

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

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la  
obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención: Educación Parvularia.**

**TEMA:**

---

**“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA –  
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA  
ZÁRATE”, DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SALCEDO,  
PROVINCIA COTOPAXI.”**

---

**AUTORA: PACHECO TUFÍÑO ÁNGELA SUSANA**  
**TUTOR: DR. WASHINGTON WILFRIDO MONTAÑO CORREA**

Ambato – Ecuador

2011

## **APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Yo, Dr. Mg. Washington Wilfrido Montaña Correa en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA ZÁRATE”, DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA COTOPAXI.”**, Desarrollado por la egresada Pacheco Tufiño Ángela Susana, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Dr. Mg. Washington Wilfrido Montaña Correa.

**EL TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

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

Pacheco Tufiño Ángela Susana

C. C. 050119545-7

**AUTORA**

## ***CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR***

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el Tema: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA ZÁRATE”, DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA COTOPAXI.”**, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de la regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

Pacheco Tufiño Ángela Susana

C. C. 050119545-7

**AUTORA**

***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: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA ZÁRATE”, DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SALCEDO.”**, Presentado por la Sra. Pacheco Tufiño Ángela Susana, Egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción 2010 - 2011, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

LA COMISIÓN

Ing. Mg. Melo Fiallos Diego Fernando  
MIEMBRO

Dr. Mg. Castro Jácome Bolívar Guillermo  
MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

A Dios, Supremo ser que con su infinito amor, ternura,  
y su presencia acompañó mis momentos de debilidad  
y me dio fortaleza para continuar y  
alcanzar esta meta trazada.

A toda mi familia, quienes con su apoyo incondicional  
contribuyeron activamente en cada meta propuesta, dándome fuerzas y  
comprensión en los momentos en que más lo necesitaba,  
constituyéndose en pilares fundamentales para el logro de mis aspiraciones,  
a ti Santy que no estabas junto a mí físicamente pero si espiritualmente, segura  
estoy que compartirías con alegría el triunfo alcanzado por tu mami Susana.

Mil Gracias

Ángela Susana

## **AGRADECIMIENTO**

Un agradecimiento, al ser divino que me dio la vida y me ha permitido alcanzar una meta más en mi trayecto profesional.

También quiero agradecer a la Universidad Técnica de Ambato, a sus autoridades y docentes, tanto por su calidad de personas como su profesionalismo y dedicación, muy especialmente agradezco al Dr. Marcelo Parra, porque más que un profesor ha sabido ser un amigo, gustoso de compartir su sapiencia y sus experiencias al Dr. Washington Montaña que con su don de persona y su experiencia profesional me oriento para concluir ésta investigación.

A mis compañeras y todas las demás personas que solidariamente y sin el mínimo interés colaboraron durante mi período de estudio para poder alcanzar mi meta.

Susana

## INDICE DE CONTENIDOS

PORTADA .....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN: .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
INDICE DE CONTENIDOS .....	viii
INDICE DE ILUSTRACIONES.....	xii
INDICE DE TABLAS .....	xiii
RESUMEN EJECUTIVO .....	xv
INTRODUCCIÓN .....	xvii
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.1 TEMA: .....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA. ....	1
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN .....	1
1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO .....	3
<b>EFFECTOS</b> Ilustración 1 Árbol de Problemas .....	3
1.2.3. PROGNOSIS .....	5
1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5



1.2.5. INTERROGANTES.....	6
1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN .....	6
1.3 JUSTIFICACIÓN .....	6
1.4 OBJETIVOS .....	7
1.4.1. OBJETIVO GENERAL.....	7
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	7
CAPÍTULO II	
MARCO TEÓRICO	
2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN.....	9
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	10
2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA.....	10
2.2.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA .....	10
2.2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA.....	11
2.2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	11
2.3.1. EL JUEGO .....	14
CLASIFICACIÓN DEL JUEGO.....	15
<b>Juegos Psicomotores.-</b> .....	15
<b>Juegos Cognitivos.-</b> .....	15
<b>Juegos Sociales.-</b> .....	16
<b>Juegos Afectivos.-</b> .....	16
LOS JUEGOS SIMBÓLICOS .....	16
LOS JUEGOS SENSORIALES Y DE HABILIDAD MANUAL.....	16
LOS JUEGOS DE GRAN ACTIVIDAD MOTRIZ.....	17
IMPORTANCIA DEL JUEGO .....	17
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA .....	19

2.3.2. PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE .....	20
ENSEÑANZA.....	20
APRENDIZAJE.....	21
VENTAJAS DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE .....	22
PROBLEMAS DE APRENDIZAJE.....	22
DESMOTIVACIÓN .....	23
DISTRACCIÓN.....	23
2.4. HIPÓTESIS.....	24
2.5. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES .....	24
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA	
3.1 ENFOQUE.....	25
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	25
3.3 NIVEL O TIPO DE ESTUDIO .....	26
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA.....	26
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	26
3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	27
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN .....	28
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	
4.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “ROSA ZARATE” .....	29
4.2. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “ROSA ZARATE” .....	39
4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS .....	49

RESUMEN DE DOCENTES .....	50
RESUMEN DE ESTUDIANTES .....	50
NIVEL DE SIGNIFICACIÓN .....	51
FRECUENCIAS ESPERADAS .....	51
TABLA DE CONTINGENCIA.....	52
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
CONCLUSIONES .....	53
RECOMENDACIONES .....	54
CAPÍTULO VI	
LA PROPUESTA	
6.1. TÍTULO: .....	55
6.2. OBJETIVOS .....	55
6.3. JUSTIFICACIÓN .....	56
6.4. FUNDAMENTACIÓN .....	56
6.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA .....	57
6.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	57
EL JUEGO .....	57
ENSEÑANZA - APRENDIZAJE.....	58
6.8. MODELO OPERATIVO .....	72
BIBLIOGRAFÍA .....	73
ANEXOS .....	74

## INDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS .....	3
ILUSTRACIÓN 2 VARIABLE INDEPENDIENTE.....	12
ILUSTRACIÓN 3 VARIABLE DEPENDIENTE .....	12
ILUSTRACIÓN 4 CONSTELACIÓN DE IDEAS EL JUEGO.....	13
ILUSTRACIÓN 5 CONSTELACIÓN DE IDEAS PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	13
ILUSTRACIÓN 6 INSTALACIONES DE LA ESCUELA.....	80
ILUSTRACIÓN 7 AULAS DE LOS PRIMEROS AÑOS.....	80
ILUSTRACIÓN 8 DIRECTORA (E) DE LA ESCUELA .....	81
ILUSTRACIÓN 9 DIRECTOR TITULAR DE LA ESCUELA .....	81
ILUSTRACIÓN 10 PERSONAL DOCENTE.....	82
ILUSTRACIÓN 11 PRIMER AÑO PARALELO “B” .....	82
ILUSTRACIÓN 12 PRIMER AÑO PARALELO “D” .....	83
ILUSTRACIÓN 13 PRIMER AÑO.....	83
ILUSTRACIÓN 14 ENTREVISTA A UNA ESTUDIANTE.....	84
ILUSTRACIÓN 15 ENCUESTA A DOCENTES .....	84
ILUSTRACIÓN 16 EJEMPLO DE JUEGOS .....	85
ILUSTRACIÓN 17 CROQUIS.....	86

## INDICE DE TABLAS

TABLA 1 EL JUEGO.....	26
TABLA 2 ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	27
TABLA 3 RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN .....	28
TABLA 4 JUEGOS .....	29
TABLA 5 PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	30
TABLA 6 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS .....	31
TABLA 7 APLICACIÓN DEL JUEGO.....	32
TABLA 8 RECURSOS FÍSICOS.....	33
TABLA 9 GUÍA DE JUEGOS .....	34
TABLA 10 ESTUDIANTES ACTIVOS.....	35
TABLA 11 APRENDER JUGANDO .....	36
TABLA 12 SUFICIENTES JUEGOS .....	37
TABLA 13 CONSIGUE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	38
TABLA 14 CONOCE JUEGOS .....	39
TABLA 15 UTILIZA EL JUEGO .....	40
TABLA 16 EMPLEA ESTRATEGIAS.....	41
TABLA 17 APLICACIÓN DE JUEGO .....	42
TABLA 18 RECURSOS FÍSICOS.....	43
TABLA 19 DESARROLLO DE JUEGOS.....	44
TABLA 20 ACTIVOS APRENDIENDO.....	45
TABLA 21 APRENDER JUGANDO .....	46
TABLA 22 VARIEDAD DE JUEGOS .....	47
TABLA 23 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	48
TABLA 24 CUADRO DE DOCENTES .....	50
TABLA 25 CUADRO DE ESTUDIANTES .....	50
TABLA 26 OBSERVADAS.....	51
TABLA 27 ESPERADAS .....	51
TABLA 28 CONTINGENCIA .....	52
TABLA 29 MODELO OPERATIVO.....	72

## INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 JUEGOS .....	29
GRÁFICO 2 PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE .....	30
GRÁFICO 3 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.....	31
GRÁFICO 4 APLICACIÓN DEL JUEGO .....	32
GRÁFICO 5 RECURSOS FÍSICOS.....	33
GRÁFICO 6 GUÍA DE JUEGOS .....	34
GRÁFICO 7 ESTUDIANTES ACTIVOS.....	35
GRÁFICO 8 APRENDER JUGANDO .....	36
GRÁFICO 9 SUFICIENTES JUEGOS .....	37
GRÁFICO 10 CONSIGUE UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	38
GRÁFICO 11 CONOCE JUEGOS .....	39
GRÁFICO 12 UTILIZA EL JUEGO.....	40
GRÁFICO 13 EMPLEA ESTRATEGIAS .....	41
GRÁFICO 14 APLICACIÓN DE JUEGO .....	42
GRÁFICO 15 RECURSOS FÍSICOS.....	43
GRÁFICO 16 DESARROLLO DE JUEGOS .....	44
GRÁFICO 17 ACTIVOS APRENDIENDO .....	45
GRÁFICO 18 APRENDER JUGANDO .....	46
GRÁFICO 19 VARIEDAD DE JUEGOS .....	47
GRÁFICO 20 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO .....	48

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBAJO**  
**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**  
**CARRERA: LICENCIATURA EN EDUCACION PARVULARIA**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:**

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA ZÁRATE” DE LA PARROQUIA SAN MIGUE CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA COTOPAXI”

**AUTORA:** Pacheco Tufiño Ángela Susana.

**TUTOR:** Dr. Mg. Montaña Correa Washington Wilfrido

**Resumen**

El presente trabajo investigativo es producto de la necesidad de mejorar el proceso del juego en el desarrollo del aprendizaje de las niñas y niños del primer año paralelos “B” y “D” de la escuela Rosa Zárate de la parroquia San Miguel cantón Salcedo, Provincia de Cotopaxi, para lo cual se aplicó instrumentos que recogen información relevante para la comprobación de la hipótesis y el establecimiento de conclusiones y recomendaciones que llevan a proponer soluciones al problema detectado, la misma que permite a las autoridades docentes y estudiantes reflexionar en el por qué de esta investigación y la factibilidad de la propuesta. Este trabajo se considera significativo al estimular el juego para optimizar el proceso enseñanza aprendizaje y alcanzar el logro de los objetivos educacionales determinando que, es prioridad un manual pedagógico para los docentes con estrategias para desarrollar el juego en el proceso enseñanza

- aprendizaje el mismo que al ser aplicado proporcionará orientación para estimular el juego como una de las mejores estrategias que facilitará el proceso enseñanza – aprendizaje ,además los docentes encargados podrán contar con un manual de juegos para aplicarlos en el proceso enseñanza – aprendizaje de sus estudiantes, y tendrán presente que el juego debe ser un apoyo en el desarrollo del aprendizaje tanto en actividades dentro del aula como fuera de ella, los contenidos a tratarse incluyen información actualizada que guía eficazmente el desarrollo de la temática propuesta la cual puede servir de fuente de consulta a quien se interese en el tema.

**Descriptor:** El juego en el proceso enseñanza – aprendizaje.

**Palabras clave:** Técnicas, Juego, Didáctica, Dinamismo, Aprendizaje, Desarrollo Infantil, Intelecto, Autonomía, Motricidad y Habilidades.



## INTRODUCCIÓN

El tema a desarrollarse en el presente trabajo de investigación abarca dos variables, el juego y el proceso enseñanza – aprendizaje, que serán los parámetros a investigarse.

EL CAPÍTULO I: El problema.- Contiene el Planteamiento del Problema, Contextualizaciones Macro, Meso y Micro el árbol del Problema, el Análisis Crítico, la Prognosis, la Formulación del Problema, las Interrogantes de la investigación, las Delimitaciones, Justificación y los Objetivos generales y específicos.

EL CAPÍTULO II: Marco Teórico.- Comprende los Antecedentes de la Investigación, las Fundamentaciones, la constelación de ideas de cada variable, las categorías de la Variable Independiente y de la Variable Dependiente, La Formulación de la Hipótesis y el señalamiento de variables.

EL CAPÍTULO III: La Metodología.- Abarca el Enfoque, las modalidades de la investigación, Los Niveles o tipos, la Población y Muestra, la Operacionalización de las dos variables independiente y dependiente, Las Técnicas e Instrumentos de investigación, el Plan de Recolección de la Información y el Plan de Procesamiento de la Información.

EL CAPÍTULO IV: Se refiere al análisis e interpretación de resultados de de la investigación, el resultado de cada una de las preguntas planteadas en la encuesta, organizadas en gráficos y cuadros, según el caso, el análisis estadístico facilita la verificación de la hipótesis y la conclusión de resultados.

EL CAPÍTULO V: Se determinan las conclusiones y recomendaciones sobre las bases del análisis de los resultados de las encuestas y en general de la comprobación de la hipótesis.

EL CAPÍTULO VI: Consta de la propuesta, la misma que propone la elaboración y difusión de un manual de juegos para ser aplicados en el proceso enseñanza – aprendizaje, en el primer año de educación básica.

Se concluye con la Bibliografía y los Anexos.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA

#### 1.1 TEMA:

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA PARALELOS B Y D DE LA ESCUELA “ROSA ZÁRATE”, DE LA PARROQUIA SAN MIGUEL, CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA COTOPAXI.”

#### 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

##### 1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN

En la historia de la escuela “Rosa Zárate” existe un antes y un después. Esta institución fue creada un 16 de Marzo de 1906 con el propósito de enseñar artes, oficios y manualidades a la mujer salcedense en sus aulas se desarrollaron los primeros talleres de costura para hacer de ellas un ama de casa dotada de saberes para resolver los problemas del hogar.



Se escoge el nombre para éste plantel el de la distinguida matrona doña “Rosa Zárate”, mujer heroína que por la causa de la independencia del yugo español ofrendo su propia vida y la de sus hijos.

En los primeros años la escuela femenina “Rosa Zárate “, fue ambulante y el vecindario San Migueleño facilitaba espacios físicos para que funcionara. Posteriormente gracias a la comprensión del señor Paulino Ramón Tamayo Director de la escuela Cristóbal Colón y de Doña Enriqueta Velasco, Directora de la escuela “Rosa Zárate “se acordó construir baterías sanitarias a cambio de un pequeño terreno en el cual funcionó por muchos años.

El 29 de Mayo es un día histórico para la comunidad educativa “Rosa Zárate”; en éste día, maestros y educandos dejaron la antigua y querida casona para trasladarse a éste nuevo edificio construido y equipado con todos los adelantos tecnológicos que el desarrollo científico pedagógico lo exige para el progreso de sus educandos.

Hoy ésta institución dispone de espacio físico amplio, de modernas aulas, espacios verdes, patio cívico, canchas múltiples, laboratorios conectados al mundo vía internet y suficientes aulas modernas y funcionales en donde maestros y alumnos laboramos a gusto con comodidad y en completa armonía tanto con la naturaleza como con los habitantes del sector.

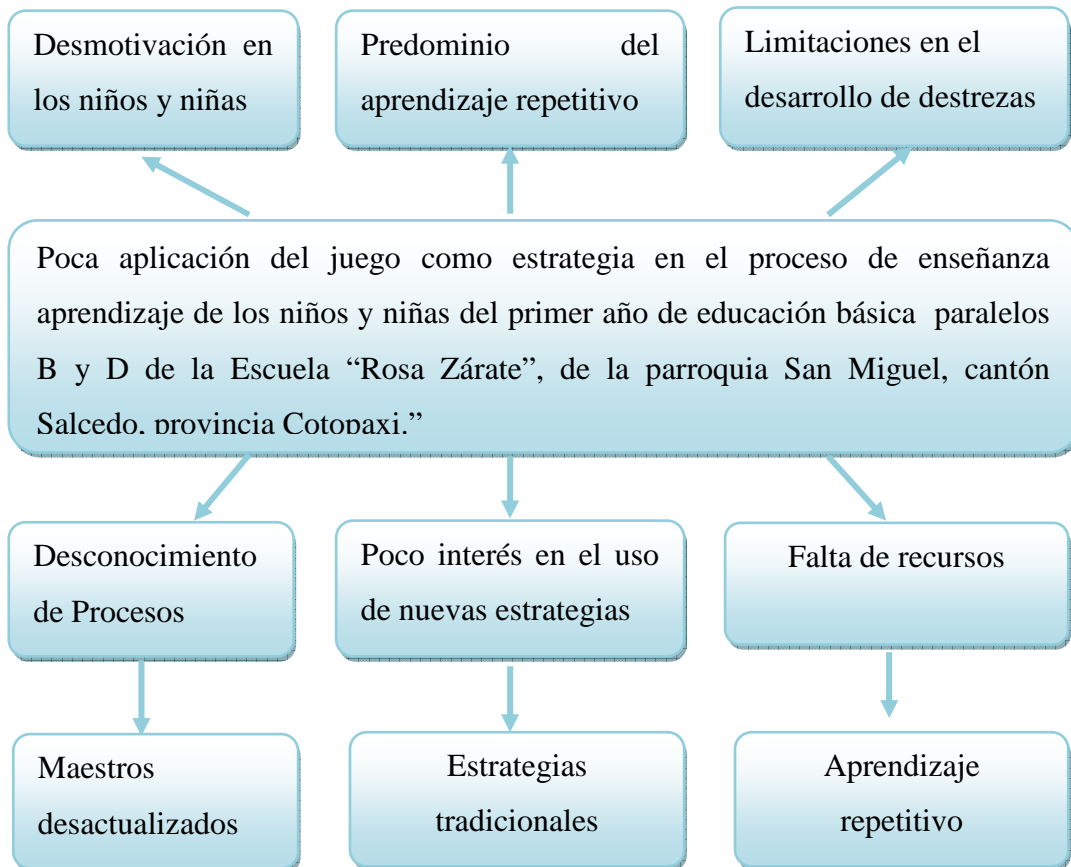
Hoy en día ésta institución cuenta con 33 docentes dispuesto a entregar todos sus conocimientos, apoyo y lo que es más ser los guías para 820 estudiantes ansiosos de desarrollar sus conocimientos de la forma más dinámica y divertida para lograr entes activos, creativos y dinámicos para el desarrollo de los pueblos. También al servicio de esta comunidad educativa tenemos: dos auxiliares de servicio y una señora que desempeña las funciones de guardiana.

La niñez que estudia en la escuela “Rosa Zárate” de la parroquia San Miguel del Cantón Salcedo Provincia de Cotopaxi, son en gran cantidad niños de los alrededores de la parroquia mencionada por esta razón los niños que estudian en la institución necesitan ser estimulados, elevar su autoestima desarrollando juegos motivadores y estimulante de acuerdo a su edad para llegar a un excelente proceso enseñanza-aprendizaje.

### 1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO

#### EFFECTOS

#### Ilustración 1 Árbol de Problemas



CAUSA

Fuente: Susana Pacheco

Desde los Primeros años de Educación básica es de donde se obtienen las principales herramientas para el correcto desempeño de los estudiantes a lo largo de todo período de estudio, es por tal motivo que se debe analizar qué es lo que provoca la poca aplicación del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Entre las causas tenemos el desconocimiento de los procesos por parte de los docentes, lo cual nos demuestra que la problemática en la educación se viene dando desde hace mucho tiempo atrás en nuestro país y nuestra provincia no ha sido la excepción, a esto sumamos el poco interés que tienen algunos docentes por la aplicación de nuevas y revolucionarias estrategias lo cual se ha dado día tras día y por mucho tiempo, así hemos visto como profesores sólo dan una clase sin buscar maneras o estrategias que ayuden en la asimilación de conocimientos (proceso enseñanza – aprendizaje) a sus estudiantes, esto en ciertos casos porque en otros el problema viene de más arriba ya que por muchos años la educación ha sido abandonada y esta falta de apoyo se ve en los pocos recursos con los que cuentan las instituciones entre las cuales también está nuestra Escuela “Rosa Zárate”.

Todo esto ha contribuido a que en los estudiantes reine la desmotivación, el pensar que sólo van a la escuela a pasar el rato y que todo se ha vuelto un proceso repetitivo y de memorización, que no da lugar a la búsqueda de nuevas experiencias que confirmen y brinden nuevos conocimientos, de ahí que los niños y niñas tienen limitaciones en el desarrollo tanto de destrezas como de capacidades lo que los convierte en seres tímidos, reservados y con limitaciones en el desarrollo del pensamiento.

De aquí nace la necesidad urgente de realizar un estudio investigativo que procure encontrar solución a un problema que está afectando generalmente a nuestra población y particularmente a los niños y niñas de los primeros años de

Educación básica de la Escuela “Rosa Zárate” el cual constituiría en un medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los estudiantes.

### 1.2.3. PROGNOSIS

De no promover el uso adecuado y constante del juego en el proceso enseñanza – aprendizaje, los niños y niñas de la Escuela “Rosa Zárate” continuarán con esta cadena de dificultades y retrasos, lo cual seguirá afectando en su desarrollo mental, físico y emocional desmotivando el desenvolvimiento de cada etapa de sus estudios. De esta manera se avizora que los estudiantes sean poco participativos, conformistas, poco creativos y hasta niños con baja autoestima.

En cambio si logramos fortalecer e incentivar el uso del Juego, los niños y niñas en un futuro inmediato desarrollarán mejor sus destrezas, aptitudes y actitudes, lo cual les permitirá sobresalir y sobre todo amar los estudios. Y así puedan continuar, culminar y perfeccionar su educación, para que lleguen a ser verdaderos profesionales con principios y ganas de superación y esto les permitirá ser un reto para su familia y de superación para los pueblos del cantón Salcedo.

### 1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿De qué manera incide el juego en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica Paralelos B y D de la Escuela “Rosa Zárate” de la parroquia San Miguel, cantón Salcedo?

### 1.2.5. INTERROGANTES

- ¿Por qué es importante el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?
- ¿Cuál es la utilidad didáctica del juego para el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje?
- ¿Qué relación existe entre el juego y el proceso enseñanza – aprendizaje?

### 1.2.6. DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN

**Campo:** Educativo

**Área:** Pedagogía

**Aspecto:** El Juego

**Problema:** Falta de aplicación del juego en el Proceso Enseñanza – Aprendizaje.

**Delimitación Espacial:** La presente investigación se realizará con los estudiantes del primer año, paralelos B y D de la escuela “Rosa Zarate”, ubicada en el Barrio Rumipamba de las Rosas de la Parroquia San Miguel, cantón Salcedo, provincia Cotopaxi.

**Delimitación Temporal.-** Junio 2011 – octubre 2011

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación busca hallar soluciones prácticas y efectivas para disminuir la desmotivación existente en los niños y niñas con respecto a los estudios desde los primeros años de educación básica, puesto que desde estos inicios se fomenta el amor al estudio, la dedicación y el gusto por la adquisición de nuevos y productivos conocimientos.



Es factible y viable, puesto que cuento con la aprobación, consentimiento y colaboración tanto de las autoridades de la institución en la que se va a realizar, como de los docentes, quienes consideran que este problema debe ser solucionado de una manera rápida y efectiva además se cuenta con la ayuda de los alumnos y padres de familia. Esto sumado a los recursos materiales, complementan y justifican el trabajo, el cual nace de la necesidad de mejorar la calidad de la educación.

Los beneficiarios directos serán los niños y niñas del Primer Año de Educación básica quienes al empezar sus estudios necesitan mayor atención y motivación siendo el juego una herramienta sumamente importante y estimulante lo que les abriría las puertas a un mundo de conocimientos y por ende tendrían mayores oportunidades de superación primero en sus estudios básicos y posteriormente en su vida diaria; los beneficiarios indirectos serán toda la comunidad educativa la cual se desarrollará mucho más al contar con niños críticos e investigadores en busca de nuevos conocimientos y más información.

## 1.4 OBJETIVOS

### 1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar la importancia del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate”

### 1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar la importancia del juego aplicada al proceso de enseñanza aprendizaje.

- Analizar la utilidad didáctica del juego aplicado al proceso enseñanza – aprendizaje.
- Capacitar al personal docente en la relación entre el juego y el proceso enseñanza – aprendizaje

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

En la escuela “Rosa Zárate” no se han realizado trabajos investigativos sobre el juego. Además se ha revisado la biblioteca en línea de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Universidad Técnica de Ambato en la cual, no se han encontrado trabajos de investigación relacionados con el juego lo que demuestra que mi proyecto es el primer trabajo investigativo que se va a desarrollar dentro de esta temática. También se ha revisado en distintas universidades nacionales pero no se han obtenido resultados con esta investigación.

La presente investigación está inmersa en el campo educativo y especialmente en la didáctica, con particular atención en la urgencia por dar conocer el proceso enseñanza – aprendizaje, sus características y las estrategias que permitan un adecuado y fructífero desarrollo del estudiante.

Para realizar la investigación se ha obtenido la ayuda de autoridades, docentes, padres de familia de la escuela, quienes en conjunto buscan las mejores alternativas en beneficio de los niños y niñas, que constituyen las bases de donde surgirá la nueva sociedad. Una sociedad analítica, crítica y con amplios deseos de mejoramiento tanto personal como social y profesional.

## 2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

El presente trabajo sobre el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, se basa en el paradigma constructivista el cual nos conduce a reconocer que el estudiante no sólo debe adquirir información sino también debe aprender procedimientos para seleccionar, recuperar y poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Además los niños y niñas ensamblan, extienden, restauran e interpretan, por lo tanto construyen sus nociones partiendo de los resultados de sus experiencias y complementándolas con la información.

### 2.2.1 FUNDAMENTACIÓN ONTOLÓGICA

Se plantea que los maestros son llamados a estructurar nuevas realidades, preparar y formar personas que no se conforman con los mínimos conocimientos que comprendan que sus dificultades son oportunidades de mejorar y de alcanzar el éxito que reflejan la formación científica y de valores que se convierten en fortaleza y riqueza del aprendizaje.

### 2.2.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

Las aspiraciones tanto de los docentes, estudiantes, que forman parte de la Escuela “Rosa Zarate” es el mejoramiento de los conocimientos tanto teóricos como prácticos que conlleve al perfección del desempeño laboral y estudiantil.

### 2.2.3 FUNDAMENTACIÓN AXIOLÓGICA

Se propone que la actuación frente a las circunstancias que se presentan día a día en los estudiantes, requiere un comportamiento de respeto y aceptación de las diferencias individuales de cada ser, para vivir en armonía.

### 2.2.4 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El fundamento legal para el presente trabajo de investigación se recoge de la Constitución Política de la República del Ecuador y de la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe.

La Constitución Política de la República del Ecuador (2008), en la Sección Primera, De la Educación, Art. 343, en el primer párrafo al referirse a la educación dice: “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.”. (p. 156)

De este artículo se desprende la necesidad de desarrollar las capacidades y potencialidades de cada miembro de nuestra sociedad para lo cual se debe mejorar la educación desde sus inicios y lograr de esta manera que los estudiantes sean críticos, reflexivos y creativos.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural Bilingüe (2011) en el Título I de los Principios Generales, Capítulo único del Ámbito, Principios y Fines, Art. 2 Principios, literal f) Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos

deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes,..” (p. 9)

Este artículo da especial atención al desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz del estudiante, esto solamente se alcanzará cuando se de la misma atención a la búsqueda de estrategias para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje pero sobretodo fomentar la aplicación de dichas estrategias de una manera continua y eficaz.

### 2.3 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

Ilustración 2 Variable Independiente

Ilustración 3 Variable Dependiente

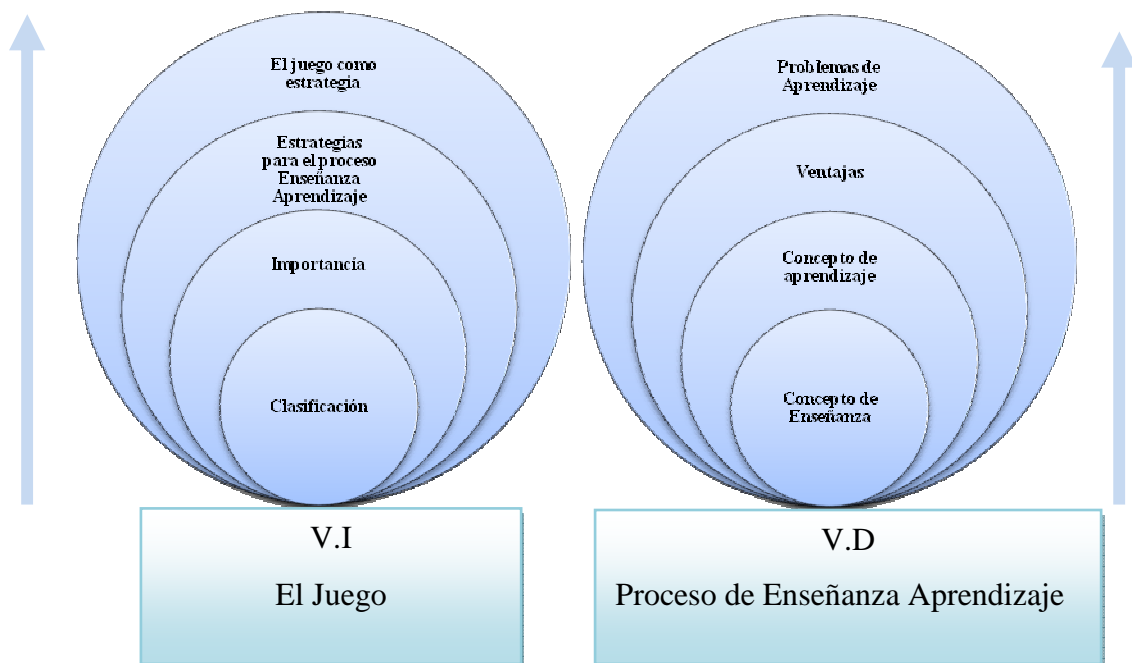
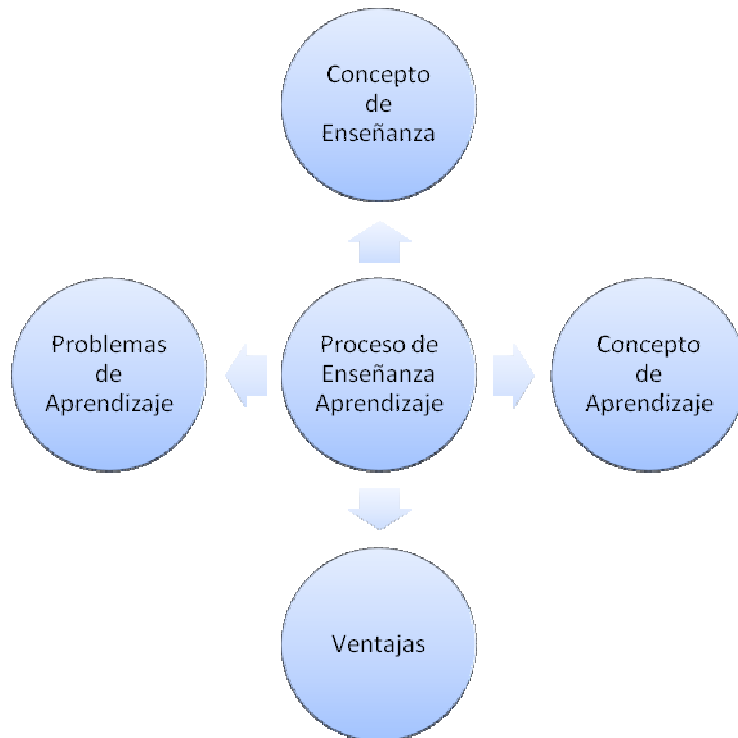


Ilustración 4 Constelación de ideas El Juego



Ilustración 5 Constelación de ideas Proceso de Enseñanza Aprendizaje



### 2.3.1. EL JUEGO

El juego es un proceso espontáneo por el cual los niños desarrollan capacidades intelectuales, motoras o afectivas y aprenden de la imitación, todo esto de una manera amena y entretenida, dentro de un ambiente de armonía y distracción.

La Definición fisiológica de Herbert Spencer define el juego como una actividad de los seres vivos superiores como medio de eliminación del exceso de energía. A partir de los cuatro o cinco años, el niño el niño va empezando a sentirse “mayor”, puede prescindir más de los adultos en sus juegos y empieza a organizarse con otros niños. A menudo, incluso, cuando está jugando sólo, suele inventarse un compañero de juegos ficticio a quien confiar sus impresiones.

El juego nunca es una pérdida de tiempo, ni en los primeros años de la infancia hasta la pubertad y adolescencia.

Mediante el juego, niños y niñas practican y ensayan diferentes tipos de conductas además de otorgarles una disposición creativa.

Entre sus principales características tenemos:

- Es una actividad placentera, ya que todos disfrutamos de uno u otro tipo de actividad.
- Debe ser libre, espontáneo y totalmente voluntario, de aquí nace el gusto por practicarle repetidamente.
- Tiene un fin en sí mismo, no exige conocimientos previos.
- Implica actividad, lo que ayuda al desarrollo motriz.



- Se desarrolla en una realidad ficticia, la cual alimenta nuestra creatividad e imaginación.
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal y en el los objetos no son necesarios.
- El juego es innato y muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña.
- Permite al niño o la niña afirmarse y alimenta su autoestima.
- Favorece su proceso socializador
- El juego cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora.

## CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Encontramos varios tipos de clasificaciones entre ellas tenemos las siguientes:

**Juegos Psicomotores.-** A través del juego psicomotor, el niño experimenta el tránsito de la acción por sí misma a la acción para la creación, se interesa por los movimientos y pone en práctica los movimientos como medio para alcanzar un objetivo-meta personal o colectivo, al mismo tiempo que, crea el significado y el sentido referencial que para sí mismo o para el grupo deben tener los objetos del medio social, físico y natural que en determinado lugar y momento elige y selecciona.

**Juegos Cognitivos.-** Son aquellos juegos que se basan en realizar destrezas intelectuales como la memoria, las operaciones básicas y el lenguaje para solucionar diferentes situaciones. En estos juegos básicamente se siguen reglas complicadas o extensas y generalmente requieren de tableros, fichas o instrumentos de escritura.

**Juegos Sociales.-** Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional, etc.

Ethel Kavin dice, “el juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes”, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos”.

**Juegos Afectivos.-** Tienen una gran importancia las experiencias basadas en el afecto para ayudar al desarrollo del Lenguaje.

## LOS JUEGOS SIMBÓLICOS

Según PIAGET Jean. “Desarrollo de las nociones del tiempo” (1933. Pág. 44), hasta los seis/ siete años aproximadamente el niños se caracteriza por el uso del lenguaje y la función simbólica. En esta etapa el niño/a utilizará una caja de cartón como si fuera un coche o una nave espacial, hará ruidos y sonidos imitando y representando lo que su imaginación alcance. Los juegos simbólicos son también actividades de imitación de conductas del adulto. También debemos destacar inmediatamente la importancia que tienen también por el lado afectivo estas actividades de invención, imitación e imaginación y el valioso efecto de adaptación a la realidad.

## LOS JUEGOS SENSORIALES Y DE HABILIDAD MANUAL

Se puede decir que el primer juguete del niño lo constituye su cuerpo. Pues bien, uno de los primeros elementos, dentro del mismo, que en efecto puede utilizar como tal son sus manos.

Los juegos de actividad manual contribuyen a que el niño pueda adquirir el conocimiento de los objetos y para lealmente las destrezas necesarias para los posteriores aprendizajes escolares en particular los trazos de escritura.

## LOS JUEGOS DE GRAN ACTIVIDAD MOTRIZ

Estos son los basados en el desarrollo de la motricidad gruesa entre los que están: los de movimientos, desplazamiento, y equilibrio entre las distintas partes del cuerpo.

Otras clasificaciones se dan según:

- La libertad del juego
- El número de individuos
- El lugar
- El material
- La dimensión social

## IMPORTANCIA DEL JUEGO

Quizás la primera idea es la modificación de la relación entre juego y escuela. Con demasiada frecuencia, el juego suele considerarse como algo extraescolar que “permitimos” hacer a los niños durante la jornada escolar para que descansen y se diviertan y vuelvan al trabajo con mejor disposición. Por tanto, la actividad lúdica debe pasar a considerarse como un integrante más en la planificación de la acción didáctica. Determinados juegos deberían tener pues un carácter escolar.

Debo aclarar que no me refiero a los llamados juegos educativos, sino a los juegos EDUCATIVOS, es decir a todo tipo de juego, en el que los niños y niñas participan activa y placenteramente, bien de forma espontánea, bien sugerida por el maestro o por otra persona.

Tanto en la etapa Infantil como en la Primaria los juegos si son aprovechados debidamente, pueden convertirse en actividades de enseñanza y desde luego en gratificantes modos de aprender para los niños.

### ESTRATEGIAS PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Definidas de una manera amplia, las estrategias de aprendizaje son conductas o pensamientos que facilitan el aprendizaje.

**ESTRATEGIAS DE CODIFICACIÓN:** Son los procesos que usamos para introducir la información, organizarla y facilitar su recuperación.

**ELABORACIÓN:** Son aquellas que nos permiten construir asociaciones entre el material a estudiar y que permiten establecer la prioridad de las partes de una lección o de un material a estudiar. Son:

- Uso de imágenes:
- Uso de la doble imagen
- Key Word:
- Acrósticos y mensajes clave
- Apuntes
- Uso de modelos

**ORGANIZACIÓN:** Consisten en establecer, de un modo explícito, relaciones internas entre los elementos que componen los materiales de aprendizaje. Al organizar el material se intenta facilitar su recuperación.

- Estrategias relacionadas con materiales sencillos.
- Estrategias relacionadas con materiales complejos.
- Estrategias de recuperación.
- Estructuras meta cognitivas.
- Estrategias afectivas.
- Estrategia mínima.
- Sistemas de reflejos.
- Adaptativos.
- Ligados a la motricidad.
- Autoprotectores.
- Otros reflejos.
- Percepción olfativa, gustativa y táctil.

## EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Debemos entender que en niño de tres o cuatro años cualquier cosa es un juguete, y de esto debemos sacar el mayor provecho en bien de nuestros infantes. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y

cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes.

### 2.3.2. PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

Debe considerarse como un sistema estrechamente vinculado con la actividad práctica del hombre, que en última instancia, condiciona sus posibilidades de conocer, comprender y transformar la realidad objetiva. Se exponen algunos elementos conceptuales básicos relacionados con el aprendizaje, un proceso de naturaleza compleja, cuya esencia es la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades o capacidades. Se tratan las concepciones neurofisiológicas relacionadas con el aprendizaje, con un desarrollo espectacular en los últimos años, y en las que se establece que el comportamiento del cerebro del individuo está indisolublemente ligado a su estilo de aprendizaje y que, según la forma del funcionamiento o estado fisiológico del cerebro y del subsistema nervioso central en general, así serán las características, particularidades y peculiaridades del proceso de aprendizaje del individuo.

### ENSEÑANZA

El aprendizaje en la nueva escuela ha dejado de tener como objetivo exclusivo inculcar cuantitativamente conocimientos académicos, para propiciar en su lugar un desarrollo global y armónico que básicamente tenga en cuenta las necesidades reales de los niños y niñas en la etapa escolar.

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del

mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación.

El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

## APRENDIZAJE

Se han propuesto dos enfoques teóricos principales para explicar la naturaleza del proceso de aprendizaje. Los teóricos defienden un punto de vista mecanicista sobre el proceso de aprendizaje, según este enfoque, el aprendizaje consiste en la adquisición por parte de un estímulo ambiental neutro de la capacidad de provocar una respuesta específica a través de su asociación con otro estímulo que provoca esa respuesta en forma innata. Por el contrario los teóricos cognitivos abogan por un punto de vista mentalista sobre el proceso de aprendizaje. Para esta teoría el aprendizaje implica la adquisición de conocimientos sobre la probabilidad de aparición de acontecimientos importantes, como una recompensa o un castigo y sobre los medios para conseguir la recompensa y evitar el castigo. Los teóricos cognitivos defienden que la conducta es flexible, un punto de vista que contrasta con la rigidez que le atribuyen los teóricos. Tal vez pensemos que solamente es correcto uno de estos enfoques; sin embargo basándonos en la investigación, sabemos que en nuestro comportamiento intervienen tanto procesos mecánicos como cognitivos.

Entonces diremos que el aprendizaje es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse

realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad.

## VENTAJAS DEL PROCESO ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

El proceso de enseñanza – aprendizaje constituye un elemento facilitador de la apropiación del conocimiento de la realidad objetiva que interactúa y facilita la adquisición de nuevos conocimientos, lo cual hará posible en el menor tiempo y con el mayor grado de eficiencia y eficacia alcanzable, el establecimiento de nuevas relaciones, nuevas conductas y el aprovechamiento de tiempo y recursos para mejorar la educación inicial.

## PROBLEMAS DE APRENDIZAJE

Entre los principales problemas del aprendizaje encontramos los siguientes:

- Tiene dificultad entendiendo y siguiendo instrucciones.
- Tiene dificultad recordando lo que alguien le acaba de decir.
- No domina las destrezas básicas de lectura, deletreo, escritura y/o matemática, por lo que fracasa en el trabajo escolar.
- Tiene dificultad distinguiendo entre la derecha y la izquierda, tiene dificultad identificando las palabras o una tendencia a escribir las letras, palabras o números al revés como por ejemplo: al confundir el número 25 con el número 52.



- Le falta coordinación al caminar, hacer deportes o llevar a cabo actividades sencillas, tales como aguantar un lápiz o amarrarse el cordón del zapato.
- No puede entender el concepto de tiempo, se confunde con "ayer", "hoy" y "mañana".

Para nuestro estudio nos centraremos en dos problemas que tienen sus raíces en el mal uso de estrategias de enseñanza y aprendizaje.

## DESMOTIVACIÓN

Las causas de la desmotivación en el individuo son muy variadas. Hay que buscar fundamentalmente en la estimulación que recibe o ha recibido la persona y en su historia de aprendizaje personal. Podemos encontrar explicación a esta pregunta en factores como la familia como primer agente, pero también las condiciones en las que se enseña y cómo se enseña para que el niño capte y sobretodo absorba la mayor cantidad de información para que luego la ponga en práctica. La desmotivación supone la existencia de limitaciones contra las que es muy difícil luchar y vencer tales como las bajas expectativas y atribuciones inadecuadas, falta de hábitos, prejuicios, falta de conocimiento y habilidades.

## DISTRACCIÓN

Distraerse por hábito suele estar motivado, en mayor o menor medida, por la ausencia, disminución o pérdida del interés. De acuerdo con esta consideración, se puede decir que para esta falta de interés nace en ciertos niños por la poca estimulación recibida desde su familia, lo cual limita sus conocimientos y la práctica intelectual. Pero también los profesores comparten la responsabilidad de

esta desmotivación: al no tener una buena didáctica, sobrecargan de tareas a los alumnos o no distribuyen bien el tiempo.

La distracción puede acompañarse de desgano, falta de interés, hermetismo en la comunicación; muchas veces esto no afecta la tarea escolar, pero sí afecta al niño y debe ser considerado como un síntoma. Esto es lo que los padres tienen que poder escuchar en sus hijos para realizar la consulta pertinente, o lo que el maestro puede sugerir a la familia cuando la situación se presenta en clase y no se ha detectado en la casa.

#### 2.4. HIPÓTESIS.

- **H A:** La utilización del juego mejora el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año paralelo B y D de la escuela “Rosa Zarate” de la parroquia San Miguel, cantón Salcedo, provincia Cotopaxi.”
- **H O:** La utilización del juego no mejora el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año paralelo B y D de la escuela “Rosa Zarate” de la parroquia San Miguel, cantón Salcedo, provincia Cotopaxi.”

#### 2.5. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

##### VARIABLE INDEPENDIENTE

- El Juego

##### VARIABLE DEPENDIENTE

- El Proceso Enseñanza – Aprendizaje

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1 ENFOQUE.**

La presente investigación está basada en el enfoque cualitativo porque el problema requiere investigación interna, sus objetivos plantean acciones inmediatas, la población es pequeña y sus resultados no son generalizables.

#### **3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.**

El presente trabajo por los objetivos se enmarco en una investigación aplicada, porque se utilizo los conocimientos que ya existen para poder resolver el problema de las técnicas de lectura y el aprendizaje significativo.

Por el lugar; la investigación es de campo porque se realizaron en el mismo lugar en donde se presentaron los acontecimientos, de manera directa, en contacto con la población y el medio natural, que son los gestores del problema que se investigo.

Por la naturaleza esta investigación permitió tomar decisiones ya que se comparo el conocimiento científico con el actual problema, se planteo y se obtuvo alternativas de solución.

### 3.3 NIVEL O TIPO DE ESTUDIO

Inicia en el nivel exploratorio por tener un acercamiento a la realidad educativa hasta el nivel descriptivo porque se refiere al estudio de una situación problemática en una circunstancia de tiempo y espacio determinado

### 3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

El universo de estudio de la investigación es de 54 estudiantes y 2 docentes, dando un total 56 beneficiarios de la escuela “Rosa Zarate.” Por tratarse de un universo poblacional pequeño no es necesario ejecutar muestreos.

### 3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variables Independiente: El juego

Tabla 1 El juego

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems
<b>Actividad que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello realizado de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.</b>	Uso del Juego como estrategia.	Frecuencia de uso	¿Utiliza el juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje?
	Beneficios	Facilita la absorción de información	¿La aplicación del juego mejora el proceso enseñanza – aprendizaje?
	Clasificación de los Juegos	Tipo de Preferencia	¿La estructuración y utilización de una guía de juegos mejorará el proceso enseñanza – aprendizaje?

Variable Independiente: Proceso Enseñanza Aprendizaje

Tabla 2 Enseñanza Aprendizaje

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems
<b>Es el conjunto de procedimientos que tienen como único fin la formación del estudiante.</b>	Nivel de formación de los docentes Capacitación de los docentes	Título Obtenido	¿Dispone de recursos físicos para implementar la mayor cantidad de juegos en el proceso enseñanza – aprendizaje?
	Uso y aplicación de estrategias	Actualización del Proceso Enseñanza - Aprendizaje  Estrategias Aplicadas	¿Emplea estrategias para aplicar el juego en el proceso enseñanza – aprendizaje?
	Posibles limitaciones para el uso de estrategias	Deficiencias en el uso de nuevas estrategias	¿Dispone usted de juegos que se pueden utilizar en el proceso enseñanza – aprendizaje?

### 3.6 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Con el objeto de viabilizar la investigación se paso por:

- Plan para la recolección de la información
- Plan para el procesamiento y análisis

Los datos o información se recolectaron a través de la técnica de la encuesta, validez y confiabilidad de los instrumentos, su validez será por la aplicación de las técnicas de recolección de datos, encuestas y entrevistas.

Tabla 3 Recolección de la Información

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1.- ¿Para qué?</b>	Para alcanzar los objetivos de la investigación
<b>2.- ¿De qué personas u objetos?</b>	Estudiantes de la Escuela "Rosa Zarate"
<b>3.- ¿Sobre qué objetos?</b>	Técnicas de lectura dentro del aprendizaje significativo
<b>4.- ¿Quién?</b>	Investigadora
<b>5.- ¿Cuándo?</b>	Año lectivo 2010 – 2011
<b>6.- ¿Dónde?</b>	En la escuela "Rosa Zarate"
<b>7.- ¿Cuántas veces?</b>	Una vez
<b>8.- ¿Qué técnicas de recolección?</b>	Encuesta
<b>9.- ¿Con qué?</b>	Cuestionario
<b>10.- ¿En qué situación?</b>	En las aulas de la institución

### 3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Plan para el procesamiento de la información:

- Revisión crítica de la información recogida, es decir, limpieza de la información recogida contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.
- Repetición de recolección en ciertos casos individuales para corregir, fallas de contestación.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

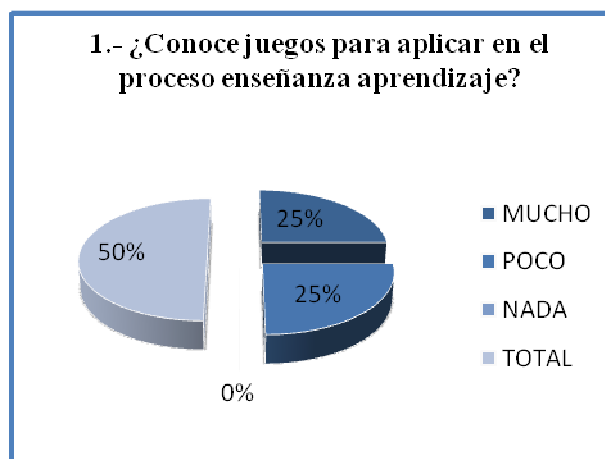
#### 4.1. ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA “ROSA ZARATE”

1.- ¿Conoce juegos para aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 4 Juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	1	50 %
<b>POCO</b>	1	50%
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 1 Juegos



Fuente. Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

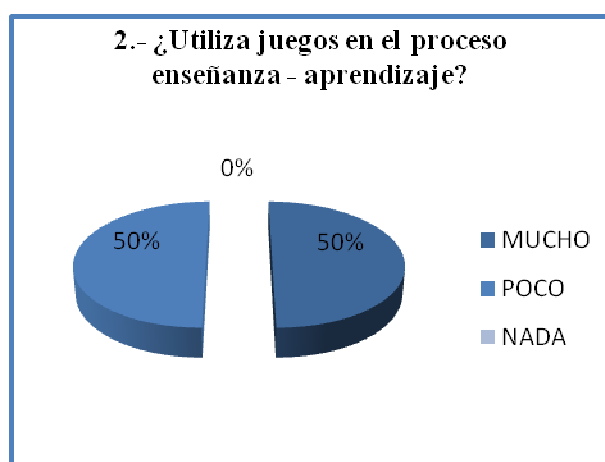
El 50% de docentes conoce un poco sobre los juegos para el proceso enseñanza – aprendizaje y el otro 50%. Conoce mucho a cerca de los juegos para dicho proceso Es decir que las 2 maestras de Primer Año de Educación Básica tienen conocimiento de los juegos y cómo utilizarlos para el proceso enseñanza

## 2.- ¿Utiliza juegos en el proceso enseñanza - aprendizaje?

Tabla 5 Proceso Enseñanza Aprendizaje

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	1	50 %
<b>POCO</b>	1	50%
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 2 Proceso Enseñanza Aprendizaje



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

Los datos que constan en el cuadro 2 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales ninguna respondió la opción nada, 1 respondió poco 50% y 1 tomó la opción mucho 50%. De acuerdo a este análisis no siempre se usa el juego como estrategia para mejorar la asimilación de los niños/as, por ende esta falta de aplicación del juego como estrategia no permite el desarrollo normal y efectivo de los estudiantes.

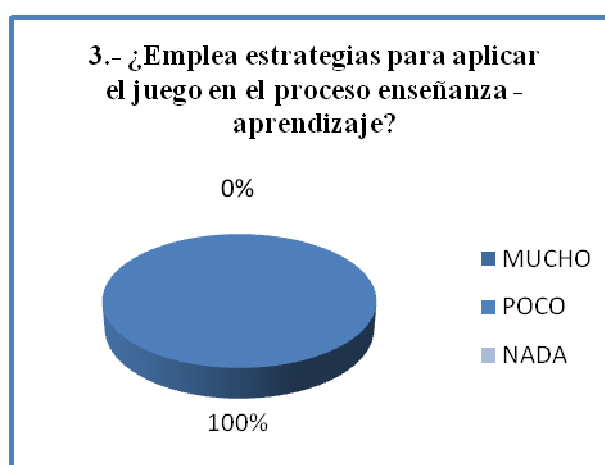


3.- ¿Emplea estrategias para aplicar el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje?

Tabla 6 Estrategias Metodológicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	0	0 %
<b>POCO</b>	2	100 %
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 3 Estrategias Metodológicas



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

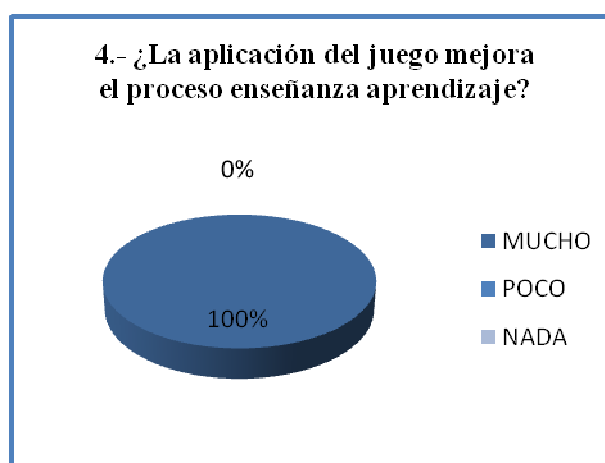
Los datos que constan en el cuadro 3 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, los resultados obtenidos para las opciones nada y mucho son 0 % para cada una, mientras que la opción de poco obtuvo el 100%. Estos datos al ser muy contundentes numéricamente permiten deducir que no siempre los docentes buscan implementar estrategias para el uso y aplicación del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje lo cual es necesario si se quiere mejorar el nivel de educación actual.

4.- ¿La aplicación del juego mejora el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 7 Aplicación del juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	2	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0 %

Gráfico 4 Aplicación del juego



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

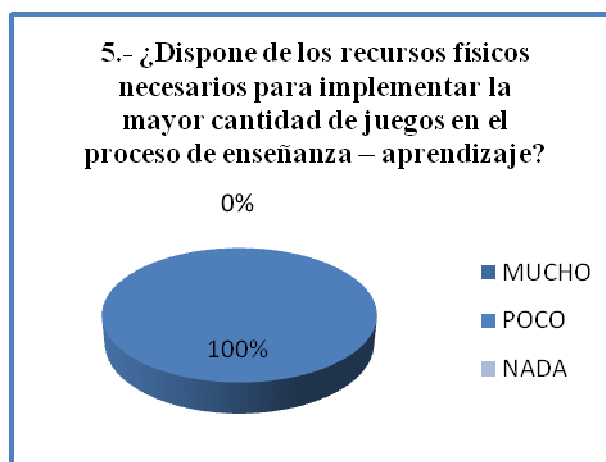
Los datos que constan en el cuadro 4 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales vemos que el 100 % (2 profesoras) responden a la opción mucho y ninguna responde a la opción poco o nada 0%. Estos resultados nos permiten afirmar que las profesoras admiten conscientemente estar de acuerdo con que el juego mejora el proceso de enseñanza – aprendizaje, y esto debe ser por la experiencia que han adquirido a lo largo de sus años como docentes.

5.- ¿Dispone de los recursos físicos necesarios para implementar la mayor cantidad de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Tabla 8 Recursos Físicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	0	0 %
POCO	2	100 %
NADA	0	0 %

Gráfico 5 Recursos Físicos



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

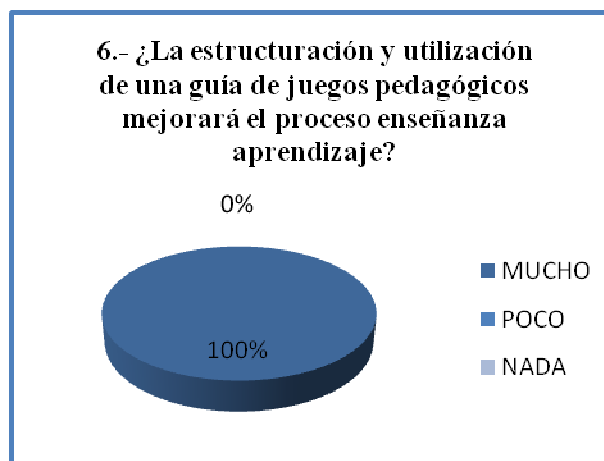
Los datos que constan en el cuadro 5 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales 0 dicen que no tienen ningún recurso o muchos recursos 0% y 2 dicen que tienen muchos recursos 100%. Según estos resultados las docentes admiten no poseer los recursos físicos necesarios para la aplicación del Juego como estrategia para mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje. Si bien en la actualidad la llamada revolución de la educación ha hecho varias mejoras en distintas instituciones no ha sido suficiente para cubrir las necesidades de los docentes y estudiantes.

6.- ¿La estructuración y utilización de una guía de juegos pedagógicos mejorará el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 9 Guía de Juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	2	100 %
<b>POCO</b>	0	0%
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 6 Guía de Juegos



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

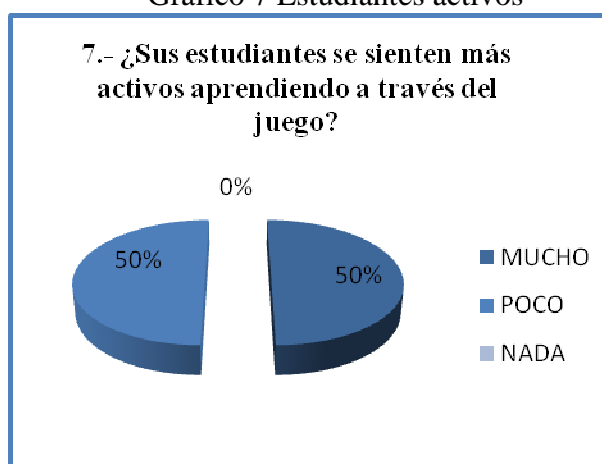
Los datos que constan corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, a los cuales han respondido 0 a las opciones poco y nada 0% y 2 la opción mucho. De estos resultados podemos decir que los profesores saben que el tener una guía de juegos pedagógicos mejorará mucho los resultados actuales en la educación y por ende esto elevará el progreso de los niños/as y que el tener y utilizar una guía de juegos puede ayudar al mejor desempeño estudiantil en el proceso enseñanza – aprendizaje.

7.- ¿Sus estudiantes se sienten más activos aprendiendo a través del juego?

Tabla 10 Estudiantes activos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	1	50 %
POCO	1	50%
NADA	0	0 %

Gráfico 7 Estudiantes activos



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

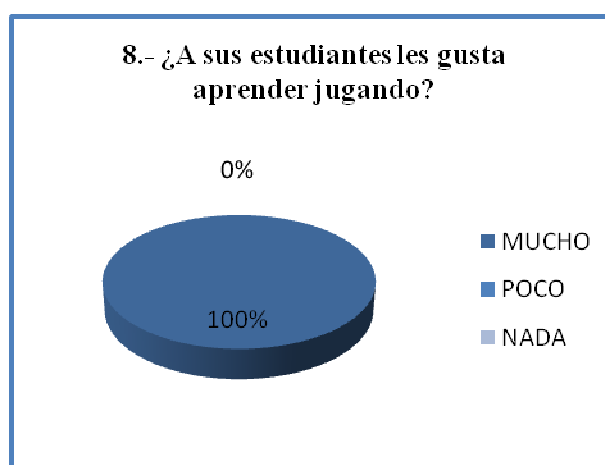
Los datos que constan en el cuadro 7 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales 0 responde la opción nada 0%, 1 optar por la opción poco 50% y 1 toma la opción mucho. Por lo que se puede concluir que los docentes notan la diferencia cuando utilizan el juego como una herramienta para afianzar conocimientos durante el proceso enseñanza aprendizaje. Y al lograr la participación de los niños se obtiene niños activos y creativos.

8.- ¿A sus estudiantes les gusta aprender jugando?

Tabla 11 Aprender Jugando

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	2	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0 %

Gráfico 8 Aprender Jugando



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

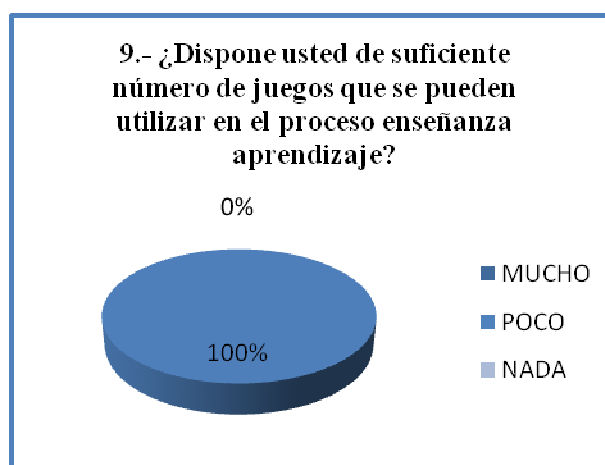
Los datos que constan en el cuadro 8 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales podemos ver que ningún docente tomó las opciones poco o nada 0% y 2 decidieron por la opción mucho 100%. Ante lo contundente de los resultados no nos queda más que afirmar el hecho de que los niños y niñas gustan más del proceso enseñanza – aprendizaje cuando participan más y estos se da durante los juegos.

9.- ¿Dispone usted de suficiente número de juegos que se pueden utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 12 Suficientes juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	0	0 %
<b>POCO</b>	2	100 %
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 9 Suficientes juegos



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

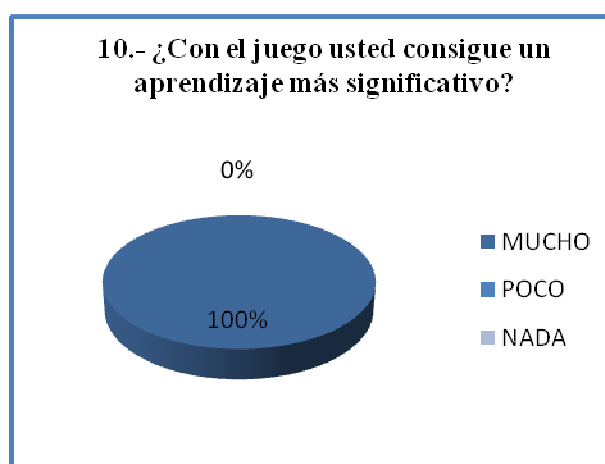
Los datos que constan en el cuadro 9 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en la cual ningún profesor respondió a las opciones mucho y nada, y 2 profesoras respondieron poco 100%. Estos resultados nos permiten inferir que el no poseer suficientes juegos para aplicarlos en el proceso enseñanza – aprendizaje también es causante de que no se los use como una herramienta continua y efectiva en dicho proceso.

10.- ¿Con el juego usted consigue un aprendizaje más significativo?

Tabla 13 Consigue un aprendizaje significativo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	2	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0 %

Gráfico 10 Consigue un aprendizaje significativo



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

Los datos que constan en el cuadro 10 corresponden a la encuesta aplicada a los docentes del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en la cual ninguno de ellos optó por las respuestas poco o nada 0% y 2 optaron por responder mucho 100%. Ante estos resultados podemos afirmar que los docentes están conscientes de las ventajas que brinda la aplicación del juego como herramienta estimulante en proceso enseñanza – aprendizaje, entre estas ventajas está el lograr un aprendizaje más significativo y así lograr que los niños sientan gusto por adquirir nuevas experiencias y conocimientos que aplicarán en sus estudios futuros.



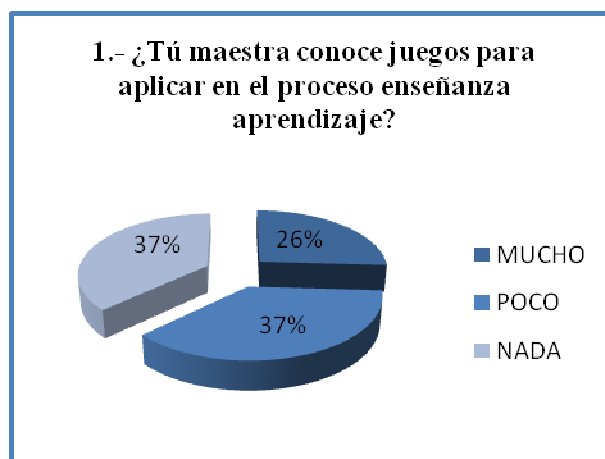
#### 4.2. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE LA ESCUELA “ROSA ZARATE”

1.- ¿Tú maestra conoce juegos para aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 14 Conoce juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	14	26 %
<b>POCO</b>	20	37%
<b>NADA</b>	20	37 %

Gráfico 11 Conoce juegos



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

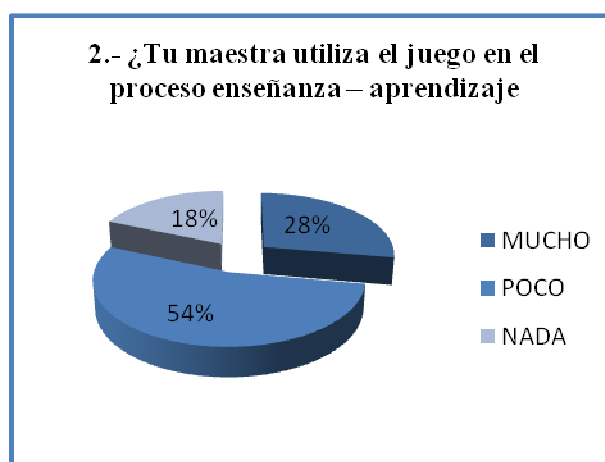
Los datos que constan en el cuadro 11 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales 14 niños/as responden mucho 14%, 20 responden poco 37% y 20 responden nada. Según estos resultados podemos decir que los niños/as sienten la necesidad de que sus maestras les apliquen este tipo de herramientas que les facilitan el proceso enseñanza – aprendizaje.

2.- ¿Tu maestra utiliza el juego en el proceso enseñanza – aprendizaje

Tabla 15 Utiliza el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	15	27 %
POCO	29	54%
NADA	10	19 %

Gráfico 12 Utiliza el juego



Fuente. Encuesta aplicada a docentes  
Elaboración: Susana Pacheco

Análisis e Interpretación

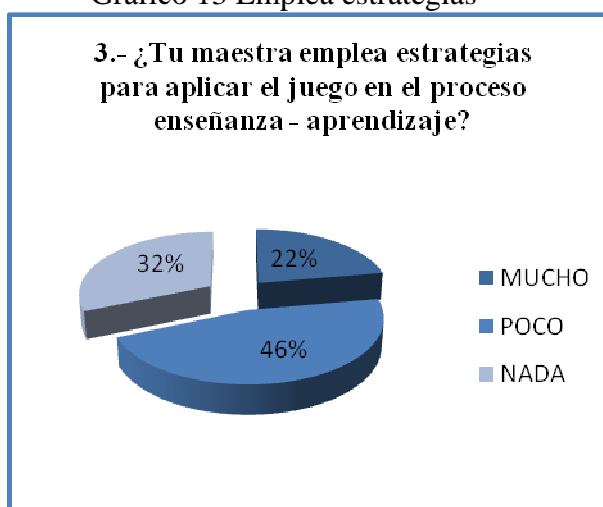
Los datos que constan en el cuadro 12 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales 10 respondieron nada 18.5%, 15 respondieron mucho 27.8% y 29 respondieron poco 53.7%. De acuerdo a este análisis los niños/as nos indican el poco uso que los docentes dan al juego en el proceso enseñanza - aprendizaje.

3.- ¿Tu maestra emplea estrategias para aplicar el juego en el proceso enseñanza - aprendizaje?

Tabla 16 Emplea estrategias

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	12	22 %
<b>POCO</b>	25	46 %
<b>NADA</b>	17	32 %

Gráfico 13 Emplea estrategias



Fuente. Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

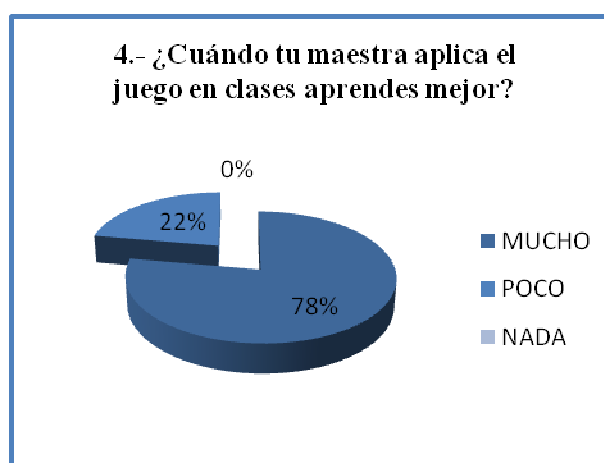
Los datos que constan en el cuadro 13 corresponden a la encuesta aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales 12 niños respondieron mucho 22.2%, 17 respondieron nada 31.5% y 25 dijeron poco 46.3%. Estos datos nos indican que para los niños, sus maestras poco emplean estrategias para la aplicación del juego en el proceso y también podemos ver que hay un alto porcentaje de estudiantes que dicen que sus profesoras no aplican estrategias para la implementación del juego en sus clases.

4.- ¿Cuándo tu maestra aplica el juego en clases aprendes mejor?

Tabla 17 Aplicación de juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	42	77%
<b>POCO</b>	12	22%
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 14 Aplicación de juego



Fuente. Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

Los datos que constan en el cuadro 14 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales vemos que 0 estudiantes optaron por escoger nada 0%, 12 dijeron poco y 42 dijeron mucho. De estos resultados deducimos que los niños/as aprenden mejor cuando se les estimula mediante juegos, lo cual les permite adquirir mayor cantidad de conocimientos mejorando su autoestima.

5.- ¿Tu maestra tiene recursos físicos para aumentar juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Tabla 18 Recursos físicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	20	37 %
<b>POCO</b>	34	63 %
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 15 Recursos físicos



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

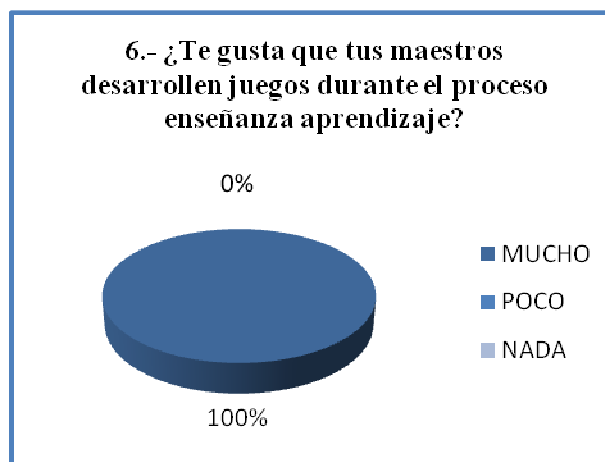
Los datos que constan en el cuadro 15 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales 0 contestaron poco 0%, 20 contestaron mucho 37% y 34 respondieron poco 63%. Con estos resultados concluimos que nuestras escuelas no cuentan con la suficiente cantidad de recursos físicos necesarios ante la demanda de nuestros estudiantes.

6.- ¿Te gusta que tus maestros desarrollen juegos durante el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 19 Desarrollo de juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	54	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0 %

Gráfico 16 Desarrollo de juegos



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

#### Análisis e Interpretación

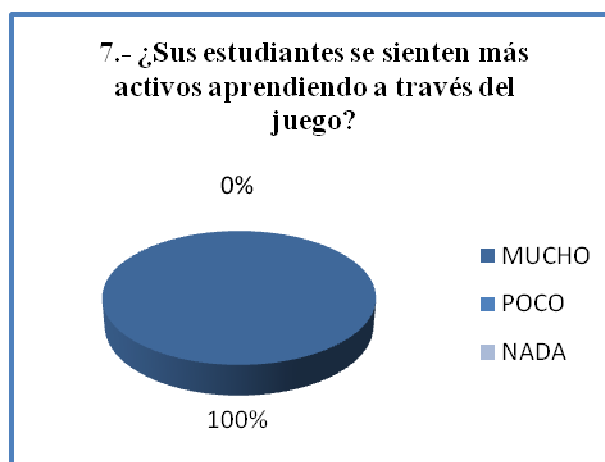
Los datos que constan en el cuadro 16 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales podemos ver que el 100% de estudiantes respondió la opción de mucho (54). De estos resultados podemos decir que su contundencia nos demuestra que los niños gustan de este método de aprendizaje, ya que por tratarse de un juego se vuelve atractivo, dinámico, y por ende facilita la transmisión de información de la maestra al alumno.

7.- ¿Sus estudiantes se sienten más activos aprendiendo a través del juego?

Tabla 20 Activos aprendiendo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	54	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0 %

Gráfico 17 Activos aprendiendo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

Los datos que constan en el cuadro 17 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, de los cuales 0 responden las opciones nada y poco 0% y 54 optaron por la opción poco 100%. Por lo contundente de los resultados debemos afirmar que los niños/as reconocen que pueden desarrollarse mejor cuando sus profesoras aplican el juego como herramienta en el proceso enseñanza – aprendizaje.

8.- ¿Te gusta aprender a través del juego?

Tabla 21 Aprender Jugando

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
MUCHO	54	100 %
POCO	0	0%
NADA	0	0 %

Gráfico 18 Aprender Jugando



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

Análisis e Interpretación

Los datos que constan en el cuadro 18 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales podemos ver que ningún niño o niña tomó las opciones poco o nada 0% y todos (54) decidieron por la opción mucho 100%. Ante lo contundente de los resultados no nos queda más que afirmar el hecho de que los niños y niñas gustan más del proceso enseñanza – aprendizaje cuando participan más y esto se da durante los juegos.

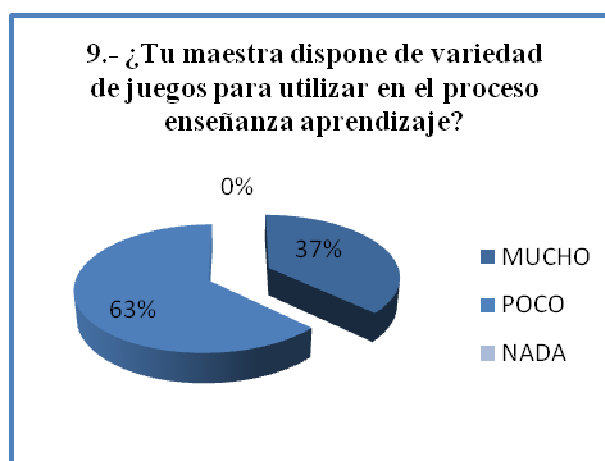


9.- ¿Tu maestra dispone de variedad de juegos para utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Tabla 22 Variedad de juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	20	37 %
<b>POCO</b>	34	63 %
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 19 Variedad de juegos



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

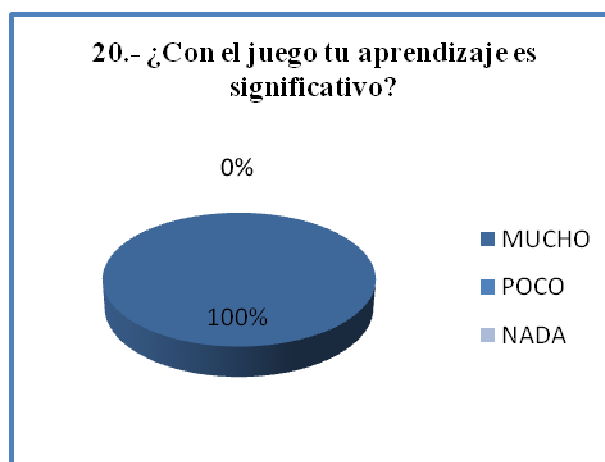
Los datos que constan en el cuadro 19 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en la cual ningún niño/a respondió por la opción nada 0%, 20 niños/as escogieron la opción mucho 37% y 34 eligieron la opción poco 63%. Según esto podemos decir la mayoría de estudiantes requieren de más variedad de juegos y que estos les sean de utilidad durante el proceso enseñanza aprendizaje.

20.- ¿Con el juego tu aprendizaje es significativo?

Tabla 23 Aprendizaje significativo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<b>MUCHO</b>	54	100 %
<b>POCO</b>	0	0%
<b>NADA</b>	0	0 %

Gráfico 20 Aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta aplicada a docentes

Elaboración: Susana Pacheco

### Análisis e Interpretación

Los datos que constan en el cuadro 20 corresponden a la entrevista aplicada a los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate” del cantón Salcedo, en los cuales vemos que todos los estudiantes optaron por la opción mucho 100%. Ante estos resultados podemos afirmar que los niños y niñas también se han dado cuenta de los beneficios que obtienen cuando sus maestras aplican esta técnica (el juego) en el proceso enseñanza - aprendizaje.

#### 4.3. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

##### Problema investigado

“El juego y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica paralelos B y D de la escuela “Rosa Zárate”, de la parroquia San Miguel, cantón Salcedo, provincia Cotopaxi.”

##### Descripción de la población

Trabajamos con toda la población distribuida de la siguiente manera 2 docentes, 54 estudiantes con un total de 56 encuestados.

Cuya hipótesis es la evaluación de las variables:

**Independiente:** El juego

**Dependiente:** Proceso Enseñanza - Aprendizaje

##### Planteamiento de la hipótesis

- **H A:** La utilización del juego mejora el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año paralelo B y D de la escuela “Rosa Zarate” de la parroquia San Miguel, cantón Salcedo, provincia Cotopaxi.”
- **H O:** La utilización del juego no mejora el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes del primer año paralelo B y D de la escuela “Rosa Zarate” de la parroquia San Miguel, cantón Salcedo, provincia Cotopaxi.”

## RESUMEN DE DOCENTES

Tabla 24 Cuadro de docentes

Preguntas		Positivos	Negativos
1.-		1	1
2.-		1	1
3.-		0	2
4.-		2	0
5.-		0	2
6.-		2	0
7.-		1	1
8.-		2	0
9.-		0	2
10.-		2	0
Subtotal		11	9
		20	

## RESUMEN DE ESTUDIANTES

Tabla 25 Cuadro de estudiantes

Preguntas		Positivos	Negativos
1.-		14	40
2.-		15	39
3.-		12	42
4.-		42	12
5.-		20	34
6.-		54	0
7.-		54	0
8.-		20	34
9.-		54	0
10.-		54	0
Total		339	201
Subtotal		540	

|

## NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Para todo valor de probabilidad igual o menor que 0.05, se acepta  $H_a$  y se rechaza  $H_0$ .

Zona de rechazo.

Para todo valor de probabilidad mayor que 0.05, se acepta  $H_0$  y se rechaza  $H_a$ .

## FRECUENCIAS OBSERVADAS

Tabla 26 Observadas

ITEMS	POSITIVOS	NEGATIVOS	TOTAL
ESTUDIANTES	339	201	540
DOCENTES	11	9	20
TOTAL	350	210	560

## FRECUENCIAS ESPERADAS

Tabla 27 Esperadas

ITEMS	POSITIVOS	NEGATIVOS	TOTAL
ESTUDIANTES	337,50	202,50	540
DOCENTE	12,50	7,50	20
TOTAL	350	210	560

Nivel de significación

$\alpha = 0,05$  o nivel de significancia que equivale al 95% de probabilidad

$g.l. = (c-1)(f-1)$

$g.l. = (3-1)(2-1) = 2$

$g.l. = 2$

## TABLA DE CONTINGENCIA

Tabla 28 Contingencia

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
339	337,50	1,5	2,25	0,006666667
11	12,5	-1,5	2,25	0,18
201	202,5	-1,5	2,25	0,011111111
9	7,5	1,5	2,25	0,3
			TOTAL	0,49777778

Al nivel de significación de 0.05 y con 2 grados de libertad, el valor de  $X^2_t$  es de 5,99

Regla de decisión:

Se **acepta la hipótesis nula** si el valor de ( $X^2_c$ ) es igual o **menor a** ( $X^2_t$ )

Se **acepta la hipótesis alternativa** si el valor de ( $X^2_c$ ) es igual o **mayor a** ( $X^2_t$ )

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **CONCLUSIONES**

- El juego como estrategia en el proceso enseñanza – aprendizaje ayuda a mejorar la autoestima de los niños y niñas.
- Los docentes si tienen conocimientos teóricos sobre estrategias del juego aplicables a la enseñanza, pero no pueden aplicarlos por falta de capacitación y por la falta de recursos físicos.
- Los estudiantes sienten el deseo de que se les estimule con más frecuencia y más variedad de juegos.
- Los niños en esta edad buscan absorber la mayor cantidad de conocimientos posibles, de ahí la necesidad de explotar más sus mentes en busca de un aprendizaje significativo y con mejores resultados.
- Sí existe la aplicación del juego en ciertos casos, pero todavía hay un gran tramo por andar hasta lograr una educación de calidad.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda una aplicación continua y variada de juegos que permitan a los niños un correcto desempeño a lo largo de sus estudios superiores.
- También se recomienda una capacitación continua y personal de los docentes, que busquen su superación y la de sus alumnos.
- Además la realización de un manual que contenga los diversos tipos de juegos que puedan aplicar en el proceso enseñanza – aprendizaje de diversos temas.
- Se recomienda el uso de herramientas más dinámicas que logren explotar al máximo las mentes de los niños de primer año de educación básica.
- Se recomienda a los docentes que la aplicación del juego durante el proceso enseñanza- aprendizaje sea continua, frecuente y sobretodo dinámica en los diversos temas de estudio de sus estudiantes.



## **CAPÍTULO VI**

### **LA PROPUESTA**

#### **6.1. TÍTULO:**

Manual de Juegos Didácticos aplicables en el desarrollo del Proceso Enseñanza – Aprendizaje de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

#### **6.2. OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar un manual de Juegos Didácticos que potencialicen el pleno proceso de Enseñanza – Aprendizaje de los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Socializar los juegos aplicables como estrategia para mejorar el proceso Enseñanza – Aprendizaje.
- Demostrar la utilidad del juego en el proceso Enseñanza – Aprendizaje.
- Aplicar el juego como herramienta para la optimización de resultados en el proceso Enseñanza – Aprendizaje.

### 6.3. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación, desde el punto de vista práctico es necesario que se utilice en el aula de clases, porque pretende dar a conocer estrategias didácticas de aprendizaje, tomando en cuenta que enseñar los contenidos curriculares a los niños y niñas de primer año a través de diversos juegos permite desarrollar las capacidades que favorecerán la toma de decisiones, la formulación de hipótesis, la cooperación, el respeto mutuo y el disfrute.

El aprendizaje significativo favorece la adquisición de los conceptos a través de la acción. Con ese objetivo, este manual de juegos didácticos constituye una herramienta para la maestra creativa e innovadora. En el cual se respetará las características infantiles y su derecho a aprender.

La propuesta de trabajo se identifica con una educación globalizadora que integra los contenidos de diversas áreas curriculares. A través de las situaciones que se proponen, los niños serán los verdaderos protagonistas de su aprendizaje, creando sus propias estrategias para resolver las situaciones, para muchas de las cuales necesitarán la presencia del andamiaje, la cooperación y la participación guiada.

### 6.4. FUNDAMENTACIÓN

Al encontrarnos con sistema de educación donde su base es el aprendizaje significativo fundamentamos la propuesta en el paradigma constructivista, el cual busca un aprendizaje activo y participativo en cual cada niño o niña pueda desenvolverse con facilidad para aplicar el juego y así obtener un mejor desarrollo en el proceso enseñanza – aprendizaje.

El poner en práctica la riqueza que nos brinda el juego como herramienta es un compromiso que debemos asumir todos los docentes. El aprendizaje para que sea ameno y placentero debe proceder del juego. Acercar el juego al aprendizaje favorecerá los resultados del aprendizaje formal como el informal, fomentará la creatividad y la simbolización de nuestros alumnos así como podrán canalizar sus deseos, fantasías y frustraciones.

## 6.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

### Introducción

Esta propuesta tiene como finalidad, el dar a conocer de manera efectiva y concreta los beneficios de utilizar el juego como estrategia en el proceso enseñanza aprendizaje, a la vez de hacer conciencia tanto en las docentes como en los niños y niñas de la falta de uso de los juegos en la clase. Este manual también ayudará a que los docentes tengan una base de datos a la cual puedan acceder en el momento en el que la necesiten de una manera constante y con una amplia variedad de juegos para aplicarlos en los diferentes temas de aprendizaje.

Lo que se espera de esta propuesta es que alcance el mejoramiento de la educación inicial, puesto que los docentes al contar con un manual para consultarlo cuando lo necesiten, podrán brindar una mejor y más dinámica educación a sus estudiantes.

## 6.7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### EL JUEGO

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que

mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experimental, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención (debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas), la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

## ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

El aprendizaje en la nueva escuela ha dejado de tener como objetivo exclusivo inculcar cuantitativamente conocimientos académicos, para propiciar en su lugar un desarrollo global y armónico que básicamente tenga en cuenta las necesidades reales de los niños y niñas en la etapa escolar.

El propósito esencial de la enseñanza es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador.

## MANUAL DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA



La Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva.

*El niño es el eje de la acción educativa.*

*El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.*

El desarrollo tanto físico como intelectual de los niñ@s gira en los siguientes ejes:

- Su cuerpo y su motricidad
- Su cuerpo y los objetos
- Su cuerpo y los demás
- Su cuerpo y el Medio Ambiente

Entre los juegos para el desarrollo de su motricidad tenemos los relacionados con: saltos, desplazamientos, equilibrio, transportar y apoyo.

## 1.- SALTAR LA VIBORA

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Una soga

**DESARROLLO:** El grupo espera en fila frente a la soga, entre dos sostienen la soga (1 a cada extremo) y la agitan a ras del suelo, los niños deben correr y saltarla sin pisarla.



## 2.- ENSACADOS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Sacos

**DESARROLLO:** Cada niño se mete dentro del saco y desde el punto de partida saltan y saltan hasta el final del patio o cancha y gana el que llega primero.



### 3.- SALTAR MONTAÑAS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Solamente los alumnos

**DESARROLLO:** Se sientan en el suelo haciendo una fila y se agachan lo más que puedan, el que esta al final salta una por una las montañas y luego de saltar la última se agacha y se vuelve una montaña mas.



### 4.- MAMÁ CANGURO

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Sacos

**DESARROLLO:** En cada saco se meten dos niñ@s y van saltan hasta el final del patio y los que lleguen primero ganan.



## 5.- DENTRO Y FUERA

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Una tiza

**DESARROLLO:** La profesora dibuja varios círculos en el piso y da la orden: “Todos dentro del círculo” y cada niñ@ entra en uno luego dice: “fuera” y tienen que saltar fuera de cada bombita y así sucesivamente.

## 6.- RAYUELA

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Una tiza

**DESARROLLO:** El juego comienza tirando una piedra pequeña en el cuadrado número 1, intentando que la piedra caiga dentro del cuadrado. Se comienza a recorrer la rayuela a pata coja sin pisar las rayas, hasta que se llega al cuarto piso donde hay dos casillas y podemos apoyar los dos pies. Debemos saltar y darnos la vuelta sin pisar las rayas y deshacer el mismo camino hasta el número 1 donde nos agacharemos a por la piedra sin apoyar el otro pie. Si no hemos pisado raya continuamos el juego ahora tirando la piedra en la casilla número 2 y repitiendo lo mismo. Quien acabe antes la ronda del 8 gana.





## 7. RAYUELA DEL CARACOL

**OBJETIVO:** Desarrollar la lateralidad viso-motora en los niñ@s.

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** La rayuela pintada en el piso

**Desarrollo:**

La maestra dibujara el churo en el patio para luego explicar las reglas.

Los niñ@s se ubicaran en hilera uno detrás de otro frente al dibujo.

El niñ@ ubicará un objeto para luego ser dirigido con el pie.

El niñ@ que pise o salga del dibujo será descalificado.

El niñ@ que logre ejecutar el juego correctamente será el ganador.

## DESPLAZAMIENTO

## 8.- IMITAMOS A LA MAESTRA

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Objetos del entorno

**DESARROLLO:** Los niñ@s están atentos a la maestra para imitarla, si ella va saltando a coger cualquier objetos en el aula ellos también deben hacerlo, si va gateando de igual manera.



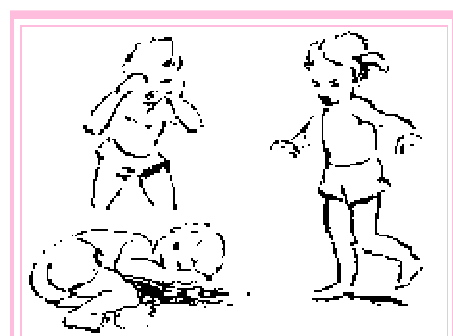
## 9.- OSO DORMILÓN

**OBJETIVO:** El ajuste perceptivo: Temporo-Espacial

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Ninguno

**DESARROLLO:** El niño o la maestra se acuestan en medio del aula o patio con los ojos cerrados el es el oso dormilón. Los demás niñ@s se acercan en silencio y empiezan a tocarle hasta hacer que se “despierte” cuando el oso se despierta tiene que perseguir a los demás cuando a trapa a uno este es el nuevo oso dormilón y debe hacer lo mismo que el anterior si así lo desea. (Ya que en esta edad no es conveniente obligar a niño a asumir roles que no siente)



## 10.- MAMÁ PATA

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Ninguno

**DESARROLLO:** La profesora es Mamá Pata y todos los estudiantes son sus patitos que deben hacer todo lo que la mamá Pata haga por ejemplo mover el ala derecha, saltar sobre la “pata” izquierda, vamos a ver quien imita mejor a Mamá Pata.



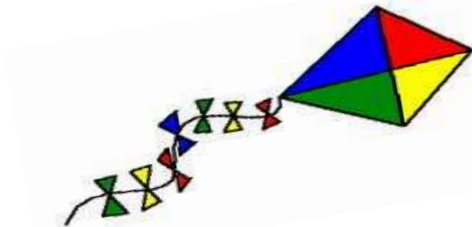
## 11.- LA COLA DE LA COMETA

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Ninguno

**DESARROLLO:** La maestra es la cometa y tras de ella se agarran uno tras otro los niñ@s en fila formando la cola de la cometa. La maestra inicia el juego yendo de un lado a otro del aula o patio subiendo escaleras pasando obstáculos y los estudiantes irán por donde ella pase.



## 12.- LA HELADA Y EL SOL

**OBJETIVO:** El ajuste perceptivo: Temporo-Espacial y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Grabadora y cds musicales

**DESARROLLO:** Cuando la maestra diga “helada” todos los niñ@s se quedan estáticos y cuando diga “sol” todos podrán moverse entonces bailarán y saltarán con su profesora.



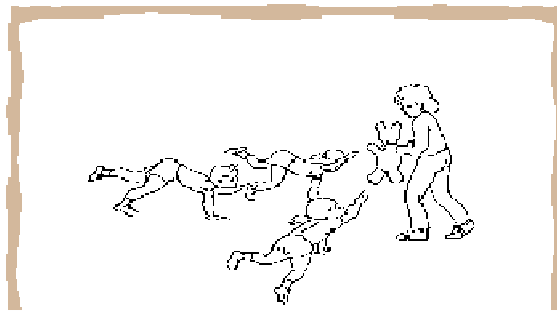
### 13.- PERRITOS CAZADORES

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Ninguno

**DESARROLLO:** Mientras los niñ@s andan a gatas libremente el docente esconde un osito, cuando lo encuentran tienen que señalarlo levantando una pierna y el brazo señalando hacia donde esta el osito como perritos cazadores. Podrán mantenerse en equilibrio???



### 14.- LOS SOMBREROS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Libros o cuadernos

**DESARROLLO:** Cada niñ@ cogerá un cuaderno o libro y pondrá en su cabeza y tendrá que correr a la meta sin dejar caer el sombrero.



## 15.- CARRETILLAS TRAVIESAS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Ninguno

**DESARROLLO:** Se hacen parejas, la niña se pone a gatas luego el compañero le coge de la piernas en esta posición deben empezar la carrera y ganan quienes lleguen primero a la meta.



## 16.- AMBULANCIAS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Ninguno

**DESARROLLO:** Para este juego se harán grupos de 3 niñ@s, uno tomará por brazos a su compañer@ y el otro le tomará por la piernas, de esta manera comenzarán la carreras de las ambulancias transportando sus pacientes.



## 17.- ÁRBOL CON AROS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Un palo y aros o ulas

**DESARROLLO:** Por turnos l@s niñ@s cogerán un aro o ula y lo lanzarán procurando ensartarlo en el palo.



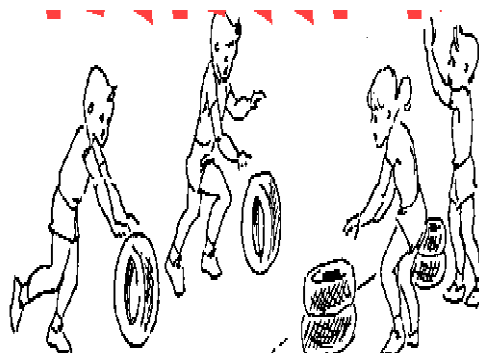
## 18.- LAS TORRES

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Llantas usadas

**DESARROLLO:** Se hacen grupos desde el punto de partida cada niñ@ cogerá una llanta y la hará rodar hasta que llegue al final de la pista ahí la pondrá y esperará a que llegue el siguiente y empezarán a armar la torre.



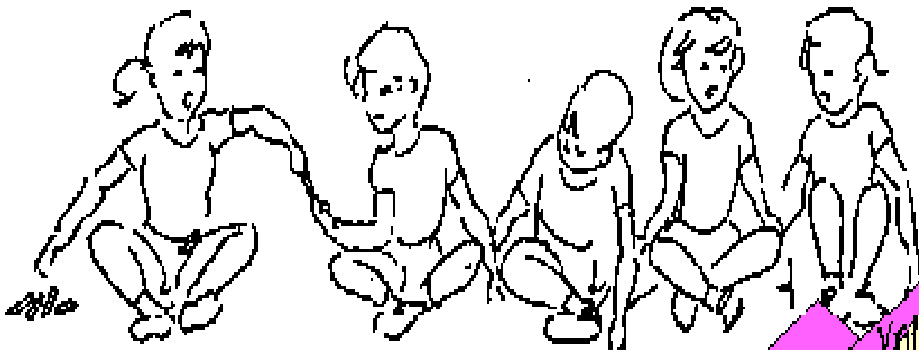
### 19.- LOS PALITOS

**OBJETIVO:** El desarrollo de las habilidades motoras básicas y equilibrio

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Palitos

**DESARROLLO:** Se forman grupos y los sentamos en filas uno a lado del otro al comienzo estarán los palitos y deberán pasarlos niñ@ por niñ@ solamente cogiéndolos con dos dedos, gana quien más palitos haya pasado en el menor tiempo.



### 13.- BUSCAR FORMAS EN OBJETOS

**OBJETIVO:** El desarrollo de la coordinación Viso-Motora

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Objetos del entorno

**DESARROLLO:** La maestra dirán una forma (por ejemplo: “un círculo”) y los niñ@s deberán buscar cuales y cuantos objetos del aula tienen esa forma.

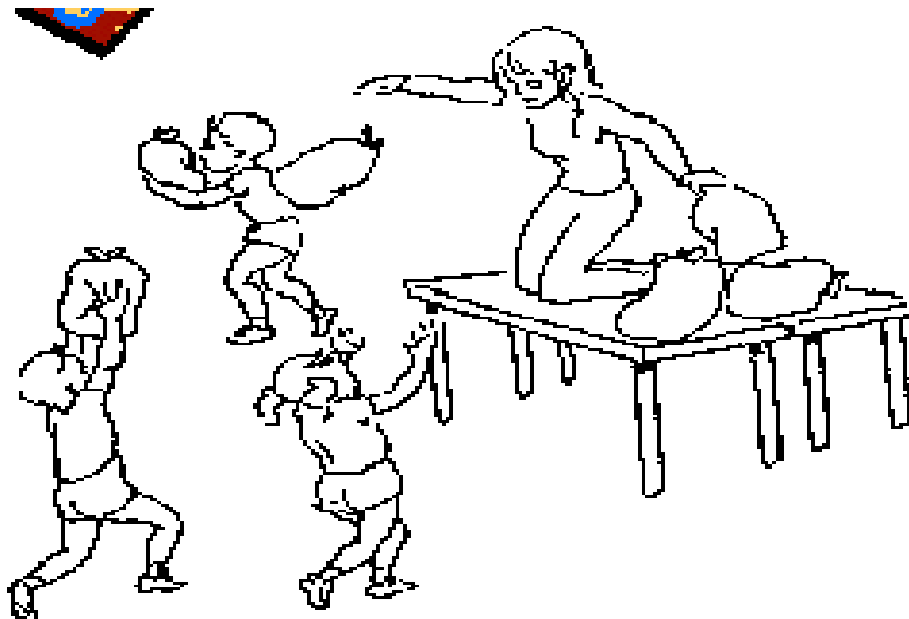
## 20.- GOTITAS DE LLUVIA

**OBJETIVO:** El desarrollo de la coordinación Viso-Motora y el Descubrimiento de las propiedades del objeto

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos

**MATERIAL:** Fundas plásticas una mesa grande

**DESARROLLO:** La profesora junto con sus alumnos primero inflarán las fundas, ellas irá amarrando, luego ella se subirá en la mesa con todas la fundas que serán las grandes gotas de lluvia que vuelan y caen, entonces los niñ@s deberán alcanzarlas y agarrarlas.





Si bien hemos resuelto que el juego es una parte primordial para el buen desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, no es menos importante el integrar tanto a los padres como a los niñ@s es por esto que les presento una idea de la cual pueden obtener un referente para futuras integraciones de toda la comunidad escolar.

## **21.- COOPERANDO, COOPERANDO**

### **OBJETIVOS:**

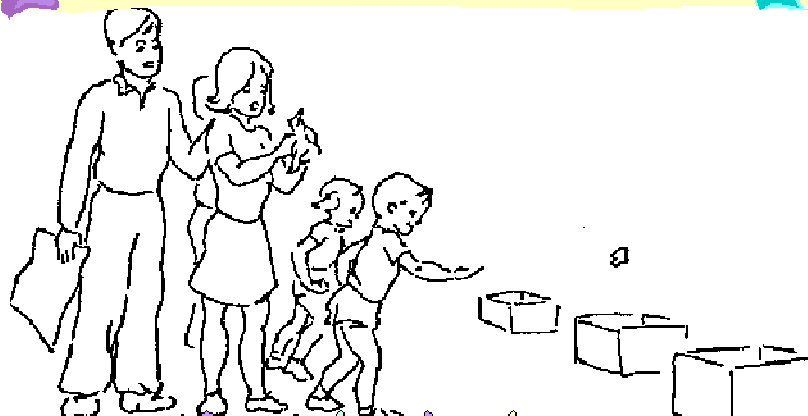
- El desarrollo de la comunicación motriz
- La posibilidad de compartir los elementos y los jugos
- La propuesta de reglas simples
- La idea de cooperación

**PARTICIPANTES:** Grupo total de alumnos, Padres y Madres de familia.

**MATERIAL:** Cajas grandes y periódicos viejos

**DESARROLLO:** Dividir el grupo en equipos, cada alumn@ estará con su Papi y su Mami, cada miembro del grupo tomará una hoja de periódico y la arrugará en forma de bolita.

A un extremo estarán las cajas de cartón y habrán 3 puntos de lanzamiento, para los niñ@s el más cercano a la caja, detrás de ellos las mamás y más atrás los papás. Ganará el grupo que más bolitas haya metido en su cajita.



## 6.8. MODELO OPERATIVO

Tabla 29 Modelo Operativo

<b>FASES O MOMENTOS</b>	<b>METAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>RESPONSABLE</b>	<b>RESULTADOS</b>
<b>Sensibilización</b>	Sensibilizar a los docentes acerca de la necesidad de aplicar juegos en el proceso enseñanza – aprendizaje	Motivación Charlas Individuales y grupales	Documentos y material de apoyo	Investigador – Director	Docentes dispuestos al cambio y dispuestos a utilizar el juego como herramienta en sus clases.
<b>Capacitación</b>	Capacitar a los docentes acerca de la aplicación de estrategias implementar el juego a sus clases.	Charlas y demostraciones Disertación de los temas	Proyector de datos Laptop Material de apoyo	Investigador	Docentes y autoridades capacitados
<b>Ejecución</b>	Aplicar en el aula las estrategias para la inclusión de juegos que estimulen a los niños /as durante el proceso enseñanza – aprendizaje.	Varios Juegos Técnicas de aplicación Actividades de evaluación	Actividades	Docente	Niños bien estimulados, activos y creativos mediante la aplicación del juego en su proceso enseñanza – aprendizaje.
<b>Evaluación</b>	Determinar el nivel de desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje.	Técnicas e Instrumentos de evaluación Lista de cotejo	Hojas poligrafiadas	Docente	Verificar el nivel de desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

- HERNÁNDEZ, Roberto. (1991). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL EDITORES, S.A., México.
- QUIZPE Arturo, Cultura recreación y juegos infantiles, Facultad de Ciencias Médicas. Ecuador. 1999.
- BORJA Salome, M El juego infantil; Buenos Aires, 1986
- CRATTY, B, J, Juegos escolares que desarrollan la conducta, México, 1980
- Guía Didáctica de juegos, rondas y canciones del Ministerio de Educación Convenio – Ecuatoriano Alemán
- SEGOVIA Baus, F, Juegos populares del Ecuador. Quito,1980
- <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos7/proe/proe.shtml>
- <http://html.rincondelvago.com/tecnicas-y-metodos-de-ensenanza.html>
- [http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen\\_torres.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf)
- <http://www.efdeportes.com/efd86/juego.htm>
- <http://www.educar.org/articulos/eljuegocomo.asp>
- <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-En-El-ProcesoEnse%C3%B1anza-Aprendizaje/598939.html>
- <http://www.educacioninfantil.eu/el-juego-concepto-y-teorias/>
- [http://www.educacion.gov.ec/\\_upload/NIVELEDUCACIONINICIAL.pdf](http://www.educacion.gov.ec/_upload/NIVELEDUCACIONINICIAL.pdf)
- <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/strate.pdf>

## ANEXOS

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**  
**CARRERA PARBULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**  
**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE PRIMER AÑO DE**  
**EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “ROSA ZARATE”**

### **OBJETIVO:**

Investigar la incidencia del juego en el proceso enseñanza – aprendizaje en las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela “Rosa Zárate”

### **INSTRUCCIONES:**

Entre los rasgos de conducta especificados en la siguiente lista de control, indique mediante una X el grado correspondiente que determina de acuerdo con sus observaciones del alumno.

1.- ¿Conoce juegos para aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

2.- ¿Utiliza el juego en el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

3.- ¿Emplea estrategias para aplicar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

4.- ¿La aplicación del juego mejora el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

5. ¿Dispone de los recursos físicos necesarios para implementar la mayor cantidad de juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

6.-¿La estructuración y utilización de una guía de juegos pedagógicos mejorará el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

7.- ¿Sus estudiantes se sienten mas activos aprendiendo a través del juego?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

8.- ¿A Sus estudiantes les gusta aprender jugando?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

9.- ¿Dispone usted de juegos que se pueden utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

10.- ¿Con el juego el aprendizaje es más significativo?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION**  
**CARRERA PARBULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE LA ESCUELA “ROSA ZARATE”**

**OBJETIVO:**

Verificar la incidencia del juego en el proceso enseñanza – aprendizaje en las niñas y niños del Primer Año de Educación Básica Paralelos “ B “ y “D” de la Escuela “Rosa Zárate”

**INSTRUCCIONES:**

Por favor responder a las siguientes preguntas. Marca con una x en el paréntesis de la alternativa escogida

- 1.- ¿Tú Maestra conoce juegos para aplicar en el proceso enseñanza aprendizaje?  
Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )
- 2.- ¿Tu maestra utiliza el juego en el proceso enseñanza aprendizaje?  
Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )
- 3.- ¿Tú maestra emplea estrategias para aplicar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje?  
Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )
- 4.- ¿Cuándo tu maestra aplica el juego en clases aprendes mejor?  
Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )
- 5.- ¿Tu maestra tiene suficientes recursos físicos para aumentar juegos en el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

6.- ¿Te gusta que tus maestros desarrollen juegos durante el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

7.- ¿Sientes que participas más en el proceso de aprendizaje cuando tus maestros utilizan el juego?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

8.- ¿Te gusta aprender a través del juego?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

9.- ¿Tu maestra dispone de variedad de juegos para utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

10.- ¿Con el juego tu aprendizaje es significativo?

Mucho (    )                      Poco (    )                      Nada (    )

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Solicitud a la señora Directora de la escuela “Rosa Zárate” para aplicar las encuestas a los docentes y entrevistas a los estudiantes de primer año..



Aceptación del señor Director para la aplicación de encuestas a docentes y entrevistas a los estudiantes del primer año.

Ilustración 6 Instalaciones de la Escuela



Ilustración 7 Aulas de los Primeros Años



Ilustración 8 Directora (E) de la Escuela



Ilustración 9 Director Titular de la Escuela



Ilustración 10 Personal Docente



Ilustración 11 Primer Año paralelo “B”



Ilustración 12 Primer Año paralelo “D”



Ilustración 13 Primer Año



Ilustración 14 Entrevista a una estudiante



Ilustración 15 Encuesta a docentes



Ilustración 16 Ejemplo de juegos



# CROQUIS DE LA INSTITUCIÓN

## Ilustración 17 Croquis

