



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**

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

---

**TEMA: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO BÁSICO DE LA ESCUELA “DARÍO EGAS GRIJALVA” DEL CANTÓN MONTÚFAR AÑO LECTIVO 2009-2010.**

---

**AUTORA:** LAURA MARICELA CUNGUÁN PÉREZ

**TUTORA:** Ing. MSc. Yolanda Fabiola Núñez R

**AMBATO ECUADOR 2010**

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

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “DARIO EGAS GRIJALVA” DEL CANTON MONTÚFAR PROVINCIA DEL CARCHI, AÑO LECTIVO 2009 – 2010.”** presentada por la Srta, Laura Maricela Cunguán Pérez egresada de la Carrera de Educación Básica, promoción: SEPTIEMBRE 2010 – FEBRERO 2011 una vez revisada y calificada la investigación se **APRUEBA** en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

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

**LA COMISIÓN**

.....

**Ing. Blanca Cují Dra. MSc. Judith del Carmen Núñez**

**APROBACIÓN DE LA TUTORA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Ing. MSc. Yolanda Fabiola Núñez Ramírez C.C. 1801359769 en mi calidad de Tutora de Graduación o Titulación, sobre el tema: **“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DEL CANTÓN MONTÚFAR AÑO LECTIVO 2009 – 2010.”** desarrollado por la egresada Laura Maricela Cunguán Pérez , considero que dicho Informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

Ambato junio 6, 2011

.....

**Ing.MSc Yolanda Fabiola Núñez R**

**TUTORA**

**1801359769**

# **AUTORIA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

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

---

**Laura Maricela Cunguán Pérez**

**040149066-9**

**AUTORA**

# *DEDICATORIA*

Este trabajo está dedicado de la manera más especial a mi Dios padre quien me ha dado la oportunidad de disfrutar lo hermoso de la vida, quien me ha permitido soñar y hacer mis sueños realidad; también lo dedico con gratitud a mi madre quien con su confianza, amor, apoyo y respaldo incondicional ha estado presente en cada etapa de mi vida siendo mi más grande motor para conseguir mis metas y objetivos.

Con especial referencia dedico mis investigaciones a los niños y niñas del primer año de educación básica promoción 2009-2010 porque son ellos los principales beneficiarios de este trabajo realizado que además servirá para motivar a muchos maestros que intenten hacer la diferencia.

# *AGRADECIMIENTO*

Agradezco a Dios Todopoderoso quien con su inmenso amor ha permitido que tenga la salud y la capacidad para continuar con mis estudios y así emprender esta nueva etapa de mi vida.

Con respeto extendiendo mi más afectuoso agradecimiento a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO al igual que a la ESCUELA “Darío Egas Grijalva” donde se dio el desarrollo de mi trabajo de investigación.

A la Ing.MSC Yolanda Fabiola Núñez mi agradecimiento sincero por el apoyo brindado, por ser la guía que con su aporte invaluable nos ha guiado con sabiduría y paciencia virtudes que describen a una excelente profesional; la misma que nos ha dado la oportunidad de crecer en varios campos de nuestro desarrollo académico y personal.

Así también quiero agradecer a mis compañeros quienes con sus concejos y apoyo constante han hecho que este trayecto sea más placentero y como no agradecer a mi familia que han estado siempre dándome el respaldo e incentivo haciendo que crezcan mis deseos de superación.

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A, PÁGINAS PRELIMINARES

Página del título o portada .....	i
Página de aprobación de la comisión.....	ii
Página de aprobación de la tutora.....	iii
Página de autoría de la investigación.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice general de contenidos.....	vii
Índice de cuadros.....	ix
Índice de gráficos.....	xi
Resumen ejecutivo.....	xii

B, Texto Introducción.....	1
----------------------------	---

<b>CAPITULO I</b> .....	3
1. EL PROBLEMA .....	3
1.1 Tema de la Investigación:.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	3
1.2.1 Contextualización.....	3
1.3Árbol de Problemas .....	7
1.3.1 Análisis Crítico .....	8
1.3.2 Prognosis.....	8
1.4 Formulación del Problema.....	8
1.4.1 Preguntas Directrices .....	9
1.5 Delimitación del objeto de investigación .....	9
1.5.1 Delimitación Espacial.....	9
1.5.2 Delimitación Temporal.....	9
1.5.3Unidades de Observación .....	9

1.5.4 Delimitación Conceptual .....	10
1.6 Justificación.....	12
1.7 Objetivos.....	13
1.7.1 Objetivo General.....	13
1.7.2 Objetivos Específicos.....	13
 CAPÍTULO II .....	 14
MARCO TEÓRICO.....	14
2.1 Antecedentes Investigativos.....	14
2.2 Fundamentación Filosófica.....	17
2.3 Fundamentación Legal.....	23
2.4 Categorías Fundamentales.....	27
2.5 Hipótesis.....	61
2.6 Señalamiento de las Variables de las Hipótesis.....	61
 CAPÍTULO III.....	 62
3.1 Enfoque.....	62
3.2 Modalidad Básica de Investigación.....	62
3.3 Nivel o Tipo de Investigación.....	63
3.4 Población y Muestra.....	63
3.5 Operacionalización de Variables.....	64
3.5.1 Variable Independiente.....	64
3.5.2 Variable Dependiente: Ortografía.....	66
3.6 Recolección e Información.....	68
3.7 Procesamiento y Análisis.....	68
 CAPÍTULO IV.....	 70
4 ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	70
4.1 Análisis e Interpretación de Resultados.....	70
4.2 Verificación de las Hipótesis.....	91
4.2.1 Modelo Lógico.....	91
4.2.2 Modelo Matemático.....	91
4.2.3 Nivel de Significación.....	91
4.2.4 Selección de Modelo Estadístico.....	91
4.2.5 Decisión.....	93

CAPÍTULO V .....	93
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	94
5.1 Conclusiones. ....	94
5.2 Recomendaciones. ....	96
CAPÍTULO VI.....	98
PROPUESTA.....	98
6.1 Datos Informativos. ....	98
6.2 Antecedentes de la propuesta. ....	99
6.3 Justificación.....	100
6.4 Objetivos. ....	102
6.4.1 General. ....	102
6.4.2 Específicos.....	102
6.5 Análisis de Factibilidad. ....	102
6.6 Fundamentación Científico teórico. ....	103
6.7 Metodología.....	109
6.8 Modelo Operativo .....	111
6.9 Administración de la propuesta.....	124
BIBLIOGRAFÍA .....	126
ANEXOS .....	127

## ÍNDICE DE CUADROS E ILUSTRACIONES

<b>CUADRO N° 1:</b> Modelos de currículo.....	43
<b>CUADRO N° 2:</b> Población y muestra.....	63
<b>CUADRO N° 3:</b> Variable Independiente.....	64
<b>CUADRO N° 4:</b> Variable dependiente.....	66
<b>CUADRO N° 5:</b> Información preguntas de recolección.....	68
<b>CUADRO N° 6:</b> Pregunta a sus hijos si las clases que recibe son divertidas.....	71

<b>CUADRO N° 7:</b> Se interesa por saber si sus hijos reciben motivaciones por parte de su maestra.....	72
<b>CUADRO N° 8:</b> A su hijo le gusta los juegos que aplica su maestra en clases...	73
<b>CUADRO N° 9:</b> Su hijo se interrelaciona con facilidad con sus familiares o amigos.....	74
<b>CUADRON° 10:</b> Considera Ud. que su hijo es participativo.....	75
<b>CUADRO N° 11:</b> Cree Ud. que el juego ayuda al aprendizaje de su hijo.....	76
<b>CUADRON° 12:</b> Su hijo disfruta al resolver problemas que implican de orden y secuencia.....	77
<b>CUADRO N° 13:</b> Cuando Ud. habla con su hijo .....	78
<b>CUADRON° 14:</b> Su hijo pone en práctica lo aprendido en la escuela.....	79
<b>CUADRO N° 15:</b> Su hijo tiene dificultad al entender los temas de clase impartidos por su maestra .....	80
<b>CUADRO N° 16:</b> Las clases que recibe diariamente son divertidas.....	81
<b>CUADRON° 17:</b> Su maestra motiva la clase constantemente.....	82
<b>CUADRO N° 18:</b> Su maestra motiva la clase constantemente.....	83
<b>CUADRON° 19:</b> Participa en juegos con familiares o amigos.....	84
<b>CUADRO N° 20:</b> Usted participa en clase .....	85
<b>CUADRO N° 21:</b> Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar su aprendizaje.....	86
<b>CUADRO N° 22:</b> Le gusta resolver los problemas que su maestra plantea en clase.....	87
<b>CUADRO N° 23:</b> Cuando su maestra habla usted:.....	88
<b>CUADRO N° 24:</b> Pone en práctica lo que aprende en clases .....	90
<b>CUADRO N° 25:</b> comprende con claridad los temas impartidos por su maestra.....	91
<b>CUADRO N° 26:</b> Chi cuadrado.....	92

## INDICE DE GRÁFICOS

<b>GRAFICO N°1</b> Árbol de problemas.....	7
<b>GRAFICO N° 2</b> Variable independiente:.....	10
<b>GRAFICO N° 3</b> Variable dependiente.....	11
<b>GRAFICO N°4</b> Categorías fundamentales.....	27
<b>GRAFICO N°5</b> Pregunta a sus hijos si las clases que recibe son divertidas.....	71
<b>GRAFICO N°6</b> Se interesa por saber si sus hijos reciben motivaciones por parte de su maestra .....	72
<b>GRAFICO N°7</b> A su hijo le gusta los juegos que aplica su maestra en clases.....	73
<b>GRAFICO N°8</b> Su hijo se interrelaciona con facilidad con sus familiares o amigos.....	74
<b>GRAFICO N°9</b> Considera Ud. que su hijo es participativo.....	75
<b>GRAFICO N°10</b> Cree Ud. que el juego ayuda al aprendizaje de su hijo.....	76
<b>GRAFICO N°11</b> Su hijo disfruta al resolver problemas que implican de orden y secuencia.....	77
<b>GRAFICO N°12</b> Cuando Ud. habla con su hijo.....	78
<b>GRAFICO N°13</b> Su hijo pone en práctica lo aprendido en la escuela.....	79
<b>GRAFICO N°14</b> Su hijo tiene dificultad al entender los temas de clase impartidos por su maestra.....	80
<b>GRAFICO N°15</b> Las clases que recibe diariamente son divertidas.....	81
<b>GRAFICO N°16</b> Su maestra motiva la clase constantemente .....	82
<b>GRAFICO N°17</b> Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase.....	83
<b>GRAFICO N°18</b> Participa en juegos con familiares o amigos.....	84
<b>GRAFICO N°19</b> Usted participa en clase .....	85
<b>GRAFICO N°20</b> Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar su aprendizaje....	86
<b>GRAFICO N°21</b> Le gusta resolver los problemas que su maestra plantea en clase.....	87
<b>GRAFICO N°22</b> Cuando su maestra habla usted.....	88
<b>GRAFICO N°23</b> Pone en práctica lo que aprende en clases.....	89
<b>GRAFICO N°24</b> comprende con claridad los temas impartidos por su maestra.....	90

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

**CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA**

**RESUMEN EJECUTIVO**

**TEMA: “LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS Y SU APLICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO BÁSICO DE LA ESCUELA “DARÍO EGAS GRIJALVA “DEL CANTÓN MONTÚFAR, AÑO LECTIVO 2009 – 2010”**

**AUTORA:** Laura Maricela Cunguán

**TUTORA:** Ing. MSc. Yolanda Núñez R.

Esta investigación tiene como objetivo desarrollar a nivel personal, social y educativo la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de los primeros años de educación básica de la escuela “Darío Egas Grijalva”, de la ciudad de San Gabriel, Cantón Montúfar Provincia del Carchi, mediante propuestas lúdicas que se presentan en una Guía Didáctica para los profesores, con lo cual se busca mejorar las capacidades que se presentan en los estudiantes. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El marco teórico en la cual se presenta los fundamentos filosóficos, históricos y técnicos bajo los cuales se hace necesario su conocimiento. Después de explicar el posicionamiento teórico se indica la metodología a emplearse con aspectos y métodos de investigación, aplicaciones de encuestas e interpretación de datos, también se da a conocer conclusiones y recomendaciones para mejorar la labor educativa, además se propone una guía acorde con actividades lúdicas para el desarrollo personal, social y educativo del niño.

## INTRODUCCIÓN

Son diversas las actividades que se realizan entorno a la Educación, estas consideraciones motivan al planteamiento de nuevos elementos de apoyo en el trabajo práctico pedagógico, para lo cual se desea aplicar estrategias lúdicas donde se da a conocer la interrelación del niño con el medio y la sociedad a través del juego en el Proceso Enseñanza Aprendizaje en los estudiantes del primer año de Educación Básica de la escuela “Darío Egas Grijalva” las mismas que ayudarán al maestro y por ende al estudiante a fortalecer su conocimiento, respecto al ámbito especificado.

En la sociedad actual necesitamos un cambio en el nivel educativo, con el propósito de mejorar la calidad y desarrollo de la misma.

Los docentes no deberían tener sólo una formación académica en su área, también deben capacitarse en temas lúdicos que les permitan fortalecer todas las áreas de la personalidad del educando. El docente debe trabajar de forma individualizada para mejorar las posibilidades de éxito de sus estudiantes y a la vez, poder detectar las fortalezas y debilidades de las mismas y manejarlas en beneficio de su propio bienestar.

La presente investigación consta de seis capítulos:

En el Primer Capítulo se detalla El Problema que consta de del Planteamiento, el Análisis Crítico, La Prognosis, La delimitación Temporal y espacial, la Justificación y los objetivos tanto general como específicos.

El segundo capítulo consta de Marco Teorice donde encontramos los Antecedentes investigativos, la Fundamentación Filosófica, La Fundamentación Legal , las

Categorías Fundamentales y el respectivo Desglose de Variables Independiente y Dependiente,La Hipótesis y el Señalamiento de Variables de la Hipótesis.

En el Tercer Capítulo se destacan el Enfoque,la Modalidad Básica de la Investigación, el Nivel o Tipo de Investigación, la Población y Muestra, la Operacionalización de Variables, la Recolección de de Información y el Procesamiento y Análisis .

En el Cuarto Capitulo encontramos el Análisis de Resultados, la Interpretación de Datos, la Verificación de Hipótesis, el Modelo Lógico, el Modelo Matemático, el Nivel de Significación, la Selección del Modelo Estadístico y la Decisión.

En el Quinto Capítulo se puede apreciar las Conclusiones y Recomendaciones.

En el Sexto Capítulo encontramos la Propuesta que consta de Datos Informativos, Antecedentes y Justificación, Objetivos General y Específicos, seguido por el Análisis de la Factibilidad, la Fundamentación Científico Técnico, el Desarrollo de los Talleres, la Administración de la Propuesta, la Previsión de la Evaluación y por último la Bibliografía y los Anexos.

## **CAPÍTULO 1**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1. TEMA**

“Las estrategias lúdicas y su aplicación en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños/as del Primer año Básico de la escuela “Darío Egas Grijalva” del Cantón Montúfar, año lectivo 2009-2010”.

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

##### **1.2.1. Contextualización**

*Ernesto Yturalde Tagle*, investigador, conferencista y precursor como facilitador de procesos de aprendizaje significativo utilizando actividades lúdicas, comenta que: *"Es impresionante lo amplio del concepto lúdico y sus campos de aplicación ya que en todo momento está relacionado con el juego y sus entornos así como a las emociones que produce con la etapa de la infancia y se expresa en el diario vivir.* <http://www.monografias.com>

Como es natural el juego es en sí mismo es una vía para estimular y fomentar la diversión en los niños y por lo tanto la asimilación de los conocimientos es más satisfactoria y enriquecedora dando lugar a los ambientes mágicos y agradables que generan emociones acompañadas de gozo y placer, que sin darnos cuenta están presentes en las actividades más simples que realizamos diariamente.

**Carlos Alberto Jiménez V** .un reconocido y prolífico autor latinoamericano, estudioso de la dimensión lúdica, describe: *"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso creativo inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.* ([http://www.lúdica Colombiana.com](http://www.lúdicaColombiana.com))

Se puede decir que la lúdica está presente en toda nuestra vida en especial en el sentido de la búsqueda de la creatividad que vamos desarrollando con el paso del tiempo y que está inmersa en todos los aspectos dentro de la sociedad en la cual nos desarrollamos y que va quedando como legado para nuevas generaciones es por ello que una de las tareas más importantes en la etapa actual es la implementación continua de planes y programas de estudio para lograr que los sujetos que participan de este proceso logren una formación con un enfoque creativo.

**Nancy Rudolph** manifiesta que *"La lúdica es una de las formas más efectivas para dinamizar el aprendizaje ya que mediante la acción del autodescubrimiento que cada uno elabora por si mismo permite alcanzar un aprendizaje significativo"* [www.monografias.com](http://www.monografias.com)

Es de gran importancia como docentes guiar de manera correcta el aprendizaje a través de la experiencia directa que favorece el autodescubrimiento comprometiendo la personalidad, capacidad social, física, afectiva e intelectual del niño que es lo que pone en práctica cuando juega; Se trata de canalizar el juego espontáneo hacia el logro de las finalidades educativas del nivel inicial en una interacción que posibilite respeto a la necesidad de los niños y niñas, a sus procesos evolutivos, su ritmo de aprendizaje y a su capacidad de expresión.

**Mónica Álvarez** manifiesta que:” *La lúdica, no sólo proporciona alegría y disfrute sino que es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar métodos de dirección y conducta correcta con un adecuado nivel de desición*”[www.edufuturo.com](http://www.edufuturo.com)

El juego es una actividad natural feliz que desarrolla integralmente la personalidad del niño y en particular su capacidad creadora ya que como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico cumple con los elementos intelectuales prácticos y comunicativos fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros años.

Según la revista Nacional **La Pizarra** Marzo del 2010 nos dice :”*Es necesario entre el nivel de educación inicial y los años superiores que se recuerde la utilización del juego como parte de la planificación ya que este permite potenciar los estímulos de aprendizaje y genera impactos significativos dentro de cada uno de los procesos*”

Conforme el niño desarrolla sus capacidades que inician con los juegos de imitación, simbolismo, manejo de reglas y de construcción esto le sirve como base fundamental para continuar mas adelante con conocimientos más complejos en años superiores permitiendo que los aprendizajes sean más placenteros y significativos para lo cual el maestro debe disfrutar del juego ya que es él quien prepara el mejor ambiente de trabajo en el aula.

**Estrategias Lúdicas** “*se refiere a técnicas mediante juegos muy necesarios para mejorar la actuación y el estado de ánimo de los niños, comprende a una manera activa de aprender ya que las clases no tiene porque ser aburridas* “

[www.psicología](http://www.psicología) para estudiantes UNAM.

Cada instante que se vive en el aula está impregnada de lúdica en este sentido, es importante que el maestro relacione el saber y el saber hacer, ya que al tener claro los contenidos a trabajar como las metodologías para implementar, se puede alcanzar un equilibrio en el proceso de enseñanza – aprendizaje de forma edificante y representativa, por esta razón la actitud del docente es muy importante, esta resulta decisiva para verificar las interacciones , de esta depende que en las aulas exista una buena disposición anímica del estudiante, lo cual facilitara el aprendizaje y la construcción de conocimientos. El ambiente grato para aprender.

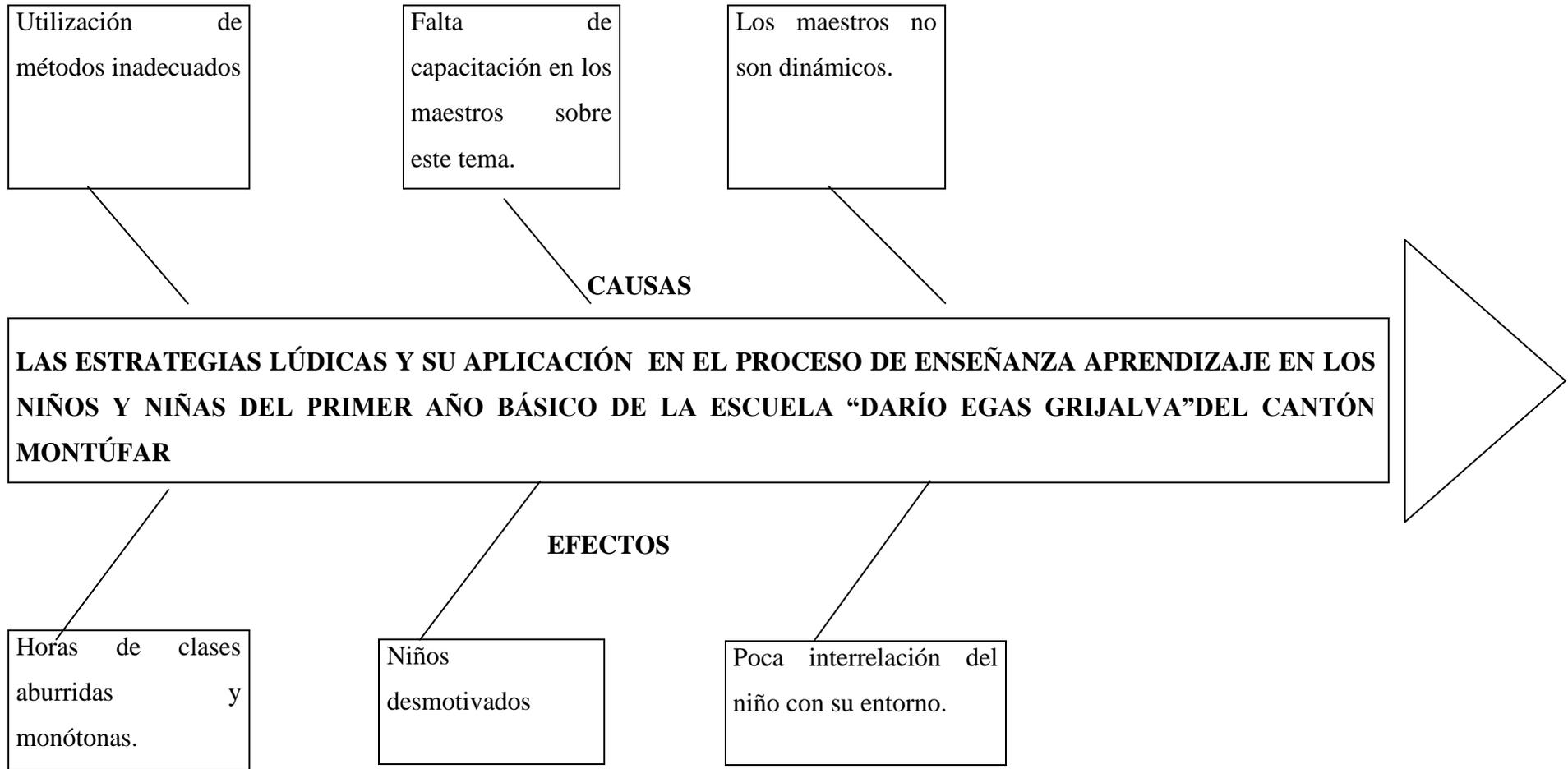
La escuela” Darío Egas Grijalva” se encuentra ubicada en la Parroquia González Suárez de la ciudad de San Gabriel Cantón Montúfar, Provincia del Carchi.

En la actualidad la institución cuenta con una infraestructura en buen estado con 8 aulas pedagógicas, áreas administrativas adecuadas y otros espacios físicos necesarios para un buen desarrollo de sus educandos.

El número de estudiantes con el que cuenta es de 84 con la asignación de 8 maestros desde pre-kínder hasta el séptimo año básico además de 3 maestros en las áreas especiales, la institución se encuentra bajo la dirección del Dr. Wilson Mera.

Con el paso del tiempo se han implementado nuevas técnicas y estrategias de aprendizaje las mismas que no se están aplicando debido a la falta de información y al escaso sentido de innovación de los maestros,haciendo que los niños no tengan la motivación ni el estímulo suficiente para obtener un rendimiento óptimo dentro y fuera del aula ; por lo que es necesario aplicar esta investigación en el primer año de educación básica ya que se ha detectado que no existe una adecuada aplicación de las estrategias lúdicas dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje.

### 1.3 Árbol de problemas



**Gráfico N° 1**

Elaborado por Maricela Cunguán

### **1.3.1. Análisis Crítico**

Utilización de métodos inadecuados – horas de clase aburridas y monótonas.

La falta de conocimiento sobre la aplicación de métodos hace que los maestros no propicien un ambiente agradable, tornando sus clases monótonas y aburridas.

La falta de capacitación a los maestros sobre el tema –niños desmotivados. Cuando el maestro no se encuentra actualizado las actividades que realiza diariamente son repetitivas lo que produce la desmotivación en los niños.

Los maestros /as no son dinámicos – poca interrelación del niño con su entorno. El dinamismo en los maestros es sumamente importante ya que si se muestran pasivo los resultados que obtendrá son niños pasivos con mucha dificultad para relacionarse en el entorno donde se está desarrollando.

### **1.3.2. Prognosis**

Es muy importante ejecutar esta investigación ya que de no hacerlo los niños no tendrían la posibilidad de adquirir experiencias prácticas de los trabajos colectivos en el aprendizaje creativo y no se tomaría en cuenta lo perjudicial que puede resultar la falta de aplicación de estrategias lúdicas dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

### **1.4. Formulación del Problema.**

¿Cómo incide la escasa aplicación de Estrategias Lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Darío Egas Grijalva de la ciudad de San Gabriel Cantón Montúfar? durante el año lectivo 2009-2010.

#### **1.4.1. Interrogantes de la investigación.**

¿Cuál es la metodología que se utilizará en aplicación de las estrategias lúdicas en los niños/as del primer año básico de la escuela Darío Egas Grijalva?

¿Cuál es el nivel de aplicación de las estrategias lúdicas en los niños/as del primer año básico?

¿Existe un plan de estrategias lúdicas interactivas que ayuden al Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños /as del primer año básico?

#### **1.5. Delimitación de la investigación.**

##### ***1.5.1 Delimitación Espacial***

Esta investigación se la realizará en el primer año de educación básica de la escuela “Darío Egas Grijalva “del Cantón Montúfar.

##### ***1.5.2. Delimitación Temporal***

Esta investigación se realizará durante el año lectivo 2009- 2010.

##### ***1.5.3. Unidades de Observación.***

Esta investigación se la realizará con la participación activa de alumnos padres de familia, docentes y autoridades.

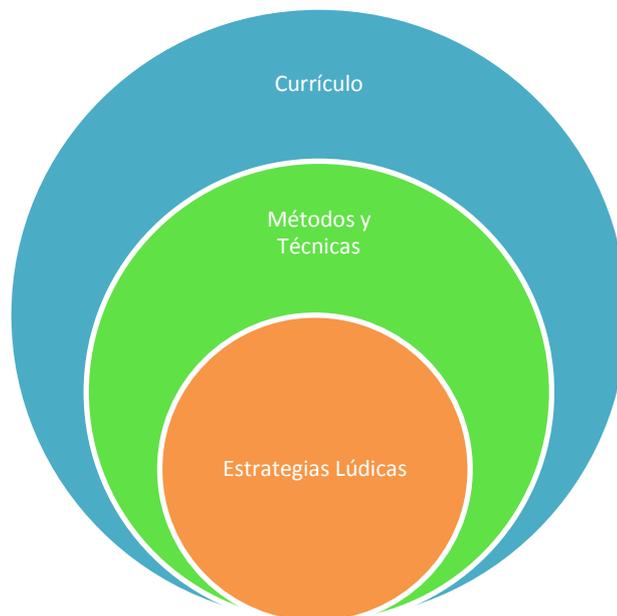
#### 1.5.4. Delimitación Conceptual

**Variable Independiente:** Estrategias lúdicas

Currículo

Métodos y técnicas

Estrategias lúdicas



**Gráfico 2**

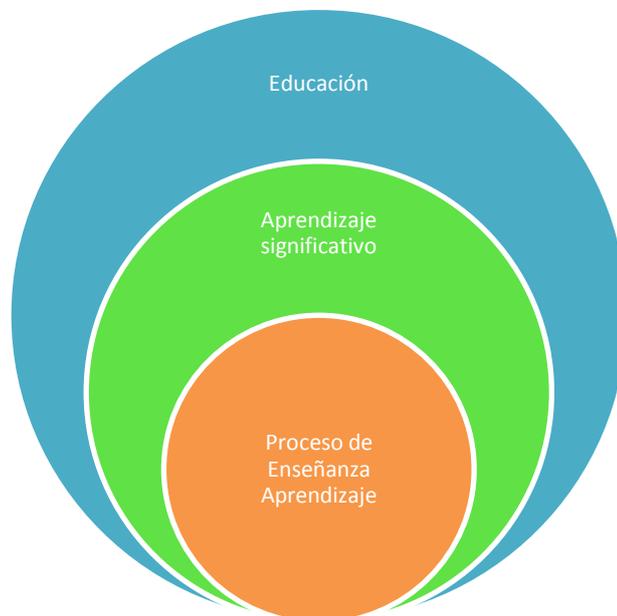
**Elaborado por Maricela Cunguán**

## **Variable dependiente**

Educación

Aprendizaje significativo

Proceso de Enseñanza Aprendizaje



**Grafico N°3**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

## **1.6 Justificación**

Es absolutamente necesario el presente proyecto ya que despertará el interés de los docentes sobre este tema a desarrollarse, el mismo que se aplicará en los niños a través de estrategias y actividades lúdicas para el desarrollo personal y social del mismo.

Es de gran importancia realizar esta investigación ya que contribuirá a solucionar problemas de motivación y adaptación con conocimientos de cómo mejorar mediante propuestas lúdicas que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles

El docente parte del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente las Actividades lúdica no están ajenas a la condición para acceder a la vida, al mundo que nos da la cultura reconociendo a esta como una dimensión del desarrollo humano la cual se manifiesta en expresar y comunicar emociones a través de las expresiones como la risa, el canto, los gritos, el goce en general.

La investigación es factible ya que contiene un propósito final, que es la propuesta de ayudar a mejorar el ambiente escolar mediante el juego donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas, esta iniciativa haría comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia.

## **1.7. Objetivos**

### **1.7.1 Objetivo General**

- Proponer estrategias lúdicas y su aplicación en el proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños/as del primer año básico de la escuela “Darío Egas Grijalva” del Cantón Montufar.

### **1.7.2 Objetivos Específicos**

- Diagnosticar la metodología sobre las estrategias lúdicas y su aplicación en los niños/as del primer año de educación básica.
- Analizar el nivel de conocimientos y aplicación de estrategias lúdicas en los docentes de los primeros años de educación básica.
- Proponer una guía de estrategias lúdicas interactivas que contribuya al mejoramiento de la formación integral de los niños de los primeros años de educación básica.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO.

#### 2.1. Antecedentes Investigativos

Carchi Guamán Adriana (2008) en su trabajo de investigación manifiesta que *“Las actividades lúdicas contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de niños y adolescentes, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad a través de los sistemas educativos”*.

La sociedad actual y los avances de la ciencia, la tecnología y las estrategias didácticas han determinado que se pretenda la formación de individuos con nuevas capacidades y destrezas; pero antes, como hoy día, tenemos que considerar que los vacíos de conocimientos, estrategias, juegos que se promueven por falta de sustento bibliográfico y técnico concepto muy rico, amplio, versátil implica comprometerse con el mejoramiento de la educación

Roldan Coello (2006) en su trabajo de investigación argumenta que *“La lúdica proporciona una alegría que posibilita la condición de vida contrarrestando el conocimiento y desarrollando los valores creativos”*

Los docentes no deberíamos tener sólo una formación académica únicamente en un área sino también deberíamos capacitarnos en temas lúdicos que permitan fortalecer todas las áreas de nuestra personalidad y así trabajar de forma individualizada para mejorar las posibilidades de éxito de nuestros estudiantes.

Verónica Andrade (2010) en su trabajo de investigación dice que:

*“Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategias lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo docente (100%) y así mismo, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje (100%), pese a que la gran mayoría de niños afirma que aprende jugando (72%) y que le gustaría aprender jugando (89%).”*

La mejor forma que tiene el maestro para enseñar a sus estudiantes es mediante el juego ya que a través del mismo puede desarrollar mayor cantidad de destrezas y a la vez es una manera práctica y divertida de aprender por lo tanto es de suma importancia implementar juegos durante las horas clase.

Borges y Gutiérrez. En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que *“el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea”*

El juego es una actividad social en la que el niño mediante la interacción logra apropiarse de su cultura adquiriendo las relaciones sociales fundamentales y necesarias para fomentar la integración con el medio que le rodea y facilitando la búsqueda de saberes para así lograr una mejor adaptación en el ambiente escolar.

Hirsh-Pasek manifiestan que *“Está científicamente comprobado que los niños aprenden mejor en ambientes lúdicos que manejan juegos guiados”*

Un juego de cualquier índole bien planificado y bajo la dirección del docente tiene como requisito el producir placer y motivar a los niños a participar y a mejorar su

desempeño desarrollando destrezas, y habilidades como la creatividad, la imaginación y el manejo de buenos valores.

Según Lev Semyónovich Vigotski *“El juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás”*

La naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales ya que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios

Para Jean Piaget *“El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”*

Las capacidades sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego una inteligencia" o una "lógica" que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla.

## **2.2. Fundamentación Filosófica**

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

Una de las teorías fundamentales es la defendida por Groos; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional

y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

La teoría de la recapitulación, de Hall, dice que en el juego se reproducen formas primitivas de la especie y que sus contenidos corresponden a actividades ancestrales.

Debemos destacar la teoría de Claparède porque gracias a él, y a los pedagogos de su escuela, el juego fue introducido en la Educación Física. Según esta teoría, el niño, con el juego, persigue fines ficticios en el mundo del "como si". El juego brinda al niño la oportunidad de obtener compensaciones, que la realidad le niega.

Otras escuelas mantienen posturas diversas ante el juego: la escuela alemana y rumana ven el juego reglado como medio de socialización y de asimilación de actitudes colectivas. La escuela inglesa destaca el papel del juego en la Educación Física. El juego, en la escuela francesa, ocupa una posición muy importante en la educación infantil. En cambio, la escuela rusa separa el juego de la Educación Física, ya que lo concibe como un medio de distracción popular.

### **TEORÍA DE LA POTENCIA SUPERFLUA. F. V. SCHILLER**

Friedrich von Schiller es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua (1795).

Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico.

Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo como su espíritu.

### **TEORÍA DE LA RELAJACIÓN. M. LAZARUS**

Moritz Lazarus, tratando de rebatir la teoría de Spencer, propuso la teoría de la relajación (1883).

Para Lazarus, el juego no produce gasto de energía sino al contrario, es un sistema para la relajar a los individuos y recuperar energía en un momento de decaimiento o fatiga.

### **TEORÍA DE LA ENERGÍA SOBRANTE. H. SPENCER**

Herbert Spencer, en su libro Principios de psicología, expone su teoría de la energía sobrante (1855), basada en la idea expresada por Schiller unos años antes.

Según Spencer, los seres vivos tienen una cantidad limitada de energía para consumir diariamente, pero no todas las especies la gastan en la misma proporción.

Las especies inferiores necesitan consumir la mayor parte de su energía para cubrir las necesidades básicas, pero a medida que las especies van ascendiendo en su complejidad, necesitan menos energía de la que poseen para satisfacer estas necesidades, por lo que la energía sobrante está disponible para ser utilizada en otras actividades.

### **TEORÍA DE LA RECAPITULACIÓN. S. HALL**

Según Stanley Hall, profesor americano de psicología y pedagogía, fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas.

La Teoría de la Recapitulación, se basa en la memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados.

Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

### **TEORÍA DEL EJERCICIO PREPARATORIO O PREEJERCICIO. K. GROSS**

Según Gross, las personas y los animales tienen dos tipos de actividades que realizar en las primeras etapas de vida:

Las dirigidas a cubrir las necesidades básicas.

Las que tienen como objetivo que los órganos adquieran un cierto grado de madurez mediante la práctica, en este punto se ubica el juego.

### **TEORÍA DE LA FICCIÓN DE CLAPERÉDE**

Claperède afirma que el movimiento se da también en otras formas de comportamiento que no se consideran juegos.

La clave del juego es su componente de ficción, su forma de definir la relación del sujeto con la realidad en ese contexto concreto.

Gross y Claperède establecieron una categoría llamada juegos de experimentación, en la que agrupan los juegos sensoriales, motores, intelectuales y afectivos.

## **TEORÍA DE VYGOTSKI**

Vygotski creó la Teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores:

### **El juego como actividad socializadora**

El ser humano hereda toda la evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive.

Socialización: contexto familiar, escolar, amigos...

Considera el juego como acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres...

### **El juego como factor de desarrollo**

El juego como una necesidad de saber, de conocer y de dominar los objetos; en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo.

La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además, el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea Zonas de Desarrollo Próximo (ZDP).

## **TEORÍA ANTROPOLÓGICA. K. BLANCHARD Y A. CHESKA**

Estudia el juego y el deporte describiendo los espacios, la localización, los contenidos, los grupos y tipos de personas que participan, incluyendo aspectos como la edad, la clase social, el sexo, costumbre...

## **TEORÍA PRAXIOLÓGICA. PIERRE PARLEBAS**

Trata de desarrollar un objeto de estudio el gran conjunto de las actividades físicas, analizando desde una perspectiva sistémica y estructuralista, los diversos juegos en relación con la sociedad y la cultura donde se realizan.

Borges y Gutiérrez. En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea

Asimismo, Peña en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdon y Sandoval en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente García en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

Bases Teóricas

Friedrich Froebel y la concepción inicial del preescolar:

Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

Jean Piaget:

La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano):

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

### **2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL**

Según las leyes de educación se intenta formar al individuo con autonomía, la creatividad, el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación, y el deporte logrando que las aulas de clase se conviertan de alguna manera en espacios donde el niño se desarrolle física, intelectual, social, y espiritualmente, a través de la puesta en escena del juego, las rondas, dinámicas entre otras, practicas que hagan del estudio una experiencia nueva cada día lo cual desarrollara en los niños y niñas un espíritu participativo que les ayude a relacionarse libremente con sus semejantes.

Establece como obligatorio la enseñanza del aprovechamiento del tiempo libre la práctica de la recreación y el deporte formativo".

La formación para la promoción y preservación de la salud e higiene mediante el acceso a la educación física, la recreación el deporte y el aprovechamiento del tiempo libre"(wwwMonografias. Com)

**Según el código de la niñez y la adolescencia en sus artículos dice:**

### **CAPÍTULO 3**

#### **Art.37**

3. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades.

### **CAPITULO 4**

#### **Art.48.**

Derecho a la recreación y al descanso.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, Programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho. Los establecimientos educativos deberán contar con

áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades.

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

**Según la nueva Constitución en sus artículos dice:**

## **Título VII**

### **Capítulo Primero**

Art.343.-El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

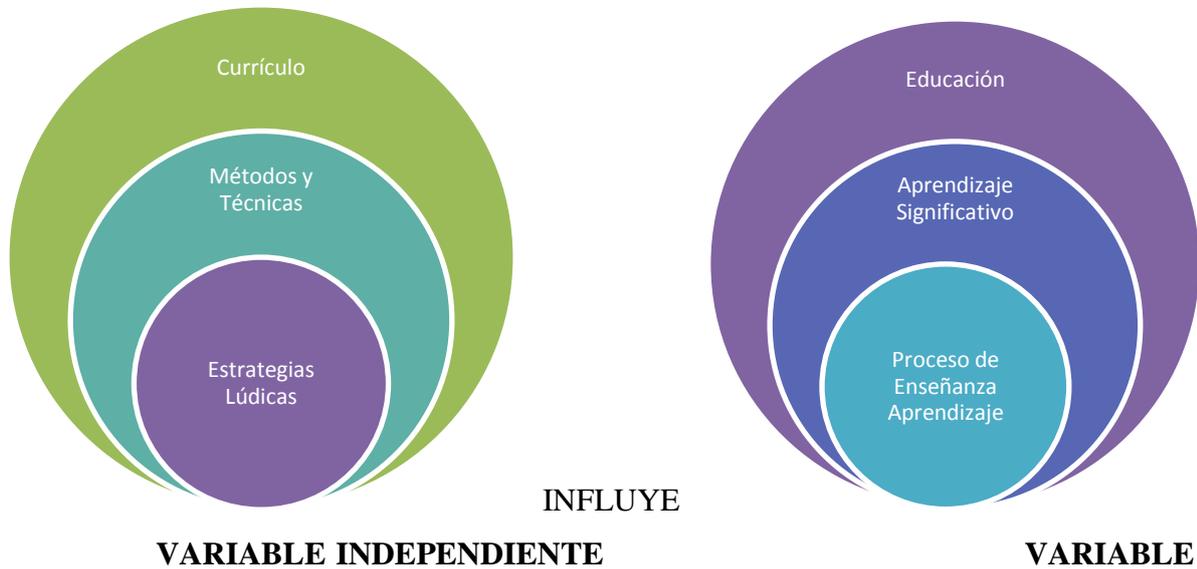
El sistema nacional de educación integral una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país y el respeto al derecho de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

De los anteriores referentes se puede decir que la ley general de la educación pretende establecer la importancia de formar al individuo con autonomía, la creatividad, el aprovechamiento del tiempo libre, la recreación, y el deporte logrando que las aulas de clase se conviertan de alguna manera en espacios donde el niño se desarrolle física , intelectual, social, y espiritualmente, a través de la puesta en escena del juego, las rondas, dinámicas entre otras, practicas que hagan del estudio una experiencia nueva cada día lo cual desarrollara en los niños y

niñas un espíritu participativo que les ayude a relacionarse libremente con sus semejantes. "(wwwMonografias. Com).

La Organización Internacional para los derechos del niño (IPA) hace un llamado de atención a la reflexión sobre la doble dimensión de las actividades lúdicas, social y educativa. El derecho al juego está reconocido en el séptimo principio de la declaración de los derechos del niño adoptados por la Asamblea General de la ONU el 30 de Noviembre de 1955 y en la que se considera la recreación de los pequeños es tan importante como los derechos a la salud y la educación por tanto el proceso es pertinente, pues a través del juego se ponen en práctica la interacción social para comprender las diferentes respuesta emocionales y sentimientos individuales y colectivos, además de convertirse en un poderoso estímulo de las virtudes de la convivencia social entre la comunidad educativa.

## 2.4. Categorías Fundamentales



**VARIABLE INDEPENDIENTE**  
**DEPENDIENTE**

**VARIABLE**

**Gráfico N°4**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

### 2.4.1. Variable Independiente: Estrategias Lúdicas.

#### **Estrategias Lúdicas**

Para Motta) *las estrategias lúdicas son procedimientos pedagógicos; en si la metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones que se caracterizan por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir. Cada persona siente la necesidad de superarse, si se tiene que*

aprender algo siempre es agradable que sea mediante un proceso accesible, de buena gana y de manera amena.

En opinión de Waichman *“Es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar”*. Si hablamos de estrategias lúdicas también hablamos de técnicas que implican esfuerzo de planeación, porque para poder divertirnos y aprender es conveniente conocer, entender, comprender, las normas del juego, con las habilidades y conocimientos programáticos involucrados y enfocados claramente a objetivos definidos de competencias y destrezas.

Para Torres *“Las estrategias lúdicas no se limitan a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlas a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo”*. En ese sentido el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña. La emoción conlleva al aprendizaje y así se debe aprovechar las ventajas del movimiento corporal para generar estados de trabajo más productivos en las aulas educativas y de capacitación.

Según Jiménez La *“lúdica es una dimensión del ser humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad”*. Es decir es una condición, de predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego

### **Características de las estrategias Lúdicas.**

- Despiertan el interés hacia los temas de estudio
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **Clasificación de las Estrategias Lúdicas**

Han sido escasos los intentos de clasificar las estrategias lúdicas por lo que se han tomado en cuenta tres aspectos que son:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de valores.

### **Clases De Juegos:**

Piaget descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensorio-motor, simbólico y reglado.

- Juegos Sensorio-motores: estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.
- Juego Simbólico; son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.

Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción.

Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.

Juego de Reglas: Es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras.

La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje.

Considero que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con este hemos aprendido que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, entre otros.

Creo que el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas. Hay padres que ven el juego como juego en sí y no como aprendizaje, considero que esas personas que creen eso no conocen las funciones que genera, piensan que deberían de enseñarles mucha materia y así es cuando los niños no aprenden nada.

Como define muy bien Escudero y Jiménez en una de sus obras, "el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo".

Para concluir considero el juego una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en este un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al mundo que le rodea.

La tarea que tiene que desempeñar el niño de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que considero es que los padres tienen que jugar con el niño y divertirse con él, deben de reprimir la sensación de estupidez y volver a ser niños otra vez. Considero que si vuelven a su niñez ayudarán en el aprendizaje de los niños.

### **Importancia de las Estrategias Lúdicas.**

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aún cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la

producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria.

Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado. *¿Y qué pasaba entonces con los niños?* Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de realizar en la vida adulta.

Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo, esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha Preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir

evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

## **LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

### **Juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad**

Montar en corre pasillos, triciclos, bicicletas, patinar, o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos etc.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

## **EI JUEGO DIDÁCTICO**

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 por las asignaturas; 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 jugadores, 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.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

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

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.
- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc.

Idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las

características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, sicofisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas.

Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

### **Métodos y Técnicas.**

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son los métodos y técnicas.

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva esta representada por el hombre.

Así mismo, Chacón la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes.

Cooper refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes.

### **Características de los Métodos y Técnicas Lúdicas**

- Ser divertidas: deben presentar situaciones de moda y de interés para los alumnos.
- Ser competitivas: sin duda, desde la más tierna edad, los seres vivos tienden a competir
- Encaminadas a conducir y descubrir propios aprendizajes
- Mediante la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje
- Las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.
- Deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación.

Interacción del profesor sobre el alumno. El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurístico. Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, es séptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A hora bien las estrategias y actividades se derivan del análisis, de los métodos y por el tipo de contenido sobre el cual se ejerzan. Cada uno de los métodos genera, por lo común, uno o más procedimientos coherentes con el método de referencia. Las estrategias instruccionales en el área de educación física deben ser concretas y entre sus puntos de referencia deben considerarse los siguientes aspectos: Equilibrar el manejo de los conceptos, procedimientos y aptitudes, introducir la globalización y la interdisciplinariedad y orientar el aprendizaje sobre el ente corporal, pero no atendiendo al movimiento de ese cuerpo o su desarrollo biológico solamente, si no centrar su finalidad en el humano total como ser viviente integral.

La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y colectivas. En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, la auto responsabilidad y la autorrealización en los estudiantes. El empleo de técnicas grupales según Muñoz y Noriega, propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre si, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Se tiene entonces, que es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

## CURRÍCULO DE EDUCACIÓN BÁSICA

Se lo define como un programa de conocimientos verdaderos, validos y esenciales, que se transmiten sistemáticamente en la escuela, para desarrollar la mente y entrenar la inteligencia además es considerado cómo todas las experiencias que tiene un aprendiz bajo la guía de la escuela.

## MODELOS DEL CURRÍCULO

Currículo abierto	Currículo cerrado
1.- Renuncia a la postura de unificar y homogeneizar el currículo en beneficio de una mejor educación y un mayor respeto a las características individuales y al contexto educativo, por lo tanto concibe el diseño curricular como algo inseparable del desarrollo del currículo.	1.- Tiende a unificar y a homogeneizar al máximo el currículo para toda la población escolar y, por consiguiente, contempla el desarrollo curricular como una aplicación fiel del diseño curricular.
2.- Propuesta de interacción entre el sistema y lo que le rodea. Está sometido a un continuo proceso de revisión y reorganización.	2.- Sus objetivos, contenidos y estrategias pedagógicas están ya determinados, por tanto, la enseñanza es idéntica para todos los alumnos.
3.- Gran importancia a las diferencias individuales y del contexto social, cultural y geográfico en que se aplica el programa.	3.- La individualización se centra en el ritmo de aprendizaje de los alumnos, pero los contenidos, los objetivos y su metodología son invariables.
4.- Los objetivos son definidos en términos generales, terminales y expresivos.	4.- Los contenidos son definidos en términos conductuales y operativos.

5.- Énfasis en el proceso.	5.- Énfasis en los resultados.
6.- Evaluación centrada en la observación del proceso de aprendizaje, con la finalidad de determinar el nivel de comprensión del contenido y la utilización del mismo en situaciones nuevas. Evaluación formativa.	6.- Evaluación centrada en el progreso de aprendizaje del alumno. Se traduce en un progreso en la jerarquía de secuencias de instrucción planificadas.
7.- Quien elabora el programa y quien lo aplica es el mismo profesor.	7.- La elaboración del programa y la aplicación a cargo de diferentes personas.
8.- Profesor reflexivo y crítico.	8.- Profesor competencial.
9.- Currículo: Instrumento para la programación.	9.- Currículo: Programación.
10.- Modelo de investigación: Mediacional profesor y alumno.	10.- Modelo de investigación: Proceso-producto.
11.- Subraya la creatividad y el descubrimiento.	11.- Transmite conocimiento, alumno-receptor, maestro-transmisor.
12.- Investigación en el aula y en el contexto.	12.- Investigación: Laboratorio.
13.- Investigación cualitativa y etnográfica.	13.- Investigación cuantitativa y experimental.
14.- Facilitador del aprendizaje significativo.	14.- Facilitador del aprendizaje memorístico.

**Cuadro N°1**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

### **Características del Currículo.**

- Existe un proyecto curricular cuyo proceso de desarrollo se concretiza por la explicitación de todos aquellos factores ,características ,rasgos , cualidades necesidades que afectan al proceso de enseñanza aprendizaje y que tiene que ver tanto con el profesor como con los alumnos ,como con la institución concreta , con el contexto espacio temporal donde se realiza .Este proceso va a tender a guiar tanto la práctica pedagógica diaria como el marco referencial Sobre el cual esta práctica esta ha de estar sustentada
- Las normas reguladoras del funcionamiento interno son explícitas y claras
- En cada etapa educativa se conoce a priori lo que el alumno debe conocer y aprender.
- Un currículo se desarrolla al máximo por todos los profesionales que realizan la tarea de enseñar, explicitando también el marco de referencia de las teorías psicopedagógicas que sustentan la práctica educativa y el desarrollo y el proceso de adaptación particular.
- El desarrollo pedagógico está muy explicitado en cada una de sus etapas.
- Se ofrecen pautas o guías respecto a las necesidades de cada niño y cada etapa.
- Los criterios de evaluación deben ser explícitos tanto en relación con el alumno como con el proceso como con cada uno de los agentes.
- El currículo manifiesto explicitará al máximo todo aquello que tanga que ver en su práctica con el que hacer, cuándo hacerlo y cómo hacerlo.

**Variable Dependiente:****Proceso de Enseñanza Aprendizaje.**

Comprende a la comunicación directa o apoyada en la utilización de medios auxiliares, de mayor o menor grado de complejidad y costo. Tiene como objetivo lograr que en los individuos quede, como huella de tales acciones combinadas, un reflejo de la realidad objetiva de su mundo circundante que, en forma de conocimiento del mismo, habilidades y capacidades, lo faculten y, por lo tanto, le permitan enfrentar situaciones nuevas de manera adaptativa, de apropiación y creadora de la situación particular aparecida en su entorno.

El proceso de enseñanza aprendizaje consiste, fundamentalmente, en un conjunto de transformaciones sistemáticas de los fenómenos en general, sometidos éstos a una serie de cambios graduales cuyas etapas se producen y suceden en orden ascendente, de aquí que se la deba considerar como un proceso progresivo y en constante movimiento, con un desarrollo dinámico en su transformación continua. como consecuencia del proceso de enseñanza tiene lugar cambios sucesivos e ininterrumpidos en la actividad cognoscitiva del individuo (alumno) con la participación de la ayuda del maestro o profesor en su labor conductora u orientadora hacia el dominio de los conocimientos, de las habilidades, los hábitos y conductas acordes con su concepción científica del mundo, que lo llevaran en su práctica existencia a un enfoque consecuente de la realidad material y social, todo lo cual implica necesariamente la transformación escalonada, paso a paso, de los procesos y características psicológicas que identifican al individuo como personalidad.

Para Groos, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Esta es la anticipación funcional que ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, "esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida".

Este teórico, estableció un precepto: "el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo". Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica.

Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebés verdades, hace el "como si" con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebé cuando sea grande.

### **La enseñanza.**

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos,

determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica: la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende (Arredondo, 1989). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

### **El Aprendizaje.**

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso

automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo.

A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez ( 1992 ) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos : los que dependen del sujeto que aprende ( la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas ) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta.

### **Características del Proceso de enseñanza aprendizaje.**

- Son actividades individuales.
- Se desarrollan en un contexto social y cultural.
- Son resultados de procesos cognitivos.
- Permiten la asimilación de e interiorización de informaciones nuevas.
- Ayudan a la construcción de de nuevas representaciones mentales significativas y funcionales.
- Implican conocer comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

- Conlleva a cambios en la estructura física del cerebro y desorganización funcional.
- Son resultados de la interacción compleja y continua entre sistemas.

### **Aprendizaje Significativo.**

David Ausubel, Joseph Novak y Helen Hanesian, especialistas en psicología de

La educación en la Universidad de Cornell, han diseñado la *teoría del aprendizaje Significativo*, el primer modelo sistemático de aprendizaje cognitivo, según la cual para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumno.

Debe quedar claro desde este primer momento en nuestra explicación del aprendizaje significativo que el aprendizaje de nuevo conocimiento depende de lo que ya se sabe, o dicho de otra forma, se comienza a construir el nuevo conocimiento a través de conceptos que ya se poseen.

Aprendemos por la construcción de redes de conceptos, agregándoles nuevos conceptos (mapas de conceptos/mapas conceptuales) Un segundo aspecto, igualmente importante, lo enuncian Ausubel, Novak y Hanesian cuando afirman que “el mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada”. En consecuencia, para aprender significativamente el nuevo conocimiento debe interactuar con la estructura de conocimiento existente.

En esta línea, Ausubel plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, entendiendo por “estructura cognitiva“, al conjunto de conceptos, ideas que un

individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

Lo crucial pues no es cómo se presenta la información, sino como la nueva información se integra en la estructura de conocimiento existente.

Desde esta consideración, en el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa.

Ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con “mentes en blanco” o que el aprendizaje de los alumnos comience de “cero”, pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Un tercer aspecto en la teoría del aprendizaje significativo se basa en que los conceptos tienen diferente profundidad, es decir, que los conceptos deben ir de lo más general a lo más específico.

Consecuentemente, el material instruccional o pedagógico que se elabore deberá estar diseñado para superar el conocimiento memorístico general y tradicional de las aulas y lograr un aprendizaje más integrador, comprensivo, de largo plazo, autónomo y estimulante.

Por tanto, el aprendizaje es construcción del conocimiento donde todo ha de encajar de manera coherente y como señala Ballester para que se produzca “auténtico aprendizaje, es decir un aprendizaje a largo plazo y que no sea

fácilmente sometido al olvido, es necesario conectar la estrategia didáctica del profesorado con las ideas previas del alumnado y presentar la información de manera coherente y no arbitraria, “construyendo”, de manera sólida, los conceptos, interconectando los unos con los otros en forma de red del conocimiento”. En suma, se está hablando de un aprendizaje cognitivo y meta cognitivo a la vez.

### **Tipos de Aprendizaje significativo**

#### **Aprendizaje de Representación**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje consiste en atribución de significados a determinados símbolos.

#### **Aprendizaje de Proposiciones**

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

### **Como lograr aprendizajes significativos y funcionales**

El desarrollo de aprendizajes significativos demanda de una reestructuración de los procesos didácticos y un cambio del rol del docente, del alumno y de la organización de la institución educativa. Para lograr aprendizajes significativos y funcionales se practica entre otros los siguientes principios:

Orientar el aprendizaje de conocimientos nuevos, a partir de los conocimientos previos del alumno.

A más de los pre-requisitos, establecer el esquema conceptual de partida, es condición básica para lograr aprendizajes significativos.

El esquema conceptual de partida es la proposición que va a ser verificada en el proceso de aprendizaje y por errónea que sea constituye una aproximación a la verdad.

El alumno aprende en base a esquemas conceptuales y el aprendizaje es un proceso permanente de reajuste de esos esquemas.

El esquema conceptual está constituido por conceptos, habilidades destrezas y actitudes (valores y normas).

La estructura cognoscitiva está integrada por esquemas conceptuales.

Los aprendizajes que permiten al alumno realizar acciones y resolver problemas, sin la ayuda de los demás, se encuentra dentro de su zona de desarrollo efectivo (ZDE).

Todo lo que el alumno puede aprender y hacer con la ayuda de otras personas está dentro de su zona de desarrollo potencial (ZDPo).

Entre la ZDE y la ZDPo, se encuentra la zona de desarrollo próximo (ZDPr), participando tanto de la una como de la otra, por ello, es necesario, en el proceso de enseñanza- aprendizaje hacer recorrer la zona ZDPr. Sólo cuando se produce de este modo, el conocimiento pasa a formar parte de su memoria comprensiva

Los aprendizajes significativos generan nuevas ADP y logran madurez en los alumnos y más riquezas en su estructura cognoscitiva.

### **¿Qué desarrollan los aprendizajes significativos?**

Los aprendizajes significativos desarrollan la memoria comprensiva que es la base para nuevos conocimientos. El desarrollo de la memoria comprensiva permite que los alumnos adquieran seguridad en lo que conocen y puedan establecer más fácilmente relaciones de lo que saben con lo que vivencian en cada nueva situación de aprendizaje.

## **Educación**

El conocimiento no viene con el equipaje hereditario y tampoco viene únicamente de la acción del medio; conocimiento es una construcción, una síntesis producida al interactuar su estructura hereditaria con el medio ,un proceso que se inicia a través de la acción refleja, enseguida se transforma en intencional , para posteriormente consolidarse en procesos simbólicos y operativos .De lo anterior , se desprende que el concepto de la educación se orienta a la formación de individuos capaces de interpretar , maximizar e inferir procesos intelectuales superiores .

La educación preescolar, educación primaria y secundaria es la etapa de formación de los individuos en la que se desarrollan las habilidades del pensamiento y las competencias básicas para favorecer el aprendizaje sistemático y continuo, así como las disposiciones y actitudes que regirán su vida.

Lograr que todos los niños, las niñas y adolescentes del país tengan las mismas oportunidades de cursar y concluir con éxito la educación básica y que logren los aprendizajes que se establecen para cada grado y nivel son factores fundamentales para sostener el desarrollo de la nación.

En una educación básica de buena calidad el desarrollo de las competencias básicas y el logro de los aprendizajes de los alumnos son los propósitos centrales, son las metas a las cuales los profesores, la escuela y el sistema dirigen sus esfuerzos.

Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo.

Una de las definiciones más interesantes nos la propone uno de los más grandes pensadores, Aristóteles: "La educación consiste en dirigir los sentimientos de placer y dolor hacia el orden ético."

También se denomina educación al resultado de este proceso, que se materializa en la serie de habilidades, conocimientos, actitudes y valores adquiridos, produciendo cambios de carácter social, intelectual, emocional, etc. en la persona que, dependiendo del grado de concienciación, será para toda su vida o por un periodo determinado, pasando a formar parte del recuerdo en el último de los casos.

### **OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN**

- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.
- Favorecer el proceso de maduración de los niños en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de
- solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.

- Desarrollar la creatividad del individuo.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia. Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en diferencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

### **Evaluación Educativa**

La evaluación es hoy quizá uno de los temas con mayor protagonismo del ámbito educativo, y no porque se trate de un tema nuevo en absoluto, sino porque administradores, educadores, padres, alumnos y toda la sociedad en su conjunto, son más conscientes que nunca de la importancia y las repercusiones del hecho de evaluar o de ser evaluado. Existe quizá una mayor consciencia de la necesidad de alcanzar determinadas cotas de calidad educativa, de aprovechar adecuadamente los recursos, el tiempo y los esfuerzos y, por otra parte, el nivel de competencia entre los individuos y las instituciones también es mayor.

Quizá uno de los factores más importantes que explican que la evaluación ocupe actualmente en educación un lugar tan destacado, es la comprensión por parte de los profesionales de la educación de que lo que en realidad prescribe y decide de facto el "qué, cómo, por qué y cuándo enseñar" es la evaluación. Es decir, las decisiones que se hayan tomado sobre "qué, cómo, por qué y cuándo evaluar". En general, uno de los objetivos prioritarios de los alumnos es satisfacer las exigencias de los "exámenes". En palabras de A. de la Orden (1989): "la evaluación, al prescribir realmente los objetivos de la educación, determina, en gran medida... lo que los alumnos aprenden y cómo lo aprenden, lo que los profesores enseñan y cómo lo enseñan, los contenidos y los métodos en otras palabras, el producto y el proceso de la educación... querámoslo o no, de forma

consciente o inconsciente, la actividad educativa de alumnos y profesores está en algún grado canalizada por la evaluación".

Todos estos factores han llevado a una "cultura de la evaluación" que no se limita a la escuela sino que se extiende al resto de las actividades sociales concretamente, en nuestro país, la ampliación del ámbito de la evaluación desde los resultados y procesos del aprendizaje de los alumnos hasta el propio currículo (en sus distintos niveles de concreción), la práctica docente, los centros, el sistema educativo en su conjunto, etc., ha dibujado en los últimos años un nuevo escenario para las prácticas evaluativas, que se han desarrollado en todos los niveles de manera muy importante

### **Tipos de Evaluación**

Esta clasificación atiende a diferentes criterios. Por tanto, se emplean uno u otro en función del propósito de la evaluación, a los impulsores o ejecutores de la misma, a cada situación concreta, a los recursos con los que contamos, a los destinatarios del informe evaluador y a otros factores.

### **Según su finalidad y función**

#### **Formativa:**

La evaluación se utiliza preferentemente como estrategia de mejora y para ajustar sobre la marcha, los procesos educativos de cara a conseguir las metas u objetivos previstos. Es la más apropiada para la evaluación de procesos, aunque también es formativa la evaluación de productos educativos, siempre que sus resultados se empleen para la mejor de los mismos. Suele identificarse con la evaluación continua.

**Sumativa:**

Suele aplicarse más en la evaluación de productos, es decir, de procesos terminados, con realizaciones precisas y valorables. Con la evaluación no se pretende modificar, ajustar o mejorar el objeto de la evaluación, sino simplemente determinar su valía, en función del empleo que se desea hacer del mismo posteriormente.

**Según su extensión****Global:**

Se pretende abarcar todos los componentes o dimensiones de los alumnos, del centro educativo, del programa, etc. Se considera el objeto de la evaluación de un modo holístico, como una totalidad interactuante, en la que cualquier modificación en uno de sus componentes o dimensiones tiene consecuencias en el resto. Con este tipo de evaluación, la comprensión de la realidad evaluada aumenta, pero no siempre es necesaria o posible. El modelo más conocido es el CIPP de Stufflebeam.

**Parcial**

Pretende el estudio o valoración de determinados componentes o dimensiones de un centro, de un programa educativo, de rendimiento de unos alumnos, etc.

**Según los agentes evaluadores****Interna:**

Es aquella que es llevada a cabo y promovida por los propios integrantes de un centro, un programa educativo, etc.

A su vez, la evaluación interna ofrece diversas alternativas de realización:  
Autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación.

**Autoevaluación** Los evaluadores evalúan su propio trabajo (un alumno su rendimiento, un centro o programa su propio funcionamiento, etc.). Los roles de evaluador y evaluado coinciden en las mismas personas.

### **Heteroevaluación**

Evalúan una actividad, objeto o producto, evaluadores distintos a las personas evaluadas (el Consejo Escolar al Claustro de profesores, un profesor a sus alumnos, etc).

### **Coevaluación**

Es aquella en la que unos sujetos o grupos se evalúan mutuamente (alumnos y profesores mutuamente, unos y otros equipos docentes, el equipo directivo al Consejo Escolar y viceversa). Evaluadores y evaluados intercambian su papel alternativamente.

### **Externa**

Se da cuando agentes no integrantes de un centro escolar o de un programa evalúan su funcionamiento. Suele ser el caso de la "evaluación de expertos". Estos evaluadores pueden ser inspectores de evaluación, miembros de la administración, investigadores, equipos de apoyo a la escuela, etc. Estos dos tipos de evaluación son muy necesarios y se complementan mutuamente. En el caso de la evaluación de centro, sobre todo, se están extendiendo la figura del "asesor externo", que permite que el propio centro o programa se evalúe a sí mismo, pero le ofrece su asesoría técnica y cierta objetividad por su no implicación en la vida del centro.

**Inicial:**

Se realiza al comienzo del curso académico, de la implantación de un programa educativo, del funcionamiento de una institución escolar, etc. Consiste en la recogida de datos en la situación de partida. Es imprescindible para iniciar cualquier cambio educativo, para decidir los objetivos que se pueden y deben conseguir y también para valorar si al final de un proceso, los resultados son satisfactorios o insatisfactorios.

**Procesual**

Consiste en la valoración a través de la recogida continua y sistemática de datos, del funcionamiento de un centro, de un programa educativo, del proceso de aprendizaje de un alumno, de la eficacia de un profesor, etc. a lo largo del periodo de tiempo fijado para la consecución de unas metas u objetivos. La evaluación procesual es de gran importancia dentro de una concepción formativa de la evaluación, porque permite tomar decisiones de mejora sobre la marcha

**Final**

Consiste en la recogida y valoración de unos datos al finalizar un periodo de tiempo previsto para la realización de un aprendizaje, un programa, un trabajo, un curso escolar, etc. o para la consecución de unos objetivos.

**Referencia o evaluación criterial**

Aquella en las que se comparan los resultados de un proceso educativo cualquiera con los objetivos previamente fijados, o bien con unos patrones de realización, con un conjunto de situaciones deseables y previamente establecidas. Es el caso en el que comparamos el rendimiento del alumno con los objetivos que debería haber alcanzado en un determinado plazo de tiempo, o los resultados de un

programa de educación compensatoria con los objetivos que éste se había marcado, y no con los resultados de otro programa.

### **Referencia o evaluación normativa**

El referente de comparación es el nivel general de un grupo normativo determinado (otros alumnos, centros, programas o profesores). Lo correcto es conjugar siempre ambos criterios para realizar una valoración adecuada, aunque en el caso de la evaluación de alumnos, nos parece siempre más apropiada la evaluación que emplea la auto referencia o la evaluación criterial. El empleo de uno u otro tipo de evaluación dependerá siempre de los propósitos de la evaluación y de su adecuación al objeto de nuestra evaluación.

Procedimiento para alcanzar un determinado fin, sistema que se adopta para enseñar o educar. Procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

### **2.5. Hipótesis.**

La escasa aplicación de estrategias lúdicas afecta al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as del primer año básico de la escuela” Darío Egas Grijalva” de Cantón Montufar.

### **2.6. Señalamiento de variables de la hipótesis.**

Variable Independiente: Estrategias Lúdicas.

Variable Dependiente: Proceso de enseñanza Aprendizaje.

## **CAPÍTULO III**

### **3.1 Enfoque.**

La presente investigación se identifica con el paradigma cualitativo ya que explica el aprendizaje en función a experiencias, actitudes e ideas de los niños proporcionándoles la oportunidad de interrelacionarse con su entorno mediante un enfoque dinámico donde pueda descubrir, asimilar e interiorizar sus propios conocimientos.

Así también este trabajo de investigación se perfila en el paradigma cuantitativo ya que privilegia técnicas cuantitativas con una medición controlada de la preocupación de los maestros frente a la responsabilidad de mantener un mejor desempeño y aportar a la motivación y el bienestar de los niños dentro del Proceso de Enseñanza Aprendizaje lo mismo que le permitirá asumir una realidad estable orientada a la comprobación de hipótesis.

### **3.2. Modalidad Básica de la Investigación.**

Este trabajo de investigación está basado en la técnica de campo ya que es una realidad palpable en la escuela” Darío Egas Grijalva “donde se ha detectado que no existe una correcta aplicación de las estrategias lúdicas lo mismo que está afectando la motivación y el normal desarrollo de los niños/as del primer año básico. Igualmente esta investigación será ejecutada con una modalidad documental-bibliográfica, ya que se servirá de diferentes enfoques y criterios de diversos autores que respaldarán teóricamente de manera eficaz la presente investigación.

### **3.3. Nivel o Tipo de Investigación.**

El presente trabajo de investigación se encuentra relacionado con el nivel de asociación de variables porque se puede establecer una relación directa entre la variable independiente y la variable dependiente ya que las dos realizan un quehacer educativo dentro del aula y al medir el grado de relación entre variables podríamos medir los logros alcanzados en el proceso.

### **3.4. Población y muestra.**

Tomando en cuenta el entorno donde se está desarrollando el presente problema se aplicó los instrumentos de investigación al grupo de personas involucradas directamente con la temática a investigar de los cuales de los cuales se obtuvo datos significativos para la ejecución de la presente investigación.

<b>POBLACIÓN</b>	<b>NÚMERO</b>
Profesores	8
Niños	16
Padres de familia	16
Total	40

**Cuadro N°2**

**Elaborado por Maricela Cunguán**







		Comprende los temas de clase.	<input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>	
			4).son comprendidos con claridad los temas impartidos por su maestra? <input type="checkbox"/> Siempre <input type="checkbox"/> Casi siempre <input type="checkbox"/> Nunca <input type="checkbox"/>	

**Cuadro N°4**  
**Elaborado por Maricela Cunguá**

### 3.6. Recolección de Información

ENCUESTA. La encuesta es una técnica destinada a obtener datos de varias personas cuyas opiniones impersonales interesan al investigador.

Para ello, a diferencia de la entrevista, se utiliza un listado de preguntas escritas que se entregan a los sujetos, a fin de que las contesten igualmente por escrito. Ese listado se denomina cuestionario.

Es impersonal porque el cuestionario no lleva el nombre ni otra identificación de la persona que lo responde, ya que no interesan esos datos.

PREGUNTAS	EXPLICACIÓN
1.- ¿Para qué?	-Para alcanzar los objetivos propuestos en la presente investigación.
2.- ¿A que personas o sujetos?	-A estudiantes, maestros y padres de familia que conforman la institución.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	-Sobre la temática motivo de investigación “la escasa aplicación de estrategias lúdicas “
4.- ¿Quién?	-Maricela Cunguán.
5.- ¿Cuándo?	-Septiembre del 2010.
6.-¿Lugar de recolección de la	-Escuela Darío Egas Grijalva del Cantón

información	Montúfar.
7.- ¿Cuántas veces?	
8.- ¿Qué técnica de recolección?	-Encuesta.
9.- ¿Con qué?	-Cuestionario.
10.-¿En qué situación?	-Favorable por que existe la predisposición y colaboración de padres de familia y autoridades.

**CuadroNº5**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

**3.7. Procesamiento y Análisis**

Se obtendrá la información de los estudiantes, maestros y padres de familia para determinar la razón del por que los maestros no aplican estrategias lúdicas en los procesos de clase, dicha información será recogida en la escuela “Darío Egas Grijalva” “Esta investigación se realizará utilizando la técnica de la Encuesta la cual será aplicada por una sola vez a cada estudiante, padre de familia y maestro dicha encuesta será aplicada utilizando un cuestionario planificado y estructurado.

## **CAPÍTULO IV**

### **4. Análisis de Resultados**

La información de los padres de familia y estudiantes nos será útil para determinar si los maestros aplican estrategias lúdicas durante el transcurso de sus horas clase y si son consideradas parte importante para la obtención de aprendizajes significativos.

#### **4.1 Interpretación de Datos.**

Para la interpretación de datos se tomó en cuenta las tablas estadísticas; las mismas que se representaron en (Pasteles) los que permitirán apreciar de mejor manera la información obtenida en las encuestas aplicadas.

## Encuesta dirigida a Padres de Familia

### 1.- ¿Pregunta a sus hijos si las clases que recibe son divertidas?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	18.75
Casi siempre	10	62.5
Nunca	3	18.75
Total	16	100%

Cuadro N°6

Elaborado por Maricela Cunguán

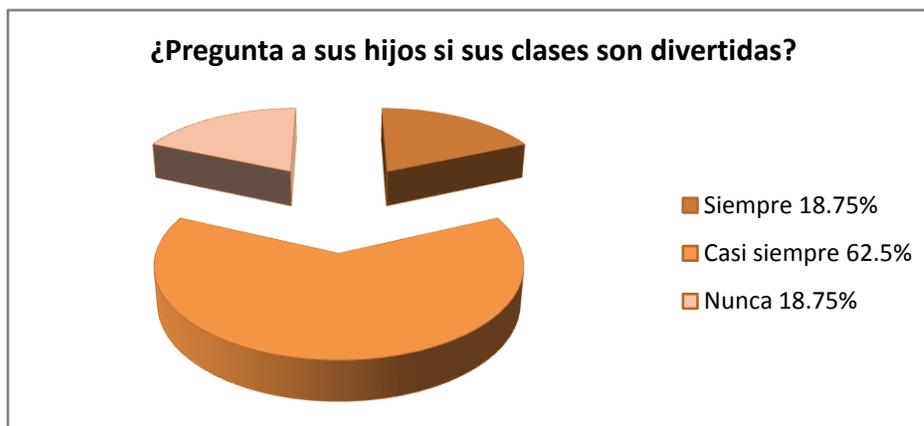


Gráfico N°5

Elaborado por: Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

Los resultados de esta pregunta nos indican que: El 62.5% que corresponde a 10 padres de familia consideran que las clases que reciben sus hijos casi siempre son divertidas, el 18.75% que corresponde a 3 siempre y el 18.75% que corresponde a 3 nunca; Por lo tanto se puede decir que es necesario implementar actividades recreativas dentro de las horas clase ya que son muy necesarias para despertar la atención y el ánimo de los niños y así lograr que se diviertan y disfruten mejorando su desempeño diario.

2.- ¿Se interesa por saber si sus hijos reciben motivaciones por parte de su maestra?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	-	-
A veces	12	75%
Desconoce	4	25%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Cuadro N°

Elaborado por: Maricela Cunguán

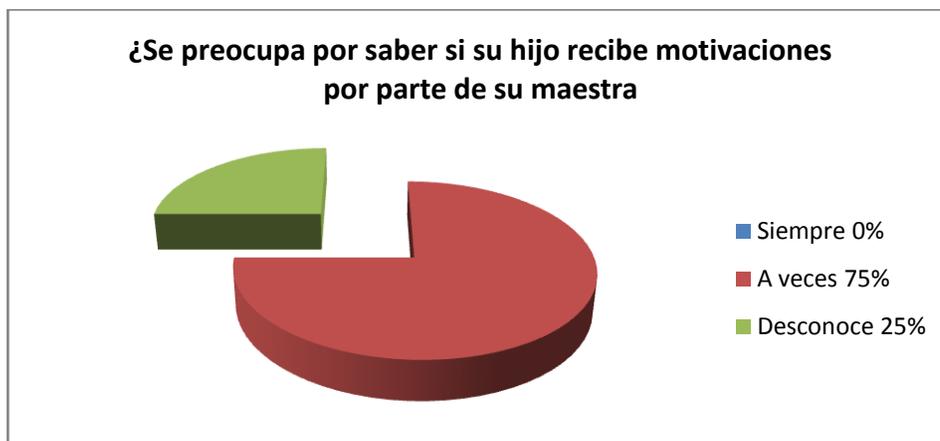


Grafico N°6

Elaborado por: Maricela Cunguán

### Análisis e Interpretación

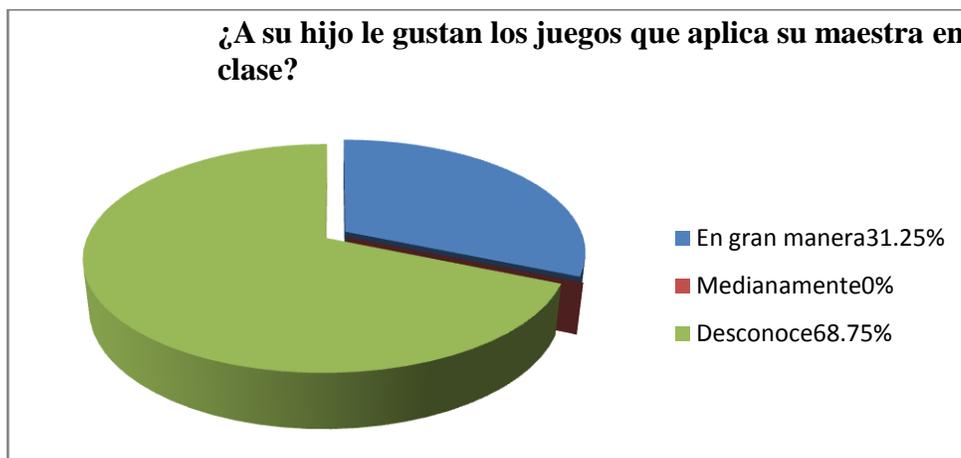
Según los datos obtenidos por parte de los padres de familia el 75% de los estudiantes que corresponde a 12 reciben motivaciones por parte de sus maestros a veces mientras que el 25% que corresponde a 4 desconocen; por lo tanto se puede afirmar que la motivación por parte de los maestros es baja y si no existe un incentivo los resultados al evaluar los aprendizajes no serán los esperados ya que no se está aplicando el incentivo necesario para desarrollar habilidades y destrezas en el grupo de niños

### 3.- ¿A su hijo le gusta los juegos que aplica su maestra en clases?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	5	31.25%
Medianamente	-	0
Desconoce	11	68.75%
Total	16	100%

#### Cuadro N°8

Elaborado por: Maricela Cumguán



#### Gráfico N°7

Elaborado por: Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

Tomando los datos obtenidos el 68.75% que corresponde a 11 de los padres de familia desconocen si a sus hijos les gustan los juegos que aplica su maestra en clase, el 31.25% consideran que a sus hijos les gustan los juegos que aplica su maestra en gran manera; Entonces es fácil deducir que existe poca comunicación entre padres e hijos razón por la cual es difícil para ellos opinar de manera acertada sobre el tema y se ve necesario sugerir a los padres de familia preocuparse mayormente por el desarrollo de sus hijos en la escuela .

#### 4.- ¿Su hijo se interrelaciona con facilidad con sus familiares o amigos?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	43.75%
Casi siempre	7	43.75%
No se relaciona	2	12.5%
Total	16	100%

Cuadro N°9

Elaborado por: Maricela Cunguán

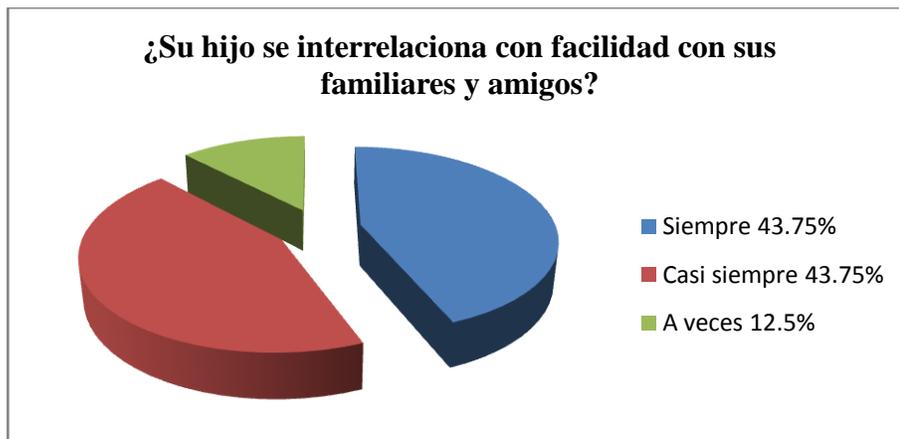


Gráfico N°8

Elaborado por: Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

Se puede decir que la facilidad que tienen los niños para relacionarse con familiares y amigos es de 43.75% que corresponde a 7 casi siempre y de igual manera el 43.75% que corresponde a 7 lo hacen casi siempre mientras que el 12.5% que corresponde a 2 no son sociables; Estos datos nos permiten decir que los niños aún tienen problemas al relacionarse y tomando en cuenta que el juego para ellos tiene gran acogida ya que es una manera de interrelacionarse y descubrir conocimientos de manera divertida cualquier tipo de juego durante las clases es agradable y satisfactorio para compartir momentos de sano esparcimiento e interacción .

### 5.- ¿Considera Ud. que su hijo es participativo?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	4	25%
Medianamente	5	31.25%
Desconoce	7	43.75%
Total	16	100%

Cuadro N°10

Elaborado por Maricela Cunguán

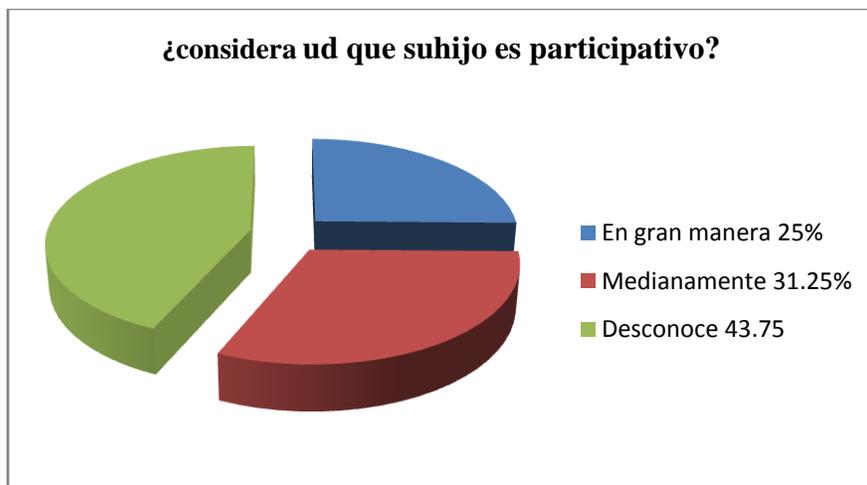


Gráfico N°9

Elaborado por Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

Según los porcentajes obtenidos por padres de familia el 43.75% que corresponde a 7 desconocen si sus hijos son participativos, el 31.5% que corresponde a 5 consideran que medianamente y el 25% que corresponde a 4 consideran que en gran manera; y es así como se puede apreciar que los padres de familia desconocen el grado de participación que tienen los niños en clase, por lo cual es necesario realizar charlas o talleres con padres de familia para informarles sobre los beneficios de la aplicación de los juegos didácticos para mejorar la participación y así darles la oportunidad de estar pendientes de la enseñanza de sus hijos .

## 6.- ¿Cree Ud. que el juego ayuda al aprendizaje de su hijo?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	6	37.5%
Medianamente	10	62.5%
No ayuda	-	0
Total	16	100%

Cuadro N°11

Elaborado por Maricela Cunguán

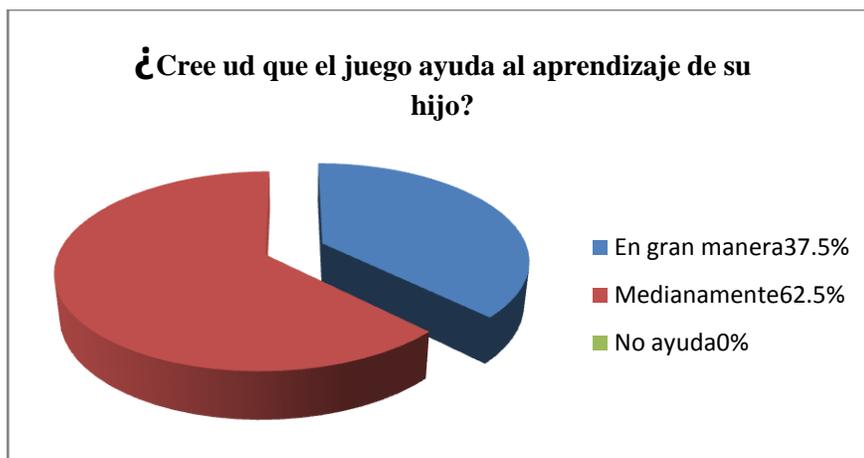


Gráfico N°10

Elaborado por Maricela Cunguán

### Análisis e Interpretación

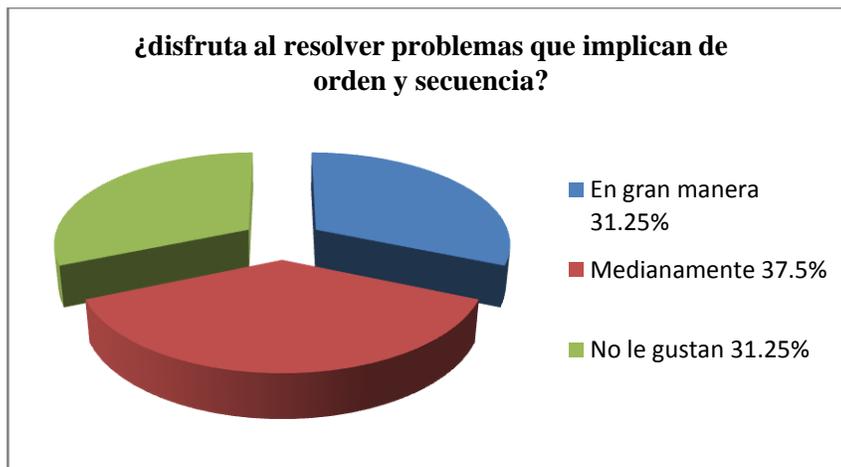
Las respuestas obtenidas en esta pregunta nos dan a conocer que los padres de familia consideran que el juego ayuda al aprendizaje de sus hijos de la siguiente manera :el62.5% que corresponde a 10 medianamente, el37.5% que corresponde a 6 en gran manera; Resultados obtenidos nos permiten apreciar que aún existe desinformación por parte de los padres de familia en cuanto a los beneficios de la aplicación de las actividades lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje razón por la cual no relacionan claramente el aprendizaje con el juego.

### 7.- ¿Su hijo disfruta al resolver problemas que implican de orden y secuencia?

Escala	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	5	31.25%
Medianamente	6	37.5%
No le gustan	5	31.25%
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

#### Cuadro N°12

Elaborado por Maricela Cunguán



#### Gráfico N°11

Elaborado por Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

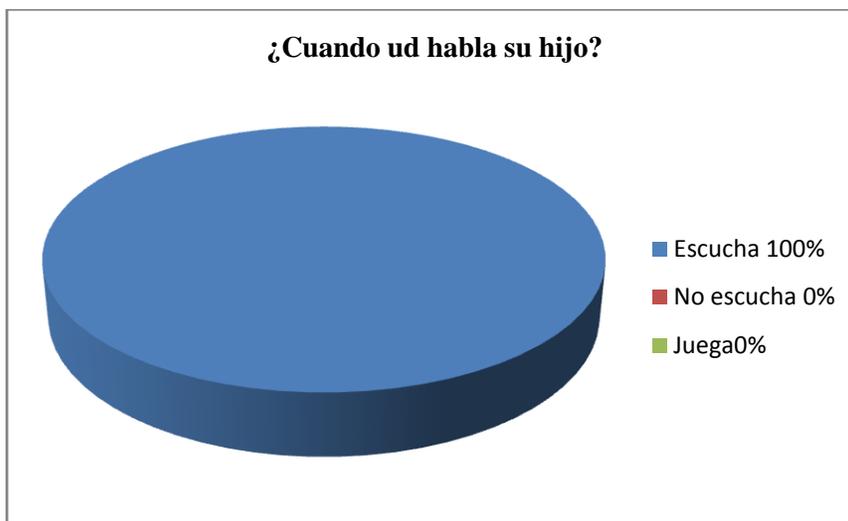
De acuerdo a los porcentajes los niños disfrutaron al resolver problemas de secuenciación en un 37.5% que corresponde a 6 medianamente, en 31.25 % que corresponde a 5 en gran manera y de igual manera el 31.25% que corresponde a 5 no les gusta; por lo tanto se puede decir que no es de total agrado para los niños resolver este tipo de problemas por lo que es necesario incentivar mediante la aplicación de técnicas , métodos y materiales que permitan al niño desarrollar sus capacidades ,disfrutar y al mismo tiempo aprender.

### 8.-Cuando Ud. habla con su hijo:

Escala	Frecuencia	Porcentaje
Escucha	16	100%
No escucha	-	-
Juega	-	-
Total	16	100%

### Cuadro N°13

Elaborado por Maricela Cunguán



### Gráfico N°12

Elaborado por Maricela Cunguán

### Análisis e Interpretación

Con la información adquirida se puede apreciar claramente que los niños respetan cuando otra persona está hablando por lo que el 100% que corresponde a 16 escuchan.

### 9.- ¿Su hijo pone en práctica lo aprendido en la escuela?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	25%
Casi siempre	12	75%
Nunca	-	
Total	16	100%

Cuadro N°14

Elaborado por Maricela Cunguán

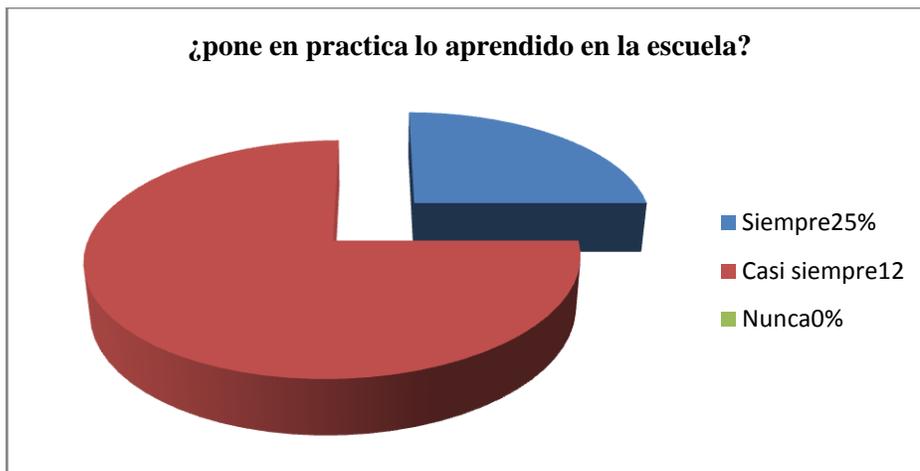


Gráfico N°13

Elaborado por Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

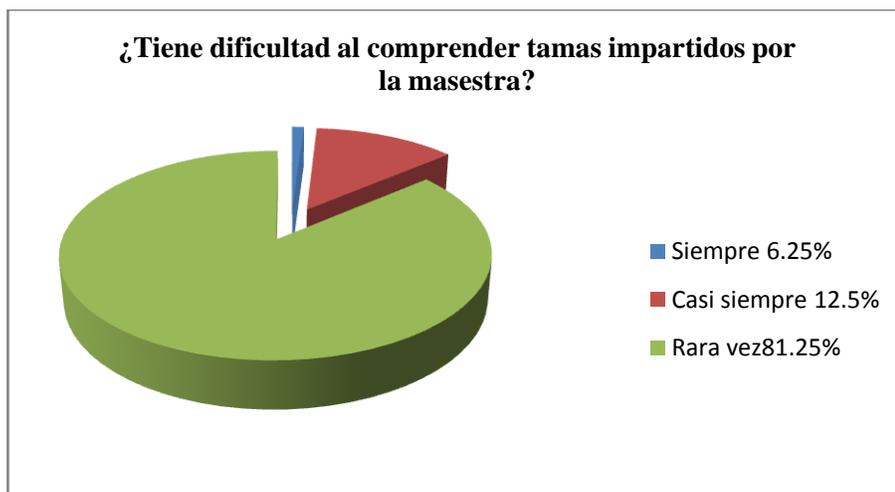
A partir de los datos que tenemos es posible decir que el 75% que corresponde a 12 de los niños ponen en práctica lo aprendido en clase casi siempre, el 25% que corresponde a 4 lo hacen siempre; Entonces se puede decir que los maestros no ofrecen a sus alumnos el espacio necesario para que realicen ejercicios prácticos que les ayuden a fortalecer conocimientos adquiridos mediante la adaptación de motivaciones útiles para reforzar el aprendizaje.

**10.- ¿Su hijo tiene dificultad al entender los temas de clase impartidos por su maestra?**

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	6.25%
Casi siempre	2	12.5%
Rara vez	13	81.25%
Total	16	100%

**Cuadro N°15**

**Elaborado por Maricela Cunguán**



**Gráfico N°14**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

**Análisis e Interpretación**

Considerando los datos obtenidos se puede observar que el 81% que corresponde a 13 de los niños rara vez tienen problemas al entender los temas impartidos por la maestra, el 12.5% que corresponde a 2 casi siempre y el 6.25% que corresponde a 1 siempre; por lo tanto se puede decir que no existen mayor problema al comprender los temas de clase debido a que son sencillos pero no se debe olvidar las motivaciones para hacer las clases más placenteras.

**RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS NIÑOS  
DE LA “ESCUELA DARÍO EGAS GRIJALVA”**

**1.- ¿Las clases que recibe diariamente son divertidas?**

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	12.5
Casi siempre	8	50
Rara vez	6	37.5
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

**Cuadro N°16**

**Elaborado por Maricela Cunguán**



**Gráfico N°15**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

**Análisis e Interpretación**

Según los datos obtenidos el 50% que corresponde a 8 de los niños consideran que las clases que reciben diariamente son divertidas rara vez, el 37.5% que corresponde a 6 Casi siempre mientras que el 12.55 que corresponde a 2 Siempre por lo tanto se puede afirmar que la motivación por parte de los maestros es baja y a causa de esto la atención de los niños durante las horas clase es mínima ya que no existe un estímulo favorable para los niños.

## 2.- ¿Su maestra motiva la clase constantemente?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	18.75
Casi siempre	6	37.5
Rara vez	7	43.75
Total	16	100%

Cuadro N°17

Elaborado por Maricela Cunguán

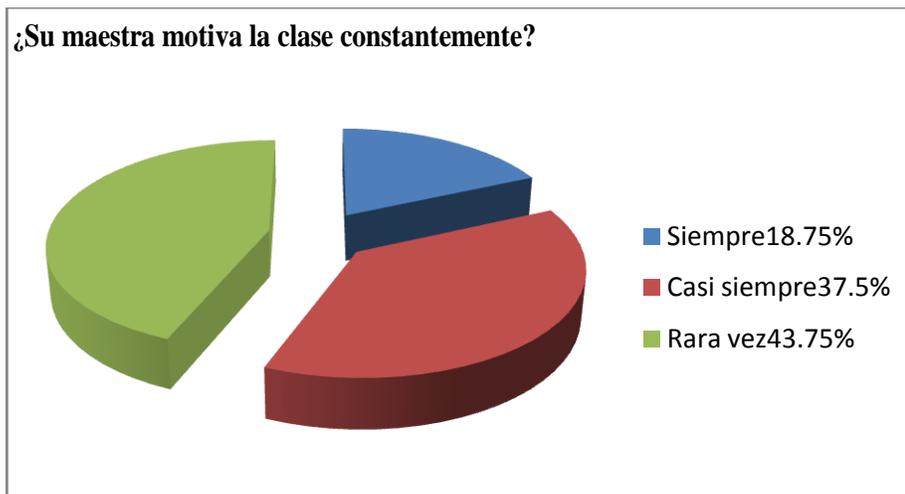


Gráfico N°16

Elaborado por Maricela Cunguán

### Análisis e Interpretación

El 43.75% que corresponde a 7 de los niños considera que su maestra motiva las clases rara vez, el 37.5% que corresponde a 6 Casi siempre y el 18.75% que corresponde a 3 siempre; Entonces se puede apreciar que las motivaciones que realiza la maestra no son constantemente, los docentes tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje pese a que algunos tienen conocimiento de que los niños aprenden jugando y que la motivación es esencial para estimular otras capacidades importantes.

### 3.- ¿Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	7	43.75%
Poco	9	56.25%
Nada	-	0
Total	16	100%

Cuadro N°18

Elaborado por Maricela Cunguán

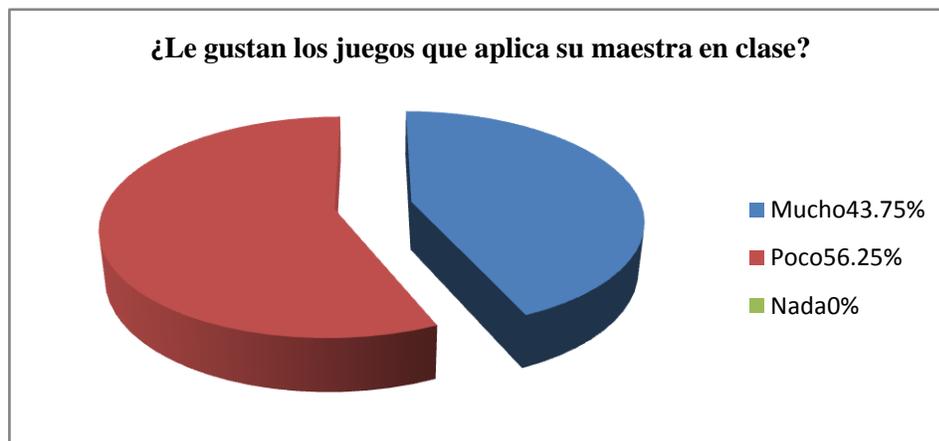


Grafico N°17

Elaborado por Maricela Cungan

#### Análisis e Interpretación

El 50% que corresponde a 8 de los niños consideran que les gustan los juegos que aplica su maestra poco, el 31.25% que corresponde a 5 y el 18.75% que corresponde a 3 nada. Por lo tanto es notable que los juegos que aplica la maestra no son del total agrado de los niños a pesar que el juego para los niños tiene gran acogida ya que es una manera de interrelacionarse y de descubrir conocimientos de manera divertida y es así que cualquier tipo de juego durante las clases es agradable y satisfactorio para ellos.

#### 4.- ¿Participa en juegos con familiares o amigos?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	13	81.25
Casi siempre	3	18.75
No participa	-	0
Total	16	100%

Cuadro N°19

Elaborado por Maricela Cunguán

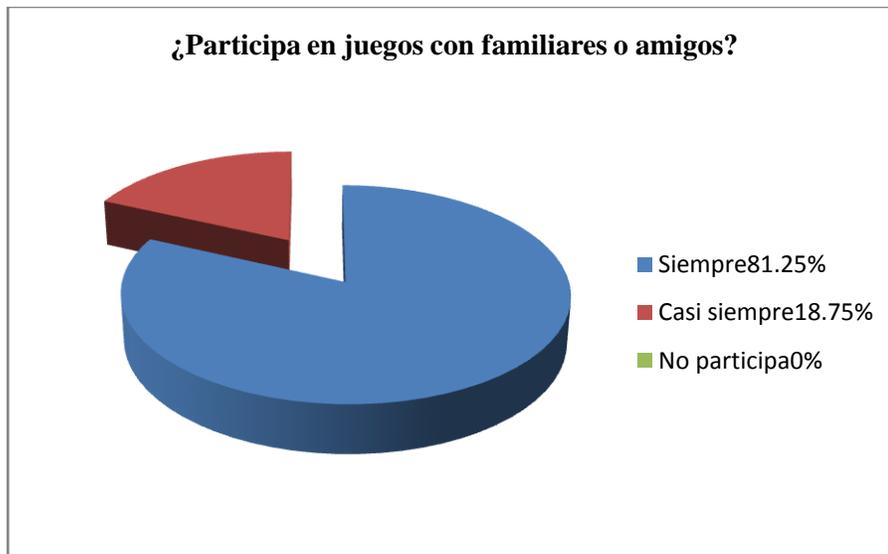


Gráfico N°18

Elaborado por Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

El 81.25% de los niños que corresponde a 13 participan en juegos con familiares y amigos siempre, el 18.75% que corresponde a 3 casi siempre, Entonces es evidente que los niños no tiene mayor problema al relacionarse con las personas que se encuentran dentro de su entorno pero aun es necesario realizar técnicas donde se ponga en práctica la interrelación.

### 5.- ¿Usted participa en clase?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	9	56.25
Casi siempre	4	25
No participa	3	18.75
Total	16	100%

Cuadro N°20

Elaborado por Maricela Cunguán

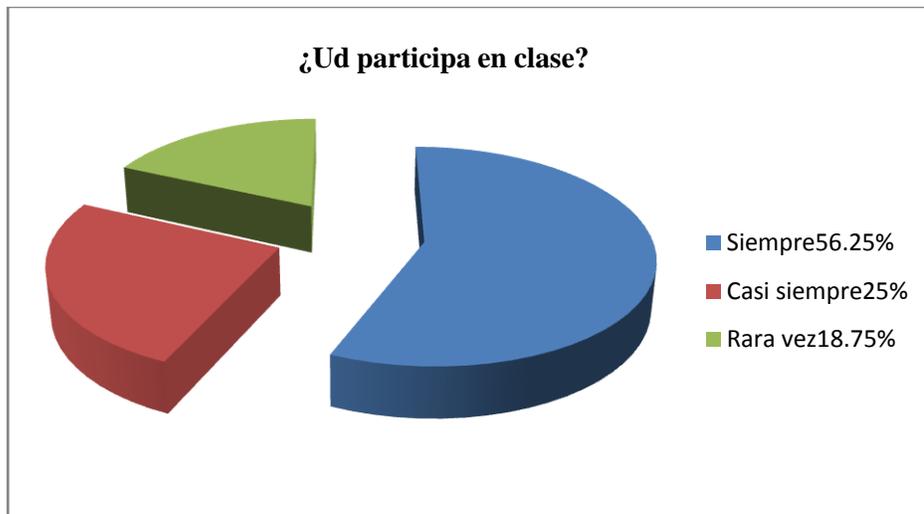


Gráfico N°19

Elaborado por Maricela Cunguán

### Análisis e Interpretación

El 56.25% que corresponde a 9 de los niños participan en clase siempre, el 25% que corresponde a 4 casi siempre y el 18.75% que corresponde a 3 no participan; Tomando como referencia estos datos se puede decir que por parte de los niños existe predisposición pero necesitan de motivación para que su desempeño pueda seguir incrementándose.

6.- ¿Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar su aprendizaje?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	5	31.25%
Medianamente	11	68.75%
No ayuda	-	-
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Cuadro N°21

Elaborado por Maricela Cunguán



Cuadro N°20

Elaborado por Maricela Cunguán

**Análisis e Interpretación**

Datos adquiridos nos permite apreciar que en la pregunta el juego ayuda a mejorar el aprendizaje 5 de los niños que corresponde al 31.25% opinan que en gran manera y los 11 restantes que corresponde al 68.75% medianamente; tomando en cuenta estos datos es posible decir que algunos niños no relacionan el aprendizaje con el juego ya que sus maestros no aplican juegos didácticos que les ayude a mejorar su aprendizaje y es por tal razón que para ellos el juego no tiene mayor importancia mas que para divertirse en sus ratos libres.

### 7.- ¿Le gusta resolver los problemas que su maestra plantea en clase?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
En gran manera	5	31.25
Medianamente	7	43.75
No le gustan	4	25
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>100%</b>

Cuadro N°22

Elaborado por Maricela Cunguán

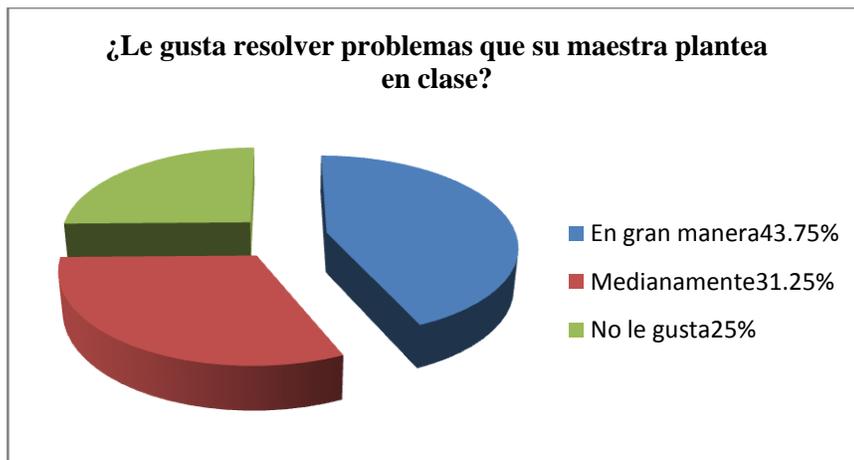


Gráfico N°21

Elaborado por Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

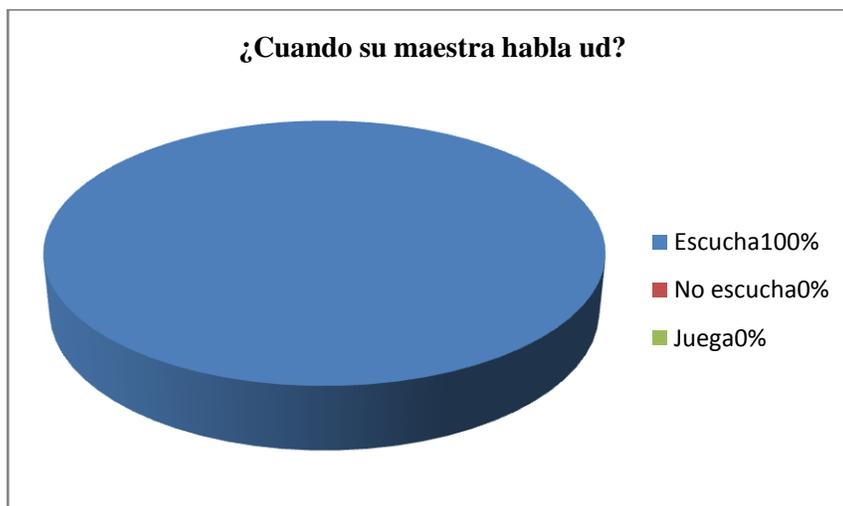
El 43.75% que corresponde a 7 de los niños opinan que les gusta resolver los problemas que su maestra plantea en clase medianamente, el 31.25% que corresponde a 5 en gran manera y el 25% que corresponde a 4 no les gusta; por lo tanto se puede decir que los niños tienen poco agrado al resolver problemas planteados por su maestra y es necesario incentivar de diferentes maneras hasta conseguir que realicen esta actividad con gusto.

**8.- Cuando su maestra habla usted:**

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Escucha	16	100
No escucha	-	0
Juega	-	0
Total	16	100%

**Cuadro N°23**

**Elaborado por Maricela Cunguán**



**Gráfico N°22**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

Según resultados obtenidos el 100% que corresponde a los 16 niños escuchan cuando su maestra se dirige a ellos; entonces se puede decir que existe un alto grado de atención por lo que debería ser aprovechada por parte de la maestra y canalizado según las necesidades educativas.

### 9.- ¿Pone en práctica lo que aprende en clases?

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	10	62.5
Casi siempre	6	37.5
Nunca	-	0
Total	16	100%

Cuadro N°24

Elaborado por Maricela Cunguán

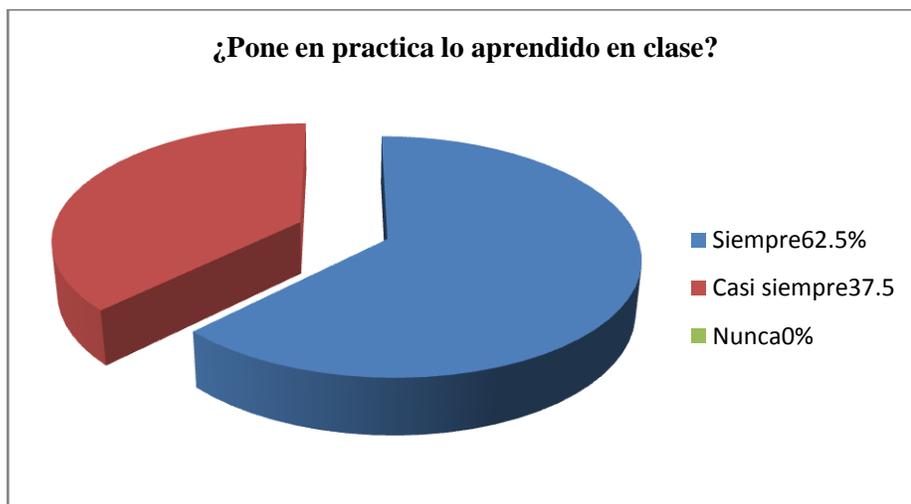


Gráfico N°23

Elaborado por Maricela Cunguán

#### Análisis e Interpretación

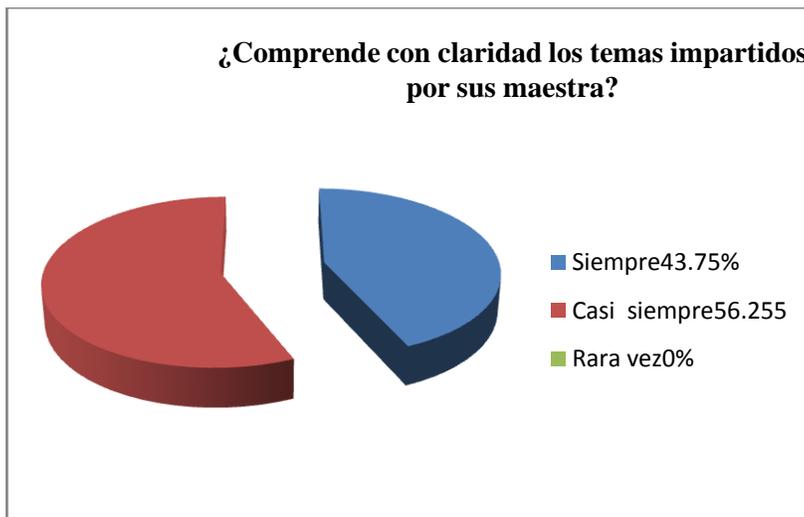
El 62.5% que corresponde a 10 de los niños ponen en práctica lo aprendido en clase siempre, el 37.5% que corresponde a 6 de los niños lo hacen casi siempre; Se puede apreciar según los datos obtenidos que los niños en su mayoría ponen en práctica los conocimientos que adquieren en clases aspecto que es muy positivo ya que están demostrando lo que saben.

**10.- ¿Comprende con claridad los temas impartidos por su maestra?**

Encuesta	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	7	43.75
Casi siempre	9	56.25
Rara vez	-	0
Total	16	100%

**Cuadro N°25**

**Elaborado por Maricela Cunguán**



**Gráfico N°24**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

**Análisis e Interpretación**

El 56.25% que corresponde a 9 de los niños consideran que comprenden con claridad los temas impartidos por su maestra casi siempre, el 43.75% que corresponde a 7 de los niños siempre; Esto quiere decir que existe contradicción con las respuestas de la pregunta 8 ya que si los niños no comprenden con claridad los temas impartidos por su maestra se debe a que existe falta de atención, por lo que se deben implementar estrategias lúdicas necesarias para captar la atención de los niños

## **4.2 VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.**

La hipótesis está verificada en la interrogante 6 en donde se obtiene la información de los estudiantes y padres de familia sobre si El juego ayuda a mejorar el aprendizaje DE niños para lo cual los padres de familia contestan de la siguiente manera 6 que corresponde al 37.5 % en gran manera y 10 que corresponde al 62.5% medianamente, referente a los niños 5 que corresponden al 31.25% en gran manera y 11 que corresponde al 68.75% medianamente.

### **4.2.1 MODELO LÓGICO.**

Se establece la comparación entre las Hipótesis:

Hipótesis nula  $H_0$ - “La escasa aplicación de estrategias lúdicas afecta al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela” Darío Egas Grijalva “del Cantón Montúfar Provincia del Carchi.

Hipótesis alterna  $H_1$ - “La escasa aplicación de estrategias lúdicas afecta al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela Darío Egas Grijalva del Cantón Montúfar Provincia del Carchi”

### **4.2.2. MODELO MATEMÁTICO.**

$$H_0 = H_1$$

$$H_0 \neq H_1$$

### 4.2.3. Nivel de Significación

Se selecciona el nivel de significación el 5% para la comprobación de las hipótesis.

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

### CÁLCULO DEL Chi2

¿Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar el aprendizaje?

### FRECUENCIA ESPERADA

POBLACIÓN	ALTERNATIVAS		TOTAL
	SI	NO	
PADRES DE FAMILIA	5,5	10,5	16,0
ESTUDIANTES	5,5	10,5	16,0
			32,0

Cuadro N° 26

Elaborado por Maricela Cunguán

### 4.2.4. Selección de Modelo Estadístico

La encuesta aplicada a docentes, niños, por existir dos alternativas se elabora una tabla de contingencia, seleccionado el chic cuadrado para la comprobación de la hipótesis.

#### **4.2.5. DECISIÓN**

Para un contraste bilateral el valor del  $\chi^2$  cuadrado de seis grados de libertad es de 32 se rechaza la hipótesis nula y se acepta la alternativa determinando que la escasa aplicación de estrategias lúdicas afecta al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños /as del primer año de educación básica de la escuela Darío Egas Grijalva del Cantón Montufar Provincia del Carchi.

## **CAPÍTULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Al concluir con el presente trabajo se logró identificar varios problemas relacionados con el manejo de estrategias lúdicas en la formación de los estudiantes del Primer año de educación básica de la Escuela “Darío Egas Grijalva” los cuales están sintetizados en las siguientes conclusiones.

#### **5.1. CONCLUSIONES**

Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategias lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo por lo tanto se puede afirmar que la motivación por parte de los maestros es baja.

- Los docentes, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje pese a que algunos tienen conocimiento de que los niños aprenden jugando y que la motivación es esencial para estimular otras capacidades importantes.
- Se puede afirmar que la motivación por parte de los maestros es baja y a causa de esto la atención de los niños durante las horas clase es mínima ya que no existe un estímulo favorable para los niños.

- Resultados obtenidos nos permiten apreciar que aún existe desinformación por parte de los padres de familia en cuanto a los beneficios de la aplicación de las actividades lúdicas en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje razón por la cual no relacionan claramente el aprendizaje con el juego.
- Es fácil apreciar que el juego para los niños tiene gran acogida ya que es una manera de interrelacionarse y descubrir conocimientos de manera divertida y es así que cualquier tipo de juego durante las clases es agradable y satisfactorio para compartir momentos de sano esparcimiento e interacción.
- Es de total preocupación del maestro lograr que los niños participen en clase ya que esto define el grado de comprensión de las clases recibidas pero también es comprensible el hecho de que el niño participa y actúa cuando le interesa y le llama la atención.
- Es importante decir que los maestros no ofrecen a sus alumnos el espacio necesario para que realicen ejercicios prácticos que les ayuden a fortalecer conocimientos adquiridos mediante la adaptación de motivaciones útiles para reforzar el aprendizaje.
- Los niños se distraen y se aburren en las aulas, por lo cual es necesario proponer una guía didáctica de juegos pedagógicos, donde puedan encontrar una variedad de actividades que le motiven al estudiante a participar activamente dentro del Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, es decir se diviertan aprendiendo.

## 5.2. RECOMENDACIONES

- Los docentes deben informarse acerca de los beneficios de trabajar aplicando estrategias lúdicas o tomar conciencia de que la mejor forma para que el niño aprenda es mediante el juego ya que la motivación desempeña un papel muy importante en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje.
- Es importante que el maestro logre ganar la atención de sus alumnos buscando la metodología apropiada que le permita hacer de sus clases un escenario donde aprender sea el interés primordial de los niños.
- Aplicar talleres dirigidos a padres de familia con la finalidad de darles a conocer las ventajas de la aplicación de las estrategias lúdicas para que de esta manera estén informados y puedan aportar de manera eficaz a mejorar el aprendizaje de sus hijos.
- Tomando en cuenta el hecho de que los niños de manera natural tiene apego por el juego se debe implementar juegos que les ayuden a mejorar su relaciones tanto con sus compañeros como con el entorno que les rodea para así mejorar su desempeño en cualquier campo que se encuentren.
- Durante las horas clase el maestro debe buscar la manera de que sus alumnos participen al máximo e intercambien ideas entre si para lo cual debe preparar actividades y materiales útiles para mejorar su participación y desempeño en sus labores escolares.

- Es necesario que los maestros ofrezcan a sus estudiantes espacios donde ellos puedan desarrollar de mejor manera sus habilidades intelectuales y a la vez compartir experiencias propias de cada uno.
- Poner en práctica la guía didáctica propuesta para así lograr que los niños desarrollen destrezas psicomotrices necesarias dentro de un ambiente propicio para el aprendizaje con calidad y calidez, donde el maestro sea el facilitador presto a proporcionar y adquirir conocimientos.

## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1 DATOS INFORMATIVOS**

##### **TÍTULO:**

Propuesta Educativa para incentivar a la aplicación de estrategias lúdicas necesarias para mejorar el aprendizaje de los niños /as del primer año de educación básica de la escuela “Darío Egas Grijalva”.

**INSTITUCIÓN EJECUTORA:** Escuela “Darío Egas Grijalva”

##### **BENEFICIARIOS:**

Niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela “Darío Egas Grijalva”

##### **UBICACIÓN:**

Parroquia González Suarez del Cantón Montúfar de la ciudad de San Gabriel.

## **TIEMPO ESTIMADO PARA LA EJECUCION**

3 meses

## **EQUIPO TECNICO RESPONSABLE**

Directora, profesoras de la Escuela y Proponente.

## **COSTO**

**250,00**

## **6.2 ANTECEDENTES**

Para estructurar la presente propuesta se ha tomado en cuenta la revisión bibliográfica sobre el tema y se puede decir que la aplicación de las encuestas ha significada una gran ayuda ya que mediante los análisis realizados permitió verificar que el conocimiento humano no se recibe pasivamente, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto.

Y es así que se ve necesario enfatizar en este tema viendo que los docentes quienes participamos y somos parte fundamental en el quehacer educativo no le hemos puesto la debida importancia al desarrollo de actitudes y destrezas mediante la correcta aplicación de las estrategias lúdicas.

Razón por la cual es necesario realizar en el primer año de educación básica actividades que le permitan al niño identificarse en mayor grado con el aprendizaje significativo ya que está comprobado que el verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona de una manera efectiva ;Por lo cual es

importante promover una serie de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje, tomando en cuenta que jugar no es perder el tiempo sino es un proceso de desarrollo personal dentro de la sociedad y primordialmente ayuda en la interrelación del niño y su entorno formando parte de un proceso integral donde el principal favorecido es el niño quien motivado será capaz de trabajar con mayor entusiasmo y alegría.

### **6.3 Justificación**

Hoy más que nunca la Educación es el tema del día, punto de orden en muchas organizaciones nacionales e internacionales, lo que se intenta hacer es una agenda común para unir esfuerzos para alcanzar el objetivo que es mejorar su calidad. Nuestra sociedad necesita de manera inmediata estrategias para que los niños(as) se sientan a gusto, motivados en las aulas, que les de alegría ir a la escuela, esto lo podremos lograr a través del juego que es una actividad que les agrada realizar.

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, entre otras desarrolla la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo,

cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse, es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes.

Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, el estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Esta propuesta surge como una estrategia que ayudará a la maestra de manera efectiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La presente guía educativa, presenta las bases de un manual de alternativas, funcional y creativo de estrategias lúdicas que con dinamismo y talento de las maestras logrará que los niños disfruten de las horas clases.

Es una propuesta para ponerla en práctica; porque contribuirá al desarrollo integral del niño y su interrelación con su entorno. Con las actividades lúdicas propendemos a que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños y niñas, las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, queremos también aportar a los maestras un documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **GENERAL**

- Proponer una guía de juegos didácticos que le permita al maestro impartir sus conocimientos mediante la motivación y así ayudar a mejorar el rendimiento académico de los niños de la escuela “Darío Egas Grijalva” del cantón Montúfar Provincia del Carchi.

### **ESPECÍFICOS**

- Despertar el interés de los docentes en la aplicación de la guía sobre estrategias lúdicas.
- Aplicar la guía de juegos didácticos en la escuela Darío Egas Grijalva.
- Evaluar la aplicación de la guía didáctica mediante una reunión de trabajo con las maestras y padres de familia.

## **6.5 Análisis de factibilidad**

El proyecto y la guía son factibles en su aplicación ya que se encuentran estructurados en base a modelos, técnicas y estrategias metodológicas que exigen la investigación; además se cuenta con el apoyo y compromiso de autoridades y padres de familia quienes están al tanto de su normal desarrollo.

Es importante agregar que se encuentra sustentado por normativas, leyes y reglamentos que lo respaldan, también se cuenta con una infraestructura adecuada para la ejecución de talleres y charlas dirigidas a padres de familia , niños y maestros quienes se encuentran directamente relacionados debido a su labor educativa.

## **6.6 FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

El juego influye en el desarrollo intelectual, afectivo, psicológico y social del niño .Para el niño jugar es una necesidad vital , es como trabajar , con ello aprende , se entretiene , se relaciona con los otros y se desarrolla física y psicológicamente; el juego le ayuda a formarse para afrontar su futuro.

Para los niños jugar no tiene que ver con lo que los adultos podemos entender por jugar. Posiblemente el poner unos cubos de madera encima de otros parezca una simpleza, pero para un niño puede resultar una tarea complicada y muy interesante. A parte de entretener, el juego desarrolla una serie de funciones que vamos a ver:

1.- Juego y percepción. El juego lleva al niño a explorar todo lo que le rodea, a tocar, a escuchar e indagar. Así, a medida que descubre lo que le circunda, se conoce a sí mismo, sus preferencias y sus gustos.

2.- Juego y autocontrol. A través del juego el niño se controla a sí mismo y se dirige por los caminos más convenientes.

3.- Juego y egocentrismo. Jugando el niño aprende a compartir y a disfrutar de la compañía de los demás. Aprende a evaluar y a considerar los sentimientos de las otras personas. El mejor recurso para el hijo único es aprender a jugar con otros niños.

4.- Juego y creatividad. La curiosidad es el principio básico del juego y la creatividad. Hace que sea divertido. A medida que el niño juega va tejiendo un elaborado sistema de comunicación con lo que le rodea y poco a poco crea situaciones nuevas a las que buscan respuesta.

5.-Juego y desarrollo físico. Está claro el juego favorece el ejercicio físico, tan importante para el desarrollo corporal y la rapidez de reflejos.

6.- Juego y expresión .E l juego y la expresión verbal y artística están íntimamente ligados en la vida infantil.

7.- Juego y solución de problemas, Al jugare el niño se enfrenta han problemas que el mismo se plantea, son aventuras que el mismo tiene que resolver, con ellas se auto entrena y pone en marcha su imaginación, aprende a razonar con eficacia para conseguir los fines que se a propuesto.

### **CONCEPTUALIZACIONES:**

**QUE ES EL SISTEMA LUDICO.-** Es una forma de adaptación del niño mediante el juego. Lo lúdico es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la creatividad y el conocimiento. Según Jiménez 2002.

**QUE ES EL JUEGO.-** El juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño .De un tiempo a esta parte. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuyen en el incremento de sus capacidades.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego por eso no debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

**QUE ES JUGAR.-** Es el primer acto recreativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe, a través del vinculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que van adquiriendo. Cuando el niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepitable que es absolutamente suyo.

A su vez, los niños utilizan los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar un entretenimiento positivo al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real.

### **BENEFICIOS DEL JUEGO.**

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Cuando juega con niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

## **LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,....desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que los rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como, derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudara a orientarse ene l espacio y ajustar mas sus movimientos.

### **EVOLUCION DEL NIÑO DE ACUERDO A SUS CAPACIDADES.**

Conocimientos básicos del orientador o Facilitador.

A los 3 años.- Se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Mas tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevos juegos o actividades.

### **EDAD CRONOLOGICA.**

Se inicia a los tres anos, hasta los seis. La acompaña la adquisición de ciertas normas sociales, se destaca por su valor individual y social, el control de los esfínteres vesical y anual, y desde el punto de vista afectivo, la superación por parte del niño, de la separación de la madre, naciendo así el proceso de socialización.

La educación inicial está destinada a los niños a la etapa previa a la educación básica y constituye la fase preoperatoria para este nivel. Atenderá a sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad y destreza favoreciendo su desarrollo integral.

### **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, un simple entretenimiento.

Hoy la investigación ha evolucionado observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan los juegos.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar el punto de vista de los otros en general aprenden con otros en actividades comunes.

### **QUE ES EDUCACION INICIAL**

Es su primera experiencia con el desarrollo físico mental mediante nuevas formas de adaptación, está dirigida a la población entre 0 a 5 años hasta que ingrese al primer año de educación básica.

La actividad física como parte de esas actividades del infante debe ser aceptada, potenciada y valorada como una necesidad fundamental para su desarrollo, la importancia que tienen las acciones motoras en el desarrollo evolutivo del niño y la niña, estableciendo que el ser humano es una UNIDAD FUNCIONAL, donde hay una estrecha relación entre las funciones motrices y las funciones psíquicas, lo que se denomina psicomotricidad.

La psicomotricidad se presenta como un factor predominante para el aprendizaje social y la adaptación al entorno, por consiguiente, el niño y la niña deben moverse para aprender y deben aprender para moverse a causa de lo que reciben del ambiente, tanto externa como internamente.

## **6.7 METODOLOGIA**

La guía a seguir es una gran selección de juegos que entretendrá tanto a niños y adultos.

Muchos juegos son muy conocidos y otros se han creado nuevos.

Los juegos están agrupados por apartados de tal manera que faciliten a los docentes a su elección. Juegos de adaptación, juegos de interior, juegos de exterior, juegos didácticos y juegos complementarios.

Todos los juegos incluyen en su descripción. A qué edad van dirigidos, Objetivo, materiales, N de participantes, circunstancias en que se realiza el juego, lugares donde se desarrolla el juego y aplicación didáctica.

Esta guía es también una invitación a la creatividad y a la concienciación de que no es necesario gastar mucho dinero para conseguir un juego divertido. Todos los juegos que se presentan requieren materiales sencillos que a la vez entretienen a todos.

La Cultura Popular es la expresión más rica y frondosa que tiene una comunidad, esto significa que al darle vida a nuestro cuerpo, su desarrollo intelectual, debe estar sostenido con el desarrollo físico, es necesario buscar en el pasado y traer esa gama de juegos al presente, para que en el futuro las nuevas generaciones se nutran de ello.

El ser humano es solo ser humano cuando juega... Esta frase del poeta y filósofo Shiller, muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano. Este fenómeno va desde el manipuleo de un objeto por el bebé hasta el partido tradicional de fútbol.

### **Recomendaciones metodológicas**

Se deberá tener en cuenta:

- Que esté orientado a desarrollar habilidades y destrezas que le permita al niño construir su propio aprendizaje.
- El dinamismo que permita el goce y el disfrute de las actividades dentro del aula.

- Que permita la aplicación en cualquier circunstancia y lugar tanto dentro como fuera del aula.
- Que incentive a la participación activa y espontánea de los niños dándoles la oportunidad de poner en práctica lo aprendido.
- Que desarrolle en los niños buenas costumbres y aptitudes como el respeto de reglas y turnos.
- Que sean adaptables a los temas de clase.
- Que ayude a desarrollar la motricidad fina y gruesa.

### 6.8 Modelo Operativo

ETAPAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACION
1 Socialización (mes de enero)	Trabajar con las autoridades Personal Docente de la Institución Gobierno estudiantil Padres de familia	Documento de apoyo proyector computador	Director del plantel Maestra	Mediante técnicas de trabajo
2 Planificación	Elaborar plan de trabajo Preparar materiales necesarios	Hojas Documentos de apoyo	Maestra	Técnicas
3 Ejecución de la Propuesta (Durante el año lectivo) 2010-211	Jornadas de capacitación con docentes y autoridades Aplicación del programa de aplicación de estrategias	Guía didáctica de estrategias lúdicas Gráficos Materiales lúdicos (juguetes )	Maestra	Registro de asistencia Plan de clase Portafolio

	lúdicas. Conocimiento de la nueva metodología			
4 Evaluación (Durante la aplicación )	Seguimiento al desarrollo de las actividades ejecutadas Aplicación de fichas de observación a todo los involucrados en la propuesta Fichas de observación al inicio, durante y al final- del proceso mediante la autoevaluación	Fichas Hojas de evaluación	Investigador Director del plantel	Fichas de observación Cuestionario Informe de resultados.

### **Desarrollo de Talleres**

Esta guía recopila los mejores y más divertidos juegos de hoy y de ayer para que los niños y niñas puedan ejercitar algo tan importante como su salud mental y física,

además se puede practicar durante la jornada diaria de trabajo. En este capítulo trataremos sobre juegos que ayudan a la adaptación y motivación del estudiante en sus inicios de la etapa escolar.

Los juegos pueden plantearse como una diversión, sin buscar otra finalidad que no sean la de pasar un buen rato. Muchas veces se expone técnicas de grupo sin distinguirlos de los juegos de interacción del grupo. Las actividades que siguen son únicamente juegos de interacción del grupo. Se entiende por tal una actividad que contiene una importante dosis de reto, emoción, diversión y motivación a la hora de clase.

El inicio de un año escolar es la ocasión perfecta para realizar juegos relacionados con la interacción del grupo, mas genéricamente denominada dinámica de grupos. Este, momento de cambio, con una nueva maestra o nuevos compañeros, precisa una toma de contacto que facilite las relaciones. A través del juego se puede crear un marco favorable en el siguiente sentido, ¿pero por dónde empezar?, en esta etapa inicial, el conjunto de niños y niñas es muy receptivo a los juegos de interacción grupal. Mediante estos juegos el colectivo se conoce a partir de la relación entre compañeros, permitirá saber el nombre de todos, las cualidades y diversos aspectos de la situación personal de cada uno de ellos, ya que la vida escolar está llena de momentos en que las relaciones de interacción y la convivencia adquieren una particular intensidad. El conocimiento mutuo, la comunicación, la espontaneidad y el desbloqueo de las inhibiciones son algunos de los grandes beneficios que aportara el juego en estas situaciones, estimulando la expresión personal, la maduración y la integración armónica del grupo.

## **PARA TRABAJAR CON LOS NIÑOS**

### **TALLER N° 1**

**Fecha:** 05-01-2011

**Responsable:** Maricela Cunguán

**Hora:** 8:00-8:45am.

**Lugar:** Escuela “Darío Egas Grijalva”

**Tema:** Cadena de nombres

**Edad:** A partir de 5 años.

**Material:** ninguno

**Participantes:** más de 10



#### **Desarrollo:**

- Los jugadores se colocan en un círculo. Se dice quien empieza y el primer participante dice su nombre.

- La persona de la derecha de quien empezó pronunciara el nombre anterior y luego dirá el suyo.
- El tercer participante y los siguientes deben pronunciar los nombres anteriores, en el orden que se ha dicho, añadiendo al final el suyo.

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando los niños en su periodo de adaptación se reúnen.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio, en el aula u otro lugar que preste la comodidad al grupo.

**Desarrolla:** memoria – sociabilidad consolidación de la confianza entre compañeros y maestra.

**Actividades Didácticas:**

- Hacer tiras de papel brillante.
- Pegar y cubrir el borde de un porta retratos.
- Pegar la foto de uno de sus compañeros en el espacio vacío.
- Exponer el trabajo realizado y mencionar el nombre del dueño de la foto.

**Taller N°2**

**Fecha:** 04-02-2011

**Responsable:** Maricela Cunguán

**Hora:** 10:15-11:00am.

**Lugar:** Escuela “Darío Egas Grijalva”

**Tema:** Futbol Chino

**A qué edad...**A partir de 4 años.

**Objetivo:** Participar activamente en el juego y evitar perder.

**N° de participantes:** Desde 8 niños.

**Materiales:** Una pelota de futbol.



**Desarrollo.**

- Todos los niños forman un círculo...se colocan de pie y con las piernas abiertas tocándose los pies unos con otros.
- Un niño cualquiera del círculo intenta con las manos hacer pasar la pelota por entre las piernas de otro niño.
- Además, cada niño intenta con las manos que no pase por debajo de las piernas y que, por el contrario, pase por entre las piernas de los otros niños.
- El niño que no puede evitar que le pase la pelota se coloca de espaldas y la próxima vez queda eliminado.
- El juego continuo hasta que solo queden 3 niños... ellos son los ganadores.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego**

Después de la primera jornada de trabajo.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

Generalmente se lo hace en el patio o en un potrero.

**Desarrolla:** la atención y motricidad gruesa en los niños.

### **Actividades Didácticas**

- Identificación de objetos (pelota)
- Descripción de objetos (pelota)
- La pelota es un juguete muy divertido arma tu propia pelota trozando papel periódico.
- Pegar el papel trozado dentro de la pelota presentada en la hoja de trabajo.
- Exponer los trabajos presentados.

### **Taller N°3**

**Fecha:** 11-03-2011.

**Responsable:** Maricela Cunguán

**Hora:** 11:00-11:45am.

**Lugar:** Escuela “Darío Egas Grijalva”

**Tema:** El Pan Quemado

**A qué edad:** A partir de los 3 años.

**Objetivo:** Encontrar una prenda perdida.

**Materiales:** Un pañuelo.



**Desarrollo.**

- Del grupo se elige a un niño para que inicie el juego.
- Este esconde un pañuelo torcido y anudado.
- El secreto descubre a todos los demás, menos a uno que debe estar alejado para el papel de adivinador.
- El niño que hace las veces de animador es llamado por el grupo para buscar el objeto escondido.
- Antes de empezar a buscarlo, todos preguntan. ¿EN DONDE ESTA EL PAN CALIENTE?
- Cuando empieza a buscar y está lejos del objeto todos en coro repiten. FRIO, FRIO, FRIO.
- Cuando este próximo al objeto gritan.
- CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE.
- A este ritmo con frecuencia lo encuentra y con el pañuelo anudado, persigue los compañeros. El primero que reciba el latigazo con el pañuelo lo reemplazara en el juego para comenzar de nuevo.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

En todo momento de descanso cuando se desea pasar un momento agradable.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio o dentro del aula.

**Desarrolla:** Destreza de buscar. Nociones. Arriba abajo, dentro, fuera, detrás y adelante.

**Aplicación Didáctica:**

- Desarrollo de la noción (arriba y abajo)
- Arrugar papel y pegar en la parte de arriba de la hoja.
- Torcer papel pegar en la parte de abajo de la hoja.

**Taller N°4**

**Fecha:** 09-04-2011.

**Responsable:** Maricela Cunguán

**Hora:** 12:00-12:45am.

**Lugar:** Escuela “Darío Egas Grijalva”

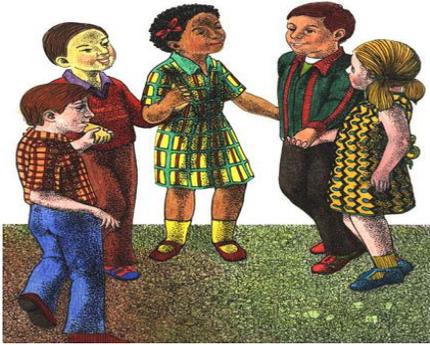
**Tema:** Que se ve por la ventana

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Descubrir que figura esta tras la hoja.

**N° de participantes:** Grupos de 3 jugadores.

**Materiales:** Una cartulina, tijeras y fotografías de cosas, animales, personas entre otros.



### **Desarrollo.**

- En el centro de una cartulina de tamaño folio, se recorta un cuadrado de 1 cm de lado que será la ventana.
- El director del juego, sin que lo vean los demás, coloca una foto debajo de la cartulina.
- Los demás miran por el cuadro o ventana intentando averiguar que se ve en la foto.
- Puede ir moviendo la ventana e ir diciendo cosas, pero solo tiene cada jugador tres oportunidades.
- Si no lo averiguan, se destapa para ver la foto y se empieza otra vez con una distinta.
- Gana el que más fotografías adivine.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando los niños están muy inquietos.

### **Lugares donde se desarrolla el juego**

En el aula.

**Desarrolla:** la discriminación visual.

**Aplicación Didáctica:**

- Observar atentamente una lámina por un tiempo determinado de 5 segundos e inmediatamente retirar la lamina.
- Nombrar los dibujos observados.
- Pintar únicamente los gráficos observados anteriormente.

**Taller con Padres de Familia****Taller N°5**

**Fecha:** 06-05-2011.

**Responsable:** Maricela Cunguán

**Hora:** 14:30-15:30 pm.

**Lugar:** Escuela “Darío Egas Grijalva”

**Objetivo:** Instruir a los padres de familia sobre los beneficios que se obtienen con la aplicación de juegos didácticos.

**Lectura Inicial:**



## **El Niño**

Donde se habla de un invento capaz de inventar todos los inventos.

El invento más extraordinario de todos los tiempos es el niño .Esta fabricado con un material inoxidable y de increíble resistencia que los industriales de los sueños conocen con el nombre de imaginación.

Con relación a profundas preocupaciones sociales, políticas, culturales, un niño es capaz, entre otras cosas, de comerse alelí, de convertir el número 9 en un animal de la selva, de volar con la palabra aire, de comprender que la patria es un pensamiento con sabor a helado de chocolate y sospechan que cuando pronuncia la frase:”yo te quiero como de aquí al cielo”, le da al afortunado adulto que la oye, la posibilidad de ser inmortal.

Como si lo anterior no bastara, es un invento que a su vez, inventa toda clase de cosas útiles de las cuales podría citar las siguientes:

- 1.-Una alegría capaz de despeinar al corazón

- 2.-Una tristeza capaz de convertir al corazón en un apaleado ratoncito de la soledad.
- 3.-El balón, la pelota, la esfera de cristal, la muñeca de trapo.
- 4.-El ocio creador etc.

Estos maravillosos seres están dotados también de una afinada sabiduría que, desafortunadamente, no ha sido aprovechada en toda su magnitud por las academias y por los altos centros de estudio.

**Dinámica:** De las palabras y frases.

- Preparar frases con características y beneficios de los juegos.
- Formar grupos de 4 personas.
- Entregar las frases en desorden a cada grupo.
- Pedir a todos los grupos que armen las frases.
- El grupo que arme más rápido la frase es el ganador.
- Pedir a todos los grupos que expongan las frases armadas.

**Logros obtenidos**

- Identificación de características y beneficios del juego mediante la dinámica.
- Integrar al grupo.
- Participación en equipos.

## 6.8 ADMINISTRACIÓN DE LA PROPUESTA

**Dirección y control:** Maricela Cunguán

**Planificación:** Maricela Cunguán

**Coordinación:** Maricela Cunguán, Director, Padres de Familia

**Ejecución:** Maricela Cunguán Docentes de la institución, Padres de Familia, niños

**Personal de apoyo:** Director, Docentes de la institución, Padres de Familia

## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

Para evaluar la propuesta se realizara un informe al finalizar los talleres el mismo que será dado a conocer al personal docente, director de la escuela y a padres de familia.

¿Quiénes solicitan la evaluación?	La ejecutora del proyecto como los docentes de la Institución y las Autoridades
¿Para qué evaluar?	Para verificar el problema que se ha dado solución
¿Qué evaluar?	Las capacidades, habilidades y destrezas desarrolladas mediante la aplicación de las estrategias lúdicas
¿Quién evaluar?	La ejecutora del proyecto (Maricela Cunguán)

¿Cuándo evaluar?	Durante el proceso de enero del 2011 a junio del 2011
¿Cómo evaluar?	Con estrategias metodológicas y técnicas activas de aprendizaje que se realice en los talleres
¿Con qué evaluar?	Con instrumentos que sean verificables para ver la solución del problema.

**Cuadro N 27**

**Elaborado por Maricela Cunguán**

## BIBIOGRAFÍA

- ALARCÓN, Julio, Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra, 2001.
- ANCÍN, M.T. (2001): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (2000): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- CARRERAS, LL, (2001), “Cómo educar en valores”, NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.
- Direcciones electrónicas (INTERNET)
- GUARDERAS, Fabián, “Pautas Psico-educativas en niños”, PROPUMED, Quito.
- Guía práctica de psicología.
- GUTIERREZ, R. (2006): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- [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=2>
- LÓPEZ, Antonio, (2002) “UN JUEGO PARA CADA DÍA” Editorial, Madrid España.
- MENDOZA, Emilio. (2000): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.
- OPPENHEIM, J.F. (2003): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- RICCIARDI, Ramón, ¿Por qué la educación es la clave del desarrollo?, Editorial Fundación Jesús de la Misericordia, Quito.
- TAPIA, Fausto, (2000), “Las Dificultades en el Aprendizaje”, Editorial
- [www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)
- [www.resourcesfamilymanagement.com](http://www.resourcesfamilymanagement.com).
- [www.psicopedagogía.com](http://www.psicopedagogía.com)

## ANEXOS

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

#### Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación

#### Carrera de Educación Básica

#### Seminario de Graduación

**Objetivo:** Recolectar información necesaria que servirá para buscar la solución del problema.

**Instrucciones:**

Lee detenidamente el cuestionario.

No se admite tachones ni borrones

Marca con una x según corresponda.

#### ENCUESTA DIRIGIDA A MAESTROS

1.- ¿Pregunta a sus hijos si las clases que recibe son divertidas?

Siempre

Casi siempre

**Nunca**

**2.- ¿Se interesa por saber si sus hijos reciben motivaciones por parte de su maestra?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Nunca**

**3.- ¿A su hijo le gusta los juegos que aplica su maestra en clases?**

**En gran manera**

**Medianamente**

**Desconoce**

**4.- ¿Su hijo se interrelaciona con facilidad con sus familiares o amigos?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**No relaciona**

**5.- ¿Considera Ud. que su hijo es participativo?**

**En gran manera**

**Medianamente**

**Desconoce**

**6.- ¿Cree Ud. que el juego ayuda al aprendizaje de su hijo?**

**En gran manera**

**Medianamente**

**No ayuda**

**7.- ¿Su hijo disfruta al resolver problemas que implican de orden y secuencia?**

**En gran manera**

**Medianamente**

**No le gustan**

**8.-Cuando Ud. habla con su hijo:**

**Escucha**

**No escucha**

**Juega**

**9.- ¿Su hijo pone en práctica lo aprendido en la escuela?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Nunca**

**10.- ¿Su hijo tiene dificultad al entender los temas de clase impartidos por su maestra?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Rara vez**

### **ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS NIÑOS**

**1.- ¿Las clases que recibe diariamente son divertidas?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Rara vez**

**2.- ¿Su maestra motiva la clase constantemente?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Rara vez**

**Nunca**

**3.- ¿Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase?**

**Mucho**

**Poco**

**Nada**

**4.- ¿Participa en juegos con familiares o amigos?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**No participa**

**5.- ¿Usted participa en clase?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**No participa**

**6.- ¿Considera Ud. que el juego ayuda a mejorar su aprendizaje?**

**En gran manera**

**Medianamente**

**No ayuda**

**7.- ¿Le gusta resolver los problemas que su maestra plantea en clase?**

**En gran manera**

**Medianamente**

No le gusta

**8.-Cuando su maestra habla usted:**

**Escucha**

**No escucha**

**Juega**

**9.- ¿Pone en práctica lo que aprende en clases?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Nunca**

**10.- ¿Comprende con claridad los temas impartidos por su maestra?**

**Siempre**

**Casi siempre**

**Rara vez**