para los preescolares de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora”. beneficiando directamente a los niños, ya que se divierten y al mismo tiempo aprenderán por que no hay forma mas divertida que apropiarse el aprendizaje mediante el juego.

4.3.2.2. Actividades

ACTIVIDAD # 1

IMAGEN # 1



Título

Juego de ábacos

Área de conocimiento

Relaciones Lógico-matemáticas

Objetivo

Desarrollar los juegos de ábacos en los niños de 3 a 4 años para estimular el aprendizaje de las relaciones lógico-matemático.

Duración

45 minutos

Materiales

Juegos de ábacos

Instrucciones

El docente proporcionará diferentes abacos a los estudiantes donde reconocen los colores, figuras y formas geométricas para estimular de esta manera las relaciones lógica-matemática en los niños.

ACTIVIDAD # 2

IMAGEN # 2



Título

Rombecabezas de formas geométricas

Área de conocimiento

Relaciones lógico-matemáticas

Objetivo

Elaborar rompecabezas en formas de figuras geométricas para propiciar el aprendizaje de las relaciones lógico-matemático.

Duración

45 minutos

Materiales

Cartulina de colores

Tijeras

Goma

Instrucciones

Este juego didáctico es muy divertido la misión del niño es encajar las figuras geométricas en cada forma dibujada los niños reconocen los colores y lo asocian con la forma de cada figura geométrica

ACTIVIDAD # 3

IMAGEN # 3



Título

Rombecabezas tridimensional de imagenes

Área de conocimiento

Entorno natural

Objetivo

Elaborar rompecabezas tridimensionales con imágenes del entorno natural para estimular el aprendizaje cognitivo.

Duración

45 minutos

Materiales

Cajas de cartón

Imágenes

Instrucciones

Juntar varias cajitas de cartón y pegar la imágenes hacer que los niños formen la figura como si fueran cubos de construcciones.

ACTIVIDAD # 4

IMAGEN # 4



Título

Rombecabezas de letras

Área de conocimiento

Lengua

Objetivo

Elaborar juegos con rompecabezas de letras para desarrollar el aprendizaje de los niños en el área de conocimiento

Duración

45 minutos

Materiales

Rompecabezas

Instrucciones

Brindar a los niños los rompecabezas para que estimulen el desarrollo del aprendizaje del lenguaje y estimular la motricidad fina en los estudiantes de preescolar.

ACTIVIDAD # 5

IMAGEN # 5



Título

Encaje

Destreza

Motricidad fina

Objetivo

Estimular la motricidad fina en los niños mediante el desarrollo de la actividad

Duración

45 minutos

Materiales

Cajas de cartón

Figuras geométricas

Instrucciones

Reciclar una caja de cartón y recortar las figuras geométricas para que se pueda realizar la actividad del encaje por ello es importante que todos los niños participen.

ACTIVIDAD # 6

IMAGEN # 6



Título

Circuito

Destreza

Motricidad gruesa

Objetivo

Desarrollar la motricidad gruesa de los niños para propiciar el movimiento corporal

Duración

45 minutos

Materiales

Ulas

Canciones infantiles

Instrucciones

La profesora pone músicas infantiles para desarrollar un circuito de ulas donde los niños tendran que caminar dentro de la circunferencia propiciando la expresión y movimientos corporales.

ACTIVIDAD # 7

IMAGEN # 7



Título

Ensartado

Destreza

Motricidad fina

Objetivo

Desarrollar la motricidad fina mediante la técnica grafoplástica de ensartado.

Duración

45 minutos

Materiales

Sorbetes

Fieltro

Instrucciones

Recortar pedazos de fieltro y hacer un agujero en el centro para que pueda cruzar por el sorbete es indispensable que le enseñen a los niños como hacerlo y luego dejar que lo intenten ellos mismos.

ACTIVIDAD # 8

IMAGEN # 8



Título

Carreras

Destreza

Movimientos corporales

Objetivo

Estimular los movimientos corporales mediante los juegos tradicionales

Duración

45 minutos

Materiales

Tiza

Espacio amplio

Instrucciones

Esta actividad se debe desarrollar en un espacio amplio y en tiempo de recreación la profesora marca con tiza el suelo a manera de camino por donde debe ir el estudiante y realizar el circuito.

ACTIVIDAD # 9

IMAGEN # 9



Título

Asociación

Área de conocimiento

Entorno natural

Objetivo

Motivar el aprendizaje mediante el juego asociativo para desarrollar la memoria en los niños

Duración

45 minutos

Materiales

Imágenes

Instrucciones

Esta actividad la profesora muestra imágenes al niño del medio ambiente o de animales de la granja y los niños la asociaran con su habitat natural, por ejemplo la gallina al gallinero.

ACTIVIDAD # 10

IMAGEN # 10



Título

Dramatización

Destreza

Creatividad

Objetivo

Desarrollar la creatividad de los estudiantes mediante la dramatización de dedos para propiciar el conocimiento de los animales de granja

Duración

45 minutos

Materiales

Titeres de dedos

Instrucciones

La profesora muestra los titeres de dedos de animales de la granja para enseñarle a los estudiantes los animales domésticos y desarrollar la creatividad tratando de imitar su sonido.

ACTIVIDAD # 11

IMAGEN # 11



Título

Historias

Destreza

Desarrollo de la imaginación

Objetivo

Contar historias a los niños donde se estimule la creatividad y desarrollen la imaginación en clase.

Duración

45 minutos

Materiales

Cuentos

Instrucciones

La profesora realiza cuentos a los niños para desarrollar la imaginación los juegos creativos son historias que se comparten y estimulan la imaginación de los infantes.

ACTIVIDAD # 12

IMAGEN # 12



Título

Rondas

Destreza

Motricidad, equilibrio, precisión

Objetivo

Realizar rondas infantiles para estimular la precisión en movimientos de los niños y niñas

Duración

45 minutos

Materiales

Canciones infantiles

Instrucciones

Las rondas infantiles son canciones donde los niños realizan una dinámica y el docente puede evaluar la precisión en movimientos y la motricidad tanto fina como gruesa.

ACTIVIDAD # 13

IMAGEN # 13



Título

Emociones

Destreza

Creatividad

Objetivo

Estimular la creatividad mediante el desarrollo de la ruta de emociones

Duración

45 minutos

Materiales

Cartulina

Imágenes de emociones

Instrucciones

Elaborar la ruleta de emociones partiendo de una cartulina, imágenes y cartón los niños giran la ruleta e imitan el gesto que le salga en el sorteo.

4.4. Resultados esperados

Con la implementación de la guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora” los siguientes resultados:

En los docentes:

- Incluir el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje propiciando siempre la diversión en la formación de los niños
- Mejorar las técnicas utilizadas para los estudiantes de inicial e incluir nuevas actividades en las planificaciones de clase
- Lograr que los padres de familia conozcan la importancia del juego en la vida educativa de los preescolares

En los padres de familia:

Los padres de familia se interesan en el mejoramiento académico de los estudiantes por ello consideran necesario la implementación en la institución educativa además de propiciar actividades creativas y de diversión en los hogares procurando siempre que los niños utilicen el juego como método de adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades motrices y expresión corporal, y que los niños puedan precisar movimientos corporales con facilidad, haciendo a un lado los juguetes.

Aspectos a considerar

Explicar a los padres que los juguetes son parte del niño pero no hay nada más divertido que los niños estimulen movimientos corporales, practiquen equilibrio y desarrollen habilidades y destrezas motrices.

BIBLIOGRAFÍAS

Anzola, D., & Felice. (1994). *La Educación preescolar, un modelo para la acción educativa*. Valencia: Universidad de Carabobo.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza aprendizaje. *Nueva Aula Abierta N°16*, 8.

Luzzi, A., & Bardi, D. (2009). CONCEPTUALIZACION PSICOANALITICA ACERCA DEL JUEGO DE LOS NIÑOS. *ANUARIO DE INVESTIGACIONES*, págs. 53-63.

Martinez, E., & Sanchez, S. (sf de sf). *Proceso de enseñanza - aprendizaje*.

Obtenido de

<http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0014procesoaprendizaje.htm>

Miguel. (26 de septiembre de 2015). Obtenido de

<http://juegosmiguel2005.blogspot.com/>

Moreira, M. (1997). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de

<http://www.if.ufrgs.br/~Moreira/apsigsubesp.pdf>

Portillo, J. (2013). *Tic en la educacion* .

Quidel, L. (26 de junio de 2015). *La educacion y el juego*. Obtenido de

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

Santos, D. (agosto de 2013). *Examtime*. Obtenido de

<https://www.examtime.com/es/blog/tecnicas-de-estudio/>

Sanuy, C. (1998). *Enseñar a jugar*. España: Marsiega.

Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

Barcelona: Crítica. .

Villatoro, L. (2015). *"Aplicacion de estrategias educativas"*. Guatemala:

Universidad Mariano Galvez.

Wikipedia.org. (s.f.). Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Juego>

ANEXO

Anexo # 1

MATRIZ DE INTERRELACION PARA LA TUTORIA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA	PROBLEMA GENERAL	OBJETIVO GENERAL	HIPOTESIS GENERAL	VARIABLES
JUEGO Y SU APOORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “ISIDRO AYORA”, CANTÓN VENTANAS, PROVINCIA DE LOS RÍOS.	¿Cuál es la importancia el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “Isidro Ayora” del cantón Ventanas provincia de Los Ríos?	Analizar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años centro educativo “Isidro Ayora” cantón Ventanas, provincia Los Ríos.	Analizando la importancia del juego aportará en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as de 3 a 4 años del centro educativo “isidro ayora”, cantón ventanas provincia los ríos.	INDEPENDIENTE Juego
	SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUBHIPÓTESIS	DEPENDIENTE
	¿De qué manera el juego contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje?	Analizar la importancia del juego para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje	Si se analiza la importancia del juego contribuirá al proceso de enseñanza aprendizaje.	Proceso de enseñanza-aprendizaje.
	¿Qué beneficios brinda la actividad lúdica que potencia el aprendizaje significativo?	Detallar los beneficios que brinda la actividad lúdica para potenciar el aprendizaje significativo.	Si se detalla los beneficios que brinda la actividad lúdica potenciara el aprendizaje significativo	
	¿Cuáles son las formas de juego en el aprendizaje significativo?	Establecer las formas del juego para incentivar el aprendizaje significativo.	Al establecer las formas del juego mejorará el aprendizaje significativo.	
¿Cómo mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños?	Elaborar una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.	Al elaborar una guía de estrategia lúdica mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje		
MÉTODOS	TÉCNICAS	INSTRUMENTO	ESTUDIANTE: Irma Esmeralda Vera Miranda CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA CELULAR: 0959651294 E-MAIL: irma1971@hotmail.com	
Método inductivo. Método deductivo.	Observación directa Encuesta directa	Guía de Observación Cuestionario		

Anexo # 2

VARIABLE INDEPENDIENTE

VARIABLE INDEPENDIENTE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
JUEGO	El juego constituye una forma genuina y privilegiada de expresión en los niños, que ha sido investigada desde múltiples enfoques y disciplinas. Desde el psicoanálisis ha sido objeto de diversos estudios, tanto por su importancia en la vida anímica de los niños, como por su relevancia en el contexto de la psicoterapia psicoanalítica. (Luzzi & Bardi, 2009)	Expresión psicoterapia Forma genuina	Ventajas de los juegos en los niños Influencia de los juegos en el desarrollo integral del niño de edad preescolar.	Encuesta dirigida a los docentes y padres de familia (Cuestionario)

VARIABLE DEPENDIENTE

VARIABLE DEPENDIENTE	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	El proceso de enseñanza aprendizaje es la interacción del maestro con los estudiantes donde los docentes proporcionan conocimientos y experiencias para que el alumno absorba los conocimientos a este proceso se denomina enseñanza-aprendizaje la utilización de los recursos didácticos colaboran para que los niños asimilen los conocimientos dictados por los profesores y los usen como propios cumpliendo con la actividad constructivista que menciona Piaget	Interacción Recursos didácticos Actividad constructivista	Métodos y técnicas de aprendizaje Aprendizaje significativo El Proceso Enseñanza-Aprendizaje	Encuesta dirigida a los docentes y padres de familia (Cuestionario)

Anexo # 3

PROBLACION Y MUESTRA

Población

Para el presente trabajo de investigación la población seleccionada han sido los 40 estudiantes entre 3 a 4 años del Centro Educativo “Isidro Ayora”, cantón Ventanas, provincia de Los Ríos los mismos que se encuentra legalmente matriculados, así como también 4 docentes parvularios, este proyecto de investigación va a basarse en la juego y su aporte en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños/as a los mismos que se les aplicó para la muestra la formula respectiva.

Muestra.

Se realizará la fórmula respectiva para obtener la muestra indicada para ello se tomará en cuenta los 4 docentes parvularios y los 40 estudiantes legalmente matriculados y que tengan 3 y 4 años de edad del Centro Educativo “Isidro Ayora”, cantón Ventanas, provincia de Los Ríos.

Anexo # 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Encuesta dirigida a docentes

1. El juego aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños

Siempre Casi siempre Poco Nunca

2. Los niños aprenden a través del juego dirigido

Siempre Casi siempre Poco Nunca

3. Los niños exploran sensaciones a través del juego

Siempre Casi siempre Poco Nunca

4. Los niños estimulan la capacidad de razonamiento a través del juego

Siempre Casi siempre Poco Nunca

5. Usted propicia la integración de los niños mediante el juego

Siempre Casi siempre Poco Nunca

6. El proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños se evalúa mediante la capacidad de razonamiento que tiene

Siempre Casi siempre Poco Nunca

7. Considera que la mejor forma de enseñar es divirtiéndose

Siempre Casi siempre Poco Nunca

8. La enseñanza es compleja en los niños

Siempre Casi siempre Poco Nunca

9. A los niños les agrada participar en los juegos asociativos

Siempre Casi siempre Poco Nunca

10. Usted implementaría una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de la enseñanza aprendizaje

Siempre Casi siempre Poco Nunca

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO

Encuesta dirigida a padres de familia

1. Usted cree que el juego aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños

Siempre Casi siempre Poco Nunca

2. Usted ha evaluado el aprendizaje que tiene su hijo mediante el desarrollo del juego dirigido

Siempre Casi siempre Poco Nunca

3. El juego sirve para que el niño explore sensaciones como la emoción

Siempre Casi siempre Poco Nunca

4. Cree usted que el juego estimula la capacidad de razonar del niño

Siempre Casi siempre Poco Nunca

5. Su niño se integra fácilmente por medio del juego

Siempre Casi siempre Poco Nunca

6. El maestro evalúa el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños mediante la capacidad de razonamiento que tiene

Siempre Casi siempre Poco Nunca

7. Es importante que el niño se divierta aprendiendo

Siempre Casi siempre Poco Nunca

8. Considera compleja la enseñanza que se proporciona a su hijo

Siempre Casi siempre Poco Nunca

9. Usted cree que los niños participan en los juegos asociativos

Siempre Casi siempre Poco Nunca

10. Cree necesario que el maestro implemente una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de la enseñanza aprendizaje.

Siempre Casi siempre Poco Nunca

Anexo # 5
TABULACIÓN DE PREGUNTAS DEL DOCENTE

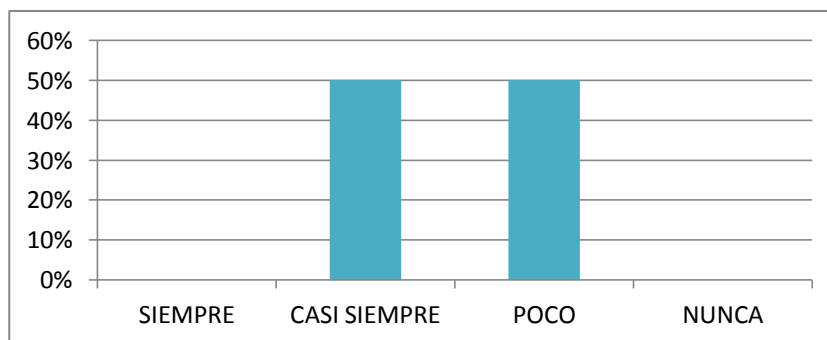
1. El juego aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños

Cuadro # 1 Aporte del juego

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	0	0,00%
CASI SIEMPRE	2	50,00%
POCO	2	50,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"
Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 1 Aporte del juego



Análisis

La pregunta planteada sobre el aporte del juego en la educación los docentes respondieron los siguientes el 50% casi siempre y el 50% poco, lo que representa que los docentes piensan que casi siempre el juego debe ser integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Interpretación

Los maestros opinan que el juego además de ser una actividad de recreación también puede ser adaptado al proceso de enseñanza – aprendizaje que deben tener los niños.

2. Los niños aprenden a través del juego dirigido

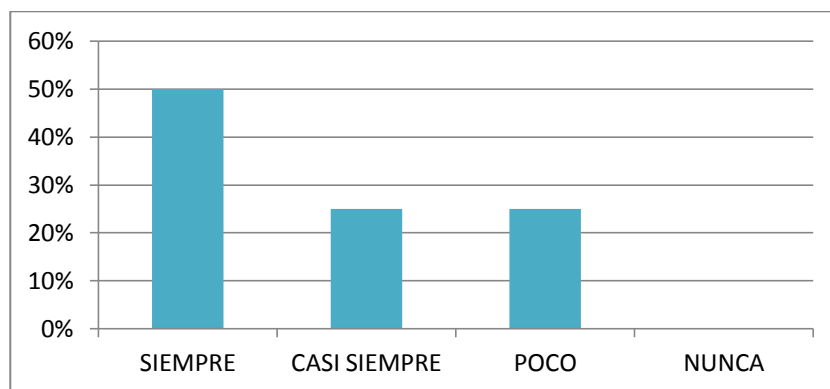
Cuadro # 2 Aprendizaje de los niños

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50,00%
CASI SIEMPRE	1	25,00%
POCO	1	25,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 2 Aprendizaje de los niños



Análisis

La pregunta planteada sobre el aprendizaje a través del juego dirigido los docentes respondieron los siguientes el 50% siempre, 25% casi siempre y el 25% poco, lo que representa que los docentes piensan que casi siempre el juego debe ser integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Interpretación

El juego dirigido posee lineamientos y condiciones para realizarse por ello el maestro opinan que siempre o casi siempre puede implementarse en la clase.

3. Los niños exploran sensaciones a través del juego

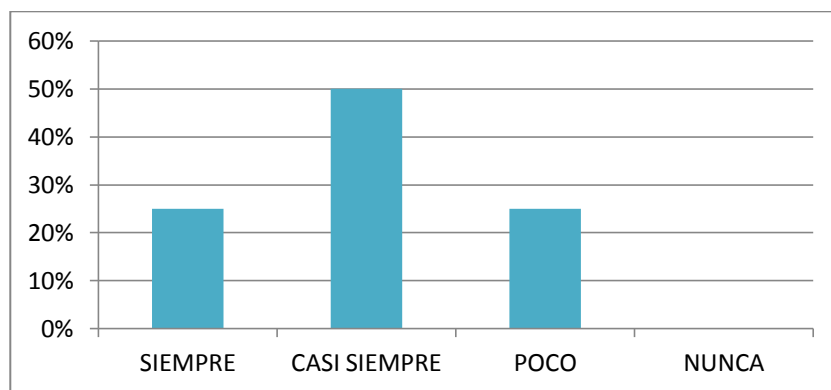
Cuadro # 3 Exploran sensaciones

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25,00%
CASI SIEMPRE	2	50,00%
POCO	1	25,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 3 Exploran sensaciones



Análisis

La pregunta planteada sobre si los niños exploran sensaciones a través del juego los docentes respondieron los siguientes el 25% siempre, 50% casi siempre y el 25% poco, lo que representa que los docentes piensan que casi siempre los niños exploran sensaciones a través del juego.

Interpretación

Las sensaciones que se desarrollan frente al juego son las de afectividad y estímulos motrices a través de utilizar diferentes objetos con texturas diferentes.

4. Los niños estimulan la capacidad de razonamiento a través del juego

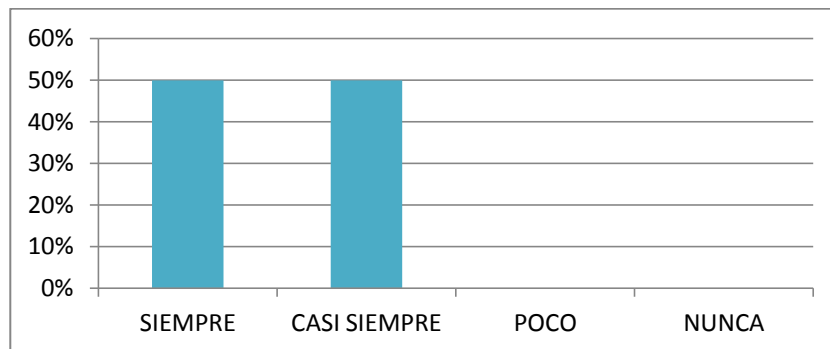
Cuadro # 4 Capacidad de razonamiento

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	50,00%
CASI SIEMPRE	2	50,00%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 4 Capacidad de razonamiento



Análisis

La pregunta planteada sobre si se estimula la capacidad de razonamiento del niño mediante el juego los docentes respondieron los siguientes el 50% siempre, 50% casi siempre, lo que representa que los docentes piensan el juego permite que el niño desarrolle su capacidad intelectual

Interpretación

El intelecto del menor es fácil de estimular simplemente se necesita que ponga toda su atención y aplique estrategias de desarrollo por ello es importante que incursione el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

5. Usted propicia la integración de los niños mediante el juego

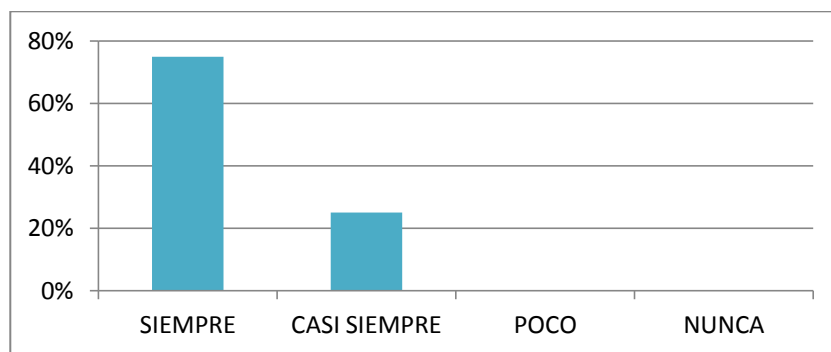
Cuadro # 5 Juego como integración

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75,00%
CASI SIEMPRE	1	25,00%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 5 Juego como integración



Análisis

La pregunta planteada sobre si el juego es integración los docentes respondieron los siguientes el 75% siempre, 25% casi siempre, lo que representa que los docentes utilizan el juego para integrar a los estudiantes

Interpretación

El juego es utilizado dentro del aula de clase para iniciar una actividad de manera dinámica y divertida por ello la integración es propiciada por la actividad lúdica.

6. El proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños se evalúa mediante la capacidad de razonamiento que tiene.

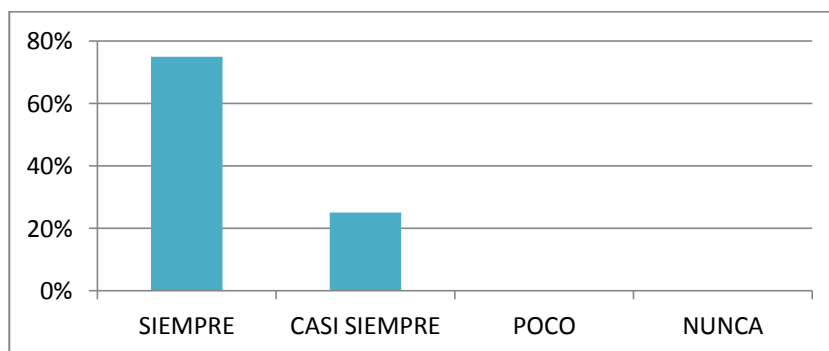
Cuadro # 6 Proceso de enseñanza-aprendizaje.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	75,00%
CASI SIEMPRE	1	25,00%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 6 Proceso de enseñanza - aprendizaje



Análisis

La pregunta planteada sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño los docentes respondieron los siguientes el 75% siempre, 25% casi siempre, lo que representa que los docentes evalúan la capacidad del niño durante el proceso de enseñanza-aprendizaje

Interpretación

El docente siempre en cualquier actividad evalúa la capacidad de aprendizaje, razonamiento.

7. Considera que la mejor forma de enseñar es divirtiéndose

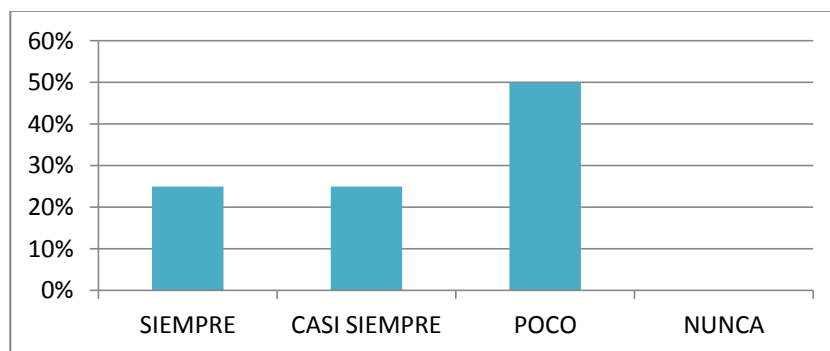
Cuadro # 7 Formas de enseñar

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25,00%
CASI SIEMPRE	1	25,00%
POCO	2	50,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 7 Formas de enseñar



Análisis

La pregunta planteada sobre la mejor forma de enseñar los docentes respondieron los siguientes el 25% siempre, 25% casi siempre y 50% poco, lo que indica que pocas veces es necesario divertirse para aprender

Interpretación

El docente dicen que la mejor forma de enseñar pocas veces es divirtiéndose porque de esta manera los estudiantes no le dan la debida importancia a la clase.

8. La enseñanza es compleja en los niños

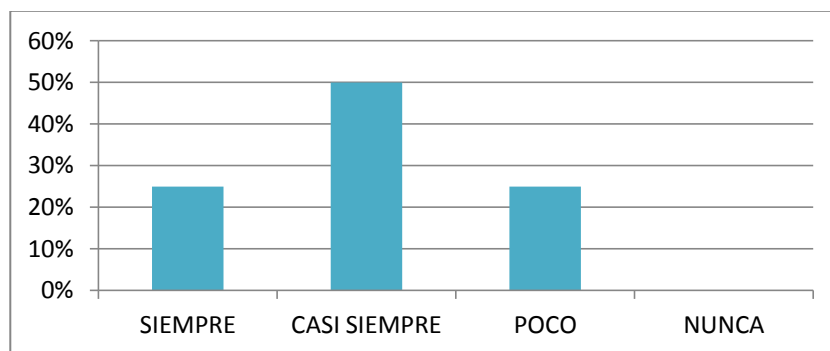
Cuadro # 8 Enseñanza compleja

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25,00%
CASI SIEMPRE	2	50,00%
POCO	1	25,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 8 Enseñanza compleja



Análisis

La pregunta planteada sobre la enseñanza compleja los docentes respondieron los siguientes el 25% siempre, 50% casi siempre y 25% poco, lo que indica que casi siempre la enseñanza es compleja

Interpretación

La enseñanza en los estudiantes de inicial es compleja debido a la edad de los escolares.

9. A los niños les agrada participar en los juegos asociativos

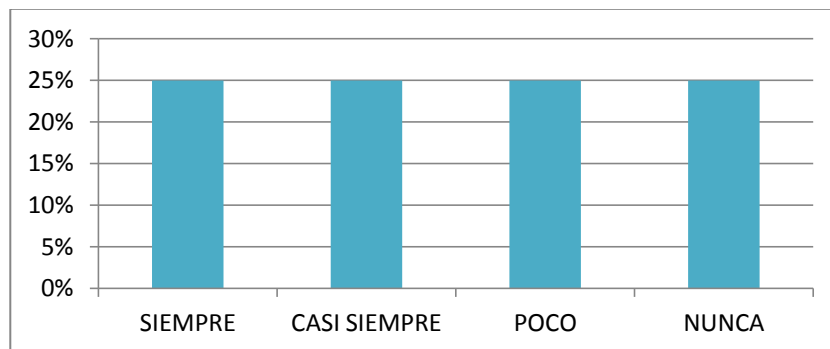
Cuadro # 9 Participación en juegos asociativos

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	1	25,00%
CASI SIEMPRE	1	25,00%
POCO	1	25,00%
NUNCA	1	25,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 9 Participación en juegos asociativos



Análisis

La pregunta planteada sobre la participación de los niños en juegos asociativos los docentes respondieron los siguientes el 25% siempre, 50% casi siempre y 50% poco, lo que indica que casi siempre la enseñanza es compleja

Interpretación

No todos los niños les gustan participar en los juegos asociativos y de integración debido a la timidez del infante.

10. Usted implementaría una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de la enseñanza aprendizaje

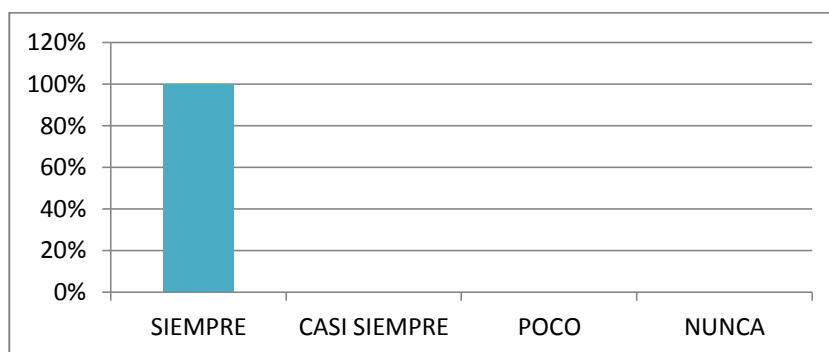
Cuadro # 10 Implementación de guía de estrategias lúdicas

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	4	100,00%
CASI SIEMPRE	0	0,00%
POCO	0	0,00%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	4	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 10 Implementación de guía de estrategias lúdicas



Análisis

La pregunta planteada sobre la implementación de una guía de estrategias los docentes respondió el 100% siempre lo que indica que casi siempre son bueno los materiales pedagógicos.

Interpretación

El material didáctico siempre es bueno por ello si se implementaría la guía didáctica de actividades para desarrollar en la jornada de clase

TABULACIÓN DE PREGUNTAS DEL PADRE DE FAMILIA

1. Usted cree que el juego aporta en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños

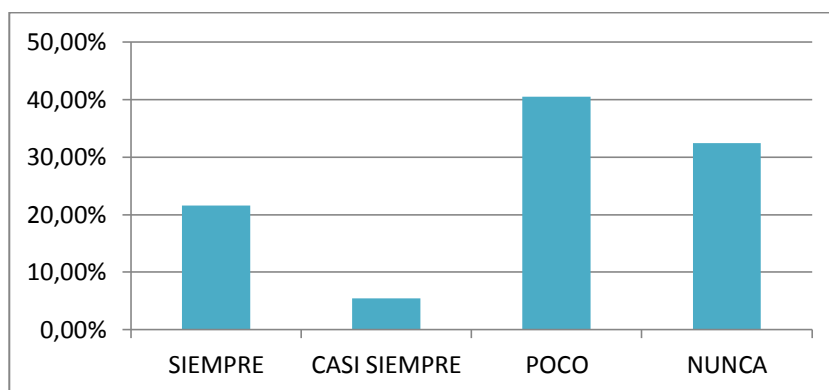
Cuadro # 1 Aporte del juego en el proceso de enseñanza

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	21,62%
CASI SIEMPRE	2	5,41%
POCO	15	40,54%
NUNCA	12	32,43%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 1 Aporte del juego en el proceso de enseñanza



Análisis

La pregunta planteada sobre el aporte del juego en la educación los docentes respondieron los siguientes el 21,62% siempre, 5,41% casi siempre y el 40,54% poco, y 32,43% nunca lo que representa que los padres piensan que poco el juego es parte de la enseñanza

Interpretación

Los padres de familia hacen referencia que el juego es recreación y no formación por ello piensan que no debe ser incluido en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

2. Usted ha evaluado el aprendizaje que tiene su hijo mediante el desarrollo del juego dirigido

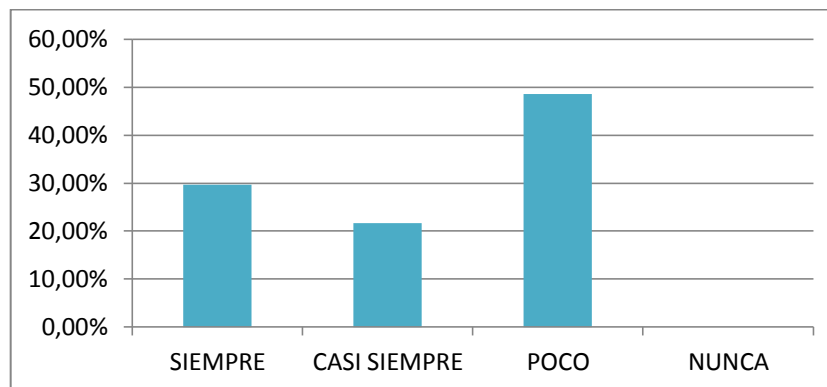
Cuadro # 2 Aprendizaje mediante juego dirigido

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	11	29,73%
CASI SIEMPRE	8	21,62%
POCO	18	48,65%
NUNCA	0	0,00%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 2 Aprendizaje mediante juego dirigido



Análisis

La pregunta planteada sobre el aprendizaje a través del juego dirigido los padres de familia respondieron los siguientes el 29,73% siempre, 21,62% casi siempre, 48,65% poco, lo que representa que los docentes piensan que pocas veces ha evaluado el aprendizaje que tiene su hijo mediante el juego.

Interpretación

El juego dirigido no contribuye al aprendizaje según los padres de familia, más bien aducen que es una distracción.

3. El juego sirve para que el niño explore sensaciones como la emoción

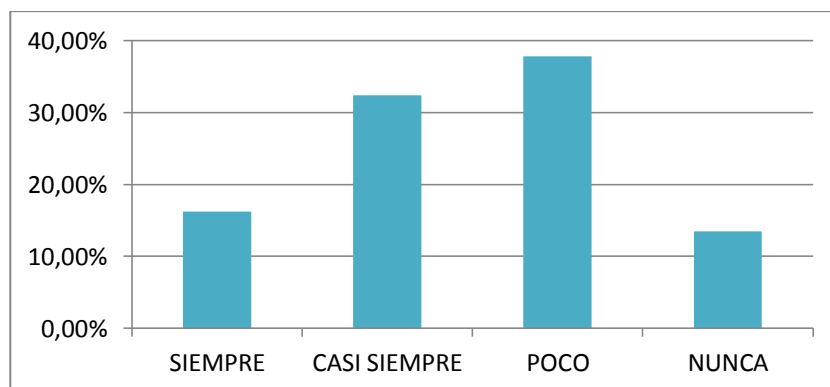
Cuadro # 3 Explorar sensaciones mediante el juego

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	6	16,22%
CASI SIEMPRE	12	32,43%
POCO	14	37,84%
NUNCA	5	13,51%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 3 Explorar sensaciones mediante el juego



Análisis

La pregunta planteada sobre si los niños exploran sensaciones a través del juego los padres dijeron lo siguiente 16,22% siempre, el 32,43% casi siempre, 37,84% poco y el 13,51% nunca, lo que representa que los padres de familia mencionen que el juego es una actividad recreativa.

Interpretación

El desconocimiento por parte de los padres en referencia a las sensaciones y emociones que produce el juego es indiferente.

4. Cree usted que el juego estimula la capacidad de razonar del niño

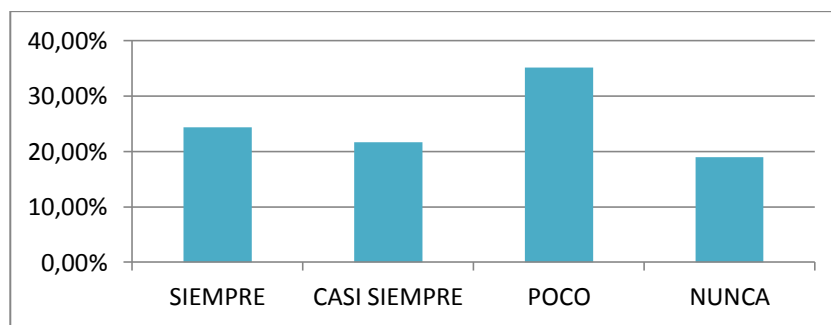
Cuadro # 4 Capacidad de razonamiento del niño

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	9	24,32%
CASI SIEMPRE	8	21,62%
POCO	13	35,14%
NUNCA	7	18,92%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 4 Capacidad de razonamiento del niño



Análisis

La pregunta planteada sobre si se estimula la capacidad de razonamiento del niño mediante el juego los padres de familia respondieron los siguientes el 24,32% siempre, 21,62% casi siempre, el 35,14% poco, y 18,92% nunca, lo que representa que los padres dicen que poco el juego estimula la capacidad de razonamiento del niño

Interpretación

Según el padre de familia las capacidades mentales y de razonamiento del niño se deben estimular en clase y con materiales pedagógicos como libros entre otros instrumentos educativos

5. Su niño se integra fácilmente por medio del juego

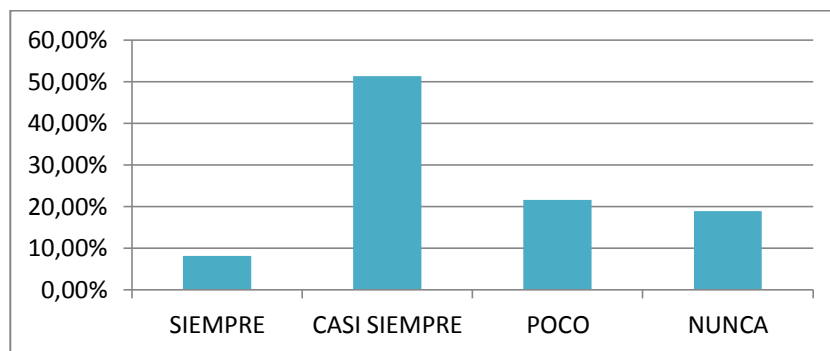
Cuadro # 5 Facilidad de integración

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	3	8,11%
CASI SIEMPRE	19	51,35%
POCO	8	21,62%
NUNCA	7	18,92%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 5 Facilidad de integración



Análisis

La pregunta planteada sobre si el juego es integración los padres de familia respondieron el 8,11% siempre, el 51,35% casi siempre, el 21,62% poco y el 18,92% nunca, lo que representa que los padres de familia que los niños casi siempre se integran con facilidad.

Interpretación

Los padres dicen que sus hijos son participativos y le exigen que se incluyan en las clases impartidas en el aula de clase.

6. El maestro evalúa el proceso de enseñanza- aprendizaje en los niños mediante la capacidad de razonamiento que tiene

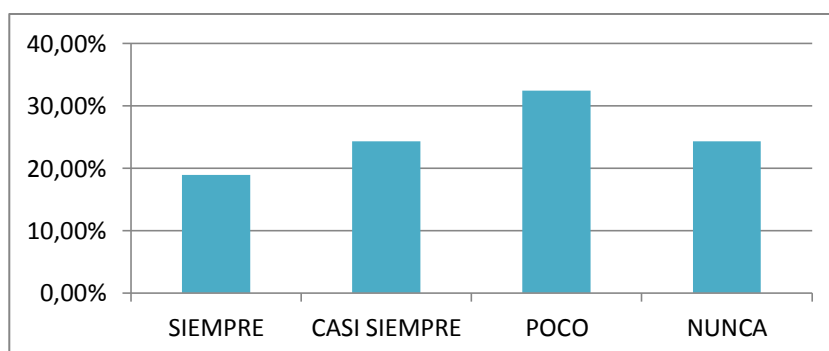
Cuadro # 6 Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	7	18,92%
CASI SIEMPRE	9	24,32%
POCO	12	32,43%
NUNCA	9	24,32%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 6 Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.



Análisis

La pregunta planteada sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño los padres de familia respondieron el 18,92% siempre, el 24,32% casi siempre, el 32,43% poco y el 24,32% nunca, lo que representa que los padres de familia poco observa el procedimiento de evaluación practicado por los docentes.

Interpretación

El desinterés por parte de los padres de familia hace que no se preocupen en la formación y en los métodos de evaluación que aplica el docente en clase.

7. Es importante que el niño se divierta aprendiendo

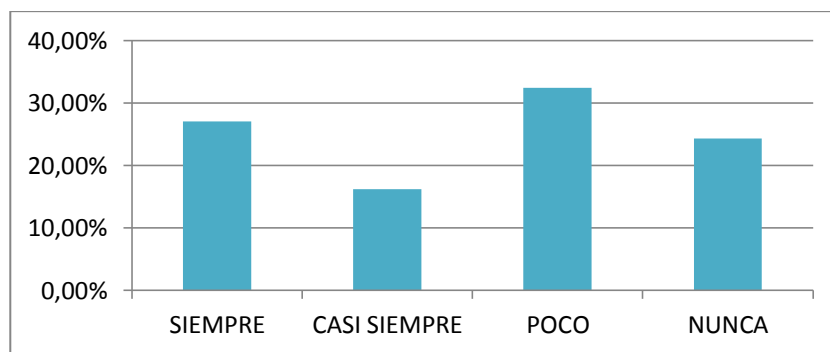
Cuadro # 7 Importancia de la diversión

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	27,03%
CASI SIEMPRE	6	16,22%
POCO	12	32,43%
NUNCA	9	24,32%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 7 Importancia de la diversión



Análisis

La pregunta planteada sobre la importancia de la diversión en el aprendizaje los padres respondieron los siguientes el 27,03% siempre, el 16,22% casi siempre, el 32,43% poco y el 24,32% nunca.

Interpretación

El aprendizaje con la diversión no deben mezclarse por ello no se debe incluir en el proceso de enseñanza según los padres de familia al ser encuestados.

8. Considera compleja la enseñanza que se proporciona a su hijo

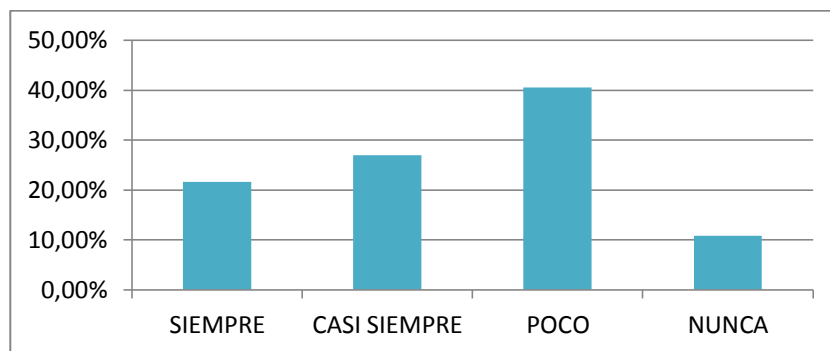
Cuadro # 8 Enseñanza compleja

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	8	21,62%
CASI SIEMPRE	10	27,03%
POCO	15	40,54%
NUNCA	4	10,81%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 8 Enseñanza compleja



Análisis

La pregunta planteada sobre la enseñanza que le proporcionan al estudiante es compleja los padres respondieron los siguientes el 21,62% siempre, el 27,03% casi siempre, el 40,54% poco y el 10,81% nunca.

Interpretación

Los padres hacen referencia que la enseñanza en la institución es poco compleja.

9. Usted cree que los niños participan en los juegos asociativos

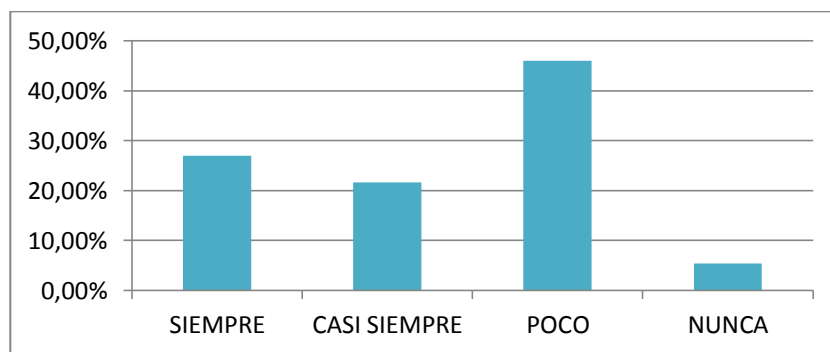
Cuadro # 9 Participación en juegos asociativos

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	27,03%
CASI SIEMPRE	8	21,62%
POCO	17	45,95%
NUNCA	2	5,41%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 9 Participación en juegos asociativos



Análisis

La pregunta planteada sobre la participación de los niños en juegos asociativos los padres de familia respondieron que el 27,03% siempre, el 21,62% casi siempre, el 45,95% poco y el 5,41% nunca.

Interpretación

A los niños cuando se trata de juego son pocos participativos debido a la timidez o al no tener mucha amistad en el aula de clase.

10. Cree necesario que el maestro implemente una guía de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de la enseñanza aprendizaje.

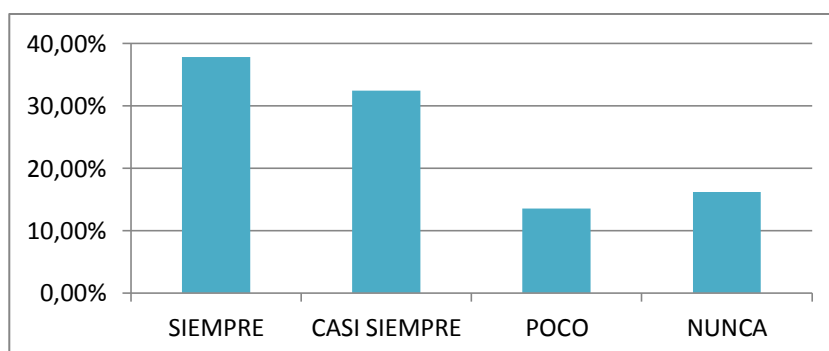
Cuadro # 10 Implementación de guía de estrategias lúdicas

CATEGORÍA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	14	37,84%
CASI SIEMPRE	12	32,43%
POCO	5	13,51%
NUNCA	6	16,22%
TOTAL	37	100,00%

Fuente: Centro Educativo "Isidro Ayora"

Realizado por: Irma Esmeralda Vera Miranda

Gráfico # 10 Implementación de guía de estrategias lúdicas



Análisis

La pregunta planteada sobre la implementación de una guía de estrategias los padres de familia mencionan que el 37,84% siempre, el 32,43% casi siempre, el 13,51% poco y el 16,22% nunca

Interpretación

Al decir los padres de familia mencionan que si es necesaria la ayuda de algún instrumento pedagógico que facilite la planificación de las clases y a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

EN LAS SESIONES DE TUTORIAS CON LA MSC ÁNGELA JORDÁN

FOTO # 1



FOTO # 2



FOTO # 3





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

SUMMARY

A game is an activity that is used as fun and enjoyment for its participation the actors are the children mainly for that reason it is important that the students perform directed or associative game; In many cases, serves as an educational tool. The games normally differ from the works for the purpose of their realization, but in many cases these do not have a very clear difference. Also a game is considered a recreational exercise submitted to the contest of rules.

The inclusion of the game in the teaching-learning process is a fairly viable possibility since it is included in the fun with content for example the game of mouse mouse is put into practice the notions inside-out, in addition to precision and agility when running , Games have their advantages as interaction with other people of the same age as the child, promote friendship with other children, integration is always important in education as teamwork fosters relationships and bonds of friendship.



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



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

Babahoyo, 1 de noviembre del 2016

En mi calidad de Lectora del Informe final del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio, **0272, 14 de julio del 2016** mediante resolución **CD-FAC.C.J.E. – S.O – 006 – RES- 002-2016** certifico que el sr(a)(ita) **IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA** ha desarrollado el trabajo de grado titulado:

**JUEGO Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO
EDUCATIVO “ISIDRO AYORA”, CANTÓN VENTANAS, PROVINCIA
DE LOS RÍOS.**

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

MSC. DARLI GARÓFALO
LECTOR DEL INFORME FINAL



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



[INFORME DE ACTIVIDADES DEL TUTOR]

Babahoyo, 9 de noviembre del 2016

Msc.

Marisol Chávez Jiménez

COORDINADORA DE LA CARRERA EDUCACIÓN PARVULARIA

Presente.-

De mis consideraciones:

En mi calidad de tutora del Proyecto de Investigación, designado por el consejo directivo con oficio 0272 -14 de julio del 2016, del Srta. IRMA ESMERALDA VERA MIRANDA cuyo título es:

JUEGO Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "ISIDRO AYORA", CANTÓN VENTANAS, PROVINCIA DE LOS RÍOS.

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

DATOS DEL ESTUDIANTE	
Numero de Cedula	120276477-3
Teléfono	0959651294
Correo Electrónico	iirma1971@hotmail.com
Dirección domiciliaria	Ventanas
DATOS ACADEMICOS	
Carrera estudiante	EDUCACIÓN PARVULARIA
Fecha de Ingreso	22/ Mayo/ 2010
Fecha de culminación	28 /Febrero / 2016
Título del Trabajo	JUEGO Y SU APORTE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "ISIDRO AYORA", CANTÓN VENTANAS, PROVINCIA DE LOS RÍOS
Título a obtener	LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA
Líneas de Investigación	DIDÁCTICA EDUCACIÓN Y DESARROLLO SOCIAL TALENTO HUMANO EDUCACIÓN Y DOCENCIA
Apellido y Nombre tutor	MSC. Ángela Jordán Y.
Relación de dependencia del docente con la UTB	DOCENTE CONTRATADA
Perfil Profesional del Docente	Magister en gerencia de proyectos educativos y sociales
Fecha de certificación del trabajo de grado	2016

Atentamente

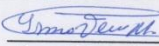

MSC. Ángela Jordán Y.
DOCENTE TUTOR



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

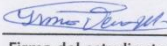
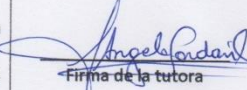
SESIONES DE TRABAJO TUTORIAL
PRIMERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 27 de septiembre del 2016

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

SEGUNDA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 28 de septiembre 2016

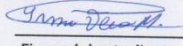
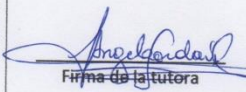
Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
<ul style="list-style-type: none">se elaboró el cuestionario de preguntasse trabajó en la aplicación de la prueba del chi cuadrado	<ol style="list-style-type: none">Con la ayuda de las variables se elaboró el listado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



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

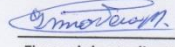
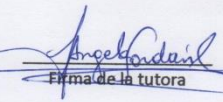
TERCERA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 4 de octubre 2016

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

CUARTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 11 de octubre 2016

Resultados generales alcanzados	Actividades realizadas	Firma del tutor y estudiante
Se procedió al desarrollo de la propuesta	<ol style="list-style-type: none">1. Se elabora la alternativa propuesta.2. Se diseña los aspectos básicos de la alternativa.3. Con la ayuda de un listado de verbos se hicieron varios borradores de objetivos.4. Se pule la estructura general de la propuesta.	<p> Firma del estudiante</p> <p> Firma de la tutora</p>



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

QUINTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 12 de octubre 2016

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

SEXTA SESIÓN DE TRABAJO

Babahoyo, 18 de octubre 2016

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

MSC. ÁNGELA JORDÁN YÉPEZ.

TUTORA DEL INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN