



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE: EDUCACIÓN 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:**

---

**“LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO  
ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA  
APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE  
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SANTA MARIANA DE JESÚS" DE  
LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA,  
PROVINCIA COTOPAXI”**

---

**AUTORA: Teresa Elisabeth López Casa**

**TUTOR: Dr. Mg. Pablo Enrique Cisneros Parra**

**Ambato-Ecuador**

**2013**

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

**CERTIFICA:**

Yo, **Dr. Mg. Pablo Enrique Cisneros Parra C.C. 1710102284**, en mi calidad de Tutor del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “**APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SANTA MARIANA DE JESÚS" DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI**”, desarrollado por la egresada Teresa Elisabeth López Casa, considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo competente, para que sea sometido a evaluación por parte de la comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

**Dr. Mg. Pablo Enrique Cisneros Parra,**

**C.C. 1710102284**

**TUTOR**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quién basada, en los estudios realizados durante la carrera; además de la revisión bibliográfica y de campo, se ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son exclusiva responsabilidad de su autora.

---

Teresa Elisabeth López Casa.  
C. I.0502729387  
AUTORA

## **CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales del presente Trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA “SANTA MARIANA DE JESÚS” DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autor y no se utilice con fines de lucro.

---

Teresa Elisabeth López Casa.  
C.C:0502729387  
AUTORA

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de estudios y calificación del informe del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema. “:APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA “SANTA MARIANA DE JESÚS “DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI”. Presentada por la Sra. Teresa Elisabeth López Casa, egresada de la Carrera de Educación Parvularia promoción: Septiembre 2011 Febrero 2012, una vez revisada y calificada la investigación, se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos, y científicos de investigación reglamentarios

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

Ambato, 6 Julio del 2013

LA COMISIÓN

.....  
Dr. Mg. Héctor Manuel Silva Escobar

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

-----  
Ing. Emp. Mg Álvaro Fernando Vargas Álvarez

MIEMBRO

-----  
Ing. Mg. Marcia Eulalia Vásquez Freire

MIEMBRO

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo investigativo lo dedico a mis más grandes amores mis hijos Anderson y Estefanía que son la razón de mi vida, por toda su comprensión ya que ellos han sido como una luz en mi camino, fueron mi impulso para cumplir una más de mis metas y seguir adelante.

A mi esposo Luis porque confió en mí como esposa, madre y estudiante, por su paciencia y su motivación constante ya que con su actitud me permitió culminar con éxito mis estudios superiores.

A mi madre Rosa por ser la persona que me dio la vida y por ser el pilar fundamental que infundo en mi todo lo que soy en toda mi educación académica y mi vida y estuvo a mi lado haciendo las veces de madre con mis hijos y en todo momento me brindó su amor y su apoyo incondicional; y a cada uno de mis seres queridos que aportaron con un grano de arena para culminar mis estudios superiores.

TERE

## **AGRADECIMIENTO**

Le agradezco a Dios por darme la vida, guiarme en cada paso que doy por la sabiduría y la capacidad para estudiar y ser una profesional.

A la Universidad Técnica de Ambato que me abrieron las puertas para llevar a cabo mis estudios superiores y de manera especial a la Facultad Ciencias Humanas y de la Educación Carrera de Educación Parvularia Modalidad Semipresencial, a sus autoridades y docentes que impartieron sus sabios conocimientos aportando en mi formación académica el conocimiento científico y haciendo de sus estudiantes seres analíticos y críticos para ser útil a la sociedad y destacarnos en el ámbito laboral.

Un agradecimiento sincero a toda mi familia ya que ellos conforman la base fundamental de todos los seres vivos gracias porque siempre estuvieron a mi lado apoyándome para cumplir con mi objetivo.

TERE

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### PAGINAS PRELIMINARES

PORTADA .....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL .....	v
DEDICATORIA .....	vi
AGRADECIMIENTO .....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS .....	viii
ÍNDICE CUADRO E ILUSTRACIONES .....	xi
RESUMEN EJECUTIVO .....	xiii

### CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN .....	14
CAPÍTULO 1.....	3
EL PROBLEMA.....	3
1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	3
1.2.1. Contextualización del problema .....	3
1.2.2. Análisis Crítico.....	7
1.2.3. Prognosis.....	8
1.2.4. Formulación del problema.....	9
1.2.5. Interrogantes.....	9
1.2.6. Delimitación del problema de investigación.....	9
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	10
1.4. OBJETIVOS.....	11
1.4.1. Objetivo General .....	11
1.4.2. Objetivos Específicos .....	12



CAPITULO 2.....	13
MARCO TEÓRICO.....	13
2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	13
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA.....	15
2.2.1. Fundamentación Ontológica.....	15
2.2.2. Fundamentación Epistemológica.....	16
2.2.3. Fundamentación Axiológica.....	16
2.2.4. Fundamentación Sociológica.....	16
2.2.5. Fundamentación Pedagógica.....	17
2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.....	17
2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.....	21
2.4.1. Variable Independiente (Juegos Didácticos).....	22
2.4.2. Variable Dependiente (Proceso Enseñanza Aprendizaje).....	33
2.5. HIPÓTESIS.....	46
2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLE.....	46
 CAPITULO 3.....	 47
METODOLOGÍA.....	47
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	47
3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	48
3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	49
3.5.1. Operacionalización de Variable Independiente (Juegos Didácticos).....	49
3.5.2. Operacionalización Variable Dependiente (Proceso Enseñanza- Aprendizaje).....	50
3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	51
3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN.....	51
 CAPITULO 4.....	 52
ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.....	52
4.1. ANALIS E INTERPRETACION ENCUESTA NIÑOS Y NIÑAS.....	52
4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN ENCUESTA A LAS MADRES FAMILIA.....	60

CAPITULO 5.....	74
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	74
5.1. CONCLUSIONES.....	74
5.2. RECOMENDACIONES.....	75
 CAPITULO 6.....	 77
LA PROPUESTA .....	77
6.1. DATOS INFORMATIVOS.....	77
6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA .....	78
6.3. JUSTIFICACIÓN.....	78
6.4. OBJETIVOS.....	79
6.4.1. Objetivo General .....	79
6.4.2. Objetivo Especifico .....	79
6.5.- ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	80
6.6. FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA CIENTÍFICA.....	80
6.7 MODELO OPERATIVO.....	93
6.8 ADMINISTRACIÓN .....	94
6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA .....	95
 BIBLIOGRAFÍA .....	 96
 ANEXOS .....	 98
Anexo A: Encuesta a docentes y padres de familia .....	98
Anexo B: Lista de Cotejo .....	100
Anexo C: Nómina de Madres de Familia .....	102
Anexo D: Fotografías .....	103

## ÍNDICE CUADRO E ILUSTRACIONES

Tabla N° 1: Antecedentes investigativos .....	13
Tabla No. 2: Población y muestra .....	48
Tabla No. 3: Operacionalización de Variable Independiente (Juegos Didácticos)49	
Tabla No. 4: Operacionalización Variable Dependiente (Proceso Enseñanza-Aprendizaje).....	50
Tabla No. 5: Plan de Recolección de Información .....	51
Tabla No. 6: Género de los estudiantes.....	52
Tabla No. 7: Edad de los niños y niñas .....	53
Tabla No. 8: Lista de Cotejo de 4 años a 4 años 6 meses. ....	54
Tabla No. 9: Lista de cotejo niños/as primer grupo .....	55
Tabla N°10: Resultados lista de cotejo niños/as de 4 años a 4 años 6 meses.....	56
Tabla No. 11: Lista de Cotejo niños/as de 4 años 6 mese a 5 años.....	57
Tabla No. 12: Lista de Cotejo (segundo grupo de niños) .....	58
Tabla No. 13 Resultados lista de cotejo niños/as de 4 años 6 mese a 5 años .....	59
Tabla No. 14: Nivel académico madres de familia .....	60
Tabla No. 15: Edad de las madres de familia.....	61
Tabla No. 16: Juegos didácticos y creatividad.....	62
Tabla No. 17: Juegos didácticos e interés por aprender.....	63
Tabla No. 18: Participación en actividades cotidianas.....	64
Tabla No. 19: Juego como metodología de aprendizaje .....	65
Tabla No. 20: Materiales o recursos para el desarrollo de clase .....	66
Tabla No. 21: Incorporación del juego .....	67
Tabla No. 22: Colaboración de los niños en clase .....	68
Tabla No. 23: Participación de los niños en programas .....	69
Tabla No. 24: Guía didáctica de juegos y aprendizaje.....	70
Tabla No. 25: Beneficios que proporcionan los juegos didácticos .....	71
Tabla No. 26: Verificación (Encuesta a Padres de Familia) .....	72
Tabla No. 27: Modelo Operativo .....	93
Tabla No. 28: Recursos económicos.....	94
Tabla No. 29: Cronograma.....	94
Tabla No. 30: Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.....	95

Gráfico 1: Árbol de Problemas .....	7
Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales .....	21
Gráfico No. 3: Género de los estudiantes.....	52
Gráfico No. 4 Edad de los niños .....	53
Gráfico No. 5 Nivel académico madres de familia .....	60
Gráfico No. 6: Edad de las madres de familia .....	61
Gráfico No. 7: Juegos didácticos y creatividad.....	62
Gráfico No. 8: Juegos didácticos e interés por aprender.....	63
Gráfico No. 9: Participación en actividades cotidianas .....	64
Gráfico No. 10: metodología de aprendizaje .....	65
Gráfico No. 11: Materiales o recursos para el desarrollo de clase.....	66
Gráfico No. 12: Incorporación del juego .....	67
Gráfico No. 13: Colaboración de los niños en clase .....	68
Gráfico No. 14: Participación de los niños en programas.....	69
Gráfico No. 15: Guía didáctica de juegos y aprendizaje.....	70
Gráfico No. 16: Beneficios que proporcionan los juegos didácticos .....	71

*UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO*  
FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION  
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA  
MODALIDAD: SEMIPRESENCIAL.

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA:**

“LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SANTA MARIANA DE JESÚS" DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI”

**AUTORA:** Teresa Elizabeth López Casa.

**TUTOR:** Dr. Mg. Pablo Enrique Cisneros Parra

**Resumen.** Se realiza un análisis sobre la importancia de los juegos didácticos para el proceso enseñanza aprendizaje para lo cual se realiza una investigación de campo porque la realizaremos en el lugar donde está aconteciendo el problema para buscar y dar soluciones a corto plazo para esto se lleva a cabo una investigación bibliografía que nos permita enriquecernos con conocimientos científicos sobre la debida importancia que tienen los juegos didácticos dentro del proceso enseñanza aprendizaje, para adquirir y desarrollar habilidades, destreza y capacidades intelectuales, motoras, afectivas o de lenguaje; ya que al no ser utilizado por la docente del Centro del Centro Educativo se está cohibiendo el desarrollo de la creatividad y de las habilidades y destrezas, tomando en cuenta que el juego es una actividad placentera y fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer y se pretende que la docente utilice los juegos didácticos como estrategia metodológica y que a su vez pueda ser implantada dentro de las actividades de rutina y por ende en su planificación. Con la aplicación de los juegos didácticos se pretende salir de las típicas actividades rutinarias que solo se realizaba en la pizarra y en las hojas de trabajo donde los niños solo aprendían desde su puesto o pupitre cohibiéndole del desarrollo del esquema corporal; con esta nueva estrategia de aprendizaje se anhela que los niños y niñas sean activos y participes de su propio aprendizaje. **Entonces hay que comprobar la hipótesis que dice: La aplicación de los juegos didácticos contribuyen como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi.**

**PALABRAS CLAVES:** Juegos, Didácticos, Estrategia, Metodología, Creatividad, Proceso, Enseñanza, Aprendizaje, Desarrollo significativo, Innato, Aprendizaje Significativo, Guía.

## INTRODUCCIÓN

Capítulo I esta encamina a valorar a los juegos didácticos como una técnica activa de aprendizaje que la docente puede utilizar como una estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años del Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús”.

En este capítulo damos a conocer cómo afecta que en las instituciones los docentes aplican de una manera limitada los juegos didácticos en los diferentes campos del saber en vista de que en los primeros años no se desarrolla acertadamente las competencias, habilidades y destrezas necesarias para su aprendizaje, se ha formalizado la educación inicial y se han convertido en meros transmisores de contenidos, olvidando que en los primeros años de existencia es de vital importancia utilizar el aprendizaje significativo.

Capítulo II buscamos información científica para poder respaldar esta investigación, donde se da conocer la importancia del juego didáctico como estrategia metodológica para el desarrollo del aprendizaje que constituye el elemento primordial dentro de los niños y niñas para la adquisición de habilidades y destrezas; es decir velar por el desarrollo integral del niño y la niña ya que esto se encuentra también establecido en la constitución de la república en el artículo 44. Capítulo III damos a conocer que la investigación es de campo por que se llevara a cabo en el aula de educación inicial del Centro Educativo, es también bibliográfica por que se recopila información de fuentes electrónicas, libros, etc., de igual manera es exploratoria por tener una metodología flexible.

Capítulo realizamos el análisis e interpretación de datos que fue obtenido mediante las encuestas a los Padres de Familia y a la Docente como también se realizó la lista de cotejos a los niños y niñas del establecimiento cuyos resultados

nos ayudaron a palpar el nivel de desarrollo de los niños y a cumplir con la información necesaria para el desarrollo de este capítulo.

Capítulo está compuesto por las conclusiones, a las que hemos llegado después de realizar el trabajo investigativo y como también las recomendaciones que se les pueda considerar.

Capítulo abordamos la propuesta de nuestra investigación donde damos a conocer los posibles juegos didácticos que se puede realizar dentro o fuera del aula para un óptimo aprendizaje de los niños/as.

También los recursos, el cronograma de actividades y las bibliografías de donde se obtuvo la información.

# **CAPÍTULO 1**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1. TEMA DE INVESTIGACIÓN**

**LOS JUEGOS DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO GENERAL BÁSICO "SANTA MARIANA DE JESÚS" DE LA PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA COTOPAXI**

### **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### ***1.2.1. Contextualización del problema***

En Latinoamérica, la Inadecuada selección y aplicación de estrategias metodológicas para el incremento cognitivo a través de juegos didácticos ha influido en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños, disminuyendo sus posibilidades para aprender .Si continua este problema a nivel mundial podrá desencadenarse una serie de dificultades aún más grandes ya que los demás niños podrían irse atrasando en su formación y esto afectaría no sólo el rendimiento de los niños sino toda la estructura educativa de un país (Roguel, 2012).

La educación en el Ecuador, ha venido confrontando serios problemas, hoy día educar es una tarea difícil, ardua y muchas veces decepcionante dadas a las condiciones en las que se encuentran los estudiantes, en el ambiente en el que viven tanto en la familia, la escuela o medio social donde este se desenvuelva.

Por ello el problema de aprendizaje cada vez es notorio en las instituciones educativas sobre todo en las que se encuentran ubicadas en la zona rural, la mayoría de estas no ponen en práctica los juegos didácticos para facilitar la



retención de la información en los estudiantes. Los juegos didácticos vienen a ser en el proceso de enseñanza aprendizaje, un modelo de encuentro con el saber un poco más dinámico, más participativo y quizás menos agresivo con el educando.

**SALAS**, Christopher. Integración de los Juegos didácticos en el PEA. 2010.

**Recopilado de:**

<http://clubensayos.com/imprimir/Integracion-De-Los-Juegos-Didacticos/4920.html>

La realidad en nuestro país en cuanto a la educación, parte de la falta de actualización por parte de los docentes, Si bien es cierto el Ministerio de Educación organiza cursos de actualización pero lamentablemente no son tomadas en cuenta todas las áreas como: química y Biología, Ciencias Naturales, etc; lo que produce ausencia de estrategias metodológicas innovadoras y juegos didácticos por parte de los docentes.

**SALAS**, Christopher. Integración de los Juegos didácticos en el PEA. 2010.

**Recopilado de:**

<http://clubensayos.com/imprimir/Integracion-De-Los-Juegos-Didacticos/4920.html>

En la provincia de Cotopaxi, en ciertos establecimientos se puede vivenciar que las docentes utilizan de manera poco frecuente los juegos didácticos como estrategia metodológica para la enseñanza de los niños, sin tomar en cuenta que estas actividades es una de las herramientas metodológicas más importantes dentro del aprendizaje, permitiendo resolver las tareas de la educación en una forma lúdica e interesante para los niños.

A nivel educativo los niños y niñas de educación inicial presentan dificultades en el proceso de aprendizaje en los diferentes campos del saber en vista de que en los primeros años no se desarrolla acertadamente las competencias, habilidades y destrezas necesarias para su aprendizaje, se ha formalizado la educación inicial y se han convertido en meros transmisores de contenidos, olvidando que en los primeros años de existencia es de vital importancia utilizar el aprendizaje significativo y las artes como eje transversal, dando poca importancia el uso de nuevas estrategias que se deben contemplar dentro del plan de clase.

La educación en Cotopaxi, debe tener características que se enfoquen a la lúdica y el juego como base fundamental del aprendizaje, por ello, es necesario, apartarse de la teorías conductistas - positivistas, las cuales para explicar el comportamiento lúdico sólo lo hacen desde lo didáctico, lo observable, lo mensurable. Radicando un problema al no comprender las teorías del psicoanálisis, que estudian al juego desde los problemas de la interioridad, del deseo, del inconsciente o desde su simbolismo. (Guerra, 2012)

**MONTALVO, Susana & MONTALVO, José. Estudios de las Estrategias Metodológicas. 2010.**

**Recopilado de:**

<http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/469/1/FECYT%20941%20TESIS%20FINAL.pdf>

En el Centro Educativo General Básico "Santa Mariana de Jesús, se puede observar el interés de los docentes por incluir los juegos didácticos en las áreas académicas, con el fin de que el estudiante adquiera y perfecciones las habilidades físicas, mentales y cognitivas, los juegos didácticos desarrolla la capacidad de que el estudiante exprese de manera espontánea sus ideas, pensamientos y de esta manera él construya su propio conocimiento. Pero lamentablemente la institución no cuenta con recursos y los materiales que posee se encuentran en mal estado y desactualizados.

Además las jornadas de trabajo, donde los niños tienen poca interacción con sus compañeros, ya que las actividades se realizan en forma rápida ya que se debe cumplir con los objetivos fijados y no se toma en cuenta el impartir una educación de calidad, se está forzando al niño a mecanizar y no a reflexionar y peor aún proponer soluciones a problemas que surgen en el aula de clase, sin tomar en cuenta sus intereses y potencialidades.

En el Centro Educativo General de Educación Básica "Santa Mariana de Jesús", esta institución está representada por el Lic. Nivaldo Chasi en calidad de director y 15 docentes, la institución tiene 40 años de funcionamiento, para lo cual el Sr. Director ha realizado autogestiones y han trabajado en conjunto con los docentes

y Padres de Familia y hoy en día cuentan con una excelente infraestructura que cumple con los requerimientos establecidos dentro de la ley de educación en los ambiente internos y externos.

Dentro del establecimiento se puede mencionar que una parte del personal docente utiliza en forma limitada los juegos didácticos en esto se debe a que las maestras no les dan demasiada importancia al valor significativo que tienen estas actividades, dando prioridad únicamente a la enseñanza dentro del aula y solo con hojas de trabajo; las diferentes causas por la que no se aplique el juego como una estrategia de aprendizaje por parte del docente inciden directamente en el rendimiento de los niños, además no se les motiva hacia un razonamiento lógico y los limita al desarrollo y progreso del aprendizaje de los niños y niñas de esta institución.

### 1.2.2. Análisis Crítico

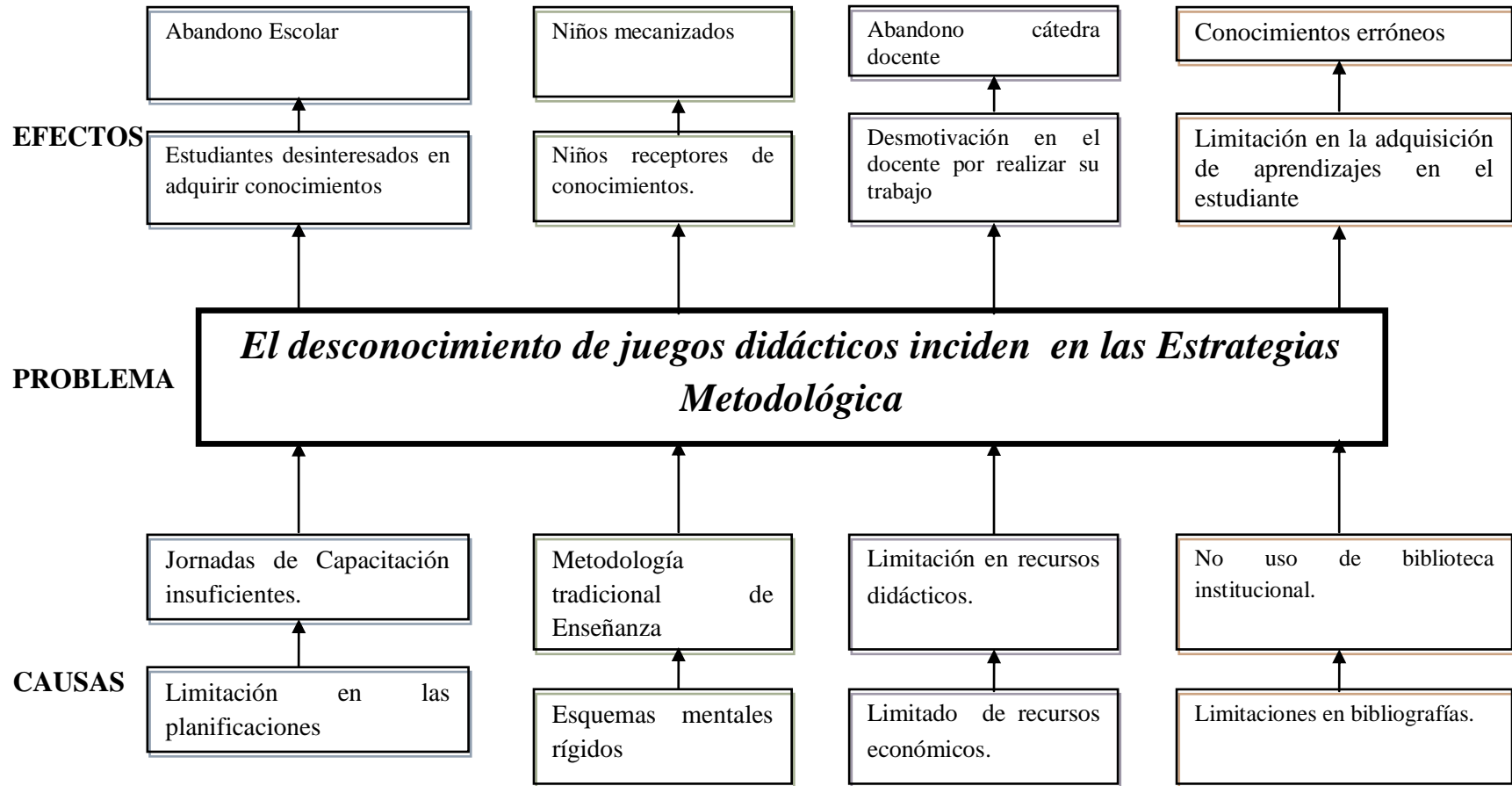


Gráfico 1: Árbol de Problemas

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

**Las jornadas de capacitación para el docente**, pues son necesarias para que los mismos actualicen sus conocimientos y potencialicen sus capacidades, sus técnicas, su metodología, en torno a didáctica, juegos, etc. y de esta manera puedan transformar sus clases en innovadoras y motivadoras para que el estudiante deje de lado el desinterés e interactúe dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

**Metodología tradicional de enseñanza**, todavía tenemos docentes que imparten sus clases en la pizarra donde el estudiante es el receptor del conocimientos donde el estudiante no razona, no analiza los conocimientos transmitidos por el docente, formando estudiantes mecanizados que tienen limitación en su formación educativa.

**Limitación en recursos y juegos didácticos**, la institución no cuenta con material didáctico ni recursos actualizados, pues el docente debe acoplarse a lo que cuenta la institución donde el docente trata de transmitir su conocimiento pero lamentablemente las condiciones del medio no las permite, ocasionando vacío dentro del proceso formativo del estudiante.

**Docentes limitados a la utilización de libros**, donde el docente se limita a utilizar el libro del ministerio y no promueve estrategias que permitan despertar el interés por adquirir aprendizajes significativos en el estudiante, el docente solo se limita a cumplir con su horario de trabajo y a cubrir sus planificaciones sin tomar en cuenta las capacidades del estudiante.

### ***1.2.3. Prognosis***

Si no se toma las medidas necesarias para dar solución a la problemática de la aplicación de los juegos didácticos como estrategia metodológica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje tendremos:

Personas inseguras de sí mismo y en sus capacidades, Conformistas, sin necesidad de investigar, Falta de control en sus decisiones, incapacidad de comunicación, Poca capacidad de razonar

#### ***1.2.4. Formulación del problema***

¿Cuál es la incidencia de la aplicación de los juegos didácticos en las estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años enel Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi”?

#### ***1.2.5. Interrogantes***

- ¿Se puede utilizar los juegos didácticos como estrategia de aprendizaje?
- ¿Se considerara que los niños que han jugado didácticamente son personas activas y creativas?
- ¿Las docentes deberían utilizar juegos didácticos como Estrategias Metodológicas?
- ¿Dentro del Sistema Educativo se puede considerar a los juegos didácticos como una técnica activa de aprendizaje?
- ¿Existe una alternativa de solución a la problemática planteada?

#### ***1.2.6. Delimitación del problema de investigación***

##### ***Delimitación de contenido***

**Campo:** Social

**Área:** Educativo

**Aspecto:** Juegos Didácticos y Estrategia Metodológica

##### ***Delimitación espacial***

**CANTÓN:** Latacunga

**PROVINCIA:** Cotopaxi

**PARROQUIA:** Guaytacama

**A quien se va investigar:** niños y niñas de 4 a 5 años.

### ***Delimitación temporal***

El presente trabajo investigativo se llevó a cabo en el periodo comprendido entre Septiembre del 2012 a Abril del 2013.

### **1.3. JUSTIFICACIÓN**

A través de este trabajo investigativo se pretende demostrar la **IMPORTANCIA** de los juegos didácticos que constituyen un papel fundamental para el desarrollo del aprendizaje de los niños los cuales deben ser formados por estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje en el área educativa.

Este tema de investigación es de gran **INTERÉS** porque da a conocer como incide las estrategias metodológicas en el proceso de aprendizaje de los niños/as de 4 a 5 años del Centro Educativo General “Santa Mariana de Jesús”, para reforzar los conocimientos, para ponerlos en práctica en el trabajo docente con la finalidad de brindar una educación de calidad con calidez.

Es **NOVEDOSA** también pues desde el lugar de docente, en el aula, puede favorecer como una técnica activa de aprendizaje para que los niños y niñas sientan satisfacción e interés por asistir a la institución con el deseo de querer transformar su realidad observándole desde un punto de juego que no se centra en una simple apariencia; ya que las actividades pedagógicas se puede aplicar mediante el juego.

Este proyecto es de gran **UTILIDAD** porque las actividades pedagógicas se puede aplicar mediante el juego que esto representa salir de la rutina, del aula y la clase tradicional permitiendo la organización del hacer educativo, las estrategias metodológicas que es el medio que permite conocer el grado de alcance de los objetivos fijados dando la capacidad de responder satisfactoriamente a las necesidades de la sociedad.

La presente investigación es **FACTIBLE** porque se cuenta con la autorización de las autoridades y la colaboración de docentes, estudiantes y padres de familia del centro general de educación básica “Santa Mariana de Jesús” de la parroquia de Guaytacama Cantón Latacunga que me fue de mucha ayuda durante el proceso de mi investigación que me dieron la información real y necesaria sobre mi problema. Se dispone además de suficiente información bibliográfica la misma que permitirá sustentar el estudio de las dos variables que me permitirá el desarrollo del marco teórico.

Los **BENEFICIARIOS** de esta investigación son los padres de familia, estudiantes y por supuesto la institución educativa, adquirirán nuevas formas de conocimiento, podrán tener una nueva visión del problema que los afrontarán con diversas estrategias metodológicas innovadoras para que los niños y niñas reciban una educación de mejor calidad y los educadores reorienten sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

La **ORIGINALIDAD** del presente estudio parte del hecho de que el mismo resulta ser de investigación, análisis, y desde luego mi autoría.

## **1.4. OBJETIVOS**

### ***1.4.1. Objetivo General***

- Determinar la incidencia de la aplicación de los juegos didácticos en las estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi.



#### ***1.4.2. Objetivos Específicos***

- Diagnosticar cuales son las causas por la que no se aplica los juegos didácticos para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi.
- Analizar que estrategias metodológicas se puede implementar para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica “Santa Mariana de Jesús de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi.
- Proponer una alternativa de solución mediante una guía de juegos didácticos.

## CAPITULO 2

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Una vez revisado la bibliografía de la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se han encontrado los siguientes trabajos de investigación similares:

**Tabla N° 1:** Antecedentes investigativos

TEMA	AUTOR	DATOS DE REFERENCIA
USO DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y SU INFLUENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA LÓGICA MATEMÁTICA DE LOS ESTUDIANTES DEL SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA "ROSA ZARATE" DEL CANTÓN SALCEDO	Pumasunta Bombón Irma Natali	<b>TUTORA</b> Dr. Victor Hugo Abril <b>N° TESIS</b> 782 <b>AÑO</b> 2012
<b>CONCLUSIONES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El docente no está capacitado en estrategias metodológicas actuales para lograr un mejor proceso de enseñanza al momento de impartir la clase lo cual está perjudicando al estudiante en su aprendizaje y en su rendimiento escolar.</li> <li>• Los estudiantes no realizan ejercicios mentales de razonamiento lógico, para desarrollar la inteligencia lógica matemática por lo que tiene dificultades y no pueden realizarlo convirtiéndose en entes pasivos en la hora de clase</li> </ul>		
<b>RECOMENDACIONES</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es recomendable que el docente utilice correctamente las estrategias metodológicas para desarrollar la inteligencia lógica matemática en los estudiantes con el objetivo de que los alumnos sean personas creativas, críticas, sin dificultades en el aprendizaje y con un excelente rendimiento escolar.</li> <li>• Que las autoridades de la institución educativa exijan a los docentes que se actualicen y se capaciten en estrategias metodológicas para mejorar el aprendizaje de los alumnos y no tengan problemas en su aprendizaje.</li> </ul>		

<b>TEMA</b>	<b>AUTOR</b>	<b>DATOS DE REFERENCIA</b>
LA UTILIZACION DE JUEGOS DIDACTICOS EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS NIÑOS(AS) ESPECIALES DE LA ESCUELA ESPECIAL "GLADYS FLORES MACIAS" DEL CANTON GUARANDA PROVINCIA DE BOLIVAR, EN EL PERÍODO NOVIEMBRE 2009 A MARZO 2010.	Guerra Aragón Yolanda Ermenia	<b>TUTOR</b> Dr. Mg. José Ignacio Merino <b>N° TESIS</b> 754 <b>AÑO</b> 2010
<p><b>CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La mayoría de las maestras no emplean Juegos Didácticos que desarrollen la motricidad fina de los niños (as).</li> <li>• Los niños (as), en un gran porcentaje presentan poco desarrollo de la motricidad fina ya que tiene dificultades para la manipulación de objetos.</li> <li>• Las maestras no cuentan con una guía sobre juegos Didácticos, que estimulen el desarrollo de la Motricidad fina en los niños (as)</li> </ul> <p><b>RECOMENDACIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar más sistemáticamente Juegos Didácticos que ayuden al desarrollo de la motricidad fina de los niños (as)</li> <li>• Que las maestras empleen juegos didácticos para desarrollar la Motricidad Fina.</li> <li>• Estimular el desarrollo de la motricidad fina en los niños(as) por parte de las maestras</li> </ul>		
<b>TEMA</b>	<b>AUTOR</b>	<b>DATOS DE REFERENCIA</b>
ELABORACION Y APLICACIÓN DE MATERIAL DIDACTICO PARA DESARROLLAR APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JOSE BENIGNO GRIJALVA DE LA COMUNIDAD SAN JOSE DE TINAJILLAS, PARROQUIA GARCIA MORENO, CANTON BOLIVAR, PROVINCIA DEL CARCH	Revelo Cabrera Zulma Andrea	<b>TUTOR</b> Aguas Garcés Georgina Piedad <b>N° TESIS</b> 177 <b>AÑO</b> 2010
<p><b>CONCLUSIONES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El uso de material didáctico facilita el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas.</li> <li>• El material didáctico novedoso ayuda a desarrollar en los niños la creatividad.</li> <li>• Al utilizar material didáctico con los niños del Primer Año desarrollaremos sus potencialidades</li> </ul>		

## **RECOMENDACIONES**

- Es importante que los docentes utilicen material didáctico adecuado, llamativo, en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- El material didáctico a utilizarse debe ser de fácil manejo para que así el estudiante no tenga dificultad con el mismo.
- El material didáctico debe ser acorde a la edad evolutiva del niño y la niña.

**Elaborado por:** Teresa López

## **2.2.FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

La educación es una actividad cultural y su finalidad es concientizar al ser humano intelectualmente logrando su desarrollo personal con una finalidad bien orientada, de esta manera el ser humano ya educado es una herramienta de producción para la sociedad y su familia.

La investigación se ubica en el Paradigma crítico-propositivo:

Crítico porque analiza una realidad social, cultural y educativa de la problemática que se está investigando.

Propositivo por cuanto busca plantear una alternativa de solución a la problemática de Los Juegos Didácticos como Estrategia Metodológica en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los niños de 4 a 5 años del Centro Educativo General Básico "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga provincia Cotopaxi.

### ***2.2.1. Fundamentación Ontológica***

La realidad está en constante cambio y transformación por lo tanto la investigación busca que la problemática de Los Juegos Didácticos como Estrategia Metodológica en el Proceso Enseñanza Aprendizaje; puede ser mitigado, y de ser posible revertido en función del desarrollo de los estudiantes a

nivel personal, familiar y profesional. Privilegiando el desarrollo intelectual y el desarrollo de las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales; y de esta manera mejorar el Rendimiento Académico.

### ***2.2.2. Fundamentación Epistemológica***

La investigación será asumida desde un enfoque epistemológico de totalidad concreta. Por cuanto las causas de la problemática de Los Juegos Didácticos como Estrategia Metodológica en el Proceso Enseñanza Aprendizaje, que son varias. Este hecho se desarrolla en diferentes escenarios, produce múltiples consecuencias; por lo tanto en función de este estudio se busca la transformación positiva tanto del objeto como del sujeto de la investigación.

### ***2.2.3. Fundamentación Axiológica***

La investigación busca rescatar y resaltar los valores de dignidad, responsabilidad y solidaridad en los estudiantes, para que desde esa perspectiva asuman con una visión y orientación consciente, su papel de gestores del cambio positivo de la sociedad.

### ***2.2.4. Fundamentación Sociológica***

La investigación está inmersa en la teoría del conflicto por cuanto Los Juegos Didácticos como Estrategia Metodológica en el Proceso Enseñanza Aprendizaje, se produce por falta de capacitación para que los docentes puedan sensibilizar sobre esta problemática, y esto conlleva condiciones de desigualdad de oportunidades de vida. En una sociedad en donde una minoría tiene mucho y una mayoría tiene muy poco.

### ***2.2.5. Fundamentación Pedagógica***

La posibilidad de entender y ayudar a motivar a los estudiantes obtener conocimientos es lograr que se concientice en el estudiante sobre la los juegos didácticos; y así lograr niveles de realización ser más responsables autónomos y que puedan desafiar retos sin temor a fracasar y desarrollar habilidades de comportamiento social que le permiten estar a gusto con el ambiente donde se desarrollan

## **2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

### **Constitución de la República del Ecuador.**

#### **Capítulo segundo, Derechos del buen vivir Sección primera**

#### **Sección quinta**

#### **Niñas, niños y adolescentes**

**Art. 44.-** El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

**Art. 45.-** Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar. El Estado garantizará su libertad de expresión y asociación, el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas Asociativas.

### **Código de la niñez y la adolescencia**

**Art. 1. Finalidad.-** Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y Adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y Equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

**Art. 48. Derecho a la recreación y al descanso.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos

seccionales promocionar e inculcar en la niñez y Adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.

### **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 26.-** La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

**Art. 27.-** La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.



## **Plan del buen vivir**

La educación, entendida como formación y capacitación en distintos niveles y ciclos, es indispensable para fortalecer y diversificar las Capacidades y potencialidades individuales y sociales, y promover una ciudadanía participativa y crítica. Es uno de los medios más apropiados para facilitar la consolidación de regímenes democráticos que contribuyan la erradicación de las desigualdades económicas, políticas, sociales y culturales.

## 2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

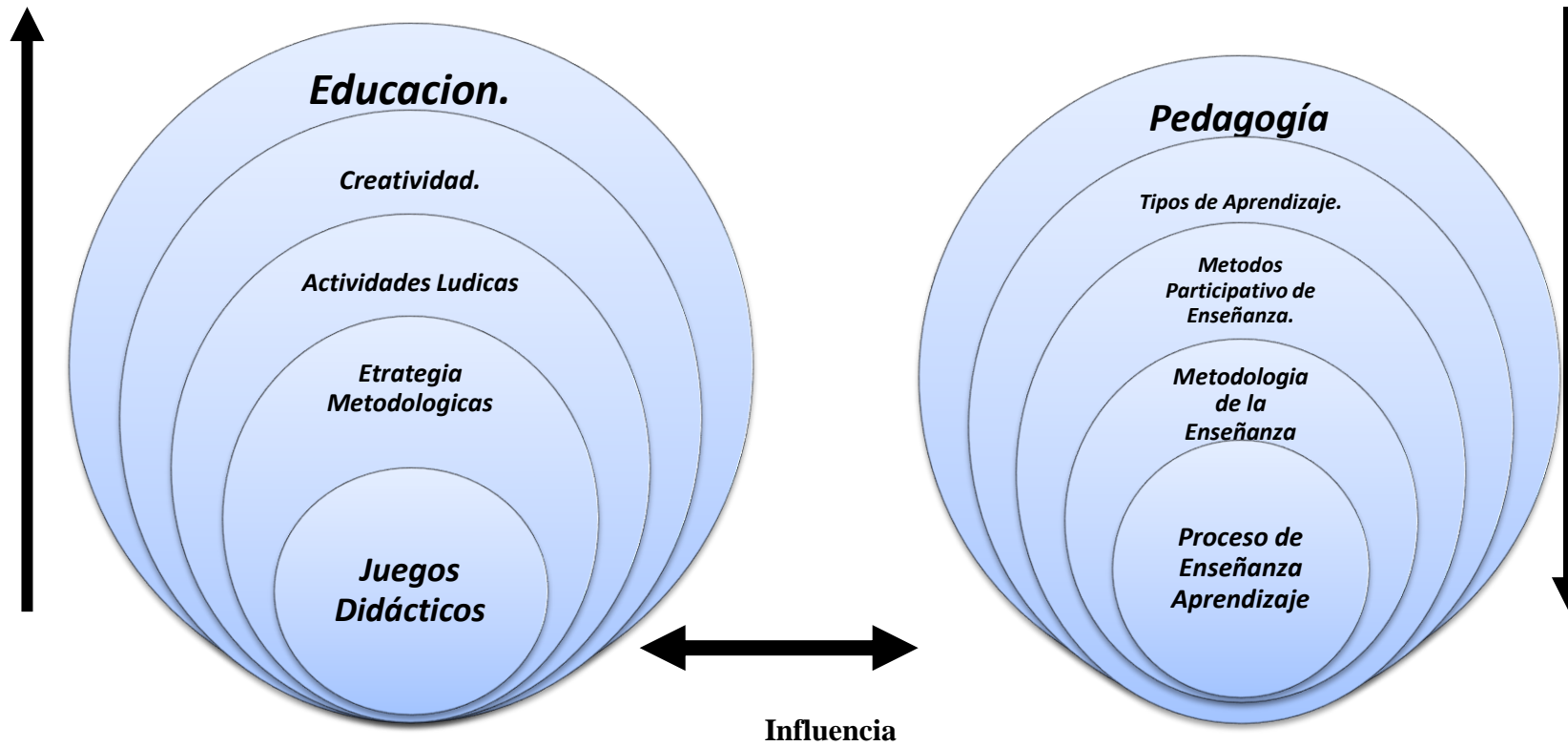


Gráfico No. 2: Categorías Fundamentales  
Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

#### ***2.4.1. Variable Independiente (Juegos Didácticos)***

### **JUEGOS DIDACTICOS**

**Bautista (2012 s/p)** “Es necesario admitir que la comprensión del juego como método y recurso didáctico, como medio y fin en sí mismo, se constituye como el resultado de establecer una hipótesis -que se evidencia en la práctica- sobre el comportamiento de niños y niñas en sus primeros años de edad escolar.

Para admitir esto, no solamente en su sentido más superficial, sino sobre todo en el ámbito de toda propuesta que desde la ciencia pedagógica puede ofrecerse al ámbito educativo, es necesario acudir, además, al estudio del significado del juego, su definición y características, de los supuestos lúdicos que aparecen en el comportamiento infantil y en todo juego.

Reduciendo al máximo estas pretensiones, necesarias para tales propósitos y sin perder el sentido y el significado del juego como método didáctico y, en ello, como recurso y estrategia para la atención a la diversidad, nos proponemos a continuación recoger las características fundamentales del juego infantil (muchas de ellas válidas para referirnos también al juego de niños y niñas, de manera que tengamos mejores argumentos para comprender la utilidad de éstos juegos en el caso de una atención educativa a la diversidad.

El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. La actividad lúdica procura placer, es una actividad divertida que generalmente suscita excitación, hace aparecer signos de alegría y siempre es elevada positivamente por quien la realiza. El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida. El juego no admite imposiciones externas, el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, libre para elegir el personaje a representar y los medios con los que va a realizarlo. Pero pese a que el juego es el reino de la libertad y de la arbitrariedad presenta una paradoja: el hecho de comportar al niño restricciones internas

porque se ha de ajustar a las pautas de acción del personaje y cuando el juego es grupal, acatar las reglas de juego.

Estas características de la propia dinámica del juego son las que se utilizan en muchas ocasiones para la creación de determinados hábitos sociales que permiten a las personas vivir en comunidad, en donde reglas, normas, libertad, autonomía y responsabilidad se conjugan como fórmulas para la creación de espacios de convivencia. El juego es una finalidad sin fin, aunque estamos seguros de que con lo afirmado anteriormente se entiende cómo hay que matizar tal expresión.

El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas, y por ello se centran en el utilitarismo o se convierte en un medio para conseguir un fin, pierde la atracción y el carácter de juego. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto. Es más una actividad de disfrute, que un esfuerzo destinado a un fin.

El juego es autoexpresión, descubrimiento del mundo exterior y de sí mismo. En el juego el niño expresa su personalidad integral, pero no sólo es una oportunidad de autoexpresión para él, también es una actividad significativa de las posibilidades de descubrimiento, de exploración y experimentación con las sensaciones, con los movimientos, con las relaciones, a través de las cuales el niño descubre y se descubre a sí mismo. Es, además, un proceso de descubrimiento de la realidad exterior, a través del cual va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo”.

## **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

La estrategia de enseñanza son el tipo de experiencias o permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del

docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. Estas estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, condiciones que el maestro crea para favorecer el aprendizaje del infante. Define cómo se van a producir las interacciones entre los infantes y los materiales didácticos.

Desde estos enfoques metodológicos se valoran y priman los procesos y estrategias metodológicas activas y participativas que movilicen la capacidad mediadora de las personas y aprovechen el valor añadido de las diferencias, ampliando el potencial de conocimiento y aprendizaje. Bajo estos principios, se deben aplicar criterios y procedimientos flexibles de evaluación y promoción acompañados de servicios continuos de apoyo y asesoramiento orientados a la globalidad de los centros e instituciones educativas.

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con las estudiantes que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Estas estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades. Se vinculan con el aprendizaje significativo y con el aprender a aprender. La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de

aprendizaje requiere que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos de las tareas.

Las estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente permitiendo la construcción de conocimiento escolar y en particular intervienen en la interacción con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontánea de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente.

Para **SANCHEZ (1984 pág. 54)** “En ocasiones las estrategias metodológicas son objeto de aprendizaje son tan complejas que no se pueden aprender todas de una vez y deben ser aprendidas por partes para adecuarse al ritmo de aprendizaje de los niños.”

Para determinar las estrategias a utilizarse debe tomar en cuenta:

- Las características de la destreza a enseñar las actividades deben ser analizadas desde el punto de vista funcional y estructural para determinar las exigencias que pueden plantear para el aprendizaje, por ejemplo una destreza compleja, compuesta o seriada debe ser enseñada mediante una estrategia analítica mientras una destreza discreta, continua o simple debe ser planteada de forma global.
- Las posibilidades de los niños : Según el estado evolutivo del alumno puede afrontar las exigencias que la destreza plantea o no, por ejemplo con niños pequeños debe adoptar estrategias globales con reducción de la dificultad antes que analíticas ya que le resulta costoso integrar las partes que componen una destreza.
- Los objetivos de la enseñanza: El aprendizaje de una destreza determinada no se produce aisladamente si no en relación con otras destrezas que han

de ser aprendidas después por tanto unas estrategias u otras en el aprendizaje actual permite o no su aplicación a los aprendizajes futuros.

## **ACTIVIDADES LÚDICAS**

Según **JIMENEZ, V (2003 pág. 176 )**, describe: “la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano, psíquico, social, cultural y biológica”.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Siempre hemos relacionado a los juegos, a la lúdica y sus entornos, así como a las emociones que producen, con la etapa de la infancia y hemos puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y la verdad es que ello dista mucho de la realidad, pues que el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darnos cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en forma de rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones artísticas, tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico e inclusive en las terapias. Lo lúdico genera un ambiente agradable de emociones, gozo y placer."

Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano, inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial, conscientes de que los seres humanos nos mantenemos en un continuo proceso de aprendizaje desde que nacemos y permanentemente mientras tenemos vida.

La lúdica está presente en la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y alumnos, entre docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

MOLVINK (2008 s/p) “La actividad lúdica constituye de manera inequívoca, un elemento potencializado de las diversas esferas que configuran la personalidad de los niños. El desarrollo psicosocial de una personalidad integral, se obtiene de manera especial en el juego. Así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, espacio a donde se acude para distenderse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

El juego es sin lugar a duda, un fenómeno único que puede tener diferentes manifestaciones pero que siempre están vinculados a la vida y a la educación de la nueva generación.

La actividad lúdica constituyen la actividad fundamental en la edad preescolar y mediante sus distintas variantes: juegos de imitación, de movimientos, de mesa, didácticos y esencialmente , el juego de roles, también a veces llamado dramatizado, los niños siente alegría, placer, satisfacción emocional, lo que al mismo tiempo enriquece sus conocimientos ,sus representaciones, su motivación, su interés, contribuye a la formación de sus actitudes, de sus cualidades, en fin a todo su desarrollo y crecimiento personal.



## **CREATIVIDAD**

Según **JIMENEZ, V (2003 pág. 234)**. “La creatividad es una de las capacidades más importantes y útiles del ser humano porque es aquella que le permite, justamente, crear nuevas cosas e inventar nuevas cosas a partir de lo que ya existe en el mundo. Si tenemos en cuenta que el ser humano se caracteriza por adaptar la naturaleza y lo que lo rodea a sus necesidades, comprenderemos por qué entonces en esto es central la creatividad: la capacidad de pensar en algo nuevo y mejor es lo que hace que la sociedad y la civilización humana avance en definitiva hacia nuevas y mejores formas”.

La creatividad se relaciona entonces directamente con el acto de crear. Sin embargo, en la mayoría de los casos el concepto se relaciona con cuestiones artísticas, por ejemplo creatividad para una nueva obra pictórica, etc.

La creatividad se basa siempre en una idea abstracta y no concreta que puede estar inspirada por cosas, objetos o situaciones ya existentes. Así, la creatividad supone trabajar con lo que ya poseemos a nuestra disposición pero transformarlo (en mayor o menor medida) para crear con eso algo completamente nuevo. La creatividad es, a la vez, una proyección abstracta de algo que se puede llegar a construir, por lo cual siempre implica un ejercicio de mirar hacia un futuro a través de ese elemento que se crea.

Es por esto que la creatividad es un rasgo esencial de la persona y si bien hay algunas personalidades que pueden tener un sentido de la creatividad más desarrollado que otras, todos en algún modo somos capaces de crear y de inventar nuevas cosas, ideas o reflexiones tomando en cuenta el bagaje cultural ya existente.

Lógicamente, para ser creativo en una materia determinada, no es necesario tener todas las funciones anteriores. Sin embargo, además de algunas de las funciones

comunes anteriores se deberán tener tanto las capacidades elementales de la inteligencia asociadas a dicha materia como las capacidades específicas de la misma que no forman parte de la inteligencia; en consecuencia, pienso que las personas inteligentes tienen tendencia a ser creativas, siendo dicha tendencia más acusada cuanto mayor es la inteligencia; a la inversa, la tendencia también existe pero, a mi juicio no sería tan intensa”.

Según la psicóloga CONSTANZA BAEZA (2005 pág. 11) el desarrollo de la creatividad es clave si queremos tener niños independientes en su forma de pensar, que puedan asimilar bien las situaciones que viven, que sean sensibles al entorno, y que logren una inclinación hacia la exploración del mundo que los rodea. Debido a esto, la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje del niño, y debe ser estimulada.

Primero que todo es básico, al niño cuando muestre deseos de expresarse cantando, bailando, escribiendo, pintando, u armando rompecabezas al contrario, si el niño no muestra el impulso por sí mismo, hay que llevarlo a que sienta deseos de hacerlo así, por ejemplo, una ayuda sería comprarle juegos de construir como legos, y que él arme sin seguir el catálogo. Otra buena idea, puede ser que cuando estén juntos inventen una canción, o incluso tú empieces a contar un cuento con la condición de que él lo continúe por otro lado, cómprale música, enséñalo a bailar, déjalo pintar con las manos, y con su cuerpo. Dibujar y pintar es clave en el crecimiento emocional de nuestros hijos, pues así es como se apropian de imágenes que luego representarán su mundo.

Otra actividad importantísima es llevarlos a jugar al aire libre, que se interesen por ese universo que está afuera, con animalitos y plantitas que hay que cuidar. Su curiosidad es mucha y es en estos momentos cuando debemos tratar de satisfacerla, así ellos querrán saber más y más.

## **EDUCACIÓN**

La educación es un proceso de socialización, culturizando a las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas, intelectuales, habilidades y destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social. Además la educación ayuda y orienta al educando para conservar y utilizar los valores, fortaleciendo su identidad nacional.

De acuerdo con LEIVA (2003 pág. 47) “Proceso mediante el cual se inculcan y asimilan los aspectos culturales, morales y conductuales necesarios para ofrecer las respuestas adecuadas a las situaciones vitales con las que se encuentra el individuo, de forma que se asegura la supervivencia individual, grupal y colectiva.

La educación constituye el medio fundamental para hacer posible el desarrollo integral de las sociedades, y permite estar alerta y preparado para los grandes cambios que día a día experimentamos en los diversos campos de la vida humana, en el desarrollo de la investigación acción participativa, científica, tecnológica y humanística, en el acceso y distribución de la información, en las formas de organización de las economías de los países, en las dinámicas sociales y en la geopolítica mundial.

Ante esta nueva realidad, la educación durante toda la vida y la formación profesional integral son los pilares de las reformas políticas, sociales y económicas en las que se preparan nuestras sociedades para encarar los retos del siglo XXI.

En una educación de buena calidad el desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes de los alumnos son los propósitos centrales, son las metas a las cuales los profesores, la escuela y el sistema dirigen sus esfuerzos. Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo.

La educación ecuatoriana tiene la responsabilidad de dar a niños/as, jóvenes, señoritas, hombres y mujeres, los medios necesarios y las herramientas que nos permita aprovechar todas las oportunidades, consolidándonos mediante la cooperación mutua así fortalecerán el verdadero concepto de educación. Debemos luchar por una educación básica de calidad sin olvidar que en la enseñanza en la ciudad no debe ser diferente a la del campo más bien se debe aprender a aprehender, despertar a la curiosidad desde sus inicios y lo más importante ayudarlos a desarrollarse en el campo investigativo ya que desde la educación inicial se va formando a los futuros emprendedores.

La educación es muy importante, porque a través de ella se logra que todos los niños y jóvenes del país tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel que son los factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación.

### **Educación y conocimiento**

La educación es un hecho personal, puesto que supone la adquisición y perfeccionamiento de la personalidad del individuo. Sin embargo, es un proceso que se basa en el contacto humano puesto que, hay interacción entre educador y educando. La educación es un proceso intencional donde se busca la autonomía y libertad, debido a que proporciona los instrumentos necesarios para que sea capaz de controlar su conducta ante diversas situaciones.

Básicamente la educación busca que las personas tengan o adquieran algún tipo de conocimiento, para luego poder aplicarlo en diversas situaciones dentro de la sociedad y el medio donde se desarrollan, lo cual ayudara al individuo a sobrevivir de un grupo de personas al utilizar los conocimientos aprendidos para buscar la sobrevivencia de sí mismo y sus subordinados en el medio.

## **La educación en el medio social**

Según el diccionario OCEANO UNO COLOR (1996 pág. 553) "Proceso por el cual una persona desarrolla sus capacidades para enfrentarse positivamente a un medio social determinado e integrarse en él".

Con la adquisición del conocimiento, las personas pueden desarrollar de mejor manera sus capacidades físicas como también mentales dentro de un medio social donde la utilización de los conocimientos adquiridos es necesaria para lograr integrarse dentro de una sociedad dado que, mientras más conocimientos tenga un individuo, mejor será su inserción dentro de cualquier tipo de sociedad y medio en el que se encuentre.

Para que fluya la educación, y el estudiante tenga un aprendizaje significativo es de vital importancia que exista una buena relación entre los miembros que integran la trilogía de la educación como es: el padre de familia, el docente y el estudiante, cada uno de ellos debe cumplir su rol de la mejor manera, pues si uno de los integrantes desmaya en el proceso educativo, la educación no tendrá el éxito deseado, de esta manera cada integrante es indispensable durante el interaprendizaje.

## **La educación en la Educación Inicial**

Según SARRAMANO (1989 pág. 23) "La educación pretende el perfeccionamiento del individuo como persona buscando la inserción activa y consiente del individuo en el medio social".

Durante la vida de una persona existe varias etapas de educación, pues desde que él bebe se encuentra en el vientre de la madre empieza a adquirir conocimientos, así al nacer los primeros educadores son sus padres quienes enseñan a relacionarse con las demás personas, este tipo de educación también es conocido como educación intencionada. En la niñez la necesidad por inmiscuirse en un grupo social, o también conocida como espontánea es necesaria para su desarrollo socio

afectivo, sin embargo el conocimiento de una persona se fundamenta en la escuela donde el conocimiento llega de una manera sistematizada e intencionada.

Dentro de la educación inicial, la educación tiene un papel muy importante pues se encarga de controlar y guiar procedimientos educativos en el cual se enmarca el Proceso Enseñanza Aprendizaje, pues todo acto donde intervenga un facilitador y un aprendiz tiene que ver con educación.

Para SILVESTRE (1999) .Existen tres tipos de educación: la formal, la no formal y la informal.

La educación formal hace referencia a los ámbitos de las escuelas, institutos, universidades, módulos, mientras que la no formal se refiere a los cursos, academias, e instituciones, que no se rigen por un particular currículo de estudios.

La educación informal es aquella que fundamentalmente se recibe en los ámbitos sociales, pues es la educación que se adquiere progresivamente a lo largo de toda la vida.

#### ***2.4.2. Variable Dependiente (Proceso Enseñanza Aprendizaje)***

##### **2.4.2.1. Proceso de Enseñanza Aprendizaje**

Metodología del proceso enseñanza-aprendizaje. El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad. Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y

volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio-histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad.

Enseñanza.

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.

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.

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente. Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos.

Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las [características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.

**Recopilado de:** <http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>

Jan (2011 s/p) “El proceso de enseñanza aprendizaje escolarizado, es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que sus resultados sean óptimos, no es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

El contenido de enseñanza es el componente que caracteriza el proceso docente educativo y está determinado por los objetivos de enseñanza que se concretan en el programa analítico de la asignatura, el cual debe estructurarse con un enfoque sistémico que comprenda un sistema de conocimientos y de habilidades.

Este proceso ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde la identificación como proceso de enseñanza con un marcado énfasis en el papel central del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en la que se concibe el proceso de enseñanza aprendizaje como un todo integrado en el que se pone de relieve el papel protagónico del educando.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestra concepción conforma una unidad que tiene como propósito esencial contribuir a la formación integral de la personalidad del estudiante.

Esta tarea es una responsabilidad social en cualquier país. El proceso de enseñanza-aprendizaje es la integración de lo instructivo y lo educativo.

La primera es el proceso y el resultado de formar a estudiantes capaces e inteligentes. Aquí es necesario identificar la unidad dialéctica entre ser capaz y



ser inteligente. El alumno es capaz cuando se puede enfrentar y resolver los problemas que se le presentan, para llegar a ser capaz tiene que desarrollar su inteligencia y esto se alcanza.

El proceso de enseñanza-aprendizaje comprende lo educativo. Esta faceta se logra con la formación de valores, sentimientos que identifican al hombre como ser social, además, lo educativo comprende su desarrollo.

La esencia de la enseñanza está en la transmisión de información mediante la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, con huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno. En la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que sin llegar a ser del todo perfecto se acerca bastante a la realidad objetiva de la representación que se persigue.

El sujeto aprende de los otros y con los otros; en esa interacción desarrolla su inteligencia práctica y la de tipo reflexivo, construyendo e internalizando nuevos conocimientos o representaciones mentales a lo largo de toda su vida, de manera tal que los primeros favorecen la adquisición de otros y así sucesivamente, de aquí que el aprendizaje pueda ser considerado como un producto y resultado de la educación y no un simple prerrequisito para que ella pueda generar aprendizajes: la educación devendrá, entonces, el hilo conductor, el comando del desarrollo”.

## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

**Metodología** es un vocablo generado a partir de tres palabras de origen griego: *metà* = **más allá**, *odòs* = **camino** y *logos* = **estudio**. El concepto hace referencia al **plan de investigación** que permite cumplir ciertos objetivos en el marco de una **ciencia**. Cabe resaltar que la metodología también puede ser aplicada en el ámbito artístico, cuando se lleva a cabo una observación rigurosa. Por lo tanto, puede entenderse a la metodología como el conjunto de **procedimientos** que determinan una investigación de tipo científico o marcan el rumbo de una exposición doctrinal.

En el ámbito de las ciencias sociales, el recurso de la metodología se enfoca en la realidad de una sociedad para arribar a una conclusión cierta y contundente acerca de un episodio valiéndose de la **observación y el trabajo práctico** típico de toda ciencia.

Es importante la distinción entre el **método** (nombre que recibe cada plan seleccionado para alcanzar un objetivo) y la metodología (rama que estudia el método). El metodólogo no se dedica a analizar ni a verificar conocimiento ya obtenido y aceptado por la ciencia: su tarea es rastrear y adoptar estrategias válidas para incrementar dicho conocimiento.

La metodología es una pieza esencial de toda investigación (método científico) que sigue a la propedéutica ya que permite sistematizar los procedimientos y técnicas que se requieren para concretar el desafío. Cabe aclarar que la propedéutica da nombre a la acumulación de conocimientos y disciplinas que son necesarios para **abordar y entender** cualquier materia. El término proviene del griego *pró* (“antes”) y *paideutikós* (“referente a la enseñanza”)

En otras palabras, la metodología es un recurso concreto que deriva de una **posición teórica y epistemológica**, para la selección de técnicas específicas de investigación. La metodología, entonces, depende de los postulados que el investigador crea que son válidos, ya que la acción metodológica será su

herramienta para analizar la realidad estudiada. La metodología para ser eficiente debe ser disciplinada y sistemática y permitir un enfoque que permite analizar un problema en su totalidad.

Dentro de una investigación pueden desarrollarse muchas metodologías, pero todas ellas pueden encasillarse en dos grandes grupos, la metodología de investigación **cuantitativa y cualitativa**. La primera es la que permite acceder a la información a través de la recolección de datos sobre variables, llegando a determinadas conclusiones al comparar estadísticas; la segunda, realiza registros narrativos sobre fenómenos investigados, dejando a un lado la cuantificación de datos y obteniéndolos a través de entrevistas o técnicas no-numéricas, estudiando la relación entre las variables que se obtuvieron a partir de la observación, teniendo en cuenta por sobre todo los contextos y las situaciones que giran en torno al problema estudiado.

Por otro lado, la metodología también puede ser comparativa (analiza), descriptiva (expone) o normativa (valora). Para saber si conviene utilizar un tipo de metodología u otro, el científico o investigador tiene que tener en cuenta un conjunto de aspectos importantes. Algunas de las preguntas que debe hacerse son: ¿qué resultados espera conseguir? ¿Quiénes son los interesados en conocer los resultados? ¿Cuál es la naturaleza del proyecto?

**Recopilado de:** <http://definicion.de/metodologia/>

## **TÉCNICAS Y MÉTODOS PARTICIPATIVAS DE ENSEÑANZA**

Ante las limitaciones de los métodos y procedimientos de la enseñanza tradicional, sustentados en la actividad del docente y la pasividad del alumno, han surgido variadas respuestas que, desde diferentes bases teóricas y metodológicas, tal como se vio antes, pretenden revolucionar la práctica de la enseñanza y el aprendizaje. Es así que se desarrollan los llamados métodos activos, productivos, problémicos y diversas técnicas de trabajo en grupos, de dinámica grupal.

## **Caracterización de los métodos participativos**

Las características más generales de los métodos participativos son las siguientes:

- Permiten el establecimiento de un estrecho vínculo entre los conocimientos teóricos y su aplicación práctica. La asimilación de conocimientos no se concibe como el único objetivo de la enseñanza, sino también como un recurso para la solución de problemas, tareas o situaciones profesionales o vinculadas con la profesión, en condiciones reales o modeladas. Al ampliar los métodos participativos, es frecuente que se parta de las propias experiencias de los participantes, para abordar la teoría e ir de ésta a la práctica, logrando así conocimientos significativos.
- Los mismos no pretenden la aceptación acrítica de la palabra del maestro, sino que estimulan la búsqueda de la verdad a través del trabajo conjunto de indagación y reflexión, aproximando la enseñanza a la investigación científica, a la actividad productiva y social, brindando una mayor solidez a los conocimientos adquiridos.
- La índole de las tareas a acometer, así como las condiciones en las que éstas se desarrollan, estimulan una mayor actividad cognoscitiva en los estudiantes, así como el desarrollo del espíritu investigativo, la independencia cognoscitiva, la creatividad y la capacidad de autoaprendizaje.
- Las oportunidades que brindan estos métodos para la verbalización, contribuyen al análisis más detallado de los problemas y su instrumentación, promoviendo la capacidad reflexiva de los participantes. En la interacción que se propicia, se socializa el conocimiento individual, enriqueciéndolo y potenciándolo en el conocimiento colectivo, que aparece como producto de la actividad grupal.

**Recopilado de:** [http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php?id=353&a=articulo\\_completo](http://www.ciberdocencia.gob.pe/index.php?id=353&a=articulo_completo)

## **TIPOS DE APRENDIZAJE.**

Para DURKHEIM(1882 pág. 24) manifiesta que en el aprendizaje la importancia de considerar los estilos de aprendizaje como punto de partida en el diseño, ejecución y control del proceso de enseñanza- aprendizaje en el marco de la propia psicología educativa y la didáctica en general, es en sí, lo que concierne principalmente a la labor docente.

## **CLASIFICACION DE LOS APRENDIZAJES**

Valle Arias (1993) enfoque de aprendizaje

**APRENDIZAJE RECEPTIVO:** En este tipo de aprendizaje, el sujeto solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada. El contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, solo se le exige que internalice o incorpore el material que se le presenta de tal manera que en un momento posterior pueda recuperarlo.

El alumno recibe el contenido que ha de internalizar, sobre todo por la explicación del profesor, el material impreso, la información audiovisual, los ordenadores.

**APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.-** El estudiante debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su **estructura cognitiva**. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor. En este tipo de aprendizaje el individuo tiene una gran participación. El instructor no expone los contenidos de un modo acabado; su actividad se dirige a darles a conocer una meta que ha de ser alcanzada y además de servir como mediador y guía para que los individuos sean los que recorran el camino y alcancen los objetivos propuestos.

En otras palabras, el aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender.

Constituye un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos.

**APRENDIZAJE MEMORISTA:** El docente sólo se limita a dictar conocimientos que serán memorizados por el alumno, más no son realmente comprendidos (ej. las tablas de multiplicar, las fórmulas matemáticas etc.).

El objetivo es “llenar” de información al alumno, “acabar” los temas de la asignatura, así no se haya encontrado el significado de los contenidos.

Este tipo de aprendizaje se logra mediante la lectura repetitiva y constante, para que así quede alojada en nuestra memoria y luego poder repetirla sin comprender nada.

El aprendizaje que pueda existir sólo es para el alumno, quien sólo se limita a recibir los nuevos conocimientos.

**APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO** La adquisición del conocimiento se produce por la enseñanza de estos por parte del docente (exposición), o mediante el descubrimiento (análisis) de los alumnos.

La nueva información queda almacenado en la memoria comprensiva, es decir que dichos conocimientos puedan ser aplicados en la resolución de problemas en el futuro.

El aprendizaje se adquiere asociando los nuevos conocimientos con los previos, relacionándose y reconstruyendo la nueva información.

El aprendizaje es para ambos (docente y alumno), es decir existe una “retroalimentación”.

## **LOS SERES HUMANOS APRENDEN DE TRES MANERAS:**

### **APRENDIZAJE AUDITIVO**

- Las personas auditivas aprenden mejor cuando reciben las explicaciones oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona. En un examen, por ejemplo, el alumno auditivo necesita escuchar su grabación mental para poder pasársela a las personas que memorizan de forma auditiva no pueden olvidarse ni una palabra, porque no saben seguir. Es como cortar la cinta de una caseta.

El sistema auditivo no permite relacionar conceptos o elaborar conceptos abstractos con la misma facilidad que el sistema visual y no es tan rápido. Es, sin embargo, fundamental en el aprendizaje de los idiomas, y naturalmente, de la música

### **APRENDIZAJE VISUAL**

El Aprendizaje Visual se define como un método de enseñanza/aprendizaje que utiliza un conjunto de Organizadores Gráficos (métodos visuales para ordenar información), con el objeto de ayudar a los estudiantes, mediante el trabajo con ideas y conceptos, a pensar y a aprender más efectivamente. Además, estos permiten identificar ideas erróneas y visualizar patrones e interrelaciones en la información, factores necesarios para la comprensión e interiorización profunda de conceptos. Ejemplos de estos Organizadores son: Mapas conceptuales, Diagramas Causa-Efecto y Líneas de tiempo, entre otros.

Los Organizadores Gráficos toman formas físicas diferentes y cada una de ellas resulta apropiada para representar un tipo particular de información. A continuación describimos algunos de los Organizadores Gráficos (OG) más utilizados en procesos educativos:

- Mapa conceptuales.
- Lluvias de ideas.
- Telarañas.
- Diagramas causa –efecto.
- Líneas de tiempo.

## **APRENDIZAJE KINESTESICO**

Kinestésico Cuando se procesa la información asociándola a las sensaciones y movimientos, al cuerpo, se está utilizando el sistema de representación kinestésico. Se utiliza este sistema de forma natural cuando se aprende un deporte, pero también para muchas otras actividades.

Por ejemplo, escribir a máquina, la gente que escribe bien a máquina no necesita mirar donde está cada letra, de hecho si se les pregunta dónde está una letra cualquiera puede resultarles difícil contestar, sin embargo sus dedos saben lo que tienen que hacer.

Aprender utilizando el sistema kinestésico es lento, mucho más lento que con cualquiera de los otros dos sistemas, el visual y el auditivo. El aprendizaje kinestésico también es profundo, se puede aprender una lista de palabras y olvidarlas al día siguiente, pero cuando se aprende a montar en bicicleta, no se olvida nunca. Una vez que se aprende algo con el cuerpo, es decir, con la memoria muscular, es muy difícil que se olvide.

## **PEDAGOGIA**

La palabra Pedagogía proviene de: Paidós: niños Ago: conduzco, guío. Luego Pedagogía, significa guía o conducción del niño.



## **CONCEPCIÓN ACTUAL**

La Pedagogía es "Ciencia del arte de educar". Es ciencia porque implica un conjunto sistemático de verdades referentes a la educación; y es arte, porque, cristaliza las ideas en base a normas, principios y técnicas.

## **FACTORES PEDAGÓGICOS DETERMINANTES**

### **EL AMBIENTE FAMILIAR**

Es indudable que no solo la herencia paterna configura al hijo, también el ambiente le da una decisiva caracterización y modela su personalidad.

La familia es la comunidad más cerrada, concreta y definida; es el ambiente primero, más afectivo, más decisivo, más duradero.

### **EL AMBIENTE DEL EDUCANDO**

Es el ambiente que gravita sobre el educando, condicionando su formación y su vida toda. Es un gran determinante en su modo de ser.

Es importante considerar dos grandes grupos dentro del medio ambiente próximo: el medio natural físico y medio socio-cultural.

### **EL AMBIENTE FÍSICO**

En toda la vida del educando el medio físico juega un papel decisivo, sobre todo en su parte fisiológica y temperamental.

El paisaje físico con su morfología terrestre, con su fauna, despiertan la observación que es importante para el desarrollo de todo conocimiento, prepara un espíritu investigador, creador y crítico.

## **EL AMBIENTE SOCIO-CULTURAL**

Está constituido por el gran número de factores creados o influenciados por el hombre y dentro del cual vive y se mueve. Es todo un conjunto de estímulos humanos que llegan a cada persona y en cuya trama actúa.

## **LAS EDADES EVOLUTIVAS**

Para SANCHEZ (2008 pág. 34) los primeros años (hasta 3 años). Coincide esta etapa con la infancia y se caracteriza, sobre todo por un rápido crecimiento en talla y peso; este desarrollo es algo más acentuado en los varones.

En un sentido técnico no se puede hablar de una actividad física sistematizada.

En estos primeros años la educación que recibe es directamente de la vida familiar, aunque pocos padres se hallen preparados para aplicar ejercicios físicos convenientes a la corta edad de sus hijos. Por otra parte, debido a su propio dinamismo, los niños realizan espontáneamente movimientos y con el tiempo, ejercicios más completos.

Edad preescolar (3 – 6 años). Las características en este período, coincide con la «segunda infancia», junto al hecho de que cada día es mayor el número de niños que asisten regularmente a los establecimientos educativos permiten señalarle como el inicio de la actividad física. Esta etapa se caracteriza por el gran crecimiento que experimentan los niños, sin embargo conviene precisar algo más:

1. La relación cabeza – tronco – miembros es muy superior a la de los adultos; brazos y piernas no guardan la debida proporción con la cabeza y el tronco. De la misma forma, ciertos elementos como cerebro, hígado y otros proporcionalmente son más voluminosos que el de los adultos. Estos datos indican suficientemente que el niño es un sujeto diferente, que requiere ejercicios especiales. Deben evitarse en consecuencia, los ejercicios localizados, sobre todo el tronco, pues la masa de este obligaría para moverlo a un esfuerzo desproporcionado con la petición muscular.

2. El esqueleto no está osificado, y en las articulaciones se halla el sistema ligamentoso, que impulsa a esta edad hacia las malas posturas; por esto habrá que prestar gran atención a los gestos y actitudes habituales del niño: forma de sentarse, de andar, de escribir. Por lo que no deben realizarse ejercicios que requieren esfuerzo muscular violento.

3. El sistema nervioso no está muy desarrollado, lo que se debería educar a coordinación mediante ejercicios libres, sobre todo en el juego. En esta etapa debe llevarse a efecto ejercicios espontáneos, no localizados, de gran naturalidad, en los que el niño ponga en movimiento todo su cuerpo y de salida a la actividad vital propia de su edad. Las piernas, brazos, rodillas, han de utilizarse en movimiento de todo tipo, con frecuentes cambios.

## **2.5. HIPÓTESIS**

La aplicación de los Juegos Didácticos inciden como estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación General Básica "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLE**

Variable independiente: los juegos didácticos

Variable dependiente: proceso enseñanza aprendizaje.

## **CAPITULO 3 METODOLOGÍA**

### **3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación se centra en un fundamento **social** porque en el ámbito educativo están incluidos los niños, docentes y padres de familia y mediante los juegos los niños son seres seguros y libres de timidez lo que permite que el niño pueda interactuar dentro de la sociedad.

La investigación será también **constructivista** porque los juegos didácticos constituyen la base fundamental en el desarrollo físico y mental, también refuerza las habilidades y destrezas de los niños y niñas.

Esta investigación es de aspecto **crítico** porque mediante la investigación realizada nos podemos dar en cuenta la realidad educativa de cómo es la enseñanza que se imparte en las aulas de las instituciones de educación inicial.

Esta misma investigación va hacer **propositiva** porque después de analizar la estrategia utilizada por los docentes para el aprendizaje con los niños nos va a permitir dar una alternativa de solución al problema que viene acarreado

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

Este trabajo de investigación es de **campo** porque se va investigar en el lugar de los hechos que es en el Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús” en el aula de educación inicial.

El presente trabajo investigativo es de tipo **documental bibliográfico** por que se ha recolectado criterios de diferentes autores, se ha recolectado información en revistas, en el internet, el en las aulas virtuales de la institución los que nos han

permitido ampliar el conocimiento y concientizar la importancia de los juegos didácticos.

### 3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Con la presente investigación se pretende concientizar la importancia de los juegos didácticos dentro del ámbito educativo para lo cual esta investigación es:

**Exploratoria:** Porque genera nuevos métodos de aprendizaje, tiene una metodología flexible y permite analizar las características, causas y efectos que contiene el tema a investigar.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

**Tabla No. 2: Población y muestra**

<b>PERSONAL</b>	<b>M</b>	<b>F</b>	<b>EDAD</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niños	14	16	4-5 años	30
Docentes		1		1
Madres de Familia		30		30
<b>Total</b>				<b>61</b>

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

### 3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

#### 3.5.1. Operacionalización de Variable Independiente (Juegos Didácticos)

Tabla No. 3: Operacionalización de Variable Independiente (Juegos Didácticos)

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN/INSTRUMENTOS
Juegos didácticos son todas la herramientas utilizadas generalmente por un docente para hacer de sus clases más divertidas esto significa que el estudiante interactúa con este material, que sea de su agrado , acorde a su nivel educacional, fácil manejo pero más que nada divertido didáctico que salga de lo común	Herramientas	Uso de herramientas en clase	¿Qué herramientas usa el docente para impartir la clase?	Observación. Entrevista. Encuesta. Fichaje. Cuestionario.
	Clases divertidas	Interés del estudiante	¿Los estudiantes ponen atención en el desarrollo de las clases?	
		Participación libre y espontanea	¿Existe participación espontanea en los estudiantes?	
		Metodologías utilizadas	¿Con que enfoque metodológico son diseñados los juegos didácticos?	

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

3.5.2. Operacionalización Variable Dependiente (Proceso Enseñanza-Aprendizaje)

**Tabla No. 4: Operacionalización Variable Dependiente (Proceso Enseñanza-Aprendizaje)**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN/INSTRUMENTOS
El proceso enseñanza-aprendizaje, es la ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, contruidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer con Personalidad.	proceso organizado  interacción	Material necesario para el desarrollo de la clase  Actividades motivadoras  Niños participativos y colaborativos  Participación del estudiante	¿La docente utiliza material didáctico para impartir la clase?  ¿Existe una previa motivación con los niños antes de empezar con las clases?  ¿Los niños colaboran dentro del aula de clases espontáneamente?  ¿El estudiante participa e interactúa en el desarrollo de las clases?	Observación. Entrevista. Encuesta. Fichaje. Cuestionario.

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

### 3.6.PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Tabla No. 5: Plan de Recolección de Información

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
¿Para qué?	Se va investigar para conocer la importancia de los juegos didácticos dentro del proceso enseñanza aprendizaje.
¿De qué personas?	Se realizara la investigación con los niños y la maestra.
¿Sobre qué aspectos?	Los juegos didácticos Actividades lúdicas
¿Quién?	Teresa López Casa
¿Cuándo?	Enero 2013
¿Dónde?	Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús”
¿Cuántas veces?	1 vez
¿Qué técnicas de recolección?	Observación Encuesta
¿Con qué?	Fichas de observación Cuestionarios para la encuesta
¿En qué situación?	El 2013 mes de Enero del

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

### 3.7 PLAN DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN

#### PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.

- Ordenamiento de datos
- Revisión, crítica y depuración de la información
- Diseño de cuadros y representaciones estadísticas
- Tabulación
- Estudio estadísticos de datos
- Interpretación cualitativa

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

- Análisis de resultados
- Interpretación de resultados.
- Verificación de hipótesis.
- Estimación de conclusiones y recomendaciones.



## CAPITULO 4 ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Aplicado el día lunes 07 de Enero del 2013.

### 4.1. ANALIS E INTERPRETACION ENCUESTA NIÑOS Y NIÑAS

Tabla No. 6: Género de los estudiantes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
NIÑOS	14	47%
NIÑAS	16	53%
TOTAL	30	100%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

### SEXO DE NIÑOS Y NIÑAS.

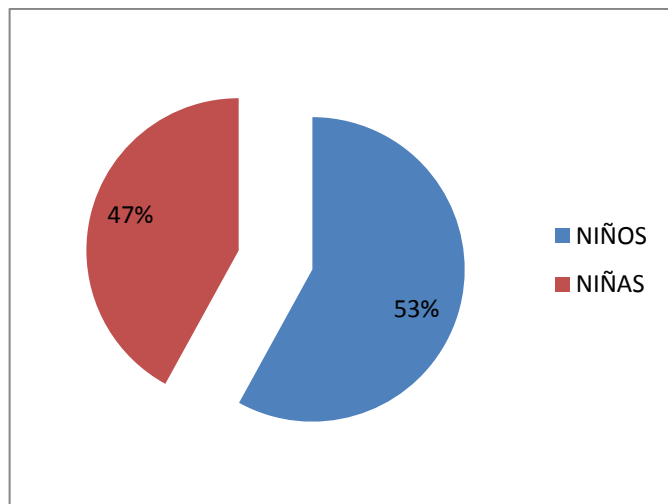


Gráfico No. 3: Género de los estudiantes

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa

## EDAD DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SANTA MARIANA DE JESÚS"

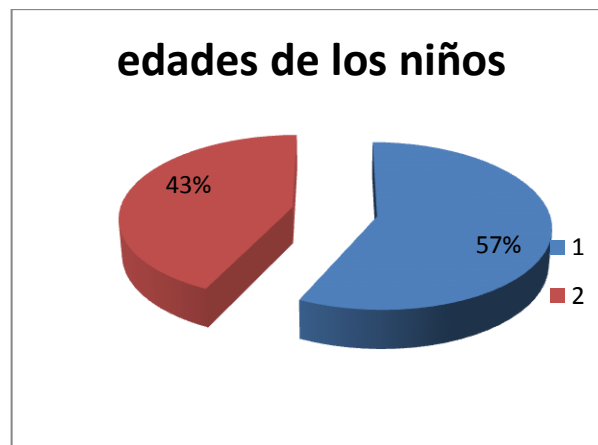
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA EDAD DE LOS NIÑOS.

**Tabla No. 7: Edad de los niños y niñas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
4 años a 4 años 6 meses	17	57%
4 años 6 meses a 5 años.	13	43%
total	30	100%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa

Fuente: Lista de cotejos



**Gráfico No. 4 Edad de los niños**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa

**Análisis e interpretación de la lista de cotejos aplicada a los niños/as de 4 años a 4 años 6 meses.**

LUGAR: Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús”

FECHA: del 05 al 12 de Enero del 2013

OBJETIVO: “Analizar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas en el Centro de Educación General Santa Mariana de Jesús”.

INSTRUMENTO: A la derecha de cada actividad marque con una x su nivel de cumplimiento.

**Tabla No. 8: Lista de Cotejo de 4 años a 4 años 6 meses.**

<b>LISTA DE COTEJOS DE 4 AÑOS A 4 AÑOS 6 MESES</b>																							
#	NÓMINA	PREGUNTAS	EDAD DE LOS NIÑOS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
				El niño encaja correctamente figuras geométricas	Expresa alegría en clases	Participa espontáneamente en clases.	arma y desarma rompecabezas	Le gusta bailar	Canta sin que nadie le motive	Demuestra interés por ayudar en lo que se le pide	Propicia juegos donde exista participación de algunos niños	Participa en los juegos que organiza la maestra	El niño aprende por medio de los juegos didácticos										
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Aimacaña Ángel Nicolay	4 AÑOS 5 MESES	/			x		x		x	/		/		/		/		/		/		
2	Arequipa Almache Dany Joel	4 AÑOS 4 MESES	/		/			x		x	/	x		x		x		x	/		/		
3	Caiza Yander Fernando	4 AÑOS 0 MESES		x		x	/			x	/			x	/			x	/		/		
4	Chancusig Edison Daniel	4 AÑOS 6 MESES	/			x		x		x		x		x	/			x		x		x	
5	Changoluisa Carlos Jair	4 AÑOS 3 MESES		x	/		/		/		/		/		/		/		/			x	
6	Gervacio Jessy Marisol	4 AÑOS 6 MESES		x		x		x		x	/		/		/			x	/		/		
7	Llano Leydi Marisol	4 AÑOS 0 MESES	/			x	/		/			x	/		/			x		x		x	
8	Masapanta Alison Micaela	4 AÑOS 5 MESES		x	/		/		/		/		/		x	/			x	/		/	
9	Paguay Geremias Alexis	4 AÑOS 5 MESES	/		/		/		/		x		x	/			x	/		x		x	
10	Proaño Casa Anita Lucia	4 AÑOS 2 MESE		x		x		x	/			x		x	/		/		/		/		
11	Puco Anderson Carlos	4 AÑOS 4 MESES		x	/		/			x		x		x		x		x		x		x	
12	Puco Marco Sebastián	4 AÑOS 2 MESES		x		x	/			x	/			x		x		x	/		/		
13	Puco Leonardo Lisalde	4 AÑOS 2 MESES	/		/			x	/			x		x	/			x		x		x	
14	Sinchiguano Maria José	4 AÑOS 4 MESES		x	/		/			x		x		x	/			x	/		/		
15	Taco Evelyn Liseth	4 AÑOS 2 MESES		x	/		/		/		/		/				x	/		/		/	
16	Tapia Kevin Jordano	4 AÑOS 6 MESES	/			x		x		x		x		x		x	/			x		x	
17	Toapanta Andres David	4 AÑOS 6 MESES		x	/		/			x		x	/		/		/			x		x	
TOTAL			8	9	9	8	10	7	6	11	7	10	7	10	11	6	7	10	10	6	9	8	

Elaborado por Teresa Elizabeth López Casa

**Tabla No. 9: Lista de cotejo niños/as primer grupo**

<b>LISTA DE COTEJOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>PREUNTAS</b>	<b>%</b>	<b>%</b>
1.-El niño encaja correctamente figuras geométricas	47%	53%
2.-expresa alegría en clases	53%	47%
3.-participa espontáneamente en clases.	59%	41%
4.-arma y desarma rompecabezas	35%	65%
5.-Le gusta bailar.	41%	59%
6.-Canta sin que nadie le motive.	41%	59%
7.-Demuestra interés por ayudar.	65%	35%
8.-Propicia juegos donde exista participación de todos los niños.	41%	57%
9.-Participa en los juegos que organiza la maestra.	57%	35%
10.-El niño aprende por medio de los juegos didácticos.	53%	47%
<b>TOTAL</b>	<b>492</b>	<b>498</b>

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

**Fuente:** Lista de Cotejos

## **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN**

$$\begin{array}{l}
 17 \quad \times \quad 100 \\
 9 \quad \times \quad 100 \\
 \hline
 \quad \quad \quad X = \frac{9 * 100}{17} = 53\%
 \end{array}$$

Del Universo investigado el 100% correspondiente a 11 niños y 6 niñas se puede observar que los niños/as de 4 años a 4 años 6 meses de las 10 actividades ejecutadas los niños no poseen el desarrollo de las habilidades y destrezas en el momento de la aplicación de las actividades y esto corresponde al 53% de niños y niñas.

## VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

### RESULTADO DE LA LISTA DE COTEJOS APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DE 4 AÑOS A 4 AÑOS 6 MESES.

Tabla N°10: Resultados lista de cotejo niños/as de 4 años a 4 años 6 meses

LISTA DE COTEJOS	SI	NO
PREUNTAS	%	%
1.-El niño encaja correctamente figuras geométricas	47%	53%
2.-expresa alegría en clases	53%	47%
3.-participa espontáneamente en clases.	59%	41%
4.-arma y desarma rompecabezas	35%	65%
5.-Le gusta bailar.	41%	59%
6.-Canta sin que nadie le motive.	41%	59%
7.-Demuestra interés por ayudar.	65%	35%
8.-Propicia juegos donde exista participación de todos los niños.	41%	57%
9.-Participa en en los juegos que organiza la maestra.	57%	35%
10.-El niño aprende por medio de los juegos didácticos.	53%	47%
TOTAL		

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

**Ho:** La Aplicación de los Juegos Didácticos no influyen en las estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi

**Hi:** La Aplicación de los Juegos Didácticos influyen en las estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi

#### 4.1.1 Análisis e interpretación de la lista de cotejos aplicada a los niños/as de 4 años 6 meses a 5 años.

LUGAR: Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús”

FECHA: del 05 al 12 de Enero del 2013

NOMBRE:

OBJETIVO: Analizar el desarrollo de las habilidades y destrezas de los niños y niñas.

Tabla No. 11: Lista de Cotejo niños/as de 4 años 6 mese a 5 años

LISTA DE COTEJOS DE 4 AÑOS 6 MESES A 5 AÑOS																							
#	NÓMINA	PREGUNTAS	EDAD VDE LOS NIÑOS	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
				El niño encaja correctamente figuras	Expresa alegría en clases	Participa espontáneamente en	arma y desarma rompecabezas	Le gusta bailar	Canta sin que nadie le motive	Demuestra interés por ayudar	Propicia juegos donde exista participación de	Participa en los juegos que organiza	El niño aprende por medio de los										
				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1	Caisapanta Amanda Maite	4 AÑOS 8 MESES	X		x	/		/		/			x	/			/			x	/		
2	Gualpa Joselin Yadira	4 AÑOS 10 MESES	/		/			x		X	/		x		x			x		x		x	
3	Iza Defáz Dilan Alejandro	4 AÑOS 8 MESES	/		/			x		x		x	/		/				/		/		
4	Masapanta Britany Alexandra	4 AÑOS 8 MESES	X		/		/		/		/		/		/		/		/		/		
5	Moscoso Adriana Patricia	4 AÑOS 11 MESES	x		X		X		x	/		/		x		x		x	/			x	
6	Perez Llano Stefi Carla	4 AÑOS 10 MESES	/		/		X	/		x		x	/		x		x		X	/			
7	Quinatoa Jessica Jasmin	4 AÑOS 9 MESES	/		/		/		/		/		x		x		x		/		/		
8	Sinchiguano Jostin Josue	4 AÑOS 7 MESES	X		/		x	/		x	/		x	/		x	/		/			x	
9	Sopalo Estefania Elizabeth	4 AÑOS 7 MESES	/		x		X		X	/		x	/		x	/		x		x		X	
10	Taipe Cristian Abel	4 AÑOS 9 MESES	x	/			x		X		x	/		/		/		x	/		/		
11	Tigsilema Checa Maria Fanny	4 AÑOS 10 MESES	x	/		/		/		/			x	/		/			x			x	
12	Toctaguano Maria Graciela	4 AÑOS 10 MESES	/		x		x		X		x		x	/	x	/	x		/		/		
13	Vilca Casa Jessica Paola	4 AÑOS 7 MESES	X	/		/			x	/		/		/		/		x	/		/		
TOTAL			6	7	9	4	5	8	6	7	8	5	6	7	9	4	5	8	8	5	8	5	

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa

**Tabla No. 12: Lista de Cotejo (segundo grupo de niños)**

<b>LISTA DE COTEJOS</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
<b>PREUNTAS</b>	<b>%</b>	<b>%</b>
1.-El niño encaja correctamente figuras geométricas	46%	54%
2.-expresa alegría en clases	69%	31%
3.-participa espontáneamente en clases.	38%	62%
4.-arma y desarma rompecabezas	46%	54%
5.-Le gusta bailar.	62%	38%
6.-Canta sin que nadie le motive.	46%	54%
7.-Demuestra interés por ayudar.	69%	31%
8.-Propicia juegos donde exista participación de todos los niños.	38%	62%
9.-Participa en en los juegos que organiza la maestra.	62%	38%
10.-El niño aprende por medio de los juegos didácticos.	62%	38%
<b>TOTAL</b>	<b>538</b>	<b>462</b>

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

**Fuente:** Lista de Cotejos

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

$$\begin{array}{r}
 13 \quad \quad \quad 100 \\
 \diagdown \quad \quad \diagup \\
 7 \quad \quad \quad \underline{X = 7 * 100 = 700 \div 13 = 54\%} \\
 \quad \quad \quad \quad \quad 13
 \end{array}$$

Del Universo investigado el 100% correspondiente a 10 niños y 3 niñas se puede observar que los niños/as de 4 años 6 meses a 5 años de las 10 actividades ejecutadas los niños no poseen el desarrollo de las habilidades y destrezas en el momento de la aplicación de las actividades y esto corresponde al 54% de niños y niñas.

## VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS.

### RESULTADO DE LA LISTA DE COTEJOS APLICADOS A LOS NIÑOS/AS DE 4 6 MESES A 5 AÑOS.

Tabla No. 13 Resultados lista de cotejo niños/as de 4 años 6 meses a 5 años

LISTA DE COTEJOS	SI	NO
PREUNTAS	%	%
1.-El niño encaja correctamente figuras geométricas	46%	54%
2.-expresa alegría en clases	69%	31%
3.-participa espontáneamente en clases.	38%	62%
4.-arma y desarma rompecabezas	46%	54%
5.-Le gusta bailar.	62%	38%
6.-Canta sin que nadie le motive.	46%	54%
7.-Demuestra interés por ayudar.	69%	31%
8.-Propicia juegos donde exista participación de todos los niños.	38%	62%
9.-Participa en en los juegos que organiza la maestra.	62%	38%
10.-El niño aprende por medio de los juegos didácticos.	62%	38%
TOTAL		

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

**Fuente:** Lista de Cotejos

**Ho:** La Aplicación de los Juegos Didácticos no influyen en las estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi

**Hi:** La Aplicación de los Juegos Didácticos influyen en las estrategia metodológica para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de 4 a 5 años en el centro de educación general básica "Santa Mariana de Jesús" de la parroquia Guaytacama, cantón Latacunga, provincia Cotopaxi



## 4.2 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN ENCUESTA A LAS MADRES FAMILIA

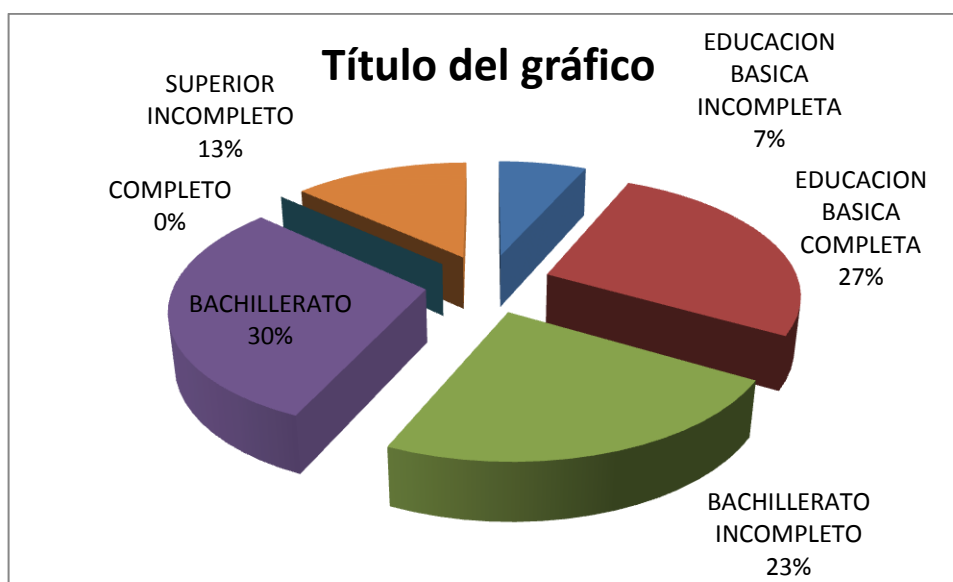
### NIVEL ACADÉMICO DE LAS MADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SANTA MARIANA DE JESÚS"

**Tabla No. 14: Nivel académico madres de familia**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
EDUCACION BASICA INCOMPLETA	2	7%
EDUCACION BASICA COMPLETA	8	27%
BACHILLERATO INCOMPLETO	7	23%
BACHILLERATO COMPLETO	9	30%
SUPERIOR INCOMPLETO	4	13%
TOTAL.	30	100

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa

**Fuente:** Lista de cotejos



**Gráfico No. 5 Nivel académico madres de familia**

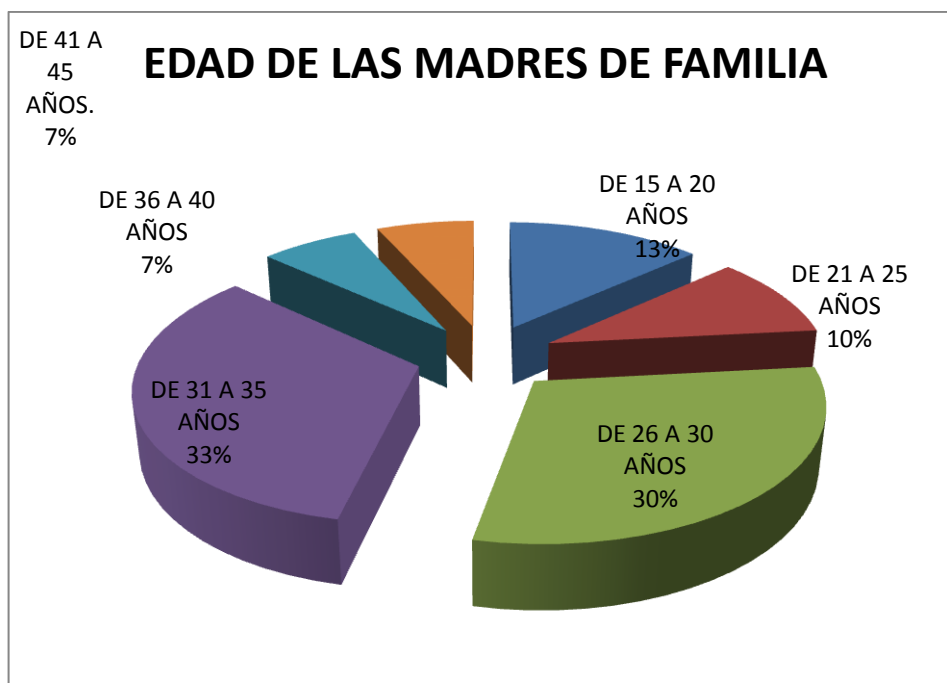
**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

## EDAD DE LAS MADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "SANTA MARIANA DE JESÚS"

**Tabla No. 15: Edad de las madres de familia**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
DE 15 A 20 AÑOS	4	13%
DE 21 A 25 AÑOS	3	10%
DE 26 A 30 AÑOS	9	30%
DE 31 A 35 AÑOS	10	33%
DE 36 A 40 AÑOS	2	7%
DE 41 A 45 AÑOS.	2	7%
TOTAL		100%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa  
Fuente: Investigación.



**Gráfico No. 6: Edad de las madres de familia**  
Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

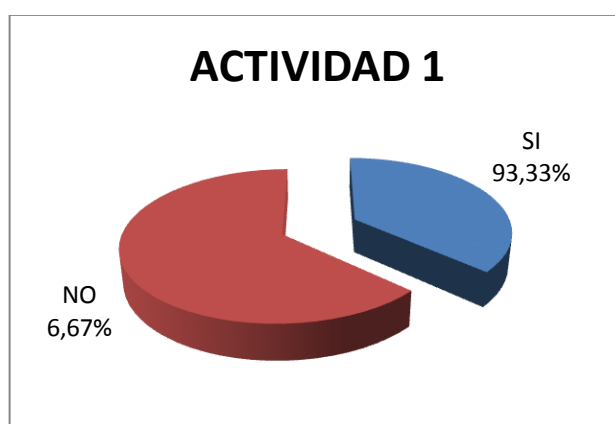
## 1.- ¿Considera que el jugar con legos se puede desarrollar la creatividad?

**Tabla No. 16: Juegos didácticos y creatividad**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	6,67%
NO	28	93,33%
TOTAL	30	100,00%

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

**Fuente:** Encuesta aplicada a los padres de familia.



**Gráfico No. 7: Juegos didácticos y creatividad**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

28 Padres de Familia que representan el 93,33% consideran que al jugar con legos los niños no desarrollan la creatividad; mientras que 2 Padres de Familia que representan el 6,67% consideran que si es apto el juego de legos para el desarrollo de la creatividad.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia no consideran de vital importancia que los niños jueguen con legos cohibiéndoles su imaginación y por ende el desarrollo de la creatividad por medio de los objetos que suelen construir de acuerdo a su imaginación.

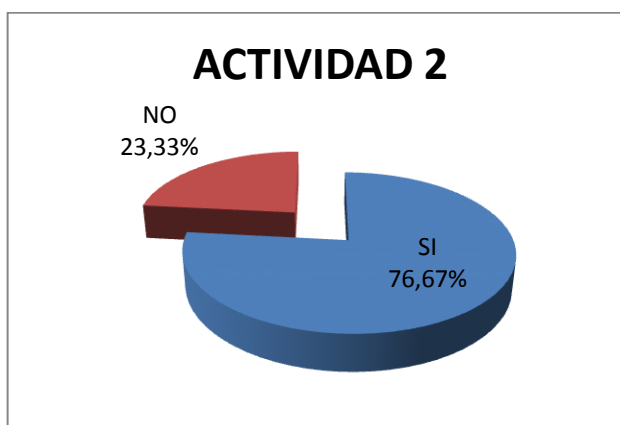
## 2.- ¿Cree Ud. Que al utilizar juegos didácticos se genera interés en los niños por aprender?

**Tabla No. 17: Juegos didácticos e interés por aprender**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	23	76,67%
NO	7	23,33%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia



**Gráfico No.8: Juegos didácticos e interés por aprender**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Investigación

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

23 Padres de Familia que representan el 76,67% consideran que mediante los juegos didácticos se genera mayor aprendizaje en los niños; mientras que 7 Padres de Familia que representan el 23,33% consideran que los juegos didácticos no generan un aprendizaje en los niños.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia están conscientes de que es indispensable que los niños jueguen y apoyan a la estrategia de los juegos didácticos ya que mediante este método se va generar mayor interés en los niños y van asimilar de mejor manera el aprendizaje.

### 3.- ¿Ha observado que en las actividades cotidianas los niños participación voluntaria?

Tabla No. 18: Participación en actividades cotidianas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	66,67%
NO	10	33,33%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.  
Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

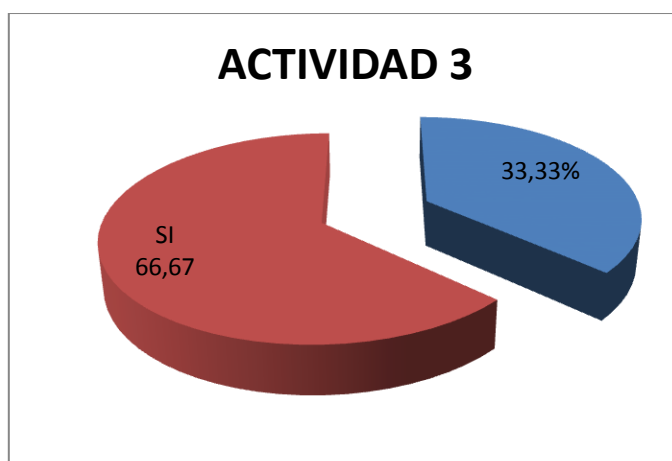


Gráfico No. 9: Participación en actividades cotidianas  
Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.  
Fuente: Investigación

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

20 Padres de Familia que representan el 66,67% consideran que los niños participan voluntariamente en las actividades de rutina; mientras que 10 Padres de Familia que representan el 33,33% consideran que no es apto el juego de legos para el desarrollo de la creatividad.

Se puede decir que los padres de familia desconocen el aporte pedagógico que brinda el juego con legos para el desarrollo intelectual en los niños y niñas y es por esa razón que no consideran prudente que se realice la actividad con legos y también debido al costo que representan.

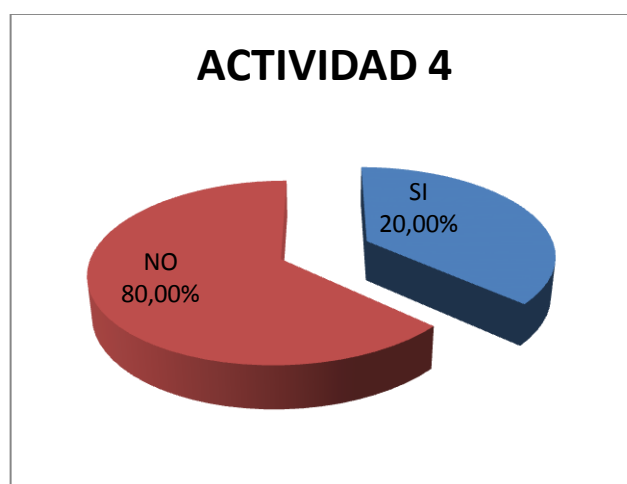
#### 4.- ¿Se puede considerar al juego como una metodología de aprendizaje?

**Tabla No. 19: Juego como metodología de aprendizaje**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	6	20,00%
NO	24	80,00%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.



**Gráfico No. 10: metodología de aprendizaje**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Investigación.

#### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

20 Padres de Familia que representan el 80,00% no consideran al juego como una metodología para el aprendizaje de los niños; mientras que 6 Padres de Familia que representan el 20,00% consideran al juego como una metodología apta para los niños.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia no consideran al juego como una metodología que los docentes deberían utilizar para llevar a cabo el proceso enseñanza aprendizaje.

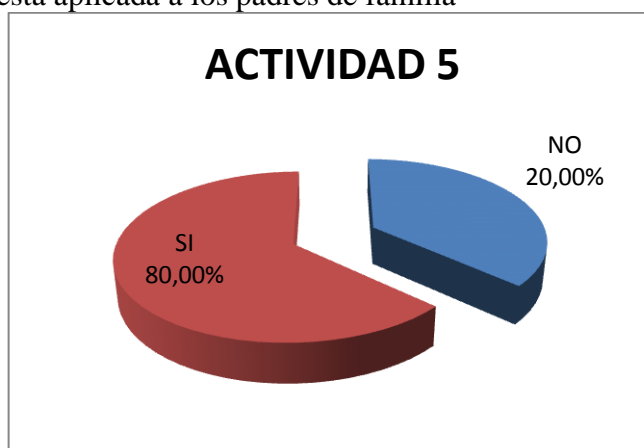
**5.- ¿Considera Ud. Que es indispensable tener materiales o recursos para el desarrollo de una clase?**

**Tabla No. 20: Materiales o recursos para el desarrollo de clase**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80,00%
NO	6	20,00%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia



**Gráfico No. 11: Materiales o recursos para el desarrollo de clase**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

24 Padres de Familia que representan el 80,00% consideran indispensable tener los materiales o recursos necesarios para el desarrollo de las clases; mientras que 6 Padres de Familia que representan el 20,00% consideran que no es de mucha importancia la utilización de materiales y recursos para el desarrollo de una clase.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia consideran indispensable que el docente tenga materiales o recursos para la ejecución de las clases ya que los niños aprenden a través de sus sentidos y que mejor a través de gráficos o cuadros ilustrativos que sean llamativos para los niños.

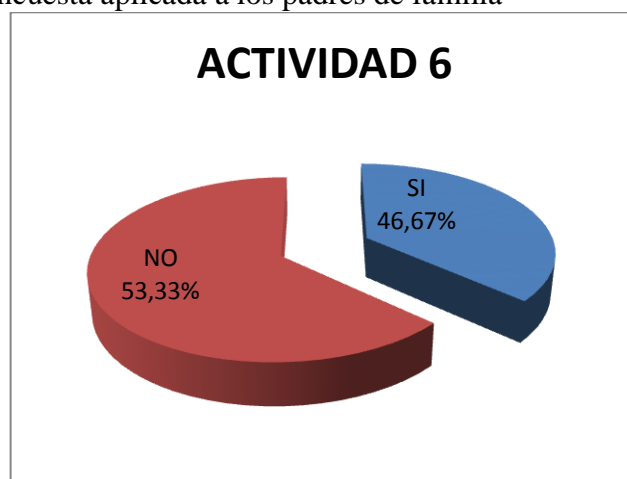
## 6.- ¿Es necesario incorporar al juego dentro de las actividades cotidianas?

**Tabla No. 21: Incorporación del juego**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	14	46,67%
NO	16	53,33%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia



**Gráfico No. 12: Incorporación del juego**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

16 Padres de Familia que representan el 53,33% no consideran fundamental incorporar al juego dentro de las actividades cotidianas; mientras que 14 Padres de Familia que representan el 46,67% consideran que es aconsejable incorporar al juego en las actividades cotidianas.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia no consideran que se debe incorporar al juego dentro de las actividades cotidianas.



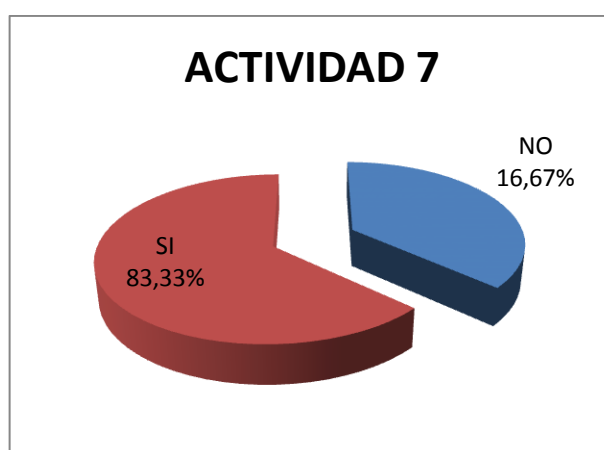
## 7.- ¿Los niños colaboran para ubicar las cosas en su respectivo puesto?

**Tabla No. 22: Colaboración de los niños en clase**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	25	83,33%
NO	5	16,67%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia



**Gráfico No. 13: Colaboración de los niños en clase**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

25 Padres de Familia que representan el 83,33% están seguros que los niños colocan las cosas en sus respectivos puestos; mientras que 5 Padres de Familia que representan el 16,67% consideran que los niños no colocan las cosas en los respectivos puestos.

Con esto se puede decir que los Padres de Familia están seguros que los niños luego de utilizar las cosas o juguetes colocan en los respectivos puestos manteniendo el debido orden; hábitos que día tras día se va infundiendo en los niños hasta llegar a ser una costumbre.

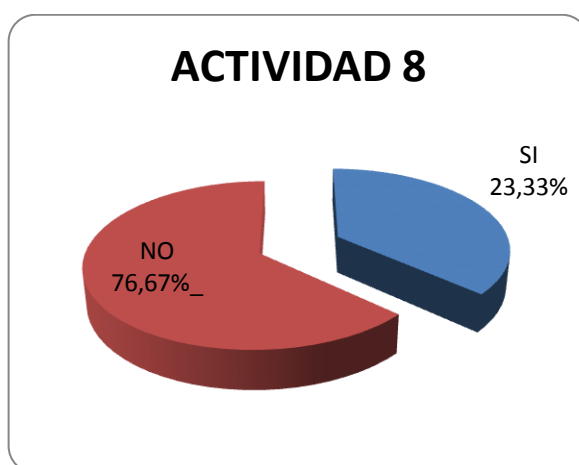
## 8.- ¿Existe participación de los niños en los eventos programados?

**Tabla No. 23: Participación de los niños en programas**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	7	23,33%
NO	23	76,67%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia



**Gráfico No. 14: Participación de los niños en programas**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

23 Padres de Familia que representan el 76,67% están conscientes de que los niños son participes en eventos programados; mientras que 7 Padres de Familia que representan el 23,33% consideran que los niños no les gusta participar en eventos que existen en la institución.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia están consciente que los niños son participes en los eventos programados.

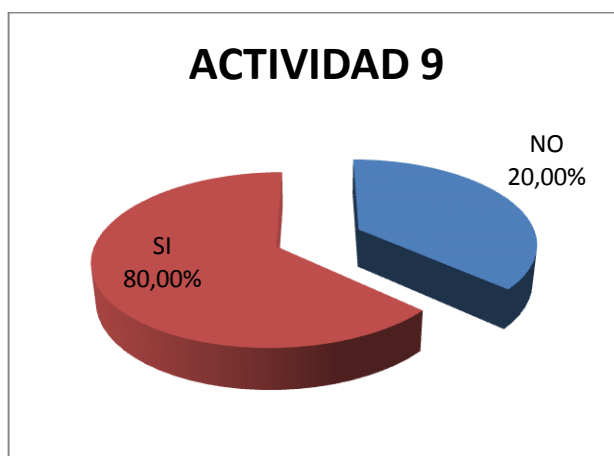
**9.- ¿Cree Ud. Que al contar con una guía de juegos didácticos se pueda mejorar el aprendizaje de los niños?**

**Tabla No. 24: Guía didáctica de juegos y aprendizaje**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	24	80,00%
NO	6	20,00%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.



**Gráfico No. 15: Guía didáctica de juegos y aprendizaje**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

24 Padres de Familia que representan el 80,00% creen que al contar con una guía de juegos didácticos se mejoraría el aprendizaje en los niños; mientras que 6 Padres de Familia que representan el 20,00% consideran que una guía de juegos didácticos no aportaría con mucho para el aprendizaje de los niños.

Con esto se demuestra que los Padres de Familia consideran indispensable la guía de juegos didácticos para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas.

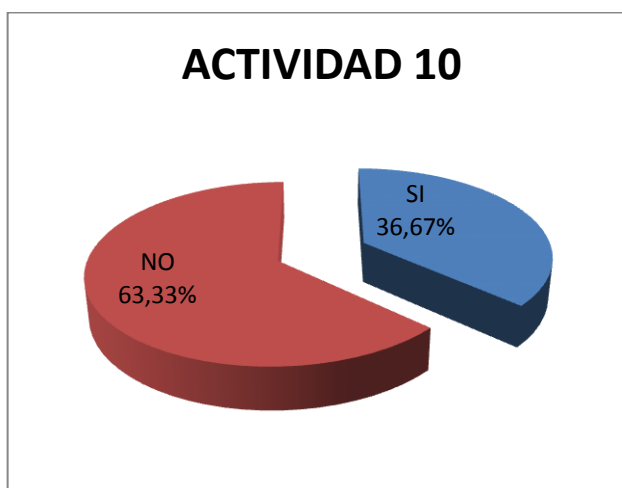
**10.- ¿Conoce Ud. los beneficios que proporcionan los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?**

**Tabla No. 25: Beneficios que proporcionan los juegos didácticos**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	11	36,67%
NO	19	63,33%
TOTAL	30	100,00%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia.



**Gráfico No. 16: Beneficios que proporcionan los juegos didácticos**

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: Encuesta aplicada a los padres de familia

## ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN

11 Padres de Familia que representan el 36,67% están conscientes de lo benéfico que son los juegos didácticos; mientras que 19 Padres de Familia que representan el 63,33% desconocen los beneficios de los juegos didácticos.

Con esto se demuestra en algunos casos desconocen los beneficios de los juegos didácticos dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

## ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA.

### VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

**Tabla No. 26: Verificación (Encuesta a Padres de Familia)**

PREGUNTAS	SI	NO
1.- ¿Considera que el jugar con legos se puede desarrollar la creatividad?	6,67%	93,33%
2.-¿Cree Ud. Que al utilizar juegos didácticos se genera interés en los niños por aprender?	76,67%	23,33%
3.- ¿Ha observado que en las actividades cotidianas los niños participan voluntariamente?	66,67%	33,33%
4.- ¿Se puede considerar al juego como una metodología de aprendizaje?	20,00%	80,00%
5.- ¿Considera Ud. que es indispensable tener materiales o recursos para el desarrollo de una clase?	80,00%	20,00
6.- ¿Es necesario incorporar al juego dentro de las actividades cotidianas?	46,67%	53,33%
7.- ¿Es necesario incorporar al juego dentro de las actividades cotidianas?	83,33%	16,67%
8.- ¿Existe participación de los niños en los eventos programados?	23,33%	76,67%
9.- ¿Cree Ud. Que al contar con una guía de juegos didácticos se pueda mejorar el aprendizaje de los niños?	80,00%	20,00
10.- ¿Conoce Ud. los beneficios que proporcionan los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?	36,67%	63,33%

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

Fuente: investigación

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

**ENTREVISTA AL DOCENTE**

**INSTITUCIÓN: CENTRO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA  
"SANTA MARIANA DE JESÚS"**

**LUGAR: GUAYTACAMA**

**NOMBRE:**

**SEXO:**

**1.- CUAL ES SU OPINION SOBRE LOS JUEGOS DIDACTICOS.**

-----  
-----  
-----  
-----

**2.- CONSIDERA UD. QUE SE DEBERIA IMPLANTAR LOS JUEGOS  
DIDACTICOS DENTRO DE LA REFORMA CURRICULAR**

-----  
-----  
-----  
-----

**3.- CUALES SON LAS VENTAJAS DE LOS JUEGOS DIDACTICOS.**

-----  
-----  
-----  
-----

**4.- CREE UD. QUE AL UTILIZAR JUEGOS DIDACTICOS PREVALECE EL  
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

-----  
-----  
-----  
-----

## **CAPITULO 5**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Con la información obtenida se llega a las siguientes conclusiones:

- Se establece que existe desconocimiento de la aplicación de los juegos didácticos en los procesos de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la creatividad.
- No existen estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 4 a 5 años que pueda utilizar el docente para la ejecución de unas clases dinámicas y divertidas y que lo estudiante asimilen de mejor manera el conocimiento haciendo del mismo un aprendizaje significativo.
- la aplicación de las encuestas considera que los juegos didácticos constituye una alternativa para el logro de los propósitos educativos haciendo que los conocimientos se fijen de una forma más dinámica y esto permite que el niño deje fluir su imaginación y el conocimiento que el adquiere perdure a través del tiempo.
- En la institución educativa no aplican los juegos didácticos como estrategia metodológica para impartir el aprendizaje ni poseen materiales manipulativos en las clases que permite a los infantes una fácil asimilación del

conocimiento y a ser partícipes activos de las actividades que con ellos se desarrollan dentro o fuera del aula.

- Mediante la elaboración de una guía de juegos didácticos que provoque el efecto de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que se pueda estimular el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por los infantes.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- La institución promueva la identificación de los procesos de enseñanza aprendizaje para el desarrollo de la creatividad a través del diseño de juegos didácticos para adquirir y desarrollar habilidades, destreza y capacidades intelectuales, motoras, afectivas o de lenguaje manteniendo la aplicación en las actividades cotidianas.
- Las estrategias metodológicas para el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas para que los docentes puedan implantar dentro de la planificación actividades que promuevan la utilización de los juegos didácticos que estimulen el interés por aprender y por ende al desarrollo de la creatividad.
- Recolectar los aspectos más relevantes en las hojas de valoración del mismo. Con ello conseguiremos mejorar la aplicación del juego y detectar falencias que existen en los niños y analizar qué actividades se debe reforzar.
- Desarrollar los juegos todos los materiales, recursos y equipos necesarios para la ejecución de las actividades dentro del aula y si las actividades se va a realizar en la área de afuera se debe tomar la precaución necesaria para evitar que exista peligros en el momento de la ejecución.



- Aplicar juegos didácticas que impliquen la estimulación de la creatividad delos infantes con la finalidad de crear niños y niñas que sean críticos-analíticos, que den solución de problemas que busquen técnicas de descubrimiento y el espíritu de investigar ya que el juego es la forma natural de aprender del niño.

## **CAPITULO 6 LA PROPUESTA**

### **6.1. DATOS INFORMATIVOS**

**TITULO:** ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA REFORZAR EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIDAJE EN EL DESARROLLO INTELECTUAL.

**INSTITUCIÓN:** CENTRO GENERAL DE EDUCACIÓN BÁSICA “SANTA MARIANA DE JESÚS”

**BENEFICIARIOS:**

**DIRECTOS:** LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN.

**INDIRECTOS:** PADRES DE FAMILIA, DOCENTE, AUTORIDADES DE LA INSTITUCIÓN.

**UBICACIÓN:** PARROQUIA GUAYTACAMA, CANTÓN LATACUNGA, PROVINCIA COTOPAXI.

**TIEMPO:**

**INICIO:** 14 DE ENERO

**FIN:** 8 DE MARZO

**EQUIPO TÉCNICO**

**INVESTIGADORA:** TERESA ELIZABETH LÓPEZ CASA

**AUTORIDAD RESPONSABLE:** LIC. NIVALDO CHASI

**COSTO 300 DÓLARES AMERICANOS**

## **6.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA**

Mediante la investigación se ha podido vivenciar que la institución aplican de una manera limitada los juegos didácticos debido a un previo desconocimiento del gran aporte que es para el ámbito educativo. Los juegos didácticos constituye una alternativa para el logro de los propósitos educativos, haciendo que los conocimientos se fijen de una forma más dinámica que permita al estudiante una fácil asimilación del conocimiento y a ser partícipes activos de las actividades que con ellos se desarrollan, se pretende que con la elaboración de una guía de juegos didácticos se motivara los docentes del Centro Educativo General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús” a utilizar actividades didácticas dentro de la planificación como estrategia metodológica dentro del proceso enseñanza aprendizaje que ayuden al desenvolvimiento de las actividades de una manera dinámica propiciando una función educativa que provocan el efecto de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo; para esto se debe tener siempre presente el tipo de juego que se va a realizar, el lugar donde se va a ejecutar y todos los recursos a utilizar para cuando haya concluido el juego se pueda tomar apuntes de los aspectos más relevantes de la aplicación, esto nos permitirá detectar las debilidades de los niños.

## **6.3. JUSTIFICACIÓN**

La presente propuesta es factible, pues cuenta con el apoyo de las autoridades, docentes y estudiantes, pues consideran que es necesario innovar y mejorar el proceso de aprendizaje de todas las áreas.

La propuesta que mantiene este tema investigativo es indispensable por que brinda a los docentes actividades que se pueden trabajar para el aprendizaje de los niños y de ahí parte la gran IMPORTANCIA que tienen los juegos didácticos por que los niños al jugar aprenden cuando un niño actúa, explora, proyecta su

creatividad y desarrolla vínculos con las personas que le rodean porque es una actividad libre, espontánea, y sobre todo una forma entretenida y entusiasta de aprender saliendo así de la clase tradicional memorista porque las NECESIDADES de los educandos de este siglo XXI están orientados a la ejercitación tendiente a estimular la madurez intelectual.

Estarán fundamentalmente orientados al uso y **manipulación de los objetos**, es decir, a las actividades cuyos objetivos son desarrollar las capacidades necesarias para el dominio psicomotriz, la discriminación perceptiva, la adquisición de esquemas mentales que preparan al pensamiento lógico.

## **6.4.OBJETIVOS**

### ***6.4.1. Objetivo General***

Elaborar la guía de Juegos Didácticos para reforzar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en el desarrollo intelectual

### ***6.4.2. Objetivo Especifico***

- Socializar a la comunidad educativa la importancia de los Juegos Didácticos para reforzar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en el desarrollo intelectual.
- Ejecutar juegos para que faciliten el aprendizaje en los niños y niñas.
- Evaluar en los niños juegos que estimulen su aprendizaje para el desarrollo intelectual.
- Aplicar la guía sobre Juegos Didácticos para que tal forma que se convierta en una herramienta para el apoyo pedagógico en el Centro General de Educación Básica Santa Mariana de Jesús.

## **6.5.- ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

### **POLÍTICA**

### **SOCIOCULTURAL**

Esta investigación es de tipo social porque en nuestro medio se requiere que los docentes estén capacitados y actualizados para cumplir con las demandas educativas.

### **TECNOLÓGICA**

**AMBIENTAL.-** Para el desarrollo de esta investigación no existirá ninguna afectación para el medio ambiente ya que las actividades ejecutadas no tienen diseño contaminante, de lo contrario se colaborará con el reciclaje que este material es de gran aporte para propiciar actividades didácticas.

### **ECONÓMICO FINANCIERO:**

**LEGAL.-** Esta investigación es factible porque parte desde el punto legal que consta en el reglamento interno de la institución y va de acuerdo a las demandas que exige la educación intercultural.

## **6.6. FUNDAMENTACIÓN TÉCNICA CIENTÍFICA**

El conocimiento significativo, es reflexivo y se conserva en el futuro como herramienta indispensable para el desarrollo y obtención de conocimientos nuevos que sean aprovechados para la formación de seres humanos creadores, reflexivos y con buena relación en el medio social.

## **Guía Metodológica**

Las guías metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje.

La guía es un material de consulta para las personas que cumplen el rol de facilitador(a) o mediador del proceso de aprendizaje a partir de la identificación de problemas o situaciones de rendimiento académico, priorización de necesidades educativas que orienten los temas o contenidos a abordar con la familia o comunidad. Su organización metodológica propone suscitar el interés, la convicción, el deseo y la acción, para formar o reforzar hábitos, valores, capacidades, actitudes y prácticas que ayuden al niño a desarrollar su personalidad.

## **TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS ACTIVAS**

Iniciaremos esta guía conceptualizando varios conceptos que servirán de base para dominar y poder fácilmente aplicar en el momento indicado.

“**Aprendizaje Activo**” es, en definitiva, todo lo que hacen los estudiantes en un aula que no sea meramente pasiva de escuchar una clase tradicional.

“Las técnicas de aprendizaje activo”, entonces, son las actividades que incorpora un educador en el aula para fomentar el aprendizaje activo.

## **DIFERENCIA ENTRE ESTRATEGIA, TÉCNICA Y ACTIVIDAD**

### **Estrategia didáctica**

Es un conjunto de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza que tiene por objeto llevar a buen término la acción didáctica es decir alcanzar los objetivos de aprendizaje.

## **Técnica**

Son procedimientos didácticos que se prestan a ayudar a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con las estrategias

## **Actividades**

Son parte de la técnica y son acciones específicas que facilitan la ejecución de la técnica. Son reflexiones y permiten ajustar las técnicas a las características del grupo.

## **SUGERENCIAS PARA PROMOVER UN APRENDIZAJE ACTIVO**

Los educandos deben estar en condiciones de propiciar un ambiente frecuente y agradable para sembrar en los educando la necesidad de un aprendizaje activo y significativo para su propio beneficio.

### **Los educadores deben:**

- ✓ Hacer preguntas a la clase durante el proceso educativo para estimular la curiosidad.
- ✓ Utilice preguntas guías, deben estar planificadas con anterioridad y de acuerdo a contenido.
- ✓ Acostumbre a una evaluación corta de cinco minutos al comienzo de cada clase.
- ✓ Utilice organizadores gráficos con frecuencia, pero no los desgaste.
- ✓ Propicie el pensamiento crítico a la vez en que enseña la materia.
- ✓ Identifique los nombres de los educandos en tarjetas y llame a todos los estudiantes, no sólo a los voluntarios.
- ✓ Propicie el pensamiento independiente.
- ✓ Fomente el escuchar con atención y respetar el turno de palabra.

- ✓ Asigne tareas escritas que requieran pensamiento independiente.
- ✓ Anime a los educandos para que evalúen los trabajos de los demás.  
(coevaluación)
- ✓ Organice debates.
- ✓ Solicite a sus educandos que escriban diálogos constructivos.
- ✓ Solicite que los educandos expliquen su tarea y su propósito.
- ✓ Fomente que el educando determine el siguiente paso.
- ✓ Solicite que los educandos documenten su progreso
- ✓ Divida proyectos en partes más pequeñas
- ✓ Fomente el descubrimiento
- ✓ Fomente la auto evaluación

**Recopilado de:** <http://www.slideshare.net/Aligi12/1-tnicas-didcticas-activas>





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**  
**EN LA MODALIDAD DE ESTUDIOS: SEMIPRESENCIAL**

---

**GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA REFORZAR  
EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIDAJE EN EL  
DESARROLLO INTELECTUAL**

---

**AUTORA:**

**TERESA ELISABETH LÓPEZ CASA**

**AMBATO – ECUADOR**

2013

## **MI CASITA DE NÚMEROS**

**DESCRIPCIÓN.**-Con este juego se desarrolla la socialización de los niños y permite la asimilación del conocimiento de los números; pero se le puede utilizar también para enseñar los colores, frutas y formas.

**OBJETIVO.**-Asociar el número y la cantidad

**TAMAÑO DEL GRUPO.**- indeterminado.

**MATERIALES.**-Un tablero grande que debe estar dibujado una casa y fichas enumeradas.

**REGLAS.**-Para este juego se utilizara solo cinco fichas con números del 1 al 5 debido a su corta edad pero que si lo pueden desarrollar de una manera muy divertida.

**DESARROLLO.**- luego de haber dibujado la casa en el tablero dividirla en casilleros con el objetivo de que los niños coloquen las fichas hasta rellenar la casas.

La maestra realizara un ronda y jugaran con la canción del alta mar y cuando en la canción se menciona que existe un oleaje (Canción, en alta mar, en alta mar un marinero va y como hay un viento fuerte (soplar) un oleaje abra) la maestra dirá que se beben formar grupos de uno, dos, tres, cuatro o cinco; el primer grupo que se forme cojera la ficha del numero mencionado y colocara en la casa



### **EL PAYASO SALTARÍN**

**DESCRIPCIÓN.**-Este juguete es de fácil elaboración y de gran utilidad dentro de las aulas de preescolar ya que ayuda al desarrollo personal social.

**OBJETIVO.**-Sistematizar la auto enseñanza; ayuda a que cada quien conserve la información de acuerdo a sus propios criterios de reacción ante situaciones de sorpresas.

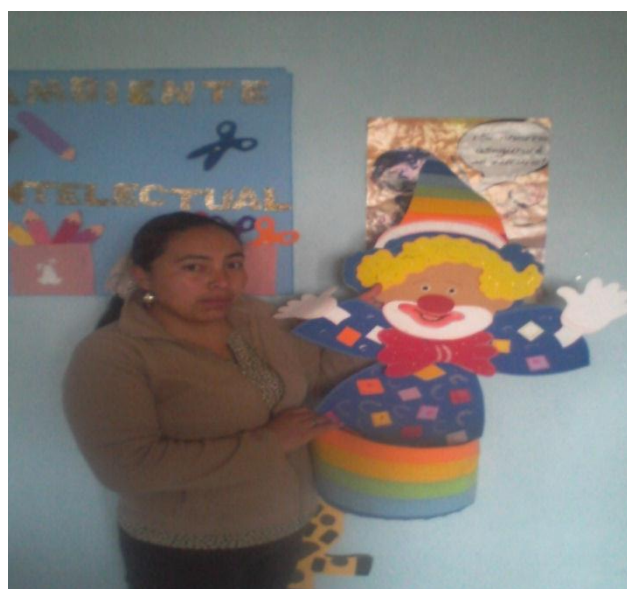
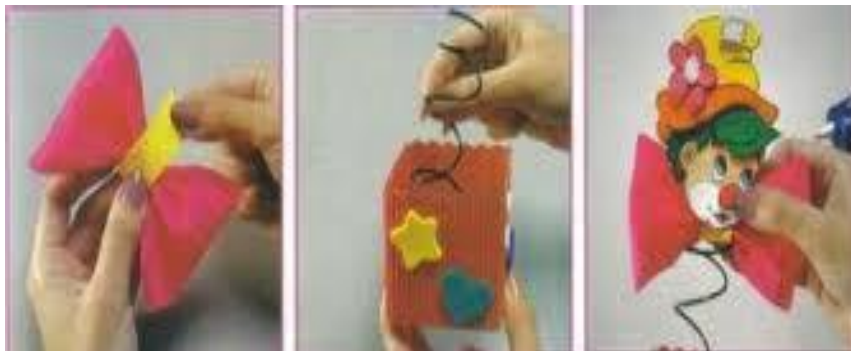
**TAMAÑO DEL GRUPO.**-10 niños.

**MATERIALES.**-Un resorte largo, un calcetín blanco, marcadores y un frasco mediano con tapa.

**REGLAS.**- Tener precaución con el resorte cuando lo utilicen los niños.

**DESARROLLO.-** En la media dibujar y pintar una cara del muñeco, luego elaborar una caja sorpresa introduciendo el resorte en el calcetín y este a su vez en el frasco, posterior a esto cierre herméticamente la tapa haciendo que la parte inferior ejerza presión sobre el resorte; entregar el frasco al niño y pedir que lo habrá sin prevenirlo de su contenido.

Se puede permitir a los niños que ello también procesen situaciones de sorpresa para lo cual proporcionarle los materiales y guiarles en su elaboración para que los niños puedan hacerles esta broma en casa a sus familiares.



## **MUNDO DE FLORES**

**DESCRIPCIÓN.-** Este juego está orientado a motivar a los niños a reciclar y al amor a la naturaleza ya que cuando se pone las flores elaboradas sobre el césped y nos distanciamos a unos metros se observa como un jardín de flores esto hace que los niños desarrollen su área visual y distingan los colores.

**OBJETIVO.-** Desarrollan la creatividad y el aprecio que el infante siente por las cosas llenas de color y de fantasía.

**TAMAÑO DEL GRUPO.-** De acuerdo a los colores aprendidos será el número de participantes

**MATERIALES.-** Tapas de la leche de fórmula, silicón, marcadores o fomix, fundas.

**REGLAS.-** Para este juego tomar en cuenta el clima porque esta actividad se la realiza en las áreas verdes.

**DESARROLLO.-** Conseguir las tapas de los tarros de fórmulas decorar flores con distintos materiales de acuerdo a la realidad de la institución, cuando ya estese listo invitar a los niños a jugar, las flores se les esparcirá en dodo el césped y en un grupo la maestra narrara una historia donde se trate sobre la naturaleza y el daño que se le hace cuando se les corta las flores razón por la cual los niños recogerán las flores que cortaron y botaron; para esto la profesora pedirá que los niños rejunten las flores de un determinado color.

**NOTA:** Se puede hacer también con tillos y se conjuga los dos colores.



## TÍTERES

**DESCRIPCIÓN.**-Los títeres como juego didáctico contribuyen a la representación oral de sentimientos, ideas y situaciones de la vida cotidiana. En la etapa del preescolar, los títeres son una herramienta valiosa al trabajar con niños tan pequeños ya que permiten captar su atención con facilidad y son un medio para descargar emociones tales como miedos, tensiones, cóleras, entre otras.

**OBJETIVO.**-Estimular la capacidad de atención, la comprensión mediante historias que son con contadas de manera sencilla, con música, con colores, con bailes creando inmediatamente una empatía entre los espectadores y los pequeños actores.

**TAMAÑO DEL GRUPO.**-Ilimitado

**MATERIALES.**-Se puede elaborar con diferentes materiales tales como: material del medio, fomix, fieltro, etc.

**DESARROLLO.**- Esta actividad se puede aplicar en para varios aspectos tales como:

Pueden ser utilizados en el proceso enseñanza – aprendizaje de diversas asignaturas.

Sirven para desarrollarles el lenguaje oral a los niños y niñas.

Ayudan a los niños y niñas a desarrollar un pensamiento creativo.

Se emplean perfectamente en la presentación de actividades y dramatización de cuentos.

Permiten a los infantes representar pequeños papeles.

Son útiles para aplicar y justificar las normas de disciplina y de



## **JUEGOS DE ENCAJE**

**DESCRIPCIÓN.**-Este juego didáctico aumenta la confianza en sí mismo del niño, y le enseña a elevar el umbral de tolerancia a la frustración; mediante la acción de ensayo y error se aprende sin miedo a la equivocación, la cual es parte integral del aprendizaje mismo.

**OBJETIVO.**-Desarrollar la coordinación óculo manual

**TAMAÑO DEL GRUPO.**-El grupo es ilimitado pero participan de uno en uno.

**MATERIALES.**-Se puede elaborar en fomix con tubos de papel higiénico, en cartones grandes o pequeños.



**REGLAS.**-Tener precaución al momento de lanzar las pelotas.

**DESARROLLO.**-Ubicar al niño a una determinada distancia dependiendo de la pelota y al lugar donde va a encajar, motivar a lanzar la pelota y a encajar de ser que no se encaje motivarle a seguir intentando.



## **LOTERÍAS**

Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes.

**OBJETIVO:** Reforzar el aprendizaje de un tema.

**TAMAÑO DEL GRUPO:** Indeterminado

**MATERIALES:** Láminas de papel o cartones grandes de 50 x 60cm. Y objetos pequeños que puedan hacer la función de ficha.

**DESARROLLO:**



El instructor debe preparar la tarjeta con cuatro divisiones aquí se combinan los diferentes gráficos, colores o formas que se va a tratar; esto deben combinarse en forma diferente en cada uno de los cartones.

Luego, deberán elaborarse una serie de tarjetas con los mismos contenidos que correspondan a cada una de los objetos que están en cada uno de los cartones de la lotería. Deberá existir una tarjeta por cada objeto o concepto que aparezca en los cartones.

Se forman subgrupos, y a cada subgrupo se le da un cartón, el subgrupo que lo llene primero gana. Se puede representar con cualquier objeto a la ficha.

El docente es el que “canta” (o lee) las cartas. En el subgrupo todos deben estar de acuerdo si creen que tienen la respuesta correcta, para ello el que “canta” debe dar un poco de tiempo para que cada equipo decida si tiene o no la respuesta correcta.

Una vez que algún subgrupo llene su cartón se acaba el juego, se revisa si las respuestas han sido correctas, releendo las tarjetas.

Una vez que se comprobó que un subgrupo ganó, el docente felicita y hace una breve discusión que permita aclarar las dudas y reafirmar los conceptos.



## 6.7 MODELO OPERATIVO

**Tabla No. 27: Modelo Operativo**

FACES	OBJETIVO	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLE	TIEMPO	VALOR	VERIFICACION
¿COMO?	¿PARA QUE?	¿QUE?	¿CON QUE?	¿QUIEN?	¿CUANDO?		
SOCIALIZACIÓN	Socializar a la comunidad educativa la importancia de los Juegos Didácticos para reforzar el Proceso Enseñanza Aprendizaje en el desarrollo intelectual.	*Recopilar información. *Invitar a docentes y autoridades. *Dialogo con padres de familia.	*Recurso humano. *Recurso tecnológico. *Suministros de oficina.	*Investigadora *Director. *Docente.	1ª semana de febrero	40&	Anexo 1 Pág. 101
PLANIFICACIÓN	Planificar juegos para que faciliten el aprendizaje en los niños y niñas.	*Buscar el lugar indicado para el juego *tener los materiales a usar. *Ejecutar con los niños.	*Recurso humano. *materiales del medio.	*Investigadora *Niños.	2ª semana de febrero	10&	Anexo 2 Pág. 101
EJECUCIÓN	Ejecutar en los niños juegos que estimulen su aprendizaje para el desarrollo intelectual	* Buscar juegos de acuerdo a la edad. *Tener los materiales necesarios en la mano. *Aplicar el juego.	*Recurso humano. *Espacio adecuado. *Material elaborado	*Investigadora *Niños.	3ª y 4ª semana de febrero.	40&	Anexo 1 Pág. 102
EVALUACIÓN	Evaluar la aplicación del desarrollo de la propuesta	*Solicitar al niño que realice alguna actividad que ya ha sido ejecutada. *felicitarse a los niños/as	*Recurso humano. *Material necesario.	*Investigadora *Niños.	1ª semana de marzo	10&	Anexo 1 Pág. 102

**Elaborado por:** Teresa Elizabeth López Casa.

## 6.8 ADMINISTRACIÓN

### 6.8.1 RECURSOS

INSTITUCIONALES: Aula y área de recreación.

TALENTO HUMANO: Niños, padres de familia, director e investigadora.

MATERIALES: Suministros de oficina y material del medio.

**Tabla No. 28: Recursos económicos**

<b>RUBRO DE GASTOS</b>	<b>VALOR</b>
1. Transporte	50,00
2. Utilización de equipos	40,00
3. Material de escritorio	50,00
4. Material didáctico	80,00
5. Hojas de papel bon	10,00
6. Impresiones	60,00
<b>TOTAL USD</b>	<b>290,00</b>

Elaborado por: **Teresa Elizabeth López Casa**

### CRONOGRAMA

**Tabla No. 29: Cronograma**

<b>CRONOGRAMA</b>						
<b>TIEMPO</b>	<b>Enero</b>				<b>Febrero</b>	
<b>ACTIVIDADES</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Elaboración de la propuesta	/					
Selección de Juegos		/				
Desarrollo de los juegos Didácticos			/			
Diseño de material Didáctico			/	/		
Aplicación de los juegos Didácticos con los niños					/	
Elaboración de la guía de los juegos Didácticos					/	/

Elaborado por: **Teresa Elizabeth López Casa**

## 6.9. PLAN DE MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Tabla No. 30: Plan de monitoreo y evaluación de la propuesta

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
1.- ¿Quién solicita evaluar?	Directos de la facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Educación parvulariasemipresencial )
2.- ¿Por qué evaluar?	Para conocer la incidencia que tienen los juegos didácticos sobre el proceso enseñanza aprendizaje.
3.- ¿Para qué evaluar?	Vamos a conocer los resultados que nos planteamos en los objetivos de la investigación.
4.- ¿Qué evaluar?	Procesos y resultados.
5.- ¿Quién evalúa?	La investigadora y las autoridades de la institución.
6.- ¿Cuándo evalúa?	Durante el proceso y al terminar la aplicación de la propuesta.
7.- ¿Cómo evalúa?	Aplicando técnicas que permitan una óptima recolección de datos.
8.- ¿Conque evalúa?	Utilizando diferentes instrumentos de evaluación: lista de cotejos.

Elaborado por: Teresa Elizabeth López Casa.

## BIBLIOGRAFÍA

**ABDÓN, Ignacio. (2009)** Aprendizaje y Desarrollo de las competencias. Contiene información para generar un ambiente propicio para generar los aprendizajes. Editorial Cooperativa. Bogotá – Colombia. Primera Edición.

**AGUILERA, A. (2007)** “**Introducción a las dificultades del Aprendizaje**”. Contiene definiciones del proceso de Aprendizaje. Editorial McGraw-Hill. Madrid-España. Segunda Edición.

**BRYAN, J. (2010)** Juegos Didácticos Activos. Contiene una recopilación de juegos didácticos necesarios para brindar aprendizajes significativos. Editorial Pax. Santa Cruz – México. Pág. 154.

**DELGADO Kenneth & CARDENAS Gerardo. (2004)** Aprendizaje Eficaz y recuperación de saberes. “Contribuye a la Recuperación de conocimientos y saberes previos mediante la utilización de metodologías de auto-aprendizaje”. Cooperativa Editorial Magisterio. Primera Edición Bogotá – Colombia

**DIAS VORDENAVE, Juan & MARTINS PEREIRA, Adair, (1982)** “Estrategias de enseñanza aprendizaje” Habla de la estrategias más apropiadas para cada uno de los años Básicos”, Editorial IICA - San José Costa Rica, 379.

**LÓPEZ, Francisc. (2010)** Estrategias Organizativas en el Aula. Contiene propuestas para atender la diversidad de estudiantes, además claves para la innovación educativa. Editorial Grao. Caracas – Venezuela. Segunda Edición.

**OLIVER, Carmen. (2010)** Estrategias Didácticas en el Aula. Pretende dar calidad e innovación a la labor docente. Editorial Uned. Barcelona – España. Primera Edición.

**ONTORIA, Antonio; (2000)** “El Proceso Enseñanza Aprendizaje”; Expone los principales elementos básicos del proceso enseñanza aprendizaje que debe tomar en cuenta el docente; Editorial: Alianza, Buenos Aires; Pag.10-13.

**SOLVES, Hebe. (2009)** El Centro de Recursos Didácticos. Contiene un conjunto de recursos didácticos necesarios para la interacción en el aula y mejorar la atención. Editorial Novedades Educativas. Buenos Aires – Argentina. Pág 245.

**SCHUNK. (1997)** Teorías del Aprendizaje. Contiene información acerca de las teorías del Aprendizaje. Editorial EDO. Juárez-México. Segunda Edición.

- \*w.enfoqueseducativos.es E-mail: editorial@enfoqueseducativos.es
- \*<http://aprendamospormediodeljuego.blogspot.com/p/juegos-didacticos.html>
- \*Características del aprendizaje | La Guía de Educación <http://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje#ixzz2GP39ZdiD>
- \*<http://www.monografias.com/thhttp://www.elsiglodetorreon.com.mx/noticia/383494.el-aprendizaje-significativo-que-es-y-como-se-logra.html>
- [http://www.peques.com.mx/el\\_nino\\_creativo.htm](http://www.peques.com.mx/el_nino_creativo.htm)
  - <http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0300/322.ASP>
  - <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/440/44026114.pdf>
  - <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/670/6/CAPITULO%20III.pdf>
  - *enfoques@enfoqueseducativos.es* [www.enfoqueseducativos.es](http://www.enfoqueseducativos.es) **49REVISTA DIGITAL ENFOQUES EDUCATIVOS N° 70 1/10/2010**
  - [http://www.google.com.ec/#hl=es&gs\\_nf=3&gs\\_rn=0&gs\\_ri=serp&pq=que%20son%20los%20modelos%20pedagogicos%20tecnologic](http://www.google.com.ec/#hl=es&gs_nf=3&gs_rn=0&gs_ri=serp&pq=que%20son%20los%20modelos%20pedagogicos%20tecnologic)
  - [http://www.biopsychology/tesis\\_pilar/](http://www.biopsychology/tesis_pilar/)
  - <http://www.libreriapaidos.com/CREATIVIDAD.asp>
  - [-http://www.maestras.com/contenidos/contenido.asp?idcontenido](http://www.maestras.com/contenidos/contenido.asp?idcontenido)
  - <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf>
  - <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/123456789/741/EB-175.pdf?sequence=1>
  - [http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15\\_17.pdf](http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf)
  - <http://www.importancia.org/creatividad.php>
  - [www.importancia.org/creatividad.php](http://www.importancia.org/creatividad.php)
  - [http://www.google.com.ec/search?q=enfoques+educativos&rlz=1C1PRFB\\_enEC485EC485&aq=f&oq=enfoques+educativos&sugexp](http://www.google.com.ec/search?q=enfoques+educativos&rlz=1C1PRFB_enEC485EC485&aq=f&oq=enfoques+educativos&sugexp)
  - <http://formacionprofesorado.educacion.es/index.php/es/materiales/229-aplicacion-de-juegos-didacticos-en-el-aula>
  - <http://www.unesco.org.uy/educacion/es/areas-de-trabajo/educacion/temas/educacion-diversidad-e-inclusion.html>
  - <http://aula.grao.com/revistas/aula/011-la-educacion-infantil--determinacion-de-los-contenidos/los-ambitos-de-int>
  - <http://www.infor.uva.es/~descuder/docencia/pd/node24.html>

## ANEXOS

### Anexo A: Encuesta a docentes y padres de familia

Encuesta dirigida a docentes y Padres de Familia del Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús”

Objetivo: Determinar el grado de conocimiento de los padres de familia sobre los juegos didácticos y su incidencia en el aprendizaje.

#### INSTRUCTIVO:

Procure ser lo más veraz y objetivo posible.

Seleccione únicamente una sola opción de respuesta.

Marque con una x la alternativa que Ud. Eligio.

1. ¿Considera que el jugar con legos se puede desarrollar la creatividad?

SI ( )

NO ( )

2. ¿Cree Ud. Que al utilizar juegos didácticos se genera interés en los niños por aprender?

SI ( )

NO ( )

3. ¿Ha observado que en las actividades cotidianas los niños participan voluntariamente?

SI ( )

NO ( )

4. ¿Se puede considerar al juego como una metodología de aprendizaje?

SI ( )

NO ( )

5. ¿Considera Ud. que es indispensable tener materiales o recursos para el desarrollo de una clase?

SI ( )

NO ( )

6. ¿Es necesario incorporar al juego dentro de las actividades cotidianas?

SI ( )

NO ( )

7. ¿Los niños colaboran para ubicar las cosas en su respectivo puesto?  
SI ( ) NO ( )
8. ¿Existe participación de los niños en los eventos programados?  
SI ( ) NO ( )
9. ¿Cree Ud. Que al contar con una guía de juegos didácticos se pueda mejorar el aprendizaje de los niños?  
SI ( ) NO ( )
10. ¿Conoce Ud. los beneficios que proporcionan los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje?  
SI ( ) NO ( )



## Anexo B: Lista de Cotejo

### LISTA DE COTEJOS

LUGAR: Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús”

FECHA:

NOMBRE:

OBJETIVO: Analizar

INSTRUMENTO: Ala derecha de cada actividad marque con una x su nivel de cumplimiento.

Encuesta dirigida a los niños y niñas del Centro General de Educación Básica “Santa Mariana de Jesús”

El niño encaja correctamente figuras geométricas.

SI ( ) NO ( )

2. expresa alegría en clases.

SI ( ) NO ( )

3. Participa espontáneamente en clases.

SI ( ) NO ( )

4. Juega con los rompecabezas.

SI ( ) NO ( )

5. Le gusta bailar

SI ( ) NO ( )

6. Canta sin que nadie le motive

SI ( ) NO ( )

7. Demuestra interés por ayudar en lo que se le pide

SI ( ) NO ( )

8. Propicia juegos donde exista participación de todos los niños.

SI ( ) NO ( )

9. Participa en los juegos que organiza la maestra

SI ( )

NO ( )

10. El niño aprende por medio de los juegos didácticos.

SI ( )

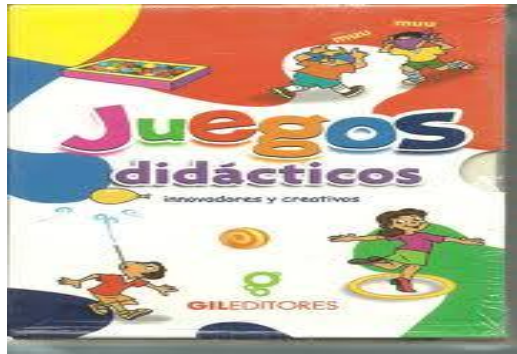
NO ( )

### Anexo C: Nómina de Madres de Familia

<b>NOMINA DE LAS MADRES DE FAMILIA DEL AULA DE EDUCACION INICIAL</b>			
<b>NUMERO</b>	<b>NOMINA</b>	<b>EDAD</b>	<b>NIVEL ACADEMICO</b>
1	María Francisca de la Cruz	32 AÑOS	10ª año de educacion basica
2	María Hermelinda Aimacaña.	43 AÑOS	6ª año de educacion basica
3	María Rosa Yugsi.	43 AÑOS	7ª año de educacion basica
4	Nancy Patricia Caiza.	20 AÑOS	3ª de de bachillerato
5	Nancy Caiza.	31 AÑOS	3º semestre de contabilidad
6	María Piedad Potosi.	35 AÑOS	3ª de de bachillerato
7	Yolanda Toapanta.	19 AÑOS	1ª de bachillerato
8	María Clementina Caiza.	33 AÑOS	7ª año de educacion basica
9	Melisa Analuisa.	24 AÑOS	3ª de de bachillerato
10	Ramona Toapanta.	39 AÑOS	6ª año de educacion basica
11	María Elena Toctaguano.	32 AÑOS	superior
12	Marcia Llano.	19 AÑOS	1 semestre de la universidad
13	Rosa Tintuña.	29 AÑOS	3ª de bachillerato
14	Mirian Puco.	27 AÑOS	3ª de bachillerato
15	Maria Caiza.	31 AÑOS	3ª de bachillerato
16	Maria America Casa.	37 AÑOS	3ª de bachillerato
17	Rosa Yasaca.	35 AÑOS	10ª año de educacion basica
18	Adriana Viracocha.	27 AÑOS	2ª año de bachillerato
19	Maria Tigasi.	34 AÑOS	3ª de bachillerato
20	Maria Sopalo.	29 AÑOS	superior incompleto
21	Elvira Casa	33 AÑOS	1ª de bachillerato
22	Nancy Quintuña	19 AÑOS	7ª año de educacion basica
23	Rosa Tasinchano	28 AÑOS	2ª año de bachillerato
24	Elisabeth Garcia	22 AÑOS	7ª año de educacion basica
25	Mercedes Checa	29 AÑOS	1ª de bachillerato
26	Ines Caicedo	28 AÑOS	3ª de bachillerato
27	Ana Rocha	31 AÑOS	7ª año de educacion basica
28	Rosa Casa	26 AÑOS	7ª año de educacion basica
29	Martha Yasaca	30 AÑOS	7ª año de educacion basica
30	Ivana Puco	23 AÑOS	7ª año de educacion basica

## Anexo D: Fotografías.

Buscar información, socialización a la comunidad.



BUSCAR EL LUGAR INDICADO.



FELICITAR A LOS NIÑOS/AS.



APLICACIÓN DE LA LISTA DE COTEJOS.



APLICACIÓN DE LAS ENCUESTAS.

