



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

**Informe final del trabajo de Graduación o Titulación previo a la
obtención del Título de Licenciado(a) en Ciencias de la Educación,
Mención: Educación Parvularia**

TEMA:

**Incidencia de las Técnicas Lúdicas Docentes en el aprendizaje de
Niños y Niñas del Jardín de Infantes "Senderito de Luz" de la ciudad
de Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre
Noviembre 2009 – Marzo 2010.**

AUTOR(A): Portero Naranjo Nuri Alexandra

TUTOR(A): Dr. M.Sc. José Merino

AMBATO - ECUADOR

2010

*APROBACION DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACION O
TITULACION*

CERTIFICA

Yo, Dr. José Merino. M.Sc , en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación sobre el tema:

“ Incidencia de las Técnicas Lúdicas Docentes en el aprendizaje de Niños y Niñas del Jardín de Infantes “Senderito de Luz” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010” desarrollado por el egresado(a) Portero Naranjo Nuri Alexandra considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por H. Consejo Directivo.

Ambato, Septiembre del 2011.

.....

TUTOR
TRABAJO DE GRADUACION O TITULACION

AUTORÍA DE LA INVESTIGACION

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la Investigación del autor, quien basado en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios específicos en este informe, son exclusiva responsabilidad de su autor.

Portero Naranjo Nuri Alexandra

C.I. 180368777-9

AUTOR(A)

*Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias
Humanas y de la Educación:*

La Comisión de estudio y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“Incidencia de las Técnicas Lúdicas Docentes en el aprendizaje de Niños y Niñas del Jardín de Infantes “Senderito de Luz” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua”** presentada por la Srta. Nuri Portero egresada de la Carrera de Educación Parvularia, Promoción, durante Noviembre 2009 – Marzo 2010. una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante los organismos pertinentes.

LA COMISION

.....
Dr. Anibal Jara
MIEMBRO

.....
Dr. Marcelo Nuñez
MIEMBRO

DEDICATORIA:

Dedico este trabajo a todas las personas que me apoyaron y que me alentaron a seguir adelante para lograr mi aspiración profesional. Especialmente a mis padres y hermanos.

Nuri Portero

AGRADECIMIENTO:

Agradezco de todo corazón a todos mis maestros, quienes dedicadamente me transmitieron sus conocimientos y me inspiraron para salir adelante en mis estudios. Agradezco también a mi querida Alma Máter y a todos quienes la conforman.

INDICE GENERAL PRELIMINARES:

Portada	i
Aprobación del Tutor	ii
Autoría del Trabajo de Graduación	iii
Aprobación del Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General	vii
Índice de Cuadros	xi
Índice de Gráficos	xii
Resumen Ejecutivo	xiii

INDICE

INTRODUCCION	1
CAPITULO I:	
EL PROBLEMA	
Planteamiento del Problema.....	3
Contextualización.....	3
Macro.....	3
Meso.....	4
Micro.....	4
Árbol de Problemas.....	5
Análisis Crítico.....	6
Prognosis.....	6
Formulación del Problema.....	6
Interrogantes de la investigación.....	7
Delimitaciones.....	7
Objetivos.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos Específicos.....	7
Justificación.....	8
CAPITULO II	
MARCO TEÓRICO	
Antecedentes de la Investigación.....	9

Fundamentaciones.....	9
Red de Inclusiones.....	12
Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	13
Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	14
Categorías de la Variable Independiente.....	15
Categorías de la Variable Dependiente.....	32
Hipótesis.....	48
Señalamiento de variables.....	49

CAPITULO III
METODOLOGIA

Enfoque.....	50
Modalidades de la Investigación.....	50
Niveles o Tipos de Investigación.....	51
Población y Muestra.....	51
Operacionalización de la variable Independiente.....	52
Operacionalización de la Variable Dependiente.....	53
Validez	54
Confiabilidad	54
Plan para la recolección de la información.....	54
Plan para el procesamiento de la información.....	55

CAPITULO IV
ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Ficha de observación aplicada a los Niños.....	56
Encuesta aplicada a las Maestras.....	66
Verificación de la Hipótesis.....	74

CAPITULO V
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	77
Recomendaciones.....	77

CAPITULO VI
LA PROPUESTA

Tema.....	78
Datos Informativos.....	78
Antecedentes.....	78
Justificación.....	79
Objetivos.....	79
Análisis de Factibilidad.....	80
Fundamentación.....	81
Modelo Operativo.....	88
Administración.....	89
Previsión de evaluación.....	89

BIBLIOGRAFIA.....	90
--------------------------	-----------

ANEXOS.....	91
--------------------	-----------

Anexo N° 1.....	91
-----------------	----

Anexo N° 2.....	92
-----------------	----

Anexo N° 3.....	93
-----------------	----

Anexo N° 4.....	94
-----------------	----

INDICE DE CUADROS

Población y muestra	51
Operacionalización de Variable Independiente	52
Operacionalización de Variable Dependiente	53
Plan de recolección de la Información	54
Discriminación de sabores	56
Discriminación de colores primarios	57
Discriminación de texturas	58
Diferenciación temporal	59
Diferenciación espacial	60
Relación familiar	61
Reconocimiento de seres vivos	62
Sociabilización	63
Autoconfianza	64
Aceptación del fracaso	65
Utilización de la rayuela	66
Utilización de las rondas	67
Utilización de rompecabezas	68
Utilización del juego de legos	69
Utilización del juego de bloques	70
Utilización del juego de obstáculos	71
Utilización del juego del pato, pato, ganzo	72
Utilización del trabalenguas	73
Frecuencias observadas	75
Frecuencias esperadas	75
Cálculo de X^2_c	76

Modelo operativo de la propuesta	88
Administración de la propuesta	89
Previsión de la evaluación de la propuesta	89

INDICE DE GRAFICOS

Árbol de Problemas	5
Red de Inclusiones	12
Constelación de Ideas Variable Independiente	13
Constelación de Ideas Variable Dependiente	14
Discriminación de sabores	56
Discriminación de colores primarios	57
Discriminación de texturas	58
Diferenciación temporal	59
Diferenciación espacial	60
Relación familiar	61
Reconocimiento de seres vivos	62
Sociabilización	63
Autoconfianza	64
Aceptación del fracaso	65
Utilización de la rayuela	66
Utilización de las rondas	67
Utilización de rompecabezas	68
Utilización del juego de legos	69
Utilización del juego de bloques	70
Utilización del juego de obstáculos	71
Utilización del juego del pato, pato, ganzo	72
Utilización de trabalenguas	73

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE: EDUCACION PARVULARIA
RESUMEN EJECUTIVO

TEMA: “Incidencia de la Técnicas Lúdicas Docentes en el proceso de aprendizaje de Niños y Niñas del Jardín de Infantes “Senderito de Luz” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua, durante el quimestre Noviembre/2009 – Marzo /2010”

AUTORA: Nuri Portero

TUTOR: Dr. M. Sc .José Merino

RESUMEN: El Trabajo de Graduación hace un análisis de la Metodología empleada por los Docentes y su efecto en el aprendizaje de los niños/as considerando las técnicas metodológicas que actualmente se utilizan en el Jardín de Infantes en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e Internet. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de solución, la misma que contempla una actualización docente en Técnicas Activas de aprendizaje que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los niños/as para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias

individuales y a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes del Jardín.

DESCRIPTORES DE LA TESIS: Técnicas lúdicas y Aprendizaje, Integración pedagógica, Diferencias individuales, Desarrollo integral de la Personalidad.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de graduación se encuentra dirigido a establecer cuál es la real influencia de las técnicas lúdicas didácticas, si su utilización es adecuada y cómo podríamos mejorar su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del Jardín de Infantes “Senderito de Luz” de la ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua.

Este trabajo consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPÍTULO I, EL PROBLEMA: Se contextualiza a nivel macro, meso y micro, luego se expone el árbol de problemas y el correspondiente análisis crítico, la prognosis, se plantea el problema, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO: Se señalan los antecedentes investigativos, las fundamentaciones correspondientes, red de inclusiones, constelaciones de ideas, el desarrollo de las categorías de cada variable y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA: Se señala el enfoque, las modalidades de investigación, los tipos de investigación, la población y muestra, la operacionalización de variables y las técnicas e instrumentos para recolectar la información.

CAPÍTULO IV, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS: Se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se

procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V, LA PROPUESTA: Se señala el tema, los datos informativos, los antecedentes, la justificación, la factibilidad, los objetivos, la fundamentación, el modelo operativo, el marco administrativo y la previsión de evaluación de la misma.

Por último, se hace constar la bibliografía que ha sido utilizada como referencia en este trabajo de graduación, así como los anexos correspondientes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA:

INCIDENCIA DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS DOCENTES EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL JARDIN DE INFANTES “SENDERITOS DE LUZ”.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden las técnicas lúdicas docentes en el aprendizaje de niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”?

1.3. CONTEXTUALIZACIÓN

Macro.- En el Ecuador, existe una preocupación por desarrollar de manera más efectiva los métodos de aprendizaje para la niñez en un medio saturado por una gran cantidad de información que se difunde a través de los medios tecnológicos de la cual los niños y niñas no están exentos sino que más bien son el primer blanco o punto receptor de aquella información, aunque en nuestro país, recién se pretende de alguna manera reformar el sistema educativo, lo cual, si es llevado de buena manera puede contribuir al desarrollo de nuevas técnicas educativas más efectivas; sin embargo, la utilización de manera adecuada de técnicas lúdicas para un mejor aprendizaje depende en los momentos actuales de la iniciativa de las personas que están más cerca del niño o la

niña, es decir, los maestros y las autoridades de la institución encargada de enseñarles

Meso.- En la provincia de Tungurahua, y especialmente en el Cantón Ambato, ha existido poca investigación sobre técnicas lúdicas didácticas para la educación de la niñez, además de la preocupación por la manera en que se utilicen de manera efectiva estas técnicas de aprendizaje que estén de acuerdo con la edad del niño o la niña.

Micro.- En el jardín de infantes “Senderitos de Luz” los maestros utilizan pocas técnicas lúdicas, lo que conlleva a que el aprendizaje de un grupo de niños se vuelva un tanto tradicionalista.

1.4. ÁRBOL DE PROBLEMAS

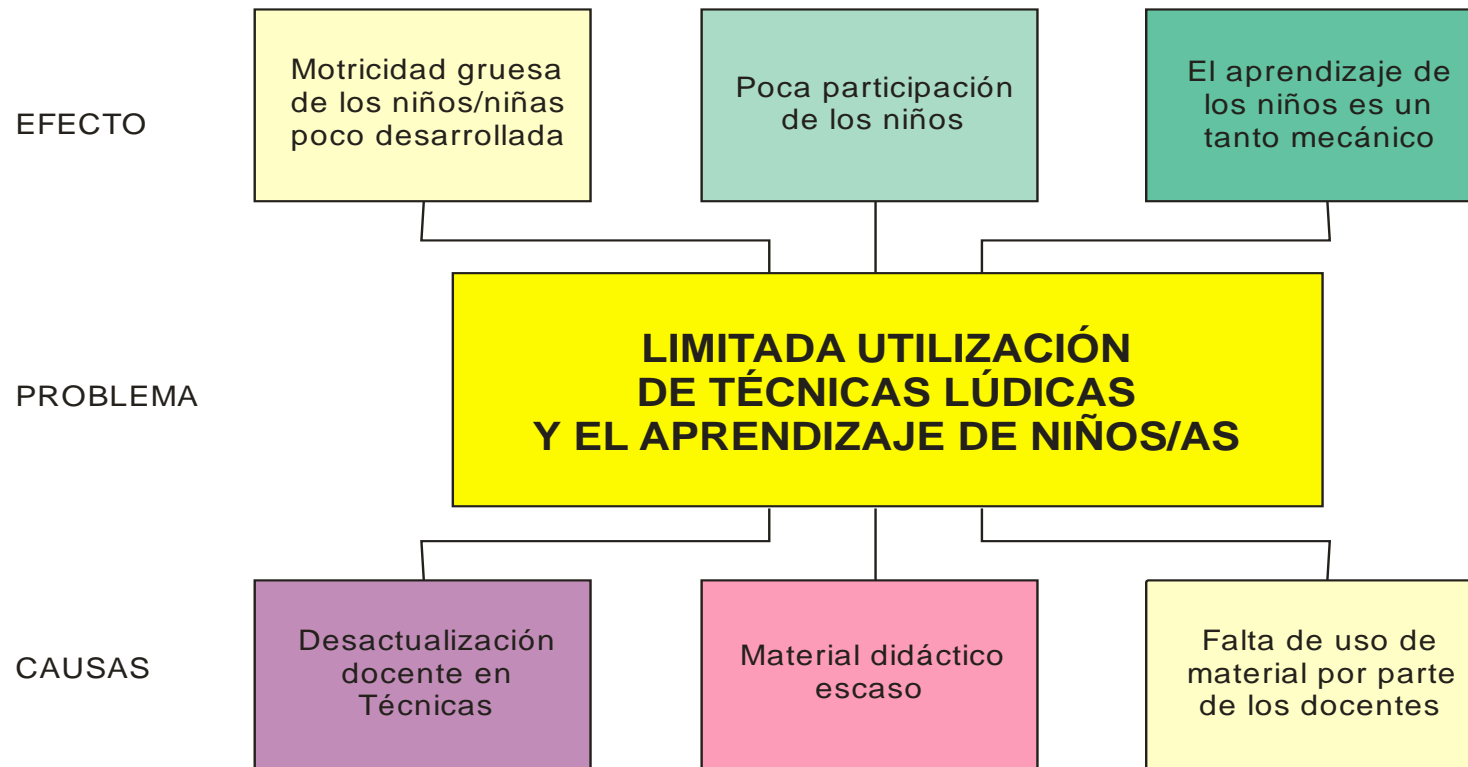


Gráfico Nro. 2.- Árbol de problemas
Elaborado por Nuri Portero

ANÁLISIS CRÍTICO

Considerando que existe una desactualización docente en técnicas lúdicas en el aprendizaje de niños y niñas esto trae como consecuencias que los niños no desarrollen de manera adecuada su motricidad gruesa.

Considerando que existe escasez de material didáctico adecuado y su utilización es limitada, la participación efectiva de los niños en el proceso de aprendizaje es mínima.

Considerando que la falta de uso de material por parte de los docentes para la aplicación de técnicas lúdicas, ésta desmotiva el interés de los niños y niñas por aprender, por lo tanto el aprendizaje se vuelve un tanto mecánico.

1.6. PROGNOSIS

Si no se atiende el problema de la limitada aplicación de técnicas lúdicas, las consecuencias a futuro darán como resultado que no se desarrolle la creatividad, la motricidad gruesa y la sociabilización en niños y niñas, lo cual deviene en un nivel educativo poco desarrollado que no permitirá en el futuro afrontar los retos de la vida profesional de manera adecuada.

1.7. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo inciden las técnicas lúdicas docentes en el aprendizaje de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz del cantón Ambato en el quimestre de Noviembre 2009 a Marzo 2010?

1.8. INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son las técnicas lúdicas que utilizan los docentes del jardín de infantes “Senderitos de Luz”?
- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de niños y niñas?
- ¿Existe una alternativa de solución a la problemática de la aplicación de las técnicas lúdicas y el aprendizaje de los niños y niñas?

1.9. DELIMITACIONES

DELIMITACIÓN TEMPORAL: La presente investigación se desarrolló en el quimestre de Noviembre de 2009 a Marzo de 2010.

DELIMITACIÓN ESPACIAL: La investigación se la realizó en la Ciudad de Ambato, Provincia de Tungurahua, en el Jardín de Infantes “Senderitos de Luz”.

1.10. OBJETIVOS

Objetivo General:

- Investigar la incidencia de las técnicas lúdicas en el aprendizaje de los niños y las niñas en el Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” del Cantón Ambato, de la Provincia de Tungurahua, durante el quimestre de Noviembre de 2009 a Marzo de 2010.

Objetivos Específicos:

- Identificar las técnicas lúdicas utilizadas por los maestros.

- Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los niños.
- Diseñar una propuesta de solución a la problemática de la utilización de limitadas técnicas lúdicas para el aprendizaje.

1.11. JUSTIFICACIÓN

- La investigación es importante porque se busca establecer la relación entre la utilización de técnicas lúdicas de los docentes en el aprendizaje de los niños y niñas.
- La investigación es factible porque se cuenta con suficiente documentación bibliográfica y electrónica; por cuanto hay la disposición de la señora Directora de la institución donde se realizará la investigación; además se dispone del tiempo y los recursos indispensables para su desarrollo, también se cuenta con la dedicación para realizar la investigación.
- Los beneficiarios de la presente investigación son directamente los alumnos y docentes del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua, e indirectamente alumnos de otros establecimientos educativos.
- La utilidad teórica de la investigación consiste en la aplicación de lo que es la utilización de técnicas lúdicas y el aprendizaje que se desarrolla en el presente trabajo.
- La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se plantea una alternativa de solución al problema investigado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.-ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN:

Frente al problema que plantea la presente investigación existen varios estudios antecedentes entre los cuales se destaca:

- *Influencia del juego en la adquisición de aprendizajes significativos en el Segundo Año de Educación Básica del Centro Educativo “El Vergel” del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua, Tesis presentada previo a la obtención del título de Máster en Desarrollo Educativo. Autores: Susana Ponce S. y Paulina Nieto V. Ambato, diciembre de 2000.*

2.2. FUNDAMENTACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo investigativo está fundamentado por distintos factores filosóficos, ontológicos, epistemológicos, psicopedagógicos, sociológicos, axiológicos y legales. Todas estas fundamentaciones constituyen la base real que apoya todo este proceso.

2.2.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

La investigación se acoge a los postulados en el paradigma crítico propositivo; crítico porque analiza una realidad socioeducativa; y

propositivo ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado.

2.2.2. FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

La realidad no es estática sino dinámica, por ello la investigación busca que las técnicas lúdicas docentes y el aprendizaje de niños y niñas pueda n ser cambiadas en función del desarrollo integral humano.

2.2.3. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La investigación se ubica en la epistemología de la totalidad concreta por cuanto el problema estudiado presenta varios factores, diversas causas, diversos contextos buscando su transformación de acuerdo con la época en la que se desarrolla.

2.2.4. FUNDAMENTACIÓN PSICOPEDAGÓGICA

La investigación se ubica en lo teórico social-cultural de Lev Vigotsky, porque el aprendizaje se fortalece cuando se realiza de forma socializada con la intervención de los pares más capaces intercambiando experiencias mutuas y fortaleciendo el aprendizaje comunitario.

2.2.5. FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA

La investigación, bajo la premisa de la teoría del conflicto asume el hecho de que el problema de limitada utilización de técnicas lúdicas y el aprendizaje de niños y niñas, tiene como una de las causas fundamentales la injusticia, en vista de que unos tienen muchas

oportunidades para acceder a mejores condiciones educativas y otros en cambio sufren diferentes grados de marginación cultural, educativa o social.

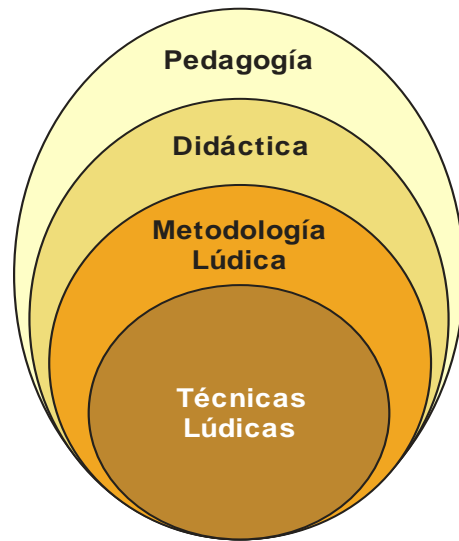
2.2.6. FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

La investigación busca resaltar los valores de solidaridad, respeto, paciencia, consideración.

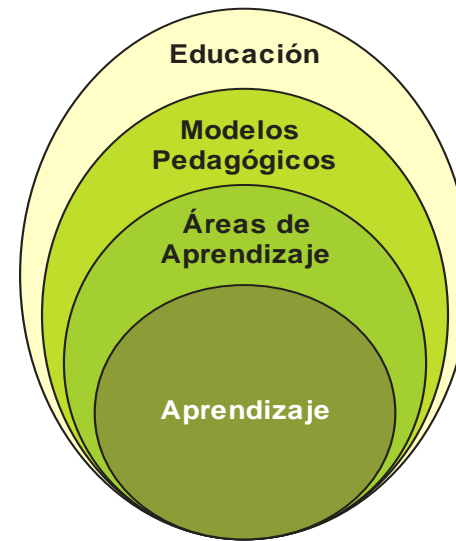
2.2.7. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La investigación se fundamenta dentro de los parámetros legales ya que la Constitución de la República del Ecuador en su artículo 343 establece que el sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

2.3. RED DE INCLUSIONES



V. I.



V. D.

Gráfico Nro. 1.- Red de inclusión
Elaborado por Nuri Portero

2.5. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

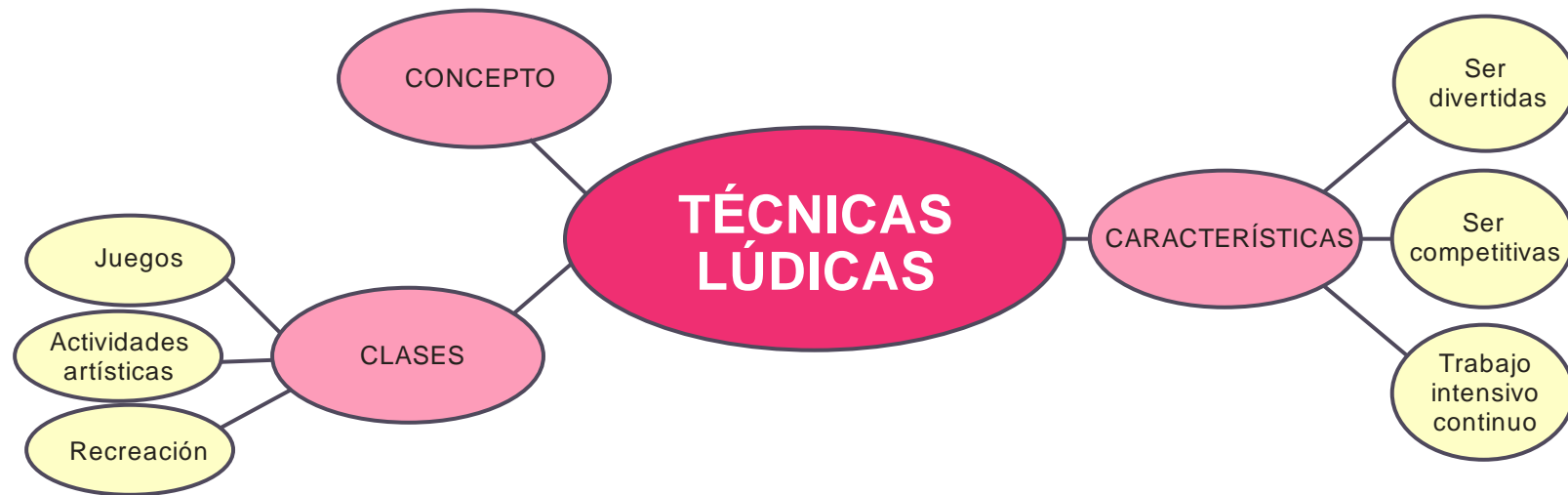


Gráfico Nro. 4.- Constelación de Ideas de la Variable Independiente
Elaborado por Nuri Portero

2.4. CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

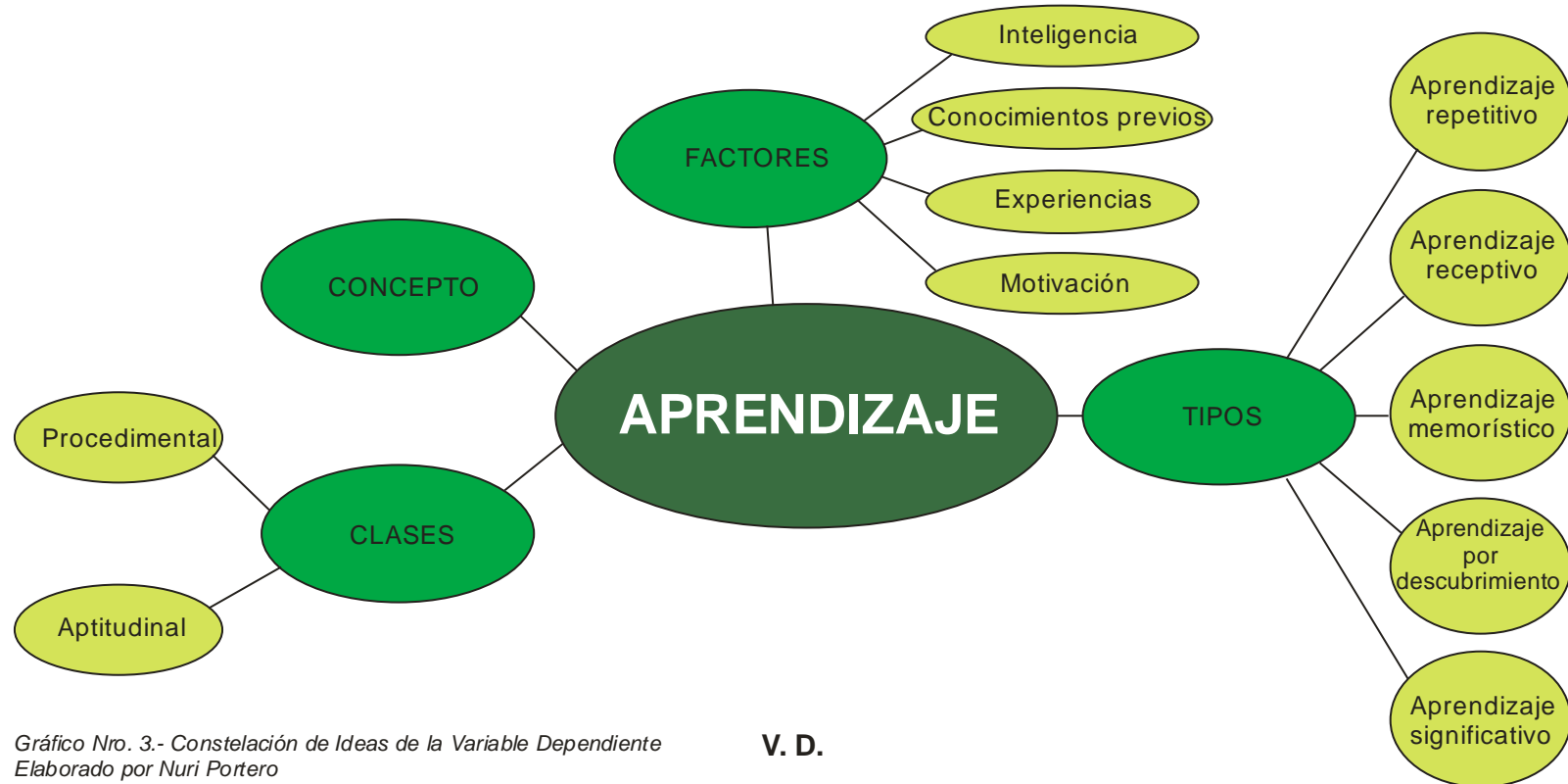


Gráfico Nro. 3.- Constelación de Ideas de la Variable Dependiente
Elaborado por Nuri Portero

V. D.

2.6. CATEGORÍAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

2.6.1. PEDAGOGÍA

Johan Heinrich Pestalozzi en sus Cartas sobre Educación Infantil dice: “Para un niño todo resulta nuevo. Es cierto que el encanto de la novedad pasa pronto; acaba con él no sólo la orgullosa superioridad de los años maduros, sino también la impaciencia propia de la niñez. Mas le queda al maestro la interesante posibilidad de hacer combinaciones nuevas con los elementos simples, lo que introducirá la variedad en la enseñanza sin desparramar la atención. Cuando digo que cualquier objeto sirve para dar una enseñanza intuitiva, esto ha de entenderse literalmente. No hay ni siquiera un solo acontecimiento tan insignificante en la vida del niño, en sus juegos y en sus horas de esparcimiento, o en las relaciones que tiene con sus padres, amigos y compañeros de juego; es decir, no hay absolutamente ninguna cosa de cuantas conciernen al niño, sean de la naturaleza o de las ocupaciones y habilidades de la vida, que no pueda servir de objeto de una lección en la que se proporcionen al niño algunos conocimientos provechosos y —lo que es más importante todavía— con la cual no se le forme el hábito de reflexionar sobre lo que ve y de hablar sólo después de haber pensado en ello”.

La Pedagogía como ciencia o didáctica experimental comprende la teoría de la enseñanza que se impuso a partir del siglo XIX. Actualmente la Pedagogía estudia las condiciones de recepción de los conocimientos, los contenidos y su evaluación, el papel del educador y del alumno en el proceso educativo y, de forma más global, los objetivos de este aprendizaje, indisolubles de una normativa social y cultural.

Describiéndola en un amplio sentido podríamos decir que la Pedagogía comprende un conjunto de saberes que se ocupan de la educación como un fenómeno típicamente social y específicamente humano. Esta ciencia posee un carácter psicosocial, el cual tiene como un objetivo fundamental estudiar la educación con la finalidad de conocerlo y perfeccionarlo. A su vez, es una ciencia de carácter normativo, porque se dedica a establecer las pautas o normas que hemos de seguir para llevar a buen término el fenómeno educacional.

Problemática de la Pedagogía moderna

Los diferentes sistemas de enseñanza basados en las nuevas propuestas pedagógicas fueron difundiéndose extensamente y con una fuerza sin precedentes en los países desarrollados, y con esta difusión aparecieron nuevas reflexiones sobre el papel de la pedagogía surgiendo corrientes a veces contrapuestas. Émile Durkheim, por ejemplo, que afirmaba que la pedagogía era un producto de un determinado momento de la historia, al mismo tiempo le asignó como misión constituir un proyecto capaz de preparar al niño para la sociedad en la que se va a desarrollar su vida.

Desde finales del siglo XIX, y a partir de una perspectiva relativista, la pedagogía ha visto sus objetivos cuestionados, el hecho de abrir un camino a una pluralidad de concepciones pedagógicas, convirtiéndola, muy a menudo, en un campo de enfrentamientos, planteaba una gran interrogante. Aunque la educación escolar tenía características excesivamente normativas, se impuso una corriente que se caracteriza por su constante referencia ideológica a la espontaneidad. Partiendo del niño, la nueva educación se presenta como una ampliación del método científico en el campo de la educación.

Sin embargo, a estos métodos se les reprochó haber olvidado algunas veces las relaciones de la escuela con la sociedad. En diferente medida,

los métodos denominados ocupacionales de John Dewey, que intentaba hacer de la escuela el lugar de adaptación a la vida social, o las experiencias de Makarenko en colonias de jóvenes delincuentes en las que sustituía las relaciones basadas en la violencia por un aprendizaje de vida en colectividad, se inscribieron dentro de una problemática que sigue siendo el centro del debate sobre la escuela.

En estas corrientes se basa la polémica de hoy, en un contexto donde la pedagogía parece atravesar por una crisis. Confrontada a la 'sospecha' (lanzada por algunos psicoanalistas como Octave Mannoni) de perpetuar con sus estructuras la reproducción de un modelo de poder, la pedagogía ha tenido que adaptarse, desde la década de 1960, a las nuevas condiciones derivadas del fenómeno de la escolarización masiva. Al mismo tiempo, la crisis social (caracterizada por el aumento del individualismo), la generalización de la técnica e incluso la crisis del concepto de trabajo la obligan a responder a nuevos interrogantes sobre sus objetivos y su papel en la sociedad.

Relación pedagógica entre el maestro y el alumno

Dentro de la pedagogía contemporánea, los maestros cumplen un papel decisivo a la hora de conseguir los objetivos de una educación integral, por eso su actitud es muy importante, y tomando en cuenta que cuanto más pequeño es el niño o niña, más importancia adquirirá la relación afectiva que se establezca entre ambos. Los alumnos llegan a la escuela trayendo detrás de ellos una historia ya empezada, una base sociocultural también definida de antemano y además sus propios deseos e ilusiones. La escuela y, sobre todo, los maestros deben aceptarles en su totalidad y estimularles en todos los aspectos de su formación.

El maestro o la maestra es el encargado directo de transmitir conocimientos mediante una pedagogía participativa, pero es también el elemento que ha de aglutinar al grupo humano que forma la clase, conociendo, aceptando y armonizando las distintas personalidades que lo integran. Su trabajo requerirá una gran claridad, tanto en los objetivos que se proponga conseguir como en la metodología que ha de seguir para favorecer el aprendizaje de cada alumno. Para ello, es fundamental que sepa tener presente en todo momento la personalidad y situación de cada niño, sus motivaciones y su evolución individual.

La atención psicopedagógica

La escuela no debe limitarse a transmitir a los niños unos conocimientos establecidos, sino que debe promover su desarrollo óptimo en todas las áreas de la personalidad y ofrecerles la posibilidad de recibir la adecuada atención psicopedagógica cuando sea necesario. El niño de parvularia está sentando las bases de lo que será su escolaridad posterior. Si adquiere correctamente estos aprendizajes iniciales será mejor su rendimiento en los cursos sucesivos, pero si en estos primeros años, presenta cualquier tipo de problemas, se deberá examinarlos de inmediato y buscar las soluciones adecuadas. No hay que privarle de asistencia en estos momentos porque esto significaría exponerle a corto o largo plazo al fracaso escolar.

La asistencia psicopedagógica que se le preste al educando a esta edad deberá estar cubierta en parte por el maestro, que es la primera persona que por su cercanía directa puede detectar las dificultades escolares o personales de sus alumnos e informar y orientar a los padres. En muchas ocasiones, sin embargo, el apoyo de otros especialistas, como el psicólogo o el pedagogo, puede ser imprescindible para formular un diagnóstico claro y trazar un programa específico de adaptación o

recuperación. En casi todos los centros docentes se está potenciando hoy día la figura del psicólogo escolar, que intenta ayudar al alumno a resolver las dificultades con que éste tropieza en sus aprendizajes y las que entorpecen su desarrollo general, trabajando en estrecha colaboración con los profesores y la familia.

Las causas del fracaso escolar, que las estadísticas nos presentan actualmente como uno de los problemas más generalizados y graves del sistema educativo vigente, pueden ser muy variadas (de origen docente, personal, familiar, social, etcétera), pero es evidente que su incidencia se puede reducir en una proporción importante si, sobre todo, entre los cinco y los ocho años, los niños que presentan algún tipo de conflicto, retraso o trastorno más o menos generalizado pueden recibir una atención especial, encaminada básicamente a prevenir y resolver problemas futuros.

El juego dentro de los métodos pedagógicos

Cuando de métodos pedagógicos se trata en el caso de los niños que se encuentran en el nivel parvulario, los pedagogos contemporáneos tienen su fe puesta en los Juegos Didácticos, Juegos Creativos, Juegos profesionales y de otro tipo, los cuales permiten perfeccionar la organización del proceso de enseñanza y elevar el trabajo independiente de los alumnos resolviendo situaciones problemáticas que se presentan en la actividad práctica. Esto constituye algo muy positivo en vista a los problemas sociales, económicos y pedagógicos que envuelven la vida de los niños e influyen fuertemente en el proceso de su aprendizaje.

Para el tema de investigación, comprender ampliamente los diferentes campos que abarca la Pedagogía dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental, ya que nos permite tener un panorama más

amplio de la realidad en la que se desarrolla y se puede determinar los campos de acción que se plantean dentro de los objetivos de este trabajo investigativo. Desde la conceptualización misma que nos muestra ampliamente su significado, avanzando por la problemática de la Pedagogía moderna, tenemos una visión de los diferentes modelos pedagógicos que se han ido implementando desde que los sistemas pedagógicos fueron motivo de investigación científica; y no solamente eso, sino que se puede centrar el estudio partiendo desde el individuo a través de la Psicopedagogía, tomando en cuenta la individualidad del ser humano se pueden desarrollar nuevas formas de educación que estimulen eficazmente el aprendizaje. De ahí que se señala fundamentalmente la relación pedagógica entre el maestro y el alumno, ya que el maestro o la maestra es el encargado directo de transmitir conocimientos mediante una pedagogía participativa, aglutinando al grupo humano que forma la clase, conociendo, aceptando y armonizando las distintas personalidades que lo integran.

La atención psicopedagógica es muy necesaria para apoyar al estudiante como ser independiente ya que el niño de parvularia está sentando las bases de lo que será su escolaridad posterior. Si adquiere correctamente estos aprendizajes iniciales será mejor su rendimiento en los cursos sucesivos.

En cuanto al juego, hoy en día debe estar íntimamente integrado dentro de los modelos pedagógicos ya que permiten perfeccionar la organización del proceso de enseñanza y elevar el trabajo independiente de los alumnos resolviendo situaciones problemáticas que se presentan en la actividad práctica.

2.6.2. DIDÁCTICA

Jaime Barylko, en su introducción del libro sobre Huizinga, dice: "Tras mucho pensar me estoy dando cuenta de que, hoy, lo que más nos falta es devolverle a la educación el sueño, la capacidad onírica, la dimensión de todas las otras dimensiones de lo que el hombre es. Homo ludens, definió Huizinga al ser humano. No es que no sea sapiens, anhelante de saber y conocimiento; también sigue siendo faber, fabricante de cosas; pero Huizinga le reconstituyó ese horizonte que estaba descartado y que parecía poco serio, el juego..."

La didáctica comprendida como el arte de enseñar, debe tener en cuenta los aspectos pedagógicos analizados anteriormente. La clase como una forma básica de organización de la enseñanza debe responder a las demandas que plantea la escuela moderna, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente mediante la intensificación del trabajo escolar, donde el alumno se desarrolle integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases. Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los alumnos van resolviendo problemas, organizando ideas, etc, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

El juego como método didáctico

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

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. 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.

2.6.3. METODOLOGÍA LÚDICA

Carlos Lobato Aragón, psicopedagogo español dice: “El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e

incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño”.

Para educar jugando, debemos ser capaces de convertir en propiedad e idea de los infantes cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos, pues les encantan “sus inventos”. 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.

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.

El juego y el desarrollo cognoscitivo

A través del juego el niño o la niña exploran los objetos físicos y aprenden las propiedades y las leyes físicas. Realizan el juego constructivo donde adquieren información que les servirá para crear el conocimiento, esto les permite una comprensión y una competencia de más alto nivel.

El egocentrismo se pone de manifiesto en el juego con otros. Niños de 2 años observan a otros; parecen interesarse pero no se acercan. A los 3 años tienden a estar más dispuestos a corresponder a las expectativas de la gente y a los 4-5 años les interesa más los efectos que sus acciones

tienen en el mundo que los rodea y obtienen gran satisfacción al mostrar a los otros lo que ellos pueden hacer.

Existe una etapa pre-operacional en la que los niños mayores ensayan su conocimiento social en el juego dramático. Este permite que se proyecten en otras personalidades, encarnen diversos roles y experimenten amplio conocimiento y emociones. La representación de roles facilita el conocimiento de la gente y una definición más clara del yo. Además, permite ensayar conductas y experimentar sus reacciones y consecuencias.

Los niños preescolares a veces pasan más tiempo interactuando con sus compañeros que con un adulto. En algunas culturas, a los niños menores casi siempre los cuidan niños de entre 5 a 10 años. Estos grupos de compañeros ofrecen a los niños mayores la oportunidad de practicar la enseñanza y el cuidado de niños más pequeños, los cuales a su vez imitan y ejercitan las relaciones de roles con ellos. En estos ambientes, las actividades de juego estimulan la adquisición de nuevas formas de pensar y resolver problemas.

El juego promueve los siguientes desarrollos:

- *Desarrollo Físico:* destrezas fina motoras y gruesa motoras.
- *Desarrollo Cognoscitivo:* el aprendizaje y la solución de problemas.
- *Desarrollo Lingüístico:* es escuchar y hablar. Ampliar su vocabulario y el lenguaje.
- *Desarrollo Socio emocional:* responsabilidad de si mismo y con los demás y su comportamiento social.

Por todo lo expuesto podemos concluir que el juego constituye un vehículo óptimo para el desarrollo y el aprendizaje a edad temprana, es

una actividad de la inteligencia humana muy necesaria para el niño ya que las actividades recreativas brindan aprendizaje promoviendo el estímulo y las diferentes reacciones de los niños. Por lo tanto es un canal para el compañerismo y la imaginación, permitiendo practicar destrezas cognoscitivas, físicas, lingüísticas, emocionales y sociales. Cabe señalar que el niño, por medio del juego, aprende en forma natural y espontánea.

2.6.4. TÉCNICAS LÚDICAS

Según Huizinga: “El juego es una actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual”.

Dentro del proceso educativo, cuando de párvulos se trata, el manejo de diferentes técnicas lúdicas es esencial para poder conducir el conocimiento hacia el niño o niña; esto es el manejo de juegos, actividades musicales y artísticas, entre otras actividades, tomando en cuenta que la infancia del ser humano requiere del juego para a través de él ir desarrollando su personalidad y adquirir los conocimientos y destrezas básicas que le servirán de fundamento para a partir de ellas adquirir las diferentes capacidades que necesitará para enfrentar la adultez. Por lo tanto, la maestra o el maestro debe estar capacitado en el manejo de estas técnicas para a través de ellas lograr la atención de los párvulos y de esta manera lograr un aprendizaje óptimo en sus alumnos.

El docente debe tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, así como también otras técnicas lúdicas como las actividades artísticas, musicales y otras actividades al aire libre como excursiones al campo, deben ser aprovechadas por el gran nivel de interés que pueden despertar en los niños.

CLASES DE TÉCNICAS LÚDICAS

Dentro de las principales técnicas lúdicas tenemos el juego, las actividades artísticas y la recreación.

El juego

El juego, como instrumento formativo, no es manejado al azar o como simple diversión, sino que encierra objetivos pedagógicos muy claros y definidos, es el motor del desarrollo, porque para los niños es su forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades. El juego satisface muchas necesidades en la vida del niño, como: ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar, además favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales-perceptuales y habilidades físicas, las cuales a su vez le ofrecen oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales y a promueve el desarrollo social y mejorar la creatividad.

Tipos de juego

Para el caso que nos ocupa podemos clasificar los tipos o clases de juegos en varios campos como:

Juego Sensorial.- Este tipo de juego enseña a los niños los hechos esenciales de su cuerpo y las cualidades de las cosas del ambiente, con el fin de conocer nuevos sonidos, sabores, olores y texturas.

Juego de Movimiento.- En cuanto al juego de movimiento, hace que niños y niñas disfruten del movimiento por sí mismos, como: correr, saltar y dar vueltas. Estas rutinas son emocionantes y estimulantes, además permiten ejercitar la coordinación corporal.

Juego Brusco.- Se trata de un juego no de una lucha verdadera. Ofrece la oportunidad de hacer ejercicios, de liberar energía, ayuda a los niños a aprender a controlar sus impulsos y evita conductas inapropiadas.

Juego con el lenguaje.- Lo utilizan para divertirse, para comprender su realidad, y para controlar las expresiones de enojo. Se concentran manipulando sus sonidos y patrones. Permite ejercitarse en la gramática y palabras que aprenden. Aplican reglas lingüísticas y hacen estructuras del significado.

Juego Dramático y Modelamiento.- Consiste en representar roles o imitar modelos. Es llamado: juego socio dramático porque exige patrones de conducta, fantasía y formas originales de interacción. Aprenden relaciones y reglas sociales. El juego dramático interactúa con los inicios de la alfabetización.

Juegos, Rituales y Juego Competitivo.- El niño decide tomar turnos, establece normas y disfruta situaciones de ganar o perder. Este juego ayuda a desarrollar las habilidades cognitivas como: aprender reglas, entender la casualidad, comprender las consecuencias de las acciones y saber ganar y perder.

Las actividades artísticas

El objetivo fundamental que se persigue en esta área educativa es fomentar en los niños la imaginación, la sensibilidad, la creatividad, la espontaneidad y la comunicación, facultades que en otras facetas de la vida escolar no siempre pueden manifestarse. Este apartado recoge, pues, todo cuanto hace referencia a la expresión plástica, musical y corporal.

La expresión artística como técnica lúdica tiene tanta importancia como el juego, por lo tanto debe manejarse dentro de los mismos parámetros que hemos analizado con respecto al juego en el proceso educativo, permitiendo al niño que imagine, idee, interprete la realidad, cree desde sí mismo y construya en el campo de lo real aquello que siente en su interior.

Dentro de los diferentes medios de expresión artística tenemos al dibujo, la pintura, el modelado, la dramatización, la música entre otras actividades creativas que le permiten al niño expresarse de manera amena y adquirir profundamente conocimientos para su desarrollo vital.

La recreación

La recreación manejada pedagógicamente constituye un gran instrumento lúdico de enseñanza; completamente liberada de presiones constituye un campo abierto para que la mente del niño con toda tranquilidad y alegría pueda hacer suyos todos los conocimientos que le vayan a ser impartidos, dicho en términos sencillos, el niño se divierte mientras aprende. En la recreación al aire libre o en un medio natural al niño se le puede enseñar a observar detalladamente el mundo que le rodea y lograr así una comprensión más profunda de los fenómenos vitales o de la vida misma; el desarrollo de la sensibilidad en los niños para aprender a amar el medio ambiente, su planeta, su patria, constituye un gran estímulo para desear adquirir más y más conocimientos.

CARACTERÍSTICAS DE LAS TÉCNICAS LÚDICAS

Para que las técnicas lúdicas sean efectivas deben tener las siguientes características:

- 1.- Ser divertidas: es decir, deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos. Estos no se interesarán en situaciones fuera de su área de interés. Es bueno que los temas varíen entre lo dramático y lo jocoso.
- 2.- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad los seres vivos tienden a competir de una manera u otra, a ser el rey de la montaña, o el más veloz, el que salte más alto o el más fuerte. Esto, descubierto por los griegos hace más de veinte siglos, se ilustra en la actualidad cada cuatro años en los Juegos Olímpicos.

3.- Deben tener trabajo intenso continuo: para no romper el hilo que conduce la enseñanza hacia el aprendizaje se trabaja continuamente siempre manteniendo el nivel de atención por la intensidad de las acciones.

2.7. CATEGORÍAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

2.7.1. EDUCACIÓN

Sergio Donoso Cisternas, de la Universidad de Valparaíso dice lo siguiente acerca de los nuevos modelos educativos: “Si bien es necesario un cambio de actitud, también es mucho más necesario el cambio de estructuras. Nada se resuelve con oponerse a los nuevos sistemas en la enseñanza, porque es un hecho ad portas y la tendencia comunicacional es hacia la globalización interactiva... Esto implica que el profesor debe dejar de ser un mero relator de contenidos y transformarse en un guía en la búsqueda del saber, los alumnos deben dejar de pensar que la totalidad de los conocimientos están en el aula y la Universidad debe dejar la actitud paternalista, de tratar de resolver a través de sus mallas curriculares la totalidad de los intereses del alumno y la sociedad”.

Conceptualización:

En el concepto de educación podemos establecer que es una presentación sistemática de hechos, ideas, habilidades y técnicas a los estudiantes. A pesar de que los seres humanos han sobrevivido y evolucionado como especie por su capacidad para transmitir conocimiento, la enseñanza, entendida como una profesión, no aparece hasta tiempos relativamente recientes. Las sociedades que en la antigüedad hicieron avances sustanciales en el conocimiento del mundo

que nos rodea y en la organización social fueron sólo aquellas en las que personas especialmente designadas asumían la responsabilidad de educar a los jóvenes.

La Educación en la Historia

En la India antigua, en China, en Egipto o en Judea la enseñanza solía ser impartida por un sacerdote. El profesor gozaba de un elevado prestigio así como de privilegios. A los niños judíos se les enseñaba a honrar a sus profesores aún más que a sus padres, dado que el profesor era considerado el guía para la salvación.

Los antiguos griegos, cuyo amor por aprender es evidente en sus manifestaciones artísticas, literarias, políticas o filosóficas, dieron un gran valor a la educación de los niños. Los más ricos mantenían entre sus sirvientes a profesores que eran a menudo esclavos de pueblos conquistados. Algunos siglos después, cuando Roma estaba en toda la plenitud del Imperio, sus ciudadanos continuaron con esta práctica de acoger a profesores entre sus esclavos, normalmente griegos, integrados en el personal de sus casas.

En la edad media la Iglesia asumió la responsabilidad de la educación, que se realizaba en los monasterios o en centros de aprendizaje que gradualmente evolucionaron hasta convertirse en grandes universidades como la de París (Francia) y Bolonia (Italia). En los siglos XVII y XVIII hubo un renovado interés por la educación infantil y el conocimiento sobre los métodos de enseñanza se incrementó. El clérigo francés y educador Juan Bautista de la Salle, y posteriormente el pedagogo suizo Johann Pestalozzi, fundaron escuelas modelo para niños y jóvenes (véase Pedagogía). Fue a partir de la segunda mitad del siglo XIX cuando se

organizaron los primeros sistemas nacionales de educación, principalmente en Europa y Estados Unidos.

Normalizados en el siglo XX los centros de formación de docentes, tras la II Guerra Mundial surgió la necesidad de una formación permanente del profesorado. En la mayoría de los países europeos esto supone realizar algunos estudios especializados después de los cursos programados en la Universidad, los cuales engloban un periodo de prácticas educativas bajo la supervisión de un tutor y el estudio de algunos temas de psicología y de historia de la educación. En la actualidad aumenta el planteamiento de la formación del profesorado a partir de la propia experiencia en el aula y del intercambio de opiniones y experiencias con otros compañeros de profesión mediante cursillos, conferencias o seminarios. Y es que las nuevas tecnologías, los cambios culturales y los avances científicos que se dan en este momento en el mundo, exigen una constante renovación de la escuela y, por tanto, es necesaria la actualización continua de los educadores. El perfil que se pide hoy al profesor es el de ser un organizador de la interacción entre el alumno y el objeto de conocimiento; debe de transmitir la tradición cultural y a la vez suscitar interrogantes sobre la actualización de los conocimientos históricos con el fin de que el alumnado llegue a establecer las conexiones entre pasado, presente e, incluso, futuro; debe analizar y saber en qué contexto geográfico, social y cultural se mueve con el fin de responder a la sociedad cambiante actual; por tales motivos, continúa permanentemente la investigación para ir implementando nuevos modelos educativos o transformando los ya existentes para adaptar la educación a los procesos evolutivos que se dan dentro de la sociedad y el mundo contemporáneo.

2.7.2. MODELOS PEDAGÓGICOS

Sevillano dice acerca de los modelos pedagógicos que se utilizan en la educación: “El maestro o la maestra puede llevar su manera de enseñar de distintas formas, ha de enseñar de distintos modos pero: o bien diseña situaciones de enseñanza considerando exclusivamente su compromiso con determinada concepción acerca de cómo se enseña y cómo se aprende, o bien selecciona una estrategia entre otras disponibles para cada caso”.

Antiguamente la educación se dirigía antes que nada a educar al hombre y ciudadano que a transmitir y conocimientos y a su contenido estrictamente hablando. En este sentido, la dialéctica y la mayéutica, practicada por Sócrates en sus famosos diálogos, eran consideradas técnicas capaces de hacer progresar el razonamiento y el conocimiento. Igualmente, Platón y Aristóteles consideraban que la pedagogía debía ponerse al servicio de fines éticos y políticos.

Durante la era medieval, la pedagogía se redujo a un catecismo bajo la influencia del escolasticismo, bajo los principios y doctrinas de san Agustín y santo Tomás de Aquino. Los métodos de educación, que hacían hincapié en la comunicación maestro-alumno, se basaban en la transmisión de la fe a través de una enseñanza que giraba principalmente alrededor de la lingüística. Esta forma de enseñanza se basaba en la memorización y la imitación, y permaneció vigente en las escuelas hasta el siglo XVII. En 1534, François Rabelais, ridiculizó este método en su obra *Gargantúa*.

Dentro de la Pedagogía Tradicionalista se pueden ubicar todos los modelos educativos y pedagógicos que, partiendo de una base filosófica idealista asumen los métodos de la escolástica medieval, perceptibles en muchas de las prácticas pedagógicas que aún subsisten en las escuelas.

También pueden incluirse en este grupo las teorías pedagógicas conductistas, encaminadas a "formar al sujeto" según el deseo del maestro, o las derivadas del pragmatismo, preocupadas esencialmente del resultado final de la enseñanza como reproducción del conocimiento considerado valioso.

El modelo medieval con su aspecto esterilizante y repetitivo, fue denunciado por Erasmo de Rotterdam, quien, rompiendo con esta concepción, fue el primero que destacó el valor de la afectividad y del juego en el aprendizaje del conocimiento. Basándose en las reflexiones de Erasmo, Juan Amos Comenio fue el precursor de una nueva metodología de la educación basada en la unión de la pedagogía con la didáctica. Con su proyecto de una 'didáctica magna' ('instrucción universal') inspirada en principios religiosos y humanistas, Comenio se propuso implantar un sistema de educación que, por su organización en ciclos, permitiera dirigir la progresión moral e intelectual del alumno.

Fue hasta el llamado Siglo de las Luces, cuando recién se logró imponer la reflexión sobre la pedagogía con Jean-Jacques Rousseau, quien, fijando como premisa la especificidad del niño, concebido no como un pequeño adulto, sino como un ser con necesidades y satisfacciones específicas, asignó al pedagogo la misión de observar sus capacidades para intentar favorecer su desarrollo, bajo el lema: "dejar crecer".

En la misma época, Rousseau insistió en el objetivo fundamental de la educación: educar al hombre en potencia. Este pedagogo ejerció una doble influencia: en la vertiente política, la cual se dedica a la formación del ciudadano, inspiró los proyectos de reforma de la educación propuestos durante la Revolución Francesa por Jean Antoine Condorcet y, en la vertiente metodológica, propició los estudios de Pestalozzi, que asignó al alumno un papel central en el proceso educativo.

En Alemania, Friedrich Fröbel, un seguidor de Pestalozzi y creador de los primeros jardines de infancia, identificaba a Dios con la naturaleza a través de una visión metafísica, formulando las grandes líneas de una pedagogía que asignaba un lugar preferente a la espontaneidad y el juego, entendidos como bases de la conciencia en formación. Al mismo tiempo, Johann Friedrich Herbart introdujo la experimentación en la pedagogía, colaborando en la fundación de la psicología infantil.

En la Pedagogía Desarrolladora pueden ubicarse varias propuestas pedagógicas de carácter renovador como el proyecto Reconstruccionista de José A. Huergo, denominado también Pedagogía de la Emancipación, la Pedagogía Insurgente de Enrique Pérez Luna, o la Pedagogía de la Liberación de Paulo Freyre.

Actualmente se plantean nuevas interrogantes y se buscan nuevos modelos pedagógicos para que el aprendizaje sea más efectivo, por eso la preocupación de aprovechar de manera cada vez más eficaz la utilización de técnicas lúdicas sobre todo cuando de educar a niños pequeños se trata. Tal es la razón de tantos estudios que al respecto se han realizado y los grandes descubrimientos que se han logrado especialmente al relacionar la Pedagogía con la Psicología, comprendiendo de esta manera mejor las etapas psicológicas del ser humano, especialmente del niño, para poder manejar de mejor manera los modelos pedagógicos. Lo que hoy en día se debate es el paso de la "Pedagogía del Saber" (expresión de la concepción tradicionalista) hacia la "Pedagogía del Ser", que constituiría el resumen de la mejor tradición humanista en el campo de la educación y la enseñanza.

Dicha Pedagogía del ser tiene como objetivo la felicidad del hombre, su educación para la vida plena, su integración armónica al contexto social desde una perspectiva personal y creadora, en oposición a una Pedagogía del saber aún dominante, que se preocupa por asegurar la

repetición de las normas creadas, de los saberes acuñados por otros, de la enajenación del sujeto individual en función de supuestos intereses sociales o grupales que no siempre tienen igual significación para los individuos, puesto que, en última instancia no han sido elaborados por ellos mismos.

El modelo pedagógico es un sistema formal que busca interrelacionar los agentes básicos de la comunidad educativa con el conocimiento científico para conservarlo, innovarlo, producirlo o recrearlo dentro de un contexto social, histórico, geográfico y culturalmente determinado. La comunidad educativa básica, para el caso de los modelos pedagógicos, la constituyen el docente y el discente quienes disponen de un proceso académico para acceder al conocimiento con el propósito de crearlo o conservarlo, el cual será utilizado en la transformación del hombre, en principio, y de la sociedad, luego. Dentro de la comunidad educativa se generan unas relaciones interpersonales y otras con respecto al conocimiento que sirven para definir los distintos modelos pedagógicos, para darle coherencia a todo este proceso es necesario que se soporte con teorías provenientes de otras disciplinas como la: filosofía, psicología, antropología y sociología.

Para comprender los modelos pedagógicos y conocer los principios en los que se sustentan, es preciso considerar los elementos macro que intervienen en los procesos de enseñanza y de aprendizaje: los estudiantes, los docentes, la realidad y el conocimiento. Cada sociedad, en múltiples procesos históricos y culturales, ha conjugado estos cuatro elementos según sus necesidades y exigencias, otorgándoles diferente valor y jerarquía. Son estos ordenamientos los que han originado los distintos modelos pedagógicos, que se presentan, dentro de un marco teórico conceptual que los sustenta y confiere legitimidad.

Es posible hablar de 3 grandes modelos pedagógicos, los cuales corresponden a las exigencias sociales, económicas y políticas de sociedades particulares: el Modelo Tradicional; el Modelo Activista y el Modelo Histórico - Cultural. En la actualidad, estos tres modelos todavía coexisten; los dos primeros descontextualizados con respecto a las exigencias, necesidades y desafíos que el siglo XXI plantea a las jóvenes generaciones; en tanto que el tercero que cuenta con una propuesta pedagógica acorde a la época actual, intenta abrirse espacio en las concepciones y prácticas tradicionales, para convertirse en una alternativa efectiva frente a los desafíos educativos actuales.

Modelo tradicional

En este modelo pedagógico, los elementos del proceso de enseñanza con mayor fuerza y presencia son los docentes y el conocimiento; podría decirse que la realidad (el entorno social) está ausente en este modelo. El docente es quien tiene el conocimiento, integrado por una serie de datos particulares e informaciones que se encuentran en las enciclopedias y textos. Su misión es dirigir la vida de los estudiantes y llevarlos por el camino adecuado, convirtiéndose, en suma, en el modelo a seguir: es al maestro a quien se debe imitar y obedecer y acostumbrarse a asumir, como propia, su voluntad. El propósito de la escuela, según este modelo, es dominar los instintos humanos y conseguir adultos, obedientes, disciplinados, "bien educados", cultos y repetidores de información. El docente deberá transmitir el saber que posee, reconocido por la sociedad, al estudiante de la forma más fidedigna posible, siendo las estrategias didácticas más adecuadas para ello, la memorización y la repetición. La evaluación sirve para conocer el grado de retención de la información transmitida, utilizando, entre otros, mecanismos tales como el premio-castigo para lograr sus metas establecidas. La relación docente-

estudiante es una relación entre quien sabe y quien ignora, al que hay que llenar de saberes enciclopédicos que se deben repetir sin más.

Esta concepción del estudiante como ser pasivo, hace que los docentes necesiten legitimar su relación didáctica dentro de parámetros autoritarios y jerárquicos, que niegan la experiencia, opiniones e ideas de los educandos.

Este modelo pedagógico se fundamenta en un enfoque conductista, que define el aprendizaje como la adquisición de nuevas conductas predecibles y observables, productos de un mecanismo de Estímulo - Respuesta, omitiendo las actividades mentales que ocurren en los procesos educativos.

Modelo activista

Surge como un movimiento de reacción al modelo tradicional, caracterizado por el enciclopedismo y la incompreensión de las necesidades de los estudiantes. En tal sentido, este modelo pedagógico rescata al estudiante en su rol de conductor activo de sus propios aprendizajes y a la realidad, como el punto de partida y objetivo del aprendizaje. El propósito de la labor educativa es, preparar a los estudiantes para la vida, adaptar a los niños al medio social adulto.

Según este modelo es necesario organizar el aprendizaje en función de los intereses de los estudiantes y de lo que pueden aprender (lo asequible). El trabajo individual se coloca en primer plano, cada uno avanza a su ritmo y el trabajo en grupo reúne a quienes tienen preferencias comunes e igual nivel de progreso. El estudiante aprende a partir de la manipulación, la experimentación, la invención, el descubrimiento y lo va haciendo conforme su maduración se lo permita: "manipular es aprender". Este modelo pedagógico sitúa al docente en un

rol marginal de facilitador, auxiliar o animador responsable de preparar locales y materiales concretos, para que los estudiantes tengan la experiencia de operar sobre éstos y "descubran", por sí solos, las leyes y reglas que norman las ciencias, la naturaleza y la vida.

En este sentido, el conocimiento está dentro del individuo y la acción educativa, concebida como el "operar sobre un objeto", hace que aflore ese conocimiento innato y se reestructure a partir de esa experiencia. El modelo activista se fundamenta en la teoría evolutiva de Jean Piaget, que relaciona directamente tres grandes elementos: La maduración, la experiencia y el equilibrio.

La maduración precede al aprendizaje, lo que quiere decir que el niño primero debe estar biológicamente preparado para aprender. En este contexto, Piaget reconoció diferentes etapas ordenadas secuencialmente por las que atraviesa todo ser humano; estas etapas se caracterizan por ofrecer diferentes posibilidades de aprendizaje, exclusivas para cada fase evolutiva de la persona.

Para que estas posibilidades sean efectivas debe implicarse la acción sobre los objetos (la inteligencia es una prolongación directa de la acción). La experiencia de interactuar con el mundo físico; de palparlo y manipularlo, que posibilita que ocurran los sucesivos mecanismos de asimilación y acomodación es, según Piaget, lo que permite el equilibrio o desarrollo de la persona.

Modelo histórico-cultural

Este modelo otorga una valoración e importancia equilibrada a los cuatro elementos macro que intervienen en los procesos de enseñanza y de aprendizaje: retoma el rol protagónico del estudiante como el sujeto de sus procesos de aprendizaje; rescata al docente de la marginalidad del

modelo anterior y lo ubica como sujeto de los procesos de enseñanza; considera el conocimiento como el legado cultural de la humanidad, digno de ser conocido y comprendido, considerando la comprensión de la realidad, el punto de llegada, para cuyo estudio confluyen diferentes procesos cognitivos adquiridos con anterioridad.

El objetivo de este modelo es formar personas pensantes, críticas y creativas; apropiadas del conocimiento creado por la humanidad y en constante búsqueda de alternativas divergentes y éticas, para la resolución de los problemas que afecten a la sociedad.

El docente ejerce el rol de MEDIADOR de los aprendizajes, es decir, establece una relación intencionada y significativa con los estudiantes, encargándose de potenciar en ellos, las capacidades que no pueden desarrollarse de forma autónoma (Zona de Desarrollo Próximo) y se encarga de seleccionar, organizar, planificar los contenidos, variando su frecuencia y amplitud, para garantizar reflexiones y procesos de "reorganización cognitiva", con el ejercicio y desarrollo de funciones y operaciones de pensamiento, que orienten la elaboración de conclusiones.

La aplicación de este modelo pedagógico implica la participación de los estudiantes en actividades que exijan problematización intelectual, ejercitación y reflexión constantes, a través del uso de la lectura y de la escritura para potenciar la verbalización socializadora.

Son varias las fuentes teóricas que han alimentado y sostienen este Modelo Histórico - Cultural: Ausubel, Bruner, Fuerstein y sobre todo Vigotsky, quien articula sus planteamientos alrededor de la tesis del "origen social de la mente". Este autor plantea que el aprendizaje es el resultado de la interacción social intencionada del sujeto con los demás y

con el medio que lo rodea, adquiriendo particular importancia el rol del lenguaje como principal mecanismo de interacción.

2.7.3. ÁREAS DE APRENDIZAJE

Jerome S. Bruner establece una especial relación entre la mente y la cultura humana y el desarrollo de diferentes áreas de aprendizaje: “En primer lugar, entre la enseñanza y el aprendizaje media la actividad del sujeto que se aboca a la tarea de conocer. En segundo lugar, el propio desarrollo de la mente se apoya en la mediación, es decir que sin esa actividad la mente no se desarrolla de manera adecuada, por lo tanto en el proceso de adquisición de conocimientos se han de presentar distintas áreas de acuerdo a las necesidades del desarrollo cultural de los pueblos”.

El niño es un ser pensante y cambiante, ya que va evolucionando a partir de un principio que no está realmente en el momento del parto, sino que al momento de la concepción ya se le ha transmitido gran cantidad de información genética que constituye su inicial conocimiento para enfrentarse al mundo, luego de nacer sigue cambiando, por lo que es importante mencionar que el desarrollo es un proceso gradual de crecimiento físico, social, emocional e intelectual mediante el cual se convierten en adultos. Para que el niño se desarrolle de una manera satisfactoria e integral, debe tener contacto con la realidad, adquirir contenidos de aprendizaje, los cuales se forman a partir de las habilidades, los conocimientos, las actitudes y los hábitos.

Lo fundamental de la educación es proporcionar a los niños y niñas una formación plena, dirigida al desarrollo de su capacidad para ejercer, de manera crítica y en una sociedad plural, la libertad, la tolerancia y la solidaridad.

Conductismo y Procesamiento de Información.

El conductismo se basa en los estudios del aprendizaje mediante condicionamiento, considerando innecesario el estudio de los procesos mentales superiores para la comprensión de la conducta humana.

El núcleo central del conductismo está constituido por su concepción asociacionista del conocimiento y del aprendizaje. Algunos de los rasgos fundamentales del programa son:

- El conocimiento se alcanza mediante la asociación de ideas según los principios de semejanza, contigüidad espacial y temporal y causalidad.
- El reduccionismo antimentalista, es decir, la negación de los estados y procesos mentales.
- El principio de correspondencia, la mente de existir es sólo una copia de la realidad.
- Su anticonstructivismo.
- Su carácter elementalista y atomista: toda conducta es reducible a una serie de asociaciones entre elementos simples, como estímulo-respuesta.
- Su ambientalismo: el aprendizaje siempre es iniciado y controlado por el ambiente.
- Su equipotencialidad: las leyes del aprendizaje son igualmente aplicables a todos los ambientes, especies e individuos.

Adquisición de conceptos

Un concepto puede ser definido buscando el sentido y la referencia, ya sea desde arriba, en función de la intensión del concepto, del lugar que el objeto ocupa en la red conceptual que el individuo posee; o desde abajo,

haciendo alusión a sus atributos. Los conceptos nos sirven para limitar el aprendizaje, reduciendo la complejidad del entorno; nos sirven para identificar objetos, para ordenar y clasificar la realidad, nos permiten predecir lo que va a ocurrir.

Hasta hace poco, los psicólogos suponían, siguiendo a Mill y a otros filósofos empiristas, que las personas adquirimos conceptos mediante un proceso de abstracción (teoría inductivista) que suprime los detalles idiosincráticos que difieren de un ejemplo a otro, y que deja sólo lo que se mantiene común a todos ellos. Este concepto, llamado prototipo, está bien definido y bien delimitado y tiene sus referentes en cada uno de sus atributos. En consecuencia, la mayoría de los experimentos han utilizado una técnica en la cual los sujetos tienen que descubrir el elemento común que subyace a un concepto.

Aprendizaje por modificación y generación de esquemas

El crecimiento es el mecanismo básico por el que el sistema adquiere las bases de datos con las que se desarrolla el aprendizaje del ser humano. El crecimiento no modifica la estructura interna de los esquemas ni genera por sí mismo esquemas nuevos. Para que se formen conceptos nuevos es necesario que suceda la acción de los otros dos mecanismos: el ajuste y la reestructuración.

La generación o creación de nuevos esquemas tiene lugar mediante el proceso de reestructuración que consiste en la "formación de nuevas estructuras conceptuales o nuevas formas de concebir las cosas. Mediante una reestructuración surgen estructuras conceptuales o interpretativas que anteriormente no estaban presente en el sistema. El nuevo esquema puede surgir de dos formas. Mediante una generación pautada el nuevo esquema consiste en una copia, que se forma por un proceso analógico, con modificaciones de un esquema anterior.

2.7.4. APRENDIZAJE

Según el psicólogo norteamericano Robert Gagné: “El aprendizaje ocurre cuando la situación estimuladora junto con los contenidos de memoria afectan al sujeto de manera que modifican el desempeño que tenía antes de ser sometido a este proceso. Esta modificación del desempeño es lo que permite concluir que se efectuó el aprendizaje”.

Podemos definir al aprendizaje como la adquisición de una nueva conducta por parte de un individuo a consecuencia de su interacción con el medio externo. Sin embargo, para definir científicamente al aprendizaje se han planteado diversas teorías que ayudan a los psicólogos a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano. Por ejemplo, los psicólogos han desarrollado teorías matemáticas de aprendizaje capaces de predecir la posibilidad que tiene una persona de emitir una respuesta correcta; estas teorías son utilizadas para diseñar sistemas de aprendizaje programado por ordenador en asignaturas como lectura, matemáticas o idiomas.

CLASES DE APRENDIZAJE

Procedimental.- Contiene todos los procedimientos que se emplean para que el estudiante vaya asimilando el conocimiento, en este proceso tiene mucho que ver el tiempo que los profesores dedican a la enseñanza, los contenidos que cubren, el porcentaje de tiempo que los alumnos dedican al aprendizaje, la congruencia entre lo que se enseña y lo que se aprende, y la capacidad del profesor para ofrecer directrices (reglas claras), suministrar información a sus alumnos sobre su progreso académico, hacerlos responsables de su comportamiento, y crear una atmósfera cálida y democrática para el aprendizaje.

Aptitudinal.- Aquí tiene que ver el nivel de aptitud de cada estudiante para comprender, analizar y realizar las diferentes actividades escolares y adquirir así los conocimientos; en base al buen manejo de la aptitud de cada alumno puede el maestro transmitir sus enseñanzas de una manera efectiva y resolver la mayoría de problemas de aprendizaje.

TIPOS DE APRENDIZAJE

Aprendizaje repetitivo.- Este clase de aprendizaje se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con conocimientos previos, de manera que no encuentra significado a los contenidos.

Aprendizaje receptivo.- En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

Aprendizaje memorístico.- Se produce cuando el sujeto recurre a la memoria para grabar en ella contenidos ya establecidos.

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 significativo.- Por medio de este aprendizaje el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándoles así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

FACTORES DE APRENDIZAJE

Inteligencia.- Es la capacidad para aprender o comprender los hechos y la realidad. Suele ser sinónimo de intelecto o entendimiento, pero se diferencia de éste por hacer hincapié en las habilidades y aptitudes para

manejar situaciones concretas y por beneficiarse de la experiencia sensorial.

En psicología, la inteligencia se define como la capacidad de adquirir conocimiento o entendimiento y de utilizarlo en situaciones novedosas. En condiciones experimentales se puede medir en términos cuantitativos el éxito de las personas a adecuar su conocimiento a una situación o al superar una situación específica.

Conocimientos previos.- Se basan en toda la experiencia cognitiva y vital que el niño o la niña ha acumulado su nacimiento hasta ingresar al proceso educativo más elaborado de la educación escolar.

Experiencias.- Todas las circunstancias de diverso tipo que han rodeado la atmósfera vital del niño le han producido diversas experiencias las cuales van a influir de un modo u otro dentro del proceso de aprendizaje posterior.

Motivación.- La motivación engloba tanto los impulsos conscientes como los inconscientes. Las teorías de la motivación, en psicología, establecen un nivel de motivación primario, que se refiere a la satisfacción de las necesidades elementales, como respirar, comer o beber, y un nivel secundario referido a las necesidades sociales, como el logro o el afecto. Se supone que el primer nivel debe estar satisfecho antes de plantearse los secundarios.

2. 14. HIPÓTESIS

La escasa aplicación de técnicas lúdicas incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de

Luz” del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua, durante el quimestre: Noviembre 2009 – Marzo 2010.

2.15. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES

Variable Independiente: Técnicas lúdicas

Variable Dependiente: Aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE

La investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo. Cualitativo porque analiza una realidad socioeducativa con la ayuda del Marco Teórico y cuantitativo porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

Se aplica la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a los maestros del jardín de infantes “Senderitos de Luz”. Se aplica también la observación mediante la ficha de observación a las niñas y niños para determinar el nivel de aprendizaje.

3.2. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

Bibliográfica-documental

Por cuanto se acudieron a fuentes escritas de investigación tales como: libros, textos, revistas, periódicos e internet.

De campo

Porque la investigación se realiza en el lugar de los hechos, esto es en el Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” del Cantón Ambato.

De intervención social

Por cuanto la investigación plantea una alternativa de solución al problema tratado.

3.3. NIVELES O TIPOS

Exploratoria

Porque se indagan las características del problema investigado para poder contextualizar apropiadamente.

Descriptiva

Porque la investigación detalla el problema en sus causas y consecuencias.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Cuadro Nro. 2

Población	Muestra
Maestros	3
Niños (as)	87
Total	90

Elaborado por: Nury Portero

Por la confiabilidad de la investigación se trabajó con la totalidad de la población.

3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Variable Independiente

Cuadro Nro. 1: Técnicas Lúdicas

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Items	Técnicas e instrumentos
Las técnicas lúdicas permiten lograr un mayor compromiso emocional como retención y gestión del conocimiento, y ejecución de acciones preventivas.	<p>Actividades lúdicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juegos - Dinámicas - Música - Arte <p>Lógico-Matemáticas</p> <p>Motricidad gruesa</p> <p>Lenguaje</p>	<p>Juegos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rayuela - Rondas - Rompecabezas - Legos, bloques <p>Música:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Canciones - Melodías <p>Arte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujo - Pintura 	<p>¿Usted utiliza la rayuela para desarrollar la memoria? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted las rondas para la interacción de los niños? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted el rompecabezas para el razonamiento matemático? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted el juego de legos para el desarrollo de la imaginación? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted el juego de bloques para el desarrollo de la creatividad? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted el juego de obstáculos para que el niño desarrolle su motricidad gruesa? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted el juego del "pato, pato, ganzo" para desarrollar la atención del niño/a? SI () NO ()</p> <p>¿Utiliza usted el trabalenguas para que el niño/a se exprese mejor? SI () NO ()</p>	Encuesta

Elaborado por: Nuri Portero

Variable Dependiente

Cuadro Nro. 2: Aprendizaje

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Items	Técnicas e instrumentos
Proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores, actitudes y destrezas relacionado con las relaciones lógico-matemáticas, mundo social, natural y cultural, identidad y autonomía personal.	Relaciones Lógico-Matemáticas Mundo social, natural y cultural Identidad y autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Discriminación perspectiva: Visual, auditiva, gustativa, táctil • Nociones y objeto: Color, forma, grosor, temperatura, longitudinales, pero • Nociones de espacio: Cerca, lejos, arriba, abajo, detrás, adelante • Nociones de tiempo: Mañana, tarde, noche • Relación y diferenciación del evento y el entorno: Familia, jardín, barrio, comunidad • Identificación de los seres vivos: Personas, animales y plantas • Expresión y comunicación de sus emociones: Sentimientos y necesidades, confianza y seguridad en sí mismo, aprende de los errores cometidos, acepta los éxitos y fracasos 	<ul style="list-style-type: none"> • El niño discrimina los sabores dulces y amargos. • El niño discrimina los colores primarios. • El niño discrimina las texturas lisas y ásperas. • El niño diferencia la mañana de la noche. • El niño diferencia los objetos que están encima y debajo de la mesa. • El niño se relaciona con su familia. • El niño reconoce a los seres vivos. • El niño sociabiliza con sus compañeros. • El niño tiene confianza en sí mismo. • El niño acepta cuando tiene un fracaso en sus trabajos. 	Ficha de observación

Elaborado por: Nuri Portero

3.6. VALIDEZ

La validez del instrumento de investigación se la obtuvo mediante el Juicio de Expertos.

3.7. CONFIABILIDAD

La confiabilidad del instrumento de investigación se logró mediante la aplicación de una Prueba Piloto.

3.8. PLAN PARA LA RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Cuadro Nro. 3

Preguntas Básicas	Explicación
1. ¿Por qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2. ¿De qué personas?	Maestros, niñas y niños
3. ¿Sobre qué aspectos?	Sobre Técnicas Lúdicas y Aprendizaje
4. ¿Quién?	Nuri Portero
5. ¿Cuándo?	Enero 2010
6. ¿Dónde?	En el jardín "Senderitos de Luz"
7. ¿Cuántas veces?	Una vez
8. ¿Qué técnicas de recolección de la información?	Encuestas y observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario y ficha de observación
10. ¿En qué situación?	En las aulas

Elaborado por: Nuri Portero

3.9. PLAN PARA EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- **Revisión crítica de la información recogida**
Es decir, limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc.
- **Repetición de la recolección**
Repetición de la recolección en ciertos casos individuales para corregir fallas de contestación.
- **Tabulación de la información recogida**
- **Análisis e interpretación de resultados**
Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e Hipótesis.
- **Interpretación de los resultados**
- **Comprobación de la Hipótesis**

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN REALIZADA A LOS NIÑOS DEL JARDÍN DE INFANTES “SENDERITO DE LUZ”

INDICADOR Nro. 1: El niño discrimina los sabores dulces y amargos

Cuadro Nro. 4.- Discriminación de sabores

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	49	56,3%
No	38	43,7%
TOTAL	87	100%

Fuente: Ficha de observación

Elaborado por: Nuri Portero

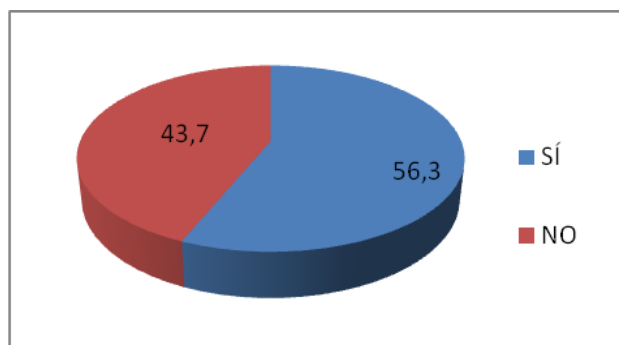


Gráfico Nro. 2: Discriminación de sabores

Análisis e interpretación de resultados: El 56,3% de los estudiantes observados es capaz de discriminar los sabores entre dulce y amargo, mientras que el 43,7% no lo es.

De este indicador se deduce que aunque la mayoría de niños/as discrimina bien los sabores, el porcentaje de quienes no lo hacen correctamente es alto, por lo que se debe trabajar más en este sentido.

INDICADOR Nro. 2: El niño discrimina los colores primarios

Cuadro Nro. 5.- Discriminación de colores primarios

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	68	78%
No	19	22%
TOTAL	87	100%

Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero

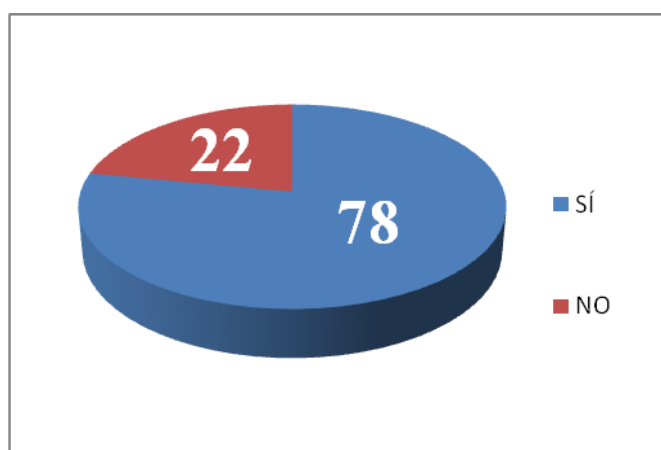


Gráfico Nro. 3: Discriminación de colores primarios

Análisis e interpretación de resultados: El 78% de los estudiantes observados es capaz de discriminar los colores primarios, mientras que el 22% no es capaz de discriminar adecuadamente estos colores.

De este resultado se puede deducir que la mayoría de niños/as discrimina correctamente los colores primarios, el porcentaje de quienes no lo hacen bien es minoritario pero es necesario que el desarrollo de esta capacidad alcance a todos los alumnos sin excepción.

INDICADOR Nro. 3: El niño discrimina las texturas lisas y ásperas

Cuadro Nro. 6.- Discriminación de texturas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	64	73,5%
No	23	26,5%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

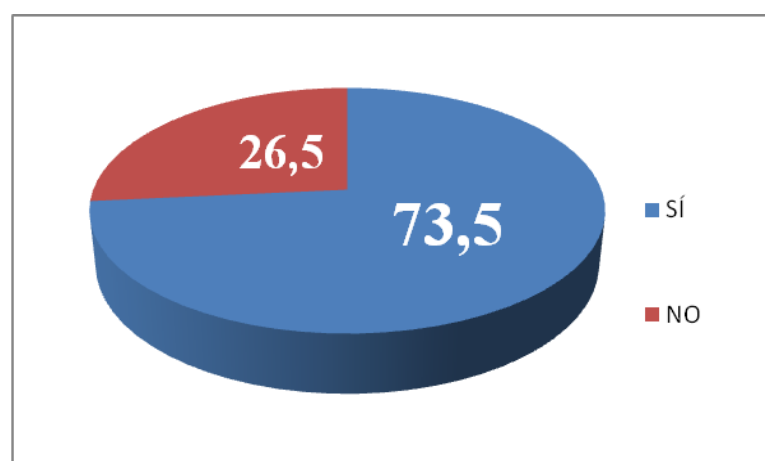


Gráfico Nro. 4: Discriminación de texturas

Análisis e interpretación de resultados: El 73,5% de los estudiantes observados es capaz de discriminar entre las texturas lisas y ásperas, mientras que el 26,5% no es capaz de discriminar adecuadamente estas texturas.

Del presente resultado se puede deducir que la mayoría de niños/as discrimina correctamente entre texturas lisas y ásperas, pero un apreciable porcentaje no ha desarrollado adecuadamente esta capacidad por lo que se tiene que trabajar a fondo en este aspecto.

INDICADOR Nro. 4: El niño diferencia la mañana de la noche.

Cuadro Nro. 7.- Diferenciación temporal

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	53	60,9%
No	34	39,1%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

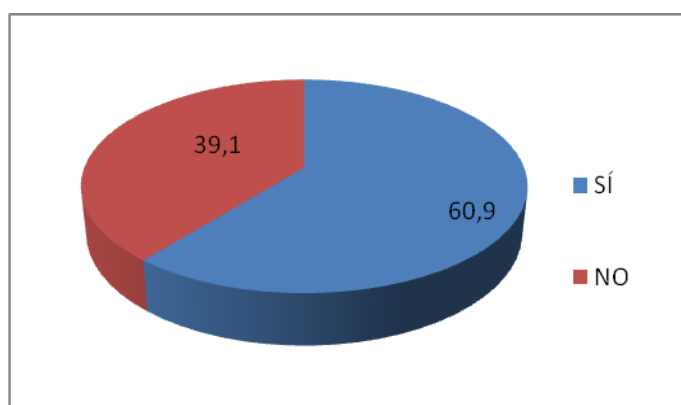


Gráfico Nro. 5: Diferenciación temporal

Análisis e interpretación de resultados: El 60,9% de los estudiantes observados es capaz de diferenciar entre el día y la noche, mientras que el 39,1% no es capaz de diferenciar adecuadamente entre el día y la noche.

De este resultado se deduce que la mayoría de niños/as diferencia correctamente el día de la noche, pero el porcentaje de quienes no lo hacen es alto, por lo que hay que trabajar más en el desarrollo de la diferenciación temporal.

INDICADOR Nro. 5: El niño diferencia los objetos que están encima y debajo de la mesa

Cuadro Nro. 8.- Diferenciación espacial

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	43	49,4%
No	44	50,6%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

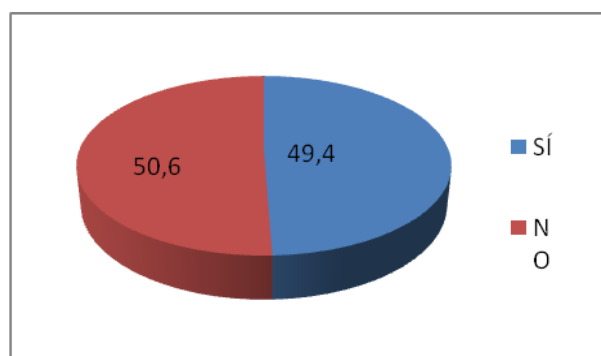


Gráfico Nro. 6: Diferenciación espacial

Análisis e interpretación de resultados: El 50,6% de los estudiantes observados no es capaz de diferenciar entre los objetos que están sobre la mesa y los que están debajo, mientras que el 49,4 si es capaz de hacer esta diferenciación.

De este resultado se deduce que la mayoría de niños/as no tiene una adecuada diferenciación espacial, lo cual demuestra una deficiencia de las técnicas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

INDICADOR Nro. 6: El niño se relaciona con su familia

Cuadro Nro. 9.- Relación familiar

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	37	42,5%
No	50	57,5%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

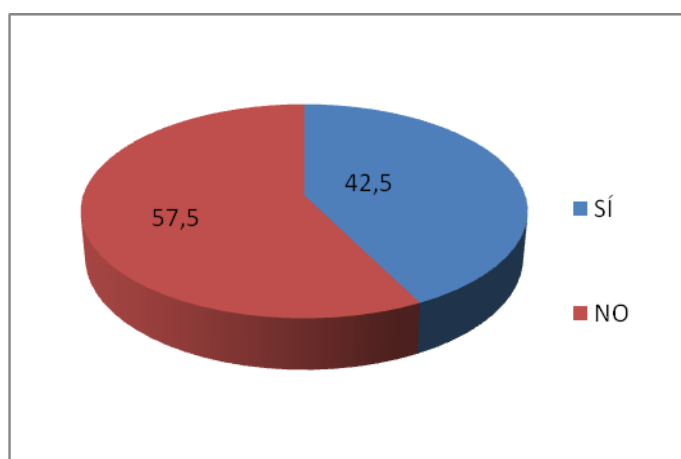


Gráfico Nro. 7: Relación familiar

Análisis e interpretación de resultados: El 57,5% de los estudiantes observados no tiene una relación adecuada con su familia, mientras que el 42,5% si se relaciona adecuadamente con su familia.

Por el presente resultado se deduce que la mayoría de niños/as no tiene una adecuada relación con las personas más cercanas afectivamente que son sus familiares, esto puede ser causa de una gran limitación para el aprendizaje.

INDICADOR Nro. 7: El niño reconoce a los seres vivos

Cuadro Nro. 10.- Reconocimiento de seres vivos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	60	68,9%
No	27	31,1%
TOTAL	87	100%

Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero

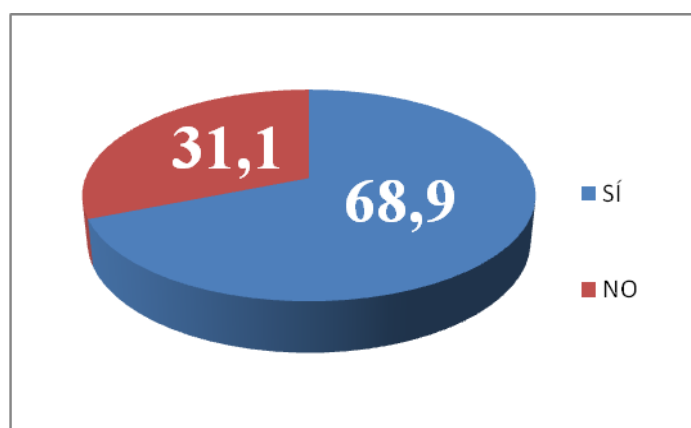


Gráfico Nro. 8: Reconocimiento de seres vivos

Análisis e interpretación de resultados: El 68,9% de los estudiantes observados sí es capaz de reconocer a los seres vivos, mientras que el 31,1% no es capaz de reconocerlos.

De este resultado se puede deducir que la mayoría de niños/as es capaz de reconocer a los seres vivos, pero el porcentaje de quienes no lo hacen correctamente es alto. Existe aquí también una deficiencia en el aprendizaje.

INDICADOR Nro. 8: El niño sociabiliza con sus compañeros

Cuadro Nro. 11.- Sociabilización

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	71	81,6%
No	16	18,4%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

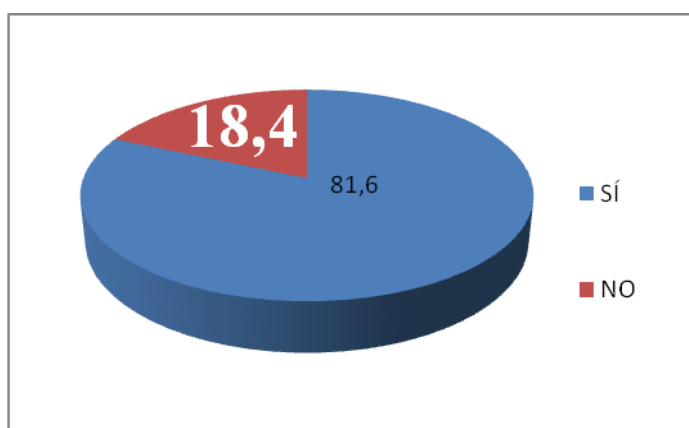


Gráfico Nro. 9: Sociabilización

Análisis e interpretación de resultados: El 81,6% de los estudiantes observados sociabiliza adecuadamente con sus compañeros de clase, mientras que el 18,4% no es capaz de sociabilizar adecuadamente con sus compañeros.

Por este resultado se deduce que si existe una gran sociabilización entre los niños y niñas, pero hay que prestar atención al pequeño porcentaje de quienes no sociabilizan adecuadamente.

INDICADOR Nro. 9: El niño tiene confianza en sí mismo

Cuadro Nro. 12.- Autoconfianza

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	52	59,8%
No	35	40,2%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

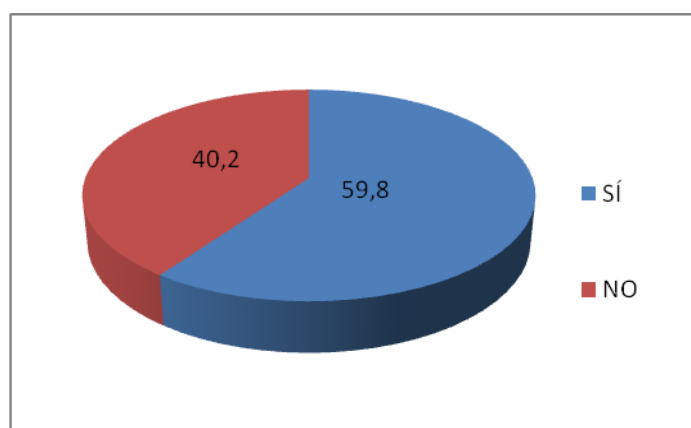


Gráfico Nro. 10: Autoconfianza

Análisis e interpretación de resultados: El 59,8% de los estudiantes observados tiene confianza en sí mismo, mientras que el 40,2% no tiene confianza en sí mismo.

De este resultado se puede deducir que el mayor porcentaje de niños/as confía en sí mismo, sin embargo es muy alto el porcentaje de quienes no tienen confianza en sí mismos, así que es necesario el empleo de técnicas para desarrollo de la autoconfianza.

INDICADOR Nro. 10: El niño acepta cuando tiene un fracaso en su trabajo.

Cuadro Nro. 13.- Aceptación del fracaso

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	52	57,8%
No	38	42,2%
TOTAL	87	100%

*Fuente: Ficha de observación
Elaborado por: Nuri Portero*

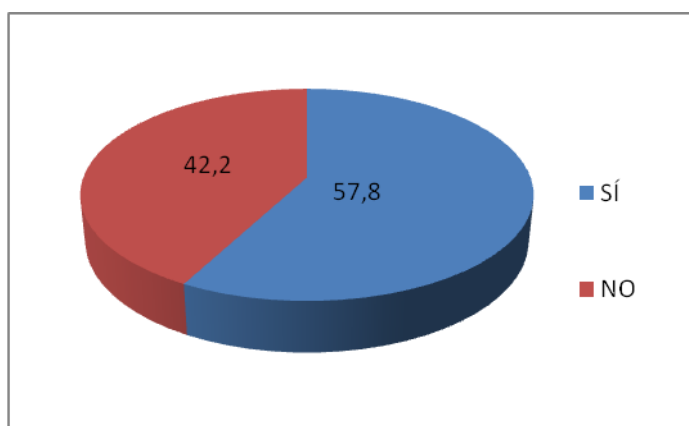


Gráfico Nro. 11: Aceptación del fracaso

Análisis e interpretación de resultados: El 57,8% de los estudiantes observados acepta cuando tiene un fracaso en su trabajo, mientras que el 42,2% no es capaz de aceptar cuando tiene un fracaso en su trabajo.

De este resultado se deduce que la mayoría de niños/as sabe aceptar de manera adecuada el hecho de haber fracasado en la realización de algún trabajo, pero el porcentaje de quienes no lo hacen es muy alto.

4.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS MAESTROS DEL JARDÍN DE INFANTES “SENDERITO DE LUZ”

PREGUNTA Nro. 1: ¿Utiliza usted la rayuela para desarrollar la memoria?

Cuadro Nro. 14.- Utilización de la rayuela

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Nuri Portero

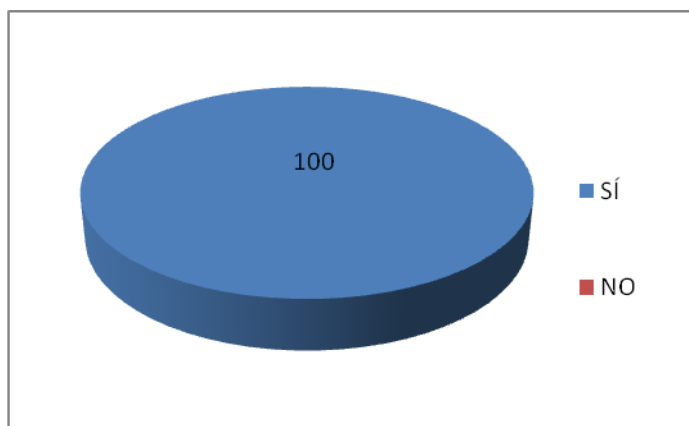


Gráfico Nro. 12: Utilización de la rayuela

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza la rayuela para el desarrollo de la memoria.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que todas las maestras utilizan el juego de la rayuela con el propósito de desarrollar la memoria entre los niños/as.

PREGUNTA Nro. 2: ¿Utiliza usted las rondas para la atención de los niños y niñas?

Cuadro Nro. 15.- Utilización de las rondas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta
Elaborado por: Nuri Portero*

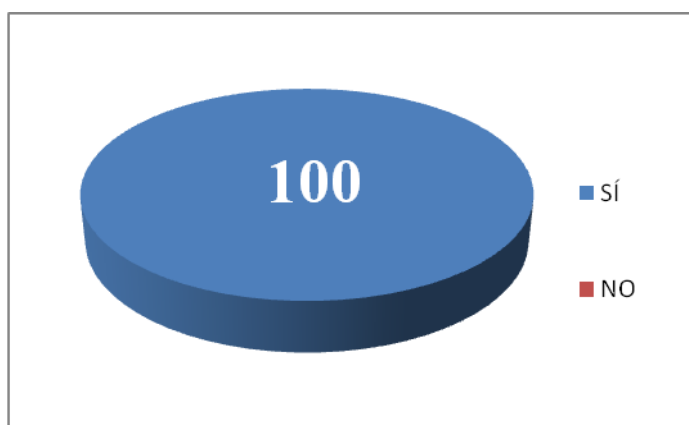


Gráfico Nro. 13: Utilización de las rondas

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza las rondas para lograr la atención de los niños y niñas.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que todas las maestras utilizan rondas con el propósito de desarrollar la atención entre los niños/as.

PREGUNTA Nro. 3: ¿Utiliza usted el rompecabezas para el razonamiento matemático?

Cuadro Nro. 16.- Utilización de rompecabezas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta
Elaborado por: Nuri Portero*

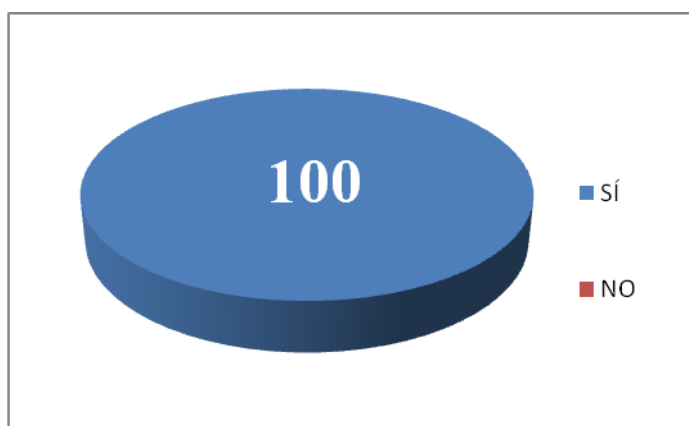


Gráfico Nro. 14: Utilización de rompecabezas

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza el rompecabezas para el razonamiento matemático.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que todas las maestras utilizan rompecabezas con el propósito de desarrollar el razonamiento matemático entre los niños/as.

PREGUNTA Nro. 4: ¿Utiliza usted el juego de legos para el desarrollo de la imaginación?

Cuadro Nro. 17.- Utilización del juego de legos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Nuri Portero

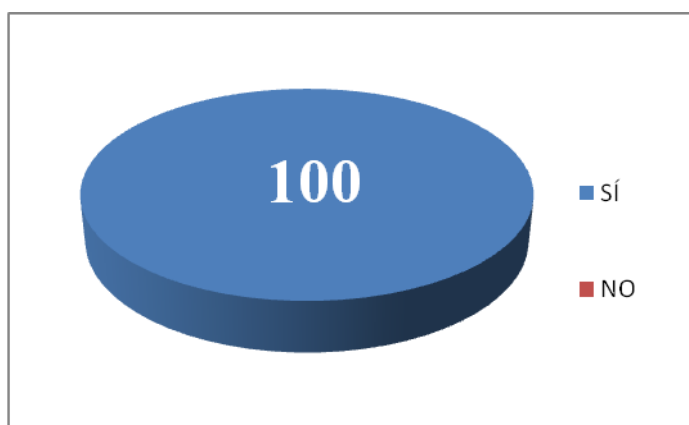


Gráfico Nro. 15: Utilización del juego de legos

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza el juego de legos para el desarrollo de la imaginación de sus alumnos.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que todas las maestras utilizan el juego de legos con el propósito de desarrollar la imaginación entre los niños/as.

PREGUNTA Nro. 5: ¿Utiliza usted el juego de bloques para el desarrollo de la creatividad?

Cuadro Nro. 18.- Utilización del juego de bloques

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuesta
Elaborado por: Nuri Portero

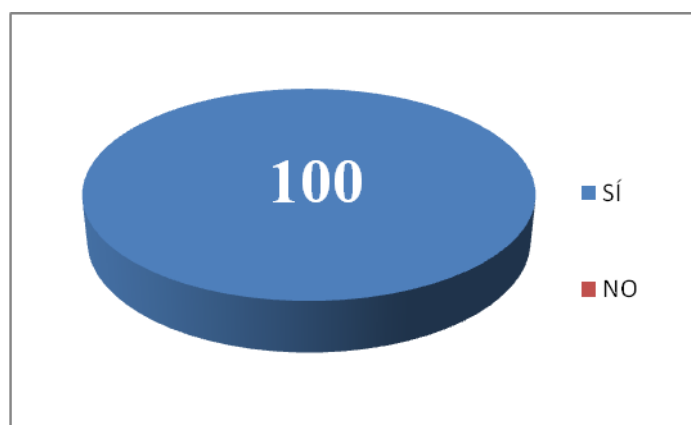


Gráfico Nro. 16: Utilización del juego de bloques

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza el juego de bloques para el desarrollo de la creatividad de sus alumnos.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que todas las maestras utilizan el juego de bloques con el propósito de desarrollar la creatividad entre sus alumnos.

PREGUNTA Nro. 6: ¿Utiliza usted el juego obstáculos para que el niño desarrolle su motricidad gruesa?

Cuadro Nro. 19.- Utilización del juego de obstáculos

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta
Elaborado por: Nuri Portero*

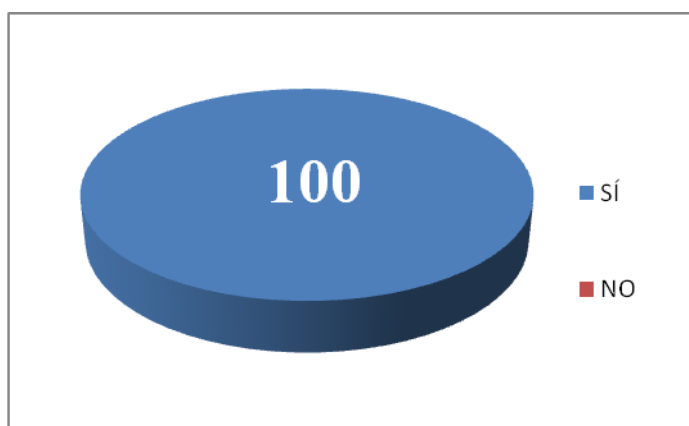


Gráfico Nro. 17: Utilización del juego de obstáculos

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza el juego de obstáculos para el desarrollo de la motricidad gruesa de sus alumnos.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que todas las maestras utilizan el juego de obstáculos con el propósito de desarrollar la motricidad gruesa entre sus alumnos.

PREGUNTA Nro. 7: ¿Utiliza usted el juego del pato, pato, ganzo para desarrollar la atención?

Cuadro Nro. 20.- Utilización del juego del pato, pato, ganzo

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	0	0%
No	3	100%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta
Elaborado por: Nuri Portero*

Gráfico Nro. 18:

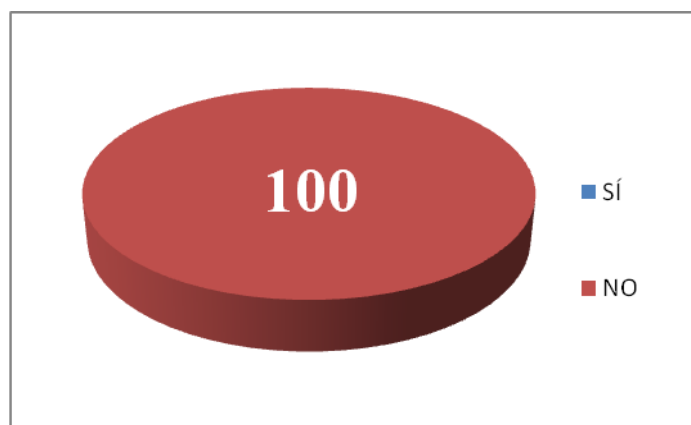


Gráfico Nro. 18: Utilización del juego del pato, pato, ganzo

Análisis e interpretación de resultados: El 100% de los docentes encuestados ha manifestado que no utiliza el juego del pato, pato, ganzo para el desarrollo de la atención de sus alumnos.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que ninguna de las maestras utilizan este juego para el desarrollo de la atención entre sus alumnos.

PREGUNTA Nro. 8: ¿Utiliza usted los trabalenguas para que el niño o niña se exprese mejor?

Cuadro Nro. 21.- Utilización de trabalenguas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	2	66,7%
No	1	33,3%
TOTAL	3	100%

*Fuente: Encuesta
Elaborado por: Nuri Portero*

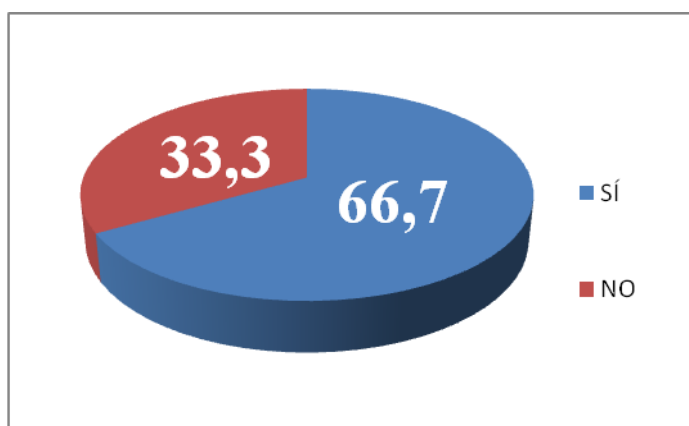


Gráfico Nro. 19: Utilización de trabalenguas

Análisis e interpretación de resultados: El 66% de los docentes encuestados ha manifestado que sí utiliza los trabalenguas para que el niño o niña se exprese mejor, mientras que el 33,3 no hace uso de trabalenguas.

De acuerdo con los resultados de esta pregunta se deduce que solamente una maestra (la tercera parte) no hace uso de trabalenguas para desarrollar la expresión de sus alumnos.

4.3. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Verificación de la Hipótesis

Modelo Lógico

H₀: La escasa aplicación de técnicas lúdicas no incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua.

H_a: La escasa aplicación de técnicas lúdicas incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua.

Modelo Matemático:

H₀: O = E

H_a: O ≠ E

Modelo Estadístico:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

Prueba de Hipótesis:

Nivel de Significación

$$\alpha = 0.05$$

95% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c - 1)(f - 1) \quad gl = (2 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 1 \times 1$$

$$gl = 2$$

$$X^2_t = 3,84$$

Regla de decisión:

$R(H_0)$ si $X^2_c > X^2_t$ es decir $X^2_c > 3,84$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Frecuencias Observadas

VARIABLES	SI	NO	TOTAL
Artes plásticas	20	4	24
Motricidad fina	546	324	870
TOTAL	566	328	894

Elaborado por: Nuri Portero

Frecuencias Esperadas

VARIABLES	SI	NO	TOTAL
Artes plásticas	283	164	447
Motricidad fina	283	164	447
TOTAL	566	328	894

Elaborado por: Nuri Portero

Cálculo de X^2_c

O	E	$(O - E)^2/E$
20	283	244,41
546	283	244,41
4	164	156,10
324	164	156,10
	X^2_c	801,02

Elaborado por: Nuri Portero

Decisión Estadística

Con 1 grado de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 801,02 este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_{α} que es de 3,84; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice:

“La escasa aplicación de técnicas lúdicas incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas del Jardín de Infantes “Senderitos de Luz” del Cantón Ambato de la Provincia de Tungurahua

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Se puede concluir que los maestros utilizan algunas técnicas lúdicas para enseñar a sus alumnos aunque no muy seguido ni totalmente.
- El nivel de aprendizaje de los niños no es equitativo para todos los niños, existe una disparidad en los resultados del proceso de aprendizaje ya que el nivel de aprendizaje no es igual para el conjunto de los alumnos.
- Se requiere de una propuesta de solución a la problemática de la utilización de limitadas técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de los infantes, para lo cual se podría implementar eventos de capacitación sobre actualización en técnicas pedagógicas nuevas.

5.2. RECOMENDACIONES

- Realizar un proceso de capacitación a los maestros sobre modernas técnicas lúdicas para su aplicación en el proceso de aprendizaje de los niños.
- Mantener una observación permanente del nivel de aprendizaje de los niños.
- Implementar una propuesta para la solución a la problemática de la utilización de limitadas técnicas lúdicas para mejorar el aprendizaje de los infantes.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA: CAPACITACIÓN SOBRE TÉCNICAS LÚDICAS MODERNAS DIRIGIDO A LOS MAESTROS PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL JARDÍN DE INFANTES “SENDERITO DE LUZ”.

6.1. DATOS INFORMATIVOS

Lugar: Jardín de Infantes “Senderito de Luz”

Duración: dos meses.

Horarios: Cada sábado, de 8h00 a 12h00.

6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Conscientes de la gran problemática de nuestra educación y la falta de capacitación constante de los maestros para que estos dinamicen el proceso de enseñanza-aprendizaje, quiero aportar con ideas, fruto de la investigación y el análisis de los resultados obtenidos, para llevar a efecto este seminario de capacitación sobre técnicas lúdicas.

Para cumplir con este propósito realizaré una recopilación de información a través de diferentes fuentes de consulta, además de lo aprendido por mi propia experiencia. Existen numerosas fuentes de información al respecto tanto en diferentes publicaciones, además la información que se puede obtener en la internet; con todo ello podemos reunir el material informativo necesario para realizar esta propuesta.

6.3. JUSTIFICACIÓN

La propuesta se justifica porque se requiere que las maestras se actualicen en técnicas lúdicas porque los niños requieren elevar su aprendizaje y por lo tanto se demanda una capacitación para elevar el conocimiento de las maestras.

Además, esto nos permitirá mantener una observación o seguimiento respecto a cómo va el proceso de aprendizaje de los alumnos de estas maestras ya que las tareas que proponga el seminario serán de práctica en el ámbito donde las maestras desarrollan su actividad educativa.

6.4. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Capacitar sobre técnicas lúdicas modernas a las maestras.

Objetivos específicos

-Diseñar un nuevo modelo para que las maestras del jardín de infantes “Senderito de Luz” apliquen nuevas técnicas de enseñanza.

-Ejecutar un plan de acciones a seguir para ir corrigiendo errores en la enseñanza e ir mejorando el proceso educativo.

-Evaluar permanentemente el nivel de aprendizaje de niños y niñas del jardín de infantes “Senderitos de Luz”.

6.5. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Política: La propuesta es factible políticamente por cuanto la Institución Educativa tiene como eje central la capacitación y está orientada a las maestras en mejores condiciones para llevar adelante ese proceso de enseñanza-aprendizaje.

Sociocultural: La factibilidad sociocultural de la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores con mayores conocimientos, por cuanto eso tiene una influencia directa en la educación de los niños y niñas.

Organizacional: La institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuada para la capacitación didáctica, facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de los maestros a este evento.

Equidad de género: La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la capacitación beneficia tanto a maestras y maestros así como a niños y niñas.

Económico-financiero: La propuesta tiene factibilidad económica-financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación corre por cuenta de la investigadora.

6.6. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA

Capacitación Nro. 1

Tema: JUEGO DE LA MEMORIA (La Caja Mágica)

Objetivo: Lograr que el niño desarrolle su memoria y que todos y cada uno de ellos respete el turno.

Contenidos: Para elaborar la caja mágica necesitamos una caja de zapatos, láminas de animales (fotos, dibujos, recortes) tantos como niños haya; audiciones musicales, pintura de dedos, rotuladores, ceras.

Actividades:

En una caja tenemos varias láminas de diferentes animales, les decimos a los niños que es una caja mágica y que en ella hay muchos animales que quieren salir pero que necesitan la ayuda de los niños.

Una niña cogerá una lámina de la caja y sin mostrársela a los demás deberá nombrar características de este animal hasta que los demás niños adivinen de que animal se trata. Cuando han adivinado el animal, los niños deberán moverse según la audición que previamente hemos seleccionado.

Estas audiciones deberán reflejar alguna característica de dicho animal; por ejemplo, si se trata de un elefante, buscar alguna canción con ritmos lentos y fuertes, o si se trata de un pez una canción en la que se escuche el mar.

También intentaremos que los niños adivinen de qué animal se trata a través de la mímica de su compañero.

Al finalizar el juego, con todos los animales que han ido saliendo los niños elaboran un mural, decorándolo con pintura de dedos y rotuladores.

Recursos:

- Caja de zapatos
- Láminas de animales (Fotos, dibujos, recortes)
- Niños/as
- Pintura
- Rotuladores

Responsable:

Investigadora

Evaluación:

Observación: Ficha de observación

Capacitación Nro. 2

Tema: JUEGO ESPONTÁNEO (La Tortuga Gigante)

Objetivo: Lograr la colaboración y competencia entre los niños/as.

Contenidos: Para este juego necesitamos colchonetas o algo similar y pelotitas de varios colores.

Actividades: Distribuimos a los niños por parejas, se trata de que se coloque a cuatro patas, uno al lado de otro, de modo que puedan sostener una única colchoneta (o algo similar) sobre las espaldas a modo de caparazón de tortuga.

A la vez distribuimos por el suelo de la clase el mayor número de pelotas, teniendo en cuenta que cada pareja pueda coger varias.

El juego consiste en que cada tortuga coja el mayor número de huevos (pelotas) sin que se caigan del caparazón. Después de que se hayan familiarizado con el juego se puede aplicar variantes:

- Uno de los niños de la pareja se venda los ojos y el otro tiene que guiarle hacia los huevos.
- Sólo se pueden coger los huevos de un determinado color.
- Recoger los huevos mientras suena la música, si deja de sonar esconder la cabeza bajo el caparazón.

Recursos:

- Colchonetas
- Niños/as
- Pelotas

Responsable:

Investigadora

Evaluación:

Observación: Ficha de observación

Capacitación Nro. 3

Tema: JUEGO DE ATENCIÓN (Las Estatuas)

Objetivo: Lograr que el niño esté atento a cada situación que se le disponga.

Contenidos: Para realizar este juego necesitamos al grupo de niños y un patio en el cual se desarrollará el mismo.

Actividades:

Una de las parejas se mueve hasta que el otro da una palmada.

Entonces, se queda quieto adoptando una postura como una estatua durante unos instantes. Vuelve a moverse. El otro tiene que colocarlo en la posición que había adoptado al dar la palmada.

Variantes: En coro, adoptan posturas menos uno que estará observando. Éste se girará y mientras, uno de los del coro cambiará de postura. El que observa tiene que adivinar quien ha sido.

Recursos:

- Patio

- Niños/as

Responsable:

Investigadora

Evaluación:

Observación: Ficha de observación

Capacitación Nro. 4

Tema: JUEGO DE MOVIMIENTO (Relevo de formas)

Objetivo: Lograr que los niños trabajen en equipo con agilidad para lograr una meta.

Contenidos: Para realizar este juego necesitamos al grupo de niños, un patio o espacio amplia, tres categorías de objetos no muy grandes (pelotas de tenis, tacos, argollas, por ejemplo) seis cajas de cartón o similar y una cesta o similar para los objetos.

Actividades:

Organización inicial: Dos equipos en dos filas, a unos metros por delante de cada equipo las tres cajas. En el punto medio de entre ambos equipos y las cajas se coloca un cesto o caja con todos los objetos.

Desarrollo: De cada equipo sale uno corriendo hacia la cesta de los objetos y toma uno de ellos y lo debe trasladar hacia las cajas e introducirlo en una de ellas. Sale otro y hace lo mismo. Cada caja debe llenarse con la misma categoría de objetos. Gana el equipo que acabe antes el relevo habiendo colocado bien los objetos.

Recursos:

- Patio o espacio amplio
- Niños/as
- Objetos de tres clases
- Cajas de cartón
- Cesta

Responsable:

Investigadora

Evaluación:

Observación: Ficha de observación

Capacitación Nro. 5

Tema: JUEGO SENSORIAL (¿Dónde te oigo?)

Objetivo: Desarrollar los sentidos, en este caso el oído y la orientación.

Contenidos: Para realizar este juego necesitamos al grupo de niños, un espacio amplia, un pañuelo para tapar los ojos.

Actividades:

Organización inicial: Los niños se forman en círculo. Uno de ellos en el centro con los ojos vendados.

Desarrollo: El que está en el centro señala a un compañero y se tapa los ojos. El círculo de niños gira hasta que el del centro grita “stop”. Entonces el que había sido señalado da tres palmadas. El del centro tiene que averiguar por sonido, dónde está e ir a buscarlo.

Recursos:

- Patio o espacio amplio
- Niños/as
- Pañuelo para cubrir los ojos

Responsable:

Investigadora

Evaluación:

Observación: Ficha de observación

6.6. MODELO OPERATIVO

Cuadro Nro. 22

Objetivos	Contenidos	Actividades	Recursos	Responsable	Evaluación
<p>* Lograr que el niño desarrolle su memoria y que todos y cada uno de ellos respete el turno.</p> <p>* Lograr la colaboración y competencia entre los niños/as.</p>	<p>Juego de la Memoria (La Caja Mágica) Para elaborar la caja mágica necesitamos una caja de zapatos, láminas de animales (fotos, dibujos, recortes) tantos como niños haya; audiciones musicales, pintura de dedos, rotuladores, ceras.</p>	<p>-Se coge una lámina de un animal de la caja y sin mostrarla nombra características sus hasta que los demás adivinen. Luego los niños se mueven según la audición que previamente hemos seleccionado. Al final los niños elaboran un mural.</p>	<p>- Caja de zapatos - Láminas de animales (Fotos, dibujos, recortes) - Niños/as - Pintura - Rotuladores</p>	Investigadora	<p>OBSERVACIÓN: Ficha de observación</p> <p>ENCUESTA: Cuestionario</p>
<p>* Lograr que el niño esté atento a cada situación que se le disponga.</p> <p>*Lograr que los niños trabajen en equipo con agilidad para lograr una meta.</p>	<p>Juego Espontáneo (La tortuga) Para este juego necesitamos colchonetas o algo similar y pelotitas de varios colores.</p>	<p>-Se forma parejas y se colocan a cuatro patas juntos para sostener una colchoneta sobre las espaldas. Distribuimos por el suelo pelotas, el juego consiste en que cada tortuga coja el mayor número de pelotas sin que se caigan del caparazón.</p>	<p>- Colchonetas - Niños/as - Pelotas</p>		
<p>*Desarrollar los sentidos, en este caso el oído y la orientación.</p>	<p>Juego de Atención (Las Estatuas) Para realizar este juego necesitamos al grupo de niños y un patio en el cual se desarrollará el mismo.</p>	<p>-La pareja se mueve hasta que el otro da una palmada y se queda quieto como estatua durante unos instantes. Vuelve a moverse. El otro tiene que colocarlo en la posición que había adoptado al dar la palmada.</p>	<p>- Patio - Niños/as</p>		
	<p>Juego de Movimiento (Relevo de formas) Necesitamos al grupo de niños, un patio o espacio amplio, tres clases de objetos, seis cajas de cartón o similar y una cesta o similar para los objetos.</p>	<p>-De cada equipo salen corriendo hacia la cesta de los objetos, toman uno y lo trasladan hacia las cajas e introducen en ellas. Cada caja se llena con la misma categoría de objetos. Gana el equipo que acabe antes el relevo.</p>	<p>- Patio o espacio amplio - Niños/as - Objetos de tres clases - Cajas de cartón - Cesta</p>		
	<p>Juego Sensorial (Dónde te oigo) Necesitamos al grupo de niños, un espacio amplio, un pañuelo para tapar los ojos.</p>	<p>- Colocados en círculo, el del centro señala a un compañero y se tapa los ojos. El círculo gira hasta que el del centro grita "stop".</p>	<p>- Patio o espacio amplio - Niños/as - Pañuelo para cubrir los ojos</p>		

Elaborado por: Nuri Portero

6.7. ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

Cuadro Nro. 23

Institución	Responsables	Actividades	Presupuesto	Financiamiento
Jardín de Infantes "Senderito de Luz"	-Directora -Maestras -Investigadora	Participativas y operativas	\$ 100,00	Investigadora

Elaborado por: Nuri Portero

6.8. PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Preguntas básicas	Explicación
1.- ¿Qué evalúa?	Técnicas lúdicas
2.- ¿Por qué evalúa?	Para determinar la eficacia de la propuesta
3.- ¿Para qué evaluar?	Para verificar el logro de los objetivos
4.- ¿Con qué criterio?	Pertinencia, coherencia, efectividad
5.- Indicadores	Cuantitativos y cualitativos
6.- ¿Quién evalúa?	Investigadora
7.- ¿Cuándo evaluar?	Concluida la aplicación de la propuesta
8.- ¿Cómo evaluar?	Llevando un seguimiento
9.- Fuentes de información	Maestras
10.- ¿Con qué evaluar?	Ficha de observación

Elaborado por: Nuri Portero

BIBLIOGRAFÍA

Arnold Gesell, Louise Bates Ames (1985). El Niño de 1 a 5 Años
Editorial PAIDOS, Barcelona – España

Equipo Editorial Cultural (1997) Pedagogía y Psicología Infantil
Editorial: Cultural S. A., Madrid - España

Grupo Grijalvo (2001). Libro de texto: Desarrollo Psicológico Octava
Editorial Grijalvo, México

José Manuel Aja Fernández y otros (1990). Manual de la Educación
Editorial: Cultural S. A., Madrid – España

Marcela Aguilar y otros (1990) Manual de la Maestra Preescolar
Editorial: Océano, Barcelona - España

María del Carmen Ordóñez Legarda (1997). Estimulación Temprana
Editorial: Cultural S. A., Madrid - España

Páginas Web:

- <http://www.conceptoys.com>: Adriana Mayo (2009). La importancia del Juego en el Aprendizaje
- <http://www.monografias.com>: María Azucena Grandulfo (2008). El juego en el proceso de Aprendizaje,
- <http://www.monografias.com>: Sandy Santamaría (2007) El juego en la Educación

ANEXO Nro. 1

Observación realizada a los niños y niñas del jardín de infantes “Senderito de Luz”.

Objetivo: Determinar el aprendizaje de los niños y niñas

INDICADORES	SI	NO
Indicador Nro. 1: El niño discrimina los sabores dulces y amargos		
Indicador Nro. 2: El niño discrimina los colores primarios		
Indicador Nro. 3: El niño discrimina las texturas lisas y ásperas		
Indicador Nro. 4: El niño diferencia la mañana de la noche		
Indicador Nro. 5: El niño diferencia los objetos que están encima y debajo de la mesa		
Indicador Nro.6: El niño se relaciona con su familia		
Indicador Nro.7: El niño reconoce a los seres vivos		
Indicador Nro.8: El niño sociabiliza con sus compañeros		
Indicador Nro.9: El niño tiene confianza en sí mismo		
Indicador Nro.10: El niño acepta cuando tiene un fracaso en sus trabajos		

ANEXO Nro. 2

ENCUESTA REALIZADA A LOS MAESTRAS DEL JARDÍN DE INFANTES SENDERITOS DE LUZ.

Objetivo: Identificar las técnicas lúdicas que utilizan las maestras.

Instructivo

Sírvase contestar las siguientes preguntas:

Pregunta Nro. 1: ¿Utiliza usted la rayuela para desarrollar la memoria?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 2: ¿Utiliza usted las rondas para la interacción de los niños (ñas)?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 3: ¿Utiliza usted el rompecabezas para el razonamiento matemático?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 4: ¿Utiliza usted el juego de legos para el desarrollo de la imaginación?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 5: ¿Utiliza usted el juego de bloques para el desarrollo de la creatividad?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 6: ¿Utiliza usted el juego de obstáculos para que el niño desarrolle su motricidad gruesa?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 7: ¿Utiliza usted el juego *Pato, pato, ganso* para desarrollar la atención del niño(a)?

Sí () No ()

Pregunta Nro. 8: ¿Utiliza usted trabalenguas para que el niño(a) se exprese mejor?

Sí () No ()

ANEXO Nro. 3

Encuesta realizada a los maestros sobre la aplicación de la propuesta

PREGUNTAS PARA LOS (LAS) MAESTROS(AS)

1. ¿Cree usted que la aplicación del juego de *La Caja Mágica* ayudaría a desarrollar la memoria de los niños(as)?
2. ¿Considera usted que la utilización del juego de *La Tortuga* generaría espontaneidad en los niños(as)?
3. ¿Cree usted que el juego de *Las Estatuas* ayudaría a desarrollar la atención en los niños(as)?
4. ¿Considera usted que utilizando el juego de *Relevo de Formas* los niños(as) adquieren más movilidad en su cuerpo?
5. ¿Cree usted que la aplicación del juego *Donde te Oigo* ayudaría al desarrollo de los sentidos de los niños(as)?

ANEXO Nro. 4



JARDÍN DE INFANTES SENDERITOS DE LUZ
HUACHI CHICO
Telf. 2 845643

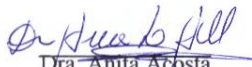
Ambato, 12 de marzo del 2010

CERTIFICADO

A petición verbal de la parte interesada Srta. Nuri Alexandra Portero Naranjo con CI. No. 180368777-9; Yo, Dra. Anita Acosta, en calidad de Directora del Jardín de Infantes "Senderitos de Luz", CERTIFICO que la mencionada señorita realizó una capacitación a las maestras de nuestra Institución sobre Técnicas Lúdicas.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la persona interesada puede hacer uso del presente como estime conveniente.

Certifico,


Dra. Anita Acosta
DIRECTORA

JARDIN DE INFANTES
"SENDERITOS DE LUZ"
HUACHI CHICO
AMBATO-ECUADOR