UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Definición de estilo: TDC 2: Fuente: Negrita, No revisar la ortografía ni la gramática, Centrado, Punto de tabulación: 14,98 cm, Derecha,Relleno: ...

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009."

Proyecto factible previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia

Autora: Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

Tutora: Dra. Nelly Suárez M.sc

Ambato – Ecuador

2009

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor (a) del presente trabajo de investigación, cuyo tema **es "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009"**. De la señorita Cinthia Elizabeth Díaz Andachi, estudiante de la Carrera de Educación Parvularia, modalidad Presencial, una vez revisado sus contenidos y fundamentación científica, considero que el presente trabajo reúne los requisitos mínimos suficientes para ser sometidos a la evaluación del jurado designado.

Ambato Junio 17, 2009

La tutora

Dra. Nelly Suárez M.sc

AUTORÍA

Las opiniones, comentarios y críticas en este trabajo de investigación sobre **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009, s**on de absoluta responsabilidad de la autora, además debo indicar que siendo un trabajo bibliográfico me he apoyado en la consulta realizada a varios autores que menciono al final de este documento.

Ambato Junio 17, 2009

Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

C.I. 200006998-5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Los Miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009"** De la señorita Cinthia Elizabeth Díaz Andachi, alumna del Octavo Semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Carrera de Parvularia

Ambato octubre, 2009

Para constancia firman

…… …….....

IV

DEDICATORIA

A DIOS: Quien me dio la dirección y sabiduría para llegar a cumplir una meta más en mi vida.

A MIS PADRES: Por el apoyo incondicional que me supieron brindar a lo largo de mi vida demostrándome su cariño y confianza.

A MI TUTORA: Ya que gracias a ella he culminado con éxito el proyecto de investigación ya que me brindo su apoyo constante.

V

AGRADECIMIENTO

Al culminar mis estudios Universitarios quiero agradecer a Dios creador de mis días, a mis padres que me han brindado su apoyo incondicional en esta estaba de mi vida.

Quiero también agradecer de todo corazón a la Dra. Nelly Suárez quien dirigió mi proyecto de investigación, ya que gracias a su dedicación, sus conocimientos y apoyo constante he culminado con una etapa más de mi vida.

A la escuela fiscal "5 de Junio" por abrirme las puertas de su Institución a las maestras por su apoyo, al personal administrativo, niños y padres de familia por haberme brindado su confianza.

ÍNDICE GENERAL VI CONTENIDOS

A. PÁGINAS PRELIMINARES

I. Página de Título o Portada

II. Página de Aprobación del Autor

III. Página de Tutoría de la Tesis

IV. Página de Aprobación del Tribunal

V. Página de Dedicatoria

VI. Página de Agradecimiento

VIII. Índice General de Contenidos

IX. Índice de Cuadros y Gráficos

X. Resumen Ejecutivo

INTRODUCCIÓN **10**

CAPÍTULO I **14**
1. EL PROBLEMA 14
1.1 TEMA **14**
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA **14**
1.2.1 CONTEXTUALIZACION **14**
1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA **15**
1.2.3 PREGUNTAS DIRECTRICES **16**
1.3 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN **16**
1.3.1. Delimitación Temporal **16**
1.3.2. Delimitación Espacial **16**
1.4 JUSTIFICACIÓN **16**
1.5 OBJETIVOS **18**
1.5.1 OBJETIVO GENERAL **18**
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS **18**

CAPÍTULO II **19**
2. MARCO TEÓRICO **19**
2.1 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES **19**
2.1.1 EL JUEGO **19**
2.2 LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA **23**
2.3 LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE **25**
2.4 HIPÓTESIS **37**
2.3 VARIABLES **37**

CAPÍTULO III **38**
3. METODOLOGÍA **38**
3.1 ENFOQUE **39**
3.2 MODALIDAD BÁSICA DE LA I[illegible]IGACIÓN **39**
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGAC[illegible] **39**
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA **39**
3.5TÉCNICAS E INSTRUMENTOS **40**
3.6 OPERACIONALIZACIÒN DE VARIABLES **40**
3.7PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN **43**
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN **43**

CAPÍTULO IV **44**
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS **44**

CAPITULO V 55
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 55
5.1 CONCLUSIONES 55
5.2 RECOMENDACIONES 55

CAPÍTULO VI 58
6. PROPUESTA 58
TÍTULO DE LA PROPUESTA 58
6.1 DATOS INFORMATIVOS 58
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA 59
6.3 JUSTIFICACIÓN 59
6.4 OBJETIVOS 60
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD 61
6.6 FUNDAMENTACIÓN 61
6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO 70
6.8 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÒN 72
EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURAL CIENTÍFICA 72
COPLAS 79
RONDAS 80
TRABALENGUAS 80
ADIVINANZAS 81
CANCIONES INFANTILES 84
JUEGOS INFANTILES 86
DIRECTOR DE ORQUESTA 92
JUGUEMOS EN EL BOSQUE 97
LOS ENSACADOS 98

BIBLIOGRAFÌA 100
INTERNET 101

ANEXOS 102
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES 102

ÍNDICE DE CUAI VIII **GRÁFICOS**

Cuadro de resultados N. 1 45
Gráfico N. 1 45
Cuadro de resultados N. 2 45
Gráfico N. 2 46
Cuadro de resultados N. 3 47
Gráfico N. 3 48
Cuadro de resultados N. 4 49
Gráfico N. 4 49
Cuadro de resultados N. 5 50
Gráfico N. 5 49

Cuadro de resultados N. 6 52
Gráfico N. 6 52
Cuadro de resultados N. 7 53
Gráfico N. 7 49

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS H IX **S Y DE LA EDUCACIÓN**

Tema: El Juego como Estrategia Didáctica en la Construcción del Aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009.

Autora: Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

Tutora: Dra. Nelly Suárez M.sc

Fecha: Ambato junio 17, 2009

Resumen Ejecutivo:

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo determinar la incidencia de El Juego como Estrategia Didáctica en la Construcción del Aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009, para ello se tomó como muestra a los docentes que forman parte del aula efecto de estudio, y a los cuales se les aplicó un cuestionario de encuesta, que consta de 7 ítems, en esta investigación me propongo llevar al lector a reflexionar acerca del elevado potencial didáctico que el juego tiene como estrategia para activar y enriquecer el aprendizaje de infinidad de contenidos, que forman parte de los currículos escolares. Centramos la atención en el tratamiento de los juegos, ya que permiten entender que dentro de la amplia gama de actividades didácticas que pueden ser utilizadas en la enseñanza de las ciencias, estos revisten unas características específicas que les hacen especialmente idóneos para favorecer el aprendizaje de las mismas. En ellos se aúnan la riqueza motivadora del juego y el valor didáctico de la simulación, lo que propicia el aprendizaje basado no solo en el saber o conocer, sino también, y especialmente, en el saber hacer y en el saber ser. Señalamos las múltiples ventajas didáctico-pedagógicas que su empleo reviste en la enseñanza de estas disciplinas, al tiempo que ofrecemos información sobre algunos juegos de simulación muy útiles para trabajar contenidos en educación primaria y secundaria.

X

INTRODUCCIÓN

El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. Se realiza en un espacio y en un tiempo limitado y está reglado, aunque se puede adaptar a las necesidades. El juego es ficción y a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, es necesario para el pleno desarrollo de la persona.

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda

Con formato: Título 2, Izquierda, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: 12 pto

Las motivaciones del juego son heterogéneas. El propósito del juego infantil es que cumple la función didáctica de conectar al niño con la sociedad, por medio de objetos y acciones que imitan los de la vida cotidiana de los adultos. Utilizar el juego como recurso didáctico en niños y niñas, es tratar de introducirnos en el mundo del aprendizaje, aproximándolos al nivel de conocimientos que mejoran su integración en el medio social en el que viven y hacerlos partícipes de la situación educativa en la que se desarrollan cotidianamente.

El juego es una de las experiencias humanas más ricas y además es una necesidad básica en la edad infantil. Con el juego los niños aprenden a cooperar, a compartir, a conectar con los otros, a preocuparse por los sentimientos de los demás y a trabajar para superarse progresivamente. También aumenta la participación pero uno de los componentes fundamentales del juego es la diversión, el niño cuando juega se siente feliz. El juego va a formar parte de nuestra personalidad, de ahí que los adultos también tengamos tendencia a jugar.

Para crear un buen ambiente en el juego se deben buscar los temas y formas imaginativas (tenemos que ser imaginativos) que mejor acogen los participantes en el juego, que más motiven su implicación.

El lector encontrará en el presente trabajo seis ejes fundamentales que están enmarcados en el siguiente esquema:

Capítulo I: Inicia con el planteamiento del problema, la contextualización, posteriormente encontramos el análisis critico determinando en el las causas del problema, argumentos con los cuales se procede a la formulación del problema.

Capítulo II: Se procede a efectuar la fundamentación teórica de las variables, estableciendo así conceptos y definiciones de cada una de ellas que permita realizar un estudio amplio y detallado, para la formulación de la hipótesis.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Capítulo III: Se determina la modalidad a seguir en la investigación, los tipos de investigación que se va utilizar, las técnicas e instrumentos de investigación y el plan de procesamiento y análisis de información.

Capítulo IV: Se realiza un análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta, y la verificación de la hipótesis.

Capítulo V: con los resultados obtenidos, se realizan las conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI: Se desarrolla la propuesta la misma que es mi aporte a la investigación cuyo tema es "El Juego como Estrategia Didáctica en la Construcción del Aprendizaje de los Niños/as".

Para la elaboración de este trabajo se tuvo la colaboración de la directora del plantel, la buena disposición de los docentes para dar la información requerida.

La dificultad que se tuvo en esta investigación es que no se encontró documentos o tesis similares al tema de estudio, por lo que se debió hacer uso de bibliografía de varios autores.

Pongo en consideración el presente trabajo, a los directivos de la Escuela Fiscal '5 de Junio'~~,~~ y a los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para que lo estudien y lo apliquen según sus requerimientos, ya que contiene una propuesta que no es definitiva, pues espero que quién haga uso de esta trabajo, de su aporte para el perfeccionamiento de la misma.

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 5 DE JUNIO DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009.".

Autora: Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

Tutora: Dra. Nelly Suarez M.sc

Ambato – Ecuador

2009

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Times New Roman, 12 pto, Color de fuente: Automático

Con formato: Título 1, Sangría: Izquierda: 0 cm, Primera línea: 0 cm, Derecha: 0 cm

Con formato: Título 1, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Título 1, Sangría: Izquierda: 0 cm, Primera línea: 0 cm, Derecha: 0 cm

Con formato: Título 1, Centrado, Interlineado: 1,5 líneas

CAP~~I~~ÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1 TEMA

~~1.1~~

El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009.

~~2.~~ 1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1 CONTEXTUALIZACIÓ~~O~~N

Al analizar el tema en referencia a nivel macro podemos decir que en nuestro país se considera como un derecho establecido en la Declaración de los Derechos del Niño de la ONU el que –"El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación. La sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho" Es así como es favorable para la educación ecuatoriana que se considere al juego como modelo simbólico de las actividades de aprendizaje y para una previsión de la vida profesional.

Con estas consideraciones, el juego didáctico contribuye a la formación del pensamiento teórico y práctico, pues los juegos le permiten acrecentar sus capacidades en varias áreas de desempeño, desde la toma de decisiones hasta las relaciones sociales.

En la actualidad varias instituciones educativas en donde se educa niños/as se puede observar que el juego está cobrando importancia en la práctica educativa al incursionar en la actualidad en nuevas estrategias de aprendizaje, sin embargo hace falta darle mayor énfasis ya que el juego rompe el formalismo y aparecen condiciones favorables –para los procesos de aprendizaje, además –los maestros

Con formato: Título 1

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto, Color de fuente: Automático

Con formato: Título 1, Numerado + Nivel: 1 + Estilo de numeración: 1, 2, 3, … + Iniciar en: 1 + Alineación: Izquierda + Alineación: 0,63 cm + Sangría: 1,27 cm

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,25 cm

tienen –en el juego un instrumento para desarrollar la capacidad intelectual, emocional y creativa –utilizando habilidades del pensamiento–, como la observación, la imaginación el análisis, la comparación entre otras–, y cuando se usan estas herramientas intelectuales para aprender la personalidad del estudiante se forja se perfeccionar aspectos conductuales como la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la audacia el compañerismo, la cooperación, la lealtad, seguridad propia y otras.

Los maestros y maestras ecuatorianos deben emplear los juegos didácticos como parte del método educativo que permita a los niños/as reír, comunicar y disfrutar mientras aprenden y crecen.

En los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela fiscal "5 de Junio" de Ambato se puede observar que el juego se viene utilizando únicamente para cumplir con una actividad lúdica sin un sentido educativo, y además muchos juegos implementados en el proceso de aprendizaje no son aprovechados para construir el conocimiento, por ello se hace necesario que se implemente en las estrategias didácticas procesos sostenidos en el desarrollo de habilidades mentales que le permitan al niño aprender a aprender es decir implementar la metacognición como una forma en el aprendizaje.

Por ello que en esta investigación determinaremos la importancia que tiene utilizar la estrategia didáctica del juego en las actividades escolares, para hacer de los niños/as personas reflexivas y creativas.

1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 - 2009?

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Izquierda, Sin viñetas ni numeración

1.

2.3 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿La utilización del juego como estrategia didáctica desarrolla la inteligencia de los niños/as.–?
-
- ¿Cuál sería la mejor metodología que puede utilizar el docente para construir el aprendizaje en los niños/as del primer año de básica?
-
- ¿La utilización del juego en el proceso enseñanza- aprendizaje ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas, afectivas y motoras?

2.4.

2.5. 1.3 DELIMITACIOÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓON

12.43.1. Delimitación Temporal

El tiempo planificado para la ejecución del presente trabajo será en el año lectivo 2009

21.34.2. –Delimitación Espacial

El presente estudio se lo realizara con los docentes y alumnos del primer año de educación básica de la escuela fiscal "5 de Junio" de Ambato

3. 1.4 JUSTIFICACIOÓN

En la actualidad el tema del juego va cobrando inusitado interés en el ámbito educativo y más aún cuando le relacionamos con el desarrollo del pensamiento para construir el aprendizaje de los niños/as, por ello que habiendo detectado en el primer año de básica de la Eescuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato que no se utiliza el juego para este fin se ha buscado las causas encontrándose que las docentes no se actualizan regularmente en las nuevas propuestas pedagógicas,

Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Espacio Después: 0 pto
Con formato: Título 2
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Sangría: Primera línea: 0 cm, Espacio Después: 0 pto
Con formato: Espacio Después: 0 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Espacio Después: 0 pto
Con formato: Sangría: Primera línea: 0 cm, Espacio Después: 0 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

además que las prácticas en el aula se vuelven rutinarias y a las docentes solo les interesa llenar un programa de estudios que está establecido, por lo que los el juego no es aplicado en el proceso de aprendizaje como fin para desarrollar el pensamiento reflexivo y alcanzar un conocimiento con significado.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,95 cm

La presente investigación es interesante para ser realizada porque me permitiría aportar con nuevas ideas para el mejoramiento en el proceso de aprendizaje mediante la aplicación del juego en el aula, además siendo un componente fundamental en el currículo del nivel pre escolar al ser tratado en todos los Bloques como parte integrante de las actividades que realizan las docentes de manera cotidiana, y como un ingrediente básico de la planificación, usando el juego como metodología en el aula.

Encontramos que solucionar el problema planteado es prioritario en la actualidad por cuanto ayudaría a mejorar el aprendizaje de los niños de manera constructiva y crítica.

¿Cómo planifico mi clase para que mis alumnos aprendan un conocimiento, un procedimiento de manera lúdica, activa, festiva e interesante?

Sin embargo, la pedagogía aun no le ha asignado el valor metodológico que tiene, todavía parece vigente para algunos el viejo concepto: “la letra con sangre entra”; lo que significa que para que un aprendizaje sea valioso, de alguna manera debe estar asociado al sufrimiento, al miedo, a la cohesión y a la quietud.

Por su conformación, el juego ofrece a las personas un margen a la libertad personal y a la autoconstrucción; por eso, en un modelo pedagógico tradicional o conductista, el juego no tiene cabida como medio pedagógico.

-El juego tiene características que de alguna manera están reñidas con un sistema pedagógico tradicional, al que le interesa transmitir, uniformar y domesticar.

Si el juego es una actividad tradicionalmente atractiva, ¿por qué no asumirla como medio de aprendizaje? De alguna manera los adultos debemos quitarnos de encima los prejuicios y miedos que heredamos de los mayores, quienes asociaban toda clase de placer con lo negativo, lo amoral o lo inservible.

Como el juego es en esencia actividad; todo campo del saber puede estar conectado a ella, puede usarla para conocer a las personas, a los objetos, lo mismo que a las nociones y a los conceptos. Lo concreto como lo abstracto puede ser conocido a través del juego.

Además esta investigación es factible de realizarla por cuanto tengo apertura de la señora directora del plantel, de las maestras del primer año, así como cuento con los recursos necesarios para realizar este trabajo.

1.5

OBJETIVOS

4.

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

4.1.

Diagnosticar la influencia del juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje.

4.2. 1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Determinar los diferentes juegos que desarrollan el pensamiento en los niños y niñas del primer año de educación básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio".
-
- Describir la importancia de la utilización del juego para la construcción del aprendizaje.

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,95 cm, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: sencillo, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 2,5 cm, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Sin viñetas ni numeración

CAP~~I~~ÍTULO II

2. MARCO TE~~O~~ÓRICO

2.1 CATEGOR~~I~~ÍAS FUNDAMENTALES

2.1.1 EL JUEGO

El juego no es solo una actividad espontánea (por ejemplo que un niño coja un coche y juegue), sino que es algo que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus posibilidades.

El juego libre es manejado con el interés del ritmo de cada niño en cuanto a su tiempo normativa y uso de la materia. La libertad del juego rebasa el interés pedagógico del juego (jugar para memorizar, reconocer, nombrar conceptos, formas y figuras) e impulsa el aprendizaje espontáneo y placentero. El juego libre en los espacios de recreación tiende a rescatar el valor del juego y establece nuevos vínculos entre el niño que juega y los adultos que están vinculados a este servicio, como también facilita nuevas relaciones entre niño que juega libremente. Y los objetos con los que juega, pues son objetos que deben compartir por la necesidad que siente de socializar y comunicarse.

Con formato: Título 2, Izquierda

Con formato: Izquierda, Interlineado: sencillo

Con formato: Título 2, Izquierda

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Numerado + Nivel: 1 + Estilo de numeración: 1, 2, 3, … + Iniciar en: 1 + Alineación: Izquierda + Alineación: 0,63 cm + Sangría: 1,27 cm

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

No es mas que un tipo de actividad, a veces de naturaleza muy compleja y que es básico para trabajar con los primeros años de la enseñanza (sea en el segundo ciclo de infantil o primero de primaria)

Por qué el ser humano siente la necesidad de jugar

Según Huizinga, autor de la obra El Homo Lundens, el juego es una acción libre, ejecutada" como si" y sentida como situada fuera de la vida corriente, sin que haya en ella ningún interés material ni de provecho, que se desarrolla en determinado tiempo y espacio, en un orden sometido a reglas, ya que da origen a asociaciones que propenden rodearse de misterio o disfrazarse para destacarse del mundo real.

El juego es una de las actividades más complejas que desarrolla el ser humano; nace de la innata necesidad de acción, diversión, simbolización, riesgo y competencia que sentimos todos. No agrada, pues nos permite hacer una demostración pública de nuestras habilidades físicas y mentales. El juego, además, otorga espacio a la imaginación, a la fantasía; impulsa la creatividad, y al mismo tiempo se convierte en un medio de inserción en el mundo social de las reglas y los principios de convivencia.

El juego permite al ser humano romper la brecha entre lo racional y lo irracional, es una puerta abierta para la manifestación del inconsciente; por eso, el juego siempre es una función cargada de sentido.
Pese a su riqueza no siempre el juego ha sido visto como una manifestación trascendental, en algunas épocas y sociedades fue menospreciada y hasta prohibido.

El juego instrumento de ~~construccion~~construcción del aprendizaje

Si usted añade a las actividades escolares cotidianas, en primer lugar, el ingrediente básico de la planificación, una gran porción de participación activa de

sus estudiantes, unido a un conocimiento interesante, a recursos materiales adecuados, junto a reglas claras, esta usando el juego como metodología en el aula.

Todo es cuestión de pensar: ¿Cómo planifico mi clase para que mis alumnos aprendan un conocimiento, un procedimiento de manera lúdica, activa, festiva e interesante?

¿Que recursos puedo usar? Rompecabezas, dados, cuentos, masas, colores, pintura, recortes, comida, mi propio cuerpo, música, etc.

¿Qué conocimiento elijo? ¿Cuál de los temas que me presenta una disciplina permite que el niño construya sus conocimientos y sus conceptos de manera amplia, significativa y vigente?

¿Cómo diseño los momentos didácticos de mi clase? ¿De qué manera activo los conocimientos previos de mis estudiantes? ¿Cómo los entusiasmo en el tema aprendizaje? ¿Cómo desarrollo el proceso aprendizaje? ¿Qué recursos uso en el desarrollo? ¿Qué actividades- juego diseño?, ¿Cómo consolido refuerzo y evalúo?

Todo puede convertirlo en juego, pero entonces, ¿qué no es juego? No es juego cuando una actividad va más allá del tiempo de atención que un niño pueda sostener, no es juego cuando todo se da hecho, cuando no se deja pensar cuando no se da alas a la imaginación, cuando las reglas son impuestas y poco claras, cuando el niño solo esta sentado, cuando la actividad es monótona y rutinaria, cuando debe pasarse horas frente a un papel, cuando el profesor impone lo que hay que aprender, lo que hay que hacer para aprender, recurso que hay que usar. No es juego si debo pasar solo entre cuatro paredes, si el lenguaje del maestro es directivo, aburrido, impositivo. No es juego si el profesor usa una evaluación que no permita un proceso, ni la participación de una reflexión sobre el mismo. No es juego cuando hay miedo, cuando hay susto, cuando las profesoras o profesores parecen almidonadas, con tacos altos, no se ríen, no se mueven, cuando el niño no

Con formato: Fuente: Sin Negrita

puede expresarse, ni interactuar con sus compañeros u otras personas. No es juego cuando el niño no puede oler, ver, sentir ni pensar el aprendizaje .no es juego cuando los recursos están bien guardados en los estantes y nunca están al alcance porque "se pueden romper" o porque el docente esta tan cómodo que no usa mas que el recurso voz, papel. Todo eso no es juego.

Juego, ~~metolología~~metodología y didáctica

El juego ayuda al niño a poner en acción su innato afán exploratorio y su inteligencia potencial.

Tanto para niño como para el maestro es una importante llave emocional. Sin embargo, la pedagogía aun no le ha asignado el valor metodológico que tiene, todavía parece vigente para algunos el viejo concepto: "la letra con sangre entra"; lo que significa que para que un aprendizaje sea valioso, de alguna manera debe estar asociado al sufrimiento, al miedo, a la cohesión y a la quietud.

Por su conformación, el juego ofrece a las personas un margen a la libertad personal y a la autoconstrucción; por eso, en un modelo pedagógico tradicional o conductista, el juego no tiene cabida como medio pedagógico.

El juego admite el riesgo y el riesgo puede darse únicamente sise acepta al error como una forma de aprendizaje. El juego tiene como base a la competencia, por eso rechaza la idea de que alguien sepa mas o alguien menos. El juego es divertido; no puede coexistir con la cohesión, la fuerza o la imposición. El juego tiene características que de alguna manera están reñidas con un sistema pedagógico tradicional, al que le interesa transmitir, uniformar y domesticar.

Los niños son inteligentes, por eso lo que mas les gusta de ir a la escuela son los amigos y el recreo. Saben que este es un terreno adecuado para sentirse personas, actores, actuar con espontaneidad, sin sentirse cohibidos ni censurado.

Si el juego es una actividad tradicionalmente atractiva, ¿por qué no asumirla como medio de aprendizaje? De alguna manera los adultos debemos quitarnos de encima los prejuicios y miedos que heredamos de los mayores, quienes asociaban toda clase de placer con lo negativo, lo amoral o lo inservible.

Proponemos que se juegue mas en el aula, lo mismo en la de los pequeños como en la de los mayores. En la actualidad se habla mucho del tema de las competencias y de la formación de personas que sean capaces de ser emprendedores y de sustituir mecanismos de control externo por mecanismo de control interno. Si sostenemos nuestra escuela con metodologías del siglo pasado no podremos formar personas dispuestas a arriesgar, a aceptar nuevos retos y nuevas reglas sociales, a disfrutar de la vida y de la posibilidad de aprender día a día. En la vinculación de la escuela con el mundo real, más que adquirir instrucción, es importante formar el carácter.

El juego y el desarrollo del pensamiento e inteligencia del niño

Como el juego es en esencia actividad; todo campo del saber puede estar conectado a ella, puede usarla para conocer a las personas, a los objetos, lo mismo que a las nociones y a los conceptos. Lo concreto como lo abstracto puede ser conocido a través del juego.

Hay algunas clasificaciones interesantes sobre el juego, nosotros trataremos de hacer una, relacionada con un objeto pedagógico: el desarrollo del pensamiento del niño.

2.2~~.1.~~ LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Con la que el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos.

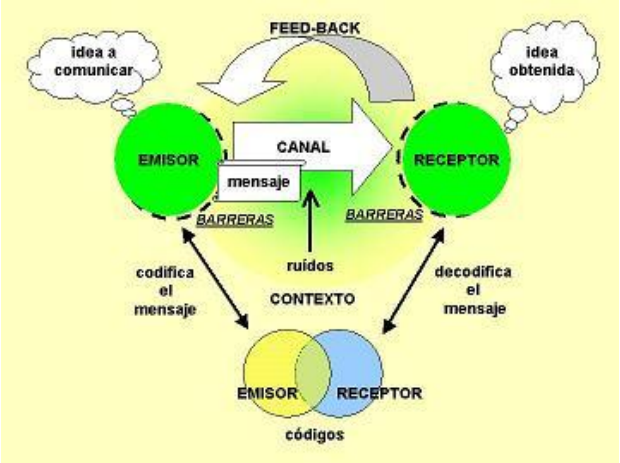
Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios:

- Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
- Procurar amenidad.
- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo.
- Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,95 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Punto de tabulación: 1,9 cm, Lista con tabulaciones + No en 0,95 cm



La naturaleza del acto didáctico es esencialmente comunicativa

Desde otra perspectiva, estos elementos que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden clasificar en tres grupos:

1. Agentes: las personas que intervienen (profesores, estudiantes) y la cultura (considerando el continente y los contenidos de estos procesos).

2. Factores que establecen relación con los agentes: clima de la clase, materiales, metodología, sistema de evaluación.

3. Condiciones: aspectos relacionados con las decisiones concretas que individualizan cada situación de enseñanza/aprendizaje.

2.3~~2.2.~~ LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE

(¿Cómo aprenden las personas?)

Los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones (hechos, conceptos, procedimientos,

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Justificado

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Punto de tabulación: 0 cm, Izquierda

valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

Superando el simple "saber algo más", suponen un cambio del potencial de conducta como consecuencia del resultado de una práctica o experiencia (conocer es poder). Aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, reestructurar, eliminar, conocimientos que ya tenemos. En cualquier caso, siempre conllevan un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional, una modificación de los esquemas de conocimiento y/o de las estructuras cognitivas de los aprendices, y se consigue a partir del acceso a determinada información, la comunicación interpersonal (con los padres, profesorado, compañeros...) y la realización de determinadas operaciones cognitivas.

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos en sus estructuras cognitivas previas; debe implicarse activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información). La construcción del conocimiento tiene pues dos vertientes: una vertiente personal y otra social.

Factores que intervienen en el estudio y en el rendimiento escolar

- **Internos:** inteligencia, habilidades, aptitudes, factores afectivos y motivacionales, circunstancias energéticas.
- **externos**: ambientales, sociales.

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Punto de tabulación: 0 cm, Izquierda

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Sin subrayado

Con formato: Sin subrayado

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

- ***Lugar de estudio.*** Será un lugar tranquilo y acogedor (sin TV ni ruidos), que ayude a concentrarse y a permanecer trabajando el tiempo necesario.

- ***Mobiliario.*** **La mesa** será amplia (para que quepa todo lo necesario, con cajones para guardar lápices, papeles y otros utensilios). **La silla** será cómoda, con el respaldo recto. Un sofá o una silla excesivamente cómoda puede disminuir la concentración y también inducir malas posturas que generen problemas en la columna vertebral. Conviene disponer también de algunos **estantes** para guardar libros.
- ***Postura corporal***. Conviene mantener runa posición erguida con la cabeza un poco inclinada. La distancia al papel o la pantalla debe ser como mínimo de unos 30 cm.

- ***Distracciones*** (televisión, radio...). Deben evitarse, ya que disminuyen la concentración.

- ***Música.*** A algunas personas les agrada estudiar con una música suave de fondo (sin canciones, que distraen), pero en general cuando se realizan trabajos que requieren una gran concentración conviene estar en silencio.

- ***Iluminación.*** La mesa se colocará lo más cerca posible de la ventana, de manera que la iluminación llegue por la izquierda (si escribes con la derecha). Es preferible la luz natural a la artificial, que consistirá en una iluminación general de la sala y una lámpara de mesa.

- ***Ventilación y temperatura***. La temperatura ideal es de unos 20º, pero hay que ventilar con frecuencia la habitación (basta con unos minutos) ya que un aire pobre en oxígeno produce dolor de cabeza y somnolencia. Conviene evitar las estufas de butano, ya que consumen mucho oxígeno y pueden producir dolor de cabeza.

Con formato: Fuente: Sin Negrita, Sin Cursiva

- ***Alimentación y descanso.*** Las comidas excesivas y el alcohol producen somnolencia y reducen la concentración. Conviene dormir unas 7 u 8 horas. La práctica de algún deporte o de ejercicios de relajación, tendrá efectos positivos.

- ***Horario para el estudio.*** Conviene estudiar siempre en el mismo horario. Las horas de la mañana suelen ser mejores. En cualquier caso conviene hacer descansos, y moverse un poco por la casa.

- ***Preparación del trabajo***. Conviene preparar previamente lo que se vaya a necesitar (libros, bolígrafos, diccionarios...) sobre la mesa, ya que las interrupciones disminuyen la concentración.

1) En el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta lo que un alumno es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, dependiendo del estadio de desarrollo operatorio en que se encuentre (según las teorías de J. Piaget). La concreción curricular que se haga ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan sólo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino, también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a les peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del alumno.

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

2) Además de su **estadio de desarrollo** habrá que tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje el conjunto de conocimientos previos que ha construido el alumno en sus experiencias educativas anteriores -escolares o no- o de aprendizajes espontáneos. El alumno que inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje. Este principio ha de tenerse especialmente en cuenta en el establecimiento de

secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y para la evaluación.

3) Se ha de establecer una diferencia entre lo que el alumno es capaz de hacer y aprender sólo y lo que es capaz de hacer y aprender con ayuda de otras personas, observándolas, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas. La distancia entre estos dos puntos. que Vigotsky llama Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) porque se sitúa entre el nivel de desarrollo efectivo y el nivel de desarrollo potencial, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. En efecto, lo que un alumno en principio únicamente es capaz de hacer o aprender con la ayuda de otros, podrá hacerlo o aprenderlo posteriormente él mismo. La enseñanza eficaz es pues, la que parte del nivel de desarrollo efectivo del alumno, pero no para acomodarse, sino par hacerle progresar a través de la zona de desarrollo próximo, para ampliar y para generar, eventualmente, nuevas zonas de desarrollo próximo.

4) La clave no se encuentra en si el aprendizaje escolar ha de conceder prioridad a los contenidos o a los procesos, contrariamente a lo que sugiere la polémica usual, sino en asegurarse que sea significativo. La distinción entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo, afecta al vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno: si el nuevo material de aprendizaje se relaciona de manera sustantiva y no aleatoria con lo que el alumno ya sabe, es decir, si es asimilado a su estructura cognitiva, nos encontramos en presencia de un aprendizaje significativo; si , por el contrario, el alumno se limita a memorizarlo sin establecer relaciones con sus conocimientos previos, nos encontraremos en presencia de un aprendizaje repetitivo, memorístico o mecánico.

La repercusión del aprendizaje escolar sobre el crecimiento personal del alumno es más grande cuanto más significativo es, cuanto más significados permite construir. Así pues, lo realmente importante es que el aprendizaje escolar de conceptos, de procesos, de valores sea significativo.

5) Para que el aprendizaje sea significativo, han de cumplirse dos condiciones.

En primer lugar, el contenido ha de ser potencialmente significativo, tanto desde el punto de vista de su estructura interna (significatividad lógica: no ha de ser arbitrario ni confuso), como desde el punto de vista de su asimilación (significatividad psicológica: ha de haber en la estructura psicológica del alumno, elementos pertinentes y relacionales).

En segundo lugar se ha de tener una actitud favorable para aprender significativamente, es decir, el alumno ha de estar motivado por relacionar lo que aprende con lo que sabe.

6) La significatividad del aprendizaje está muy directamente vinculada a su funcionalidad. Que los conocimientos adquiridos conceptos, destrezas, valores, normas, etc.- sean funcionales, es decir, que puedan ser efectivamente utilizados cuando las circunstancias en que se encuentra el alumno lo exijan, ha de ser una preocupación constante de la educación escolar, Cuanto más numerosas y complejas sean las relaciones establecidas entre el nuevo contenido de aprendizaje y los elementos de la estructura cognitiva, cuanto más profunda sea su asimilación, en una palabra, cuanto más grande sea su grado de significatividad del aprendizaje realizado, más grande será también su funcionalidad, ya que podrá relacionarse con un abanico más amplio de nuevas situaciones y de nuevos contenidos.

7) El proceso mediante el que se produce el aprendizaje significativo necesita una intensa actividad por parte del alumno, que ha de establecer relaciones entre el nuevo contenido y los elementos ya disponibles en su estructura cognitiva. Esta

actividad, es de naturaleza fundamentalmente interna y no ha de identificarse con la simple manipulación o exploración de objetos o situaciones; este último tipo de actividades es un medio que puede utilizarse en la educación escolar para estimular la actividad cognitiva interna directamente implicada en el aprendizaje significativo. No ha de identificarse, consecuentemente, aprendizaje por descubrimiento con aprendizaje significativo. El descubrimiento como método de enseñanza, como manera de plantear las actividades escolares, es no tan sólo una de las vías posibles para llegar al aprendizaje significativo, pero no es la única ni consigue siempre su propósito inexorablemente.

8) Es necesario proceder a una reconsideración del papel que se atribuye habitualmente a la memoria en el aprendizaje escolar. Se ha de distinguir la memorización mecánica y repetitiva, que tiene poco o nada de interés para el aprendizaje significativo, de la memorización comprensiva, que es, contrariamente, un ingrediente fundamental de éste. La memoria no es tan sólo, el recuerdo de lo que se ha aprendido, sino la base a partir de la que se inician nuevos aprendizajes. Cuanto más rica sea la estructura cognitiva del alumno, más grande será la posibilidad que pueda construir significados nuevos, es decir, más grande será la capacidad de aprendizaje significativo. Memorización comprensiva, funcionalidad del conocimiento y aprendizaje significativo son los tres vértices de un mismo triángulo.

9) Aprender a aprender, sin duda, el objetivo más ambicioso y al mismo tiempo irrenunciable de la educación escolar, equivale a ser capaz de realizar aprendizajes significativos por uno mismo en una amplia gama de situaciones y circunstancias. Este objetivo recuerda la importancia que ha de darse en el aprendizaje escolar a la adquisición de estrategias cognitivas de exploración y de descubrimiento, de elaboración y organización de la información, así como al proceso interno de planificación, regulación y evaluación de la propia actividad.

10) La estructura cognitiva del alumno, puede concebirse como un conjunto de esquemas de conocimientos. Los esquemas son un conjunto organizado de conocimiento, pueden incluir tanto conocimiento como reglas para utilizarlo,

pueden estar compuestos de referencias a otros esquemas, pueden ser específicos o generales. "Los esquemas son estructuras de datos para representar conceptos genéricos almacenados en la memoria, aplicables a objetos, situaciones, acontecimientos, secuencias de hechos, acciones y secuencias de acciones".

Los diferentes esquemas de conocimiento que conforman la estructura cognitiva pueden mantener entre sí relaciones de extensión y complejidad diversa. Todas las funciones que hemos atribuido a la estructura cognitiva del alumno en la realización de aprendizajes significativos implican directamente los esquemas de conocimiento: la nueva información aprendida se almacena en la memoria mediante su incorporación y vinculación a un esquema o más. El recuerdo de los aprendizajes previos queda modificado por la construcción de nuevos esquemas: la memoria es, pues, constructiva; los esquemas pueden distorsionar la nueva información y forzarla a acomodarla a sus exigencias; los esquemas permiten hacer inferencias en nuevas situaciones. Aprender a evaluar y a modificar los propios esquemas de conocimiento es un de los componentes esenciales del aprender a aprender.

11) La modificación de los esquemas de conocimiento del alumno es el objetivo de la educación escolar. Inspirándonos en el modelo de equilibrio de les estructuras cognitivas de Piaget, podemos caracterizar la modificación de los esquemas de conocimiento en el contexto de la educación escolar como un proceso de equilibrio inicial desequilibrio, reequilibrio posterior.

El primer paso para conseguir que el alumno realice un aprendizaje significativo consiste en romper el equilibrio inicial de sus esquemas respecto al nuevo contenido de aprendizaje. Además de conseguir que el alumno se desequilibre, se conciencie y esté motivado para superar el estado de desequilibrio, a fin de que el aprendizaje sea significativo. Es necesario también que pueda reequilibrarse modificando adecuadamente sus esquemas o construyendo unos nuevos.

12) Estos principios e ideas configuran la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza. El constructivismo no es una teoría psicológica en sentido estricto, ni tampoco una teoría psicopedagógica que nos dé una

explicación completa, precisa y contrastada empíricamente de como aprenden los alumnos y de la que pueda resultar prescripciones infalibles sobre como se ha de proceder para enseñarlos mejor. Desgraciadamente, ni la psicología, ni la psicología de la educación ni la psicopedagogía ni las didácticas no han asumido todavía este alto nivel de desarrollo y de elaboración.

Hay, no obstante, diversas teorías, tanto en el ámbito del estudio de los procesos psíquicos como en el ámbito del estudio de los procesos escolares de enseñanza y aprendizaje, que comparten principios o postulados constructivistas y que coinciden en señalar que el desarrollo y el aprendizaje humanos son básicamente el resultado de un proceso de construcción, que el hecho humano no se puede entender como el desplegamiento de un programa inscrito en el código genético ni tampoco como el resultado de una acumulación y absorción de experiencias. Somos una cosa y la otra, y somos mucho más, ya que aquello que nos convierte en personas son, precisamente las construcciones que somos capaces de hacer a partir de estos ingredientes básicos.

Así, no obstante, estas teorías a menudo proporcionan explicaciones e incluso, descripciones, sensiblemente diferentes y a veces contrapuestas del qué y el cómo de los procesos de construcción. Y no solamente esto, sino que, además son teorías parciales que centran la atención en determinados aspectos o factores del desarrollo y del aprendizaje, en detrimento de otras. Algunos ejemplos bien conocidos, las explicaciones del desarrollo y el aprendizaje de Wallon, Piaget, Vigotsky, Ausubel, Bruner y de una buena parte de teóricos del procesamiento de la información pueden calificarse, en muchos aspectos, de constructivistas. Así mismo, discrepan en muchos puntos y ninguna proporciona, por ella misma, una visión integradora del desarrollo y de los aprendizajes humanos suficientemente satisfactoria.

En la adopción de la concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza como uno de los rasgos característicos del modelo que inspira el planteamiento Curricular de la Reforma ha habido una sensibilidad especial por este estado de las cosas. Se ha intentado reflejar la convergencia de unas ideas, fuerzas o

principios básicos, de unos enfoques y de unos autores que, en principio, se sitúan en encuadres teóricos diferentes. Se ha querido también huir de dogmatismo y de reduccionismos, aceptando la posibilidad de interpretaciones diversas, pero, igualmente legítimas, de los principios constructivistas. Se ha intentado también, repensar y resituar estos principios que, a menudo, han aparecido en contextos de investigación estrictamente psicológicos, teniendo en cuenta las características propias y específicas de la educación escolar

La Didáctica

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm

Con formato: Espacio Después: 0 pto

"Quintiliano recomendaba ya en la antigüedad: lo que primero se debe evitar es que odie el estudio quien todavía no es capaz de amarlo y que, una vez gustado su amargor, continúe temiéndolo después de la tierna edad."Con frecuencia, lo que ciertos maestros están consiguiendo es que los alumnos detesten la materia (y mucho más si la hacen tan complicada), precisamente por no cuidarse del método. De una enseñanza sin método apropiado, no pueden llevar los alumnos más que nociones inconexas, fragmentarias y mal asimiladas, además de una aversión generalizada contra una asignatura mal aprendida y contra un profesor que les ha enseñado mal; los frutos inevitables de la incapacidad didáctica de esos profesores serán la frustración, un sentimiento de inferioridad y la falta de amor a la ciencia.

La educación que propugna la Reforma Curricular en nuestro país necesita que el maestro se adentre en el campo del conocimiento y la utilización de la metodología adecuada a cada circunstancia educativa que se da en el aula, que esta sea una herramienta eficaz para que se desenvuelva con suma propiedad en el desarrollo de un proceso educativo participativo, capaz de que posibilite el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser.

Cuando tenemos un objetivo y nos proponemos alcanzarlos, procuramos disciplinar nuestra actividad y afrontamos todos nuestros recursos siguiendo un orden y disposición determinados. Obramos entonces con método, esto es, de manera ordenada y calculada para alcanzar el fin previsto; cada paso y cada movimiento están relacionados con el fin y tiene su razón de ser.

Proceso Didáctico.

Con formato: Espacio Después: 0 pto

La educación para los docentes debe ser concebida como un proceso de formación integral, humanista, un proceso de enseñanza - aprendizaje, cuyo referente histórico constituye el conocimiento de las teorías de aprendizaje. Es importante saber que independientemente del conocimiento de las teorías de aprendizaje, las y los docentes hemos trabajado en función de alguna de estas teorías o de varias de ellas, de manera preferente, a pesar de no podernos ubicar a ciencia cierta en cuál.

El marco conceptual de las teorías de aprendizaje dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje tiene como propósito que las y los educadores manejemos herramientas que nos permitan ejercer un liderazgo educativo con el que se posibilite la formación del individuo con la capacidad de asumir de manera creativa la construcción de una nueva sociedad. La comprensión de los avances psicológicos de las teorías del aprendizaje nos permitirá decidir cual aplicar en el proceso enseñanza - aprendizaje para el logro del mejoramiento de la calidad de la educación.

El proceso de enseñanza - aprendizaje encuentra su justificación en las teorías del aprendizaje. Dichas teorías han confluido en la psicología cognitiva, en la que el enfoque constructivista es la propuesta de aplicación en el contexto educativo. En este marco, el "aprender a aprender" y las estrategias de aprendizaje constituyen un factor de renovación curricular. Esto supone introducir cambios en la dinámica de la clase, donde el docente debe adoptar un rol distinto al que ejercía centrándose en la clase magistral. Investigaciones y autores tienden a coincidir en la importancia que tiene la implicación del alumno para la consecución de los aprendizajes. Por eso se viene utilizando el término "constructivismo" para referirse a los intentos de integración de una serie de puntos de vista que tienen en El constructivismo ha surgido de la psicología de la educación, de la psicología evolutiva y de la psicología cognitiva. Recibe influencias de una serie de teóricos

e investigadores y reúne enfoques y propuestas diferentes, entre los que figuran principalmente J. Piaget y sus teorías de desarrollo cognitivo; D. P. Ausubel y el aprendizaje significativo; J. S. Bruner y el aprendizaje por descubrimiento; L. S. Vigotski y su descripción de la zona de desarrollo próximo; A. Bandura y el aprendizaje social; R. M. Gagné y la teoría del aprendizaje acumulativo; y G. A. Kelly y los constructos personales, entre otros. El constructivismo subraya el papel activo del sujeto de su aprendizaje, apoyándose en los procesos cognitivos relacionados con el procesamiento de la información que provoca un cambio conceptual. El alumno, por tanto, es el principal protagonista de su propio aprendizaje.

-Como se acaba de comentar, la adopción de un enfoque constructivista en educación conduce a una visión del aprendizaje como un proceso de naturaleza esencialmente individual. Los alumnos deben llevar a cabo su propio proceso de construcción de significados y de atribución de sentido sobre los contenidos. Nadie puede hacerlo en su lugar; nadie puede sustraerles esa responsabilidad. De ahí que el aprendizaje debe ser considerado, en buena medida, un proceso individual. Ahora bien, el hecho de considerar el aprendizaje como un proceso de construcción del conocimiento esencialmente individual e interno no implica necesariamente que deba ser también considerado como un proceso solitario. En realidad, en este punto se ve una complementariedad entre lo individual y lo social, apoyado por el argumento de que los significados construidos remiten formas y saberes culturales y las situaciones escolares son ante todo situaciones comunicativas.

-Los significados que han de construir los alumnos sobre los contenidos en el transcurso de las actividades de enseñanza y aprendizaje, han sido construidos previamente por los seres humanos a través de la historia. Los contenidos son una selección de saberes y conocimientos históricamente construidos y culturalmente organizados. Los saberes y conocimientos seleccionados para formar parte de un curriculum se remiten a disciplinas científicas y académicas (filosofía, lengua,

matemática, química, física, biología, geografía, historia, computación, etc.), a saberes prácticos, o a valores éticos, estéticos, sociales o políticos.

2.42 HIPÓOTESIS

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

¿Cómo influye el juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 - 2009?

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm

2.3 VARIABLES

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

2.3.1. Juego estrategia didáctica

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm

2.3.2. Construcción del Aprendizaje

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Interlineado: sencillo

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

~~3.1~~ 3.1 ENFOQUE

La investigación esta realizada bajo el paradigma cualitativo porque busca comprender el problema del juego como estrategia didáctica ~~-~~en su contexto y realidad interna circundante, se trata de investigar la hipótesis planteada,

~~3.2~~ 3.2 MODALIDAD BÁ~~A~~SICA DE LA INVESTIGACIÓ~~O~~N

Se ubica en la **investigación de campo**, porque estudia los hechos en el lugar en la que se producen es decir en la Escuela Fiscal "5 de Junio"~~escuela 5 de junio~~, y obtener información de acuerdo a los objetivos planteados para la investigación.

Es una investigación documental bibliográfica por cuanto su propósito es el de detectar ampliar, criterios de diferentes autores tanto de libros como de periódicos y revistas, así como de INTERNET, que permiten comparar enfoque en relación al tema estudiado.

~~3.3~~ 3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓ~~O~~N

La presente investigación se ubica en la **Descriptiva** porque permite abordar un tema de interés educativo, como es el caso de la problemática encontrada en el primer año de básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" ~~escuela 5 de junio~~ con relación al juego y su incidencia en la construcción del aprendizaje tratándose de un tema de comportamiento del docente en el aula.

~~3.4~~ 3.4 POBLACIÓ~~O~~N Y MUESTRA

La investigación se realizará en la Escuela Fiscal "5 de Junio" ~~escuela 5 de junio~~ con los docentes y niños/as del primer año de educación básica, por ser una población pequeña no se aplicará muestra se aplicará la encuesta a toda la población

- **Alcance:** Escuela Fiscal "5 de Junio"~~Escuela 5 de junio~~

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Interlineado: sencillo
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Derecha, Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm
Con formato: Fuente: Negrita

- **Tiempo:** año lectivo 2.009

- **Elementos:** Primer año de básica

- **Población Total:** 10 docentes

Población	Número	Total	Porcentaje
Docentes	10	10	100%

3.5 ~~3.5.~~ TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

La técnica que se utilizará para la recolección de la información es la Encuesta a través de cuestionarios estructurados según la operacionalización de las variables.

3.6 ~~3.6.~~ 3.6 OPERACIONALIZACIÓ~~Ò~~N DE VARIABLES

Variable Independiente: Juego estrategia didáctica

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnicas Instrumentos
El juego.- es una actividad que ayuda al niño a poner en acción su innato afán exploratorio y su inteligencia potencial y la autoconstrucción.	Actividad Afán exploratorio Procesos cognitivos	Conjunto de acciones realizadas con un fin Búsqueda de nuevas situaciones. Desarrollo del pensamiento y Autoconstrucción	Indique si la practica del juego mejora el comportamiento y las habilidades en los niños y niñas.	Encuestas Cuestionario

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Interlineado: sencillo, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: Negrita
Con formato: Párrafo de lista, Izquierda, Interlineado: sencillo, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Interlineado: sencillo, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Centrado
Tabla con formato
Con formato: Centrado
Con formato: Título 2
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Interlineado: sencillo
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Tabla con formato

Estrategia didáctica.- Es la manera como el profesor selecciona los métodos, técnicas para facilitar los aprendizajes de los estudiantes, mediante la interacción	Métodos Técnicas Actividades	Camino a seguir para alcanzar objetivos. Maneras para realizar actividades educativas. Acciones que se realiza de manera secuencial.	Cree usted que los contenidos alcanzan significado cuando se utiliza el juego en la clase.	

Variable Dependiente: Construcción del Aprendizaje

Concepto	Categoría	Indicadores	Ítems	Técnicas Instrumentos
Los **aprendizajes** son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.	Procesos cognitivos Asimilación de la información Construcción de representaciones mentales significativas.	Percepción de la información y procesamiento Elaboración del aprendizaje. Construcción del conocimiento	Cree usted que los juegos visuales mejoran la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños Usted utiliza los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje Considera importante utilizar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje Utiliza usted el juego en el proceso enseñanza aprendizaje	Encuestas Cuestionario

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Fuente: Times New Roman

Con formato: Fuente: Times New Roman

Tabla con formato

		(conocimientos)		Considera usted que los juegos desarrollan la inteligencia del niño	

~~Concepto~~	~~Categoría~~	~~Indicadores~~	~~Ítems~~	~~Técnicas e Instrumentos~~
~~Los **aprendizajes** son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.~~	~~Procesos cognitivos~~ ~~Asimilación de la información~~ ~~Construcción de representaciones mentales significativas. (conocimientos)~~	~~Percepción de la información y procesamiento~~ ~~Elaboración del aprendizaje.~~ ~~Construcción del conocimiento~~	~~Cree usted que los juegos visuales mejoran la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños~~ ~~Usted utiliza los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje~~ ~~Considera importante utilizar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje~~ ~~Utiliza usted el juego en el proceso enseñanza aprendizaje~~ ~~Considera usted que los juegos desarrollan la inteligencia del niño~~	~~Encuestas~~ ~~Cuestionario~~

Tabla con formato

3.7

3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

Un aspecto muy importante en el proceso de una investigación es el que tiene relación con la obtención de la información, pues de ello dependen la confiabilidad y validez del estudio. Obtener información confiable y válida requiere cuidado y dedicación. Para ello la recolección de la información se llevará a cabo mediante la técnica de la encuesta mediante un cuestionario aplicado a los docentes.

3.8. 3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de la información se seguirán los siguientes pasos:

- Obtener la información de la población o muestra objeto de la investigación.
-
- Definir las variables o los criterios para ordenar los datos obtenidos.
-
- Definir las herramientas para el procesamiento de datos.

Para lograr todo esto se usarán las siguientes herramientas:

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Título 2, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Primera línea: 0 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,25 cm

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Sangría francesa: 0,75 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Punto de tabulación: 1,25 cm, Lista con tabulaciones + No en 1,27 cm

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,25 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,25 cm, Interlineado: 1,5 líneas

- Tabulación de datos obtenidos mediante encuestas.
-
- Representación gráfica de los resultados obtenidos.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Sangría francesa: 0,75 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Punto de tabulación: 1,25 cm, Lista con tabulaciones + No en 1,27 cm

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Con formato: Título 2, Izquierda

Con formato: Fuente: 12 pto

Pregunta Nº 1

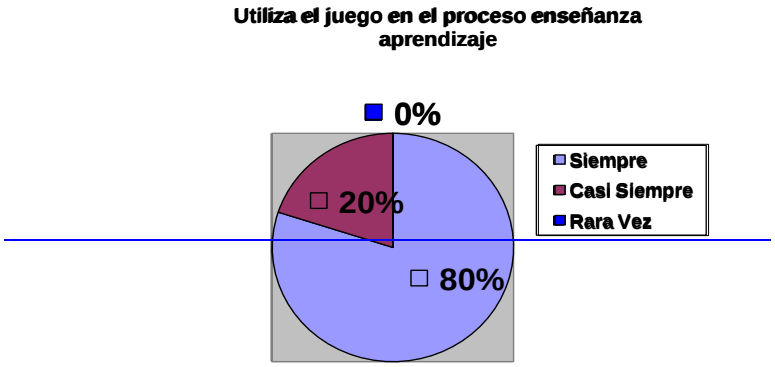
¿Utiliza usted el juego en el proceso enseñanza aprendizaje?

Con formato: Fuente: Negrita

Cuadro de resultados N. 1

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	80%
Casi Siempre	2	20%
Rara Vez	0	0

Gráfico N. 1



Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Centrado

Tabla con formato

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

-Análisis e Interpretación

Del análisis de la pregunta 1 se obtiene como resultado que el 80% de docentes siempre utiliza el juego en el proceso enseñanza aprendizaje de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la ciudad de Ambato, el 20% de docentes casi siempre utiliza el juego, mientras que rara vez ninguno, de lo cual se determina que de los docentes encuestados en su gran mayoría responden positivamente.

-Pregunta Nº 2

¿Considera usted que los juegos desarrollan la inteligencia del niño?

-Cuadro de resultados N. 2

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	60
Casi Siempre	4	40
Rara Vez	0	0

Gráfico N. 2

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Tíu, Izquierda, Interlineado: 1,5 líneas

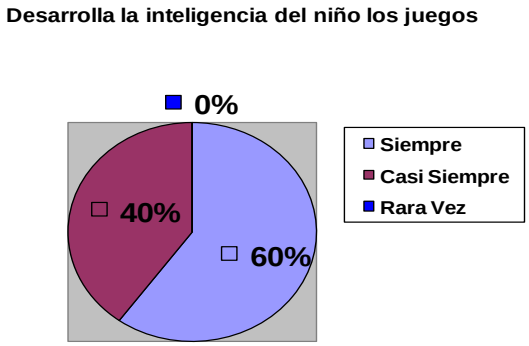
Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: Negrita

Tabla con formato

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2



d.- Análisis e Interpretación

Del análisis de la pregunta 2 se obtiene como resultado que el 60% de docentes SIEMPRE consideran que los juegos desarrollan la inteligencia de los niños de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la Ciudad de Ambato, el 40% de docentes CASI SIEMPRE creen que el juego desarrolla la inteligencia de los niños, y ninguno responde rara vez, lo que quiere decir que están de acuerdo casi en su totalidad con la pregunta planteada de manera positiva.

Pregunta Nº 3

¿Cree usted que los juegos visuales mejoran la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños?

Cuadro de resultados N. 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: 14 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

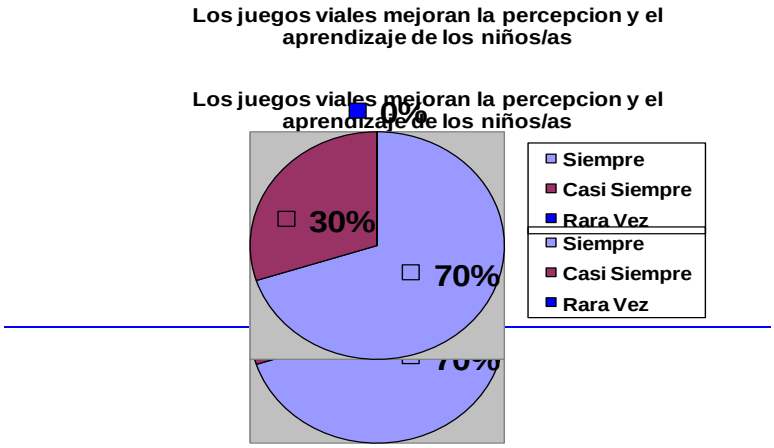
Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: Negrita

Tabla con formato

Siempre	7	70
Casi Siempre	3	30
Rara Vez	0	0

Gráfico N. 3



Análisis e Interpretación

Del análisis de la pregunta 3 se obtiene como resultado que el 70% de docentes SIEMPRE consideran que los juegos visuales mejoran la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la Ciudad de Ambato, el 30% de docentes CASI SIEMPRE creen que el juego visuales mejoran la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños,

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: Negrita

mientras que rara vez no responden ninguno, lo que significa que la mayoría esta de acuerdo con la pregunta planteada.

-Pregunta Nº 4

¿Usted utiliza los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje?

Cuadro de resultados N. 4

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	6	60
Casi Siempre	2	20
Rara Vez	2	20

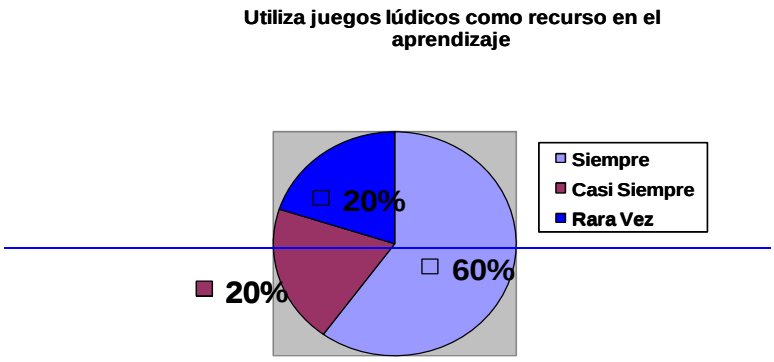
Con formato: Fuente: Negrita

Tabla con formato

Gráfico N. 4

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas



Análisis e Interpretación

Con formato: Fuente: Negrita

Del análisis de la pregunta 4 se obtiene como resultado que el 60% de docentes SIEMPRE utilizan los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje de los niós/as del primer año de básica de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la Ciudad de Ambato, el 20% de docentes CASI SIEMPRE utilizan los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje, mientras que el 20% restante RARA VEZ utilizan los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje, lo que quiere decir que la mayor parte dan una respuesta favorable.

Pregunta Nº 5

¿Considera importante utilizar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje?

Cuadro de resultados N. 5

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

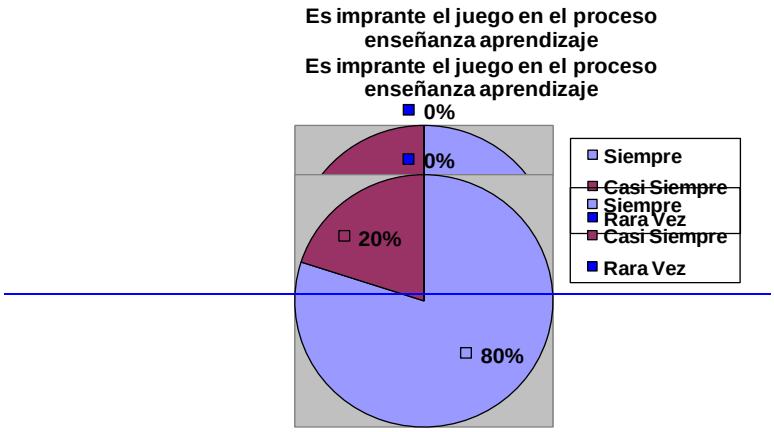
Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	8	80
Casi Siempre	2	20
Rara Vez	0	0

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Centrado

Tabla con formato

Gráfico N. 5



d.- Análisis e Interpretación

Del análisis de la pregunta 5 se obtiene como resultado que el 80% de docentes SIEMPRE consideran importante utilizar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje, –el 20% de docentes CASI SIEMPRE–, mientras que ninguno responde en rara vez, de lo cual se puede indicar que la mayoría de docentes indican estar de acuerdo con que el juego es importante utilizar en el proceso enseñanza aprendizaje.

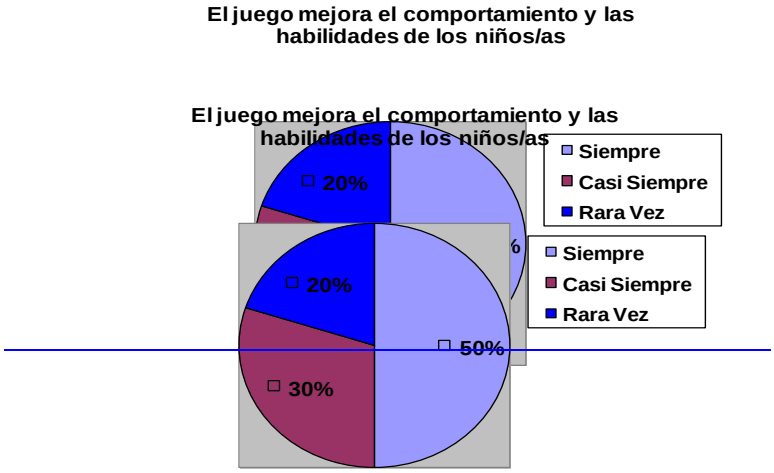
Pregunta Nº 6

¿Indique si la práctica del juego mejora el comportamiento y las habilidades, en los niños y niñas?

Cuadro de resultados N. 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	50
Casi Siempre	3	30
Rara Vez	2	20

Gráfico N. 6



Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: Negrita
Con formato: Fuente: Negrita
Tabla con formato
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: 12 pto

Análisis e Interpretación

Con formato: Fuente: Negrita

Del análisis de la pregunta 6 se obtiene como resultado que el 50% de docentes SIEMPRE consideran que la práctica del juego mejora el comportamiento y las habilidades en los niños y niñas de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la Ciudad de Ambato, el 30% de docentes CASI SIEMPRE y el 20% RARA VEZ. Lo que significa que los docentes en su gran mayoría están de acuerdo con la pregunta planteada.

Pregunta Nº 7

¿Cree usted que los contenidos alcanzan significado cuando se utiliza el juego en la clase?

Cuadro de resultados N. 7

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	40
Casi Siempre	6	60
Rara Vez	0	0

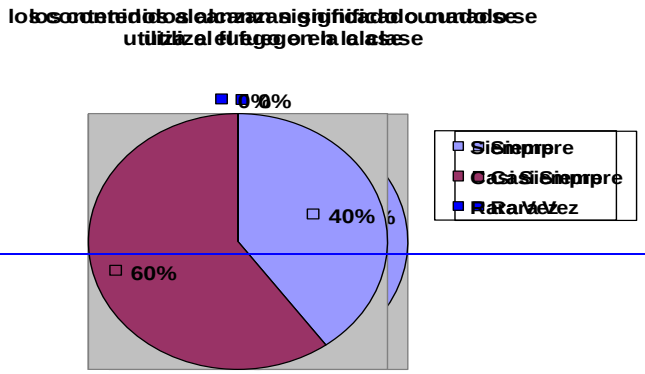
Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Centrado

Tabla con formato

Con formato: Fuente: Negrita

c.- Gráfico N. 7



Análisis e Interpretación

Del análisis de la pregunta 7 se obtiene como resultado que el 40% de docentes SIEMPRE cree que los contenidos alcanzan significado cuando se utiliza el juego en clase el 60% de docentes CASI SIEMPRE, mientras que RARA VEZ ninguno, lo que quiere decir que un buen porcentaje de encuestador podrían aseverar que la respuesta es positiva en relación a la respuesta.

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: Negrita

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Del análisis realizado se puede concluir que:
  -Se debe utilizar por parte de las docentes el juego en el proceso enseñanza aprendizaje.

- El juego desarrolla la inteligencia de los niños/as por lo que se hace necesario implementar procesos que ayude a este fin.

- Es necesario que se implemente los juegos visuales en las actividades escolares para mejorar la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la Ciudad de Ambato,

- Es importante que se utilicen los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje de los niños/as,

- Se hace necesario realizar actividades lúdicas para mejorar el comportamiento y las habilidades de los niños y niñas de la Escuela fiscal "5 de Junio" de la Ciudad de Ambato,

5.2 RECOMENDACIONES

- Orientar a las docentes sobre la utilización del juego como estrategia didáctica.

Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Izquierda, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2
Con formato: Título 2, Izquierda
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Izquierda
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Título 2
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,74 cm
Con formato: Título 2
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm, Sin viñetas ni numeración

- Utilizar el juego para la construcción del aprendizaje.
-
- Elaborar una propuesta la misma que debe servir para futuras investigaciones.

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm, Sangría francesa: 0,75 cm

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda

~~CAPITULO VI~~

~~MARCO ADMINITRATIVO.~~

Con formato: Interlineado: sencillo

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda

Con formato: Título 2

~~6.1. RECURSOS~~

~~6.1.1. INSTITUCIONALES~~

Con formato: Espacio Después: 0 pto

~~Escuela 5 de junio educación básica.~~

~~Universidad Técnica de Ambato.~~

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,75 cm, Espacio Después: 0 pto, Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,75 cm, Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Espacio Después: 0 pto

~~6.1.2. HUMANOS~~

- ~~Investigadora~~
- ~~Tutora del proyecto de tesis~~
- ~~Directora y personal docente de la escuela 5 de junio de Ambato.~~

Con formato: Espacio Después: 0 pto

~~6.1.3. MATERIALES~~

- ~~Hojas de papel bond~~
- ~~Equipos de oficina~~
- ~~Computadora~~
- ~~Textos de consulta~~

Con formato: Espacio Después: 0 pto

~~6.1.4. PRESUPUESTO~~

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Justificado, Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Interlineado: 1,5 líneas

	~~TOTAL~~

COSTOS / RUBROS	
- Hojas de papel bond	20 USD
- Equipos de oficina	20 USD
- Trascripción	50 USD
- Textos de consulta	200
- Mantenimiento, suministros	30
Otros	40
Total	**360**

4.2 CRONOGRAMA

TIEMPO / ACTIVIDADES	ENE	FEB	MAR	ABR.	MAY
Planificación de la investigación	XX				
Elaborar documentos para iniciar la investigación		XX			
Presentación del tema del proyecto			XX		
Aprobación del tema del proyecto			XX		
Recopilación bibliográfica			XX		
Elaboración del marco teórico				XX	
Recopilación de información				XX	
Redacción del informe final					XXXX
Transcripción del informe final					XX
Presentación del informe final					XX

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Justificado, Interlineado: 1,5 líneas

Tabla con formato

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

TÍTULO DE LA PROPUESTA

"DISEÑO DE JUEGOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "5 DE JUNIO" ~~ESCUELA 5 DE JUNIO~~ DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009.

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución ESCUELA FISCAL "5 DE JUNIO" ~~ESCUELA 5 DE JUNIO~~ DE AMBATO

Responsable: Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

Dirección: Cádiz y Vigo

Parroquia: La Matriz

Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Izquierda
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Izquierda
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2
Con formato: Fuente: Negrita
Con formato: Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm
Con formato: Fuente: Sin Negrita

Provincia: Tungurahua.

Ciudad: Ambato.

Modalidad: Presencial.

Año: 2009.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Con los resultados obtenidos en la investigación podemos determinar que se hace necesario entregar a los docentes diversos juegos que ayude a desarrollar en los niños/as el aprendizaje, partiendo de hechos significativos que permitan al niño desarrollar su inteligencia, con el fin de solucionar el problema encontrado en la institución referida.

Las conclusiones y recomendaciones nos permite determinar los objetivos y estrategias válidas para implementar la propuesta, así como seguir de manera secuencial un plan que permita la comprensión clara de su aplicación en el proceso educativo, considerando que al aplicar el juego en las actividades escolares lograríamos tener alumnos motivados e inteligentes.

Por lo que nuestra intención basada en el mejoramiento cualitativo de la educación en el nivel Pre escolar se sustenta en los limitantes encontrados, entre los cuales está la necesidad de entregar a las docentes un apoyo metodológico para mejorar procesos didácticos.

El juego considerado como una herramienta fundamental en la acción docente y teniendo como antecedentes los resultados de la investigación se realiza la propuesta siguiente, la misma que se le aplicará en la Escuela Fiscal "5 de Junio" ~~escuela Cinco de Junio~~ en el primer año de educación básica.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

En la actualidad el tema educativo ha cobrado interés en todos los sectores de la sociedad, por ello es imprescindible que las docentes apoyen su actividad en nuevas propuestas educativas contemporáneas.

La Reforma Curricular vigente prioriza el desarrollo de la inteligencia por ello la inserción en el currículo educativo de estrategias diversas como el juego determinará un mejoramiento en la relación docente dicente así como también el aprendizaje se desarrollará con más efectividad.

Por lo que la siguiente propuesta "Diseño de juegos para la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" ~~escuela 5 de Junio~~ de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009 Se hace necesario implementar.

La aplicación de la misma ayudará a que las docentes cuenten con un documento que ayude a su trabajo en el proceso educativo, siendo uno de los objetivos el apoyar el desarrollo de habilidades creativas, comunicativas, desarrollar sus destrezas como la curiosidad, la observación, la investigación, la manipulación correcta de los instrumentos y el descubrimiento del por qué de los fenómenos.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 OBJETIVO GENERAL

"Diseñar Juegos que permitan la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" ~~escuela Cinco de Junio~~ de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009

6.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Con formato: Título 2, Interlineado: sencillo

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

Con formato: Izquierda, Interlineado: sencillo

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto

Con formato: Punto de tabulación: 0,25 cm, Izquierda

- Proponer juegos que desarrollen destrezas mentales en los niños/as de Primer año de la Escuela Fiscal "5 de Junio" ~~escuela Cinco de Junio~~.
-
- Enlistar juegos que ayuden al desarrollo de valores, motricidad, a través de una secuencia lógica.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

Esta propuesta es muy factible de realizarla –porque se cuenta con los medios necesarios para su implementación –y, sobre todo cuento con el –apoyo de las docentes y autoridad de la institución

6.6 FUNDAMENTACIÓN

El juego instrumento de ~~construccion~~construcción del aprendizaje

Si usted añade a las actividades escolares cotidianas, en primer lugar, el ingrediente -básico de la planificación, una gran porción de participación activa de sus estudiantes, unido a un conocimiento interesante, a recursos materiales adecuados, junto a reglas claras, esta usando el juego como metodología en el aula.

Todo es cuestión de pensar: ¿Cómo planifico mi clase para que mis alumnos aprendan –un conocimiento, un procedimiento de manera lúdica, activa, festiva e interesante?

¿Que recursos puedo usar? Rompecabezas, dados, cuentos, masas, colores, pintura, recortes, comida, mi propio cuerpo, música, etc.

¿Qué conocimiento elijo? ¿Cuál de los temas que me presenta una disciplina permite que el niño construya sus conocimientos y sus conceptos de manera amplia, significativa y vigente?

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm, Sangría francesa: 0,5 cm

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm, Sangría francesa: 0,5 cm, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm, Sangría francesa: 0,5 cm

Con formato: Español (Ecuador)

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Justificado

Con formato: Espacio Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm, Espacio Después: 0 pto

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm

¿Cómo diseño los momentos didácticos de mi clase? ¿De qué manera activo los conocimientos previos de mis estudiantes? ¿Cómo los entusiasmo en el tema aprendizaje? ¿Cómo desarrollo el proceso aprendizaje? ¿Qué recursos uso en el desarrollo? ¿Qué actividades- juego diseño?, ¿Cómo consolido refuerzo y evalúo?

Todo puede convertirlo en juego, pero entonces, **¿qué no es juego?** No es juego cuando una actividad va más allá del tiempo de atención que un niño pueda sostener, no es juego cuando todo se da hecho, cuando no se deja pensar cuando no se da alas a la imaginación, cuando las reglas son impuestas y poco claras, cuando el niño solo esta sentado, cuando la actividad es monótona y rutinaria, cuando debe pasarse horas frente a un papel, cuando el profesor impone lo que hay que aprender , lo que hay que hacer para aprender, recurso que hay que usar. No es juego si debo pasar solo entre cuatro paredes, si el lenguaje del maestro es directivo, aburrido, impositivo. No es juego si el profesor usa una evaluación que no permita un proceso, ni la participación de una reflexión sobre el mismo. No es juego cuando hay miedo, cuando hay susto, cuando las profesoras o profesores parecen almidonadas, con tacos altos, no se ríen, no se mueven, cuando el niño no puede expresarse, ni interactuar con sus compañeros u otras personas. No es juego cuando el niño no puede oler, ver, sentir ni pensar el aprendizaje .no es juego cuando los recursos están bien guardados en los estantes y nunca están al alcance porque "se pueden romper" o porque el docente esta tan cómodo que no usa mas que el recurso voz, papel. Todo eso no es juego.

Las concepciones sobre el aprendizaje

-y sobre los roles que deben adoptar los estudiantes en estos procesos han evolucionado desde considerar el aprendizaje como una adquisición de respuestas automáticas (adiestramiento) o adquisición y reproducción de datos informativos (transmitidos por un profesor) a ser entendido como una construcción o representación mental (personal y a la vez colectiva, negociada socialmente) de significados (el estudiante es un procesador activo de la información con la que genera conocimientos que le permiten conocer y transformar la realidad además

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Con formato: Fuente: Sin Negrita

de desarrollar sus capacidades). En cualquier caso hoy en día aprender es más complejo que el mero recuerdo, no significa ya solamente **memorizar** la información, es necesario también:

- **Conocer la información disponible y seleccionarla** (hay mucha a nuestro alcance: libros, TV, prensa, Internet...) en función de las necesidades del momento.

- **Analizarla y organizarla; interpretarla y comprenderla.**

- **Sintetizar** los nuevos conocimientos e integrarlos con los saberes previos para lograr su "apropiación" e integración en los esquemas de conocimiento de cada uno.

- **Aplicarla.** Considerar relaciones con situaciones conocidas y posibles aplicaciones. En algunos casos valorarla, evaluarla.

***Lo que se corresponde con los* 6 niveles básicos de objetivos según su complejidad cognitiva que considera *Bloom*: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.**

El aprendizaje siempre implica:

✓ Una **recepción de datos**, que supone un reconocimiento y una elaboración semántico-sintáctica de los elementos del mensaje (palabras, iconos, sonido) donde cada sistema simbólico exige la puesta en juego actividades mentales distintas: los textos activan las competencias lingüísticas, las imágenes las competencias perceptivas y espaciales, etc.

✓ .

Con formato: Sangría: Sangría francesa: 0,25 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Punto de tabulación: 1,5 cm, Izquierda

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

- La **comprensión de la información** recibida por parte del estudiante que, a partir de sus conocimientos anteriores (con los que establecen conexiones sustanciales), sus intereses (que dan sentido para ellos a este proceso) y sus habilidades cognitivas, analizan, organizan y transforman (tienen un papel activo) la información recibida para elaborar conocimientos.

- Una **retención a largo plazo** de esta información y de los conocimientos asociados que se hayan elaborado.

- La **transferencia** del conocimiento a nuevas situaciones para resolver con su concurso las preguntas y problemas que se plateen.

Para que se puedan realizar aprendizajes son necesarios tres **factores básicos:**

- **Inteligencia y otras capacidades, y conocimientos previos** (poder aprender): para aprender nuevas cosas hay que estar en condiciones de hacerlo, se debe disponer de las capacidades cognitivas necesarias para ello (atención, proceso...) y de los conocimientos previos imprescindibles para construir sobre ellos los nuevos aprendizajes. También es necesario poder acceder a la información necesaria.

- **Motivación** (querer aprender): para que una persona realice un determinado aprendizaje es necesario que movilice y dirija en una dirección determinada energía para que las neuronas realicen nuevas conexiones entre ellas.

La motivación dependerá de múltiples factores personales (personalidad, fuerza de voluntad...), familiares, sociales y del contexto en el que se realiza el estudio (métodos de enseñanza, profesorado...).

Además, los estudiantes que se implican en los aprendizajes son más capaces de definir sus objetivos formativos, organizar sus actividades de aprendizaje y evaluar sus resultados de aprendizaje; se apasionan más por resolver problemas (transfieren el conocimiento de manera creativa) y en comprender y avanzar autónomamente en los aprendizajes durante toda la vida.

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Código de campo cambiado

Con formato: Sin subrayado

- **Experiencia** (saber aprender): los nuevos aprendizajes se van construyendo a partir de los aprendizajes anteriores y requieren ciertos hábitos y la utilización de determinados instrumentos y técnicas de estudio.
- **Instrumentales básicas:** observación, lectura, escritura.
- **Repetitivas (memorizando):** copiar, recitar, adquisición de habilidades de procedimiento.
- **De comprensión:** vocabulario, estructuras sintácticas.
- **Elaborativas (relacionando la nueva información con la anterior):** subrayar, completar frases, resumir, esquematizar, elaborar diagramas y mapas conceptuales, seleccionar, organizar.
- **Exploratorias:** explorar, experimentar.
- De aplicación de conocimientos a nuevas situaciones, creación.
- **Regulativas(metacognición):** analizando y reflexionando sobre los propios procesos cognitivos

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sin viñetas ni numeración

Los principios del aprendizaje

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

- Las bases del aprendizaje: poder (capacidad), saber (experiencia), querer (motivación).
- Información adecuada
- Motivación

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

- **Ley del *ejercicio*:** cuanto más se practica y repite lo aprendido, más se consolida.
- **Ley de la intensidad:** se aprende mejor con las experiencias fuertes e intensas que con las débiles.
- **Ley de la multisensorialidad:** cuantos más sentidos (vista, oído...) se impliquen en los aprendizajes, éstos serán más consistentes y duraderos.
- **Ley del efecto:** las personas tendemos a repetir las conductas satisfactorias y a evitar las desagradables.
- **Ley de la extinción:** los aprendizajes que no se evocan en mucho tiempo, tienden a extinguirse.
- **Ley de la resistencia al cambio:** los aprendizajes que implican cambios en nuestros hábitos y pautas de conducta se perciben como amenazadores y resulta difícil consolidarlos.
- **Ley de la transferencia:** los aprendizajes realizados son transferibles a nuevas situaciones.
- **ley de la novedad:** las cuestiones novedosas se aprenden mejor que las rutinarias y aburridas.
- **Ley de la prioridad:** las primeras impresiones suelen ser más duraderas.
- **Ley de la autoestima:** las personas con un buen concepto sobre sus capacidades, aprenden con más facilidad.

Factores que favorecen los aprendizajes.

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

- Motivación.

- Actividad: "para comprender una cosa, lo mejor es hacer algo con ella, tratar de cambiarla...". Equilibrar las clases magistrales con otras actividades.

- Actividades significativas, actividades relacionadas con problemáticas relevantes para. los estudiantes.

- Actividades estructuradas, por ejemplo resolución de problemas estructurados.

- Contextualizadas en el entorno personal y social de los estudiantes.

- Que faciliten un aprendizaje constructivo, asociando los nuevos contenidos a los conocimientos anteriores: cuando los nuevos conocimientos originan un conflicto con los esquemas cognitivos previos, se hace necesaria una reestructuración conciliadora que lleva a un nuevo equilibrio con unos esquemas más flexibles y complejos.

- Control de la actividad: el alumno se siente protagonista, controla la actividad, es consciente de su estilo de aprendizaje y de sus procesos de aprendizaje, construye sus estrategias y recursos.

- Colaborativas. Investigaciones y otras actividades en grupo (con aceptación de responsabilidades, discusión en pequeño grupo, negociación...) que permitan explorar nuevos conocimientos, estimulen el desarrollo del pensamiento de orden superior, la aplicación y reflexión del propio conocimiento, compartir el conocimiento con los demás considerar la diversidad como un valor... Los estudiantes aprenden mejor cuando deben tomar decisiones sobre su experiencia educativa en el contexto de una secuencia de aprendizaje organizada y en situaciones que exijan la colaboración para alcanzar un objetivo común.

Con formato: Sangría: Izquierda: 2,54 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Párrafo de lista, Izquierda, Interlineado: sencillo, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Al respecto, ***Sancho*** destaca que las personas aprendemos cuando:

- Nos implicamos en temas, problemas y actividades que tienen relación con nuestros intereses y preocupaciones.
- Relacionamos lo que aprendemos con nuestras experiencias en la vida diaria.
- -Encontramos relaciones entre temas de estudio y áreas de interés personal.
- Trabajamos en contextos de colaboración.
- Nos involucramos en procesos de investigación.
- Exploramos cuestiones y problemas desconocidos para nosotros.
- Reflexionamos o evaluamos nuestro propio proceso de aprendizaje.
- Nos enfrentamos a situaciones de aprendizaje problemáticas.
- Descubrimos que podemos entender y comunicar mejor cosas, acontecimientos y fenómenos.

A veces los estudiantes no aprenden porque no están motivados y por ello no estudian, pero otras veces no están motivados precisamente porque no aprenden, ya que utilizan estrategias de aprendizaje inadecuadas que les impiden experimentar la sensación de "saber que se sabe aprender" (de gran poder motivador). A hay alumnos que solamente utilizan estrategias de memorización (de conceptos, modelos de problemas...) en vez de intentar comprender la información y elaborar conocimiento, buscar relaciones entre los conceptos y con otros conocimientos anteriores, organizar el conocimiento alrededor de conceptos importantes, pensar en contextos en los que pueda ser transferible, aplicar los nuevos conocimientos a situaciones prácticas...

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto

6.78. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO

FASES	METAS	ACTIVIDADES	RECURSOS	TIEMPO	RESPONSABLES	RESULTADOS
Sensibilización	Sensibilizar a los docentes a cerca de la necesidad de usar el juego para construir el aprendizaje.	Socialización entre los docentes	Humanos Materiales	24 de Sept. del 2009	Facilitadora	Docentes motivados
Capacitación	Capacitar al personal docente sobre la utilización de los juegos en el proceso educativo	Disertación de los pasos a seguir en el uso de juego	Humanos Materiales	Del 10 al14 de oct. 2009	Facilitadora	Docentes capacitados para la utilización de los títeres.
Ejecución	Aplicación de los juegos en el proceso educativo	Aplicación técnica de los diferentes juegos	Humanos Materiales	De oct. a junio del 2009	Autoridades y docentes	Los docentes aplican dentro del aula
Evaluación	Docentes y estudiantes, utilizan el juego en el inter aprendizaje	Observación y diálogo permanente con autoridades, docentes y estudiantes	Humanos Materiales	Durante el año lectivo 2009	Autoridades	Docentes utilizando los diferentes juegos.

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Ajustar espacio entre texto latino y asiático, Ajustar espacio entre texto asiático y números

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Centrado

Tabla con formato

6.~~9~~8 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÒN

La propuesta será evaluada en el proceso de su aplicación así como al final de cada una de las unidades temáticas y además se verificará en el desarrollo de destrezas de los niños/as, con la participación directa de la persona que realiza el presente trabajo de investigación. Los resultados serán comparados, analizados y se irá efectuando cambios a la presente propuesta.

"DISEÑO DE JUEGOS QUE PERMITEN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '~~CINCO~~ 5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009

EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURAL CIENTÍ~~I~~FICA

✓ **Objetivo de los juegos de inteligencia natural científica**

✓

La inteligencia natural comprende las habilidades que usa un científico para hacer sus descubrimientos. El objetivo es jugar hacer científicos y desarrollar destrezas como curiosidad, la observación, la investigación, la manipulación correcta de los instrumentos y el descubrimiento del por qué de los fenómenos.

✓ **Recursos**

Algunos recursos están en el medio, otros pueden ser adquiridos en las ferreterías.

Ejemplos

Construyo un vibráfono

Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Sangría: Primera línea: 0 cm, Espacio Después: 0 pto
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Izquierda
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Centrado, Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm, Interlineado: Múltiple 1,15 lín., Sin viñetas ni numeración
Con formato: Sangría: Izquierda: 0,63 cm
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Sangría: Primera línea: 0,5 cm
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.
Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Mi profesora me pide que traiga de mi casa un armador, piola y algunos utensilios como una cuchar, una tapa etc.

Cuelgo estos utensilios de la percha y juego a tocar una tonada. Descubro: ¿Qué objeto produce un sonido más agudo?

Todos los materiales empleados serán supervisados por un adulto con el fin de evitar accidentes.

Juego~~s~~ P~~p~~opulares V~~v~~erbales

Juegos para los mas pequeñitos

Ideas para las guarderías, su objetivo consiste en lograr que los niños reconozcan su existencia; son un poderoso estimulo perceptivo. Son juegos sencillos, ingenuos su existencia, pero que establecen un íntimo contacto del niño con quien los activa.

Ejemplo:

Para enseñarles las partes de la cara

Éste es el ojo bonito (Ojo izquierdo)
Este es su hermanito (Ojo derecho)
Ésta es la orejita bonito (Oreja izquierdo)
Ésta es su hermanito (Oreja derecho)
Ésta es la iglesia (boca)
Y esta la campanita, (lengua)
que hace din, don, din, don

El juego y el desarrollo de la inteligencia plástica

Objetivo de los juegos de inteligencia plástica

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Centrado

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Interlineado: Múltiple 1,15 lín., Sin viñetas ni numeración

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Centrado

Con formato: Centrado

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Sin viñetas ni numeración

Dibujar, pintar, hacer collage, modelar, cortar, trozar, doblar papel, bordar, tejer son destrezas que ayudan al desarrollo de la inteligencia plástica. También podemos jugar a leer a grandes pintores y a imitarlo.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

✓ **Recursos**

Pinturas, lápices de colores, crayones, cerámica, masa, todo tipo de papel.

Con formato: Sangría: Primera línea: 0,5 cm

Ejemplo:

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Hacemos esculturas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

La profesora nos pide que nos agrupemos en pareja, cada pareja se enumera del 1 al 2. Los números 1 harán de escultores y los 2, de modelos. Al toque de atención, los artistas deben esculpir la figura de sus compañeros. Finalizada la tarea, hará una exposición de los trabajos.

El juego y el desarrollo de la inteligencia kinestésica

Con formato: Centrado

✓ **Objetivo de los juegos de inteligencia kinestésica**

Saltar, marchar, correr, lanzar, mover las manos y el cuerpo con movimientos libres y dirigidos, danzar, bailar, nadar, expresión corporal son algunas de las actividades lúdicas que desarrollan capacidades físicas, intelectuales y emocionales como la resistencia, el equilibrio, la fuerza, la agilidad, la flexibilidad, la coordinación, el respeto a las reglas y el control del carácter frente –al triunfo –y a la derrota. Para conseguir estas destrezas se puede utilizar el rico y vasto conjuntos –de los juegos populares.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

✓ **Recursos**

Música, tambor, panderetas, silbatos, palitos, maracas, aros, pelotas de lanzar, ula ula, colchonetas, vallas, trampolín, discos etc.

Ejemplo:

Somos Marionetas

Mi profesora me pide que elija a un compañero y forme una pareja. Después debemos numerarnos con 1 y 2.

Niños numero 1: Se suben a una silla, mientras los 2 hacen de marionetas.

Niños numero 2: Somos marionetas, y no podemos movernos hasta que alguien no nos tire de los hilos y nos diga:

Niños numero 1: Mueve tus piernas, mueve tus brazos, toca tu codo, toca tu oreja etc.

El juego y el desarrollo de la inteligencia matemática

✓ **Objetivo de los juegos de inteligencia matemática**

Por su alto contenido de abstracción la Matemática es una disciplina que debe ser presentada a los niños en la educación básicas, mediante actividades lúdicas – concretas, que permitan a los niños, por medio de la observación directa, la manipulación y la construcción de objetos, elaborar sus primeras nociones y conceptos matemáticos.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Centrado

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Destrezas complejas e importantes para el desarrollo del pensamiento convergente y divergente como: comparar, agrupar, clasificar, ordenar, establecer relaciones entre elementos de un conjunto, desarrollar las nociones intuitiva de cantidad, de patrón, de seriación, correspondencia, conservación de cantidades, geometría, calculo, y resolución de problemas, pueden ser adquiridas mediante el juego.

✓ **Recursos**

Rompecabezas, dados, barajas, domino, cuerpos geométricos, bingo, material de construcción, figuras geométricas planas.

Ejemplo:

Juego de Competencia Numeración Ordinal

Organizar a los niños por grupos para realizar una carrera de velocidad. Al final se premia a los niños según el lugar que ocuparon al termino de la competencia, de esta manera interiorizan lo que es la numeración ordinal.

Juegos de inteligencia Intrapersonal

✓ **Objetivo de los juegos de inteligencia intrapersonal**

Hacer posible que los niños desarrollen su capacidad de introspección y comunicación consigo mismo. Ayuda a procesos de relajación, control nervioso. Desarrolla ~~el~~la autoestima.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

✓ **Recursos**

Los niños, la maestra. Yoga para los niños. Música de relajación

Ejemplo:

Mi Nombre

Mi profesora me pide que escriba acerca de mi nombre. Investigo con mis padres, ¿por qué escogieron mi nombre?, ¿lo escogieron por alguna persona?, si es así, ¿por quién?, ¿Cómo será esa persona? ¿Me gusta o no mi nombre? ¿Por qué si o por qué no? Si me dieran a escoger otro nombre, ¿cual escogería?

El juego y el desarrollo de la inteligencia auditiva y musical

✓ **Objetivo de los juegos musicales**

Hacer posible que el niño desarrolle su oído, su capacidad de escuchar activa y pasiva al iniciarlo en el conocimiento y en la ejecución de instrumentos musicales sencillos; valorar y reconocer la música como medio de expresión del arte, entretenimiento y goce estético. Educar por medio del ritmo, la coordinación, el equilibrio, el sentido de la armonía y demás, el pensamiento sistemático; y facilitar el aprendizaje de la matemática.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Sangría: Primera línea: 0,5 cm, Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Centrado

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

✓ **Recursos**

El niño, su oído, su cuerpo, Canciones infantiles y populares, Instrumentos musicales de percusión, cuerda y viento.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Ejemplo:

Paseo de sonidos

Realizo un paseo de sonidos para descubrir el valor del silencio y distinguir del ruido. Me acuesto, me relajo, y escucho los sonidos a mí alrededor. Disfruto el silencio.

Juegos de inteligencia interpersonal

✓ **Objetivo de los juegos de inteligencia interpersonal**

Con formato: Interlineado: sencillo

Hacer posible que el niño desarrolle su capacidad de relacionarse con los demás y establecer vínculos. Desarrollar el sentido de inclusión, respeto a las diferencias, honestidad y fidelidad.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Punto de tabulación: 0,5 cm, Izquierda

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

✓ **Recursos**

Los niños, la profesora, los trabajadores y toda la comunidad activa.

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm

Ejemplo:

Mis zapatos cuentan cosas

Mi profesora nos pide que hagamos hablar a nuestros zapatos. Nos sentamos en círculo con mis compañeros y hacemos un juego con base a las siguientes preguntas: (desde el punto de visto del zapato) ¿Cómo es la persona que calza estos zapatos?, ¿Cómo ellos me ayudan a hacer las cosas que quiero hacer? ¿Cómo me gustaría que me cuide?

COPLAS

1. Coplas para aprender el nombre de los números
~~1.~~

A la una, a las dos, a las tres
un bonito conejo café,
A las cuatro, a las cinco y a las seis
el mismo que vino, se fue.

2. Coplas para aprender el nombre de las vocales
~~2.~~

A, a, a, ahí viene mi mamá.
E, e, e, el chivo hace mee.
I, i, i, con mi papi reí.
O, o, o, María ya comió.
U, u, u, la vaca hace muuu.

3. Coplas para aprender el nombre de los colores

Roja es la sangre,
rojo el corazón,
rojos son los labios
de mamá –amor.

4. Coplas para aprender el nombre de los animales

Cinco lobitos
tiene la loba,

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: sencillo

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Título 2, Izquierda

Con formato: Interlineado: sencillo

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,25 cm, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Centrado

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Centrado

llancos y negros
tras de la escoba.

5. Coplas para aprender el nombre de los días de la semana

Buenos días, lunes
Cómo estás, martes.
Bien no más, miércoles.
Dile al jueves
que venga el viernes
A almorzar el sábado
En el salón del domingo

RONDAS

La ronda es una canción en movimiento cuyo objetivo es transmitir al niño el concepto de asociación, ligazón de afinidades y poder. Al ritmo de la música y de movimientos sincronizado, los niños giran y se mueven mientras repiten versos que hablan sobre las relaciones del ser humano con Dios, con la naturaleza y con sus semejantes.

¿Quién dirá que la carbonerita?
¿Quién dirá que la del carbón?
¿Quién dirá que no soy casada?
¿Quién dirá que no tengo amor?

TRABALENGUAS

Trabalenguas es un juego de palabras para divertir y mejorar el habla lenguaje de los niños. Es muy divertido jugar con los trabalenguas. Es un juego ideal para adquirir rapidez del habla, con precisión y sin equivocarse. Los Trabalenguas, que también son

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Interlineado: 1,5 líneas, Ajustar espacio entre texto latino y asiático, Ajustar espacio entre texto asiático y números

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Punto de tabulación: No en 0,53 cm

llamados destrabalenguas, son útiles para ejercitar y mejorar la forma de hablar de los niños.

Ejemplos:

1. Erre con erre, guitarra;
   erre con erre, carril:
   rápido ruedan los carros,
   rápido el ferrocarril.

2. Tres grandes tigres tragones tragan trigo y se atragantan.

3. El trapero tapa con trapos la tripa del potro.

4. El trapero tapa con trapos la tripa del potro.

5. Pablito clavó un clavito. ¿Qué clavito clavó Pablito?

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Título 2, Sangría: Izquierda: 0 cm, Punto de tabulación: No en 0,25 cm

ADIVINANZAS

Con formato: Título 2, Izquierda, Ninguno, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Las adivinanzas ayudan a estimular la inteligencia de los niños. Es uno de los juegos más ingeniosos y divertidos para disfrutar en familia y entre amiguitos son las adivinanzas. Aparte de lo divertido y entretenido que es, las adivinanzas ayudan al niño a aprender, a asociar ideas y palabras, a aumentar su vocabulario, etc.

Ejemplos

Alto alto como un pino,
pesa menos que un comino.
El humo

Adivina quién soy:
cuanto más lavo,
más sucia voy.
El agua

Tengo patas y no ando, soy plana
y no canto, seme apoyan para
escribir y no te puedo hacer reir.
La mesa

¿Quién es el que bebe por los pies?
El árbol

Todo el mundo lo lleva,
todo el mundo lo tiene,
porque a todos les dan uno
en cuanto al mundo vienen.

El nombre

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Todos me pisan a mí,
pero yo no piso a nadie;
todos preguntan por mí,
yo no pregunto por nadie.
El calle

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Con formato: Interlineado: sencillo

Blanca por dentro,
verde por fuera.
Si quieres que te lo diga
espera.

La pera

Mi casa la llevo a cuestas,
tras de mí dejo un sendero,
soy lento de movimientos,
y no le gusto al jardinero.
El caracol

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

Una señorita muy señoreada,
que siempre va en coche
y siempre va mojada
La lengua

Somos muchos hermanitos,
en una sola casa vivimos,
si nos rascan la cabeza
al instante morimos.
Los fósforos

Fui a la feria compré una bella
llegué a la casa

y llorár con ella.
La cebolla

Una casita con dos ventanillas
Si la miras, te pones bizco.
La nariz

CANCIONES INFANTILES

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Punto de tabulación: No en 2,99 cm

Con formato: Título 2, Punto de tabulación: No en 2,99 cm

Con formato: Título 2, Izquierda, Punto de tabulación: No en 2,99 cm

Danza de las vocales.

Salió la a, salió la a, no sé a dónde va.

Salió la a, salió la a, no sé a dónde va...

a comprarle un regalo a mi mamá...

a comprarle un regalo a su mamá....

Salió la e, salió la e, no sé a dónde fue.....
salió la e, salió la e, no sé a dónde fue.....
fui con mi tía Marta a tomar té, ...
fue con su tía Marta a tomar té....

Salió la i, salió la i y yo no la sentí.....
salió la i, salió la i, y yo no la sentí.....
fui a comprar un punto para mi, ...
fue a comprar un puntico para mi....

Salió la o, salió la o, y casi no volvió.....
salió la o, salió la o, y casi no volvió.....
fui a comer tamales...
y engordó.....

Con formato: Interlineado: Múltiple 1,15 lín.

fue a comer tamales y engordó....

Salió la u, salió la u, y qué me dices tú.....
salió la u, salió la u, y qué me dices tú.....
salí en mi bicicleta y llegué al Perú.....
salió en su bicicleta y llegó al Perú....

a, e, i, o, u, a, e...

a, e, i, o, u.....

a, e, i, o, u, i, o...

a, e, i, o, u.....

Tengo una muñeca

Tengo una muñeca
vestida de azul,
con su camisita
y su canesú.

La llevé a paseo,
se me constipó,
la tengo en la cama
con mucho dolor.

Esta mañanita
me dijo el doctor,
que la dé jarabe
con el tenedor.

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho,
y ocho dieciséis.

Brinca la tablita
que ya la brinqué
bríncala tu ahora
que ya me cansé

Esos son los besos
que te voy a dar
para que mejores
y puedas pasear.

JUEGOS INFANTILES

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Punto de tabulación: No en 2,99 cm

Con formato: Título 2, Izquierda, Punto de tabulación: No en 2,99 cm

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

❖ BAILES POR PAREJAS

-**PARTICIPANTES:** Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años.

-Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda.

Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el

grupo, porque favorece las relaciones personales.

❖ **LAS TIJERAS MÁGICAS**

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos.

-**MATERIALES:** tijeras

Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director.

El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas.

Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los

jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.

❖ **CÍRCULOS COLOREADOS**

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

-**PARTICIPANTES:** Más de 10, a partir de 7 años.

-**MATERIALES:** 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón.

Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color.

El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el circulo del color correcto gana un punto para su equipo.

NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.

❖ **LA BATALLA DE LOS GLOBOS**

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

-**PARTICIPANTES:** Más de 10, a partir de 7 años.

-**MATERIALES:** Un globo por participante

-Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm.

-El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revienta el globo queda eliminado.

❖ **ESCONDIENDO MÍ NÚUMERO**

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

MATERIALES: Un lápiz y una hoja por participante, un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

❖ **LA BRUJA DE LOS COLORES**

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Esto es una niña que se va a esconder (esa es la bruja) y los otros se ponen un color, el que ellos quieran. Viene la Bruja y por ejemplo dice: el rojo, y no hay, pues los que tienen el color si no lo hay dicen todos: no hay, por ejemplo dice: el verde, y si lo hay pues el que tiene el color verde sale a correr y tiene que volver a su sitio sin que le dé la niña o el niño que es la Bruja. Si le da la Bruja al niño o a la niña que ha dado se la queda de Bruja

Disposición: Libre. Una Bruja y los participantes nombrados por colores.

Desarrollo: La Bruja dice un color, si algún niño lo tiene, la Bruja persigue al niño. Éste sale corriendo escapando de la Bruja,e intenta volver a su sitio. Si es pillado cambia su rol con la Bruja

❖ LA GALLINA CIEGA

Organización:

Uno se la queda y se le vendará los ojos con un pañuelo. El resto de jugadores se colocan alrededor del que se la queda, formando un corro.

Materiales:

- Una venda para los ojos, que podrá ser un pañuelo.

Juego:

- Se sortea entre los jugadores quien "se la queda" para hacer de gallina ciega.
- Al que "se la queda" se le vendan los ojos y después los jugadores le preguntan:"Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido?" a lo que "el que se la queda" responde: "Una aguja y un dedal". Entonces el resto de jugadores le responde: "dá tres vueltecitas y los encontrarás".
- El que hace de gallinita ciega dá tres vueltas sobre él mismo mientras el resto de jugadores cantan: "Una, dos y tres".
- Después la gallinita ciega avanza con los brazos extendidos intentando tocar a alguno de los otros jugadores, y cuando lo ha hecho, debe adivinar quién es tocándole el pelo, la cabeza, la cara y las manos. Luego dice el nombre del jugador que cree que

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Sangría: Izquierda: 0 cm, Sangría francesa: 0,5 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Punto de tabulación: 0,5 cm, Lista con tabulaciones + No en 1,27 cm

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Sangría: Izquierda: 1,27 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas, Punto de tabulación: 0,5 cm, Lista con tabulaciones + No en 1,27 cm

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas, Punto de tabulación: 0,5 cm, Lista con tabulaciones + No en 1,27 cm

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,5 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

es y si acierta, se cambian los puestos y si no acierta, el resto de jugadores le gritan que ha fallado, siguiendo el juego hasta que acierta.

❖ **DIRECTOR DE ORQUESTA**

Organización:

- Pueden participar tantos jugadores como se desee.
- Uno de los jugadores deberá apartarse lo suficiente de los demás como para no escuchar lo que se esté diciendo. Éstos, que se habrán sentado en el suelo haciendo un círculo, elegirán quién es el director de la orquesta.

Juego:

- El director, al ritmo de una canción, irá haciendo gestos como si tocara diferentes instrumentos de música, y los irá cambiando constantemente.
- El resto de los jugadores le imitarán y cambiarán de instrumento musical cuando lo haga el director de orquesta, lo más rápidamente, para dificultar la identificación de éste.
- A una señal, el jugador que había sido separado del grupo se coloca en el centro del círculo y deberá identificar quién es el director de la orquesta.

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Normal, Izquierda
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: Sin Negrita
Con formato: Normal, Izquierda, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Normal, Izquierda
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: Sin Negrita
Con formato: Normal, Izquierda, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: Sin Negrita
Con formato: Normal, Izquierda, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

- Si lo hace, el que hacía de director de orquesta pasa a ser el jugador separado del grupo, que deberá elegir un nuevo director de orquesta.

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

❖ **AL JARDIN DE LA ALEGRIA**

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Organización:

Los jugadores forman dos filas enfrentadas cara a cara.

Juego:

Una vez formadas las dos filas, los jugadores cantan una canción dando palmas. Mientras los jugadores cantan, uno de ellos se pasea por el centro de arriba abajo y de abajo arriba. Al cantar "¡vamos los dos, los dos...!", el que se pasea elige rápidamente a uno de los jugadores, le coge de la mano y se pasean hasta terminar la canción.

Cuando se inicia el juego de nuevo, el jugador que fue elegido en el juego anterior será el que se pasea por dentro de las filas.

Canción :

Al jardín de la alegría
quiere mi madre que vaya,
a ver si me sale un novio,
el más bonito de España.
¡Vamos los dos, los dos, los dos!

¡Vamos los dos en compañía!
¡Vamos los dos, los dos, los dos,

al jardín de la alegría !

❖ **VEO, VEO**

MATERIAL: ninguno

PARTICIPANTES: ilimitado

REGLAS:

La persona que dirige el juego dice:

- Veo, Veo
- ¿Qué ves?-responden los demás
- Una cosita
- ¿Con qué letrita empieza?
- Con la letrita...

Los demás participantes intentan averiguar el objeto pensado por el director del juego. Si alguno lo consigue, pasa a ser el director del juego y si no, se vuelve a comenzar.

❖ **¡COLOR, COLOR...!**

Edad: a partir de 5 años

Tiempo aproximado: 10 minutos

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Jugadores: 6 o más

Material: ninguno

1. Un jugador "para" y antes de perseguir a los demás, dice en voz alta "color, color...¡verde!", por ejemplo.

~~1.~~

2. Todos los jugadores correrán a buscar algo verde para tocarlo mientras el que para los persigue intentando atraparlos.

~~2.~~

3. En el momento en que un jugador toca algo del color elegido queda a salvo y no puede ser tocado mientras permanezca así.

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Párrafo de lista, Izquierda, Interlineado: sencillo, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

- **ESTATUAS**

Nombre: Estatuas.

Edad: 6 a 7 años.

Objetivo : Velocidad, recreación..

Participantes: 10 a 14

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Sangría: Izquierda: 0,75 cm, Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Terreno: El área.

Situación Inicial: Los niños en el campo esperando que lleguen los globos.

-**Desarrollo:** Descripción Un equipo tiene que perseguir a otro. Cuando tocan a un miembro del equipo perseguido, éste se queda quieto (estatua). Las estatuas se salvan si un compañero del equipo pasa por debajo entre sus piernas.

Variantes: Al silbato todos quedan congelados y al silbato sigue con normalidad

❖ **COMETA**

Con formato: Justificado

Objetivo: Aprender a compartir con el grupo y sus componentes

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

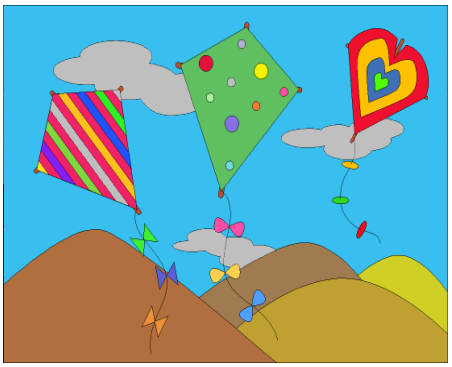
Terreno: El área.

Con formato: Justificado

Material: cuerdas, telas de colores, listones de madera, papel de colores, etc.

Desarrollo: La educadora, les pide a los niños de su clase, que se organicen por equipos, que traigan materiales y objetos que nos sirvan para fabricar nuestros propios juguetes. Cada uno va a hacer el suyo.

Material: cuerdas, telas de colores, listones de madera, papel de colores, etc.



❖ ¿JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Terreno: El área.

Desarrollo: Se arma una ronda y un niño hace de lobo.

Coro: Juguemos en el bosque hasta que el lobo esté, si el lobo aparece entero no comerá.

- ¿Qué estás haciendo lobito?

Lobo: Levantándome de la cama.

Se repite la primera estrofa y se pregunta al lobo, quien describe todo lo que hace antes de salir: desayunar, lavarse los dientes, bañarse, vestirse. Cuando el lobo está listo para salir, corre a agarrar a los niños.

LOS ENSACADOS~~os ensacados~~

❖

Jugadores: 6 o más

Terreno: El área.

Materiales: Sacos

Desarrollo: Los participantes se inscriben, luego bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya; se atan a la cintura y, dada la señal, saltan. Gana quien llegue primero a la meta señalada.

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto

Con formato: Fuente: Times New Roman

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Espacio Antes: 0 pto, Después: 0 pto, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto

Con formato: Fuente: Times New Roman, 12 pto

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda

BIBLIOGRAFÌA

~~6.3. BIBLIOGRAFIIA~~

- FRAWLEY, W. Vygotsky y la ciencia cognitiva: Barcelona. 1997

- GIRÓN, E., & Silvino José Fretzen. Juegos y Dinámicas.

- MACLURE, S., & Peter Davies. Aprender a pensar, pensar en aprender. Barcelona: Editorial Gedisa, 2000.

- MORENO, A. Autorregulación y solución de problemas Revista Infancia y Aprendizaje. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid, 1995.

Con formato: Justificado, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Justificado, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Interlineado: 1,5 líneas

- Promebaz. Un aula donde quepan todos. Vol. 3. Cuenca: AH/editorial. 2008.

- Promebaz. Un aula abierta a la vida. Vol. 4. Cuenca: AH/editorial. 2008.

- RIART, Joan. & María Soler. Estrategias para el desarrollo de la inteligencia. Barcelona: Planeta De Agostino Profesional y Formación, S. L., 2004.

~~**INTERNET**~~

INTERNET

- www.eleducador.com
- www.contextoeducativo.com
- Decroly. O y Monchamp. E. *El juego Educativo*. Ed. Morata S.A. Madrid, 1986.
- Raimondi, Mirta. *Aprender jugando*. Modulo tres, Programa Nacional de Educación Preescolar, El Ecuador estudia, 1992.
- http://www.edufuturo.com/educacion.
- *www.cucurrucu.com/**juegos**-tradicionales-vdeo-**5**/*

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Título 2, Izquierda, Sangría: Izquierda: 0 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Justificado

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Times New Roman

- www.elcomercio.com/nv_images/secciones/educaccion/pdf/Jugar%20y%20vivir.pdf
- www.eleducador.com
-

6.4. ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACION

CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES

OBJETIVOS.- Recolectar información para determinar como influye el juego en la construcción del aprendizaje.

INDICACIONES:

Conteste con sinceridad el siguiente cuestionario el mismo que servirá para investigar un aspecto importante de esta Institución Educativa.

Conteste ubicando una X en donde corresponda según su criterio.

PREGUNTAS:

Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas, Sin viñetas ni numeración
Con formato: Título 2, Justificado, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2, Sangría: Izquierda: 0 cm, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2, Justificado, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Título 2
Con formato: Título 2, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: 11 pto, Negrita
Con formato: Fuente: 11 pto
Con formato: Fuente: 12 pto
Con formato: Título 2, Izquierda, Interlineado: 1,5 líneas
Con formato: Fuente: 11 pto

1. Utiliza usted el juego en el proceso enseñanza aprendizaje

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

2. Considera usted que los juegos desarrollan la inteligencia del niño

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

3. Cree usted que los juegos visuales mejoran la percepción y por consiguiente el aprendizaje de los niños

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

4. Usted utiliza los juegos lúdicos como recurso en el aprendizaje

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

5. Considera importante utilizar el juego en el proceso enseñanza aprendizaje

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

6. Indique si la practica del juego mejora el comportamiento y las habilidades en los niños y niñas.

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

7. Cree usted que los contenidos alcanzan significado cuando se utiliza el juego en la clase.

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) RARA VEZ ( )

GRACIAS POR SU ATENCIÓN

Con formato: Fuente: Cursiva

Con formato: Fuente: 11 pto, Cursiva

GRACIAS PO[illegible] ATENCIÓN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009."

Proyecto factible previo a la obtención del título de Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia

Autora: Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Fuente: 8 pto

Con formato: Fuente: (Predeterminado) Times New Roman

Con formato: Fuente: 8 pto

Con formato: Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Fuente: 7 pto

Tutora: Dra. Nelly Suárez M.sc

Ambato – Ecuador

2009

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del trabajo de investigación sobre el tema: "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 5 DE JUNIO DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009." , de la estudiante Cinthia Elizabeth Díaz Andachi, alumna del Octavo Semestre de Educación Parvularia , considero que dicho informe investigativo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo de ……..

Ambato, Junio 15 del 2009

EL TUTOR

……..

Dra. Nelly Suarez M.sc

Con formato: Fuente: 9 pto

Con formato: Centrado

Con formato: Normal, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

DEDICATORIA

A DIOS: Quien me dio la dirección y sabiduría para llegar a cumplir una meta más en mi vida.

A MIS PADRES: Por el apoyo incondicional que me supieron brindar a lo largo de mi vida demostrándome su cariño y confianza.

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

Con formato: Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm, Interlineado: 1,5 líneas

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutor (a) del presente trabajo de investigación, cuyo tema es "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009"**. De la señorita Cinthia Elizabeth Díaz Andachi, estudiante de la Carrera de Educación Parvularia, modalidad Presencial, una vez revisado sus contenidos y**

fundamentación científica, considero que el presente trabajo reúne los requisitos mínimos suficientes para ser sometidos a la evaluación del jurado designado.

Ambato Junio 17, 2009

La tutora

Dra. Nelly Suárez M.sc

AUTORÍA

II

Las opiniones, comentarios y críticas en este trabajo de investigación sobre **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009,** son de absoluta responsabilidad de la autora, además debo indicar que siendo un trabajo bibliográfico me he apoyado en la consulta realizada a varios autores que menciono al final de este documento.

Ambato Junio 17, 2009

Con formato: Normal

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Centrado

Con formato: Centrado

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Centrado

Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

C.I. 200006998-5

Con formato: Centrado, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Centrado

Con formato: Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm, Interlineado: 1,5 líneas

UNIVERSIDAD T III GA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS NAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Con formato: Centrado

Los Miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL '5 DE JUNIO' DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009"** De la señorita Cinthia Elizabeth Díaz Andachi, alumna del Octavo Semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Carrera de Parvularia

Ambato octubre, 2009

Para constancia firman

…… ……

IV

DEDICATORIA

A DIOS: Quien me dio la dirección y sabiduría para llegar a cumplir una meta más en mi vida.

A MIS PADRES: Por el apoyo incondicional que me supieron brindar a lo largo de mi vida demostrándome su cariño y confianza.

A MI TUTORA: Ya que gracias a ella he culminado con éxito el proyecto de investigación ya que me brindo su apoyo constante.

Con formato: Centrado

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

Con formato: Normal, Centrado, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm

V

Con formato: Centrado

AGRADECIMIENTO

Al culminar mis estudios Universitarios quiero agradecer a Dios creador de mis días, a mis padres que me han brindado su apoyo incondicional en esta estaba de mi vida.

Quiero también agradecer de todo corazón a la Dra. Nelly Suárez quien dirigió mi proyecto de investigación, ya que gracias a su dedicación, sus conocimientos y apoyo constante he culminado con una etapa más de mi vida.

A la escuela fiscal "5 de Junio" por abrirme las puertas de su Institución a las maestras por su apoyo, al personal administrativo, niños y padres de familia por haberme brindado su confianza.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

VI

A. PÁGINAS PRELIMINARES

I. Página de Título o Portada

II. Página de Aprobación del Autor

III. Página de Tutoría de la Tesis

IV. Página de Aprobación del Tribunal

V. Página de Dedicatoria

VI. Página de Agradecimiento

VIII. Índice General de Contenidos

IX. Índice de Cuadros y Gráficos

X. Resumen Ejecutivo

INTRODUCCIÓN 11

CAPÍTULO I 33

1. EL PROBLEMA 33

1.1 TEMA 33

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 33

1.2.1 CONTEXTUALIZACION 33

1.2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA 44

1.1. 55

Con formato

Con formato: Centrado

Código de campo cambiado

Con formato: Fuente: Sin Negrita

Código de campo cambiado

Código de campo cambiado

2.3 PREGUNTAS DIRECTRICES 55
1.3 DELIMITACIÓN DEL OBJETO DE INVESTIGACIÓN 55
1.3.1. Delimitación Temporal 55
1.3.2. Delimitación Espacial 55
1.4 JUSTIFICACIÓN 55
1.5 OBJETIVOS 77
OBJETIVOS 77
1.5.1 OBJETIVO GENERAL 77
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS 77

CAPÍTULO II 88
2. MARCO TEÓRICO 88
2.1 CATEGORÍAS FUNDAMENTALES 88
2.1.1 EL JUEGO 88
2.2 LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA 1212
2.3 LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE 1414
2.4 HIPÓTESIS 2525
2.3 VARIABLES 2525

CAPÍTULO III 2626
3. METODOLOGÍA 2626
3.1 ENFO 2626
3.2 MODALIDAD BÁSICA A INVESTIGACIÓN 2626
3.3 NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN 2626
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA 2626
3.5 2727
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS 2727
3.6 OPERACIONALIZACIÒN DE VARIABLES 2727
3.7 2929
PLAN DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN 2929
3.8 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN 2929

VII

Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado

CAPÍTULO IV 3030
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 3030

Cuadro de resultados N. 1 3030
Gráfico N. 1 3030
Gráfico N. 2 3131
Cuadro de resultados N. 3 3232
Gráfico N. 3 3232
Cuadro de resultados N. 4 3333
Gráfico N. 4 3333
Cuadro de resultados N. 5 3434
Cuadro de resultados N. 6 3535
Gráfico N. 6 3535
Cuadro de resultados N. 7 3636
c. Gráfico N. 7 3636
CAPITULO V 3737
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 3737
5.1 CONCLUSIONES 3737
5.2 RECOMENDACIONES 3737

CAPÍTULO VI 3838
6. MARCO ADMINITRATIVO. 3838
6.1. RECURSOS 3838
6.1.1. INSTITUCIONALES 3838
6.1.2. HUMANOS 3838
6.1.3. MATERIALES 3838
6.1.4. PRESUPUESTO 3838
4.2 CRONOGRAMA 3839
CAPÍTULO VI 3840
6. PROPUESTA 3840

Código de campo cambiado

Código de campo cambiado

Código de campo cambiado

Código de campo cambiado

Código de campo cambiado

TÍTULO DE LA PROPUESTA 3840
6.1 DATOS INFORMATIVOS 3840
6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA 3840
6.3 JUSTIFICACIÓN 3941
6.4 OBJETIVOS 4042
6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD 4042
6.6 FUNDAMENTACIÓN 4042
6.7. METODOLOGÍA MODELO OPERATIVO 4951
6.8 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÒN 5052
EL JUEGO Y EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA NATURAL CIENTÍFICA 5052
COPLAS 5658
RONDAS 5759
TRABALENGUAS 5860
ADIVINANZAS 5961
CANCIONES INFANTILES 6163
JUEGOS INFANTILES 6365
- DIRECTOR DE ORQUESTA 6870
- JUGUEMOS EN EL BOSQUE 7375
- LOS ENSACADOS 7375

BIBLIOGRAFÌA 7577
INTERNET 7577

6.4. ANEXOS 7678
CUESTIONARIO DIRIGIDO A DOCENTES 7678
AUTORÍA 7880
Cinthia Elizabet idachi 7980

ÍNDICE DE CUADROS Y GRÁFICOS

Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Código de campo cambiado
Con formato: Fuente: Negrita

~~Cuadro de resultados N. 1 30~~
~~Gráfico N. 1 30~~
~~Cuadro de resultados N. 2 30~~
~~Gráfico N. 2 31~~
~~Cuadro de resultados N. 3 32~~
~~Gráfico N. 3 32~~
~~Cuadro de resultados N. 4 33~~
~~Gráfico N. 4 33~~
~~Cuadro de resultados N. 5 34~~
~~Gráfico N. 5 33~~
~~Cuadro de resultados N. 6 35~~
~~Gráfico N. 6 35~~
~~Cuadro de resultados N. 7 36~~
~~Gráfico N. 7 33~~

~~**A MI TUTORA:** Ya que gracias a ella hemos culminado con éxito este proyecto ya que ha estado con nosotros siempre apoyándonos y demostrándonos su afecto y responsabilidad.~~

Con formato: Fuente: Negrita

Código de campo cambiado

~~AGRADECIMIENTO~~

~~Deseo dejar constancia de mi agradecimiento a Dios, creador de mis días~~

~~A La Universidad Técnica de Ambato, a mi Tutora LA Dra. Nelly Suarez M.Sc, directora del presente trabajo investigativo, por su esfuerzo desplegado a mi favor.~~

~~A mis padres, por su amor y entrega.~~

~~**INDICE**~~

~~**CAPITULO I**~~

~~**1. EL PROBLEMA**~~

~~**1.1. TEMA PROBLEMA……**~~

~~1.2Planteamiento del Problema……~~

~~Contextualización……~~

~~Formulación del Problema……~~

~~Delimitación del objeto de investigación……~~

~~Delimitación Temporal……~~

~~Delimitación Espacial……~~

~~Justificación……~~

~~Objetivos……~~

~~1 Objetivo General……~~

~~Objetivos Específicos……~~

~~CAPITULO II~~

Con formato: Fuente: 12 pto

~~MARCO TEORICO~~

~~Categorías fundamentales del juego……~~

~~Por qué el ser humano siente la necesidad de jugar……~~

~~El juego instrumento de construcción del aprendizaje……~~

~~El juego y el desarrollo del pensamiento e inteligencia del niño……~~

~~Juego, metodología y didáctica ……~~

~~El juego y el desarrollo de la inteligencia natural científica.~~

~~El Juego y el desarrollo de la inteligencia plástica……..~~

~~El Juego y el desarrollo de la inteligencia kinestésica……..~~

~~El juego y el desarrollo de la inteligencia matemática…….~~

~~Juegos de inteligencia intrapersonal……...~~

~~El juego y el desarrollo de la inteligencia auditiva y musical……~~

~~Juegos de inteligencia interpersonal……~~

~~La estrategia didáctica……~~

~~La naturaleza del acto didáctico es esencialmente comunicativa……..~~

~~Los procesos de aprendizaje……~~

~~Hipotesis……~~

~~Variables……~~

~~Juego estrategia didáctica……~~

~~Construcción del Aprendizaje……~~

CAPITULO III

METODOLOGIA

3.1 Enfoque……

3.2 Modalidad básica de la investigación……

3.3 Nivel o tipo de investigación……

3.4 Población y muestra……

3.5 Técnicas e instrumentos……

3.6 Operacionalización de variables……

3.7 Plan de recolección de información……

3.8 Plan de procesamiento de la información……

Con formato: Color de fuente: Automático

Con formato: Color de fuente: Automático

CAPITULO IV

4.1 Análisis e interpretación de resultados……

CAPITULO V

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.1 Conclusiones……

5.1.2. Recomendaciones……

CAPITULO VI

MARCO ADMINISTRATIVO.

6.1. RECURSOS……

6.1.1. Institucionales……

6.1.2. Humanos……

6.1.3. Materiales……

~~6.1.4 Presupuesto……~~
~~6.1.5 Cronograma……..~~
~~6.2 Bibliografía……~~
~~6.3 Anexos……~~

~~2.6. Los principios del aprendizaje……~~
~~2.6.1 Factores que favorecen al aprendizaje……~~
~~2.6.1.1 Motivación……..~~
~~2.6.1.2 Factores que intervienen en el estudio y en el rendimiento escolar……~~
~~2.6.1.3 La didáctica……~~
~~2.6.1.3.1 Proceso didáctico……~~

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS IX NAS Y DE LA EDUCACIÓN

Tema: El Juego como Estrategia Didáctica en la Construcción del Aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009.

Autora: Cinthia Elizabeth Díaz Andachi

Tutora: Dra. Nelly Suárez M.sc

Fecha: Ambato junio 17, 2009

Resumen Ejecutivo:

El presente trabajo investigativo tiene como objetivo determinar la incidencia de El Juego como Estrategia Didáctica en la Construcción del Aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal "5 de Junio" de Ambato en el año lectivo 2008 – 2009, para ello se tomó como muestra a los docentes que forman parte del aula efecto de estudio, y a los cuales se les aplicó un cuestionario de encuesta, que consta de 7 ítems, en esta investigación me propongo llevar al lector a reflexionar acerca del elevado potencial didáctico que el juego tiene como estrategia para activar y enriquecer el aprendizaje de infinidad de contenidos, que forman parte de los currículos escolares. Centramos la atención en el tratamiento de los juegos, ya que permiten entender que dentro

Con formato: Centrado

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Normal, Centrado

Con formato: Fuente: 12 pto

Con formato: Normal, Sangría: Izquierda: -0,4 cm, Primera línea: 0,3 cm, Derecha: -0,3 cm, Interlineado: 1,5 líneas

Con formato: Español (Ecuador)

de la amplia gama de actividades didácticas que pueden ser utilizadas en la enseñanza de las ciencias, estos revisten unas características específicas que les hacen especialmente idóneos para favorecer el aprendizaje de las mismas. En ellos se aúnan la riqueza motivadora del juego y el valor didáctico de la simulación, lo que propicia el aprendizaje basado no solo en el saber o conocer, sino también, y especialmente, en el saber hacer y en el saber ser. Señalamos las múltiples ventajas didáctico-pedagógicas que su empleo reviste en la enseñanza de estas disciplinas, al tiempo que ofrecemos información sobre algunos juegos de simulación muy útiles para trabajar contenidos en educación primaria y secundaria.

X

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

Los Miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación, sobre el tema **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA 5 DE JUNIO DE AMBATO EN EL AÑO LECTIVO 2008 – 2009"** De la señorita Cinthia Elizabeth Díaz Andachi, alumna del Octavo Semestre de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Carrera de Parvularia

Ambato, 17 de Junio de 2.009

Para constancia firman

…….. ……..

Con formato: Centrado

Con formato: Fuente: Negrita

Con formato: Fuente: Sin Cursiva

Con formato: Justificado, Sangría: Primera línea: 0 cm, Interlineado: 1,5 líneas, Punto de tabulación: 1,8 cm, Izquierda