



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



**INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACION
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN: EDUCACIÓN BÁSICA**

TEMA

**JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE
LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO.**

AUTORA:

SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH

TUTORA:

Msc. ACOSTA LUIS DANIA

BABAHOYO- LOS RIOS -ECUADOR

2017-2018



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



DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional. A mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño y apoyo incondicional sin importar nuestras diferencias de opiniones. A mis hijos, a quien quiero mucho por compartir momentos significativos conmigo y por siempre estar dispuestos a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

Segura Bolaños Meylee Lisbeth



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



AGRADECIMIENTO

Me van a faltar páginas para agradecer a las personas que se han involucrado en la realización de este trabajo, sin embargo merecen reconocimiento especial mi Madre que con su esfuerzo y dedicación me ayudó a culminar mi carrera universitaria y me dieron el apoyo suficiente para no decaer cuando todo parecía complicado e imposible.

Asimismo, agradezco infinitamente a mis hijos que con sus palabras me hacían sentir orgulloso de lo que soy y de lo que les puedo enseñar. Espero que siempre sean mi fuerza para que puedan seguir avanzando en su camino.

De igual forma, agradezco a mi Director de Tesis, que gracias a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo. A los Profesores que me han visto crecer como persona, y gracias a sus conocimientos hoy puedo sentirme dichoso y contento.

Segura Bolaños Meylee Lisbeth



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



AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, **SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH**, portadora de la cédula de ciudadanía **120694850-5**, en calidad de autor (a) del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la Obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención **EDUCACIÓN BÁSICA**, declaro que soy autor (a) del presente trabajo de investigación, el mismo que es original, auténtico y personal, con el tema:

JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LIZARDO GARCÍA AVILÉS” DE LA PARROQUIA “ZAPOTAL”, CANTÓN “VENTANAS”, PROVINCIA “LOS RÍOS”

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

SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH

CI. 1207108562



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



RESUMEN

El juego es la esencia del niño y niña, que interactúa y asume roles de la realidad convirtiéndose en una poderosa herramienta en las actividades de la vida cotidiana y para el desarrollo social.

Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el rol de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Por este motivo la imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma dramática. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como policías y ladrones, mamá y papá e indios y vaqueros, en los que ellos se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

Si hablamos del juego de roles en la práctica social en el preescolar, vamos a referirnos como el juego es la mejor forma de comunicarse en los niños y niñas, ya que su deseo de conocer entender y dominar su realidad, es su impulso natural. En la infancia la actividad lúdica es la manera más natural de comunicarse, ya sea con los objetos, los niños y el mundo social y natural.

PALABRAS CLAVE: Juego, roles, imitación, niños, imaginación



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



SUMMARY

The game is the essence of the boy and girl, who interacts and assumes roles of reality becoming a powerful tool in the activities of daily life and for social development. A role-playing game is an interpretive-narrative game in which the players assume the role of imaginary characters throughout a story or plot in which they interpret their dialogues and describe their actions. There is no script to follow, since the development of the story is completely subject to the decisions of the players. For this reason, imagination, oral narration, originality and ingenuity are essential for the proper development of this dramatic form. In a way, RPGs are the adult version of children's fantasy games, like policemen and thieves, mom and dad and Indians and cowboys, in which they imagine themselves to be a character they really are not. If we talk about the role play in social practice in preschool, we will refer to how the game is the best way to communicate in children, since their desire to know understand and master their reality, is their natural impulse. In childhood, playful activity is the most natural way to communicate, whether with objects, children and the social and natural world.

KEY WORDS: Game, roles, imitation, children, imagination



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



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

Babahoyo, 13 de diciembre de 2018

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, designado por el Consejo Directivo con oficio **SE 003**, con fecha, **JULIO 24 DEL 2018**, mediante resolución N° **-002-2018**, certifico que el Sr. (a) (ta), **SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH** desarrollado el Proyecto titulado:

JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LIZARDO GARCÍA AVILÉS” DE LA PARROQUIA “ZAPOTAL”, CANTÓN “VENTANAS”, PROVINCIA “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 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 la comisión de especialistas de sustentación designado para la defensa del mismo.



Msc. ACOSTA LUIS DANIA
DOCENTE DE LA FCJSE.



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

RESULTADO DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

EL TRIBUNAL EXAMINADOR DEL PRESENTE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN, TITULADO: **JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LIZARDO GARCÍA AVILÉS” DE LA PARROQUIA “ZAPOTAL”, CANTÓN “VENTANAS”, PROVINCIA “LOS RÍOS”**

PRESENTADO POR EL SEÑOR (ITA): SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH

OTORGA LA CALIFICACIÓN DE:

9.34 (nueve punto treinta y cuatro)

EQUIVALENTE A:

Muy Bueno

TRIBUNAL:

Msc. Peggy Jara Verónica
Msc. Hernández Jara Peggy Verónica
DELEGADO DEL DECANO

Msc. Obando Berruz Nora Silvana
Msc. Obando Berruz Nora Silvana
COORDINADOR DE CARRERA

Msc. León castro Angeliza Mirella
Msc. León castro Angeliza Mirella
DELEGADO DEL CIDE

Ab. Isela Berruz Moscoso
Ab. Isela Berruz Moscoso
SECRETARIA GENERAL
FAC.CC.JJ.J.S.S.EE





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



Babahoyo, 12 diciembre del 2018

**CERTIFICACIÓN DE PORCENTAJE DE SIMILITUD CON OTRAS FUENTES
EN EL SISTEMA DE ANTIPLAGIO**

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Investigación de la Sr. (a)(ta) **SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH**, cuyo tema es: **JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LIZARDO GARCÍA AVILÉS” DE LA PARROQUIA “ZAPOTAL”, CANTÓN “VENTANAS”, PROVINCIA “LOS RÍOS”**, certifico que este trabajo investigativo fue analizado por el Sistema Antiplagio Urkund, obteniendo como porcentaje de similitud de **[8%]**, resultados que evidenciaron las fuentes principales y secundarias que se deben considerar para ser citadas y referenciadas de acuerdo a las normas de redacción adoptadas por la institución.

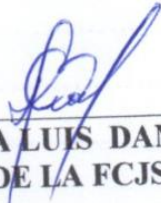
Considerando que, en el Informe Final el porcentaje máximo permitido es el 10% de similitud, queda aprobado para su publicación.

URKUND

Documento	Proyecto Melee Segura Urkund.docx (D45910008)
Presentado	2018-12-17 14:09 (-05:00)
Presentado por	Dania Acosta Luis (dacostal@utb.edu.ec)
Recibido	dacostal.utb@analysis.urkund.com

8% de estas 21 páginas, se componen de texto presente en 8 fuentes.

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


Msc. ACOSTA LUIS DANIA
DOCENTE DE LA FCJSE.

INDICE GENERAL

Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Certificado de autoría intelectual	iv
Certificado del tutor del informe final	v
Resumen	vi
Summary	vii
Resultado de trabajo de graduación	viii
Informe final del sistema Urkund	ix
1 Introducción	1

CAPÍTULO I DEL PROBLEMA

1.1 Idea o tema de investigación	3
1.2 Marco Contextual	3
1.2.1 Contexto internacional	3
1.2.2 Contexto nacional	4
1.2.3 Contexto local	4
1.2.3 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	7
1.6 Justificación	8
1.7 Objetivo de la investigación	9
1.7.1 Objetivo general	9
1.7.2 Objetivo específico	9

CAPITULO II MARCO TEORICO O REFERENCIAL.

2.1 Marco teórico	10
2.1.1 Marco conceptual	10
2.1.2 Marco referencial sobre la problemática de la investigación	35
2.1.2.1 antecedentes de investigación	49
2.1.2.2 Categorías de análisis	49
2.1.3 Postura teórica	50

2.2 Hipótesis	53
2.2.1 Hipótesis general	53
2.2.2 Subhipotesis o derivadas	53
2.2.3 variables	53
CAPITULO III RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.	
3.1 Resultados obtenidos de la investigación	54
3.1.1 Prueba estadísticas aplicadas	54
3.1.2 Análisis e interpretación de datos	56
3.2 Conclusiones específicas y generales	63
3.2.1 Específicas	63
3.2.2 General	63
3.3 Recomendaciones específicas y generales	64
3.3.1 Específicas	64
3.3.2 General	64
CAPITULO IV PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.	
4.1 Propuesta de aplicación de resultados	65
4.1.1 Alternativa obtenida	65
4.1.2 Alcance de la alternativa	65
4.1.3 Aspectos básicos de la alternativa	66
4.1.3.1 Antecedentes	67
4.2.2 Objetivos	68
4.2.2.1 General	68
4.2.2.2 Específicos	69
4.3.3 Estructura General de la propuesta	69
4.3.3.1 Título	70
4.3.3.2 Componentes	70
4.4 Resultados obtenidos de la propuesta	96
Bibliografía	98
Anexos	101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Juegos didácticos	55
Tabla 2 Proceso de aprendizaje	56
Tabla 3 Como considera sus clases.....	57
Tabla 4 La opción de aprendizaje	58
Tabla 5 Simular los juegos	59
Tabla 6 Cuantas horas utiliza	60
Tabla 7 Los estudiantes realizan juegos	61
Tabla 8 A través de juego	62

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Grafico 1 Juegos didácticos	55
Grafico 2 Proceso de aprendizaje	56
Grafico 3 Como considera sus clases.....	57
Grafico 4 La opción de aprendizaje	58
Grafico 5 Simular los juegos	59
Grafico 6 Cuantas horas utiliza	60
Grafico 7 Los estudiantes realizan juegos	61
Grafico 8 A través de juego	62

1 Introducción

Por medio de la realización de este trabajo se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego. Conoceremos acerca de cuál es la importancia bajo todos los aspectos desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc. que tiene el juego en la vida de los niños. También se tocará el tema de cómo se concibe el aprendizaje mediante el juego, destacando bajo esta perspectiva de igual manera cual es una de las principales importancias del juego para los niños.

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños. Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres. Como docentes tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc.

El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

Capítulo I, se detalla específicamente la realidad del problema, enfocando los aspectos como: contexto de investigación, problema de investigación, causas, formulación del problema, objetivos de investigación, interrogantes de investigación y justificación.

Capítulo II, en el marco teórico se desarrollan los antecedentes del estudio, las fundamentaciones, bases teóricas que respaldan las teorías enfocadas a las variables y se fundamenta en análisis de las citas.

Capítulo III, Resultados obtenidos de la investigación, prueba estadísticas aplicadas, análisis e interpretación de datos, conclusiones general y específicas, recomendaciones general y específicas.

Capítulo IV La propuesta contiene la alternativa obtenida, el alcance de la alternativa, aspectos básicos de la alternativa con sus antecedentes, objetivos, estructura general de la propuesta, plantea el título componentes, bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

1.1 Idea o Tema de Investigación

Juegos infantiles y su influencia en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado de la escuela de Educación Básica “Lizardo García Avilés” de la Parroquia “Zapotal”, Cantón “Ventanas”, Provincia “Los Ríos”

1.2 Marco Contextual

1.2.1 Contexto Internacional

A nivel internacional en lo que respecta Juegos infantiles en el proceso de aprendizaje existe un interés general de los diferentes organismos internacionales por promover las mejores condiciones en favor de la infancia, especialmente dadas las situaciones actuales que aquejan a la población infantil en el mundo entero. Tales entidades y organismos internacionales como la UNESCO y el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia - UNICEF, de manera constante ofrecen campañas de promoción que buscan defender y garantizar los derechos de los infantes; en este caso, atendiendo el contexto educativo, entendido como el espacio desde el cual el niño/a recibe formación que le permitirá alcanzar las competencias para afrontar las situaciones de su vida.

En este sentido, la UNICEF (2016) refiriéndose a la Convención de los Derechos del niño, considera que las acciones formativas de los niños no sólo deben de garantizar el acceso a la escuela, sino garantizar que la educación que reciben en sus escuelas sea de calidad, y les ofrezca las condiciones que requiere para vivir plenamente su infancia. Jugar es hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. El niño que juega es feliz y, cuando un niño es feliz con toda seguridad

aprenderá antes. El primer acto creativo del ser humano es jugar y, jugar significa indagar, conocer, descubrir todo lo que se necesita para hacerse adultos.

1.2.2 Contexto Nacional

A nivel nacional existen acciones en el Ecuador, se puede decir que la finalidad de la educación es formar al ser humano como persona capaz de actuar libre y responsablemente en la sociedad. Por supuesto que esta tarea implica una serie de actitudes, condiciones y capacidades, que conllevan a un compromiso personal de parte de los docentes, que deben aplicarse a los contextos específicos de cada país o región. La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo a la época y al contexto en que está inserta.

Los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, una “tábula rasa” en la que se almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el profesor, por educandos capaces de construir su propio aprendizaje. Los niños se sienten atraídos por el juego y, está en las manos de los adultos saber aprovechar esta situación para que aprendan sin esfuerzo de manera natural y pasando un buen rato.

1.2.3 Contexto Local

En las diferentes instituciones hemos visto como los juegos son considerados desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de

experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia desde los únicos de la educación debe ser fomentada.

1.2.3 Contexto Institucional

La Institución de Educación Básica “Lizardo García Avilés” de la Parroquia “Zapotal”, Cantón “Ventanas”, Provincia “Los Ríos” vemos que se presentan muchos problemas en relación con los juegos infantiles y su influencia en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado forma personas para la convivencia, mediante la socialización de los saberes y valores, fomentando la práctica de la democracia, la participación, las competencias ciudadanas, el desarrollo de la personalidad, el reconocimiento pluricultural, en lo Local, Regional y Nacional, respeto a la libertad de cultos, creencias y desarrollo la capacidad de interrelacionarse con los demás. Durante toda la vida reflejamos en el juego lo que captamos de la realidad.

El juego, aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, iteramos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al entorno nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este

modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos.

1.3 Situación Problemática

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia.

En la escuela de educación básica “Lizardo García Avilés” se encuentra con gran número de estudiantes que tiene deficiencia en el proceso de aprendizaje. Existen muchos problemas hoy en día en el proceso de aprendizaje de los niños es más afectivo si se realiza por medio de juegos didácticos, ya que a través de los mismos los niños aprenden y al mismo tiempo se divierten. Existe variedad de juegos que se encargan de proporcionar conocimientos de calidad, de manera divertida y variada, hacen que para los niños el aprender sea algo divertido y no una actividad monótona. Los juegos didácticos son una buena forma para que los niños vivan esa linda etapa de la vida por la que están pasando, divirtiéndose y al mismo tiempo aprendiendo y desarrollando diferentes habilidades.

1.4 Planteamiento del Problema

1.4.1 Problema General

¿De qué manera influyen los juegos infantiles en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado de la escuela de Educación Básica Lizardo García Avilés de la Parroquia Zapotal, Cantón Ventanas, Provincia de Los Ríos?

1.4.2 Subproblemas o Derivados

- ¿Cómo se pueden analizar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases?
- ¿De qué manera influye el observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases?
- ¿Cómo crear actividades lúdicas pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases?

1.5 Delimitación de la Investigación

De contenido

Campo: Educativo

Área: Lengua

Aspecto: Los juegos infantiles en el proceso de aprendizaje

Institución: Escuela de Educación Básica Lizardo García Avilés

Provincia: Los Ríos

Cantón: Ventanas

Parroquia: Zapotal

De tiempo: La investigación se desarrollara durante el periodo académico 2018- 2019.

1.6 Justificación

Este tema es de gran importante porque la educación inicial es la base de la educación para que los pueda tener un buen desenvolvimiento en sus actividades. Si los motivamos o lo estimulamos su desenvolvimiento en las aulas será mejor. Lo que nos motivó a desarrollar el tema sobre Juegos infantiles y su influencia en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado de la escuela de Educación Básica Lizardo García Avilés es estudiar las diferentes estrategias que nos permiten hoy en día a mejorar el aprendizaje ya que hay a muchos maestros que están titulados y no poseen esa tipo estrategia o estímulo para que el niño se sienta a gusto en las aulas.

Los niños/ñas de los cursos primero de básica deben ser los seres más alegres de las aulas, esto así, por que debido a la diversidad de los diferentes recursos tangibles, semintangibles y abstractos que existen en los centros educativos. Saber cómo cada recurso bien utilizado trae la motivación para que el niño viviera tiempo completo motivado ya que si no existe incentivo las clases serán monótonas no se consideran los propósitos creados de antemano. La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar los juegos infantiles esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética ética y espiritual enfocados en el problema planteado.

El juego es una actividad intrínseca del ser humano. Su práctica involucra cualquier nivel social y a través de él se puede formar la personalidad del niño. En primer lugar, por ser una práctica espontánea, relajada, entre personas con los mismos intereses, casi siempre, es idónea para aprender por medio de ella. Los tiempos han cambiado y, es evidente, que nuestros hijos no se divierten con los mismos juegos que nosotros lo hacíamos, actualmente

se juega de otra manera. Jugar es una necesidad del ser humano y, de un modo u otro, siempre formará parte de nuestra vida, por eso, es necesario que vayan cambiando según la edad de los niños ya que necesitan motivación y estímulos constantes para aprender y, por supuesto, deben ser juegos que sean de su interés

1.7 Objetivo de la Investigación

1.7.1 Objetivo General

Proponer la utilización de elementos en los Juegos infantiles que influyan en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado de la escuela de Educación Básica Lizardo García Avilés de la parroquia Zapotal, cantón Ventanas, Provincia de Los Ríos.

1.7.2 Objetivo Especifico

- Analizar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases
- Observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases
- Crear actividades lúdico pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases

CAPITULO II

2.1 Marco Teórico

2.1.1 Marco Conceptual

Los juegos infantiles

Los juegos tradicionales son los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas. (Adolfi Mauricio., 2011)

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil

callejera.¹ Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Los niños también realizan actividades de juegos no espontáneos sino reglamentados, y no encaminadas principalmente a la diversión, sino a un propósito definido por sus padres, monitores o profesores. Ese propósito de los juegos dirigidos suele expresarse en términos educativos y formativos, y cumple una función muy importante en las sociedades postindustriales: la solución al problema que para los padres supone la organización del tiempo libre de los niños. Su diferencia con el mero juego parte del establecimiento de cierto grado de organización y su control por los adultos a cuyo cargo se encuentran: el deporte infantil y el deporte juvenil como actividades extraescolares o la mayor parte de las actividades de la educación física como parte de la programación escolar.

Educación del niño de forma espontánea, admitiendo la sucesión de las reglas de convivencia social, las mejores costumbres y el desarrollo del contenido creador. Esta última como mecanismo primordial de la personalidad del infante que le permitan acceder a los retos, en condiciones difíciles y solucionar los problemas que aparecen en la vida. Los juguetes didácticos son el fundamento material con que se desenvuelve el procedimiento para el desempeño del objetivo, otorgando con su uso el desarrollo de las habilidades, los hábitos, los contenidos y la formación de valores del infante. El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el niño o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el niño pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la

repercusión de su aplicación en su vida cotidiana. Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación, es básico en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas, que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la eficacia del juego didáctico en el progreso de enseñanza – aprendizaje, es importante que estos obedezcan con los diversos detalles de calidad constituidas en los instrumentos regulados. Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y proporcionar las indicaciones, acerca de la valoración y la regulación escolar. (Torres Perdomo M. E., 2011)

Los juegos pueden estar apoyados en la modelación de estipuladas condiciones, consintiendo incluso el uso de la computación. El esparcimiento y la admiración del juego estimulan un interés improvisado en los niños y niñas, válido para consolidar la atención de los infantes hacia los contenidos. La particularidad de los juegos didácticos consiste en el cambio del papel del maestro en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de desarrollo del juego, llevando el análisis del intervalo del mismo. Se pueden utilizar para ampliar nuevos contenidos o fortalecerlo, formar hábitos y destrezas, establecer actitudes y acomodar al niño para establecer correctamente situaciones que deberá afrontar en su diario vivir.

El juego beneficia un enfoque interdisciplinario en el que intervienen tanto los docentes como los infantes y anula así una interrelación vacía entre los varios contenidos. Es necesario imaginar formas interactivas para acrecentar la cohesión del grupo en la sala de

clases, para prevalecer diferencias de formación y para acrecentar la responsabilidad del niño en el aprendizaje.

Importancia de los juegos infantiles

Desde el momento mismo en que nace, el bebé, esta preparado para aprender, y de hecho lo hace aun cuando nadie le enseñe “intencionalmente”; por lo tanto podrá extraer de su experiencia aprendizajes positivos o negativos para su formación. De ahí la importancia de los juegos infantiles, ya que crean y mantienen un ambiente propicio a las necesidades tanto mentales como físicas del niño. Sabemos que todos los padres quieren lo mejor para sus hijos, aunque a veces no sepan, exactamente, que es lo mejor para lograr en ellos un desarrollo máximo de sus potencialidades y una obtención de experiencias exitosas en su propio desarrollo integro (Martinez, 2006)

Que logra el niño con el juego

Es por ello la importancia de los juegos infantiles, estos deben formar parte del niño, desde su nacimiento, ya que a través de ellos, es que logrará, desarrollar todas sus aptitudes, tanto físicas, intelectuales y sociales.

Es a través del juego que el bebe comienza a interactuar con el mundo que lo rodea, tal es su importancia. Los juegos infantiles, desempeñan un papel importante en el desarrollo educativo del niño.

Importancia del juego en la niñez

- Es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego

- Siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares
- Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos,

Fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego

- Refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea
- Lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro
- Estimula todos los sentidos
- Enriquece la creatividad y la imaginación
- Ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas
- Ayuda a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo
- Facilita el desarrollo de:

Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse. Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes. Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos. Inteligencia racional-comparar, categorizar, contar, memorizar
Inteligencia emocional-auto-estima, compartir sentimientos con otros

- Facilita el aprendizaje sobre:

Su cuerpo- habilidades, limitaciones Su personalidad- intereses, preferencias

Juego en las etapas de desarrollo de los niños

- Un año- estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes
- Uno a tres años- movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo
- Tres a cinco años- arte, construcción, juego con otros niños o adultos

- Seis a doce años- juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo, y competitivo.

Desarrollarse y aprender a través del Juego

- Área de juego debe estar relativamente limpia y organizada
- Área de juego debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio
- Área de juego debe ser segura y supervisada
- leer las instrucciones y tomar precauciones de seguridad
- Los niños que juegan con adultos desarrollan más su creatividad
- Observar a sus niños para descubrir sus habilidades y preferencias
- Dejar que sus niños dirijan la actividad de juego; usted puede añadir complejidad
- Hay muchas maneras de usar el mismo juguete; usted puede estimular la creatividad

Oportunidades del juego

Le dan la oportunidad de tener experiencias sensoriales, por lo tanto deben ser atractivos para el niño, deben ser fuertes, y deben fomentar también, en la medida de la edad, el uso de los músculos, que son todos aquellos juguetes llamados de arrastre, encastre, etc. No olvide que el juego, no es solo una actividad de pasatiempo, sino todo lo contrario, a través de él, le estarás aportando un mundo nuevo de experiencias y saberes a tu bebé. (Bishop A. J., 2008)

Objetivos de los juegos didácticos

- Instruir a los infantes a obtener decisiones ante dificultades que pueden aparecer en su vida diaria.

- Certificar la probabilidad de la adquisición de una destreza práctica del trabajo conjunto y el análisis de las acciones organizativas de los niños/as.
- Favorecer al aprovechamiento de los procesos teóricos de los diversos contenidos, partiendo de la consecución de un mejor nivel de respuesta en el aprendizaje creativo.
- Disponer a los niños y niñas en la solución de las dificultades de la vida diaria y la sociedad actual.

Características de los juegos didácticos

- Estimular la atención hacia los contenidos.
- Estimulan la necesidad de tomar soluciones.
- Establecen en los niños y niñas las destrezas del trabajo interconectado de cooperación mutua en el desempeño conjunto de trabajos.
- Requieren el empleo de los conocimientos obtenidos en los diversos temas o estudios relacionados con éste.
- Utilizan para el fortalecimiento y verificación de los conocimientos adquiridos en clases explicativas y para el progreso de las destrezas y habilidades.
- Establecen actividades didácticas dinámicas, con restricción en el tiempo y la coordinación de variedades.
- Estimulan la aclimatación de los niños/as a los métodos sociales activos en su diario vivir.

Fases de los juegos

Abarca los pasos u operaciones que viabilizarán promover o iniciar el juego, conteniendo los tratados o convenios que viabilicen establecer las reglas o características de los juegos.

Desarrollo

A partir del juego se estimula la acción en los niños/as conforme a la obediencia de las normas establecidas por del mismo mecanismo.

Culminación

El juego termina cuando un jugador o grupo de jugadores consigue lograr el fin en obediencia de las normas fijadas o cuando obtiene la acumulación de una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de destrezas.

Los juegos didácticos proporcionan el desarrollo de los entendimientos de los niños y niñas para tomar decisiones, el progreso de la capacidad de análisis en etapas de corto tiempo y en situaciones cambiantes, a los efectos de promover los hábitos y destrezas para la valoración de la investigación y la toma de decisiones generales.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos

- Reconocen en el infante hábitos de realización colectiva de la toma de decisiones.
- Acrecientan el interés de los niños/as y su estimulación por los contenidos curriculares.
- Permiten demostrar el nivel de comprensión conseguido por los niños/as.
- Amplían sus destrezas generalizadas y habilidades en la situación práctica.
- Proporcionan la construcción, incremento en el intercambio de saberes, disponiendo la teoría con la práctica de modo vivencial, activa y aplicada.
- Optimizan los vínculos interpersonales, el establecimiento de hábitos de convivencia.

- Acrecientan el nivel de organización individual de los niños y niñas y el educador tiene la facultad de valorar, en una manera más cuidadosa, el beneficio del contenido transferido.

Diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa... en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego. (Herrero T., 2010)

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas. Así mismo el juego es una actividad que implica acción y participación activa.

Se considera la ficción como un elemento constitutivo del juego. Jugar es el “como sí” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de ficción. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño/a liberarse de las imposiciones que lo real le impone para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que a sí mismo/a se impone.

El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para el niño/a es el equivalente al trabajo del adulto. Por los aciertos en el juego mejora su autoestima, es un mecanismo de autoafirmación de la personalidad.

Aunque el juego se pueda ver como una forma de descanso y ausencia de esfuerzo, podemos observar que este puede implicar un gran esfuerzo. Muchos juegos poseen reglas severas, y actividades costosas o arduas que buscan dificultad, mientras en otras ocasiones transcurren en medio de tranquilas repeticiones y sin otra intención que la obtención de placer. Sin embargo para que haya juego y para que el niño/a se divierta los obstáculos a superar desempeñan un papel importante, y parece necesarios porque por lo contrario se cae en el aburrimiento.

Contribuciones del juego para el desarrollo infantil

Los estudios realizados desde distintas perspectivas epistemológicas permiten considerar el juego como una pieza clave en el desarrollo integral infantil, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir, con el desarrollo del hombre en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales..., esto es, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. De las conclusiones de esos

estudios se desprende que el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye al desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual.

El juego es una necesidad vital, porque el niño/a necesita acción, manejar objetos y relacionarse. Es su actividad más espontánea hasta el punto que decimos que está enfermo/a cuando no juega. (Pecci M. C., 2010)

Desarrollo psicomotor

Desde el punto de vista psicomotriz, el juego potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas.

El bebé produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno. Cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo.

Gracias a los primeros juegos de movimiento de los primeros años (llamados por Henri Wallon funcionales y por Jean Piaget sensoriomotores) el niño/a construye esquemas motores que se ejercita en repetirlos, que se van integrando unos con otros, complejizando y desarrollando el desenvolvimiento de las funciones psicomotrices.

Los juegos de movimiento espontáneos, fomentan una adquisición cada vez mayor de las partes del cuerpo, porque el juego es el medio natural de adquirir experiencias, para la adaptación al ambiente físico y social y para la perfección de los gestos, de forma que sean más seguros, eficaces y coordinados.

A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.

El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa. (Pecci M. C., 2010)

Desarrollo afectivo-social

Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño/a toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social--. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil. A continuación hablaremos de cada uno de estos juegos.

El papel de los juegos simbólicos

Estimula la comunicación y cooperación con los iguales: El deseo de reproducir el mundo del adulto hace que el niño/a necesite compañeros/as de juego, esta interacción facilitará el paso del egocentrismo de los tres años a una mayor colaboración hacia los seis o siete, ya que tiene que ponerse de acuerdo con los otros que experimentan y reflejan diversas formas de relación emotiva, de percepción y valoración de las situaciones, tiene que coordinar sus acciones con los demás, ayudarse y complementarse con el rol del compañero/a, se experimenta la participación, la competencia, el ser aceptado/a o rechazado/a...El niño/a en la representación de otro, reflexiona sobre la experiencia del otro y sobre la situación vivida por él/ella, asume el papel del otro, tomando su perspectiva y favoreciendo la desaparición del egocentrismo.

Con el juego se potencia progresivamente la relación con los/as otros/as, lo que permite la asimilación del lenguaje y de diversas formas de comunicación, así como argumentar sus propósitos para que haya un entendimiento de estos.

El juego amplía el conocimiento del mundo social del adulto y prepara para el trabajo: Al representar las profesiones se descubre la vida social del adulto, las relaciones entre ellos, derechos y deberes de cada rol. (Adolfi Mauricio., 2011)

Por el juego se amplía el conocimiento de los hechos, situaciones y realidades sociales, porque cada niño/a aporta nuevas visiones del mundo representando distintos roles y distintas cualidades del mismo rol, ampliando la variedad de funciones sociales y de actitudes y explorando distintas modalidades relacionales.

El juego facilita el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal: En las interacciones lúdicas con sus iguales, las situaciones que experimenta provocan sentimientos, actitudes y comportamientos relacionales diferentes. El niño/a observa cómo reacciona él/ella ante distintas situaciones, cual es su comportamiento y cuáles son sus habilidades o defectos.

Juegos de reglas y desarrollo social

Los juegos de reglas, aunque aparecen hacia los 4 – 5 años, se constituyen de los 7 a los 12 años. Estas actividades están estructuradas a base de reglas objetivas, siendo una falta la violación de las mismas.

Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia entre los individuos y regulados por un código. Al final de la Educación Infantil el niño/a es capaz de incorporarse a los juegos de reglas, siendo esta capacidad de aceptación de las reglas un indicador de su madurez. Todo el desarrollo de la sociabilidad que promueven los juegos simbólicos individuales y colectivos se ve reforzado por los juegos de reglas.

El papel del juego cooperativo en el desarrollo social

Los juegos cooperativos son aquellos en los que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a fines comunes. Son juegos que promueven la comunicación, la cohesión, la confianza, teniendo en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir.

En esta categoría de juego se puede incluir los juegos de representación colectivos, juegos motores y de regla que impliquen como elementos estructurales la participación, aceptación, ayuda y cooperación.

Algunos estudios observacionales confirman que los programas de juego cooperativo estimulan un incremento de la conducta cooperativa espontánea entre niños/as de guardería durante el tiempo libre (Orlick, Mc Nally y O'Hara, 1978), en el juego libre que se realiza en la habitación de juego (Jensen, 1979) y entre los/as preescolares durante el juego libre en un gimnasio (Orlick y Foley, 1979).

Desarrollo intelectual

Jugando, el niño/a aprende porque obtiene nuevas experiencias, porque es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. El juego estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el desarrollo del juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972; Dansky, 1980 a; Pepler y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva.

De las investigaciones sobre el juego y su relación con el desarrollo cognitivo, se pueden proponer las siguientes conclusiones:

El juego manipulativo es un instrumento de desarrollo del pensamiento. J. Piaget (1945/1987) proporciona en su teoría la relación entre el pensamiento y la acción planteando que las actividades motrices y sensoriales están en la base del desarrollo de la inteligencia, ya que los juegos corporales y sensoriales son un medio de ejercitación del pensamiento motor general.

El juego es una fuente de aprendizaje que crea zonas de desarrollo potencial. Más allá de ser una actividad fuente de aprendizaje, Vigotsky plantea que el juego crea áreas de desarrollo potencial observando que en el juego los niños/as utilizan recursos más evolucionados que en otro tipo de actividad.

El juego es un estímulo para la atención y la memoria. Las propias condiciones del juego obligan al niño/a a concentrarse en los objetos de la situación lúdica, en el argumento que tiene que interpretar o en el contenido de las acciones, ya que quien no siga con atención la situación lúdica, quien no recuerde las reglas del juego o no asuma el determinado uso simbólico de los objetos será expulsado/a del juego.

El juego fomenta el descentramiento cognoscitivo. El deseo de jugar con los otros, hace necesario compartir el simbolismo, estimulando su progreso, su evolución, desde el egocentrismo inicial a una representación cada vez más cercana a la realidad. Cuando el juego simbólico se torna colectivo, es necesario coordinar distintos puntos de vista sobre las

acciones, sobre el significado de los objetos y ello implica la coordinación de los criterios propios con los criterios de otros, lo que facilita el proceso de descentramiento.

El juego origina y desarrolla la imaginación y la creatividad. Han sido muchos los investigadores que han llamado la atención sobre las estrechas conexiones entre el juego y la creatividad. Para Winnicott (1971-1982), el juego es la primera actividad creadora. Vygotski (1933-1982) sugirió que la imaginación nace en el juego y antes del juego no hay imaginación. Desde otra perspectiva, Chateau (1950-1973) también observó la importancia del juego en el desarrollo de la imaginación, destacando que “El juego contribuye a desarrollar el espíritu constructivo, la imaginación y la capacidad de sistematizar, además lleva el trabajo, sin el cual no habría ni ciencia ni arte”.

El juego estimula la discriminación fantasía-realidad. El niño/a cuando hace “como si”, se aparta de su papel para representar a otra persona u objeto, mientras juega es consciente de ese “como si” y este conocimiento de la ficción estimula el establecimiento de la diferenciación entre fantasía y realidad (Dilalla y Watson, 1988). Además, al jugar realiza acciones que no tienen las consecuencias que tendrían en realidad, y ello también estimula esta progresiva diferenciación. (Bishop A. J., 2008)

El juego es comunicación y facilita el desarrollo del lenguaje. El juego es en cierto modo el antecedente de la palabra, la primera manera de nombrar la realidad. Se puede desarrollar el papel importante de los juegos lingüísticos, a los cuales se dedican los niños y las niñas con gran placer, ya que son unas de las formas básicas de aprendizaje del lenguaje. El niño/a desarrolla esta actividad lúdica con el lenguaje en los monólogos, en diálogos ficticios o

reales. En el juego explora las posibilidades de su repertorio lingüístico y paralingüístico (tono, ritmo, modulación...).

La ficción es una vía de desarrollo del pensamiento abstracto. El juego simbólico desempeña un papel transcendente en el desarrollo del pensamiento, viendo la situación ficticia del juego una vía para la abstracción. El juego simbólico imaginativo promueve la adaptación a la realidad, el sentido de realidad, la actitud científica y el desarrollo del razonamiento hipotético. La situación sustitutiva en el juego es el prototipo de todo proceso cognitivo, y esta situación ficticia del juego puede considerarse como el camino hacia el desarrollo del pensamiento abstracto (Vygotski, 1933-1982). En el juego de ficción o de rol por primera vez aparece una divergencia entre el campo semántico (caballo) y el visual (palo), entre lo que el niño/a ve y el significado mental que le atribuye, y por primera vez en la acción lúdica el pensamiento se separa de las cosas y se inicia la acción que proviene del pensamiento (cabalgar) y no del objeto. (García R. y Martínez J., 2005)

El juego como instrumento de aprendizaje

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños/as aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están especialmente

predisuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del alumnado. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta. (Bishop A. J., 2008)

El profesor/a deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El profesor/a hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los

intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización.

En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

El niño/a ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el profesor/a es consciente de que este/a asimila más o menos el 20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en el Primer Ciclo de Primaria que es inhumano hacer que los niños/as permanezcan sentados/as largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios.

Los juegos deben propiciar la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

La experiencia enseña que en la segunda etapa también son importantes esos ratos de ocio bien dirigidos en los cuales se pueden incluir juegos, canciones, cuentos, retahílas, adivinanzas, fábulas, trabalenguas, cuentos crecientes, cuentos mínimos, descifrar códigos ¿A qué se parece?, anagramas, entre otros (Torres Perdomo, 1991, 1993, 2001). Si las actividades se combinan el resultado tiene que ser halagador.

Estos períodos de descanso benefician el desenvolvimiento del estudiante y le permiten al profesor/a controlar – para orientar – el proceso de aprendizaje en forma individual y colectiva. También le permiten conocer quién produce y cómo lo hace, bajo qué procedimientos se orienta y qué actitudes involucra. Esas manifestaciones espontáneas que propician los juegos sirven de pauta para las evaluaciones conscientes y justas.

El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño/a y juego sistematizado para el/la adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación.

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se creen, las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad.
- Permitir el desarrollo global del niño/a.
- Eliminar el exceso de competitividad, buscando más lo cooperativo que lo competitivo; dando más importancia al proceso que al resultado.
- Evitar situaciones de jugadores espectadores, evitando juegos de eliminación. Estableciéndose como una vía de aprendizaje cooperativo impidiendo situaciones de marginación.
- Ser gratificante, y por lo tanto motivante y de interés.
- Suponer un reto para el niño/a pero que éste sea alcanzable.

Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se

asimilan e interiorizan nuevas informaciones hechos, conceptos, procedimientos, valores, se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales conocimientos, que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar. (Bishop A. J., 2008)

El aprendizaje, siendo una modificación de comportamiento coartado por las experiencias, conlleva un cambio en la estructura física del cerebro.⁸ Estas experiencias se relacionan con la memoria, moldeando el cerebro creando así variabilidad entre los individuos. Es el resultado de la interacción compleja y continua entre tres sistemas: el sistema afectivo, cuyo correlato neurofisiológico corresponde al área prefrontal del cerebro; el sistema cognitivo, conformado principalmente por el denominado circuito PTO y el sistema expresivo, relacionado con las áreas de función ejecutiva, articulación de lenguaje y homúnculo motor entre otras. Nos damos cuenta que el aprendizaje se da cuando observamos que hay un verdadero cambio de conducta.

Así, ante cualquier estímulo ambiental o vivencia socio cultural que involucre la realidad en sus dimensiones física, psicológica o abstracta frente la cual las estructuras mentales de un ser humano resulten insuficientes para darle sentido y en consecuencia las habilidades prácticas no le permitan actuar de manera adaptativa al respecto, el cerebro humano inicialmente realiza una serie de operaciones afectivas valorar, proyectar y optar, cuya función es contrastar la información recibida con las estructuras previamente existentes en el sujeto, generándose: interés (curiosidad por saber de esto); expectativa (por saber qué pasaría si supiera al respecto); sentido (determinar la importancia o necesidad de un nuevo

aprendizaje). En últimas, se logra la disposición atencional del sujeto. En adición, la interacción entre la genética y la crianza es de gran importancia para el desarrollo y el aprendizaje que recibe el individuo.

Si el sistema afectivo evalúa el estímulo o situación como significativa, entran en juego las áreas cognitivas, encargándose de procesar la información y contrastarla con el conocimiento previo, a partir de procesos complejos de percepción, memoria, análisis, síntesis, inducción, deducción, abducción y analogía entre otros, procesos que dan lugar a la asimilación de la nueva información. Posteriormente, a partir del uso de operaciones mentales e instrumentos de conocimiento disponibles para el aprendizaje, el cerebro humano ejecuta un número mayor de sinápsis entre las neuronas, para almacenar estos datos en la memoria de corto plazo (Feldman, 2005).

El cerebro también recibe eventos eléctricos y químicos dónde un impulso nervioso estimula la entrada de la primera neurona que estimula el segundo, y así sucesivamente para lograr almacenar la información y/o dato. Seguidamente, y a partir de la ejercitación de lo comprendido en escenarios hipotéticos o experienciales, el sistema expresivo apropia las implicaciones prácticas de estas nuevas estructuras mentales, dando lugar a un desempeño manifiesto en la comunicación o en el comportamiento con respecto a lo recién asimilado. Es importante resaltar que no existe un único proceso de aprendizaje. . A lo largo de la vida, todos vamos desarrollando diferentes procesos de aprendizaje: en la escuela, en la universidad, en el trabajo, en la casa familiar, etc. (Bishop A. J., 2008)

Tipos de aprendizaje significativo

El aprendizaje de representaciones tiene como resultado conocer que “las palabras particulares representan y en consecuencia significan psicológicamente las mismas cosas que sus referentes”, (Ausubel, 1.97811), se trata por tanto, de la adquisición del vocabulario, dentro de la cual Ausubel establece, a su vez, dos variantes: el aprendizaje de representaciones previo a los conceptos y el posterior a la formación de conceptos. Las primeras palabras que el niño asimilaría representarían a los objetos u hechos reales. Más adelante, cuando el niño haya obtenido ya sus conceptos primarios, habrá de aprender subsiguiente un vocablo que los identifiquen. (Torres Perdomo M. E., 2011)

Aprendizaje de representaciones

Se fundamenta en establecer con el significado de palabras o de los símbolos que estos manifiestan. Se trata pues, de aprender lo que representan las palabras separadas o los símbolos. Implica aprender los símbolos particulares que representan o son elocuentemente parecidos a los referentes determinados.

Aprendizaje de conceptos

Es el segundo tipo de aprendizaje significativo, este concepto se especifica como objetos, eventos, situaciones o propiedades que tienen propiedades de criterio conocidos y que se indican mediante algún tipo o símbolo. Los conceptos también constituyen símbolos y vocabularios característicos, pero hay un mayor grado de abstracción en función de unos atributos de criterio comunes. Aparecen, pues, de concordar determinados objetos, eventos, etc., con propiedades frecuentes, a todos ellos.

Aprendizaje de proposiciones

Según Roman, J, 2.005, “consiste en captar el significado de nuevas ideas expresadas en forma de proposiciones”, es decir, enunciadas en una expresión u oración que comprende diferentes conceptos.

Novak señala que las proposiciones son dos o más conceptos ligados en una unidad semántica.... empleando una metáfora un tanto rústica, las proposiciones son las moléculas a partir de las que se cimienta el significado y las concepciones de los conceptos propios.

Evidentemente, el aprendizaje de proposiciones, admite conocer el significado de los conceptos que las componen. En los dos tipos de aprendizaje anteriores se trata de representaciones o conceptos unitarios, mientras que en el aprendizaje de proposiciones actúan diferentes conceptos que se acoplan entre sí y con la estructura cognitiva del elemento para originar un nuevo significado establecido. (Pecci M. C., 2010)

Fundamentación Filosófica

La filosofía de la educación trata de comprender o interpretar la educación en relación con la realidad sin perder el punto de vista de esta realidad, medita sobre su naturaleza, fundamento y valores de la educación. El individuo es el único ser educable la perspectiva educativa para que el plantel desempeñe como una organización social debe mostrar su capacidad de contestación a entornos de aprendizaje y su percepción en la capacidad de generar procesos de enseñanza en su conjunto. El plantel se transforma en un laboratorio donde se precisan propósitos puntuales hacia la búsqueda de la calidad

educativa.

2.1.2 Marco Referencial sobre la Problemática de la Investigación

Los juegos infantiles

Los juegos de patio son los juegos tradicionales son los juegos infantiles, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc. o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura. Los juegos que implican actividad física casi siempre son ejecutados al aire libre, implican alguna forma de expresión corporal y tienden a servirse de habilidades motrices básicas como saltar, correr o caminar, entre otros. (García R. y Martínez J., 2005)

Elementos del juego desde un enfoque interaccional de la comunicación:

- Elementos del juego: Características propias de la actividad lúdica que realizan los seres humanos y que potencia su desarrollo integral, favoreciendo los aspectos físico, cognitivo, psico-emocional y social.
- Enfoque interaccional de la comunicación: modelo circular de la comunicación que considera las formas de relacionarse, tanto verbal como no-verbal, entre emisor y receptor y, asimismo, el contexto en que se dan los actos comunicativos.

En base a las definiciones anteriores y circunscritas a nuestra pregunta de investigación, podemos definir los elementos del juego desde un enfoque interaccional de la comunicación como “las características de la actividad lúdica realizada por niños y niñas, de entre 7 y 8 años, con énfasis en las formas de relacionarse, tanto verbal como no-verbal, y el contexto en que se dan los actos comunicativos. (García R. y Martínez J., 2005)

Juego como estrategia pedagógica:

- Juego: actividad lúdica que realizan seres humanos y que potencia su desarrollo integral, favoreciendo los aspectos físico, cognitivo, psico-emocional y social.
- Estrategia Pedagógica: conjunto de directrices a seguir en un proceso educativo que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr y considera actividades, recursos y la interacción educador/educando.

En base a las definiciones anteriores y circunscritas a nuestra pregunta de investigación, podemos definir el juego como estrategia pedagógica como “una actividad lúdica que considera un conjunto de directrices a seguir en un proceso que se relaciona con los objetivos que se pretende lograr e incluye las actividades, los recursos y la interacción educador/educando, en pro del desarrollo integral de niños y niñas”. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados. El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando. La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño. Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan. (Bishop A. J., 2008)

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa. Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión. El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. (Herrero T., 2010)

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc. Para que el proceso de aprendizaje sea exitoso, no alcanza con que la persona en el rol de estudiante memorice aquello que se le enseña. Tras tomar conocimiento de la información, debe comprenderla, analizarla y juzgarla para estar en condiciones de aplicar los datos. Si el proceso es exitoso, el individuo habrá adquirido conocimientos y valores que pueden incluso modificar su conducta.

La motivación dentro del juego:

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad. El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos. La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento

infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil. (M. Valdes A. Yurias, 2010)

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones. El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos. En su desarrollo socioemocional, ya que le permite expresar sus emociones y aliviar tensiones pues le proporciona placer y alegría. Es un medio que le permite socializar ya que entra en contacto con otros niños y con los adultos, aprendiendo a respetar normas de convivencia y a conocer el mundo que lo rodea. Cumple un rol muy importante en el desarrollo de su personalidad.

En su desarrollo psicomotriz, pues le brinda la oportunidad de ser activo y explorar a través de su cuerpo y sus movimientos con toda libertad. En su desarrollo cognitivo, al jugar, el niño aprende y estimula sus capacidades de pensamiento, entre ellos, la atención, memoria y el raciocinio. El juego permite que el niño haga uso de su creatividad, desarrolle su imaginación y posibilita el aprendizaje significativo puesto que la actividad lúdica capta el interés y la atención del niño.

Ahora que sabemos lo valioso que es el juego para nuestros niños, es importante darle toda la libertad al niño para que “aprenda jugando”, no es prudente intervenir abruptamente o establecer un orden a sus juegos, es el niño quien en todo momento guía el juego, es

fundamental respetar los temas, las reglas y los roles que asumen mientras juegan. Sólo dejándolo que experimente y haga uso de su imaginación el niño podrá desarrollarse plenamente.

Tipos De Juegos Según La Edad Del Niño

Los niños juegan de diversas formas, dependiendo de su personalidad y de sus capacidades, intereses o necesidades personales; pero principalmente, el juego se presenta de acuerdo a la etapa o evolución del niño. Así tenemos:

0 a 2 años: En esta etapa el juego del niño se centra en sí mismo, en su cuerpo y en la exploración de los objetos que le rodean, este tipo de juego “solitario” es lo que hace que los niños de esta edad se deleiten agitando sonajas, tirando pelotas o armando rompecabezas solos.

2 a 3 años: Esta edad comprende el “juego paralelo”, a los niños les gusta jugar en compañía de otros pero aún no interactúan completamente con ellos.

3 a 4 años: En esta etapa el niño juega con otros compañeros pero cada uno le da un uso diferente, no hay roles específicos para cada niño (juego asociativo).

4 a 5 años: Aquí el niño ya interactúa completamente con los demás, de manera más organizada, asumiendo roles para obtener un producto o cumplir una meta. A esto se denomina “juego cooperativo”.

Conforme el niño evoluciona, el juego se hace más complejo, con temas más imaginarios, con reglas y detalles más estructurados.

El Juego y Su Valor Didáctico

Muchos han sido los autores que han realizado definiciones sobre el juego, sobre sus características, sus distintos tipos. Hay acuerdo en que es una actividad libre, voluntaria, que genera placer, que tiene un tiempo y un lugar definido, con reglas y con un fin en sí mismo. Hasta en el juego más competitivo se comparte un tiempo determinado y un lugar concreto y simbólico. El juego es encuentro con otro y con uno mismo. El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y de aprendizajes individuales y grupales.

Desde la enseñanza se combinan los distintos aspectos: participación, dinamismo, entrenamiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. Desde el aprendizaje hay una relación entre lo serio y lo divertido. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y disfruta a la par que cumple con su trabajo.

Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar, el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad e internalizar los conocimientos de manera significativa. Esto no implica que la posibilidad de aprendizaje ya esté determinada de nacimiento: desde

cuestiones físicas como la alimentación hasta asuntos psicológicos como la estimulación, existen numerosos factores que inciden en la capacidad de aprendizaje de un sujeto. Torres Perdomo, M. E. (Torres Perdomo M. E., 2011)

Globalización, modernidad y educación

La sociedad actual se caracteriza por pertenecer a una época de continuos cambios, de acelerado y permanente desarrollo de la ciencia y la tecnología, por el aumento explosivo del conocimiento, de la información y de nuevos productos y servicios en función de nuevas necesidades. Es una sociedad de carácter global, unida a través de una gran red de computadoras y en que la concepción del tiempo y espacio ha pasado a ser transparente o quizás imperceptible para el hombre en sus interacciones virtuales con otros. En la actualidad los problemas socio-culturales, históricos, políticos y económicos, en general, y los de la infancia, en particular, no son sólo responsabilidad de las sociedades que concretamente los viven, sino también del contexto global en el que éstas se insertan. (Bishop A. J., 2008)

Proceso de aprendizaje

El proceso educativo abarca diversas acciones que tienden a la transmisión de conocimientos y valores. Hay personas que se dedican a enseñar y otras que reciben dichas enseñanzas, aprendiendo de las mismas. Puede decirse, por lo tanto, que en el proceso educativo se distinguen el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje. El proceso educativo no suele ser unidireccional, sino que es interactivo: quienes están aprendiendo, también pueden enseñar. Así el conocimiento se construye de forma social. Éste último

abarca todo lo relacionado con la recepción y la asimilación de los saberes transmitidos.
(Martinez, 2006)

El proceso de aprendizaje es individual, aunque se lleva a cabo en un entorno social determinado. Para el desarrollo de este proceso, el individuo pone en marcha diversos mecanismos cognitivos que le permiten interiorizar la nueva información que se le está ofreciendo y así convertirla en conocimientos útiles. 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.. (Pecci M. C., 2010)

Definición de Educación

La educación es funcional de acuerdo al momento histórico en el cual se encuentra, por lo tanto, la definición que se maneje de este concepto estará en directa relación con el ideal consensual que la sociedad le otorgue, según las características de los individuos que la conformen. Etimológicamente, educación tiene dos acepciones que pueden parecer contrarias entre sí: del verbo latino Educare significa criar, alimentar, instruir hacer crecer, es decir, un proceso que va desde lo externo a lo interno, y Educere que tiene un sentido opuesto al anterior, equivalente a extraer, sacar fuera, hacer salir, es decir, un proceso que va desde dentro hacia fuera.

El aprendizaje en el niño va a ir variando según los años (o incluso meses) que tenga, adquiriendo habilidades tanto motoras como psicológicas para enfrentarse a su entorno, comprenderlo y saber cómo poder interactuar con él. Conocer las etapas del proceso de

aprendizaje en niños es algo esencial si queremos conocer y mejorar los conocimientos que el pequeño va a poder adquirir, pudiendo ofrecerle todo lo que necesita para su correcto desarrollo. A continuación, tendrás clasificadas dichas etapas para que las conozcas y puedas actuar al respecto.

Etapas del proceso de aprendizaje en niños de 0 a 6 años

De los 0 a los 6 meses

En los primeros meses de vida del menor, los cambios se van a notar sobre todo en el campo motor, aunque también consigue varios logros a nivel mental como podremos ver. Principalmente los tres meses después de su nacimiento, su actividad está muy condicionada y será totalmente dependiente de lo que consiga de sus padres. A pesar de que podrá cuando llegue el segundo o tercer mes tocar o ver ciertas cosas con curiosidad, no será hasta que pasen los 3 primeros meses cuando el niño empezará a aprender y a desarrollar sus habilidades.

Es de 3 a 6 meses cuando el niño comprende que una acción que él realice va a suponer una reacción de su entorno, usando esto para pedir cosas, como por ejemplo que lo cojan en brazo, una sonrisa de sus padres o de una persona cercana u cualquier otra acción. Empezará a poder ponerse sentado, siempre con algo de ayuda y apoyo, aunque poco a poco logrará situarse el solo. Cercanos a los 6 meses empezará a balbucear intentando más que formar palabras, disfrutar del sonido que emite su boca.

De los 6 a los 12 meses

Esta etapa de aprendizaje es una de las que más se avanza, ya que el pequeño empezara a moverse con más independencia, como por ejemplo para gatear, intentando por el camino

explorar todo lo que es nuevo para él. Cuando ya está cercano al año es posible que consiga ponerse en pie o dar algún que otro paso.

Su proceso de exploración le llevará a que cada objeto que pueda agarrar con la mano, se lo lleve a la boca, esto lo hace sobre todo porque es con esta parte de su cuerpo con la que tiene más control y conocerá por sabores o texturas los objetos, siendo importante que los padres conozcan esto para evitar que los niños se lleven a la boca o ingieran productos u objetos que puedan ser peligrosos para su salud fuente.

Respecto al habla, el bebé ya será capaz de decir sus primeras palabras, como por ejemplo papá o mamá y más adelante ciertos objetos o necesidades. Es aquí cuando comprende que cada objeto tiene un nombre y una utilidad, señalando aquellos que quiere coger o que necesita.

De los 12 a los 24 meses

Es cuando ha cumplido un año hasta los dos años cuando el niño va a empezar a andar libremente y con total soltura. Esto supone un gran logro para él, que le ayudará a explorar nuevos lugares, empezando a darse cuenta que es capaz de muchas más cosas de las que en primer lugar pensaba. Uno de los puntos negativos de esta etapa son los celos hacia otras personas o niños, debiéndose principalmente a un gran apego hacia sus padres y hacia todo lo que hacen ellos, pero también las rabietas por no conseguir aquello que quiere, siendo ideal que se vaya aprendiendo desde esta etapa a controlarlas para evitar malos comportamientos en el futuro.

En esta etapa del proceso de aprendizaje el niño va a comprender que existen normas y que se deben de cumplir, aunque intentará conocer donde se encuentran los límites de dichas normas.

De los 2 a los 4 años

Esta etapa es una de las más sociales para el menor, ya que comenzará a relacionarse con otros niños, tanto en la escuela infantil como en el colegio, descubriendo que puede hablar con ellos y expresar sus sentimientos o aficiones. Este placer por el habla le hace que a veces no se les entiendan, ya que intentan verbalizar todo lo que van pensando aceleradamente, teniendo que tener en cuenta este punto para que todo lo que diga se le pueda escuchar.

Es una etapa muy importante ya que su desarrollo cognitivo estará muy sensible y todo lo que pueda captar de su entorno lo va a absorber como si una esponja se tratase, por lo que es interesante mostrarle todo tipo de estímulos para que vaya aprendiendo a placer y se vaya formando su personalidad acorde con los conocimientos que va adquiriendo. Aprenderá que existen los libros en los que disfrutará de sus historias, la pintura y otras ramas artísticas, poniéndolas a prueba.

De los 4 a los 6 años

En esta etapa va a comenzar a desarrollar plenamente su personalidad, además de potenciar el aprendizaje de todas sus habilidades psicomotrices como del lenguaje, pudiendo desde bailar, correr con soltura, saltar, y mucho más. Es capaz de perfeccionar todo lo que hace, siendo una etapa perfecta para enseñarle a leer y escribir, pues captarán muy bien cualquier conocimiento que esté a su altura, gustándole los retos siempre que

estén representados como un juego. Comenzará a hacer sus primeros amigos y adorará los juegos colectivos comprendiendo que existen unas normas que no debe de saltarse para poder disfrutar plenamente de lo que están haciendo.

Tipos de aprendizaje

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados por la literatura de pedagogía:

Aprendizaje receptivo: Es el tipo de aprendizaje en el que el sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje por descubrimiento: el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

Aprendizaje repetitivo: se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

Aprendizaje significativo: es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

Aprendizaje observacional: tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

Aprendizaje latente: aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo.

Aprendizaje por ensayo-error: aprendizaje por medio de modelos conductistas por el que se busca las respuestas al problema.

Aprendizaje dialógico: El aprendizaje dialógico es el resultado del diálogo igualitario; en otras palabras, es la consecuencia de un diálogo en el que diferentes personas dan argumentos basados en pretensiones de validez y no de poder. El aprendizaje dialógico se puede dar en cualquier situación del ámbito educativo y conlleva un importante potencial de transformación social.

2.1.2.1 Antecedentes de investigación

Los juegos infantiles a través de la historia se han modificado un poco, pero su objetivo ha seguido siendo el mismo: el desarrollo integral de los niños. Jugar es una actividad innata del infante desde su nacimiento, su creatividad y necesidad de descubrir, lo lleva a explorar y recrear sus propias dinámicas de juego. Conforme crece, la importancia para relacionarse con los demás por medio del juego es todavía mayor

Los antropólogos han estudiado los juegos infantiles a través de la historia y sus orígenes, llegando a la conclusión de que todas las tribus y los grupos más antiguos de los que se tienen datos consideraban los juegos como algo natural de los niños, impulsando siempre su creatividad e ideando nuevas formas de entretenerlos con artículos lúdicos. Las

pinturas rupestres y los artículos que se han encontrado en los lugares donde vivieron antiguas civilizaciones han dado testimonio de este hecho.

Aunque en un principio no se sabía la utilidad e importancia del juego, con el tiempo los mismos investigadores fueron destacando las diferencias entre aquellos niños que jugaban y los que no lo hacían por diferentes causas. De esta manera los juegos se fueron también desarrollando, llegando inclusive a tener un papel fundamental en el ámbito escolar. Los juegos infantiles a través de la historia primero se desarrollaban con artículos que los niños tenían a la mano, por lo regular eran objetos de la naturaleza y sencillamente se utilizaba la imaginación para recrear escenarios fantásticos o roles de juegos con sus compañeros.

Más tarde se empiezan a fabricar los primeros juguetes de los que se tienen datos, contruidos principalmente con madera. La gran mayoría de los juegos infantiles se organizan en equipos o con grupos de niños, aunque los infantes tienen la capacidad de jugar solos y utilizar su imaginación en caso de que no existan compañeros de juego. Los juegos tienen la característica de trasladarse a todas partes del mundo, por lo que no es extraño que los mismos juegos infantiles existan en diferentes continentes, independientemente de las distancias.

Aunque los dispositivos móviles y las tecnologías han desplazado un poco la necesidad de los niños de jugar al aire libre, también han realizado aportaciones sobre todo en el área de la comunicación y la interactividad, ahora por ejemplo, los niños pueden jugar con otros niños que se encuentran del otro lado del mundo por vía internet. Y aun nos esperan sorpresas en el tema de los juegos infantiles a través de la historia. Este proceso no puede observarse directamente; por lo tanto, nuestro conocimiento del mismo proviene de la

observación de sus efectos. Una persona modificará su comportamiento según las experiencias que haya tenido en su ambiente.

2.1.3 Postura teórica

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, en su teoría se fundamenta en la consideración de que el desarrollo individual reproduce (recapitula) el desarrollo de la especie, es decir, que el desarrollo del niño está predeterminado por la evolución filogenética. El aprendizaje no solo viene con la experiencia, el estudiante debe involucrarse activamente en esa experiencia. En otras palabras, el aprendizaje se lleva a cabo sólo cuando hay una forma de actividad (mental o física) de parte del estudiante.

Para Hall, los juegos son rudimentarios de actividades de las generaciones pasadas, su contenido responde a esas actividades y tienen por función liberar a la especie de residuos evolutivos. Afirma entonces que el juego es un ejercicio necesario para la desaparición de las funciones rudimentarias que se han hecho inútiles. El contenido de los juegos, entonces, se heredaría y se desarrollaría en etapas de edades relativamente constante. Para S. Millar, ésta teoría logró explicar el contenido del juego de los niños, al aclarar el placer de los niños al jugar con el agua, que al parecer tendría relación con las experiencias agradables de los antepasados (los peces del mar), su afán de trepar a los árboles y colgarse de las ramas (como los primates etc.)

En síntesis, la teoría de la recapitulación tocó aspectos importantes de la actividad lúdica infantil, como la sucesión de distintas formas de juego en los diferentes períodos de la infancia y la relación entre contenido de los juegos y la actividad laboral del hombre. Falló en tratar de explicarlas por la influencia exclusiva y determinante de la herencia. Claparede

(1959) señala que “no es evidente en modo alguno que un ejercicio tan constante como el juego pueda tener como consecuencia debilitar y no reforzar las actividades que son su objeto” porque entonces el juego sería un “instrumento fabricante” y no un “instrumento eliminador” de conductas. Igualmente Piaget se contrapone a la Teoría de la Recapitulación al aceptar los postulados de Leman y Witty, quienes formulan que el contenido de los juegos “varía según el medio físico y social del niño”.

Teoría del Preejercicio o Teoría del Juego Como Anticipación Funcional de Karl Gross
Esta teoría enfoca al juego desde el punto de vista biológico general, explicando sus diversas manifestaciones, su origen, su función tanto en especies animales como en el hombre. Para Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo; el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio.

Por ello el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Esta teoría toma el juego como un ejercicio de preparación para la vida, por tanto el juego es “el agente empleado para desarrollar las potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”. La importancia de ésta teoría es que logró vincular el juego al desarrollo definiéndolo en función de él. El juego dejó de ser una actividad carente de significado y aún nociva para los niños, para convertirse en un medio de desarrollo. El estudiante debe estar activamente involucrado en la situación de aprendizaje.

2.2 Hipótesis

2.2.1 Hipótesis general

Si se propusieran nuevos juegos infantiles estos influirían en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado.

2.2.2 Subhipótesis o derivadas

- Analizando cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases mejoraremos a través del juego el aprendizaje
- Observando cuales son las estrategias que implementan los docentes lograremos llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases
- Creando actividades lúdico pedagógicas proporcionaremos al docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases

2.2.3 variables

Variable dependiente El proceso de aprendizaje

Variable independiente Los juegos infantiles

CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

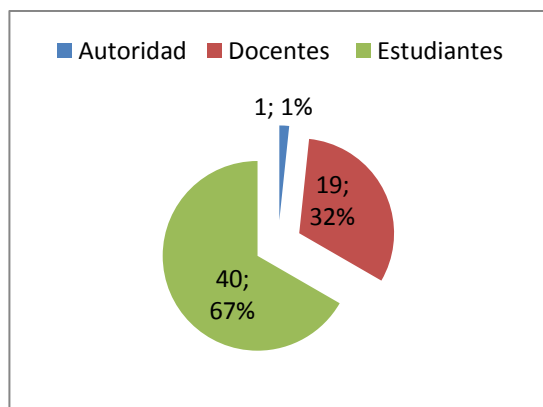
3.1. RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1.1. Pruebas estadísticas aplicadas.

Población

De Barrera (2008), define la población como un: “conjunto de seres que poseen la característica o evento a estudiar y que se enmarcan dentro de los criterios de inclusión”

GRUPOS	POBLACIÓN	%
Autoridad	1	1%
Docentes	15	32%
Estudiantes	40	67%
Total de la población	60	100



Muestra

Willian (2.008), considera que la muestra es un subconjunto de mediciones seleccionadas de la población de interés (p8), para el estudio la muestra se escogió de manera aleatoria y estratificada de conformidad con la siguiente fórmula.

En este caso la muestra es la misma de la población ya que esta es pequeña:

$$n = \frac{N}{E^2(N - 1) + 1}$$

Dónde:

n = Tamaño de la muestra

N = Población

E = Error de la muestra

3.1.2. Análisis e interpretación de datos.

TABULACIÓN DE LAS ENCUESTAS A LOS DOCENTES

1.- ¿Usted como docente en la clase utiliza juegos didácticos?

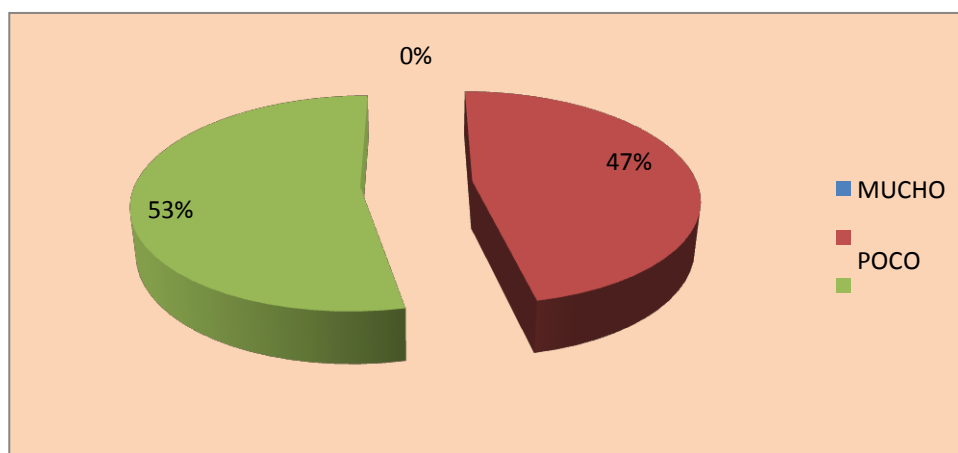
Tabla 1. El docente utiliza en la clase juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
MUCHO	0	0%
POCO	7	47%
NADA	8	53%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

Gráfico 1.

El docente utiliza juegos didácticos



Análisis

Del total de los encuestados el 47% contestaron que el docente poco utiliza en la clase los juegos didácticos y el 53% nada, esto demuestra que los profesores de la escuela tienen poco conocimientos con referente a los juegos didácticos ya que en sus clases poco o nada lo aplican, perdiendo una herramienta de educación valiosa para la enseñanza aprendizaje, por lo tanto se sugiere que los educadores se capaciten en la aplicación de esta metodología de enseñanza como son los juegos didácticos ya que proporciona otra alternativa para el desarrollo de una clase.

2.-¿Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en?

Cuadro 2. Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en:

Tabla 2. Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría

Alternativa	Frecuencia	%
EXPOSICIONES	5	33%
TRABAJO O TALLERES GRUPALES	5	33%
LECCIONES ORALES	1	7%
LECCIONES ESCRITAS	4	27%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

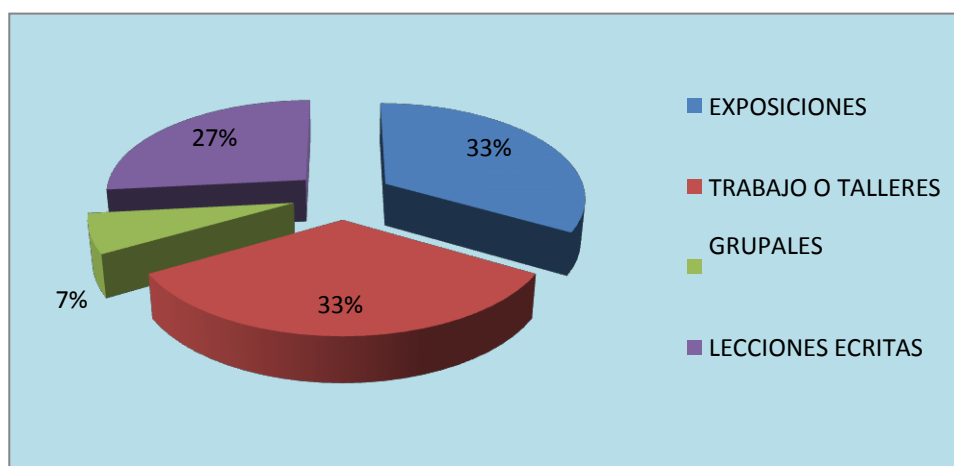


Gráfico 2 Dentro del proceso de aprendizaje le gustaría

Análisis

Del total de los encuestados el 33% manifestaron que dentro del proceso de aprendizaje le gustaría que sus estudiantes participen en exposiciones, el 33% en trabajos o talleres grupales, el 27% en las lecciones escritas, y el 7% lecciones orales, esto demuestra que el docente hace de estas estrategias de estudio parte cotidiana para la enseñanza a las exposiciones y lecciones escritas, pero olvidando al trabajo grupal como alternativa de trabajo ya que solo estaría realizando actividades individualistas en las clases, por lo tanto se sugiere al docente que realice actividades con técnicas grupales para el desarrollo de capacidades y habilidades de sus estudiantes para el mejoramiento del aprendizaje diario.

3.- ¿Usted como docente considera que sus clases son?

Tabla 3. El docente considera que sus clases son

Alternativa	Frecuencia	%
MOTIVADORAS	0	0%
ACTIVAS	0	0%
TEÓRICAS	9	60%
PRÁCTICAS	6	40%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

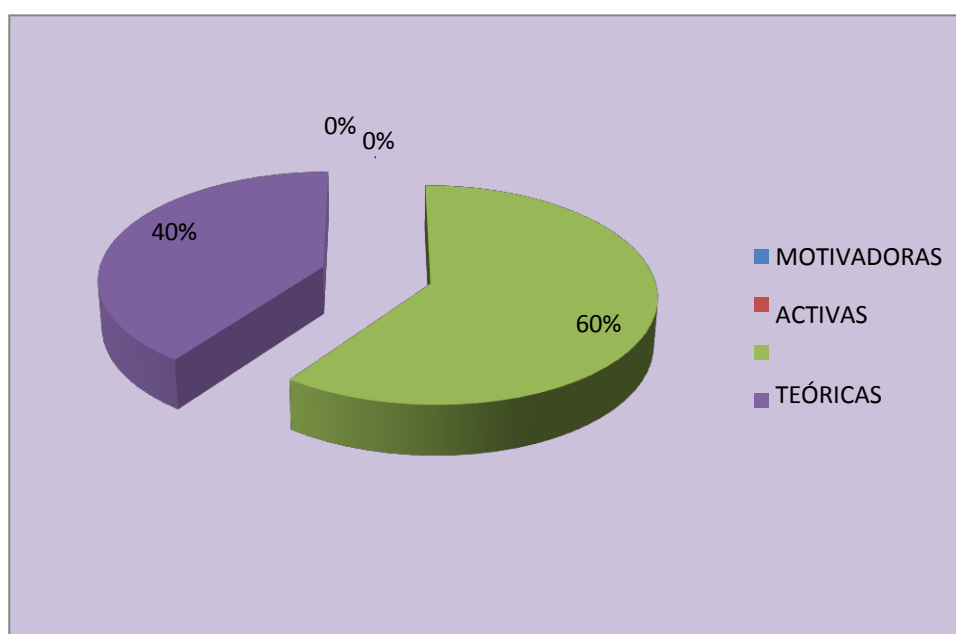


Gráfico 3 El docente considera que sus clases son

Análisis

Del total de los encuestados el 60% contestaron que sus clases son teóricas, el 40% que sus clases son prácticas, esto indica que el docente considera que sus clases son teóricas, ya que solo se basa en el texto de estudio y en la participación de sus estudiantes de forma oral, esto demuestra que hace falta cambiar las estrategias de estudio para que los educandos participen activamente en las clases, por lo tanto se recomienda al docente aplicar técnicas que incentiven a los estudiantes a interactuar en las clases para que estas se conviertan en clases dinámicas, activas y prácticas.

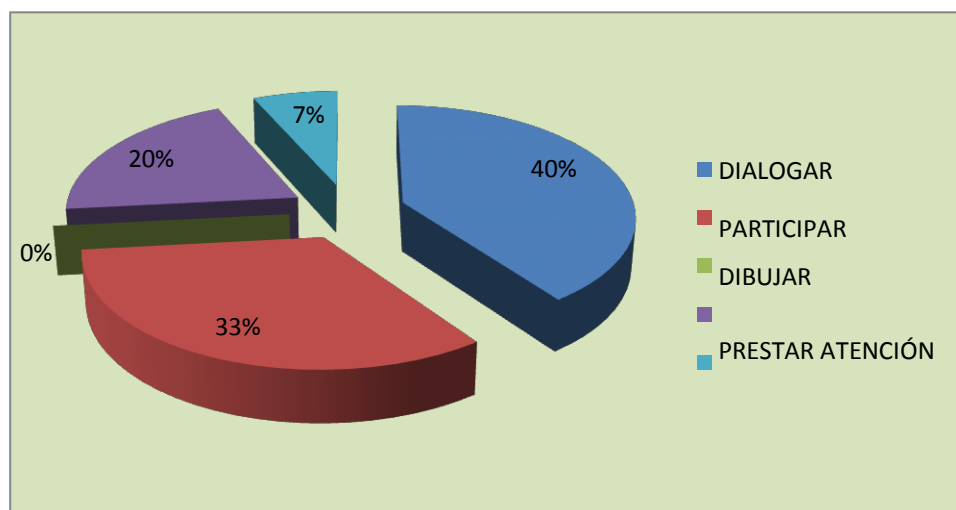
4.-¿De las siguientes opciones cuál cree usted que es la más adecuada para el aprendizaje?

Tabla 4. La opción más adecuada para el aprendizaje

Alternativa	Frecuencia	%
DIALOGAR	6	40%
PARTICIPAR	5	33%
DIBUJAR	0	0%
PRESTAR ATENCIÓN	3	20%
JUEGOS DIDÁCTICOS	1	7%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

Gráfico 4 La opción más adecuada para el aprendizaje



Análisis

Del total de los encuestados el 40% manifestaron que dialogar es la opción más adecuada para el aprendizaje, el 33% en participar, el 20% en prestar atención y el 7% en juegos didácticos, esto indica que los docentes manifiestan trabajar con opciones que en todas las materias se repiten su forma de participar con el estudiantado, demostrando que tienen poca apertura a nuevas estrategias de estudio como son los juegos didácticos, por lo tanto se sugiere al docente actualizar sus conocimientos en base a otras metodologías de enseñanzas que hagan que sus clases sean más dinámicas y participativas como son los juegos didácticos.

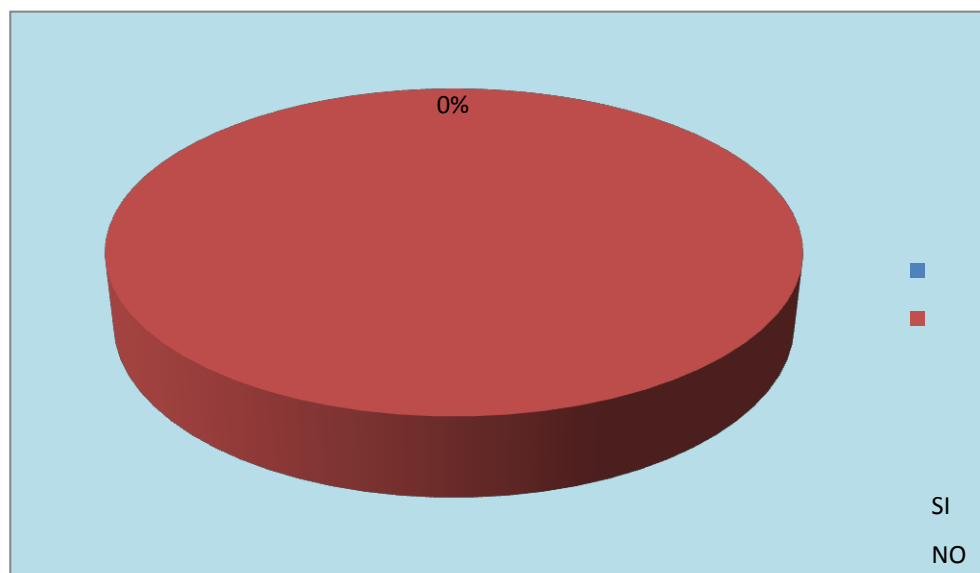
5.- ¿Usted ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos?

Tabla 5. Ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
SI	0	0%
NO	15	100%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

Gráfico 5 Ha recibido algún seminario sobre juegos didácticos



Análisis

Del total de los encuestados el 100% contestaron que el docente no ha recibido algún seminario sobre los juegos didácticos, esto demuestra que no ha habido capacitación del docente en la adquisición de nuevas estrategias de estudio con referente a los juegos didácticos, por eso la poca utilización de esta técnica en su trabajo diario de enseñanza, por lo tanto se sugiere actividades dirigidas para la capacitación del docente en los juegos didácticos y su posterior aplicación en las clases, de esta manera se eleva el nivel de conocimientos adquiridos por los educandos.

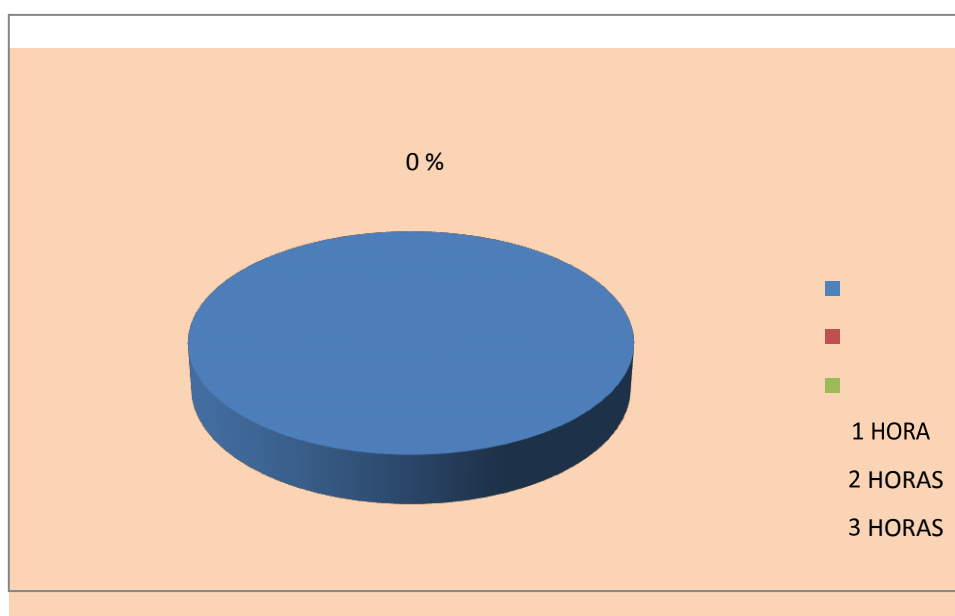
6.- ¿Usted como docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos?

Tabla 6. El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos

Alternativa	Frecuencia	%
1 HORA	15	100%
2 HORAS	0	0%
3 HORAS	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

Gráfico 6 El docente cuantas horas a la semana utiliza juegos didácticos



Análisis

Del total de los encuestados el 100% contestaron que utilizan una hora a la semana para los juegos didácticos, esto demuestra que los profesores tienen escasa preparación en la utilización de juegos didácticos en sus actividades académicas diarias y esto conlleva a no utilizar una técnica que podría mejorar la enseñanza aprendizaje del estudiantado, por lo tanto se sugiere la capacitación del docente en los juegos didácticos para que realicen trabajos con más frecuencia en el área.

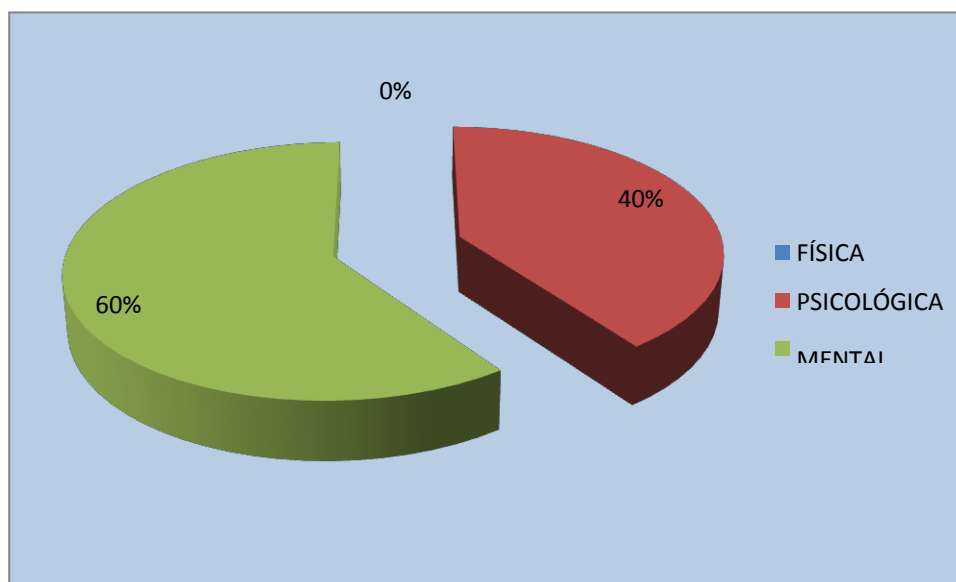
7.- ¿Cree usted que al realizar juegos didácticos los estudiantes desarrollan actividad?

Tabla 7. Los estudiantes al realizar juegos didácticos desarrollan la actividad de

Alternativa	Frecuencia	%
FÍSICA	0	0%
PSICOLÓGICA	6	40%
MENTAL	9	60%
TOTAL	15	100%

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

Gráfico 7 Los estudiantes al realizar juegos didácticos desarrollan la actividad de



Análisis

Del total de los encuestados el 40% contestaron que al realizar los juegos didácticos los estudiantes desarrollan la parte psicológica, el 60% la mental, esto demuestra que los juegos didácticos influyen en el rendimiento académico de los educandos ya que sirve para la adquisición de nuevos aprendizajes en el área, por lo tanto se sugiere la implementación de los juegos didácticos en las clases diarias ya que se incentiva la parte mental y psicológica del educando y de esta forma desarrolla capacidades en el aprendizaje del área.

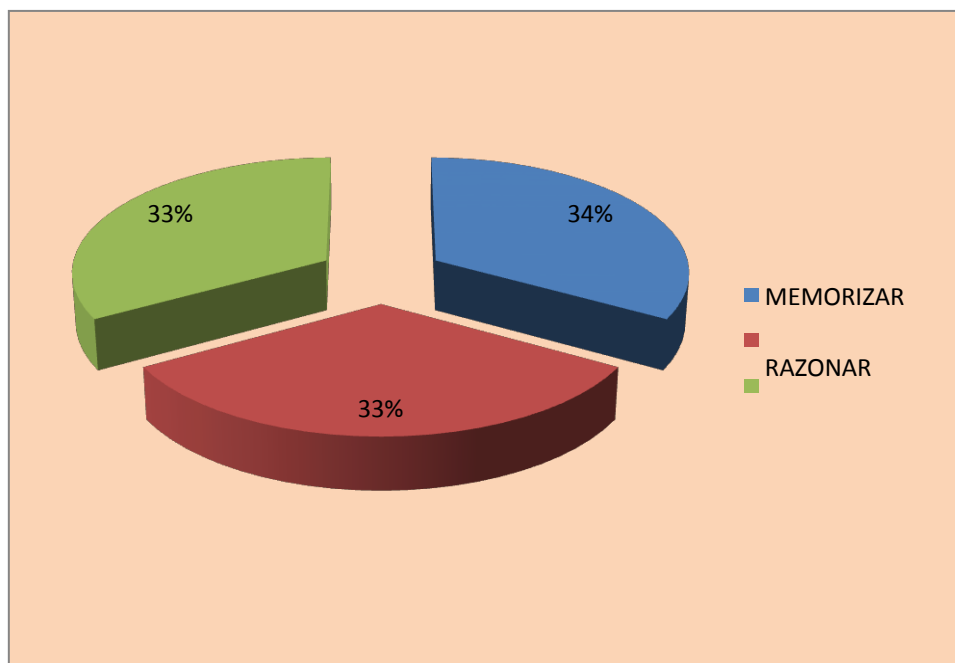
8.- ¿Cree usted que a través del juego puede llegar a?

Tabla 8. A través del juego puede llegar a

Alternativa	Frecuencia	%
MEMORIZAR	5	34%
RAZONAR	5	33%
CONCENTRARTE	5	33%
TOTAL	Σf	$\Sigma \%$

Fuente: encuesta realizada a los docentes Investigadora: Meylee Segura

Gráfico 8 A través del juego puede llegar a



Análisis

Del total de los encuestados el 34% manifestaron que a través del juego puede llegar a memorizar, el 33% a razonar y el 33% a concentrarte, esto demuestra que los juegos didácticos son parte importante en la educación de los estudiantes ya que permite el razonamiento y concentración en actividades académicas del área, por lo tanto se aconseja al docente que haga parte de su enseñanza a los juegos ya que incentiva al educando en adquirir nuevos conocimientos de una manera distinta al aprendizaje habitual.

3.2. CONCLUSIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.2.1. Específicas.

Gracias a la realización de este trabajo se ha podido llegar a conocer un poco más acerca de tema del juego. Cabe destacar que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

Cómo último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego. De esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

3.2.2. General.

De manera general se pudo analizar que el juego posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc. De manera específica se trató el tema del juego y el aprendizaje, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo de los niños para poder llegar a ellos. Basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tiene el juego para el desarrollo y logro de los mismos.

3.3. RECOMENDACIONES ESPECÍFICAS Y GENERALES

3.3.1. Específicas.

Cada recomendación está ligada a las conclusiones que se han logrado sintetizar en los siguientes aspectos

Mejoramiento de actividades diarias a los docentes con respecto a los juegos didácticos en el desenvolvimiento de su labor pedagógica diaria.

Con la implementación de actividades con juegos didácticos se fomentará la participación e involucración de los estudiantes en el aprendizaje mediante los juegos infantiles

Proporcionar a los docentes otra alternativa para el desarrollo de una clase, teniendo como finalidad el mejoramiento del aprendizaje de capacidades y habilidades de los estudiantes.

3.3.2. General.

Afianzar las fases de enseñanza - aprendizaje mediante los juegos infantiles la aplicación de juegos didácticos donde se involucren al docente y estudiantes en clases dinámicas, activas y prácticas.

CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEORICA DE APLICACIÓN.

4.1. PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS.

4.1.1. Alternativa obtenida.

El desarrollo y posterior aplicación de la presente propuesta, partiendo del estudio previamente realizado, con recursos humanos para su ejecución, y con la cooperación de los involucrados en la Institución Educativa es decir de los profesores y alumnos de la Escuela de Educación Básica “Lizardo García Avilés” de la Parroquia “Zapotal”,

La propuesta de investigación es factible, ya que consiste en promover la elaboración y propuesta que tiene un modelo operativo viable a una solución posible del problema planteado, con el respaldo de las autoridades de la institución educativa, docentes, padres de familia y estudiantes del primer año de Educación Básica, de la misma forma se cuenta con los recursos necesarios para un buen desarrollo de la misma.

El único propósito es que se desarrolla es lograr que se aplique en el ambiente educativo y que se logre realizar la guía didáctica de actividades en juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje. No se necesita de cursos costosos, sino de dar a conocer la guía de juegos didácticos, con la finalidad de poder utilizarlo de la mejor manera y que esté a disposición de toda la comunidad educativa.

4.1.2. Alcance de la alternativa.

La elaboración de la propuesta se enmarca en el desarrollo de capacitación para los docentes, a través de la realización del plan en la que se emplearán seis talleres participativos y novedosos.

También se realizará un folleto como guía de actividades, que sirva de modelo para que los docentes apliquen las estrategias para potencializar el conocimiento y aprendizaje en las diferentes áreas

Unos de los aspectos más relevantes es el resultado que se espera con la aplicación de los talleres para los docentes, consiguiendo que se renueven las metodologías de estudios y haciendo que la participación de los estudiantes sea interactiva.

Proponemos esta propuesta para que la puedan utilizar otras Instituciones con la finalidad de mejorar las estrategias de estudios en los docentes. Con el empleo de estos talleres se quiere que los docentes trabajen en actividades con juegos didácticos con los educandos y descubran otras habilidades y destrezas en este campo de acción escolar.

4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa.

El siguiente manual está diseñado con actividades basadas en juegos didácticos que incentiven al docente utilizar estrategias para el aprendizaje significativo en las diferentes áreas tales como matemáticas, lenguaje, ciencias naturales, etc.

Es esencial aplicar técnicas con juegos didácticos en el salón de clases para que se logre el mejoramiento en el beneficio académico de los estudiantes. La participación de los involucrados produce un constante cambio de energía y desarrolla la capacidad científica con la consecuente asimilación de conocimientos, y refuerza sus experiencias y destrezas en el aprendizaje.

Cuando se aplica los juegos didácticos se estimula la imaginación, razonamiento, de los alumnos, en la realización de actividades como sopa de letra, crucigramas, rompecabezas, juegos de acertijos, espacios verdes, materiales de reciclaje y rompecabezas virtuales, entre otros, donde el estudiante se involucra en la generación de potencialidades con la posible obtención de beneficios para su aprendizaje.

4.1.3.1. Antecedentes.

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural. El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de

cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

4.1.3.2. Justificación

La propuesta se encamina a que los profesores y estudiantes manejen una guía de actividades con juegos didácticos en la Escuela de Educación Básica “Lizardo García Avilés” de la Parroquia “Zapotal”, de esta manera se consigue desarrollar en el estudiantado las habilidades de aprender a aprender, a investigar, a expresarse, saber escuchar, saber razonar, argumentar, experimentar, cooperar y en definitiva, saber actuar en grupo de una forma asertiva, es decir, con una actitud de respeto mutuo a las diferentes ideas u opiniones, independientemente de que no se compartan, y de argumentación y defensa de las propias dentro de la institución Educativa.

La guía pretende trabajar especialmente la estructura informal del grupo, la comunicación, participación, empatía, aceptación, tolerancia y desarrollar, en definitiva, unas relaciones respetuosas y asertivas entre todos los miembros, para conseguir así un desarrollo personal y grupal en cuanto a valores y normas se refiere con procedimientos de los bloques del séptimo año de educación en base a estrategias realizados para crear juegos didácticos, y de esta manera mejorar la enseñanza aprendizaje

Una vez realizada la evaluación de los resultados se analizó que si se deja de practicar los juegos didácticos, los alumnos pierden conocimientos que les pueden incentivar a crear vínculos de unidad grupal, socialización, participación, además de los conocimientos alcanzados basados en el desarrollo de aplicaciones que produzcan la participación, adquisición de nuevos aprendizajes. De los estudiantes que se encuestaron manifestaron el

96% que intervendría en la ejecución de una guía didáctica de actividades en juegos didácticos para el avance en el aprendizaje significativo.

4.2. OBJETIVOS.

4.2.1. General.

Elaborar una guía basada en actividades en juegos didácticos aplicados para el mejoramiento en el rendimiento escolar del aprendizaje de los estudiantes.

4.2.2. Específicos.

- Mejorar el rendimiento académico de los estudiantes para obtener un mejor aprendizaje.
- Promover prácticas realizados en juegos didácticos durante las labores pedagógicas del educador en el salón de clases.
- Realizar una guía didáctica de actividades que impliquen a los educadores en la comunicación activa a los juegos didácticos.

4.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA.

4.3.1. Título.

Guía de actividades y juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje significativo

4.3.2. Componentes.

Los talleres a desarrollarse son:

Taller N° 1. Diseño de Crucigrama.

Taller N° 2 Sopa de letra.

Taller N° 3. Materiales de reciclaje.

Taller N° 4 Espacios verdes.

Taller N° 5 Juegos de acertijos con pista.

Taller N° 6 Rompecabezas.

Taller N° 7 Juegos Tradicionales

Jugar es lo que hace feliz a un niño. Correr, saltar, bailar, pintar, los juegos en solitario, en grupo, los juguetes, las pinturas... son factores esenciales para la evolución y desarrollo físico y mental de los niños y niñas, así como son las primeras oportunidades que tienen para tener contacto con sus padres, primero, y con otros niños, después.

Los juegos infantiles son la base del aprendizaje, ya que a través de ellos aprenden a desarrollar sus habilidades sociales y su autoestima, a manejar las emociones y los sentimientos y, sobre todo, a emplear el lenguaje.

Nada más nacer, para el niño todo es nuevo y gracias a los juegos va conociendo el medio y los objetos que le rodean. Hace solamente juegos de movimiento con los objetos que encuentra y con su propio cuerpo, lo que le hace tener sus primeras sensaciones perceptivas, controlar sus movimientos y desarrollar la atención y concentración.

A partir de los 5 a 6 años, comienzan una fase de fantasía e imaginación en la que intentan imitar todo lo que ven. Son típicos en esta fase llamada “el juego simbólico”. Aquí es donde se desarrolla la capacidad cognitiva, es decir, la capacidad de crear representaciones de cosas en nuestra mente que no están presentes.

El juego es vital en esta etapa ya que permite el desarrollo del pensamiento.

Te proponemos una guía de juegos infantiles para niños de 5 a 7 años con la que estimularán tanto los movimientos, como la representación y la comunicación.

Pintura de dedos

El clásico juego de las pinturas con los dedos es una actividad muy eficaz para potenciar la capacidad creativa del niño o la niña. Disfrutaréis de esta actividad ya que no está restringido a ninguna edad, podrás enseñarles a combinar los colores de los que dispones para que vean los que resultan de las mezclas, les podrás enseñar que al combinar las pinturas con el agua se vuelve más fluida...

Es una oportunidad de mostrarles todas las cosas que se pueden hacer con las pinturas a la vez que les animas a que digan lo que quieren pintar o cómo siente las pinturas al tocarlo con sus dedos. ¡Y quién sabe! Quizás tengas un Picasso en casa y no te habías dado cuenta.

Para esta actividad podéis ponerlos en una mesa que esté tapada con papeles de periódico por ejemplo en caso de poder mancharse, o en el suelo si lo preferís también tapado con papeles de periódico. Ten a mano un cubo de agua para poder lavaros las manos tantas veces como queráis y una toalla o esponja.

El tipo de pinturas a utilizar debería ser no tóxica por la vía oral y no irritante para la piel de los niños. Y por último, usa ropa que no te importe manchar. Otra forma de fomentar la creatividad del niño con las pinturas es empleando un cepillo de dientes, que utilizará como si fuera un pulverizador.

Para ello emplearemos los mismos materiales que mencionamos en el anterior juego más un par de cepillos de dientes, para usar más de un color, o brochas pequeñas. En esta actividad necesitaréis tener plantillas de cartón hechas de las cosas que queráis como una hoja, una mariposa, una manzana... para que se haga la forma deseada en la cartulina base una vez que esparzan la pintura con el cepillo.

Para comenzar, echa un poco de agua en las témperas para que la pintura no quede muy densa en el cepillo. Después, anima al niño o niña a que moje el cepillo en la tempera. Luego, enséñale a coger con una mano el cepillo boca abajo, y con la otra mano pasar sus dedos por las cerdas para que salpique la pintura y se forme el dibujo.

Puede realizar esta acción tantas veces quiera, y una vez finalizado, apartar la plantilla con cuidado de la cartulina base para que no se diluya el dibujo.

El juego del mago

Con este juego el niño o niña podrá ser capaz de comunicarse y expresarse con sus movimientos corporales, trabajando así su capacidad de expresión corporal. Los juegos lúdicos se consideran los más apropiados para desarrollar este tipo de capacidades que, además de divertirse, se procura que el niño o niña acepte su propio cuerpo y que haga uso de la improvisación.

Lo primero se necesita una pelota que simula una bola de cristal mágica. El mago (adulto en este caso) llevará la “bola de cristal” mientras que los niños y niñas se situarán detrás de una línea imaginaria. El mago convertirá con sus poderes y su bola de cristal a los niños en los animales que él decida y ellos tendrán que salir de la línea imaginaria imitando al animal.

Cuando el mago quiera dará una señal e intentará atrapar a los niños que no han conseguido traspasar la línea imaginaria. Los pequeños que haya capturado el mago se convertirán en magos.

Este juego también ayuda a desarrollar la imaginación del niño, ya que tiene que ponerse en la piel del animal que le haya tocado imitar y le ayudará a liberar tensiones.

Las etiquetas

El juego infantil de las etiquetas es otro método para que los niños exploren la expresión corporal, con el añadido de que consigan un equilibrio físico y psíquico y puedan desinhibirse los que sean más vergonzosos.

En este juego solo harán falta hojas de papel y tantos clips como niños vayan a jugar. El maestro pega en la espalda de cada niño una etiqueta, sin mostrarla. En cada etiqueta habrá escrito una palabra que los niños y niñas puedan entender o, en cambio, un objeto que ellos conozcan.

Tras esto, los niños se dispersarán por la sala y buscarán a un compañero para que lea lo que tiene puesto en la etiqueta de su espalda. El juego consiste en que una vez haya leído la palabra, se lo tendrá que expresar con gestos para que este pueda hacerse una idea de lo que tiene escrito en su etiqueta.

Después buscarán a otros compañeros y compañeras para que hagan esta actividad varias veces hasta que todos averigüen, más o menos, la palabra o dibujo que tienen puesto en sus etiquetas.

Para finalizar, cada niño expresa mediante gestos delante de sus compañeros lo que él cree tener en su etiqueta según las indicaciones de los demás niños y niñas.

La deducción, la síntesis y la observación entran en juego en esta actividad para que encuentren el significado de su etiqueta.

Trabalenguas

Otra de las capacidades que deben desarrollar los niños y niñas en torno a los 3-6 años es la de lenguaje, ya que es una herramienta vital para el vínculo del niño o niña con su entorno.

Los trabalenguas son un recurso muy valioso a la hora de iniciar con los niños sus primeros acercamientos a la lengua. En la forma, les recuerda a las divertidas rimas infantiles, y es por esto que les atraen desde que son pequeños.

Este tipo de juegos lingüísticos ayudan a tener una correcta pronunciación y son muy favorables para obtener rapidez y precisión en el habla sin confundirse. Pueden ser también una herramienta de trabajo con un grupo de niños y niñas para ver quién pronuncia mejor y con más rapidez. Así se esforzarán para pronunciar el trabalenguas y favorecerá sus aprendizajes.

El fin de los trabalenguas no es más que hacer que lo digan con rapidez y claridad, subiendo un poco la velocidad sin pasar por alto ninguna palabra y, lo más difícil, sin cometer errores.

Palabras encadenadas

Con este otro juego de palabras, el niño o niña podrá ampliar su vocabulario a la vez que aprenderá a diferenciar las sílabas de las distintas palabras. Igual que en el anterior, este juego es muy indicado para trabajar el lenguaje entre los 3 y 6 años.

El tradicional juego de las palabras encadenadas se basa en decir una palabra, que el niño o niña pueda comprender, y encadenar con otra que comienza por la última sílaba de la

palabra que se ha dicho, es decir; si decimos “farola”, la siguiente palabra encadenada que podemos decir es “lago”, y así sucesivamente.

Si le ponemos un poco más de dificultad al juego como establecer un tiempo máximo de respuesta para decir la siguiente palabra encadenada, el niño o niña podrá desarrollar su velocidad de reacción.

El objetivo de estos todos estos juegos es que hagan uso y desarrollen su capacidad creativa, su expresión corporal y perfeccionen su lenguaje, y este aprendizaje debe ser estimulado de una forma que les sea motivadora.

Una acción que forma a la infancia de forma positiva en valores humanos es ayudar a los demás, y esto lo puedes alcanzar apadrinando a un niño o niña.

Guía de actividades y juegos didácticos para el desarrollo del aprendizaje significativo



Taller N° 1. Diseño de Crucigrama.

CRUCIGRAMA

Objetivo:

Ampliar valores como la imaginación, la colaboración, la competencia sana, la satisfacción, el acatamiento de las reglas y el orden en la aplicación de la palabra.

Materiales:

Páginas para los crucigramas.

Páginas con las palabras que se va a buscar. Esferográficos.

Procedimiento:

El educador presenta el aspecto de un crucigrama que con anterioridad fue elaborado, explicando las palabras que contiene en modo horizontal y vertical.

Inmediatamente distribuye la clase en grupos (4 a 6 personas) y asigna a cada grupo un dígito.

Expone las reglas:

La dinámica comienza con el grupo N° 1.

Uno de sus elementos puede comenzar, tratando de reconocer, el término que se localiza

en cualquiera de las casillas. Si descubre la letra el profesor ubica este símbolo las veces que se halle en la señalada palabra. Si en un máximo de 30 segundos el grupo de alumnos no menciona una letra, se traslada al próximo grupo de estudiantes. Si encuentra la frase o palabra, el grupo reúne los puntos necesarios.

Al lograr acertar el grupo de educandos tiene derecho a descifrar la palabra o letra que pertenece ha dicho número. Sólo tiene una alternativa. Si se equivoca el turno es para el siguiente grupo de estudiantes.

Cada grupo de alumnos participa cuando le toca su turno, de manera ordenada. Si algún grupo interrumpe cuando el otro grupo de educandos se halla en participación y atina a la palabra o frase, los puntos son para el grupo de estudiantes que estaban actuando.

Al momento de que se han reconocido todas las palabras o frases. El educador suma el puntaje de todos los grupos de alumnos, congratulando al grupo de estudiantes ganador e incentivando a los que consiguieron bajo el puntaje en el crucigrama.

Destrezas:

Mejora en las habilidades que solo la práctica lo suministra.

Beneficios:

Los crucigramas son una adecuada forma de conseguir una mente en magníficas condiciones.

Los crucigramas son una buena forma de distraerse y pasar las horas divertidos pero también es la mejor manera de mantener la mente activa, es que el desarrollo de esta actividad hace que acrecentemos nuestras aptitudes de razonamiento, la memoria general y la velocidad en nuestros procesos mentales.

Taller N° 2 Sopa de letra.

Sopa de Letras

La sopa de letra es una destreza y dinámica de aprendizaje, para quien la efectúa. Se conoce como un pasatiempo cuya misión reside en solucionar la encrucijada y descubrir las palabras encubiertas entre todas las letras, con el objetivo de aumentar nuestro glosario, así como incrementar la habilidad y rapidez mental.

Objetivo:

Practicar el vocabulario mediante la técnica del vocabulario resolviendo las palabras escondidas para el mejoramiento del aprendizaje.

Materiales:

Ninguno.

Procedimiento:

El procedimiento para realizar una sopa de letras es fácil. Primero se sitúan las respuestas

en las casillas y luego se repletan los huecos restantes con letras al azar.

Destrezas:

Orales y escritas. Si, al instante que se efectúa una sopa de letras se ejecuta un proceso cognitivo y por resultado se amplía la habilidad mental.

Es una actividad muy conveniente porque ayuda a engrandecer el vocablo y desarrolla la habilidad sensorial y motora.

Beneficios:

La sopa de letra es beneficiosa para conservar una buena agilidad mental.

Taller N° 3. Materiales de reciclaje.

MATERIALES DE RECICLAJE.

Objetivo:

Mantenimiento o ahorro de energía.

Cuidado o conservación de los recursos naturales. Disminución de la medida de desechos que hay que eliminar. Protección del entorno ambiental. Disminuir el volumen de residuos ya que lo que se recicla se puede emplear a otro uso.

Materiales:

- Papel

- Materiales textiles
- Pinturas
- Materia orgánica
- Chatarra
- Aceites
- Medicamentos Metal
- Plásticos
- Pilas Vidrios

Destrezas:

El desarrollo de las habilidades motoras y sensitivas en los alumnos es de vital importancia, se ha percibido que desde estas destrezas se pueden estimular diversos procesos artísticos en los educandos, la ausencia de estas crea temores en la expresión artística y artesanal de ellos.

Desde la perspectiva artística se ha podido visualizar que los estudiantes son más delicados, y desarrollan muchos de las áreas del cerebro las cuales se manifiestan en el pensamiento, la oralidad, el pensamiento matemático, la lógica la creatividad y se deja ver las habilidades y destrezas de cada estudiante, ya que muchas veces son muy creativos pero poco activos para otras áreas del conocimiento, es por esto que se requiere poner en práctica

Beneficios:

El reciclaje y los beneficios que aporta se pueden clasificar en tres distintas pero a la vez relacionadas áreas de interés, como son el ámbito económico, el socio- cultural y el medio ambiental.

En lo que se refiere a los beneficios medioambientales del reciclaje, lo principal es el ahorro de materias primas durante los procesos de fabricación ya que implican un menor gasto de los recursos naturales de nuestro planeta. Pero también existe otro punto a tener en cuenta y es el de reducción de las emisiones de CO2 a la atmósfera, por los que los niveles de contaminación también se disminuyen.

Taller N° 4 Espacios verdes.

Objetivos:

Objetivos Generales:

Identificar y conocer los espacios verdes de la Institución Educativa y del entorno cercano.

Valorar y transmitir los beneficios que otorgan los espacios verdes a la población urbana (recreación, esparcimiento, disfrute, etc.)

Fomentar la toma de conciencia y de cambio de actitud respecto del cuidado y mantenimiento de los espacios verdes.

Destreza:

Desarrollar una conciencia ecológica integral.

Beneficios:

Los espacios verdes sirven como filtros de contaminantes atmosféricos como CO₂, SO₂ Y CO y otros gases de combustión, según se especula un espacio verde que tenga una buena arbolada puede reducir entre un 10% y 20% de gases tóxicos que pueden ser dañinos para el ser humano es su sistema respiratorio, además si la fertilidad del suelo es prospera el espacio verde podrá ser conservado para poder seguir plantando árboles y plantas que ayuden en este proceso.

Taller N° 5 Juegos de acertijos con pista.

JUEGOS DE ACERTIJOS CON PISTA.

Se entiende como acertijo a un juego de palabras que tiene como objetivo que una persona descubra a que se refieren.

Usualmente son un juego de palabras o adivinanzas que deben servir para que por medio de la lógica se descubra su objetivo oculto.

Objetivo:

Desarrollar el pensamiento de la lógica y el razonamiento para descubrir el

enigma que lleva escondido.

Materiales:

- Papel
- Materiales textiles
- Pinturas
- Materia orgánica

Procedimiento:

La clave para escribir un acertijo satisfactorio es trabajar hacia atrás a partir de la respuesta.

Un buen acertijo debe ser un poco complicado, pero no imposible de averiguar. 1.-Decide lo que quieres que sea la respuesta.

Una respuesta simple es mejor, un objeto de la casa, un proceso básico o un fenómeno natural. Algunos ejemplos podrían ser un zapato (objeto), la quema de una vela (proceso) o un volcán (fenómeno natural).

2.- Haz una lista de las características que hacen la respuesta única. Elabora una lluvia de ideas sobre tantas características como sea posible y escríbelas. Por ejemplo, los zapatos, a diferencia de los calcetines u otros revestimientos del pie, tienen lengua y plantas, los

volcanes son calientes e incandescentes en su interior.

3.- Elige dos elementos de la lista que no sean las primeras cosas que vengan a la mente cuando se piense en la respuesta.

Por ejemplo, todo el mundo sabe que los volcanes erupcionan pero la gente no suele pensar en el hecho de que se encuentran en grupos.

4.-Busca los artículos en la lista que se podrían utilizar para ser comprados metafóricamente con los humanos. Por ejemplo, los zapatos tienen lengua y plantas, que también son cosas que la gente puede tener. Si un volcán fuera una persona tendría una indigestión grave en su vientre.

5.-Imagina que la respuesta a la adivinanza es una persona contándote acerca de sí misma. ¿Cuáles son sus talentos? ¿Cómo se siente? Escribe una descripción que sea de por lo menos tres oraciones.

Incorpora los elementos que elegiste de la lista.

6.- Escribe tu adivinanza desde la perspectiva del objeto, proceso o fenómeno que hayas elegido. Trata de hacer tu descripción inteligente y sorprendente. Incluye suficientes pistas para que una persona sensata pueda adivinar la respuesta. Por ejemplo, el enigma de un zapato podría leerse:

“Caminas por todo mi cuerpo pero mi lengua nunca se queja”.

7.-Prueba tu enigma con un amigo. No debe ser demasiado difícil de adivinar.

Destrezas:

El desarrollo de habilidad, destreza cognitiva y de comunicación.

Beneficios:

Para cuidar el cuerpo es aconsejable hacer ejercicios para la mente de este modo, la misma se pondrá en funcionamiento y comenzara a razonar, pensar y aplicar la lógica. Algunos ejercicios para la mente son los acertijos. Además el juego es como una estrategia de aprendizaje en el aula.

Taller N° 6 Rompecabezas.

ROMPECABEZAS VIRTUALES

Objetivo:

EL rompecabezas permite interaccionar de manera más entretenida y didáctica, con el objetivo de que la facilidad del uso del Software permita aprender jugando.

Materiales:

Hay páginas en internet que puedes descargar o jugar interactivamente, aquí algunos links:

<http://www.misjuegos.com.mx/rompecabezas/rompecabezas-de-animales/>

Procedimiento:

Jigsaw Planet es una divertida herramienta online con la que podemos crear varios rompecabezas de las imágenes que deseemos.

Para crear el rompecabezas primero tenemos que seleccionar la foto, acto seguido elegir el número de piezas que queremos. Después de ello tenemos que elegir el tipo de piezas que tendrá nuestro rompecabezas, y listo tendremos nuestro rompecabezas.

Una vez que esté listo pues empezarás a amarlo, pero si lo quieres hacer más divertido podrás pasar el enlace a tus amigos mediante un correo electrónico o por las redes sociales.

Destrezas:

- Estimulación mental
- Razonamiento y solución de problemas Observación y discriminación visual
Coordinación viso motora
- Paciencia y perseverancia Mejora la autoestima Creatividad
- También puede desarrollar destrezas de comunicación.

Beneficios:

- El niño desarrolla su capacidad de aprender, entender y organizar las formas espaciales.
- Práctica la observación, descripción y comparación, elementos necesarios para encontrar diferentes aspectos de cada pieza (color, forma, bordes, cortes, tamaño, etc.). Así como detalles similares a otras y así poder reconstruir poco a poco el todo.
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas. Ejercita su memoria visual.
- Trabaja en el análisis para elaborar la estrategia de armado, como puede ser.
- Buscar las piezas a partir de forma, colores, u otros indicios y luego probar si encajan unas piezas con otras.
- Comenzar con los bordes (Si estuvieran realzados) en las piezas que conforman los límites.
- Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima.
- Mantiene la atención y concentración del niño.
- Permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce. Trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad.
- Su armado le permite la exploración y manipulación de piezas, ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina.

Taller N° 7 Los juegos tradicionales

El Juego del pañuelo



Dos equipos con igual número de participantes, que se situarán uno enfrente del otro y asignándose un número para cada uno de los jugadores del grupo.

Mientras que otra persona se colocará a la mitad de la distancia entre los dos equipos, con un pañuelo

extendido al frente y deberá gritar lo siguiente: ‘**El Numero...**’ y dice cualquier número de los repartidos.

En ese momento, el miembro de cada equipo con el número que se grite, deberá correr para hacerse con el pañuelo antes que su oponente, pasar de la línea central, pero si el jugador oponente pilla el pañuelo antes, deberá pillar al contrincante antes de que llegue

hasta donde están sus compañeros.



La Gallinita Ciega

Los participantes sortean para ver quien comienza siendo la gallina, éste tendrá que taparse los ojos con el

pañuelo y dará unas vueltas sobre sí mismo.

Mientras los otros participantes van cantando la canción: ‘Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás’.

Una vez terminada la canción, el niño que tiene tapado los ojos tendrá que encontrar a los demás, una vez encuentre y reconozca sin quitarse la venda a quien ha pillado, ese será la siguiente gallineta.

La Comba



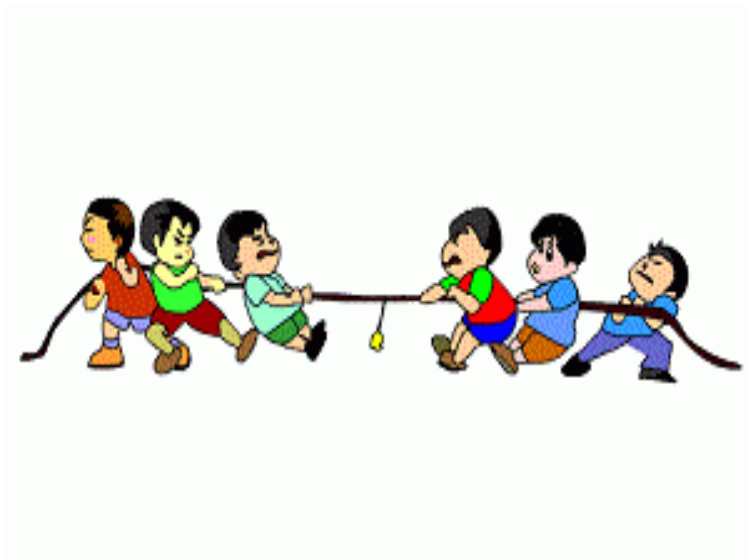
Es un juego que se puede realizar tanto en individual o en grupo con amigos y amigas.

Si se juega solo, es la propia persona la encargada de hacer girar la cuerda y saltar al mismo tiempo.

En cambio, si se practica en grupo, la cuerda será girada por dos personas, una a cada extremo, mientras que otra persona será la encargada de saltar, a menos que la cuerda se

bastante larga y os atreváis a saltar varias al mismo tiempo. Y asegúrate de saltar mas veces que tus compañeros.

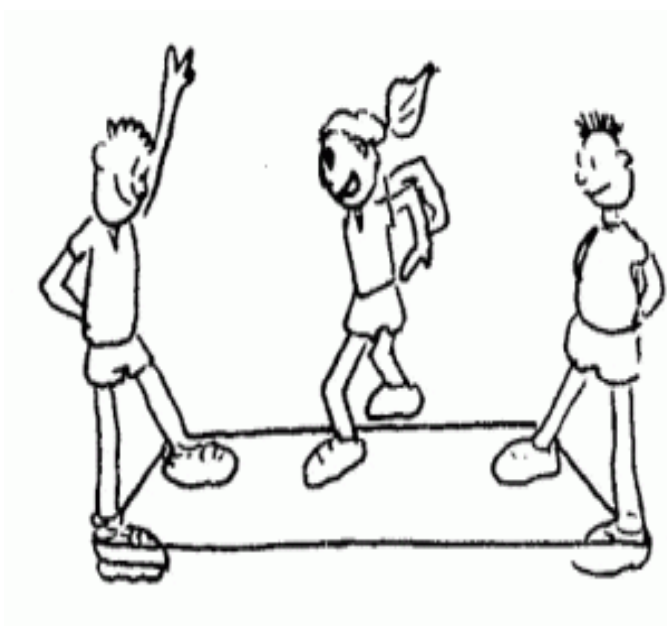
Tirar la soga o cuerda



Se traza una línea en el suelo y en la mitad de la cuerda se ata el pañuelo. A cada lado del pañuelo se ponen un número igual de jugadores, formando dos equipos. Se tensa la cuerda tirando de ambos lados y se coloca el pañuelo justo sobre la

línea divisoria del campo de juego.

A la señal, todos los jugadores tiran de la cuerda hacia su lado y gana el equipo que consigue arrastrar a todos los jugadores del otro equipo al otro lado de la línea.



La Goma

Dos de los participantes se sitúan frente a frente en el interior de la goma,

la cual se coloca a la altura de los tobillos.

El resto de las jugadoras y jugadores irán saltando por turnos. En el momento en que se produzca el fallo, ésta o éste ocupará el lugar de uno de los sujetos que sujetan la goma.

Cuatro Esquinas



Uno de los participantes se queda en el centro de las cuatro esquinas designadas, las esquinas se pueden utilizar árboles, farolas, o simples piedras para delimitar el campo de juego, mientras el resto ocupa una esquina cada uno.

A la orden de uno, todos los participantes, se intercambian las esquinas, muy rápidamente, para intentar así que quien se encuentra en el centro no consiga quitar “su” esquina a nadie.



La Rayuela

Con una tiza se dibujan sobre el suelo 10 cuadrados y se numeran del uno al diez.

Luego, cada participante deberá coger una piedra o bola de arroz y el primero deberá tirar su piedra sobre una casilla; si la piedra no cae dentro de ninguna casilla pierde su turno y le toca al siguiente jugador.

Pero si la piedra cae en alguna de las casillas numeradas, deberá completar el casillero saltando con una pierna por casillero, pero sin pisar en el que está la piedra, hasta llegar al final y volver.

Las Sillas Musicales



La cantidad de sillas que se deben poner formando un círculo tiene que ser siempre una menos que la cantidad de jugadores.

Alguien debe tocar algún instrumento o encender un equipo de sonido mientras tanto los jugadores deberán girar alrededor de las sillas.

De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento.

Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego, llevándose una silla, y otra vez ha girar ,hasta quedar una única silla con una persona sentada y otra de pie

Las Chapas



Se dibuja un circuito de carrera bien en el suelo o sobre una cartulina

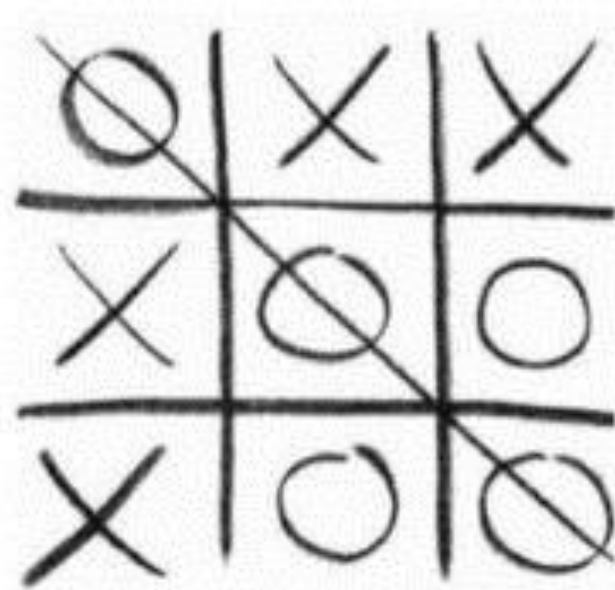
Cada jugador debe desplazar su chapa por este circuito dándole con

su dedo, desde la salida hasta la meta, tirando alternativamente entre todos los jugadores.

Si se sale del recorrido, la siguiente vez se vuelve a tirar desde donde se tiró la última vez o se debe comenzar desde el principio del recorrido.

La chapa que llegue la primero a la meta, ese jugador ganara las chapas de todos sus rivales.

Tres en Raya



En un papel se hacen dos líneas horizontales y dos verticales, formando una cuadrícula de nueve espacios.

Por turnos, cada jugador debe poner una **X** o un **O**, intentando hacer una línea vertical, horizontal o diagonal de tres símbolos

iguales.

Cuando todos los espacios están llenos se termina la partida, que puede terminar con un ganador o bien en empate, que suele ser lo más habitual una vez se conoce la mecánica del juego. También se pueden usar tres piedras por jugador, para que la partida no termine hasta que uno de los dos jugadores gane.

4.4. RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA.

Con la aplicación del plan de actividades en la comunidad de Campo se logra obtener los siguientes resultados:

- Promover la participación de los niños en las actividades planificadas en función del rescate de tradiciones a través de los juegos.
- Mejorar la calidad de vida de los niños mediante la realización de los juegos.

- Una mayor sistematicidad en la realización de actividades con este fin.
- Lograr resultados positivos en la influencia de las familias sobre los niños investigados para su participación en las actividades.
- Lograr en gran medida la ocupación del tiempo libre en el desarrollo de estas actividades.
- Promover espacios y tiempos de juego dentro y fuera de la sala a partir de múltiples propuestas que permitan a los niños desplegar sus posibilidades lúdicas y dando lugar a su libre expresión.
- Brindar oportunidades de juego individual, grupal y en pequeños grupos.
- Generar espacios de juego entre los niños y las familias, considerando las tradiciones culturales y promoviendo la transmisión de los juegos tradicionales de su comunidad.
- Conocimiento de algunos juegos tradicionales que tienen valor para la cultura del niño, su comunidad y su familia.
- Construcción compartida y aceptación de normas, pautas y límites.
- Conocimiento de las reglas de juego.
- Respeto por las reglas de juego.
- Recreación de las reglas de juego a partir de la apropiación de las mismas.
- Mejorar la convivencia escolar a través del juego
- Crear un clima de respeto hacia las normas que rigen nuestra

BIBLIOGRAFÍA.

- Adolphi, Mauricio. (2011). Terapia familiar, España, Madrid: editorial paidos, S, A)
- Bishop, A. J., et al. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Graó.
- Delval, J. (2006). El desarrollo humano. Madrid: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Chateau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.
- • Dilalla, F.L y Watson, M.W (1988). Diferation of fantasy and reality. Preschoolers reaction to interruptions in their play. Development Psychology.
- • Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea.
- • Jensen, A. R. (1979). Bias in mental testing. New York: Free Press. Llorca, M., Ramos, V., Sánchez, J., Vega, A. (2002). La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento. Málaga: Aljibe.
- Ferrao, M.E (2009).Proceso de enseñanza aprendizaje añadido)
- Garcia, R. y Martínez, J. 2005. La familia como mediador sociocultural en el bajo rendimiento academico de los niños.
- Martinez, Carlos Yoya. (2006 Los juegos infacntiles. tomo 1, librería jurídica radar, primera edición, México)
- Martínez Medrano, E. (1983). El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.
- □ Orlick, T., J. McNally y T. O'Hara (1978). "Cooperative games: systematic analysis and cooperative impact", en F. L. Smoll y R. E. Smith, Psychological perspectives in youth sports, Nueva York, Hemisphere.
- □ Orlick, T., y Foley, C. (1979). "Pre-school cooperative games: A preliminary perspective", en M. J. Melnick (Ed.), Sport sociology: Contemporary themes, Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt.

- □ Piaget, J (1945). La formación del símbolo en el niño. México: fondo de cultura económica. (décima reimpresión, 1987).
- Pecci, M. C., Herrero, T., López, M. y Mozos, A. (2010). El juego infantil y su metodología. Madrid: McGraw-Hill/Interoamericana.
- Valdes, A. Yurias, M. (2010). Familia y logro escolar en el aprendizaje. en valdes, a. y ochoa, j. (eds) familia y crisis. estrategias de afrontamiento)
- Chateau, J. (1958). Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires: Kapelusz.
- Dilalla, F.L y Watson, M.W (1988). Diferation of fantasy and reality. Preschoolers reaction to interruptions in their play. Development Psychology.
- Garaigordobil, M. (1990). Juego y desarrollo infantil. Madrid: Seco Olea.
- Jensen, A. R. (1979). Bias in mental testing. New York: Free Press. Llorca, M., Ramos, V., Sánchez, J., Vega, A. (2002). La práctica psicomotriz: una propuesta educativa mediante el cuerpo y el movimiento. Málaga: Aljibe.
- Martínez Medrano, E. (2013). El juego infantil: análisis y aplicación escolar. Zaragoza: Universidad de Zaragoza, Instituto de Ciencias de la Educación.
- Orlick, T., J. McNally y T. O'Hara (2008). "Cooperative games: systematic analysis and cooperative impact", en F. L. Smoll y R. E. Smith, Psychological perspectives in youth sports, Nueva York, Hemisphere.
- Orlick, T., y Foley, C. (2009). "Pre-school cooperative games: A preliminary perspective", en M. J. Melnick (Ed.), Sport sociology: Contemporary themes, Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt.
- Piaget, J (2015). La formación del símbolo en el niño. México: fondo de cultura económica. (décima reimpresión, 1987).
- Torres Perdomo, M. E. (2011). Literalidad en la Educación Básica. Mérida, Consejo de Publicaciones de la ULA; (2013). La candidez de un niño. Mérida, Consejo de

Publicaciones de la ULA; (2011). La lectura y la escritura: un binomio completo.
Mimeografiado.

- Vygotski, L. S. (2012). “El juego y su función en el desarrollo psíquico del niño”, versión castellana de la conferencia dada por Vygotski en el Instituto Pedagógico Estatal de Hertzsn en 1933, Leningrado, en R. Grasa, Cuadernos de Pedagogía, 85, 39-49.

Anexos

Matriz Comparativa

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable dependiente	Variable Independiente
¿De qué manera influyen los juegos infantiles en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado de la escuela de Educación Básica Lizardo García Avilés de la Parroquia Zapotal, Cantón Ventanas, Provincia de Los Ríos?	Proponer elementos de los Juegos infantiles que influyan en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado de la escuela de Educación Básica Lizardo García Avilés de la parroquia Zapotal, cantón Ventanas, Provincia de Los Ríos.	Si se propusieran nuevos juegos infantiles estos influirían en el proceso de aprendizaje de los niños de primer grado.	Juegos infantiles	Proceso de aprendizaje
Problema Especificas	Objetivo Especificas	Hipótesis Especificas	Variable dependiente	Variable Independiente
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se pueden analizar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases? • ¿De qué manera influye el observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases? • ¿Cómo crear crear actividades lúdico pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases? 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases • Observar cuales son las estrategias que implementan los docentes para llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases • Crear actividades lúdico pedagógicas que le proporcionen a el docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizando cuáles son las causas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases mejoraremos a través del juego el aprendizaje • Observando cuales son las estrategias que implementan los docentes lograremos llevar a cabo las actividades educativas en el aula de clases • Creando actividades lúdico pedagógicas proporcionaremos al docente diferentes estrategias pedagógicas que generen en los estudiantes un mayor interés por las clases 	<p>Análisis demostrativo</p> <p>Implementación didáctica</p> <p>Actividades lúdicas</p>	<p>Mejoras de aprendizaje</p> <p>Actividades educativas</p> <p>Estrategias pedagógicas</p>

Autor: Segura Bolaños Meylee Lisbeth



Juegos infantiles aplicados en niños para fortalecer sus conocimientos



Aplicando estrategias didácticas



Los alumnos en el aula



Participación en clase de los estudiante aplicando juegos



Haciendo crucigramas



Realizando dibujos



Fomentando el aprendizaje



Leyendo cuentos infantiles

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “LIZARDO GARCÍA AVILÉS”

Como parte de un estudio investigativo de los juegos didácticos en el aprendizaje en los estudiantes se ha iniciado una etapa de recolección de información. Esta encuesta es parte de este proceso, sus opiniones son de mucha importancia, por lo que solicitamos su colaboración, respondiendo con sinceridad el siguiente cuestionario, consignando una X en el casillero de su preferencia.

La información aquí generada es totalmente confidencial y anónima. Gracias por su atención.

DATOS INFORMATIVOS

Nombre del Establecimiento				
Sostenimiento	Fiscal	<input type="checkbox"/>	Particular	<input type="checkbox"/>
Nivel Educativo				
Grado				

DATOS GENERALES

Años de Trabajo en los distintos niveles educativos				
Título:	Masculino	<input type="checkbox"/>	Femenino	<input type="checkbox"/>
Sexo:				
Edad:				

INFORMACIÓN ESPECÍFICA

1. ¿USTED COMO DOCENTE EN LA CLASE DE CIENCIAS NATURALES UTILIZA JUEGOS DIDÁCTICOS?

MUCHO

POCO

NADA

2. ¿DENTRO DEL PROCESO DE APRENDIZAJE LE GUSTARÍA QUE SUS ESTUDIANTES PARTICIPEN EN?

- EXPOSICIONES
- TRABAJO O TALLERES GRUPALES
- LECCIONES ORALES
- LECCIONES ESCRITAS

3. ¿USTED COMO DOCENTE DE CIENCIAS NATURALES CONSIDERA QUE SUS CLASES SON?

- MOTIVADORAS
- ACTIVAS
- TEÓRICAS
- PRÁCTICAS

4. ¿DE LAS SIGUIENTES OPCIONES CUÁL CREE USTED QUE ES LA MÁS ADECUADA PARA EL APRENDIZAJE DE CIENCIA NATURALES?

- DIALOGAR
- PARTICIPAR
- DIBUJAR
- PRESTAR ATENCIÓN
- JUEGOS DIDÁCTICOS

5. ¿USTED HA RECIBIDO ALGÚN SEMINARIO SOBRE JUEGOS DIDÁCTICOS?

- SI NO

Si la respuesta es afirmativa, es:

- PÚBLICO
- PRIVADO
- U OTROS.

6. ¿USTED COMO DOCENTE CUANTAS HORAS A LA SEMANA UTILIZA JUEGOS DIDÁCTICOS?

1 HORA

2 HORAS

3 HORAS

7. ¿USTED CONSIDERA QUE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS PERMITEN?

INVESTIGAR

CREAR

DESCUBRIR

DIVERTIRSE

8. ¿CREE USTED QUE AL REALIZAR JUEGOS DIDÁCTICOS LOS ESTUDIANTES DESARROLLAN ACTIVIDAD?

FÍSICA

PSICOLÓGICA

MENTAL

9. ¿CREE USTED QUE A TRAVÉS DEL JUEGO PUEDE LLEGAR A?

MEMORIZAR

RAZONAR

CONCENTRARSE

10. ¿PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN EL ÁREA DE CIENCIAS NATURALES USTED COMO DOCENTE DE QUÉ MANERA LO HARÍA?

5

DRAMATIZACIÓN

JUEGOS

PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
C. I. D. E.
CONTROL DE GRADO



CERTIFICADO DE APROBACIÓN DEL INFORME FINAL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN EMITIDO POR LA COMISIÓN DE TITULACIÓN PREVIA A LA DESIGNACIÓN DE TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN DE LA FACULTAD.

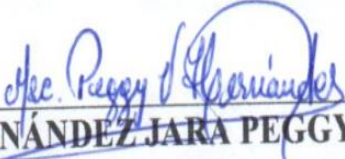
Babahoyo, 27 de diciembre del 2018

El Delegado de la Comisión de Titulación de La FCJSE para la revisión y aprobación del Informe Final del Proyecto de Investigación, previo a la designación del tribunal de sustentación, certifica que el Sr. (a) (ta) **SEGURA BOLAÑOS MEYLEE LISBETH**, ha desarrollado el Informe Final del Proyecto de Investigación titulado:

JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO.

Cumpliendo con la metodología, técnica, formatos, estructura, normas APA y demás disposiciones establecidas por esta unidad académica.

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


MSC. HERNÁNDEZ JARA PEGGY VERÓNICA

MIEMBRO DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN DE LA FCJSE



FECHA: 3/1/2019
HORA: 20:47

FACULTAD DE CIENCIAS JURIDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACION
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
EDUCACION BASICA
UNIDAD DE TITULACIÓN

SEGUIMIENTO DE PROYECTOS DE TITULACIÓN

DOCENTE TUTOR: ACOSTA LUIS DANIA
ESTUDIANTE: SEGURA BOLAÑO MEYLEE LISBETH
PERIODO ACADÉMICO: MAYO 2018 - OCTUBRE 2018
MODALIDAD DE TITULACIÓN: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
FASE DE MODALIDAD: INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PROYECTO DE TITULACIÓN: JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LIZARDO GARCIA AVILES" DE LA PARROQUIA ZAPOTAL, CANTON VENTANAS PROVINCIA DE LOS RIOS.....

INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

JUEGOS INFANTILES Y SU INFLUENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER GRADO DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "LIZARDO GARCIA AVILES" DE LA PARROQUIA ZAPOTAL, CANTON VENTANAS PROVINCIA DE LOS RIOS.....

FASE	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
INFORME FINAL DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	2018-10-15	2018-12-26	TERMINADO	100%	HABILITADO

INFORMACIÓN DE ACTIVIDADES DEL PROYECTO

IDEA O TEMA DE INVESTIGACION

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
IDEA O TEMA DE INVESTIGACION	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO

MARCO CONTEXTUAL

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO CONTEXTUAL	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
SITUACION PROBLEMATICA	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO

DELIMITACION DE LA INVESTIGACIÓN

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
DELIMITACION DE LA INVESTIGACION	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO


JUSTIFICACION

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
JUSTIFICACION	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO

OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION

ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS DE LA INVESTIGACION		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
MARCO TEÓRICO						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
MARCO TEORICO		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
POSTURA TEORICA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
POSTURA TEORICA		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
HIPÓTESIS						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
HIPOTESIS		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
VARIABLES						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
VARIABLES		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
RESULTADOS OBTENIDOS EN LA INVESTIGACIÓN						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RESULTADOS OBTENIDOS DE LA INVESTIGACION		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
CONCLUSIONES ESPECIFICAS Y GENERALES		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
RECOMENDACIONES ESPECIFICAS Y GENERALES		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
PROPUESTA DE APLICACIÓN DE RESULTADOS						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
PROPUESTA DE APLICACION DE RESULTADOS		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
ASPECTOS BÁSICOS DE LA ALTERNATIVA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ASPECTOS BASICOS DE LA ALTERNATIVA		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
OBJETIVOS						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
OBJETIVOS		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ESTRUCTURA GENERAL DE LA PROPUESTA		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
RESULTADOS ESPERADOS DE LA ALTERNATIVA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
BIBLIOGRAFIA						
ACTIVIDAD		F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
BIBLIOGRAFIA		2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO
ANEXOS						

ACTIVIDAD	F. INICIO	F. FIN	PROCESO	PORC.	ESTADO
ANEXOS	2018-10-31	2018-11-16	TERMINADO	100%	HABILITADO


ACOSTA LUIS DANIA
DOCENTE TUTOR


SEGURA BOLAÑO MEYLEE LISBETH
ESTUDIANTE