

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO



## CENTO DE ESTUDIOS DE POSGRADO

### MAESTRÍA EN DISEÑO CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

---

**TEMA:** “TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD PERTENECIENTE AL CANTÓN BAÑOS PROVINCIA DE TUNGURAHUA”

---

Trabajo de Investigación

Previa a la obtención del Grado Académico de Magister en Diseño Curricular y Evaluación Educativa.

**AUTORA:** Lic. Sonia Jacqueline Tustón Iturralde

**DIRECTORA:** Dra. Mg. Alicia León Ramos

Ambato-Ecuador

2012

## AL CONSEJO DE POSGRADO DE LA UTA

El tribunal receptor de la defensa del trabajo de Investigación con el Tema: “**TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD PERTENECIENTE AL CANTÓN BAÑOS PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, presentado por: Lic. Sonia Jacqueline Tustón Iturralde y conformado por: Lic. Mg. Sandra Cuenca Escobar, Lic. Mg. Silvia Acosta Bones y Lic. Mg. Mayra Barrera Gutiérrez, Miembros del Tribunal, Dra. Mg. Alicia León Ramos Directora del Trabajo de Investigación y presidido por: Ing. Juan Garcés Chávez Presidente del Tribunal y Director del CEPOS – UTA, una vez escuchada la defensa oral el Tribunal, aprueba y remite el trabajo de investigación para uso y custodia en las Bibliotecas de la UTA.

.....  
Ing. Mg. Juan Garcés Chávez  
**Presidente del Tribunal de Defensa**

.....  
Ing. Mg. Juan Garcés Chávez  
**DIRECTOR CEPOS**

.....  
Dra. Mg. Alicia León Ramos  
**Director de Trabajo de Investigación.**

.....  
Lic. Mg. Sandra Cuenca Escobar  
**Miembro del Tribunal**

.....  
Lic. Mg. Silvia Acosta Bones  
**Miembro del Tribunal**

.....  
Lic. Mg. Mayra Barrera Gutiérrez  
**Miembro del Tribunal**

## AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La responsabilidad de las opiniones, comentarios y críticas emitidas en el trabajo de investigación con el tema: “**TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD PERTENECIENTE AL CANTÓN BAÑOS PROVINCIA DE TUNGURAHUA**”, nos corresponde exclusivamente a: Lic. Sonia Jacqueline Tustón Iturralde, autora y Dra. Mg. Alicia León Ramos Directora del trabajo de investigación; y el patrimonio intelectual del mismo a la Universidad Técnica de Ambato.

.....

Lic. Sonia Jacqueline Tustón Iturralde

**Autora**

.....

Dra. Mg. Alicia León Ramos

**Directora**

## **DERECHOS DEL AUTOR**

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación según las normas de la institución.

Cedo los Derechos de mi trabajo de investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta, dentro de las regulaciones de la universidad.

.....  
Lic. Sonia Jacqueline Tustón Iturralde

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi hija Marcelita, quien ha sabido valorar y comprender mi esfuerzo, para llegar a culminar mi objetivo.

A mis padres y hermanos que con su cariño y comprensión han sabido brindarme el apoyo moral para salir adelante y poder alcanzar lo que me he propuesto.

Dedico esta memoria como un recuerdo de mi superación personal y profesional a los niños y niñas del Primer año de Educación Básica que son la fuente de inspiración para realizar esta investigación.

SonniaTustón Iturralde

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente a Dios por haberme dado la fuerza y capacidad para adquirir conocimientos que engrandecen mi espíritu y mi alma.

A la Mg. Alicia León, brillante profesional que con su desinteresada colaboración, capacidad y apoyo permitió lograr cumplir con esta meta.

A todos los Docentes del Programa de Maestría que con sus conocimientos y sus sabias enseñanzas permitieron desenvolverme con los cambios de la educación actual.

SonniaTustón I.

## ÍNDICE GENERAL

Portada.....	i
Aprobación del Jurado Calificador.....	ii
Autoría de la investigación .....	iii
Derechos de autor.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General.....	vii
Resumen .....	xi

### CAPÍTULO I EL PROBLEMA

Introducción .....	1
1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	4
1.2.2 Análisis Crítico .....	6
1.2.3 Prognosis .....	9
1.2.4 Formulación del Problema .....	9
1.2.5 Interrogantes .....	9
1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación.....	10
1.3 Justificación.....	10
1.4 Objetivos .....	12
1.4.1 Objetivo General .....	12
1.4.2 Objetivo Específico.....	12

### CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes Investigativos.....	13
2.2 Fundamentación Filosófica .....	14
2.3 Fundamentación Legal .....	16
2.4 Categorías Fundamentales .....	20
2.4.1 Currículo .....	20
2.4.2 Pedagogía .....	20
2.4.3 Metodología .....	20
2.4.4 El juego un contexto de desarrollo.....	21
2.4.4.1 Importancia del juego.....	22
2.4.4.2 Concepto de juego.....	23
2.4.5 Importancia del juego en el desarrollo infantil .....	24
2.4.6 Elementos principales del juego.....	27
2.4.6.1 Propósito .....	27
2.4.6.2 Área de juegos y elementos.....	27
2.4.6.3 Número de jugadores. ....	27
2.4.6.4 Reglas .....	27
2.4.6.5 Roles.....	28

2.4.7. Clasificación de los juegos.....	29
2.4.8.El juego y el aprendizaje significativo .....	31
2.4.9 Condiciones para el juego .....	32
2.4.10.Juego y educación .....	33
2.4.11. Proceso de enseñanza aprendizaje en educación básica .....	36
2.4.11.1.Características del Proceso de enseñanza- aprendizaje .....	37
2.4.11.2.Fases del Proceso de enseñanza aprendizaje.....	38
2.4.12.Aprendizaje Significativo.....	38
2.4.13.El ciclo de Aprendizaje .....	39
2.4.14. Dirección del Aprendizaje .....	40
2.4.15. Producción de aprendizaje significativo .....	42
2.4.16. Condiciones de aprendizaje significativo.....	42
2.5 Hipótesis.....	45
2.6 Señalamiento de variables.....	45

### **CAPÍTULO III METODOLOGÍA**

3.1 Enfoque .....	46
3.2 Modalidades Básicas de la Investigación.....	46
3.3 Niveles o tipos de Investigación .....	47
3.4 Población y Muestra.....	47
3.5Operacionalización de Variables.....	48
3.6 Plan de Recolección de Información.....	50
3.7 Plan de Procesamiento de la Información.....	51

### **CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADO**

4.1 Análisis e interpretación de Resultados .....	52
4.2 Verificación de Hipótesis.....	72

### **CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1. Conclusiones .....	77
5.2. Recomendaciones.....	78

### **CAPÍTULO VI PROPUESTA**

6.1Datos Informativos.....	79
6.2 Antecedentes de la Propuesta.....	79
6.3 Justificación.....	82
6.4 Objetivos .....	83
6.5 Análisis de Factibilidad.....	83
6.6 Fundamentación .....	84



6.7 Metodología .....	86
6.8 Administración.....	114
6.9 Previsión de la Evaluación.....	115
Bibliografía .....	116
Anexos .....	118

## ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1:Operacionalizacion de variablesIndependiente .....	48
TABLA N° 2: Operacionalización de Variables Dependiente.....	49
TABLA N° 3: Recolección de información .....	50
TABLA N° 4: Pregunta No. 1 .....	52
TABLA N° 5: Pregunta No. 2 .....	53
TABLA N° 6: Pregunta No. 3 .....	54
TABLA N° 7: Pregunta No. 4.....	55
TABLA N° 8: Pregunta No. 5 .....	56
TABLA N° 9: Pregunta No. 6.....	57
TABLA N° 10: Pregunta No. 7 .....	58
TABLA N° 11: Pregunta No. 8.....	59
TABLA N° 12: Pregunta No 9.....	60
TABLA N° 13: Pregunta No 10.....	61
TABLA N° 14: Pregunta No 11 .....	62
TABLA N° 15: Pregunta 12.....	63
TABLA N° 16: Pregunta 13.....	64
TABLA N° 17: Pregunta No. 14.....	65
TABLA N° 18: Pregunta 15.....	66
TABLA N° 19: Pregunta 16.....	67
TABLA N° 20: Pregunta 17.....	68
TABLA N° 21: Pregunta 18.....	69
TABLA N° 22: Pregunta.....	70
TABLA N° 23: Pregunta 20.....	71
TABLA N° 24: Plan de Recolección de Información .....	75
TABLA N° 25: Modelo Operativo de la Propuesta .....	113
TABLA N° 26: Administración .....	114
TABLA N° 24: Previsión de la Evaluación .....	115

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Relación Causa-Efecto .....	8
Gráfico N° 2: Red de Inclusiones.....	17
Gráfico N° 3: Constelación de ideas Variable Independiente.....	18
Gráfico N° 4: Constelación de ideas Variable Dependiente .....	19
Gráfico N° 5: Ciclo de Aprendizaje .....	39
Gráfico N° 6: Pregunta No. 1 .....	52

Gráfico N° 7: Pregunta No. 2 .....	53
Gráfico N° 8: Pregunta No.3 .....	54
Gráfico N° 9: Pregunta No. 4 .....	55
Gráfico N° 10: Pregunta No. 5 .....	56
Gráfico N° 11: Pregunta No. 6 .....	57
Gráfico N° 12: Pregunta No 7 .....	58
Gráfico N° 13: Pregunta No. 8 .....	59
Gráfico N° 14: Pregunta No. 9 .....	60
Gráfico N° 15: Pregunta No 10 .....	61
Gráfico N° 16: Pregunta 11 .....	62
Gráfico N° 17: Pregunta 12 .....	63
Gráfico N° 18: Pregunta No. 13 .....	64
Gráfico N° 19: Pregunta No 14 .....	65
Gráfico N° 20: Pregunta 15 .....	66
Gráfico N° 21: Pregunta 16 .....	67
Gráfico N° 22: Pregunta 17 .....	68
Gráfico N° 23: Pregunta 18 .....	69
Gráfico N° 24: Pregunta No. 19 .....	70
Gráfico N° 25: Pregunta No 20 .....	71

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO MAESTRÍA EN DISEÑO**  
**CURRICULAR Y EVALUACIÓN EDUCATIVA.**

**“TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO  
ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE  
EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD”  
PERTENECIENTE AL CANTÓN BAÑOS PROVINCIA DE  
TUNGURAHUA”**

**Autora:** Lic. Sonia Tustón Iturralde

**Directora:** Dra. Mg. Alicia León Ramos

**Fecha:** Abril del 2012

**RESUMEN:**

El presente trabajo se sustenta en la propuesta de la aplicación de técnicas de actividad lúdica para fortalecer el proceso de aprendizaje significativo que puede ser útil para producir cambios en el mismo. Las Técnicas así entendidas no son otra cosa que un conjunto de herramientas, instrumentos, procedimientos, mecanismos, que ayudan al docente en el proceso de inter aprendizaje para que el desempeño del estudiante.

Podemos imaginarlas como las grandes herramientas del pensamiento puestas en marcha por el docente, cuando este tiene que comprender un aprendizaje, adquirir conocimiento o resolver problemas. El uso de nuevas técnicas de aprendizaje permitirán a los estudiantes aprender elaborando por si mismos el conocimiento que perdurará y se aplicará en el medio social, por lo que se plantea la adaptación y aplicación de técnicas lúdicas de aprendizaje para buscar un aprendizaje significativo, funcional e integral. A través de esta investigación se profundizará sobre la importancia del juego como una estrategia básica dentro del aprendizaje de niños y niñas.

**Descriptor:** Técnicas, lúdica, aprendizaje significativo, recursos didácticos, cognitivo, interaprendizaje, participativo, activo, creativo.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**

**GRADUATE STUDIES CENTER CURRICULUM FOR MASTER OF HIGHER EDUCATION**

**“TECHNICAL LÚDICAS AND THEIR INCIDENCE IN THE PROCESS TEACHING LEARNING IN THE CHILDREN OF THE FIRST YEAR OF BASIC EDUCATION OF THE SCHOOL GONZALO ABBOT” BELONGING TO THE CANTON BATHROOMS COUNTY DE TUNGURAHUA”**

**Author:** : Lic. Sonia Tustón Iturralde

**Director:** Dra. Mg. León Alicia Ramos

**Date:** April 2012

**SUMMARY:**

This paper is based on the proposal of applying techniques recreational activity to strengthen the process of meaningful learning that can be useful to make changes to it. The techniques are not well understood nothing but a set of tools, instruments, procedures, mechanisms that help the teacher in the learning process so that inter student performance.

We can imagine them as great tools of thought initiated by the teacher, when this has to understand learning, acquiring knowledge or solve problems. The use of new learning technologies allow students to learn by themselves develop knowledge that will last and will be implemented in the social environment, so there is the adaptation and application of learning fun techniques to find meaningful learning, functional and integral. Through this research will deepen the importance of play as a key strategy in the learning of children.

Descriptors: Techniques, playful, meaningful learning, teaching resources, cognitive, mutual learning, participatory, active, creative.

## INTRODUCCIÓN

El tema de investigación es: “Técnicas lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del primer año de la Escuela “Gonzalo Abad” perteneciente al cantón Baños provincia de Tungurahua, año lectivo agosto del 2011 a abril del 2012.” Su importancia radica en dar relevancia a la actividad lúdica, donde el niño pequeño aprende todo lo que necesita para desarrollarse, y bastaría con seguir su curso vital para que el desarrollo alcance los logros propuestos, con la seguridad de que la fundamentación teórica optimiza la labor pedagógica del docente, aplicando el juego como estrategia básica del proceso enseñanza y aprendizaje.

El trabajo de investigación constituye los siguientes capítulos y contenidos:

**Primer Capítulo.-** El problema que consta de planteamiento, análisis crítico, pronóstico, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación.

**Segundo Capítulo.-** Se aborda el marco teórico, que consta de las fundamentaciones teóricas del problema, determinación de términos básicos, hipótesis, definiciones conceptuales, posicionamiento personal, preguntas directrices, interrogantes, variables.

**Tercer Capítulo.-** Se plantea la metodología que consta de enfoque, tipo de investigación, población y muestra, técnicas e instrumentos, operacionalización de variables, procedimientos para la ejecución de la investigación.

**Cuarto Capítulo.-** La tabulación de los resultados de instrumentos de investigación, tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada, comprobación de hipótesis por porcentajes.

**Quinto Capítulo.-** Las conclusiones y recomendaciones pertinentes, de acuerdo al análisis estadístico de los datos de investigación.

**Sexto Capítulo.-** Se plantea la propuesta metodológica, formada por título, justificación, fundamentación, objetivos, importancia, ubicación sectorial, factibilidad, descripción de la propuesta, impacto y evaluación. Finalmente hacemos constar la bibliografía, los anexos correspondientes que se ha utilizado como referencia en el trabajo de investigación.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA:**

**“TÉCNICAS LÚDICAS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD” PERTENECIENTE AL CANTÓN BAÑOS PROVINCIA DE TUNGURAHUA”**

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

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

El juego es el primer acto creativo del ser humano, comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece entre la realidad exterior, las fantasías y las necesidades donde los deseos que se van adquiriendo se aprenden con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto entre el que enseña y el que aprende.

La necesidad de jugar es propia de todo niño, pero ha de tenerse en cuenta que no todos ellos juegan de la misma manera, ni a los mismos juegos, ni por las mismas motivaciones demostrando que el juego está determinado por las condiciones materiales de existencia, en un contexto social e histórico concreto, siendo imprescindible considerar lo lúdico en el Nivel Inicial como el interjuego entre

factores individuales y sociales que se condicionan mutuamente en una relación dialéctica en la cual se integran el docente, los alumnos, el conocimiento y el contexto.

### **1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

Debido a la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral del aprendizaje, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego, poniéndose en evidencia un cúmulo de deficiencias de aprendizaje en este ámbito, cambio que pide a gritos nuestra educación, por tanto es importante lograr un total desarrollo integral de los niños y niñas, partiendo desde sus primeros años en la escuela con una estimulación completa a través de una enseñanza ligada a técnicas lúdicas activas que permitan trabajar en el aula, creando así un ambiente propicio y confortable, que convertirá el aprendizaje más significativo, siendo la base principal el desarrollo de sus Inteligencias múltiples, estas a su vez engloban todas las destrezas que permitirán un mejor desenvolvimiento de los estudiantes en el transcurso de su vida estudiantil.

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

**Macro.-**A nivel del país el juego ha sido una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que no ha fomentado el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego no cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico por lo que no se desarrolla una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos



que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos.

La escuela tradicionalista con sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasiva ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

**Meso.-** La educación a nivel de la provincia de Tungurahua, presenta el temor de no dejar el tradicionalismo que impide convertirse en los promotores de cambio, es de poca importancia el espacio de interacción en el que el educando mediante actividades lúdicas, el niño/a tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través del cuerpo.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área motriz conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades lúdicas.

El nivel inicial no puede caer en este error, por el contrario, debe integrar la actividad lúdica o la actividad exploratoria en una propuesta que promueva placer, relación y adquisición de conocimientos; los alumnos son sujetos sociales concretos, portadores de una historia e insertos en una cultura determinada, por lo tanto sus valores, sus expectativas, sus costumbres y sus motivaciones se verán reflejadas en sus juegos.

**Micro.-** En la Escuela Gonzalo Abad existe la necesidad de experimentar nuevas alternativas pedagógicas que ayuden a un buen desarrollo del aprendizaje, que le permita la mayor construcción posible de aprendizaje significativo y que los párvulos se conviertan en personas creativas y predispuestas a nuevos aprendizajes.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de procesos didácticos, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas. Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área motriz conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades lúdicas.

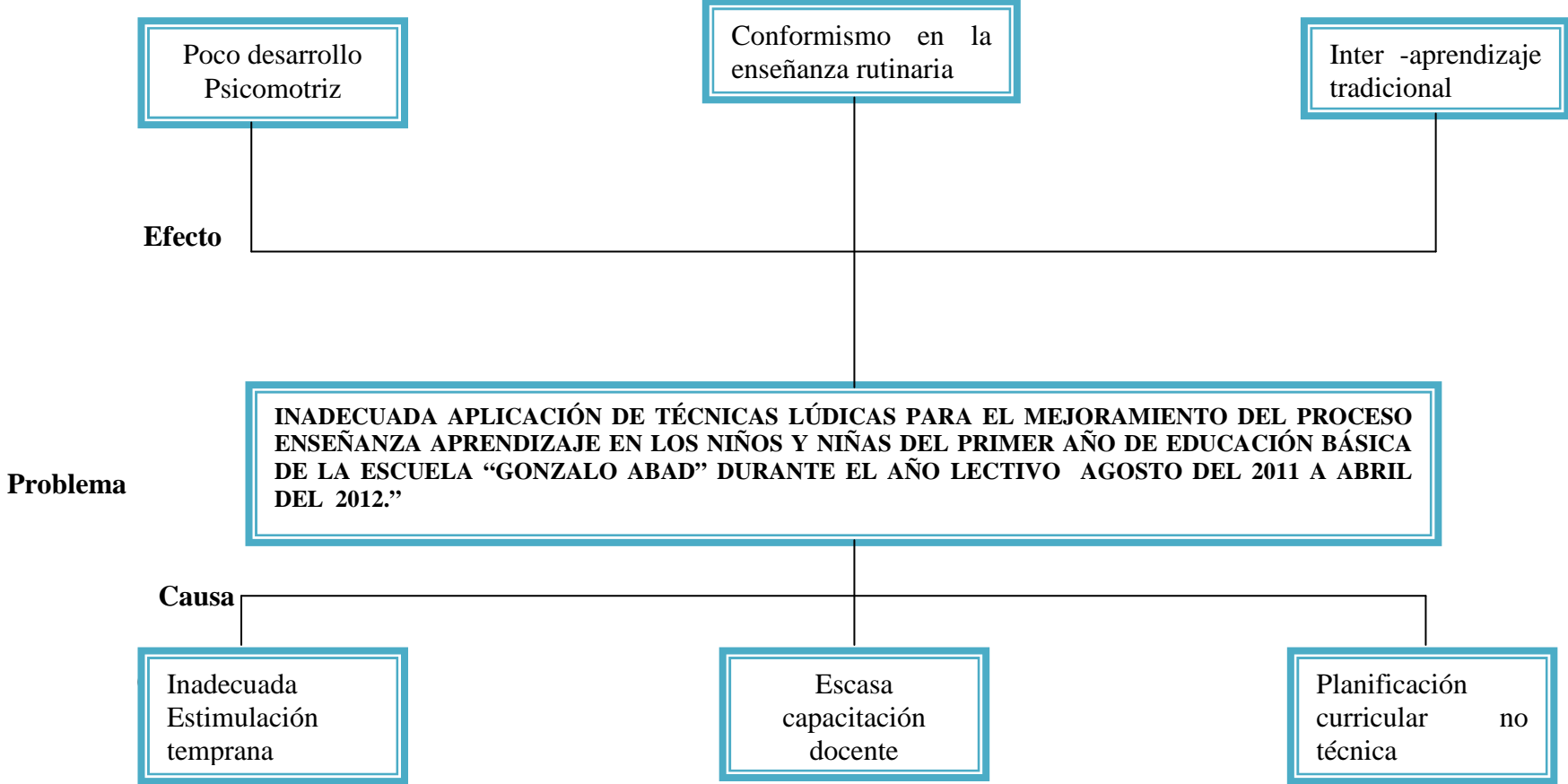
El ambiente familiar no le permite al niño y niña desarrollar adecuadamente la motricidad ya que existe demasiada sobreprotección y esto genera dependencia en todas sus actividades. Para esto es necesario que padres y maestras estén en constante comunicación dando prioridad a los intereses y necesidades de los niños y niñas. Es por ello que se realiza el presente trabajo, el cual ayudará, entre otros aspectos, a conocer características y teorías sobre el juego, sus implicaciones para el desarrollo del niño y brindará información para los futuros docentes y padres sobre cómo manejar de modo más provechoso la relación del niño y el juego.

### **1.2.2. ANÁLISIS CRÍTICO**

El Primer Año de Educación Básica requiere de una atención eminentemente afectiva, por tanto el aprendizaje debe desarrollarse con estrategias activas de interaprendizaje, y el juego responde a las necesidades didácticas que favorecen el mejoramiento de la calidad de la educación en la actualidad, aspectos relevantes que son tomados muy en cuenta en esta presente investigación; en la observación que se realiza a diario a los niños de cinco años, se puede detectar que existe mucha dificultad en el desarrollo de las diferentes destrezas, tanto afectivas como psicomotoras; especialmente en sectores rurales en donde el desarrollo intelectual afectivo de los niños, es más difícil de lograrlo, se debe resaltar que existe más dificultad en los estudiantes del sector rural, pues no tienen las mismas ventajas que en el urbano, estos no cuentan con una estimulación a temprana edad, sobre todo el factor económico es el mayor obstáculo entre el progreso y la deserción escolar que es un debilitante de la educación del país.

Se pretende con esta investigación proponer una nueva alternativa que sirva de material de apoyo tanto dentro como fuera del aula, sobre todo con material que se encuentra al alcance de todos, facilitando el trabajo de los docentes, y así conseguir desde los más pequeños la excelencia académica, que es el objetivo indispensable e ineludible que busca alcanzar nuestra educación ecuatoriana.

ÁRBOL DEL PROBLEMA Gráfico No 1



### **1.2.3 PROGNOSIS**

El sistema educativo se ha basado tradicionalmente en el aprendizaje memorístico, mismo en el que se da poca importancia al desarrollo de la inteligencia y se sobrevalora la función de la memoria y acumulación de información y “conocimiento” sin un proceso de razonamiento y comprensión.

Si los maestros no cumplen a cabalidad con una de las fases del proceso enseñanza aprendizaje como es la parte de la metodología, es decir una aplicación apropiada, encaminada al desarrollo de las actividades lúdicas que cada uno de los niños y niñas poseen, se propiciará una baja estimulación a temprana edad, poca práctica de juegos que permitan el desarrollo de sus habilidades intelectuales, físicas, afectivas, motrices, cognitivas, y sobre todo una planificación curricular no técnica, que se puede apreciar y que limitan el avance de nuestra educación.

### **1.2.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo mejorar las técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Gonzalo Abad de la Ciudad de Baños, Provincia de Tungurahua durante el período académico de Agosto del 2011 a Abril del 2012 .

### **1.2.5 INTERROGANTES**

- ¿Qué técnicas lúdicas encaminan al desarrollo de las potencialidades físicas e intelectuales?
- ¿Qué estrategias mejorarán el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica?
- ¿Existen alternativas de solución al problema de la falta de una guía didáctica para desarrollar la creatividad e imaginación en los niños y niñas del primer año de educación básica?

## **1.2.6 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN**

**Campo:** Educación

**Área:** Didáctica

**Aspecto:** Técnicas Lúdicas

### **Delimitación Espacial**

La investigación se realizará en la Escuela Gonzalo Abad del caserío El Placer, del Cantón Baños de Agua Santa, Provincia de Tungurahua.

### **Delimitación Temporal**

La investigación se desarrollará durante el período de Agosto del 2011 a Abril del 2012.

## **1.3 JUSTIFICACIÓN**

La educación en la actualidad, está atravesando cambios significativos a través de la aplicación de nuevas políticas de gobierno las cuales pretenden buscar mejoras en el sistema educativo que propicien una enseñanza de calidad con calidez por medio de la capacitación docente encaminada a perfeccionar los conocimientos mediante nuevas metodologías, estrategias y técnicas de trabajo dentro y fuera del aula, las mismas que permitirán al docente convertirse en protagonista de la revolución educativa.

Son varias las razones por las cuales se realiza esta investigación, lo más importante se relaciona con la crisis educativa actual del Ecuador y que exige la urgente necesidad de reorientar el proceso enseñanza aprendizaje poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en las diferentes áreas, tomando como punto de referencia las actividades lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo integral del niño y niña.

Los aportes de esta investigación tienen diferentes proyecciones: En el aspecto científico - educativo la incidencia de la aplicación de técnicas activas mediante la utilización de recursos didácticos (recopilado), en el dominio de la actividad lúdica que favorece a todo el ámbito educativo del nivel inicial, a la vez que es un gran aporte científico por las metodologías a utilizarse de manera que desde este parámetro, el proyecto se justifica ampliamente.

En el aspecto profesional indudablemente se incrementará en forma considerable el nivel académico y desempeño profesional de los maestros que adopten las metodologías promovidas por la aplicación de actividades lúdicas y se tendrá acceso a perfiles privilegiados de profesionalismo en los docentes.

En el ámbito social todos los cambios en la estructura educativa de cualquier país, inciden directamente en la sociedad en la cual se operan, en el presente caso, toda la comunidad recibirá el impacto positivo de una educación de calidad y con proyecciones hacia la investigación científica en el vasto campo que abarca las actividades lúdicas, que son la base de la enseñanza aprendizaje en el nivel inicial desde el punto de vista psicológico.

Aspiro a que el esfuerzo como profesional de la educación de niños/as de Primer Año de Educación Básica, contribuya a orientar los procesos pedagógicos del aula y permitan un mejoramiento cualitativo y cuantitativo de nuestro quehacer educativo. Es importante la elaboración de una guía de técnicas lúdicas, que mediante su aplicación permitan reprogramar las actividades y enseñanzas dirigidas a los niños y niñas a través de vivencias y experiencias, que sirva como una orientación pedagógica a través de ejercicios secuenciales y graduales manteniendo un proceso sistemático para lograr aprendizajes significativos.

## **1.4 OBJETIVOS**

### **1.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Determinar si la aplicación de técnicas lúdicas inciden en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Gonzalo Abad del Caserío el Placer, cantón Baños de Agua Santa.

### **1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Investigar técnicas y estrategias lúdicas aplicables en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Definir las estrategias lúdicas que contribuyan a la formación integral de los niños en el proceso enseñanza- aprendizaje.
- Elaborar una guía didáctica sobre técnicas y estrategias lúdicas para fortalecer la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del primer año de educación básica.



## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1. Antecedentes Investigativos

Revisados los trabajos de investigación en la biblioteca de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato se encontró el siguiente trabajo con el Tema: "Las Actividades Lúdicas en el desarrollo de la creatividad en los alumnos del décimo año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Agropecuario "Luis A. Martínez" de la ciudad de Ambato, año lectivo 2003-2004, del Autor Enrique Bustillos Galeas, del título de Magister en Psicología Educativa, Año ( 2006)

**Recomendación:** "Elaborar una guía de actividades lúdicas para su implementación en el Instituto Tecnológico Agropecuario "Luis A Martínez".

**En el siguiente Tema:** "Estrategias lúdicas para dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje en el primer año de Educación Básica del Instituto Tecnológico Agropecuario "Luis A Martínez", de los Autores: Lcda. Flérida Freire Ortiz y otros, del título de Magister en Gestión Educativa y desarrollo social, Año (2004)

**Recomendación:** Es fundamental aplicar estrategias lúdicas para fomentar el valor educativo que consiste en aprender jugando, el valor terapéutico que proporciona el equilibrio emocional y el valor psicológico que favorece al escape de los instintos agresivos del niño y optar por conductas deseables.

En el Trabajo de Graduación Licenciada en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Básica **TEMA:** La actividad lúdica en el interaprendizaje de las niñas de segundo año de educación básica en la unidad educativa experimental “Pedro Fermín Cevallos”, del cantón Ambato durante el año lectivo 2009 – 2010.

**AUTORA:** Violeta del Rocío Pérez Villacrés

**Recomendación:** Dar a conocer el Manual Didáctico sobre las Técnicas de Actividades Lúdicas, para mejorar el desempeño del estudiante, a la comunidad educativa

## **2.2. Fundamentación Filosófica**

Por todas aquellas consideraciones el maestro es protagonista del proceso educativo para lo cual es fundamental dinamizar, motivar y despertar el interés.

La investigación se ubica en el paradigma critico-propositivo; critico porque analiza una realidad socioeducativa; y propositivo ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado. Al alumno debemos encaminarle hacia la libertad de construir capacidades y saberes, provocando un orden mental, esfuerzo y tenacidad en la búsqueda de soluciones en donde impere la concentración, desarrollo intelectual, responsabilidad y trabajo; que con ello se encamina en dos aspectos fundamentales, en primer lugar el maestro se esfuerza en procura de mejorar su rendimiento académico y en segundo lugar el niño propendiendo en alcanzar aprendizajes significativos para llegar a cristalizar aquella gran meta que es el mejoramiento de la calidad de la educación.

### **EPISTEMOLÓGICA**

La investigación tiene la concepción de un enfoque epistemológico de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta varios factores, diversas causas, múltiples consecuencias, buscando su modificación. Es importante señalar que en

el constructivismo el concepto de realidad es esencial y que esta se concibe como múltiple y subjetiva, porque es construida o recreada por la propia persona.

## **PSICOLÓGICA**

En el momento actual existe la tendencia generalizada a diseñar currículo con sustento en las corrientes psicológicas del aprendizaje, en el marco del enfoque curricular constructivista. Esto es en las corrientes que enfatizan en el desarrollo del pensamiento y la construcción del conocimiento por parte de los alumnos, como aspectos básicos en el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El educador que está inmerso o quiere introducirse en el enfoque constructivista debe tener muy en cuenta esta dimensión psicológica, para proveer a los alumnos las experiencias que le permitan construir aprendizajes en el marco de las características de su desarrollo psicológico.

## **AXIOLÓGICA**

La investigación busca resaltar los valores de la integración, respeto, solidaridad, las condiciones particulares de cada educando porque no todos los niños y niñas son iguales y deben ser tratados de acuerdo a sus características.

## **PEDAGÓGICA:**

La investigación se ubica en los postulados socioculturales de Lev Vigotsky por que el aprendizaje se fortalece cuando se realiza de forma socializada con la intervención de las partes más capaces intercambiando experiencias mutuas y fortaleciendo el aprendizaje comunitario. El visualizar y el tratar de concretar prácticas didácticas constructivistas, es algo mucho más serio y debe realizarse con plena conciencia el propósito básico de la enseñanza dentro de este enfoque:

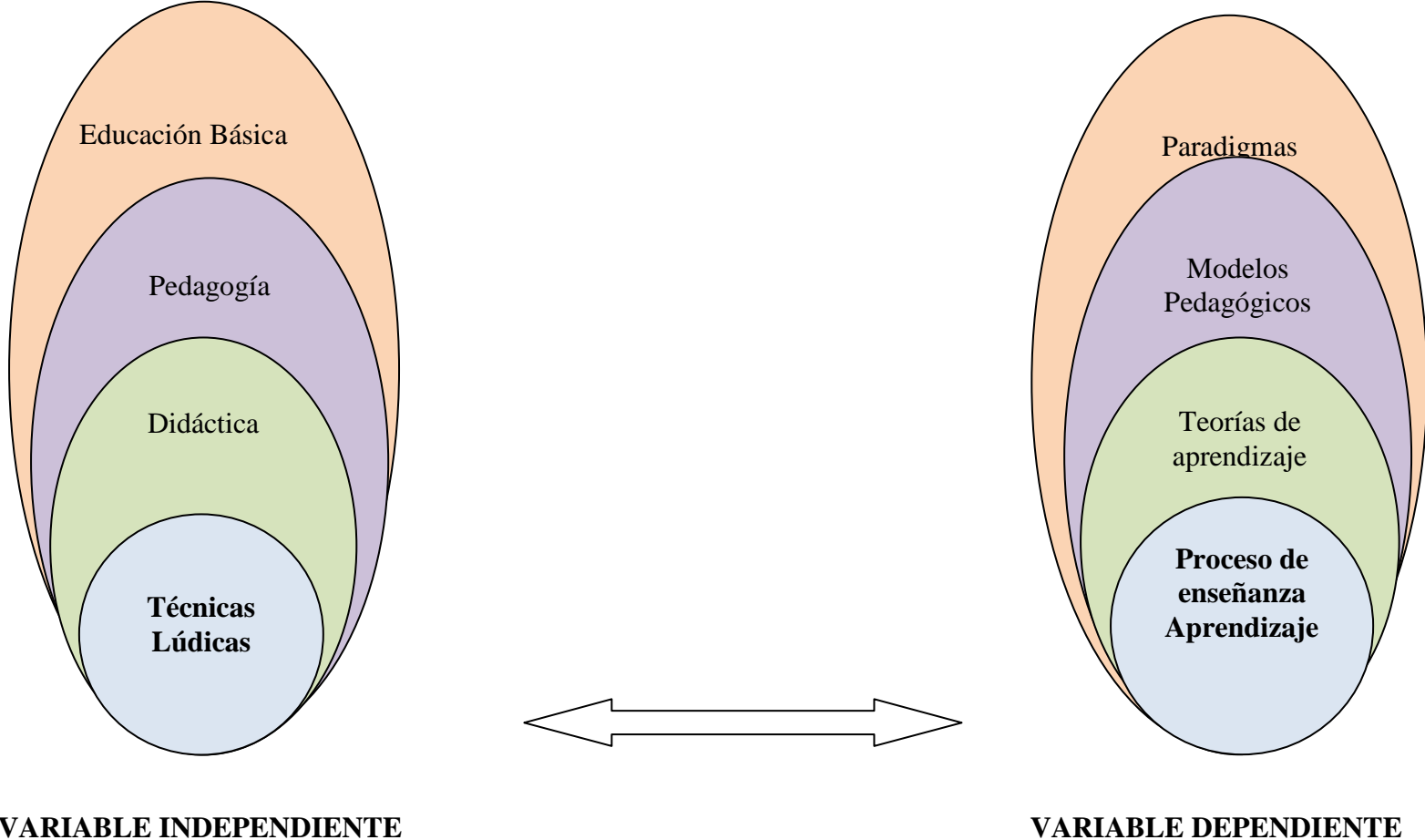
“ayudar a los alumnos a construir conocimientos” y el del aprendizaje, “que el alumno construya aprendizajes significativos”.

### **2.3. Fundamentación legal**

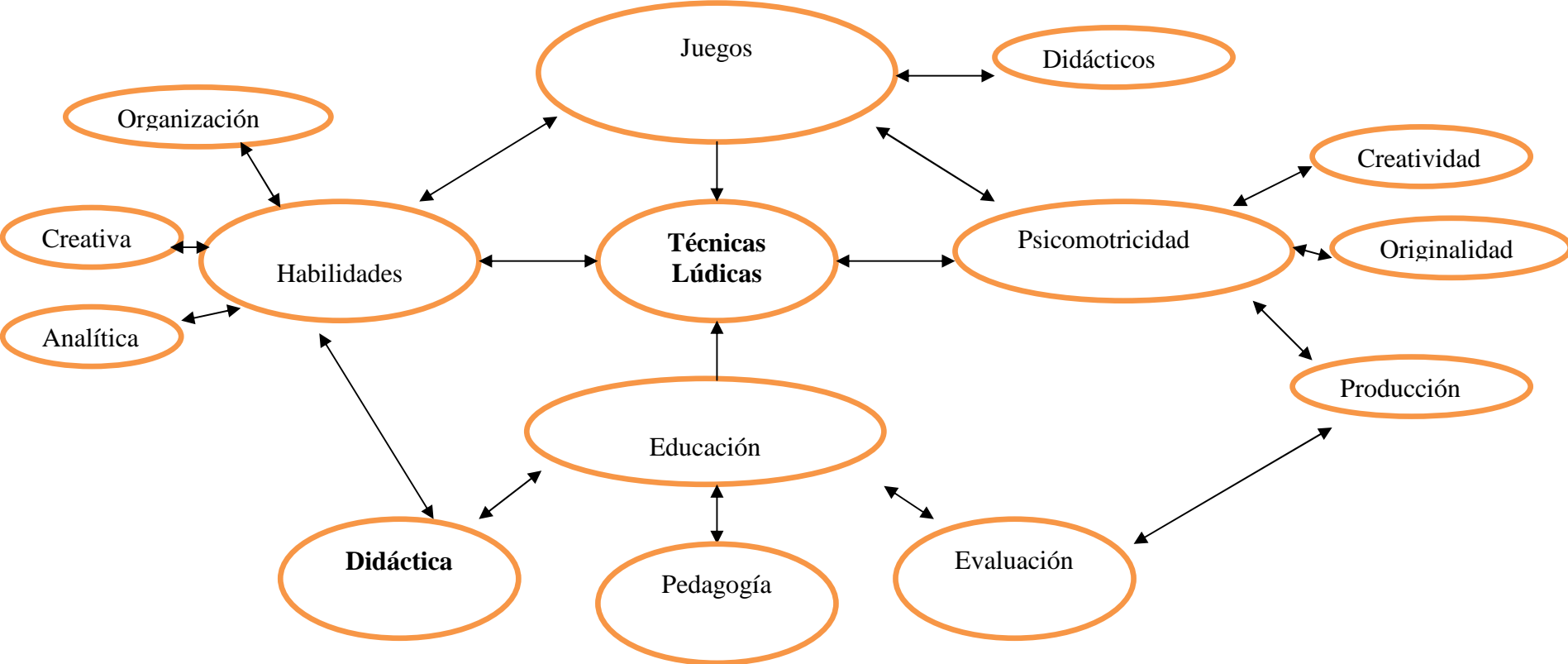
El marco legal que lo recoge es: Ley Orgánica de Educación en el **Capítulo I** aparece “los métodos de trabajo, en ambos ciclos (Educación Infantil) se basarán en las experiencias, en las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza.”

El Decreto **1630/2006**, 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Describe “Es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se reúnen, por una parte, un fuerte carácter motivador, y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias. Se evitará la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar

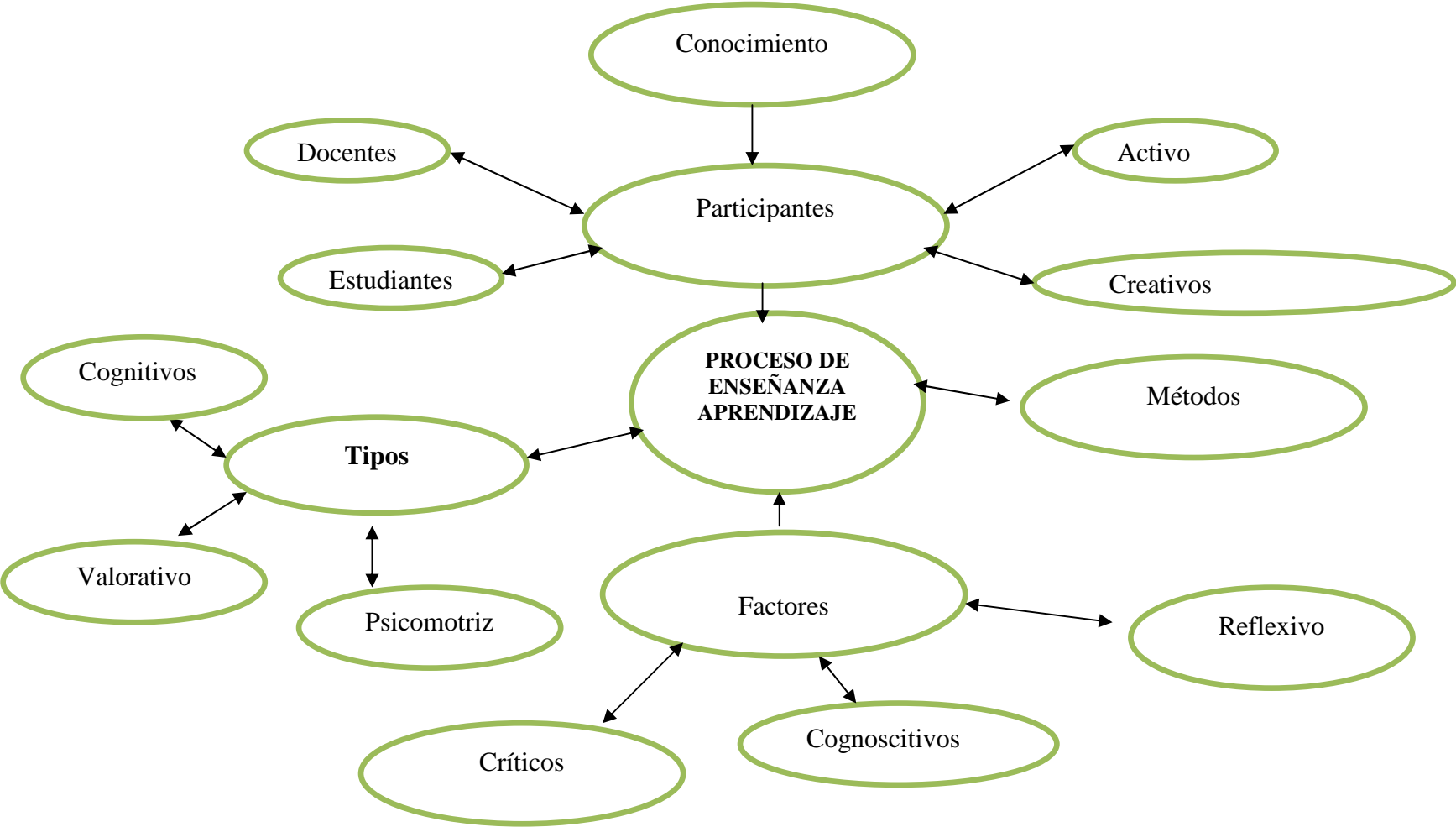
**RED DE INCLUSIONES CONCEPTUALES Gráfico No. 2**



CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE Gráfico No 3



CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE Gráfico No. 4



## **2.4. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES**

**VARIABLE INDEPENDIENTE:** Técnicas Lúdicas

### **2.4.1. CURRÍCULO**

Se puede decir que currículo son todas las experiencias, las actividades, los materiales, métodos de enseñanza y todos los medios empleados por el docente para llegar a un fin. El Grupo Editorial Océano en su libro “El Manual de la Educación” define al Currículo como cualquier proyecto que debe llevarse a la práctica y para ello es preciso analizar su desarrollo y el de todos los elementos que lo integran como son: las intenciones o finalidades, los contenidos, los métodos, las estrategias.

### **2.4.2. PEDAGOGÍA.**

Es la ciencia que trata de todos los aspectos relacionados con la educación, es decir educando, educador, y todo el entorno educativo. **MARTÍ CASTRO, Isabel (2003)** en su libro Diccionario Enciclopédico de la Educación dice: “ La Pedagogía es una ciencia pluridimensional que tiene como objeto de reflexión la educación y la enseñanza, así como orientar y optimizar todos los aspectos relacionados con esta.” Didáctica. Tomando en cuenta que el educador desempeña un papel fundamental en la educación del niño; se puede decir que didáctica es la manera que utiliza el docente para transmitir los conocimientos y va a depender de la creatividad que posea el maestro para propiciar un aprendizaje significativo.

### **2.4.3. METODOLOGÍA.**

Trata de las formas o medios de enseñanza, se puede mencionar que depende de los recursos, procedimientos que el maestro utilice para lograr los objetivos deseados, dichos procedimientos no deben ser improvisados.



#### **2.4.4 EL JUEGO UN CONTEXTO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE**

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales. "El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez". La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido. Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera no se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar", la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar. Es necesario recordar

que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

#### **2.4.4.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN BÁSICA**

A pesar de su evidente valor educativo, ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos, cargadas de sentido cultural. El juego en el niño/a, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él, el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socio-emocional

#### 2.4 .4.2. CONCEPTO DE JUEGO

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas.

En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios. El juego es sin duda una actividad:

**Libre.** No se puede obligar a un jugador a que participe sin que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

**Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

**Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente una nueva ley, que es la única que cuenta. Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar.

El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación

con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

#### **2.4.5. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL**

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil. El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, **P.K. Smith (1983)** señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas, propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar. En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de **Skinner**, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes

que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil. De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos, comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenética más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución. **J. S. Bruner (1984)**, por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo.

Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

**J. S. Bruner (1984)**, por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que

han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto es trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema. Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (**Groos, 1896**), o viceversa (**Buytendijk, 1935**). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos, pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

## **2.4.6 ELEMENTOS PRINCIPALES DEL JUEGO**

Según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos.

### **2.4.6.1 Propósito**

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?

Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en si, a menudo el juego es espontaneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto.

### **2.4.6.2 Área de juegos y elementos**

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas. La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

### **2.4.6.3 Número de jugadores**

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes. Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar.

### **2.4.6.4 Reglas**

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inconvencional. Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

#### 2.4.6.5 Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores; los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolle sin contratiempos y todos puedan participar.

#### B. Características del juego

- ✓ **El juego es una actividad libre.** Y esta característica conviene tenerla en cuenta a la hora de aplicarla al campo educativo. El profesor nunca puede obligar a un alumno a que juegue a una determinada juego, porque entonces deja de ser actividad lúdica para convertirse en una tarea más del ámbito escolar. Lo que si debe hacer el profesor es orientar y motivar para favorecer el juego en el aula.
- ✓ **Tiene un espacio y un tiempo determinados.** Todo juego tiene un desarrollo temporal claro, frecuentemente establecido en las reglas que contemplan un inicio, un desarrollo y un final. Conviene desde un punto de vista educativo someterse a este marco temporal; por una parte, si este se reduce se podría generar ansiedad en el niño; y por otra, si se incrementa innecesariamente, el efecto sería lo contrario, produciendo hastío, cansancio y desmotivación.
- ✓ **El juego es una actividad muy diferente al trabajo,** ya que tiene finalidades y métodos distintos. Pero en el mundo de la educación, puede darse un acercamiento entre ambos, y puesto que el "trabajo" de los niños es aprender, es mucho más interesante la transmisión a los alumnos de conocimientos, valores, actitudes... a través del juego y de la diversión, y acción lúdica que se fomente el aprendizaje a través del juego.
- ✓ **El juego tiene un carácter desinteresado.** En un principio, el juego no



tiene por que perseguir ningún fin material, pues es la satisfacción y el placer que produce de modo inmediato el matiz principal que lo caracteriza.

- ✓ **Todo juego lleva un elemento de tensión.** Aunque el juego es una actividad gratificante, no podemos olvidar que para realizarse se necesita un esfuerzo por parte del alumno y es en esta tensión en donde surge el aprendizaje, desarrollándose facultades físicas (resistencia, destreza...), intelectuales (Búsqueda de estrategias de resolución, creatividad..) espirituales y morales (someterse a reglas, sentido competitivo sano.) etc.
- ✓ **El juego está conexasionado con la realidad,** ya que de ella toma todos sus elementos. Permite al niño un mejor conocimiento del mundo que le rodea y que le favorece su integración en él.
- ✓ **El juego implica acción.** El niño jugando, se mueve, corre, se desplaza...por lo que está en constante actividad física y mental.

#### **2.4.7. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS**

Son muchos los autores que han hecho una clasificación de los juegos: María Montessori, Ovidio Décroly, Wallón, Chateau, Elkonin, Piaget. Una de las más completas y que ha servido de base a otros estudios posteriores es la de Piaget que desde una perspectiva evolutiva, presenta distintas etapas del desarrollo de la inteligencia según la edad. Basándonos en ésta idea, podemos presentar la siguiente clasificación:

### **De 0 a 2 años. Juegos sensorio-motores**

El niño en esta etapa, realiza juegos basados en movimientos que se repiten constantemente y que le permiten experimentar con su cuerpo y sus sentidos, encontrando en ello satisfacción y placer. El niño juega con su propio cuerpo (dobla brazos y piernas, se balancea, produce ruidos, se observa ante los espejos) pero también manipula con otros objetos: sonajeros, cascabeles móviles, instrumentos musicales sencillos, arroja objetos, rasga papeles, arrastra muñecas y peluches.

### **De 2 a 4 años. Juegos simbólicos, de imitación o ficción**

Es ésta una etapa de juego individual, en la que el niño escapa de la realidad que le envuelve, y a través del juego trata de acomodarla para adaptarla a sus necesidades y gustos. Así desarrolla juegos de ficción e imaginación.

El niño utiliza objetos para transformarlos en otros elementos: una caja de cerillos es una casa, una escoba es un caballo...y también imita escenas o situaciones: "Hace como si lee, como si duerme, como si habla por teléfono...". Disfruta con trenes, construcciones de cubos, rompecabezas con pocos elementos, muñecos, ositos, instrumentos musicales como triángulos, carillones, xilófonos. Con estas actividades el niño comienza hacer uso de la capacidad de simbolización, de gran importancia en el futuro pues es la base de su desarrollo intelectual y afectivo.

### **De 4 a 7 años. Declinación del juego simbólico**

La nota característica de ésta edad es que se pasa del egocentrismo a los juegos colectivos. Además, los símbolos se ajustan más a la realidad. El niño se interesa por el mundo que ve y trata de integrarse en él, por lo que sus juegos son reflejo de ello: así los trenes y coches de juguete imita a los de verdad y circula con ellos por carreteras de arena tratando de emular a su padre o a los adultos en general.

Los juegos propios de ésta etapa son las construcciones, rompecabezas y puzzles, juegos de pintar, moldear, esculpir, coser...persiguiendo los juegos de muñecas.

### **De 7 a 12 años. Juegos de reglas**

Los juegos de regla que se inician en la etapa anterior, se consolidan a partir de los 7 años y perviven durante toda la vida. Estos juegos están estructurados en base a reglas establecidas o propuestas por los propios jugadores. En este período se producen muchos cambios en los niños:

Entre los 7 y los 9 años se consolida la inteligencia abstracta y la sociabilidad en los niños, siendo sus juegos preferidos: canicas, lotería, juego de la oca, parchís, cartas, damas, juegos didácticos (de letras o números), rompecabezas con cierta dificultad, las "cocinitas".

El niño, entre los 9 y los 12 años, vive una época tranquila en la que valora enormemente el compañerismo y los amigos. Esta actitud se encuentra reflejada en la buena armonía del trabajo en grupo en el aula y en actividades deportivas como el fútbol. Junto a ello, también se prefieren juegos intelectual mente algo más complicado como: rompecabezas, legos, dominó, ajedrez.

### **2.4.8. EL JUEGO INFANTIL COMO POTENCIADOR DEL APRENDIZAJE ACTIVO.**

Para una mejor comprensión de la potencialidad del juego en el aprendizaje resumimos los siguientes aspectos científicos de esta actividad lúdica.

- Es un comportamiento de carácter simbólico de origen y desarrollo social. Es decir, recrea, representa o simboliza situaciones reales o imaginarias surgidas de la cotidianidad de los niños.

- Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica. Son estas reglas las que permiten organizar y desarrollar el juego de forma clara respetuosa y segura.
- El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma en que los niños comprenden el mundo. Esto está en relación con el desarrollo evolutivo, los intereses y las condiciones socioculturales de los niños.
- Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que le da sentido. Mientras más positivas sean esas condiciones psicológicas, más gratificante será el juego.
- El juego es un proceso de desarrollo y aprendizaje. Por eso debe ser conocido, aplicado y evaluado con rigurosidad científica y flexibilidad, de acuerdo a las características del desarrollo y a los objetivos de la educación.

#### **2.4.9. CONDICIONES BÁSICAS PARA QUE UNA ACTIVIDAD PUEDA SER UN JUEGO.**

Algunas de las condiciones básicas que permite definir una actividad como juego son las siguientes.

1. **La acción de jugar tiene una finalidad en sí misma.** El juego además de ser una necesidad presente, le servirá en el futuro sin que esto sea un objetivo en el niño. A él no le interesa las sugerencias del adulto ni otros niños goza solo con prever los resultados.
2. **El juego es una acción libre.** El niño convierte cualquier actividad en juego, la libertad para gozar, explorar y descubrir es en sí misma una

necesidad. De esta manera desarrolla su espíritu creador que no se rige por la imposición del adulto.

3. **El juego siempre debe dar la sensación de “otro modo de vivir”.** En la vida corriente, el niño juega se transforma en otro ser o en cualquier objeto son que haya que preocuparse por esto.

4. **El juego proporciona satisfacciones presentes.** Permite al niño:

- Exteriorizar sus pensamientos, aún cuando en edades tempranas no sepa expresarse oralmente.
- Descargar sus impulsos y emociones, pues proporciona el goce de la creatividad.
- Colmar la fantasía.

En resumen el espacio el tiempo, la actividad, la conversación y las actitudes conforman el ambiente psicológico en el que el juego infantil funciona como verdadero proceso de desarrollo y aprendizaje.

#### **2.4.10. JUEGO Y EDUCACIÓN**

En la actualidad se considera al juego como una actividad imprescindible para el desarrollo integral del niño, pero existen muchas trabas y limitaciones que impiden una aplicación eficaz del juego dentro y fuera del área escolar: la escuela tradicional, los padres, la sociedad, los propios maestros.

- Los adultos en general, y algunos maestros en particular, ignoran las características de los juegos y sus ventajas educativas. El juego no es valorado como una actividad digna y se recurre a ella sólo para llenar tiempos muertos dentro del horario escolar. Mientras se le siga tratando

como una actividad de segundo orden, nunca existirá la posibilidad de aprovecharnos de su carácter instructivo.

- Volviendo al mundo escolar, en este trabajo queremos potenciar aquellos medios que permiten la educación integral de la persona humana, considerando que el juego es uno de ellos. Por ello, pensamos que una vez conocidas las ventajas educativas que presentan, algunos detractores dejarán de serlo, y si con ello se les anima a utilizar aunque sea en pequeñas dosis el juego, nosotros nos consideramos satisfechos.
- Pensamos que la escuela como institución y los educadores como formadores de alumnos tienen cierta responsabilidad para realizar una valoración positiva de juegos, por eso se impone un nuevo perfil de educador que posea una sólida formación pedagógica, un buen conocimiento de técnicas y materiales lúdicos y un talante abierto a cualquier innovación que sea positiva para la educación. Junto a ello, la escuela, como institución social, juega un gran papel en las iniciaciones de los aprendizajes sociales: convivencia dentro del grupo, respeto hacia los demás: hacia las normas, unión de factores que como hemos visto pueden desarrollar practicando determinados juegos.

Los profesionales, para potenciar los juegos y paliar los inconvenientes que la sociedad impone, deben tener en cuenta algunos aspectos:

- Fomentar la práctica de juegos creativos, libres, colectivos, de simulación y evitar en lo posible los repetitivos.
- Organizar los juegos, teniendo cierto "control" sobre su desarrollo, a la vez que motiva a los alumnos para que lo acojan con entusiasmo.
- No fomentar la competitividad en los juegos. Se debe enseñar a los alumnos a valorar aspectos como la participación, la superación de sí

mismo, la importancia del propio proceso del juego.

- Practicar juegos de diferentes tipos: juegos que desarrollen aspectos físicos (velocidad, destrezas, habilidad, resistencia...), intelectuales (razonamiento, imaginación, observación, memoria,..), sociales.
- Adaptación a las características del grupo de niños que los realizan y a las coordenadas espacio-temporales de que se disponen.
- Evitar discriminaciones por razones de sexo, incapacidad física, intelectual, fomentando la igualdad de todos los participantes o, en todo caso, que los mejores ayuden a los menos dotados.
- Por nuestra parte, proponemos que se potencien en el aula actividades que parecen un poco olvidada por falta de formadores especializados, de presupuesto y que, si se llevan a cabo, es debido a la buena voluntad de muchos profesores/as.

Entre éstas, podemos señalar algunas como:

Juegos de música y canto, juegos de lectura de imagen fija: paisajes, rostros, postales, fotos, diapositivas, imágenes de publicidad juegos de lectura y escritura, juegos de teatro, en los que se favorece la improvisación, a la vez que los niños aprenden el dominio de la voz. Gestos, modales, expresión... desarrollan la memoria, juegos audiovisuales, en los que se estudia la imagen móvil en programas de televisión y vídeo y se analizan otros medios, como la radio, con audiciones comentadas, análisis publicitarios e inicio del coleccionismo: tarjetas, piedras, plantas, sellos.

**VARIABLE DEPENDIENTE:** Proceso de Enseñanza Aprendizaje

#### **2.4.11. PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA EDUCACIÓN BÁSICA**

La enseñanza es un proceso, en primer lugar porque está constituida por diferentes fases o etapas, en segundo lugar; porque en ella influyen un conjunto de leyes. Sin embargo debemos agregar que existen otros aspectos del proceso de enseñanza que lo diferencian de otros procesos. Mediante la enseñanza los alumnos se apropian de los fundamentos de las ciencias. Otro aspecto implícito en la esencia del proceso de enseñanza es el carácter bilateral de este proceso.

Si partimos del análisis del proceso de enseñanza desde los tiempos más remotos, siempre encontramos la presencia de dos elementos sin los cuales no es posible hablar de proceso de enseñanza; la actividad de dirección del profesor y la de aprendizajes de los alumnos.

El carácter bilateral del proceso de enseñanza está dado por la existencia de estos dos factores que construyen una unidad dialéctica. Esto quiere decir que uno de ellos supone la existencia del otro, y es que siempre se enseña en función de un aprendizaje y el aprendizaje supone una dirección.

De acuerdo a lo expresado, en el proceso de enseñanza existen dos fuerzas de distinta índole; una de ellas es la necesaria y rigurosa dirección por el profesor y la otra es la actividad de los alumnos.

La unidad dialéctica de la dirección de la enseñanza y el aprendizaje es de naturaleza contradictoria, pues de una parte la dirección supone la existencia de objetivos a alcanzar y una adecuada planificación, organización y control, por otra parte el aprendizaje está unido a la auto-actividad de los alumnos. Esta contradicción entre los dos aspectos del proceso de enseñanza es precisamente lo que asegura la buena marcha de la instrucción y de la educación en la escuela



siempre que el profesor sea capaz de equilibrar estas dos fuerzas de modo que no se produzca un divorcio entre ambos.

Esta unidad se rompe cuando el profesor dirige espontánea o dogmáticamente el proceso, cuando no tiene en cuenta las particularidades de los alumnos y no utiliza los métodos de enseñanza y formas de control de aprendizaje más adecuado para favorecer la actividad de ellos.

La unidad de la instrucción y de la educación en el proceso de enseñanza que es un proceso eminentemente instructivo. En ella los alumnos se apropian de conocimientos y desarrollan hábitos y habilidades.

La unidad de la instrucción y de la educación en la enseñanza exige que el profesor utilice las potencialidades educativas del contenido de la enseñanza, ya que cada una de las asignaturas encierra grandes posibilidades de actuar sobre la conducta de los alumnos, así mismo en proceso de enseñanza se manifiesta múltiples contradicciones ya que este proceso no constituye un simple ofrecer y tomar sino que existen múltiples tensiones; estas tensiones son las que complican la labor de dirección del proceso por parte del profesor y la actividad del aprendizaje que hace el alumno, pero al mismo tiempo constituyen la premisa básica para el movimiento a un plano superior.

#### **2.4.11.1. Características del proceso de enseñanza aprendizaje**

- La unidad de la instrucción y la educación.
- Definir bien los objetivos en función de necesidades de la sociedad (Que persona quiere formar)
- Organización del proceso curricular y extracurricular
- Análisis de cada clase del contenido de ésta y su influencia educativa.
- Ejemplaridad del maestro en el proceso instructivo-educativo.

#### **2.4.11.2. Fases del proceso de enseñanza- aprendizaje**

- Plantear la tarea docente y toma de conciencia de las tareas planteadas.
- Formación de conceptos, capacidades de observación, imaginación y razonamiento de los alumnos
- Fijación y mejora de los conocimientos, habilidades y valores.
- Evaluación de los contenidos y la diversidad intelectual del estudiante.

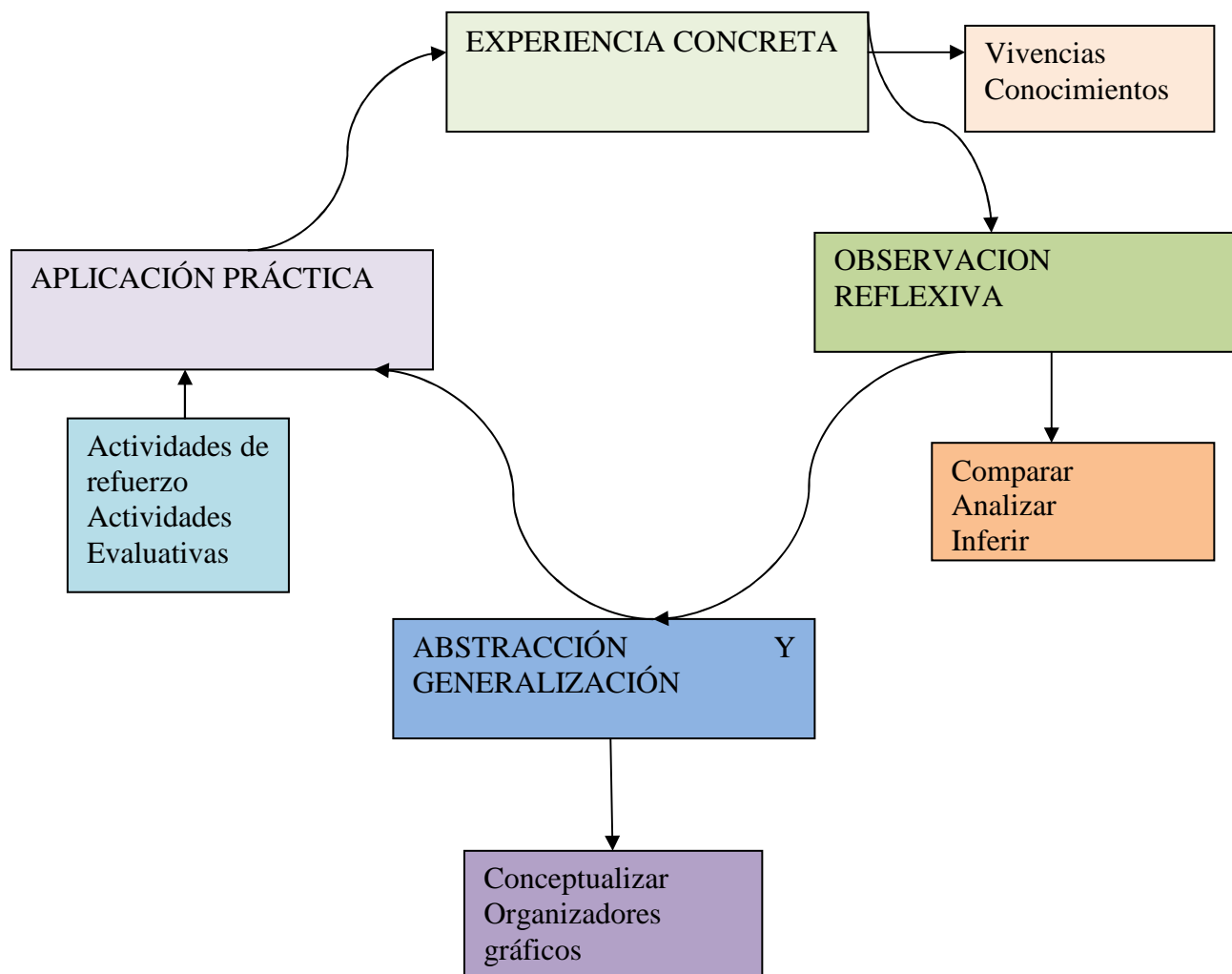
#### **2.4.12. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

El aprendizaje significativo es aquel en el cual el alumno convierte el contenido de aprendizaje en significados para sí mismos, Esto quiere decir que puede relacionar de modo sustancial y no arbitrario, el contenido y la tarea del aprendizaje con lo que él ya sabe. El estudiante debe establecer conexiones entre los dos tipos de contenidos como algo esencial por ejemplo asumir significados y relaciones entre distintos elementos (causa, efecto, antecedente, consecuente etc.)Para que esto suceda el alumno debe tener en su mente algunos contenidos que sirvan de enlace con los nuevos. Estos conocimientos son los prerequisites o conocimientos previos

Para que se produzca el aprendizaje son necesarios por lo menos los siguientes momentos:

### 2.4.13. EL CICLO DEL APRENDIZAJE

Gráfico No 5 Elaborado Lic. Sonia Tustón



- a. **EXPERIENCIA CONCRETA.-** Son todos los conocimientos que el alumno posee los mismos que sirven de enlace con los nuevos.
  
- b. **LA OBSERVACIÓN REFLEXIVA.-** es el momento de recepción del nuevo material, por medio de los órganos de los sentidos, la intuición, los sentimientos y/o el razonamiento lógico. Es en este momento en que se pone en ejercicio la capacidad de concentración mental para la captación de los elementos que abundan, en nociones vagas, confusas y erróneas.

Que aparentan no tener significación, ni lógica. Es momento de impacto

de una situación que establecerá relaciones de asociación con los conocimientos previos. Es el momento de pensar, de análisis de las partes del objeto del conocimiento que a su vez es aprendida unitariamente y con las relaciones que mantienen con las partes próximas, a fin de formar un todo. En este hecho intervienen la observación, experimentación y deducción.

- c. **LA CONCEPTUALIZACIÓN.-** determina el momento de integración de las partes que son unidas por actividad mental para formar una totalidad de comprensión lógica representa el conjunto de la situación. Este es el esfuerzo mental de síntesis que permite la representación simplificada de las partes integradas de un todo. En definitiva consiste en la interiorización de estructuras cognoscitivas sobre la base de la actividad personal del sujeto que tiene interés por aprender.
- d. **MEMORIZACIÓN.-** es parte del aprendizaje que consiste en la retención temporal o permanente del motivo del aprendizaje para que se utilice cuando sea necesario.
- e. **APLICACIÓN.-** se centra en la demostración del conocimiento adquirido, por la utilización en situaciones similares o diferentes que tengan relación a lo aprendido.

#### **2.4.14. DIRECCIÓN DEL APRENDIZAJE**

La dirección del aprendizaje es el corazón de la didáctica organiza todos sus pasos o momentos alrededor del aprendizaje intencional.

En definitiva para que se produzca el aprendizaje significativo deben estar presentes de manera simultánea las tres condiciones señaladas. Que son: contenido del aprendizaje, conocimientos anteriores o experiencia previa y cambio de actitud.

Respecto de los aprendizajes principales, dice Ausbel: “desde el punto de vista psicológico, el aprendizaje significativo por descubrimiento es, obviamente, más complejo que el significativo por recepción: involucra una etapa previa de resolución de problemas antes que el significado emerja y sea internalizado. Sin embargo, en términos generales, el aprendizaje por descubrimiento, surge, paradójicamente ya muy avanzado el desarrollo y, especialmente, es sus formas verbales pura más logradas implica un nivel mayor de madurez cognoscitiva”.

En definitiva el aprendizaje es un proceso dinámico, activo creativo e interno de cada individuo, partiendo desde la estructura psicológica, como de las actitudes favorables por conseguir un cambio, ampliación o adquisición de conocimientos.

Así por ejemplo en el campo de la matemática en segundo año de Educación Básica no se puede iniciar el aprendizaje sistemático de la numeración sin antes haber desarrollado las destrezas propias del período de aprestamiento, porque sería como intentar llegar en una escalera, al cuarto o quinto peldaño, sin haber pasado por los anteriores. Una vez cimentado adecuadamente en los primeros años de básica las destrezas afectivas, cognitivas y psicomotrices los alumnos de sexto y séptimo año estarán en capacidad de desarrollar todas sus potencialidades intelectuales; es cuando el maestro debe encaminar adecuadamente procesos sistemáticos y lógicos para propender aprendizajes significativos.

Dentro del aprendizaje no podemos iniciar el tratamiento de un nuevo contenido sin considerar los conocimientos previos que todo ser humano tiene con respecto a algo empírico o elemental que sea su fondo de experiencias; la capacidad intelectual, el desarrollo neuromuscular y psicomotriz le permite llegar al Nivel de desarrollo operativo y finalmente la capacidad para resolver un problema o las ayudas de diferente índole alcanzar la zona de desarrollo próximo.

El aprendizaje significativo es el que sugiere en la educación, porque conduce al alumno a la comprensión y significación de lo aprendido. Creando mayores

posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución del problema como en el apoyo de futuros aprendizajes. Este aprendizaje es importante en educación porque es el mecanismo humano por excelencia que se utiliza para adquirir y almacenar la vasta cantidad de ideas e información representada por cualquier campo del conocimiento.

#### **2.4.15. ¿CUANDO SE PRODUCEN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS?**

Cuando lo que se aprende se relaciona en forma sustantiva y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe. El concepto opuesto es el aprendizaje memorístico, cuando lo que se almacena se aprende sin orden, arbitrariamente; y, casi no existe relación con los conocimientos anteriores.

Cuando más numerosas y complejas son las relaciones establecidas entre el nuevo contenido del aprendizaje y los elementos de la estructura cognoscitiva, más profunda será su asimilación. Cuando mayor sea el grado de significatividad del aprendizaje realizado, tanto mayor será también su funcionalidad, podrá relacionarse con un ámbito más amplio de nuevas situaciones y nuevos contenidos. Cuando se comprende la nueva información con facilidad, de tal manera que los conocimientos aprendidos sirvan para aprendizajes posteriores.

#### **2.4.16. CONDICIONES PARA LOGRAR UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Lo que se va aprender debe ser representativo, es decir, tener sentido lógico, secuencia y estar de acuerdo al nivel intelectual del alumno.

Que el alumno tenga una actitud favorable para aprender significativamente, que se encuentre motivado e interesado. Que el nuevo conocimiento tenga una relación directa y no arbitraria con lo que el alumno ya sabe.

Que el maestro organice, estructure la información basándose en principios psicológicos y pedagógicos, adecuándolas a las características cognitivas del alumno, de esta manera facilita el aprendizaje a través de la propia información, de su forma de presentarla. El material que utilice el maestro debe ser significativo, para que el alumno pueda relacionarlo con las ideas pertinentes y correspondientes que se hallen dentro de la capacidad de su aprendizaje. Que el material en sí, muestre la suficiente intencionalidad, así podrá relacionarlo específicamente con las ideas más relevantes.

### **¿Dónde se inicia el proceso de adquisición de los aprendizajes significativos?**

En los **CONOCIMIENTOS PREVIOS (CP) O ZONA DE DESARROLLO REAL** que poseen los alumnos. La utilización de las experiencias de los estudiantes ayuda al maestro a la planificación de nuevas estrategias que mejor se adecuan para el logro de los objetivos previstos.

Cuando el alumno recuerda sus conocimientos previos, está en óptimas condiciones para adquirir los **CONOCIMIENTOS NUEVOS (CN)** y establecer las correspondencias necesarias, para transferirlo y utilizarlo en otras situaciones.

De esta manera en este proceso juegan un papel importante los:

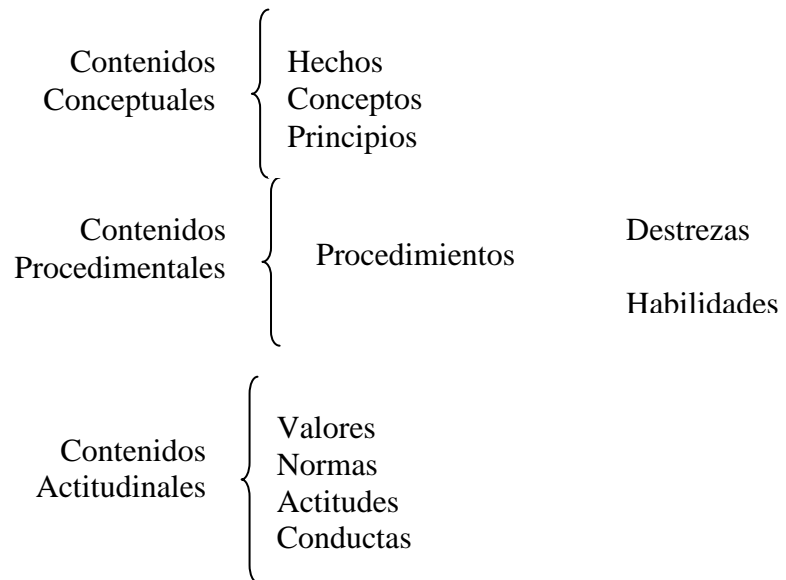
**NIVELES DE DESARROLLO PRÓXIMO (ZDP).** Son los conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores de cada persona en relación directa con su edad y madurez.

El crecimiento de las **ZONAS DE DESARROLLO IDEAL**, que se adquieren en los procesos de relación entre el estudiante y el docente, el estudiante y sus compañeros, el estudiante y sus padres y sus padres y amigos. De acuerdo con

este proceso se puede decir que esta relación de comunicación y adquisición de nuevos aprendizajes se cumple en procesos formales y no formales.

Es fundamental que el docente recuerde que en la institución educativa es él, quien está en la obligación de desarrollar destrezas y habilidades que favorezcan en sus alumnos el incremento de esta zona.

**¿Qué aprendemos?**



**¿Qué desarrollan los aprendizajes significativos?**

Los aprendizajes significativos desarrollan la memoria comprensiva que es la base para nuevos aprendizajes, el desarrollo de la memoria comprensiva permite que los alumnos adquieran seguridad, confianza en lo que conocen y puedan establecer fácilmente relaciones de lo que saben con lo que vivencia en cada nueva situación de aprendizaje Para obtener aprendizajes significativos y funcionales se debe tener en cuenta los siguientes aspectos:



- 1) Partir de los conocimientos previos del educando.
- 2) Respetar el nivel de desarrollo operativo del educando.
- 3) Lograr el progreso del educando a través del avance de la zona de desarrollo próximo, con lo que se consigue la madurez en los alumnos.
- 4) Desarrollar la memoria comprensiva, es fundamental para lograr nuevos aprendizajes.
- 5) Partir de una buena motivación, como base del aprendizaje significativo.
- 6) Realizar constantes auto evaluaciones, tanto de los educandos como de los docentes.
- 7) Se debe evaluar lo que el alumno aprende significativamente, con las destrezas que suponen el desarrollo personal.
- 8) La evaluación es de capacidades y no de saberes.
- 9) Se evalúa a lo largo del proceso.

## **2.5. HIPÓTESIS**

Con la aplicación de técnicas lúdicas se fortalecerá el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas del primer año de Educación Básica.

## **2.6. SEÑALAMIENTO DE VARIABLES DE LA HIPÓTESIS**

### **VARIABLE INDEPENDIENTE**

Técnicas Lúdicas

### **VARIABLE DEPENDIENTE**

Proceso de enseñanza -aprendizaje.

## CAPITULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 ENFOQUE

Este trabajo está enmarcado en la modalidad del proyecto factible esto le da a la presente investigación un carácter cuanti- cualitativo, con la ayuda de estudios, documentales y de campo los cuales están acordes al problema y los objetivos formulados. Mediante la propuesta alternativa de las actividades lúdicas, que están inmersas en el desarrollo del aprendizaje.

#### 3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN

**Aplicada.-** Porque se han utilizara los adelantos de investigaciones básicas sobre los aspectos de técnicas lúdicas, desarrollo de la inteligencia, desarrollo del pensamiento, mejoramiento de la autoestima y desarrollo de la metacognición, llegando a la ejecución de amplias generalizaciones y orientándose a la solución del problema planteado.

**De Campo .-**Porque el problema va a ser estudiado sistemáticamente en el mismo lugar en que se producen los acontecimientos y en contacto con quienes son los gestores del problema investigado, con el propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos, entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y predecir su ocurrencia.

**Bibliográfica - Documental.-** Porque se utilizara fuentes primarias, como documentos, y secundarias, como libros, revistas, periódicos y otras

publicaciones; todo ello produjo un conocimiento que posteriormente fue ampliado, profundizado y analizado.

### **3.3. NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN**

La investigación es de tipo **exploratorio**, por ser la metodología más flexible, de mayor amplitud en el estudio va ayudar en la definición adecuada del problema y de la hipótesis, además de permitir una amplia consulta bibliográfica respecto al tema.

También es de tipo **descriptivo**, porque permite predicciones rudimentarias, la medición es precisa y su interés es de acción social; también permite comparar entre dos o más fenómenos, situaciones o estructuras, caracteriza a una comunidad según ciertos criterios.

Se parte en esta investigación del tipo de investigación **correlacional de las variables** investigadas, ya que permite predicciones estructuradas y una explicación parcial así como las diferentes variaciones del comportamiento de una variable en función de las variaciones de otra variable; se mide el grado de relación entre las variables.

### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

La escuela Gonzalo Abad cuenta con 20 niños de los cuales 10 son niñas y los 10 restantes varones Debido al escaso número de niños y niñas no se procederá a calcular la muestra, ya que la institución cuenta con 20 niños en el primer año de educación básica.

### 3.5. Operacionalización de variables Variable independiente: TÉCNICAS LÚDICAS

CONCEPTUALIZACION	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TÉCNICA
Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación.	Participativa	Se debe aplicar la concepción del trabajo autónomo.	¿Usted utiliza las técnicas lúdicas, para encausar el aprendizaje?	Encuesta -Cuestionario
	Estímulo	Propender a la motivación y creatividad.	¿Considera que las técnicas lúdicas, motivan la creatividad?	
	Habilidades Autodeterminación	Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades	¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje, con la incorporación de actividades lúdicas?	
	Conocimientos	Nivel de preparación del juego	¿Al desarrollar las actividades lúdicas inmersas en el aprendizaje se lograría mejorar la calidad de educación?	

Tabla N°.1 Elaborado por: Lic. Sonia Tustón Iturralde

**VARIABLE DEPENDIENTE: PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	TÉCNICA
<p>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.</p>	<p>-Formación integral -Personalidad  Responsabilidad social</p>	<p>Estimular la atención, el sentimiento y la acción.  Educar para el buen vivir</p>	<p>¿Un buen proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego contribuiría al desarrollo del pensamiento, a la formación del corazón y al saber hacer en los niños de nivel inicial?  ¿Los métodos, técnicas e instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño de los niños de pre – básica en las diferentes áreas a través del juego?  ¿El niño disfruta al compartir los juegos en grupo?  ¿Usted considera que el niño, es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?</p>	<p>-Encuesta -Cuestionario</p>

**Tabla No. 2.Elaborado por:** Lic. Sonia Tustón Iturralde

### 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para operativizar los métodos escogidos, se recurrió a la siguiente explicación:

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1.- ¿Para qué?</b>	Para alcanzar los objetivos de la investigación.
<b>2.¿De qué personas u objeto?</b>	Estudiantes del Primer año de educación básica
<b>3.- ¿Sobre qué aspectos?</b>	Técnicas Lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje.
<b>4. ¿Quién?</b>	Investigadora
<b>5.-¿Cuándo?</b>	Año lectivo Agosto 2011- Abril 2012
<b>6.- ¿Dónde?</b>	Escuela Fiscal Gonzalo Abad
<b>7.- ¿Cuántas veces?</b>	Una vez
<b>8.-¿Qué técnica de recolección?</b>	Encuesta
<b>9.- ¿Con qué?</b>	Cuestionario Estructurado
<b>10.- ¿En qué situación?</b>	En las aulas de clase de la escuela

**Tabla No. 3. Elaborado:** Por Lic. Sonnia Tustón Iturralde

### **3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN**

El procesamiento de la información se efectuó mediante una encuesta y observación, para lo cual se van a realizar en forma ordenada las respectivas actividades según el cronograma establecido previamente en el proyecto de tesis presentado.

La información recolectada, se procesó organizadamente de acuerdo a las personas involucradas, al tema en relación a las causas y efectos del problema de investigación.

Luego de separada la información obtenida, se tabuló y se ordenó en tablas o cuadros y en gráficos estadísticos, los que se presentaron es forma secuencial y lógica.

La información tabulada se definirá en forma de agrupación, a fin de que pueda ser analizada matemáticamente por frecuencias y porcentajes con relación a la población tomada como muestra y de esta forma se presentará un informe claro de los resultados obtenidos, para así afirmar o rechazar la hipótesis propuesta.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES DE LA ESCUELA GONZALO ABAD.

#### PREGUNTA N° 1

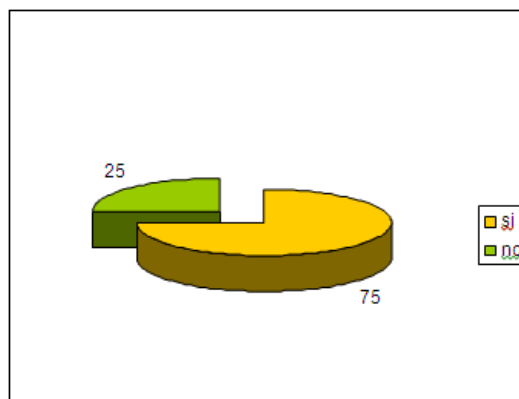
¿Usted utiliza las técnicas lúdicas, para encausar el aprendizaje?

**TablaNo 4: Utilización de técnicas lúdicas.**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	75%
No	2	25%
A veces	0	0%
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Docentes Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde



**Gráfico N°6 : Utilización de técnicas lúdicas.**

**ANÁLISIS:** de los 8 docentes encuestados, el **75 %** manifiestan que si utilizan las técnicas lúdicas para encausar el aprendizaje. existen formas para trabajar las técnicas lúdicas como un medio para el aprendizaje y que los estudiantes desarrollen su capacidad intelectual a través de estrategias y actividades. Tan solo el **25 %** restante, responde que no.

**Interpretación.-** Esto evidencia que los docentes en su mayoría reconocen el valor del juego, pero en la realidad no la aplican. Esta limitación sugiere una nueva forma de estrategia y evaluación grupal para la formación integral.



## PREGUNTA N° 2

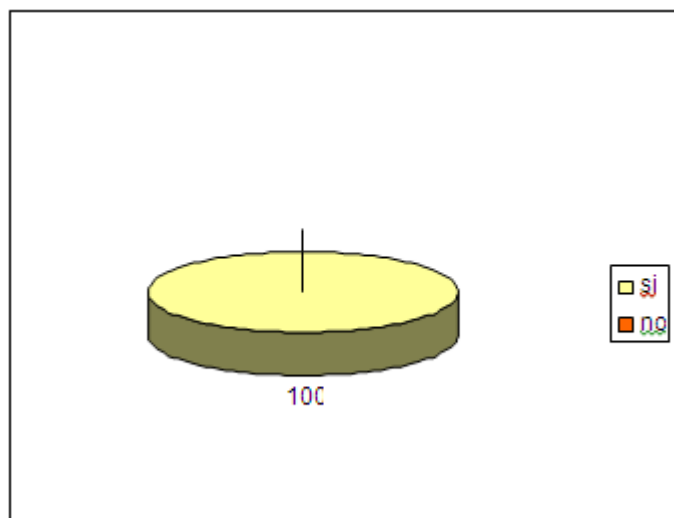
¿Considera que las técnicas lúdicas, despiertan la creatividad?

**Tabla No 5: Técnica lúdicas en la creatividad.**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonia Tustón Iturralde



**Gráfico N°7: Técnica lúdicas en la creatividad.**

**ANÁLISIS:** El total de docentes encuestados, afirman que las técnicas lúdicas son necesarias para un desarrollo auténtico de los distintos tipos de inteligencia y sus niveles de creatividad.

**Interpretación.-**Esto señala que se requiere cambiar la forma tradicional por nuevas formas para desarrollar la creatividad, proponiendo un modelo diferente que permite identificar las diversas capacidades que poseen los estudiantes, en sus distintos niveles según su edad y otros factores como estimulación, ejercitación, posibilidades de desarrollo entre otros.

### PREGUNTA N° 3

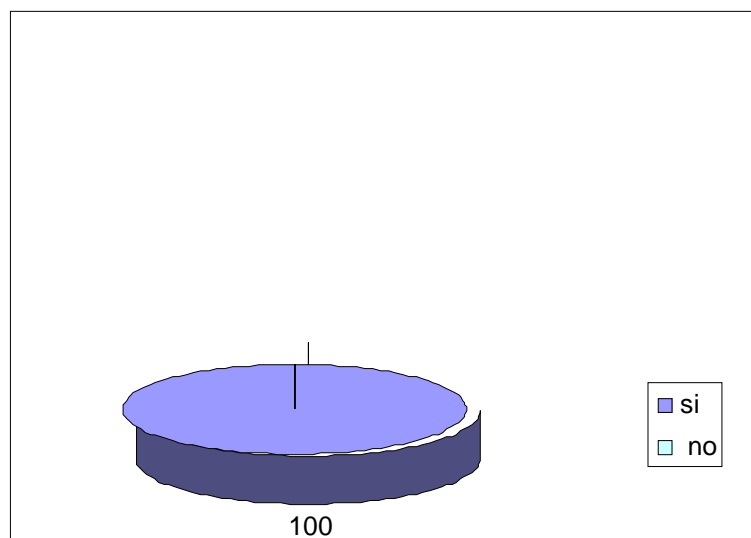
¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje, con la incorporación de actividades lúdicas?

**Tabla No. 6: Incorporación de actividades lúdicas**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonia Tustón Iturralde



**Gráfico N°8 Incorporación de actividades lúdicas?**

**ANÁLISIS:** El **100%** de los docentes encuestados estuvieron de acuerdo que tanto las estrategias cognitivas, como las afectivas y motrices que se aplican en el aula, deben ser optimizadas para que los estudiantes desarrollen habilidades necesarias para su formación escolar e integral.

**Interpretación.-** De aquí se desprende que es necesario ir siempre en búsqueda de la excelencia académica, los docentes deben procurar la actualización de conocimientos sobre técnicas innovadoras que desarrollen en los estudiantes las habilidades necesarias para su desenvolvimiento en la vida práctica.

#### PREGUNTA N° 4

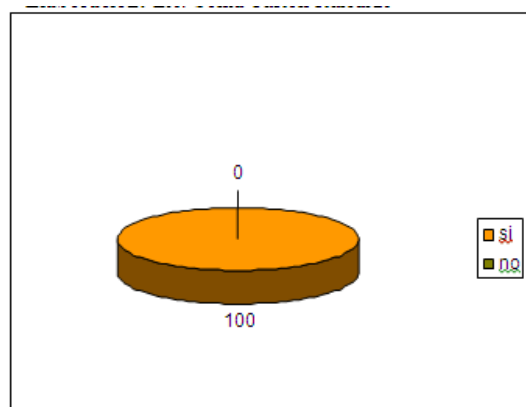
¿Al desarrollar las actividades lúdicas inmersas en el aprendizaje se lograría mejorar la calidad de educación?

**TablaNo.7: Actividades lúdicas para mejorar la calidad de educación.**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100
No	0	0
A veces	0	0
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonia Tustón Iturralde



**Gráfico N°9: Actividades lúdicas para mejorar la calidad de educación.**

**ANÁLISIS:** El **100%** de los docentes encuestados, estuvieron de acuerdo en señalar que al optimizar una acertado desarrollo de actividades lúdicas, se propicia el desarrollo de aprendizajes significativos como una motivación para lograr la significatividad de los mismos.

**Interpretación.-**Esto significa que todos los docentes están de acuerdo en considerar que mejorando las actividades de interaprendizaje se contribuirá a que los estudiantes logren conocer cómo piensan, como aprenden, y cuál es su mejor forma de adquirir conocimientos.

### PREGUNTA N° 5

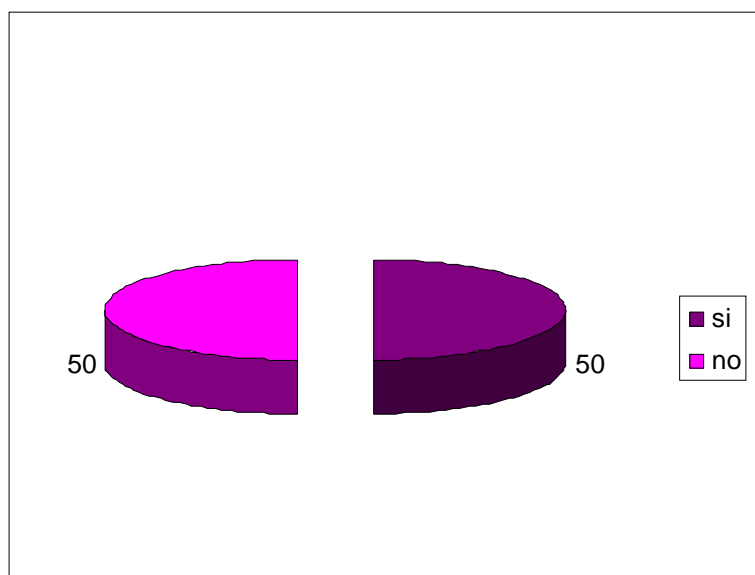
¿En su planificación diaria propone actividades lúdicas y participa en ellas?

**TablaNo.8: Planificación diaria propone actividades lúdicas.**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	50
No	4	50
A veces	0	0
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde



**Gráfico N°10: Planificación diaria propone actividades lúdicas.**

**ANÁLISIS:** De los 8 docentes encuestados, el **50%** coinciden en señalar que al aplicar las diferentes metodologías que potencien la creatividad en cada estudiante, mejorará sus estilos y ritmos de aprendizaje. El **50%** no aplica estrategias lúdicas en sus actividades diarias.

**Interpretación.-** Las actividades lúdicas en la planificación de los docentes aplicadas al momento de adquirir conocimientos, y procesos metodológicos adecuados tendrá mayor dominio de contenidos; aquí se detecta el grado de habilidades y las posibles falencias de cómo aprenden y su motivación para el aprendizaje.

### PREGUNTA N° 6

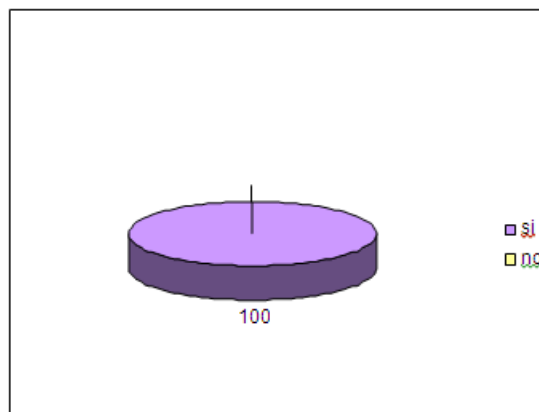
¿Un buen proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego contribuiría al desarrollo del pensamiento, a la formación del corazón y al saber hacer en los niños de nivel inicial?

**TablaNo.9: El juego contribuiría al desarrollo del pensamiento**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100
No	0	0
A veces	0	0
<b>Total</b>	8	100%

**Fuente:** Docentes de la escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonia Tustón Iturralde



**Gráfico N°11: El juego contribuiría al desarrollo del pensamiento.**

**ANÁLISIS:** Los ocho encuestados equivalente al **100%** de los docentes exponen que es necesario potenciar el desarrollo de la inteligencia y del pensamiento crítico, reflexivo y creativo basado en el hecho de que los estudiantes investiguen y solucionen diferentes problemas de su vida.

**Interpretación.-**La totalidad de docentes está de acuerdo en que los alumnos tengan claro hacia donde van y se hagan responsables de lograr desempeños de excelencia que propiciará la posibilidad de satisfacer sus necesidades individuales y sociales en el aspecto educativo.

### PREGUNTA N° 7

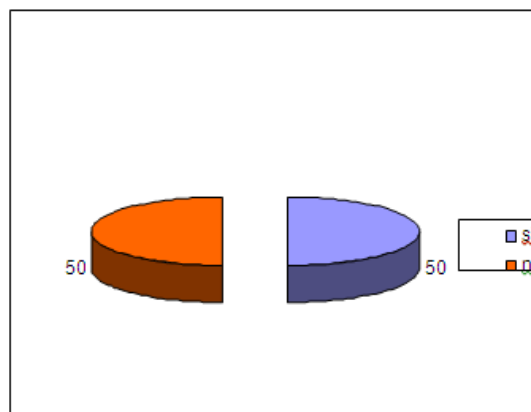
¿Los métodos, técnicas e instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño de los niños de pre – básica en las diferentes áreas a través del juego?

**TablaNo.10: Los instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño.**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	50
No	4	50
A veces	0	0
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde



**Gráfico N° 12: Los instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño.**

**ANÁLISIS:** El 50% de los docentes encuestados afirmó que si utilizan métodos y técnicas para el aprendizaje .El otro 50% nos dan a conocer que este sistema recién se está experimentando y se quiere alcanzar nuevas producciones del conocimiento a través de los métodos y técnicas pero no lo aplican.

**Interpretación.-**Lo anterior es un reflejo de que aún existen docentes que siguen utilizando la forma tradicional de evaluar las capacidades y los ritmos de aprendizaje de sus estudiantes, pero para ello el maestro debe de buscar constantemente innovaciones creativas que potencie el interaprendizaje para tener mejores actuaciones y posibilidades de éxito en sus actividades educativa.

### PREGUNTA N° 8

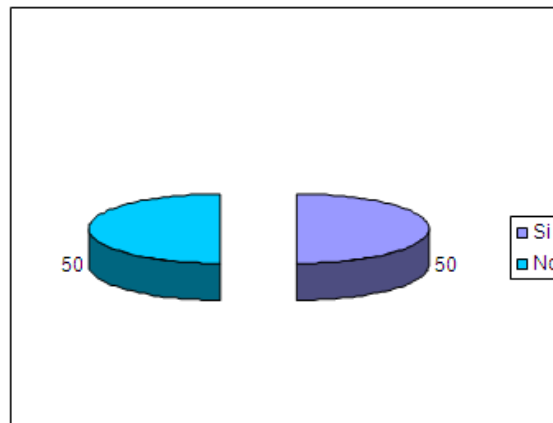
¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?

**Tabla No.11: Aprender de sus errores.**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	50
No	4	50
A veces	0	0
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde



**Gráfico N°13: Aprender de sus errores.**

**ANÁLISIS:** El **50%** de los docentes encuestados si creen que aplicando en el aula los procesos de conocimiento y solución de problemas en la formación va a tener el estudiante un mejor aprendizaje ,el **50 %** restante contestó que no.

**Interpretación.-**Esto significa que quienes conocen la teoría saben que su aplicación de procesos de solución de problemas en el aula mejorará el desarrollo de los estudiantes en su inter-aprendizaje. La difusión de los procesos identifica una manera diferente de detectar las diversas habilidades que poseen los estudiantes y las diversas maneras que hay que potenciar tales habilidades para la formación educativa efectiva.

**PREGUNTA N° 9**

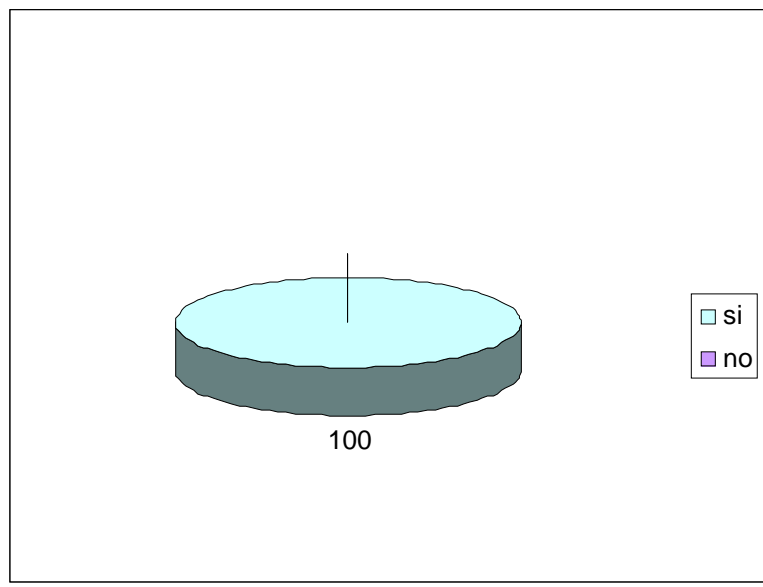
¿El niño disfruta al compartir los juegos en grupo?

**Tabla No12 Compartir los juegos**

<b>Categorías</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Si</b>	8	100
<b>No</b>	0	0
<b>A veces</b>	0	0
<b>Total</b>	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonia Tustón Iturralde



**Gráfico No. 14 Compartir los juegos**

**ANÁLISIS:** La totalidad de docentes menciona que el estudiante será una persona muy segura de sí mismo y de sus posibilidades de éxito a través del aprendizaje utilizando en cada una de sus actividades el juego.

**Interpretación.-** Es obvio que un estudiante que sea hábil para el juego lo será para el aprendizaje y tendrá una persona muy segura de sí mismo y de sus posibilidades de éxito.



### PREGUNTA N° 10

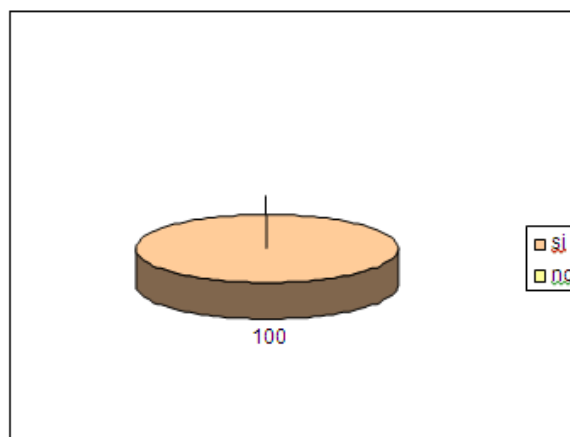
¿Usted considera que el niño, es capaz de aprender en forma activa en el primer año de educación básica?

**Tabla No.13 Aprender en forma activa**

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Si	8	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
Total	8	100%

**Fuente:** Docentes de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde



**Gráfico No. 15 Aprender en forma activa**

**ANÁLISIS:** El **100%** de los docentes si está de acuerdo en esta pregunta a fin de lograr un cambio en la enseñanza y procurar la excelencia educativa tan buscada se debe fortalecer con diferentes actividades un aprendizaje activo en sus educandos.

**Interpretación.-** Como se ve, son todos los docentes que desean involucrarse en la aplicación de un aprendizaje activo en el aula, esto abre una puerta muy importante a la educación actual para que diseñen actividades significativas en el aula , a fin de lograr un cambio en la enseñanza y procurar la excelencia educativa tan buscada.

**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD.**

**1.- ¿Ha notado mejor desenvolvimiento del niño a partir de su ingreso al Primer Año de Educación Básica?**

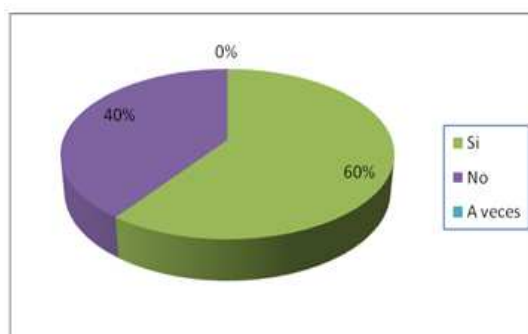
**Tabla No.14 Desenvolvimiento del niño**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	12	60,00
No	8	40,00
A veces	0	--
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No. 16 Desenvolvimiento del niño**



**ANÁLISIS:**

De 20 padres el **60%** de ellos están de acuerdo a que sus hijos si han logrado un mejor desenvolvimiento desde el primer año básico y el **40%** restante cree que no ven cambios en el aprendizaje de sus hijos

**Interpretación.-** Por lo que es imprescindible motivar a la comunidad para que en el futuro los educandos en edad escolar se inicien en edades tempranas con una formación integral.

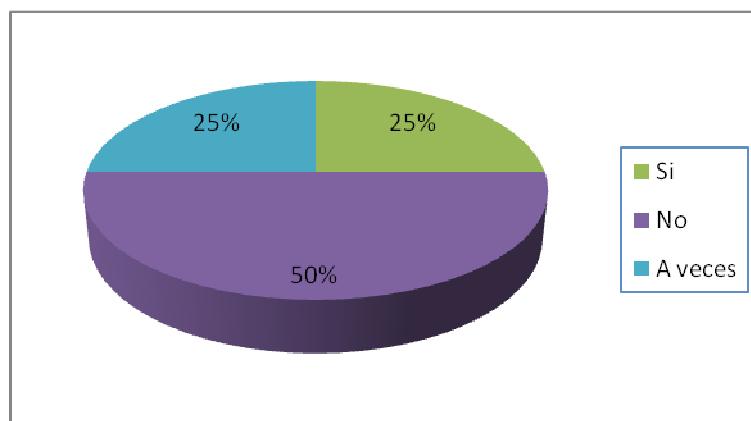
2.- ¿Sabe como estimular a su hijo en actividades de aprendizaje?

**Tabla No.15: Estimular en actividades de aprendizaje**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	5	25,00
No	10	50,00
A veces	5	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde



**GRÁFICO NO. 17: Estimular en actividades de aprendizaje**

**ANÁLISIS:**

El **50%** de los padres no sabe como estimular a sus hijos, no colaboran en el quehacer educativo, es decir que nos se sienten motivados en dinamizar el aprendizaje del niño un primer **25%** si lo hace y el otro **25%** a veces lo realiza;

**Interpretación.**-Por lo que es necesario realizar talleres con los padres para que aprendan a estimular a sus hijos y estos obtengan un mejor rendimiento y desarrollo de habilidades y destrezas en esta edad.

3.- ¿Se involucra en las tareas que realiza en casa su hijo?

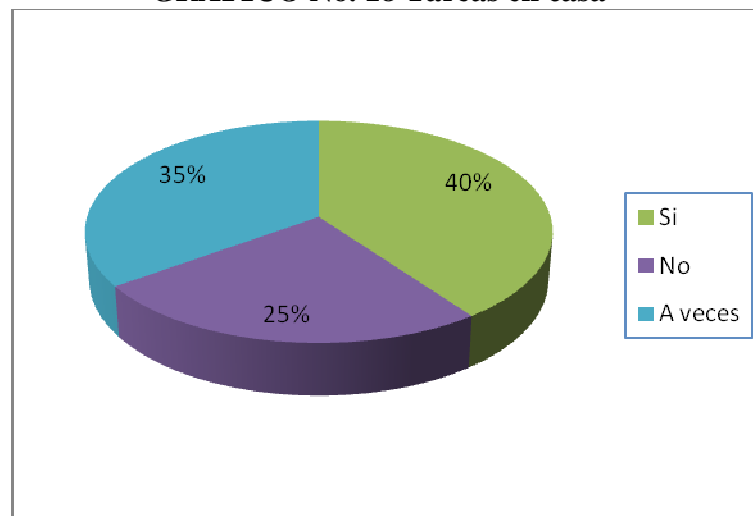
**Tabla No.16 Tareas en casa**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	8	40,00
No	5	25,00
A veces	7	35,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No. 18 Tareas en casa**



**ANÁLISIS:**

Un **40%** de los padres observó un buen desenvolvimiento de las actividades cotidianas de sus hijos, el **35%** aplica los conocimientos aprendidos, mientras que el **25%** no le da importancia.

**Interpretación.-** Por lo que es indispensable trabajar con los padres este campo para que sean sus hijos más críticos, reflexivos...razonadores en su aprendizaje, y puedan ayudar en sus tareas escolares a los mismos.

4.- ¿Es adecuada la utilización de material didáctico por parte de la docente?

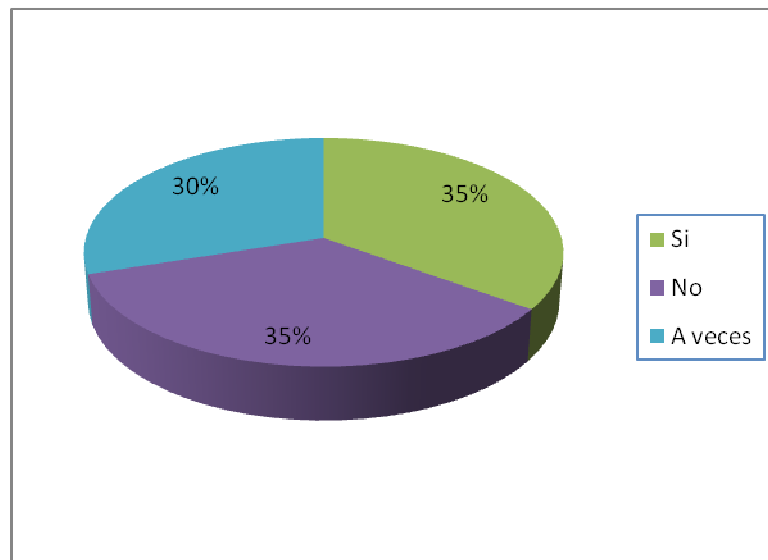
**Tabla No. 17 Utilización de material didáctico**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	7	35%
No	7	35%
A veces	6	30%
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No. 19 Utilización de material didáctico**



#### **ANÁLISIS**

Un **35%** se siente complacido con el material que utiliza la maestra haciendo que sus niños capten más y mejor el intercambio de conocimientos y el **35%** cree que falta innovación por falta de la maestra.

**Interpretación.-** Es importante involucrar a los papás en la incorporación y elaboración de nuevos materiales didácticos que satisfagan el aprendizaje de los educandos.

5.- ¿Tiene permanente diálogo con la maestra sobre el desempeño del niño?

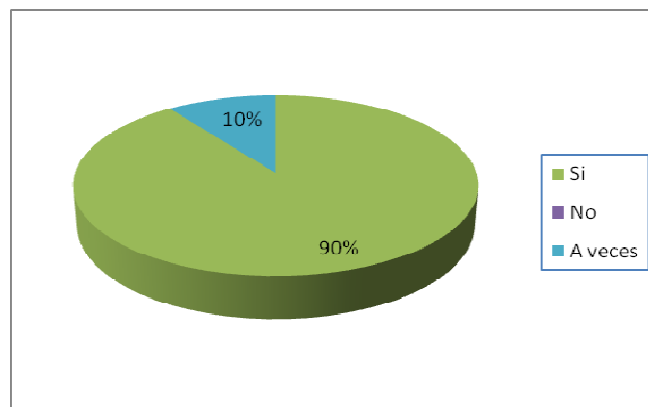
**Tabla No.18 Desempeño del niño**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	18	90%
No	--	0,00
A veces	2	10,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No. 20 Desempeño del niño**



**ANÁLISIS:**

Un **90%** se siente complacido con la comunicación que existe entre la docente y los padres de familia haciendo que sus niños capten más y mejor el intercambio de conocimientos y el **10%** no se involucra con intercambiar las experiencias de sus hijos con la maestra;

**Interpretación.-** Por lo que es importante involucrar a los papás en la incorporación de diálogos permanentes que satisfagan el aprendizaje de los educandos.

6.- ¿Desean asistir a un lugar donde hayan juegos recreativos?

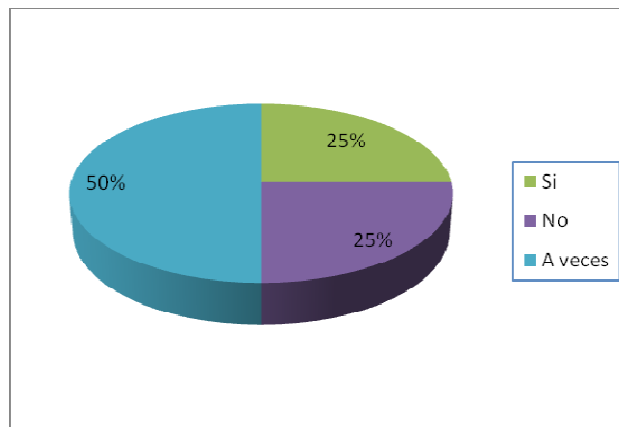
**Tabla No. 19 Juegos recreativos**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	5	25,00
No	5	25,00
A veces	10	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No 21 Juegos recreativos**



**ANÁLISIS:**

El **25%** de los padres siempre está inmerso en las actividades recreativas que realizan sus hijos con la maestra y compañeros, un **25%** no le da importancia y el **50%** lo hace esporádicamente.

**Interpretación.-** Por lo que es indispensable que la maestra intensifique actividades recreativas que involucren la participación activa de los padres, como: mingas, mañanas deportivas.

7.- ¿Participa en los juegos con sus hijos?

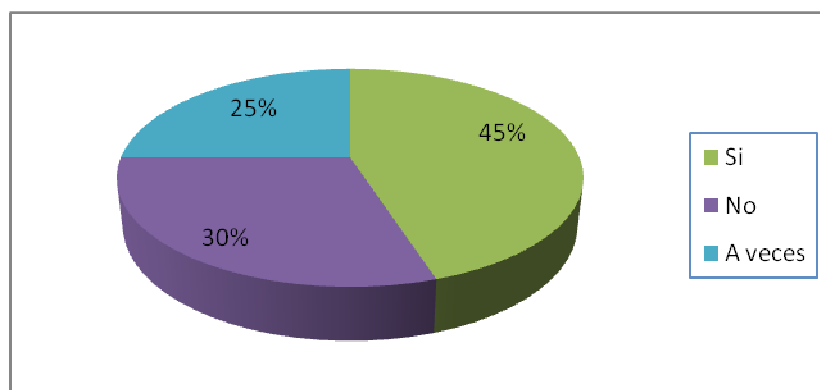
**Tabla No. 20 Participación en juegos**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	9	45,00
No	6	30,00
A veces	5	25,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No 22 Participación en juegos**



**ANÁLISIS:**

El **45%** de los padres han comprobado que sus hijos han adquirido experiencias significativas en este primer año de escolaridad a través del juego, un **30%** todavía no reconoce las ventajas del jugar y el **25%** restante a veces lo ve conveniente.

**Interpretación.-**Por lo que es obligatorio trabajar con la comunidad para cambiarles su forma de pensar con respecto a la instrucción que reciben sus hijos y lo que puede desarrollar el juego en los primeros años de vida.



8.- ¿Hay espacios suficientes en la escuela para jugar?

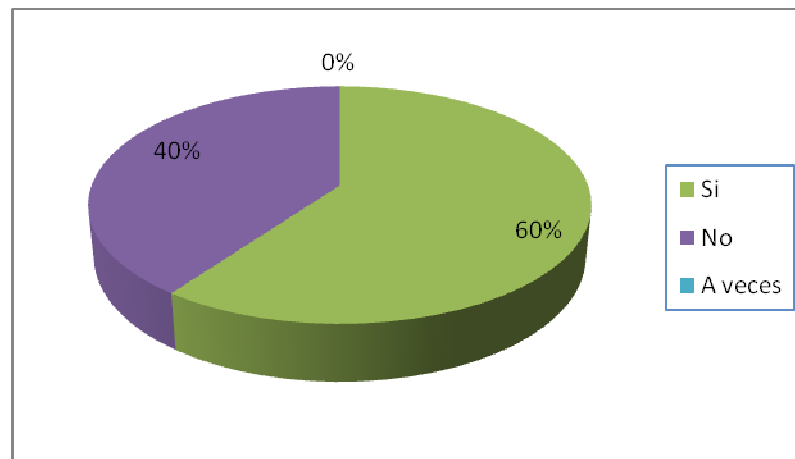
**Tabla No. 21 Espacios para jugar**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	12	60,00
No	8	40,00
A veces	0	--
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No 23 Espacios para jugar**



**ANÁLISIS:**

De **20** padres el **60%** de ellos están de acuerdo que la escuela consta con lugares amplios y suficientes para que sus hijos jueguen en los momentos libres, el **40%** restante cree que no es suficiente para el esparcimiento de sus hijos.

**Interpretación.-** por lo que es imprescindible motivar a la comunidad para que en el futuro realicen gestiones para la ampliación de las áreas recreativas de la escuela para un mejor desarrollo de su formación integral.

9.- ¿En la casa juega con frecuencia su hijo?

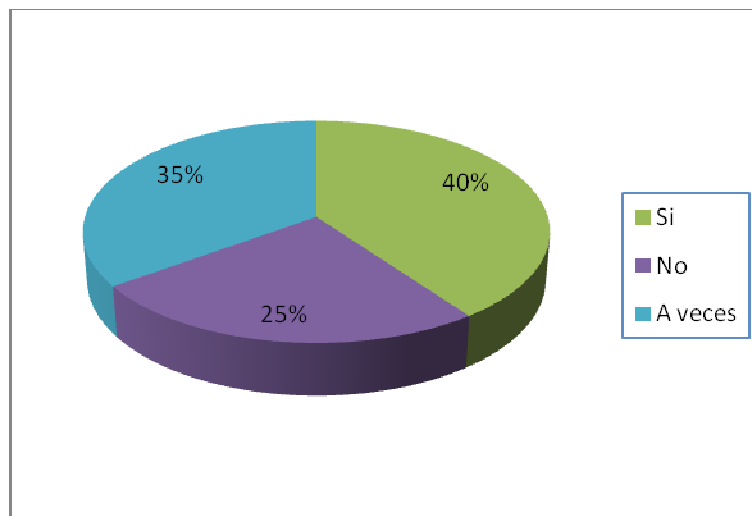
**Tabla No. 22 Jugar con frecuencia**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	8	40,00
No	5	25,00
A veces	7	35,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No 24 Jugar con frecuencia**



**ANÁLISIS:**

Un **40%** de los padres en sus tiempos libre les gusta jugar con sus hijos el **35%** lo hace a veces, mientras que el **25%** no le da importancia.

**Interpretación.**-Por lo que es indispensable trabajar con los padres para que comprenda que la interacción familiar es de mucha importancia para el aprendizaje de sus hijos.

10.- ¿Está de acuerdo que sus hijos tengan tiempo libre para jugar?

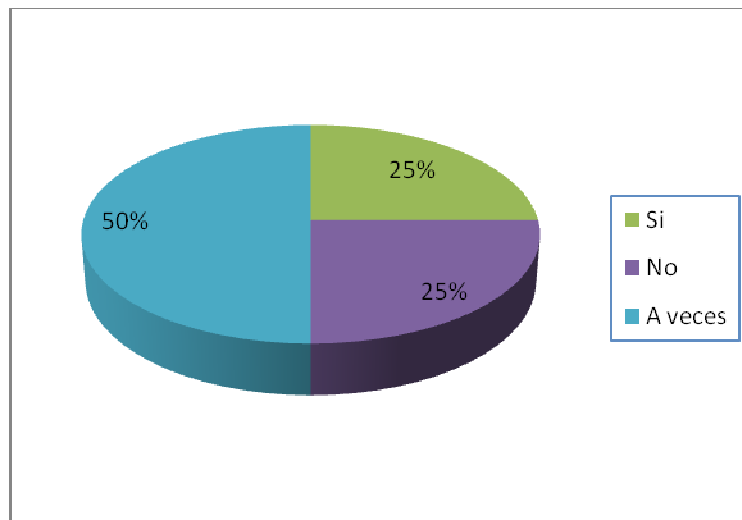
**Tabla No. 23 Tiempo libre**

Alternativas	Frecuencias	Porcentajes
Si	5	25,00
No	5	25,00
A veces	10	50,00
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,00</b>

**Fuente:** Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad

**Elaboración:** Lic. Sonnia Tustón Iturralde

**GRÁFICO No25 Tiempo libre**



**ANÁLISIS:**

El **25%** de los padres contesta con SI, es necesario que los niños utilicen su tiempo libre para el juego entre sus amigos un **25%** no le da importancia y el **50%** lo hace permite esporádicamente.

**Interpretación.-** Por lo que es indispensable que la maestra intensifique labor de concientización entre los padres y apoyen en las actividades recreativas.

## 4.2 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

$H_0$ = Las Técnicas lúdicas no incidirá en el proceso enseñanza aprendizaje

$H_1$ = Las Técnicas lúdicas si incidirán en el proceso enseñanza aprendizaje

	Pregunta2	Pregunta6	Pregunta7	Pregunta9	Pregunta10	Total
<b>SI</b>	5	5	9	8	5	<b>32</b>
<b>NO</b>	10	5	6	5	5	<b>31</b>
<b>A veces</b>	5	10	5	7	10	<b>37</b>
<b>Total</b>	20	20	20	20	20	<b>130</b>

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$E = 32 * 20 / 130 = 13,67$$

$$E = 32 * 20 / 130 = 13,67$$

$$E = 32 * 20 / 130 = 13,67$$

$$E = 32 * 20 / 130 = 13,67$$

$$E = 32 * 20 / 130 = 13,67$$

$$E = 31 * 20 / 130 = 12,67$$

$$E = 31 * 20 / 130 = 12,33$$

$$E = 31 * 20 / 130 = 12,33$$

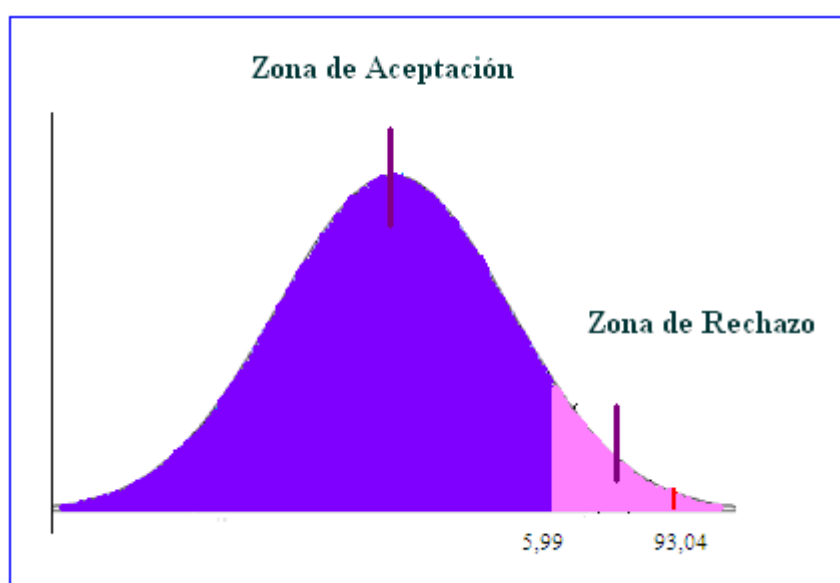
$$E = 31 * 20 / 130 = 12,33$$

$$E = 37 * 20 / 130 = 15,33$$

$$E = 37 * 20 / 130 = 15,33$$

$$E = 37 * 20 / 130 = 15,33$$

O	E	$(O - E)^2/E$
5	13,67	6,89
5	13,67	6,89
9	13,67	8,18
8	13,67	7,84
5	13,67	6,89
10	12,67	9,29
5	6,33	5,14
6	6,33	2,07
5	6,33	2,07
5	6,33	12,93
10	17,33	16,08
5	6,33	14,08
<b>TOTAL</b>		<b>93,04</b>



### INTERPRETACIÓN:

Para comprobar la hipótesis se trabajó con seis preguntas de la encuesta de los alumnos, utilizando el estimador estadístico CHI- Cuadrado con un nivel de significancia del 0,05, siendo  $\chi^2$  93,4 mayor que 5,99 debemos rechazar la hipótesis nula, se procede y se acepta la hipótesis alterna por lo cual concluimos que las Técnicas lúdicas si incidirán en el proceso enseñanza aprendizaje

De la investigación realizada se comprueba la hipótesis alterna que las Técnicas lúdicas si incidirán en el proceso enseñanza aprendizaje "ya que el juego es la esencia y, en definitiva, la característica más importante del niño. Cuando

jugamos nos olvidamos de todo lo que nos rodea, somos capaces de abstraernos del mundo real para introducirnos en el mundo diferente del juego. Somos capaces de desempeñar roles que no nos corresponden, de crear situaciones fantásticas y totalmente irreales. El juego puede significar el placer de la descarga y la liberación de tensiones, que nos permite evadirnos de cualquier tipo de problemas o preocupaciones (laborales, familiares, económicos)

Si la educación es un proceso mediante el que la persona se desarrolla y madura, logrando adaptarse al entorno en el que vive; y, si educar implica conocer, descubrir y experimentar; será necesario reconocer que el juego es una de las mejores formas de educar que existen. Es la primera forma que el ser humano utiliza para ponerse en contacto con el mundo al que acaba de llegar; después, las actividades y experiencias lúdicas que va acumulando le sirven para formar y desarrollar su personalidad y adaptarse a la vida. Hablar de juego es hablar de educación..

### 3.6. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Para operativizar los métodos escogidos, se recurrió a la siguiente explicación:

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2.¿De qué personas u objeto?	Estudiantes del Primer año de educación básica
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Técnicas Lúdicas y su incidencia en el proceso enseñanza – aprendizaje.
4. ¿Quién?	Investigadora
5.-¿Cuándo?	Año lectivo 2011-2012
6.- ¿Dónde?	Escuela Fiscal Gonzalo Abad
7.- ¿Cuántas veces?	Una vez
8.-¿Qué técnica de recolección?	Encuesta
9.- ¿Con qué?	Cuestionario Estructurado
10.- ¿En qué situación?	En las aulas de clase de la escuela

**Elaborado:** Por Lic. Sonnia Tustón Iturralde. **Tabla No. 24**

### 3.7. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información se lo efectuó mediante una encuesta, y observación; para lo cual se van a realizar en forma ordenada las respectivas actividades según el cronograma establecido previamente en el proyecto de tesis presentado.

La información recolectada, se procesó organizadamente de acuerdo a las personas involucradas, al tema en relación a las causas y efectos del problema de investigación.

Luego de separada la información obtenida, se tabulo y se ordeno en tablas o cuadros y en gráficos estadísticos, los que se presentaron es forma secuencial y lógica.

La información tabulada se definirá en forma de agrupación, a fin de que pueda ser analizada matemáticamente por frecuencias y porcentajes con relación a la población tomada como muestra y de esta forma se presentará un informe claro de los resultados obtenidos, para así afirmar o rechazar la hipótesis propuesta.



## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones.**

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- Los docentes en su mayoría no incorporan el juego en las diferentes áreas de aprendizaje, limitando su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.
- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, los docentes no ponen en práctica el juego – aprendizaje, limitando a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.
- La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.

## **5.2. Recomendaciones**

- Incorporar el juego como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas, valorando sus procesos y resultados en la enseñanza – aprendizaje.
- Reconocer que mediante la relación juego – aprendizaje se desarrolla la expresión creativa dinámica y corporal como aporte al aprendizaje de los estudiantes.
- Aplicar el manual de actividades lúdicas como estrategias de interacción en el aprendizaje de los niños y niñas del primer año de Educación Básica y evaluar resultados.

## **CAPÍTULO VI**

### **PROPUESTA**

**TEMA: REALIZAR UNA GUÍA DIDÁCTICA SOBRE TÉCNICAS LÚDICAS QUE AYUDEN A MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA GONZALO ABAD”**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

**Institución:** Escuela Fiscal Gonzalo Abad

**Jornada:** Matutina

**Tipo:** Fiscal

**Dirección:** Caserío El Placer

**Teléfono:**

**Nº Estudiantes:** Hombres: 15 Mujeres: 15

**Nº Profesores:** 8

**Ubicación:** Cantón Baños de Agua Santa

**Beneficiarios:** Primer Año de Educación Básica

**Año Lectivo:** 2011- 2012

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

Pocas actividades tan universales en el tiempo y en el espacio como el juego la filogénesis del juego, como la ontogénesis, nos muestra esa universalidad vital de una actividad generalizada, esencial y básica en el dinamismo psicomotriz del educando. Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

De acuerdo a la investigación realizada a los docentes, padres de familia, la investigación ha revelado que existe un cierto nivel de desactualización, esto ha provocado ciertos retrasos en el aprendizaje de los niños especialmente en su aprendizaje significativo, se ha denotado además una falta de capacitación permanente de los docentes en actividades lúdicas y por lo tanto los maestros de Primer año de educación básica de la Escuela Gonzalo Abad mejorarían su desempeño en el aula aplicando una guía metodológica para desarrollar las funciones creativas e imaginación de los educandos de esta escuela.

La actividad lúdica, entre otras cosas, influye positivamente en la adquisición de un aprendizaje significativo que es duradero; mientras que un aprendizaje superficial, puramente teórico, se disipa con mayor facilidad que el anterior.

Es necesario cambiar una nueva metodología en las aulas escolares. Tratemos de aprovechar y capturar las propiedades de la realidad y aplicar la actividad lúdica, para potenciar la capacidad creativa de los educandos, respetando la individualidad y los derechos de los estudiantes. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Las Técnicas de Actividad Lúdica son aplicables en las temáticas de estudio, se debe utilizar siguiendo un proceso adecuado, tratando de obtener un aprendizaje significativo razonado y no solamente mecánico. Para lo cual es necesario que los textos a más de la parte científica tengan en su tratamiento minucioso juegos, dinámicas, rondas, motivación, danza, baile, canciones, dramas, cuentos, poemas, adivinanzas y curiosidades para conseguir un Desarrollo Integral. El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados. La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas. Como conclusión podemos decir que es necesario aplicar las diferentes técnicas de actividad lúdica, que desarrollen la agilidad mental , percepciones sensoriales y la creatividad en las niñas y niños logrando así que en todas las áreas de estudio sean significativas, se impartan los conocimientos sobre el tema basados en métodos, técnicas y juegos recreativos que ayuden a un aprendizaje significativo.

### 6.3 JUSTIFICACIÓN

En la infancia, el juego es una actividad del niño, que reviste una extraordinaria importancia lo mismo para su desarrollo físico y psíquico como para el establecimiento de su individualidad además es el medio ideal para la formación del niño en estas edades. La propuesta está dirigida a los docentes para mejorar las estrategias metodológicas aplicadas en el desarrollo perceptivo sensorial , para que tomen conciencia de que la enseñanza no es un simple aprender, sino conjugar el conocimiento con la eficiencia en el tiempo, de tal manera que los educandos desarrollen sus destrezas y capacidades para convertirlas en potencialidades para su beneficio.

El contenido de los juegos ejerce una gran influencia en el desarrollo de la personalidad desde la edad infantil, por eso es preciso motivar a los niños para que representen en sus juegos los aspectos positivos de la vida, de la actividad, de lo que les rodea (padre, hermanos mayores, familiares allegados, conocidos, miembros de la sociedad).

Indudablemente el juego contiene en sí grandes posibilidades de influencia educativa sobre los niños en la edad escolar. El juego correctamente organizado conduce a los niños a las acciones laborales y a las actividades didácticas.

Se considera que el juego se convierte en el tipo principal de actividad, pero esto no quiere decir que el niño de nuestros días no tenga algún tipo de independencia ni que pase por lo general la mayor parte del tiempo ocupado en juegos que distraigan.

Para mejorar el quehacer educativo, mediante la aplicación de actividad lúdicas, donde las estudiantes desarrollarán, habilidades, destrezas, capacidades competencias, talentos, intercambiarán ideas, opiniones, y sobre todo los integrantes del proceso educativo trabajarán juntos para lograr los objetivos marcados, para la productividad y generación de competencias científicas y técnicas que permita enfrentarnos al futuro.

Al utilizar esta guía en el aula se desarrollarán destrezas que permitan que los estudiantes estén en capacidad de construir sus propios conocimientos, con el uso de éste se logrará el dominio de la actividad lúdica y por ende se logrará aprendizajes significativos.

#### **6.4 .OBJETIVOS**

##### **OBJETIVO GENERAL**

Aplicar una guía didáctica sobre técnicas lúdicas que ayuden el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas del Primer año de educación básica de la Escuela Fiscal Gonzalo Abad” del Cantón Baños de Agua Santa, caserío El Placer durante el año lectivo 2011- 2012.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Capacitar a personal docente en la aplicación de técnicas lúdicas que ayuden en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
- Mejorar la calidad de educación mediante la aplicación de estrategias de técnicas lúdicas.
- Contar con una guía didáctica que sirva de apoyo para la planificación diaria de los maestros.

#### **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La actualización permanente de las maestras y maestros es una política fundamental en la Institución Educativa por lo tanto la propuesta es factible de desarrollarse ya que cuenta con el respaldo de las autoridades de la respectiva institución. la propuesta radica en el hecho de que la sociedad en general demanda tener cada vez profesores más actualizados con mejores conocimientos por cuanto eso tiene una influencia directa en la educación de los niños y niñas.

La institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar la guía didáctica facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de las maestras y maestros a este evento.

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto la guía didáctica beneficiará tanto a maestras como maestros, así como también a niños y niñas. En lo relacionado a la factibilidad económica es posible por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

El presente manual está basado desde una perspectiva piagetiana donde el educador del nivel debe ofrecer al niño que aprenda situaciones, conflictos que le permitan encontrar por si mismo las posibles soluciones.

### **TÉCNICAS DE ACTIVIDAD LÚDICA**

Desde el punto de vista pedagógico las técnicas de actividad lúdica constituyen uno de los recursos más importantes que los educadores pueden utilizar para mejorar el aprendizaje de las estudiantes, que permiten tomar las decisiones más adecuadas en cualquier momento dentro del proceso de ínter aprendizaje.

El uso de una técnica de actividad lúdica requiere el dominio y de un cierto grado de conocimiento sobre el propio funcionamiento biopsicosocial. Difícilmente puede explicarse una técnica de actividad lúdica sin los conocimientos temáticos específicos sobre el área que ha de aplicarse la técnica.



## **TÉCNICAS PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO**

Además de hacer preguntas y de pensar analítica, sistémica y críticamente, es importante que los estudiantes aprendan a pensar creativamente. El pensamiento creativo es el mejor antídoto contra el aprendizaje mecánico. Cuando más creativa es una persona, más ideas nuevas tendrán y más formas innovadoras encontrarán para integrar el nuevo conocimiento. Generalmente, se considera que el proceso creativo abarca cuatro fases que el maestro debe desarrollar.

## **CÓMO USAR LOS JUEGOS EN UNA ACTIVIDAD EDUCATIVA**

Los juegos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase de manera a proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje. Es necesario señalar que su uso puede tornarlos productivos.

Para que el juego sea productivo bajo el punto de vista pedagógico, es necesario tener muy claro los objetivos a alcanzarse e insertarlos en el momento adecuado del proceso enseñanza-aprendizaje. Así, al introducir un juego en clase, se debe confrontar los objetivos pretendidos con las características y necesidades de los alumnos y con los recursos disponibles y analizar qué tipo de actividad será la más provechosa para el grupo en aquel momento.

## 6.7. METODOLOGÍA

### PRESENTACIÓN DE LA GUÍA



Este trabajo de investigación tiene la finalidad de aplicar técnicas lúdicas encaminadas a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por el aprendizaje; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los educandos, toda vez que este influye directamente en sus

componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el **intelectual-cognitivo** se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

En el **volitivo-conductual** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

En el **afectivo-motivacional** se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

## LA ALFOMBRA MÁGICA



### **Objetivo.-**

Ayudar a los niños a fijar metas para poder solucionar problemas ante los demás.

**Proceso.-**Conducimos a los niños al patio de la escuela y dibujamos el contorno de una alfombra.

### **Allí les proponemos:**

- ❖ Vamos a jugar a que viajamos en alfombra mágica. Todas las niñas se sientan aquí, y todos los varones allí. Júntense todo lo que puedan, porque si no pueden caerse”

### **Luego decimos:**

- ❖ Ahora todos, niños y niñas, se colocan bien juntos” (volvemos a dibujar el contorno de la alfombra pero más pequeño que el anterior).
- ❖ Vamos a despegar!” (Dramatizamos con los niños un vuelo en alfombra mágica).

### **Luego le proponemos:**

- ❖ “Vamos a dibujar en el piso muchas alfombras, hasta cubrirlo todo”
- ❖ “Cuál alfombra es la más grande”.

## TORTUGA



### Objetivo

Ayudar a procesar con rapidez los movimientos y desplazamientos

### Proceso

- ❖ Los niños forman una rueda, a buena distancia de una base marcada en un extremo del terreno
- ❖ Se destaca un jugador del grupo. A la señal inicial el niño o niña destacada se pone a correr alrededor del círculo formado.
- ❖ Inesperadamente toca a un compañero a quien dice: **TORTUGA**, corriendo entonces los dos hacia la base; quien la alcanza primero ocupa la posición del jugador destacado, al reanudarse el juego.
- ❖ El otro queda prisionero en la base hasta la vez siguiente en que será sustituido por el jugador que llegue también último.
- ❖ Gana quien menos veces ha quedado prisionero.

## LA COSTURERA



### Objetivo

Recrear aspectos de la experiencia visual y percibir las direcciones en el espacio concreto y en el abstracto

### Proceso

- ❖ El director dará unas palmadas y los participantes correrán libremente
- ❖ Nuevas palmadas y se sentarán con las piernas cruzadas imitando los movimientos de la costurera.
- ❖ A otras palmadas deberán levantarse sin poner las manos en el suelo.
- ❖ Los que no logren serán descalificados, siendo los ganadores los que logren permanecer en el juego hasta el final.

## ESPEJO AL REVÉS



### Objetivo

Animar a los niños a solucionar problemas

### Proceso

- ❖ Los participantes se sitúan en parejas diseminadas por todas partes, uno delante y otro detrás, y un director
- ❖ A una señal de director el participante que está delante comienza a realizar la acción que se le ocupa que el que se encuentra detrás debe imitar.
- ❖ El que se equivoque quedará descalificado, siendo ganadora la pareja que logre permanecer en el juego mayor tiempo.

## LLUVIA DE PAPELITOS



### **Objetivo**

Habituales a la colaboración en las cosas pequeñas y simples

### **Proceso**

- ❖ El director empezará el juego sentado en una silla
- ❖ El director lanzará al aire numerosos papelitos
- ❖ Los participantes, con las manos atrás, deberán recogerlos en el aire con la boca y entregárselo a su compañero que los recibirá con la mano
- ❖ La pareja que junta mayor cantidad de papelitos será la ganadora
- ❖ Serán descalificados del juego aquellos que no cumplan con los requisitos indicados



## CORRA, CORRA, SEÑOR OSO



### Objetivo

Ayudar a los niños a descubrir sus talentos y reforzar destrezas motoras

### Proceso

- ❖ En un extremo del terreno se marca un refugio bien grande.
- ❖ En el extremo opuesto se traza uno pequeño que será la gruta del oso, que vive allí.
- ❖ Los demás niños están en el refugio.
- ❖ A la señal inicial, el grupo sale caminando silenciosamente hasta llegar donde está el oso, que mantiene de espaldas a ellos.
- ❖ De pronto, el más osado se aproxima al perseguidor, le toca la espalda y dice *Corra, corra, señor osos!*
- ❖ Solo entonces todos huyen hacia el refugio, seguidos por el oso que trata de aprisionar a cuantos puede.
- ❖ Los alcanzados van a la prisión, repitiéndose el juego dos veces más y terminándolo cuando el oso elige un sustituto entre los que no consiguió atrapar
- ❖ Gana el oso que más prisionero pueda obtener.

## LAS OVEJAS Y EL ZORRO



### Objetivo

Impulsar un sentido de comunidad ayudándoles a sentirse aceptados

### Proceso

- ❖ Se dibuja en un rincón del patio un rectángulo que será el refugio
- ❖ El zorro duerme en el patio(la maestra)
- ❖ Las ovejas( los niños )deben correr respondiendo a una señal, haciéndolo a gatas hasta el refugio
- ❖ El zorro los persigue
- ❖ El mismo juego puede repetirse, pero fijando una puerta de acceso al refugio( espacio sin demarcar)

## PAYASITO PLIM



### **Objetivo**

Fijar reglas claras y expectativas de conducta

### **Proceso**

- ❖ Cada pareja elegirá una prueba por ej: saludarse, caída al suelo, tropezón, imitación bofetadas del payaso.
- ❖ Cada pareja pasará al frente y realizará la prueba elegida, que será imitada por los demás parejas a continuación
- ❖ Entre todos se elegirá a la pareja ganadora la más original o que mejor haya realizado su prueba.

## PONERLE AL DIBUJO LA PARTE QUE FALTA



### **Objetivo**

Planear actividades diferentes, así como el trabajo individual

### **Proceso**

- ❖ Dividimos a los niños y niñas en parejas, y le entregamos a cada uno las reproducciones de los dibujos que siguen o similares.
- ❖ Indicamos que uno de los niños de cada pareja se tape los ojos y el otro lo guíe para que pueda dibujar el elemento que le falta a cada imagen, por ejemplo: “la nariz al conejo”.
- ❖ Este conocido juego es útil para trabajar las relaciones espaciales, pues los niños, al guiar al compañero que debe dibujar o colocar el elemento que falta, se ven obligados a utilizar las mismas.

## ADIVINAR CON LOS OJOS CERRADOS



### Objetivo

Fortalecer el funcionamiento de los órganos sensoriales, para diferenciar sus usos

### Proceso

- ❖ Pedimos a los niños que traigan a clase elementos para reconocer por su sabor, como caramelos de diferentes gustos, té leche chocolatada, frutas etc.; para reconocer por su aroma, como flores, café, cebolla, chocolate, jabón, etc., y para reconocer por su textura o forma, como algodón, arroz, diversos juguetes, utensilios de cocina, etc.
  
- ❖ Colocamos los elementos sobre una mesa y pedimos al grupo que, de a un niño por vez y con los ojos vendados, adivinen qué elementos hay.
  
- ❖ Colocamos algunos de los elementos anteriores en una bandeja.
  
- ❖ Les pedimos que adivinen qué elementos están allí.
  
- ❖ Si lo consideramos necesario, podemos ayudarlos dándoles pistas.
  
- ❖ El jugador del grupo que más aciertos tenga será el ganador.

## PISAR LA COLA AL GATO



### **Objetivo**

Desarrollar la conciencia de los movimientos en forma coordinada

### **Proceso**

- ❖ Uno de los participantes sostendrá con la mano, y entre las piernas, el extremo de la cuerda que llevará arrastrando.
- ❖ El jugador que lleva la cuerda tratará que los demás no se la pisen si lo hacen alternará el puesto con el adversario y así sucesivamente

## JUGANDO CON CARTELES



### **Objetivo**

Estructurar la conciencia sensorial de colores, formas y tamaños

### **Proceso**

- ❖ Confeccionamos carteles con dibujos de flores como los que se presentan a continuación, y por detrás les sujetamos un hilo o cordel, de modo que los niños puedan utilizarlos como pecheras.
- ❖ Dibujamos en el piso un círculo rojo, uno amarillo, uno azul y uno verde, para ser usados como “casas de flores.”
- ❖ Entregamos un cartel a cada niño y les indicamos que se los coloquen.
- ❖ Los invitamos a correr libremente por el patio, y a una orden deben sentarse dentro del círculo del color correspondiente según la flor del cartel.
- ❖ Luego nos hacemos los dormidos para que los niños nos despierten cuando esto ocurre, corremos a todas las “flores”, que deben buscar refugio en sus respectivas casas (los círculos de colores).

## JUGAMOS CON TAPAS DE GASEOSA



### Objetivo

Agrupar formas del mismo color en grupo

### Proceso

- ❖ Repartimos a los niños tapas de botellas de gaseosa y les pedimos que las ordenen como lo deseen, poniendo “junto lo que va junto”.

### Luego les preguntamos:

- ❖ ¿Quién tiene tapas de (nombrando una marca de gaseosa) como esta (mostrando una de las tapas)?”

### A continuación proponemos:

- ❖ “Hacemos un tren con tapas de (maraca de gaseosa).”
- ❖ “Hacemos una casita con tapas de (maraca de gaseosa)”
- ❖ “¿Qué otras tapas tienen?”
- ❖ “Hacemos un tren con tapas de naranja.”
- ❖ “¿Cuál tren es el más largo?”
- ❖ Por último pedimos que expliquen las agrupaciones que realizaron.



## JUGAMOS CON LAS MANOS



### **Objetivo**

Reconocer el lenguaje de las manos, mediante un proceso creador

### **Proceso**

- ❖ Proponemos a los niños hacer impresiones con sus manos sobre papel, utilizando témperas de distintos colores, y luego recortamos.

### **Los invitamos a comparar los ellos:**

- ❖ “¿Quién tiene una mano grande?”

### **A continuación los invitamos a ordenar:**

- ❖ “Ordenamos las manitos. Ponemos en cada caja las que son del mismo color”

### **Luego les preguntamos:**

- ❖ “¿De qué color hay más?”
- ❖ “¿Hay alguna mano verde?”
- ❖ “¿Hay alguna roja?”

## ¡A ORDENAR EN CAJAS!



### Objetivo

Armar objetos en forma tridimensional y combinar materiales de diferentes texturas

### Proceso

- ❖ Presentamos a la clase cajas de distintos tamaños y formas.
- ❖ Proponemos a los niños hacer torres con ellas, y luego intentar ubicar unas dentro de otras.
- ❖ A continuación les indicamos separar las cajas, buscar las tapas correspondientes a cada una y colocarlas.
- ❖ Seguidamente les pedimos que ordenen las cajas, ubicando en un estante o cajón las grandes y en otro las pequeñas.
- ❖ El niño que lo haga más rápido cumpliendo todas las consignas será el ganador del juego.

## JUGAMOS CON SÁBANAS



### **Objetivo**

Orientar el pensamiento creativo, para desarrollar habilidades motoras

### **Proceso**

Para llevar a cabo esta actividad necesitamos contar con sábanas y retazos de tela de diferentes tamaños.

### **Decimos a los niños:**

- ❖ “Vamos a jugar con las telas. Tomamos primero una bien grande
- ❖ Pedimos que la tomen por sus bordes y jueguen a que es un mantel, una carpa o tienda, una alfombra mágica, etc.
- ❖ Volvemos a dirigirnos a los niños para decirles
- ❖ “Ahora vamos a escondernos debajo de la sábana. ¿cabemos todos?”
- ❖ Luego les indicamos que realicen un trabajo similar con las sábanas o retazos de tela más pequeños.

### **Les preguntamos:**

- ❖ “¿Cuántos caben debajo? ¿Mas, menos, uno, ninguno?”, para trabajar así.

## ORDENAMOS LOS CRAYONES



### **Objetivo**

Potenciar la capacidad para inventar, recrear y valorar las experiencias artísticas de los niños.

### **Proceso**

Distribuidos entre los niños varios crayones para que los tengan sobre sus mesas, y les proponemos que los ordenen poniendo “juntos los que van juntos”

### **Luego les preguntamos:**

- ❖ ¿Y si ponemos en un lado los pequeños y en otro los grandes?
- ❖ ¿Quién se anima a hacer una escalerita como esta (mostrando tres o cuatro crayones seriados)?” “¿Quién se anima a hacer una escalerita más larga?
- ❖ Por último les entregamos una hoja, y les pedimos que hagan dibujos grandes con los crayones grandes y dibujos pequeños con los crayones pequeños.
- ❖ El niño que lo hace mejor será el ganador.

## JUGAMOS CON LA MESA DE ARENA



### Objetivo

Enriquecer la experiencia cotidiana de atención a los niños y niñas a través del desarrollo del pensamiento creativo.

### Proceso

Si la escuela cuenta con mesas de arena (de lo contrario, se pueden llenar con arena cajones grandes de madera), invitamos a los niños a jugar a “los cocineros” y “hacer pasteles” con diferentes potes y moldes.

### Les preguntamos:

- ❖ ¿Quién me enseña un pastel pequeño?
- ❖ ¿Con qué molde lo hiciste?
- ❖ ¿Quién me muestra un pastel grande?
- ❖ ¿Con qué molde lo hiciste?
- ❖ ¿Quién me presta un pote para hacer un pastel grande?
- ❖ ¿Quién me presta una para hacer un pastel pequeño?

Luego les propones poner los potes en formación, como si fuesen soldados (del más pequeño al más grande).

## JUGANDO CON ENVASES



### Objetivo

Encaminar a los alumnos en el desarrollo de la habilidad motora de agrupamiento

### Proceso

- ❖ Traemos a clase envases de plástico con tapa, de diferentes tamaños.
- ❖ Los colocamos en una bolsa mezclando las tapas y los envases.
- ❖ Les pedimos a los niños que coloquen a cada uno la tapa correspondiente, y luego armen escaleritas con ellos.
- ❖ A continuación, les indicamos desordenarlos y quitarlos y quitarles las tapas, volver a formar “escaleras” y colocar la tapa correspondiente a cada uno.

## LOS PERROS Y SUS CASAS



### Objetivo

Reconocer órdenes en el grupo

### Proceso

- ❖ Dividimos a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes.
- ❖ Uno de los grupos debe formar una ronda y pararse con las piernas abiertas.
- ❖ Explicamos que estos niños son “casitas para perros”, y que el grupo restante son “perritos” :
- ❖ Cada perrito debe acostarse debajo de una casa”, es decir, en el hueco que dejan las piernas del compañero.
- ❖ A una orden, los “perritos” deben salir de sus “casas” y correr.
- ❖ Cuando decimos: “Perros, a sus casas”, los “perros” deben ubicarse entre las piernas de un compañero.

## JUGAMOS CON PAPEL PERIÓDICO



### Objetivo

Descubrir el sentido de la educación artística en sus vidas, para la expresión y comunicación.

### Proceso

Presentamos a los niños la siguiente situación:

- ❖ Vamos a construir una isla para jugar a que somos náufragos viviendo en ella
- ❖ Les presentamos hojas de papel periódico, y les indicamos que cubran una parte del aula para construir la isla.
- ❖ A continuación les pedimos que se sienten dentro de ella.
- ❖ Luego les proponemos que agranden la isla, añadimos más papel hasta cubrir todo el piso del aula, y les indicamos que se sienten.
- ❖ Les pedimos que comparen y discutan en cuál de los dos casos se sentaron más cómodos.
- ❖ Luego podemos proponerles el juego inverso (que jueguen a que la isla “se achica”), para lo cual deben ir quitando papeles de modo que se necesiten acercarse más uno al otro, a fin de “no caer al agua”.



## JUGAMOS A “JACINTO DICE...”



### **Objetivo**

Entender el mundo y dar significado a la vida cotidiana.

### **Proceso**

En este juego trabajamos, especialmente, la relación “arriba-abajo”.

Nos ponemos de pie frente a los niños, y les decimos que un personaje llamado “Jacinto” va a dar ciertas órdenes que deben cumplir (podemos utilizar un títere como soporte).

### **Decimos, por ejemplo:**

- ❖ “Jacinto dice que coloquemos una mano arriba de la cabeza”, y realizamos el gesto enunciado para que los niños nos imiten.
  
- ❖ Es importante recordarles a los niños que sólo tienen que hacer lo que ordena “Jacinto”. Por ejemplo, si decimos
- ❖ “Jacinto dice que nos agachemos”, todos los niños deben agacharse; en cambio, si solo decimos
  
- ❖ “Ponerse de pie” y demostramos la acción, como “Jacinto” no lo dijo, deben permanecer quietos.

## JUGAMOS CON UN ARO



### Objetivo

Construir mensajes para expresarse y comunicarse.

### Proceso

Con este juego trabajamos la relación de los objetos en el espacio.

Necesitamos ubicar al grupo en un espacio amplio para que cada niño trabaje cómodamente. Le entregamos a cada uno un aro.

Decimos a los niños consignas como las siguientes: - “Viajamos en tren: nos ubicamos uno detrás de otro y tomamos el aro por delante.”

- ❖ Luego les solicitamos que apoyen el aro en el piso, separen dentro, y decimos:
- ❖ “saltamos adelante y atrás, a un costado y al otro.”
- ❖ “Ahora el aro es una rueda, la hacemos girar (empujándola) para adelante, la corremos y la alcanzamos.”
- ❖ Les decimos que hagan lo mismo, pero hacia atrás.
- ❖ Les pedimos que tomen el aro con una mano, al costado del cuerpo, y cuando escuchen la orden “adelante” lleven el aro hacia adelante, y cuando escuchen la orden “atrás” lo lleven hacia atrás.

## ¡A ADIVINAR!



### **Objetivo**

Producir mensajes estéticos y apreciar las producciones de los otros afianzando las nociones.

### **Proceso**

Mencionamos objetos presentes en el aula con las coordenadas “adelante-atrás”, “arriba-abajo”, “cerca-lejos”, para que los niños adivinen de qué objeto se trata.

### **Por ejemplo les decimos:**

- ❖ “¿Qué es lo que hay sobre la mesa, cerca de la pizarra?”

**Variante:** podemos repetir el juego invirtiendo, los roles; un niño por turno va ocupado nuestro lugar.

## LA MAESTRA CON ANTEOJOS



### Objetivo

Realizar actividades apropiadas dentro de un programa adecuado de desarrollo de la concentración.

### Proceso

- ❖ Nos colocamos un par de anteojos confeccionados con cartón, y decimos a los niños.
- ❖ “hoy estoy muy corta de vista. Me puse este par de anteojos, a ver... ¿Tú eres (equivocándonos) Luis? ¿Y tú (equivocándonos) Álvaro? Igual creo que no veo muy bien, así que necesito tres ayudantes. los demás pueden sentarse donde quieran. Mes ayudantes me dirán dónde está cada uno.”
- ❖ Hecho esto, comenzamos a preguntar a los ayudantes, por ejemplo:
- ❖ “¿Dónde está Mercedes?”
- ❖ Ellos deben contestar, por ejemplo:
- ❖ “Sentada en la silla que está al lado de la pizarra”, etc.

Luego, continuamos la actividad rotando los ayudantes.

**Tabla N° 25: MODELO OPERATIVO DE LA PROPUESTA Elaborado por: Lic. Sonia Tustón Iturralde**

<b>FASES</b>	<b>METAS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>	<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>RESULTADOS</b>
Sensibilización	Sensibilizar a la autoridades y docentes sobre la necesidad de aplicar una guía didáctica estrategias de técnicas lúdicas para mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje.	Presentación de la nueva información.	Documentos de apoyo. Suministros de oficina.	08 de mayo del 2012	Lic. Sonnia Tustón. Autoridades Docentes	Compromiso de docentes y autoridades.
Capacitación	Capacitar a docentes sobre la importancia del conocimiento y aplicación de la guía didáctica de estrategias de técnicas lúdicas.	Análisis de estrategias como componentes de la guía didáctica.	Talento humano. Técnicos Tecnológicos Materiales.	08 – 09 – 10 de mayo del 2012	Personal especializado.	Docentes capacitados.
Ejecución.	Aplicar en el aula las estrategias de técnicas lúdicas propuestas en la guía didáctica.	Programar y aplicar las estrategias en función de requerimientos y pertinencia.	Talento humano Materiales institucionales.	14 de mayo al 29 de junio del 2012.	Lic. Sonnia Tustón Docentes Estudiantes	Docentes aptos para desarrollar las estrategias propuestas.
Evaluación	Verificar procesualmente los logros alcanzados con la aplicación de las estrategias propuestas en la guía didáctica.	Programación permanente, análisis de resultados, toma de decisiones para el mejoramiento enseñanza – aprendizaje.	Talento humano Registro de evaluación Resultados	14 de mayo al 29 de junio del 2012.	Autoridades Docentes Estudiantes	Valorar los logros alcanzados en el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje de los educandos.

## 6.8 ADMINISTRACIÓN

**Tabla N° 26:** Administración

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
-Selección de bibliografía. -Elaboración de instrumentos curriculares. -Aplicación de instrumentos investigativos. -Análisis de resultados. -Demostración de procesos didácticos -Elaboración de informe final. -Defensa del proyecto de tesis ante el tribunal designado	-Lic. Sonia Tustón Iturralde -Profesores -Autoridades -Expertos	Para la realización de este proyecto los gastos económicos ascienden a 850 dólares	Autofinanciamiento del investigador de este proyecto.

**Elaborado por:** Lic. Sonia Tustón Iturralde

## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.

Tabla No 27

<b>PREGUNTAS BÁSICAS</b>	<b>EXPLICACIÓN</b>
<b>1. ¿Qué evaluar?</b>	1. La aplicación de Técnicas Lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje.
<b>2. ¿Por qué evaluar?</b>	2. Para determinar la eficacia de la propuesta
<b>3. ¿Para qué evaluar?</b>	3. Para verificar el logro de los objetivos.
<b>4. ¿Con qué criterios?</b>	4. Pertinencia, coherencia, efectividad
<b>5. Indicadores</b>	5. Cuantitativos, cualitativos
<b>6. ¿Quién evalúa?</b>	6. Investigadora
<b>7. ¿Cuándo evaluar?</b>	7. Concluida la aplicación de la propuesta
<b>8. ¿Cómo evaluar?</b>	8. Observación
<b>9. Fuentes de información</b>	9. Maestras
<b>10. ¿Con qué evaluar?</b>	10. fichas de observación.

Elaborado por: Lic. Sonnia Tustón Iturralde

## **BIBLIOGRAFÍA**

- 1.-ALARCÓN, Julio**, Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra, 2001.
- 2.-ANCÍN, M.T. (2001)**: Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- 3.-ARRANZ, J.D. (2000)**: Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- 4.-BARTOLOMÉ, Rocío (1993)** “Manual para el Educador Infantil”
- 5.- CALERO PÉREZ, Mavilo (1998)** “Educar Jugando”; Editorial San Marcos: Lima.
- 6.-CARRERAS, LL, (2001)**, “Cómo educar en valores”, NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.
- 7.- HUIRACOCHA, Mirian**. Módulo de Arte y Juego. (Cuenca, 2004) pág.10,20
- 8.-GUARDERAS, Fabián**, “Pautas Psico-educativas en niños”, PROPUMED, Quito.
- 9.-GUTIÉRREZ, R. (2006)**: El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- 10.- LÓPEZ, Antonio, (2002)** “UN JUEGO PARA CADA DÍA” Editorial, Madrid España.
- 11.-MENDOZA, Emilio. (2000)**: 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.
- 12.- OPPENHEIM, J.F. (2003)**: Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- 13.- ORTEGA RUIZ, Rosario**: El juego infantil y la construcción social del conocimiento. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.
- 14.-RICCIARDI, Ramón**, ¿Por qué la educación es la clave del desarrollo?, Editorial Fundación Jesús de la Misericordia, Quito.
- 15.- TAPIA, Fausto, (2000)**, “Las Dificultades en el Aprendizaje”, Editorial

### **PÁGINAS web:**

[www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)

[www.resourcesfamilymanagement.com](http://www.resourcesfamilymanagement.com).

[www.psicopedagogía.com](http://www.psicopedagogía.com)



[http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Diferencia\\_entre\\_juego\\_y\\_depor](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Diferencia_entre_juego_y_depor)

<http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>

<http://www.semanaprofesional.com/?nota=>

## ANEXOS 1

### FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

#### Encuesta dirigida a los Docentes de la Escuela Gonzalo Abad.

#### Objetivo:

Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas, a través de técnicas lúdicas que permita elevar la calidad de la Educación.

**Instrucciones:** La presente encuesta se aplicara a los docentes de la Escuela Gonzalo Abad, los datos consignados serán utilizados exclusivamente para la realización de este proyecto. Le solicitamos ser veraz y puntual, por lo que le anticipamos nuestro agradecimiento. Sírvase a contestar lo siguiente:

#### CUESTIONARIO

PREGUNTA	SI	NO	A VECES
1.- ¿Usted utiliza las técnicas lúdicas, para encausar el aprendizaje?			
2.- ¿Considera que las técnicas lúdicas, despiertan la creatividad?			
3.- ¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje, con la incorporación de actividades lúdicas?			
4.- ¿Al desarrollar las actividades lúdicas inmersas en el aprendizaje se lograría mejorar la calidad de educación?			
5.-¿ En su planificación diaria propone actividades lúdicas y participa en ellas?			
6.-Un buen proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego contribuiría al desarrollo del pensamiento, a la formación del corazón y al saber hacer en los niños del Primer año de Educación Básica.			
7.- ¿Los métodos, técnicas e instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño de los niños en las diferentes áreas a través del juego?			
8.- ¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?			
9.- ¿El niño disfruta al compartir los juegos en grupo?			
10 ¿Usted considera que el niño, es capaz de aprender en forma activa?			

## GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

### ANEXO 2

#### FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN.

#### Encuesta dirigida a los Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad.

#### Objetivo:

Mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas, a través de técnicas lúdicas que permita elevar la calidad de la Educación.

**Instrucciones:** La presente encuesta se aplicara a los Padres de Familia de la Escuela Gonzalo Abad, los datos consignados serán utilizados exclusivamente para la realización de este proyecto. Le solicitamos ser veraz y puntual, por lo que le anticipamos nuestro agradecimiento. Sírvase a contestar lo siguiente:

#### CUESTIONARIO

PREGUNTA	SI	NO	A VECES
1.¿Ha notado mejor desenvolvimiento del niño a partir de su ingreso al Primer Año de Educación Básica?			
2.- ¿Sabe como estimular a su hijo en actividades lúdicas que ayuden en su aprendizaje?			
3.- ¿Se involucra en las tareas que realiza en casa su hijo?			
4.- ¿Es adecuada la utilización de material didáctico en los juegos que realiza la docente?			
5.-¿ Tiene permanente diálogo con la maestra sobre el desempeño del niño?			
6.- ¿Desean asistir a un lugar donde hayan juegos recreativos?			
7- ¿ Participa en los juegos con sus hijos?			
8.- ¿Hay espacios suficientes en la escuela para jugar?			
9.- ¿En la casa juega con frecuencia su hijo?			
10 ¿Está de acuerdo que sus hijos tengan tiempo libre para jugar?			

### ANEXO 3

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

Fecha: .....

Nombre del niño/a.....

Escuela Gonzalo Abad

Profesora: Sonia Tustón Iturralde

### FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS

Marque con una X las características de lo observado en la aplicación de la propuesta

ASPECTOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORES				
	1	2	3	4	5
1.-¿Inventa juegos increíbles?					
2- ¿Disfruta y comprende los juegos?					
3.-¿Le gusta los juegos y los rompecabezas					
4.-Les gusta los juegos de mesa ( dominó, cartas)?					
5- ¿Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares?					
6- ¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar?					
7- ¿Disfruta jugar con sus compañeros conversar después y antes del juego					
8- ¿Busca compañía para el juego o se aísla?					
9- ¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?					
10- ¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?					
11- ¿Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros?					
12- ¿Disfruta y comprende los juegos de palabras?					
13-¿Se destaca en uno o más deportes como parte de los juegos recreativos?					
14-¿Demuestra independencia, creatividad, prudencia y voluntad en el juego?					
15-¿Le gusta clasificar y jerarquizar cosas?					

## ANEXO 4

### DEMOSTRACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD DE ESTRATEGIAS.



Concurso de armada de rompecabezas.



Jugando a clasificar los colores



Competencia Armandando escalerita de colores





Jugando al trencito de las fichas



Reconociendo objetos