UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014"

Tesis previo a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación mención: Psicologia Infantil Y Educación Parvularia.

AUTORA:

VIVIANA TRINIDAD BARRIONUEVO POMBOZA

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÈN CHILLOGALLO ORDOÑEZ MG.SC

LOJA – ECUADOR

2016

CERTIFICACIÓN

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc.

DIRECTOR DE TESIS DE LAS CARRERAS EDUCATIVAS DE LA MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA.

Certifica:

Que el trabajo titulado **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO , PERIODO LECTIVO 2013-2014",** realizado por la egresada Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza, ha sido dirigido, orientado y revisado en todas sus partes, durante el proceso de investigación.

Cumple con los requisitos exigidos por las normas generales para su graduación, en virtud autorizo la presentación del mismo, para la calificación, sustentación y defensa correspondiente.

Loja, marzo de 2016.

f) _____

Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc

DIRECTOR DE TESIS

AUTORÍA

Yo, Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza, declaro ser autora del presente trabajo de tesis y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos o acciones legales por el contenido de la misma.

Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja, la publicación de mi tesis en el Repositorio Institucional – Biblioteca Virtual.

Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Firma: _____

Cédula: 1803894276

Fecha: Loja, 31 de marzo del 2016

CARTA DE AUTORIZACIÓN DE TESIS POR PARTE DE LA AUTORA, PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TEXTO COMPLETO.

Yo, **Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza**, declaro ser la autora de la tesis titulada: **"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "LUIS GODIN" DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014"**como requisito para optar al Grado de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA,** autorizo al Sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos, muestre al mundo la producción intelectual de la Universidad, a través de su contenidos de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el RDI, en las redes de la información del país del exterior, con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia de la tesis que realice un tercero, para constancia de esta autorización, en la ciudad de Loja, a los 31 días del mes de Marzo del 2016, firma la Autora.

Firma: _____
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza
Cédula: 1803894276
Dirección: Quito, Monjas alto
Correo Electrónico: viviprec@yahoo.es
Teléfono: 023195866 **Celular:** 0987906864

DATOS COMPLEMENTARIOS:
DIRECTOR DE TESIS: Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc

TRIBUNAL DE GRADO:

PRESIDENTA DEL TRIBUNAL: Mg. Sc. María del Cisne Suárez
MIEMBRO DEL TRIBUNAL: Mg. Sc. Isabel María Enríquez Jaya
MIEMBRO DEL TRIBUNAL: Dr. Danilo Charchabal Pérez, PhD

AGRADECIMIENTO

A las Autoridades de la Universidad Nacional de Loja, de la Modalidad de Estudios a Distancia, de manera especial al Personal Docente de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, quienes con dedicación y esmero, me supieron brindar valiosas enseñanzas, las cuales contribuyeron a mi formación profesional.

Al Ing. Jaime Efrén Chillogallo Ordoñez Mg. Sc. Director de Tesis; por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar mis estudios con éxito.

A la Directora, Personal Docente y Administrativo, Padres de Familia, niños y niñas de la Escuela Fiscal "Luis Godin" de la Ciudad de Quito quienes me facilitaron la información necesaria para el desarrollo de la presente Tesis.

Viviana Trinidad

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios por haberme acompañado y guiado a lo largo de mi carrera, por ser mi fortaleza en los momentos de debilidad y por brindarme una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

Le doy gracias a mi madre y padre por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Por ser parte fundamental en la finalización de este proyecto y sobre todo por ser un excelente ejemplo de vida a seguir.

A mis hermanos por ser parte importante de mi vida y representar la unidad familiar; por llenar mi vida de alegrías y amor cuando más lo he necesitado

A mi preciosa hija Valentina para quien ningún sacrificio es suficiente, que con su luz ha iluminado mi vida y hace mi camino más claro.

A mi esposo quien ha cuidado de mi hija mientras realizaba viajes para la culminación de esta investigación.

Gracias a todos los que me brindaron su ayuda para lograr culminar este gran proyecto.

Viviana Trinidad

ESQUEMA DE CONTENIDOS

- **PORTADA**
- **CERTIFICACIÓN**
- **AUTORÍA**
- **CARTA DE AUTORIZACIÓN**
- **AGRADECIMIENTO**
- **DEDICATORIA**
- **ESQUEMA DE CONTENIDOS**

a) Título

b) Resumen (Sumary)

c) Introducción

d) Revisión de Literatura

e) Materiales y Métodos

f) Resultados

g) Discusión

h) Conclusiones

i) Recomendaciones

Propuesta

j) Bibliografía

k) Anexos

a) TÍTULO

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014”,

b) RESUMEN

El presente trabajo investigativo, denominado: “EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO , PERIODO LECTIVO 2013-2014**”,**

Al hablar de la problemática, tomamos como énfasis en lo siguiente:

En la Escuela Fiscal” Luis Codín “. Ubicado en la parroquia de Yaruqui, cantón de Quito, el establecimiento cuenta con 320 estudiantes y 20 maestros, los mismos se encuentran desempeñando sus labores en las distintas áreas educativas de la institución. La institución cuenta con 90 estudiantes en el Primer año de educación básica, tres paralelos y 3 docentes facultados en la enseñanza de los educandos. Por la falta de guías didácticas, de innovaciones educativas, sobre juegos inversas en la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del Primer Años de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la ciudad de Quito, es evidente dada las condiciones sociales, étnicas, económicas y culturales del entorno humano, es por todo ello que se hace necesaria la presente investigación para que el juego se utiliza como estrategia por medio los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje del educando. Se ha estructurado y desarrollado de conformidad al Reglamento de Régimen Académico de la Universidad Nacional de Loja. Se formuló el objetivo general: Determinar la utilización del juego y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin “ de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014?”**.** Los métodos utilizados fueron: el método científico, inductivo, deductivo, analítico – sintético y modelo estadístico, las instrumentos que maneje son la encuesta y la guía de observación para la recolección de la información y comprobación de objetivos. La encuesta aplicada a los maestros de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito se empleó con la finalidad de identificar la aplicación del juego como estrategia metodológica durante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; de igual manera en la guía de observación aplicada a los estudiantes se pudo conocer con la ayuda de una escala de valores la evolución del aprendizaje del niño referente al juego lo cual me permitió obtener resultados concluyentes. Del 100% de Maestras encuestadas, manifiestas que el 60% no utilizan el juego como parte inicial de su jornada de estudio puesto que lo realizan durante el periodo de receso; el 60% pudo manifestar que utiliza juegos sensoriales por ser de mayor simplicidad y en igual porcentaje las docentes prefieren como método de enseñanza los libros considerando que los mismos contienen actividades prácticas que conllevan a una mayor comprensión. En tanto a la guía de observación aplicada a los niños se consideró que el juego es un factor de gran importancia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que genera conocimientos relevantes sin embrago esta estrategia deberá realizarse constantemente y aplicarse de forma correcta.

SUMMARY

This research work, called "GAME As A Teaching Strategy IMPACT AND IN THE PROCESS OF LEARNING OF CHILDREN FIRST DEGREE OF BASIC EDUCATION SCHOOL FISCAL ¨LUIS GODIN QUITO", PERIOD 2013-2014 Speaking of the problem, as we emphasize the following:
In the Fiscal School "Luis Codin". Located in the parish of Yaruqui, canton of Quito, the establishment has 320 students and 20 teachers, they are performing their tasks in different educational areas of the institution. The institution has 90 students in the first year of basic education, three parallel and 3 teachers empowered in teaching students. For lack of teaching guides, educational innovations, inverse games in teaching and learning in children of the First Years of Basic Education of the Public School "Luis Godin" in the city of Quito, is evident given the social, ethnic, economic and cultural human environment, is for these reasons that the present investigation is needed to make the game as a strategy used by teachers to facilitate the teaching-learning process of the learner.
It has structured and developed in accordance with the Rules of Academic System of the National University of Loja. The overall objective was formulated: To determine the use of play and its impact on the teaching and learning of children from First Grade Basic Education "Luis Godin" Fiscal School of the City of Quito, academic year 2013- 2014? ". The methods used were the Scientific, Inductive, Deductive, Analytical method - Synthetic and Statistical Model, the instruments are handled survey and observation guide for gathering information and testing objectives. The survey of teachers of "Luis Godin" Fiscal School of the City of Quito was used in order to identify the application as a methodological strategy game for the teaching-learning process; equally in the observation guide applied to students were able to learn with the help of a value scale developments concerning the child's learning game which allowed me to obtain conclusive results. 100% Teachers surveyed, 60% manifest not use the game as part of their initial study day since it made during the recess; 60% could state that uses sensory play to be of greater simplicity and the same percentage prefer teaching as a teaching method books considering they contain practical activities that lead to greater understanding. In both the observation guide given to children it was considered that the game is a major factor in the teaching-learning process because it generates relevant knowledge no clutch that strategy will perform consistently and correctly applied.

c) INTRODUCCIÓN

La presente investigación es objetiva y se fundamenta en los contenidos teóricos científicos.

El juego es una de las herramientas más importantes de la que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa de los juegos, teniendo como precedente que cuenta con la disposición favorable de los niños para esta actividad.

El juego es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual.

El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

En la Educación pre-escolar el juego se encuentra vinculado necesariamente al quehacer pedagógico por lo cual el Docente que planifica sus actividades debe potenciar y relacionar el juego en cada aprendizaje, promoviendo que a través de este, dichos aprendizajes se conviertan en permanentes ya que el juego es prioridad en la primera infancia para el crecimiento mental.

Al hablar de la problemática, tomamos como énfasis en lo siguiente:

En la Escuela Fiscal" Luis Codín ". Ubicado en la parroquia de Yaruqui, cantón de Quito, el establecimiento cuenta con 320 estudiantes y 20 maestros, los mismos se encuentran desempeñando sus labores en las distintas áreas educativas de la institución. La institución cuenta con 90 estudiantes en el Primer año de educación básica, tres paralelos y 3 docentes facultados en la enseñanza de los educandos. Por la falta de guías didácticas, de innovaciones educativas, sobre juegos inversas en la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del Primer Años de Educación Básica de la Escuela Fiscal "Luis Godin" de la ciudad de Quito, es evidente dada las condiciones sociales, étnicas, económicas y culturales del entorno humano, es por todo ello que se hace necesaria la presente investigación para que el juego se utiliza como estrategia por medio los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje del educando.

En el presente trabajo investigativo se plantearon los siguientes objetivos específicos: General; determinar la utilización del juego y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, y los específicos; reconocer el nivel de conocimientos y aplicación de juegos impartidos por las maestras en su jornada diaria de trabajo con las niñas y niños. Verificar la importancia del juego en el aprendizaje de niños y niñas investigados

La metodología que se utilizó en el desarrollo de la presente investigación estuvo estructurada por los métodos: El Científico ayudo a descomponer todo lo que trata con sus elementos; trata de entender la situación total en términos de sus componentes; intenta descubrir los elementos que componen cada totalidad y las interrelaciones que explican su integración. Por tal razón, los problemas de la ciencia son parciales y así con sus soluciones, más aún: los problemas son estrechos al comienzo, pero van ampliándose a medida que la investigación avanza. **Inductivo-deductivo:** Con la ayuda de este método se analizó conductas particulares de los niños en el hogar de las cuales se obtuvieron las conclusiones de carácter general respecto alos problemas de aprendizaje generados por la falta de utilización del juego como estrategia didáctica. **Analítico - sintético:** Se utilizó el análisis para descomponer el problema en diferentes partes y factores para luego someterlas a un estudio independiente, descubriendo las relaciones comunes a todas las partes, captar las particularidades del origen

y desarrollo del fenómeno en su totalidad **Modelo estadístico:** sirvió para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este método permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados de la Encuesta dirigida a las maestras y la Prueba de Aplicación dirigida a las niñas y niños representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura, análisis e interpretación.

Las técnicas e instrumentos que se aplicaron fueron la encuesta a las maestras, para reconocer la aplicación del juego durante su jornada de clase y la ficha de observación a los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal ¨Luis Godin¨ de la Ciudad de Quito, para verificar la importancia del juego en el Proceso de enseñanza-aprendizaje. Afiches informativos: Se utiliza para informar a través del uso de imágenes, colores y textos breves la importancia del juego en el aprendizaje del niño.

La población considerada para el presente trabajo investigativo, estuvo integrada por 90 niñas y niños del Primer Año de Educación Básica y 3 maestras.

El marco teórico está compuesto de dos capítulos: **primer capítulo:** El juego, en el que consta: El juego, ¿por qué juegan los niños?, la importancia del juego, metodología de los juegos, didáctica de los juegos, el juego como herramienta educativa, clasificación de los juegos, el juego el recurso educativo por excelencia, el juego didáctico, objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas, fases de los juegos didácticos

En el **segundo capítulo:** Proceso de Enseñanza-Aprendizaje, consta: Aprendizaje, ley de la predisposición, ley del efecto, ley del ejercicio, ley de la vivencia, ¿cómo aprende el niño de 5 a 6 años?, la teoría del desarrollo, la teoría de la conducta, los principios de aprendizaje en los que se apoya el sistema educativo, técnicas para el aprendizaje activo, el juego como aprendizaje y enseñanza:

d) REVISIÓN DE LA LITERATURA

CAPÍTULO I

EL JUEGO

Definición

La definición del juego es vista desde diferentes enfoques, dependiendo del criterio de cada autor. Existen algunos conceptos que incluso consideran al juego no como una actividad propia de los niños, sino también de los adultos.

En relación al presente proyecto, se toma en cuenta la definición presentada por García & Llull, (2009), quienes indican que el juego es una recreación de la vida humana, que realiza una transformación simbólica o imaginaria de la realidad en la que el niño elige libremente el tema, el argumento, los materiales, el contexto, los resultados, etc., para interpretar, asimilar y adaptarse más fácilmente al mundo en que vive. (pág. 10)

En su libro El juego infantil y su metodología, García & Llull, (2009), así mismo revelan que a través del juego, el niño va experimentando y dando significación a todo aquello que vive, selecciona aquellos aspectos de la realidad que le son útiles, comprende el esfuerzo necesario que requiere

elaborar las cosas, e interioriza lo vivido. Así, la adopción de una postura crítica, la orientación personal ante los hechos, la emergencia de valoraciones, e incluso la expresión de opiniones y actitudes, son algunas de las consecuencias del proceso educativo que tiene lugar durante la actividad lúdica, (pág. 11).

El juego necesita del uso mental o físico, y a menudo de ambos, por lo que fortalece con el todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio-afectivo, entre otros. Muchos de los juegos ayudan a desarrollar determinadas habilidades o destrezas y sirven para desempeñar una serie de ejercicios que tienen un rol de tipo educacional, psicológico o de simulación.

Aunque existen muchas definiciones de juego, son muy pocas las que abarcan a todo el campo lúdico. En este sentido, el juego puede ser definido como una actividad recreativa que genera el desarrollo cognitivo y motriz del o de los participantes a través del entretenimiento y la diversión.

En este sentido, Marichales, (2013) -docente de la Universidad Bicentenaria de Aragua-, indica que los juegos lúdicos son “considerados como estrategias útiles, debido a que es la primera actividad de integración de la que se vale el educando para observar, indagar, mover, descubrir, construir, interactuar, racionar, desplazar y construir nuevas cosas”, punto de vista bastante acertado a la función de dicha clasificación de juego.

Características del juego

Para García & Llull, (2009), las características principales del juego, se recogen en las siguientes:

1. El juego es libre
2. El juego produce placer.
3. El juego implica actividad
4. El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia
5. El juego tiene una finalidad intrínseca
6. El juego organiza las acciones de un modo propio y específico
7. El juego es una forma de interactuar con la realidad
8. El juego es una vía de autoafirmación
9. El juego favorece la socialización
10. Los juguetes y materiales lúdicos no son indispensables
11. Los juegos están limitados en el tiempo y en el espacio, pero son inciertos
12. El juego constituye un elemento sobre motivador (págs. 12-15).

Todas estas particularidades que el juego posee, lo convierten en uno de los ejes estratégicos del desarrollo integral, en este caso de un niño que empieza su edad escolar; ya que al jugar, permite un proceso complejo que va desde lo físico, pasando por lo emocional, hasta llegar a lo cognitivo, que ayuda a madurar al niño de una forma intrínseca.

Importancia del juego

Para Bañeres & Otros, (2008), la importancia del juego radica en los siguientes aspectos:

- El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano
- El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos
- El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad
- El juego favorece la comunicación y la socialización
- El juego es un instrumento de expresión \ control emocional (págs. 13-18).

Es así que, se puede indicar que las actividades lúdicas permiten a los niños desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, y sobre todo descubrir nuevas experiencias y sensaciones; siendo así una parte tan importante de la vida de un niño que afecta su desarrollo integral.

Para Sperling, (2004), este sentido, cabe mencionar que el juego es importante en varios sentidos:

- Físico: El juego contribuye al desarrollo de los músculos en formación del niño. También libera energía nerviosa que de no tener salida hace irritable al niño.

- Social: El juego lleva al niño a comportarse en forma social. Sin él, el niño se hace dominante y egoísta. De sus juegos con otros aprende a cooperar, compartir y a hacer amigos.
- Educacional: El juego enseña a los niños pequeños a percibir formas, colores, tamaños y estructuras (págs. 98-99).

Por lo tanto, la aplicación del juego es de vital importancia en durante el proceso de enseñanza – aprendizaje, puesto que a través del mismo se puede despertar en los niños la creatividad, el interés por crear y adquirir nuevos conocimientos.

Dimensiones del juego

Según Delgado, (2011), las dimensiones del juego son las siguientes:

- Dimensión afectiva-emocional (expresión y control emocional a través del juego). El afecto es imprescindible para un desarrollo equilibrado de la persona. Esto es cierto durante toda nuestra vida pero muy especialmente durante nuestros primeros años.). El niño a través del juego exterioriza sus emociones, además estimula la autoestima y la autoconfianza en el niño., y favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en la actividad del juego. El bebé asimila las manifestaciones

lúdico-afectivas producidas en el juego y las incorpora a sus esquemas mentales.

- Dimensión social (integración, adaptación, igualdad y convivencia) El juego es el principal recurso que tienen los niños para iniciar sus primeras relaciones con sus iguales. Conforme el niño se va relacionando con otros aprende a asimilar conductas deseables, y aprende también a no manifestar conductas indeseables. El juego permite el autoconocimiento y el conocimiento del entorno y de las personas que quien lo comparten. Además, ayuda a construir la manera de relacionase con los demás, permite al niño conocer y respetar las normas; así también fomenta la comunicación, promueve la cooperación y facilita los procesos de inserción social.

- Dimensión cultural (transmisión de tradiciones y valores): El niño imita elementos del entorno en el que se mueve. Es su modo de adaptarse y conocer el mundo adulto. El juego es una herramienta social que permite transmitir tradiciones y valores sociales a las generaciones venideras.

- Dimensión creativa (la inteligencia creativa): A través del juego simbólico, se potencia la imaginación. La creatividad permite la agilidad del pensamiento y el desarrollo de habilidades. El juego desarrolla la imaginación y la creatividad y de paso la distinción de la fantasía a la realidad. Un entorno lúdico es facilitador del pensamiento creativo porque

desarrolla la autonomía de pensamiento y expresión, la capacidad productiva e inventiva.

- Dimensión cognitiva (gimnasia para el cerebro). Los juegos manipulativos favorecen el desarrollo del pensamiento. El juego simbólico favorece la empatía es decir la capacidad del niño para situarse en el lugar del otro. Por otro lado el juego facilita el proceso de abstracción del pensamiento es decir, la creación de representaciones mentales. Otro aspecto cognitivo muy importante que sucede en el juego es el dominio del lenguaje. El juego permite al niño expresarse verbalmente con otros niños y con personas adultas. El desarrollo del lenguaje unido a la aparición del juego simbólico permite que los niños desarrollen su pensamiento, ajustarlo y aprender de sus errores.

- Dimensión sensorial: A través del jugo el niño puede descubrir una serie de sensaciones que no podría experimentar de otro modo. El juego permite la exploración de las propias posibilidades sensoriales y motoras y su desarrollo a través del ejercicio repetido.

- Dimensión motora: Nadie se atreve a cuestionar la relación entre el juego y el desarrollo psicomotor, ya que es la dimensión más evidente del juego. El niño aprende a coordinar los movimientos de su cuerpo y a mantener el equilibrio. El juego facilita la adquisición del esquema corporal: identificación del cuerpo como un todo diferente de las partes

> del cuerpo y reconocimiento de uno mismo como alguien diferenciado de los otros. También, el niño aprende relaciones causa-efecto: que lo que él hace modifica su entorno y produce unas reacciones en los demás y así se reconoce a sí mismo como agente causante de cambios (pág. 48).

Al ser estimuladas tantas “dimensiones” del niño, durante el juego, dicha tarea puede ser explotada desde varios ámbitos, especialmente en el psicológico y en el educacional. Para este último el juego se convierte en algo más de una herramienta de enseñanza-aprendizaje, es más bien un instrumento que puede ser aprovechado en la educación, y así lograr mayor efectividad en la enseñanza, en especial a niños pequeños, como el es caso del presente proyecto.

El juego y la educación

Para Zapata, (1989), el juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, ya que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño, en concreto, el juego es la vida misma del niño. Por lo tanto, en los programas de educación escolar, el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora, (pág. 15).

Para Quezada, (2007), los juegos se pueden utilizar para introducir un tema, a manera de incentivación, para el desarrollo de conceptos

> (juegos de preguntas y respuestas), para repasar o evaluar un tema al final de su estudio. Un ejemplo de juego para introducir un tema podría ser el siguiente: confeccionar un rompecabezas que contenga un paisaje con plantas y animales, para introducir un lema de clasificación de seres vivos. Los niños lo arman y a partir de ahí se plantean preguntas acerca de sus características propias y sus funciones. Un juego que puede utilizarse para el desarrollo de conceptos, de diferentes temas, puede ser el crucigrama, el cual para ser resuello requiere del trabajo en grupo y efectuar algunos ejercicios, encontrar las respuestas e investigar en libros y discutir con los compañeros, (pág. 66).

Tanto los objetivos educativos como las actividades para lograrlos a través de los juegos, deben poner en movimiento en su acción formativa todas las fuerzas potenciales de la niñez en la maduración de su personalidad; por ello, es indispensable que los objetivos sean amplios y que las actividades sean ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones.

Es así que, es el juego debe ser usado adecuadamente, no sólo como una forma para que los niños se entretengan y diviertan, sino que tenga un carácter didáctico; por lo tanto, los objetivos que se pretenden lograr con el juego deben ser categóricos y estar claramente establecidos. El juego

implica aprendizaje y es el docente quien debe habilitar en el contexto de la escuela diferentes oportunidades lúdicas para que los niños aprendan.

El juego en el aprendizaje

> Para Delgado, (2011), para que el aprendizaje resulte significativo en la edad infantil, será necesario que planifiquemos las actividades lúdicas conectando las distintas dimensiones del desarrollo infantil y promovamos la autonomía personal del niño a la hora de resolver situaciones de su vida cotidiana a distintos niveles. El modelo lúdico utiliza con frecuencia algo que denominamos «centros de interés», un tema atractivo para los alumnos porque parte de sus propias necesidades e inquietudes. Este método consiste en plantear una idea central motivadora para los niños que guíe el proceso educativo haciendo girar todas las actividades alrededor de la misma. La principal consecuencia se deriva de la unificación de actividades. Esta experiencia permitirá vivir a los niños el aprendizaje como algo emocionante e interesante, especialmente si el centro de interés está basado en elementos mágicos o fantásticos, (pág. 48).

En su libro Juego infantil y su metodología, Delgado, (2011), resalta que existen diversos modos de programar actividades didácticas a partir de un centro de interés (pág. 48):

- Agrupando varias actividades relacionadas con el tema.
- Construir el espacio de juego entre todos.
- Presentar un cuento o una historia que se desvela paso a paso.
- Utilizar el juego simbólico en el que los niños son partícipes de una historia.
- Debe tener cierta continuidad y no interrumpirse sin sentido.

Además, Delgado, (2011), resalta que todo espacio lúdico deberá cumplir cuatro condiciones esenciales:

- Seguridad física: el espacio de juego ha de contar con las medidas de seguridad adecuadas para que el niño pueda moverse libremente de tal modo que la intervención del adulto para protegerle sea mínima.
- Seguridad psicológica: la organización del espacio debe garantizar un ambiente distendido, alegre y acogedor.
- Libertad e independencia: no debe haber zonas de difícil acceso. Los niños dispondrán del material a su altura, de tal modo que se fomente la autonomía y no dependan del adulto para disponer de su material.
- Orden: Es importante que los niños sepan dónde deben colocar las cosas después de utilizarlas. Por lo tanto, utilizaremos etiquetas de colores para que no tengan dudas a la hora de recoger. De este modo fomentaremos los hábitos relacionados con

el orden y ejercitaremos la capacidad de clasificar del niño, de acuerdo a unos criterios, (pág. 52).

Al haber expuesto las preeminencias que el juego lúdico tiene, es importante ejecutarlo de manera sistemática, esquematizada y correctamente planificada, así el juego se convertirá de una simple acción recreativa a una ininteligible y complejo proceso de enseñanza-aprendizaje, con resultados altamente competentes, frente a otras herramientas didácticas usadas .con mayor frecuencia.

Adicionalmente Zapata, en su libro Aprender jugando en la escuela primaria, (1998), al momento de ejecutar un juego, se deben considerar los siguientes aspectos:

Planificación

- La característica del grupo de niños con los que trabajará.
- Las instalaciones y material disponible para el desarrollo de los juegos.
- El número de clases que se podrá realizar, dentro del ciclo lectivo.
- La duración de las clases.

Al preparar las ciases se debe contemplar

- La época del año y condiciones climáticas.
- Las necesidades e intereses de los niños que conforman el grupo.

- La selección de los juegos se debe realizar considerando que siempre permita la participación de todos los niños; por lo que hay que evitar las exclusiones y posibilitar la actividad constante del niño.

- La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje de los niños; debe darles la posibilidad de que disfruten de los juegos. Una clase bien impartida es una clase donde reina la alegría; el niño debe salir de ella con el deseo de volver al otro día. El maestro no debe estar ansioso por brindar más contenidos; la medida del proceso de aprendizaje la marcan los niños. Importante tener amplio criterio en la realización de lo programado, ser flexible, de acuerdo con las circunstancias y, en especial, con el estado físico y psíquico de los niños.
- Siempre se debe programar un espacio para “juegos libres”, en el que el maestro observará la conducta de juego de los niños.

En el juego en sí, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

- Todo juego tiene un inicio y parte de una rápida explicación, donde se ejemplifican con actos concretos las leyes y situaciones del mismo, haciendo que lo ensayen los propios niños. Posteriormente, viene el desarrollo, lo que genera un mayor interés y alegría de los participantes, con una duración muy elástica, en relación con diversos factores. Por último, a medida que el entusiasmo decae, esto marca

la necesidad de modificar la actividad y pasar a otra. El maestro tiene que estar muy atento a que la última etapa se corte rápidamente y que los niños cuenten o se queden con el deseo de repetir, en otro momento, el juego.

Organización didáctica

- El maestro debe tratar de aprovechar la formación, distribución del grupo y el uso del material, para la realización de varios juegos o actividades. El principio organizador se basa en evitar la pérdida de tiempo al máximo.
- En el desarrollo secuencial de los juegos, en la misma clase, es necesario tener en cuenta que sean variados y diferentes, que la dosificación de las cualidades físicas o psíquicas esté compensada, no realizar juegos sofocantes uno seguido de otro, sin dar la oportunidad a la debida recuperación.
- El maestro debe ubicarse en el espacio de juegos de forma que abarque a todos los niños con la vista, y pueda acudir a ellos inmediatamente, en caso de ser necesario. Siempre debe buscar el lugar más conveniente para el control de la situación y permanecer atento a la acción de los niños.
- Constantemente debe estimular a los niños, pero especialmente a los más tímidos; a los que se inhiben fácilmente, a los que tengan menos coordinación y que sean poco diestros; debe, asimismo, apoyar y

estimular a los perdedores, enseñar que lo importante es jugar, no ganar o perder.

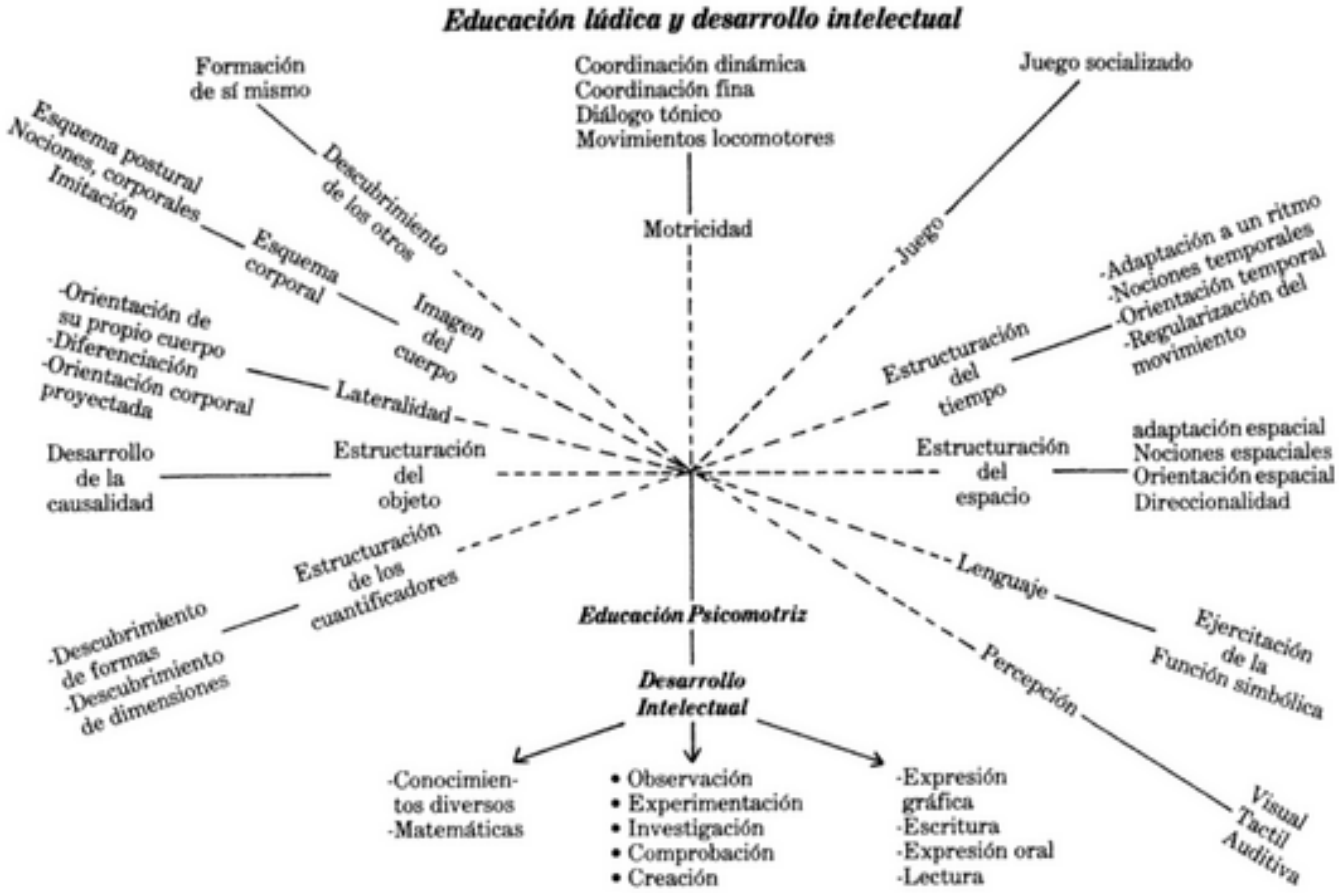
- Siempre inculcará el “juego limpio”, el juego es la actividad esencial para enseñar las normas morales y de justicia.

Implementación

- Tratará de eliminar al máximo la espera de turnos o los momentos para intervenir activamente, es mejor que jueguen cuatro grupos, a que dos estén esperando para intervenir en el torneo relámpago.
- Deberá contar con el material necesario para los juegos, mucho antes de la clase, de forma que no haya interrupciones y la clase sea más ágil.
- Debe mostrar prácticamente lo que se quiere enseñar y dar explicaciones atractivas y sobre todo sintéticas, (págs. 74-76).

Hay tener presente que la enseñanza mediante la ejecución de juegos deber ser de forma clara y concisa; para lograr obtener resultados favorables para el proceso de aprendizaje, el maestro debe brindar los contenidos de forma paulatina y esclareciendo dudas y demás cuestionamientos que se generen durante su realización.

En la siguiente imagen, se visualiza la educación lúdica y el desarrollo intelectual, y todos los elementos partícipes del proceso como tal.



Fuente: Zapata, (1989), el aprendizaje por el juego en la escuela primaria, (pág. 51).

Juegos para la etapa escolar (5 a 6 años)

Según Zapata, (1989), los juegos idóneos para la etapa escolar en niños de entre 5 y 6 años, se deben considerar los siguientes tipos:

1. Juegos de motricidad
2. Juegos de percepción sensorio motriz
3. Juegos para la estructuración del esquema corporal
4. Juegos de lateralidad
5. Juegos de ritmo, tiempo y espacio
6. Juegos de atención, memoria y deducción
7. Juegos de expresión gráfica y aprestamiento para la escritura
8. Juegos de expresión oral y aprestamiento para la lectura
9. Juegos de aprestamiento para las matemáticas
10. Juegos de aprendizaje y socialización, (págs. 111-133).

Considerando dicha clasificación, es relevante que el profesional de la educación, desarrolle varios juegos que pueden ser ejecutados con uno de los fines mencionados.

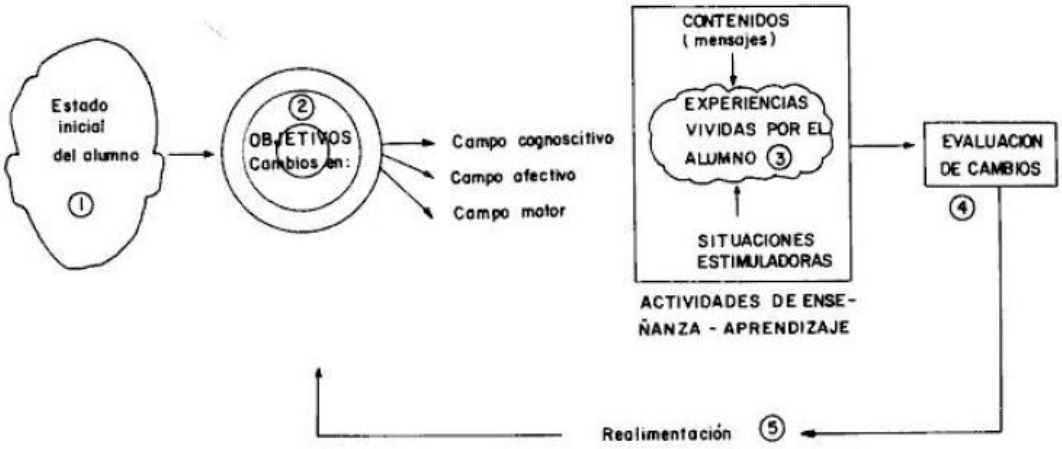
CAPÍTULO II EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Para Díaz & Martins, (1997), el proceso de enseñanza aprendizaje, involucra las siguientes particularidades:

- Todo proceso de enseñanza debería comenzar por la comprobación del estado actual del alumno, en cuanto a sus conocimientos sobre el asunto, así como a sus actitudes con respecto a lo que ha de aprender.
- El establecimiento de objetivos de la enseñanza vienen destacándolo cada día más los educadores como un aspecto clave. Estos objetivos educacionales pueden ser cognoscitivos, afectivos o motores, según sea su propósito, respectivamente: desarrollar conocimientos y habilidades intelectuales; desarrollar actitudes y valores; desarrollar destrezas motoras. En tanto que antes los objetivos eran vagos y difusos, hoy se recomienda una definición clara, preferentemente expresada en términos de conducta; es decir, presentados como comportamientos que el alumno debe manifestar en el caso de haber aprendido lo enseñado.
- Establecidos los objetivos, para que ocurran en el alumno las modificaciones deseadas, éste debe vivir ciertas experiencias indispensables, las cuales se provocan en él mediante su exposición a situaciones estimuladoras y a mensajes. Su exposición se produce por medio de actividades de enseñanza-aprendizaje. La

instrumentación de estas actividades es la principal tarea del profesor como enseñante.

- En el desarrollo de las actividades, el profesor orienta y controla el aprendizaje, mediante un proceso de constante realimentación; es decir, evaluación formal o informal acompañada de información proveída al alumno sobre sus resultados y progresos. Le orienta asimismo en la realización de actividades de carácter correctivo (págs. 39-40).



Fuente: (Díaz & Martins, 1997, pág. 39).

Como se puede observar el proceso de enseñanza-aprendizaje, parte desde conocimientos poseídos por el alumno, que mediante la enseñanza de nuevos contenidos, combinados con las experiencias propias y la motivación el entorno como tal, genera nuevos aprendizajes en el estudiante; finalmente, el proceso se culmina con la evaluación de los mismos y la

comparación con los objetivos determinados en un inicio, al proponer los contenidos a exponer.

Según Quezada, (2007), con el propósito de analizar algunas derivaciones didácticas de las teorías psicológicas más significativas se plantean dos enfoques con sus diferentes corrientes (págs. 35-54).

Estoy de acuerdo con lo que indica el señor Quezada, ya que es importante hacer que el alumno se encuentre en un estado inicia para poder comenzar a realizar trabajos con el cómo plantarnos objetivos, plan de trabajo sobre todos los temas y finalidad con la evaluación así medir las conocimientos impartidos.

TEORÍAS	DESCRIPCIÓN	CORRIENTES	REPRESENTANTES
Las teorías asociacionistas de condicionamiento, de Estímulo-Respuesta (E-R).	Centran el aprendizaje en la influencia de los factores externos, intentando determinar las leyes y principios que rigen el aprendizaje de conductas elementales, buscan descubrir las relaciones que se dan entre determinados estímulos y sus respectivas respuestas. Las teorías asociacionistas coinciden en que el niño logra conductas deseadas (aprendizajes) como producto de un proceso ciego y mecánico de asociación de estímulos y respuestas, mediatizado por la influencia de factores externos, ignorando la intervención mediadora de variables referentes a la estructura interna del educando.	Dentro de estas teorías asociacionistas se pueden distinguir dos corrientes: Condicionamiento clásico: Pavlov, Watson, Guthrie. Condicionamiento instrumental u operante: Hull, Thorndikle, Skinner.	Uno de los más recientes e importantes representantes es BURRHUS FREDERIC SKINNER (1904-1990): Skinner afirma que los logros intelectuales se deben en particular a la influencia del ambiente tal y como es ejercida por medio de los mecanismos de aprendizaje. Se interesó mucho por la psicología de la educación y las bases psicológicas de la perspectiva. Fue el principal representante de su país en teorías asociacionistas. El concepto central de su teoría el condicionamiento operante se basa en el supuesto de que las características del medio (estímulos, situaciones, acontecimientos) sirven como claves para las respuestas. El refuerzo fortalece las respuestas e incrementa la probabilidad de que ocurran de nuevo, cuando los estímulos estén presentes.
Las teorías medicinales.	Están basadas en la idea de que en todo aprendizaje intervienen de forma más o menos decisiva las estructuras internas del discente. Para éstas el aprendizaje es un proceso de conocimiento, de comprensión de relaciones, donde las condiciones externas actúan mediadas por las condiciones internas. La explicación de cómo se construye el aprendizaje, condicionado por el medio y los esquemas internos que intervienen en las respuestas conductuales, constituye tanto su problema capital como	Se pueden distinguir múltiples corrientes, con importantes matices diferenciadores.	JEAN PIAGET (1896-1980: Piaget llegó a considerar que el aprendizaje como adquisición no hereditaria en el intercambio con el medio, es un fenómeno incomprensible sin su vinculación a la dinámica del desarrollo interno. Para él, el aprendizaje, como proceso de adquisición o construcción del conocimiento, depende de dos factores fundamentales: la acción del educando en el intercambio con el medio, y el desarrollo de estructuras internas que tienen su origen en procesos genéticos que regulan su propia dinámica. Agrega Piaget que el aprendizaje así entendido provoca la modificación y la transformación de las estructuras

	su propósito prioritario.		internas y que, una vez modificadas, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor riqueza y complejidad. Consideró el aprendizaje como un proceso de adquisición o construcción de conocimiento, mediante el intercambio con el ambiente y mediatizado por las estructuras internas, al principio hereditarias, y posteriormente construidas por la intervención de adquisiciones pasadas. Afirmó que estas estructuras internas son los mecanismos reguladores a los cuales se subordina la influencia de medio que, en un principio, son resultado de un proceso genético propio del desarrollo pero que posteriormente se construyen en procesos de intercambio; por ello se denomina a estas posiciones como Constructivismo Genético. LEV SEMYONOVICH VYGOTSKY (1896-1934): Una de las contribuciones esenciales de Vygotsky fue la de concebir al sujeto como un ser eminentemente social, al conocimiento mismo como un producto social. Vygotsky plantea, a través del concepto de Zona de Desarrollo Próximo, la relación de la didáctica entre aprendizaje y desarrollo. Esto lleva una dinámica influenciada dentro de unos límites por las in-tervenciones precisas del aprendizaje guiado intencionalmente, pues para él lo que el niño puede hacer hoy con ayuda, favorece y facilita lo que mañana él haga sólo. Destaca, además, la importancia de la instrucción, de la transmisión educativa, de la actividad con tutoría, más que la actividad experimental del niño (a) por sí sólo. Finalmente en la última década se han desarrollado numerosas investigaciones que muestran

			la importancia de la interacción social para el aprendizaje. DAVID PAUL AUSUBEL (1918): Inicialmente Ausubel se destacó por defender la importancia del aprendizaje por recepción, al que llamó “enfoque expositivo", especialmente importante, según él, para asimilar la información y los conceptos verbales. Ausubel propone considerar la psicología educativa como un elemento fundamental en la elaboración de los programas de estudio, ofreciendo aproximaciones prácticas al profesorado acerca de cómo aplicar los conocimientos que aporta su teoría del aprendizaje a la enseñanza. No es extraño, por tanto, que su influencia haya trascendido el mero aspecto teórico y forme parte, de la mano de sus aportaciones y las de sus discípulos, de la práctica educativa moderna. Introdujo el concepto de aprendizaje significativo que tiene lugar cuando se intenta dar sentido o establecer relaciones entre los nuevos conceptos o la nueva información y los conceptos y conocimientos existentes, en el alumno.

Fuente: Quezada, (2007), (págs. 35-49)

Una vez enunciadas las teorías relacionadas con el aprendizaje como tal, se deben resaltar las preeminencias partícipes del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños:

a. 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.
b. Hay 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 conocimientos que ha construido en su experiencia previa, y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condicionan el resultado del aprendizaje.
c. 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.
d. 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.

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

f. 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. 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.

g. 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.

h. 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.

i. 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.

j. 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.

k. 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.

l. La modificación de los esquemas de conocimiento del alumno es el objetivo de la educación escolar. Se 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.

m. 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 cómo aprenden los alumnos y de la que pueda resultar prescripciones infalibles sobre cómo 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 (Carvallo, s.f.).

Consideramos las perspectivas antes mencionadas, respecto al proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños, es importante mencionar que éste debe tener cuadro distintivos básicos: debe ser significativo, colaborativo, constructivista y progresivo; logrando de esta manera, la ampliación del intelecto en los estudiantes, de una manera atractiva, divertida y sobre todo efectiva.

e) MATERIALES Y MÉTODOS

MATERIALES:

Los métodos utilizados fueron:

- Papel bond A 4.
- Impresión de las encuestas.
- Afiche.
- Fichas de observación apoyados siempre con el proyecto.
- Computadora para procesar la información.
- Servicio de internet.
- CD para grabar las tabulaciones.
- Lápices, esferos y borradores.
- Transportes.

MÉTODOS

CIENTÍFICO.- Estuvo presente en el desarrollo de toda la Investigación, ya que permitió plantear el problema, estructurar el tema, y elaborar el informe definitivo, a más estuvo destinado al cumplimiento general en todas las etapas de la investigación; me permitió contrastar el conocimiento empírico con la validez del conocimiento, recolectar información con argumentos que son aprobados científicamente.

INDUCTIVO.- Fue utilizado para cotejar los datos, resultados del trabajo investigativo; facilitó pasar de la descripción a la explicación a través de los fundamentos científicos anotados en el marco teórico, es decir permitió poder interpretar de forma concisa la información empírica recopilada en la institución.

DEDUCTIVO.- Permitió verificar los hechos de lo general a lo particular, de lo abstracto a lo concreto, en la investigación este método es el complemento del análisis porque nos permite deducir el aprendizaje de los niños del Primer Grado de Educación Básica

ANALÍTICO - SINTÉTICO.-. Me permitió detallar y describir las circunstancias de un hecho o fenómeno, además me ayudo a analizar la base conceptual para la construcción del marco teórico con el análisis de bibliografía

MODELO ESTADÍSTICO.- Se empleó en tabulación e interpretación de resultados obtenidos en cuadros y gráficos que permitan el análisis y, sobre todo, la compresión del trabajo de campo realizado.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

ENCUESTA: Se aplicó a las Docentes de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal ¨Luis Godin¨ de la Ciudad de Quito, para reconocer el nivel de conocimientos y aplicación del juego en la jornada laboral

FICHA DE OBSERVACIÓN: Se aplicó a los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal ¨Luis Godin¨ de la Ciudad de Quito, con la finalidad de verificar la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje

AFICHES INFORMATIVOS: Se utiliza para informar a través del uso de imágenes, colores y textos breves la importancia del juego en el aprendizaje del niño.

POBLACIÓN

ESCUELA FISCAL "LUIS GODIN"				
PARALELOS	**NIÑOS**	**NIÑAS**	**TOTAL**	**MAESTRAS**
AULA "A"	17	13	30	1
AULA "B"	15	15	30	1
AULA "C"	18	12	30	1
TOTAL	**50**	**40**	**90**	**3**

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

f) RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LOS MAESTROS DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO, PARA RECONOCER LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS EN EL PEA.

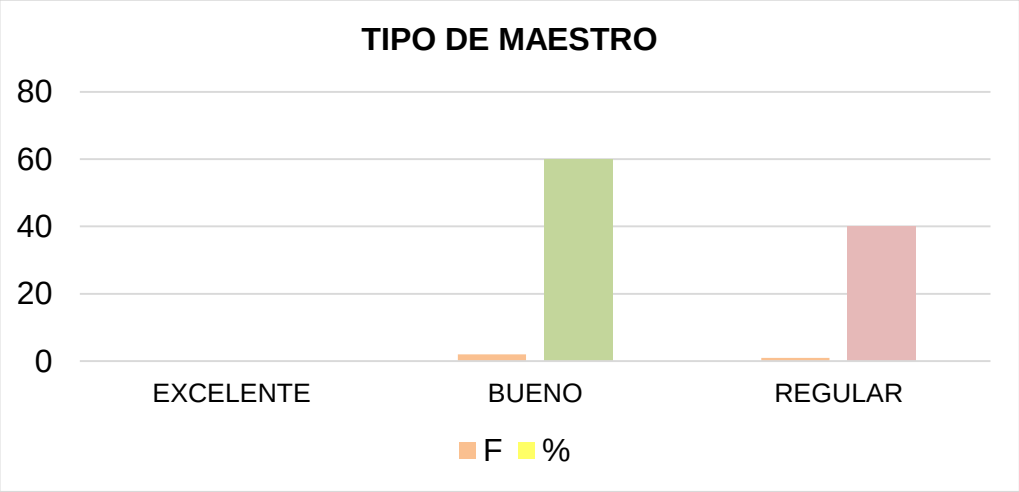
1.¿Se considera Usted un maestro?

CUADRO Nº 1

INDICADORES	f	%
Excelente	0	0
Bueno	2	60
Regular	1	40
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°1



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Del 100% de los maestros encuestados el 60% se considera buen maestro mientras que el 40% piensa que es regular.

La mayoría de maestros se consideran buenos esto debido a su formación académica y a su experiencia en la docencia, además de los resultados de aprendizaje que tienen sus alumnos.

La experiencia del docente es uno de los factores de importancia para ser un buen maestro por lo cual se recomienda demostrar día a día su calidad de enseñanza para poder impartir sus conocimientos, ya que el maestro debe hacerse entender acerca de lo que desea expresar.

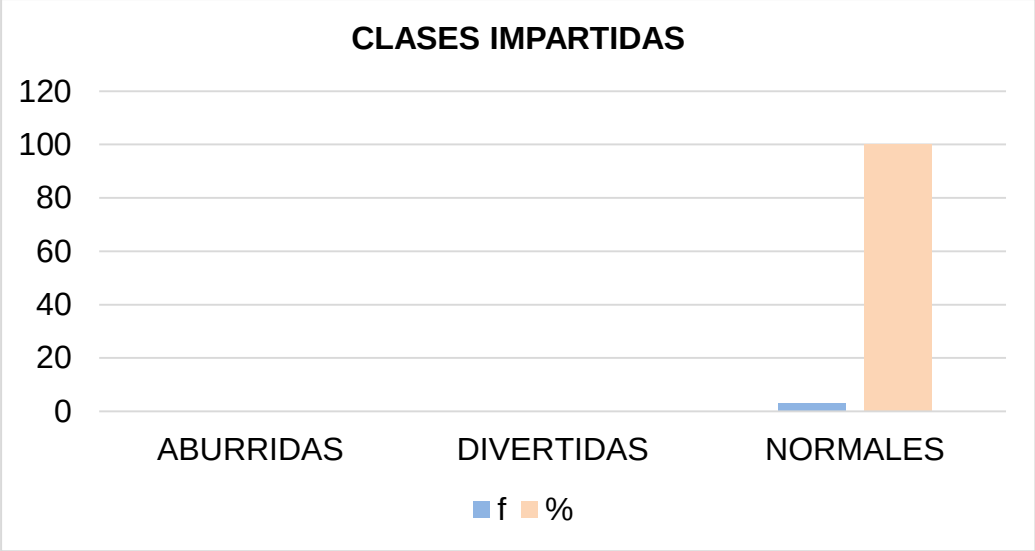
2. **¿CÓMO CREE QUE SON SUS CLASES?**

CUADRO Nº 2

INDICADORES	f	%
Aburridas	0	0
Divertidas	0	0
Normales	3	100
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°2



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

La tabla demuestra que el o% considera sus clases divertidas, el 0% las realiza aburridas mientras que el 60% considera sus clases normales, sin embargo para los niños esta edad es mejor que las clases sean divertidas e interactivas para evitar el aburrimiento de los niños y potenciar su aprendizaje con el juego. Los resultados totales arrojaron que el 100% de los maestros consideran sus clases normales.

Mejorar la forma de impartir las clases con el fin de que los alumnos estén pendientes de lo que se esté diciendo en clases a demás vale recalcar que una de las mejorarlas mejores maneras de ser un buen docente ser brindando clases dinámicas.

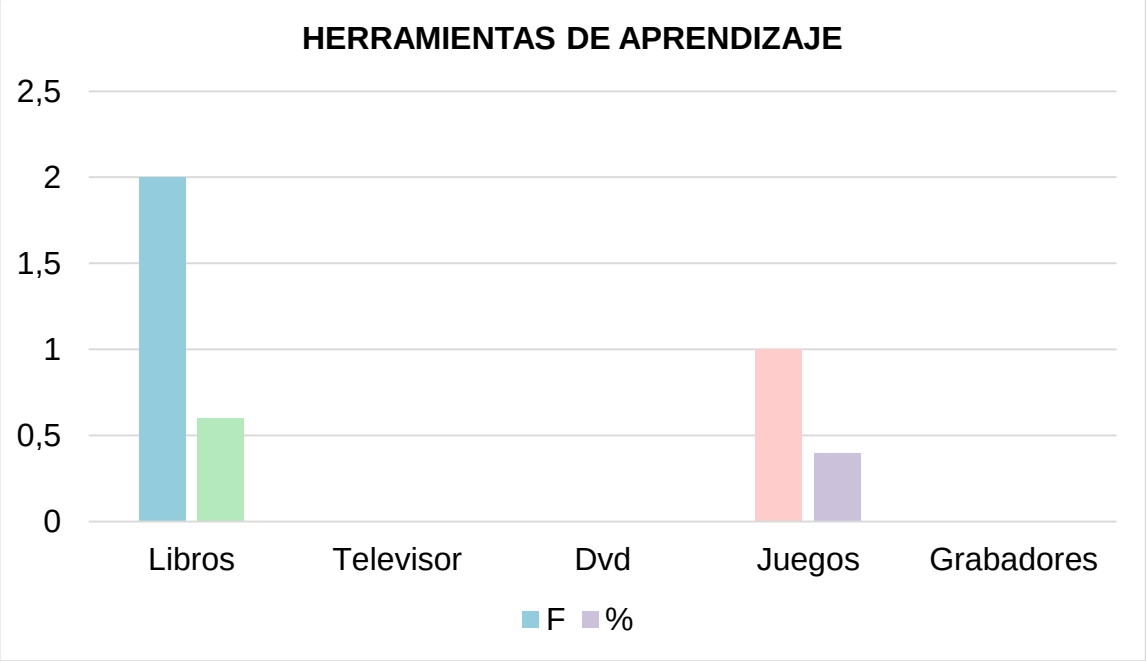
3. **¿Qué herramientas utiliza Usted para desarrollar sus clases?**

CUADRO Nº 3

INDICADORES	**f**	**%**
Libros	2	60%
Televisor	0	0
DVD	0	0
Juegos	1	40%
Grabadores	0	0
TOTAL	3	100%

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°3



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos nos dicen que el 60% usa libros, mientras que el 40% usa los juegos como herramientas de trabajo, mientras que el o% utiliza televisor, DVD, o grabadoras.

La mayoría de maestros usa como herramientas los libros de guía para trabajar con sus niños ya que en estos se encuentran actividades prácticas que pueden mejorar su aprendizaje.

Es recomendable que los docentes tengan una innovación de herramientas de aprendizaje para que los alumnos capten mejor el mensaje de enseñanza sería bueno combinar los recurso antes mencionados con otras herramientas importantes como el juego o el uso de televisores y Dvd que harían las clases más dinámicas y mejorarían el aprendizaje de los niños.

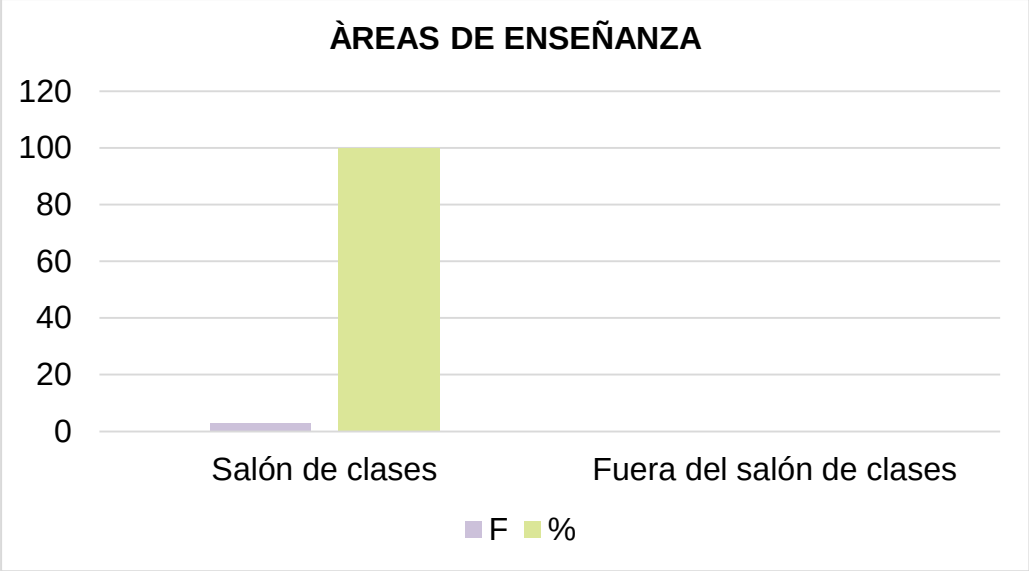
4. **¿Dónde cree usted que es mejor o más fácil enseñar?**

CUADRO Nº 4

INDICADORES	f	%
Salón de clases	3	100
Fuera del salón de clases	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°4



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

El 100% de los maestros encuestados piensa que es mejor o más fácil enseñar en un salón de clases que fuera de él, ya que hay menor distracción de los niños, sin embargo al ser estos de tan corta edad se debería tomar en cuenta que necesitan de otros ambientes para poder captar aprendizajes de manera más dinámica y menos cansada para ellos, por ello sería muy aconsejable realizar clases fuera del salón.

Se recomienda tratar que en las aulas de clases se cuente con los recursos necesarios para fortalecer las funciones del docente y que también sea motivación de los alumnos a fin de que las clases sean más dinámicas y tengan un rol de orientación y tutoría.

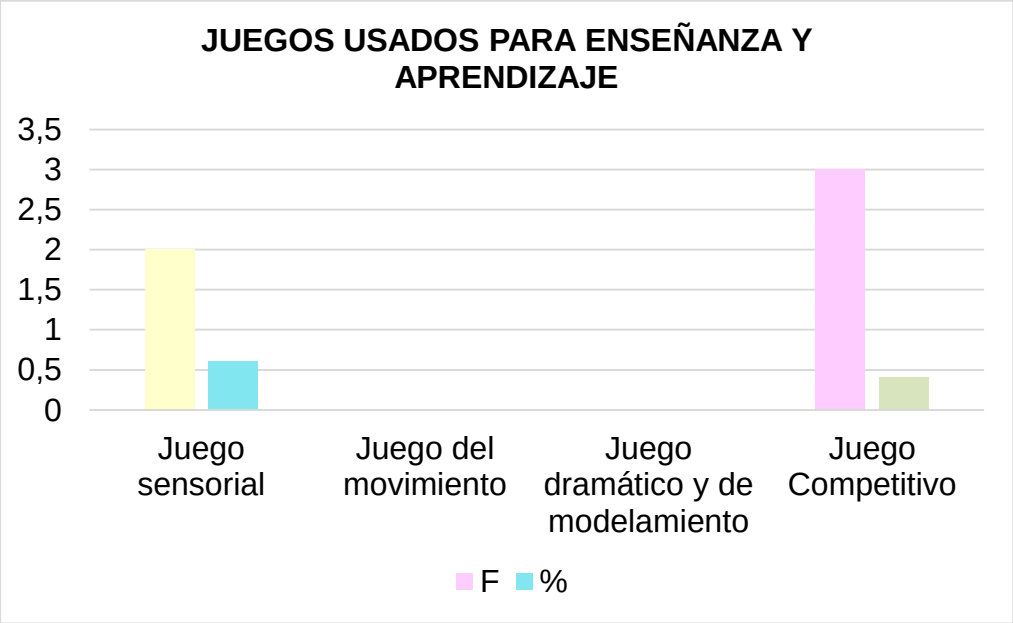
5. **¿Qué clases de juegos utiliza para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

CUADRO Nº 5

INDICADORES	f	%
Juego sensorial	2	60%
Juego del movimiento	0	0
Juego dramático y de modelamiento	0	0
Juego Competitivo	1	40%
Total	0	100%

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°5



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados de la encuesta nos dicen que el 60% usa el juego sensorial, mientras que el 40% utiliza el juego competitivo, mientras que el 0% usa el juego del movimiento, y el dramático.

La mayoría de maestros usa el juego sensorial para la enseñanza-aprendizaje ya que estos juegos además del desarrollo de los sentidos, les permite desarrollar otras capacidades como son las del espacio, el tiempo, y el equilibrio, una parte de los maestros utiliza los juegos competitivos debido a que enseña a los infantes a aprender a perder y a ganar. Además, estos juegos provocan mucha motivación en los niños.

Se recomienda realizar más juegos sensoriales ya que son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades que ayudan al alumno a mejorar su aprendizaje.

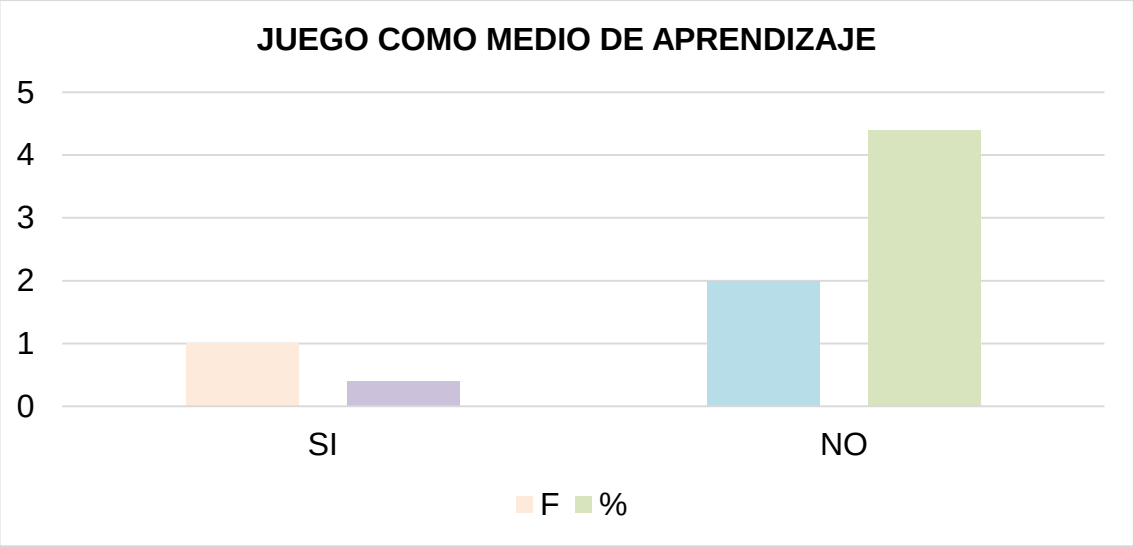
6. **¿Cree Usted que el juego es el medio más favorable para facilitar el aprendizaje del educando?**

CUADRO Nº 6

INDICADORES	f	%
Si	1	40%
No	2	60%
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°6



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados arrojaron que el 60% no cree que el juego sea el medio más favorable para facilitar el aprendizaje, mientras que el 40% si cree que sea una herramienta importante.

De los maestros encuestados la mayoría nos dice que no creen que el juego sea el medio más favorable para facilitar el aprendizaje, debido a que la existencia de textos guías bien ilustrados, pueden facilitar su trabajo como docentes y mejorar el aprendizaje en los niños, una pequeña parte mencionó que el juego si es importante para facilitar el aprendizaje, ya que los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Es recomendable realizar dinámicas antes o después de una dura jornada de trabajo para que el alumno se sienta motivado e interesado en cada clase impartida por su docente, esto ayuda al docente a captar toda la atención del alumno.

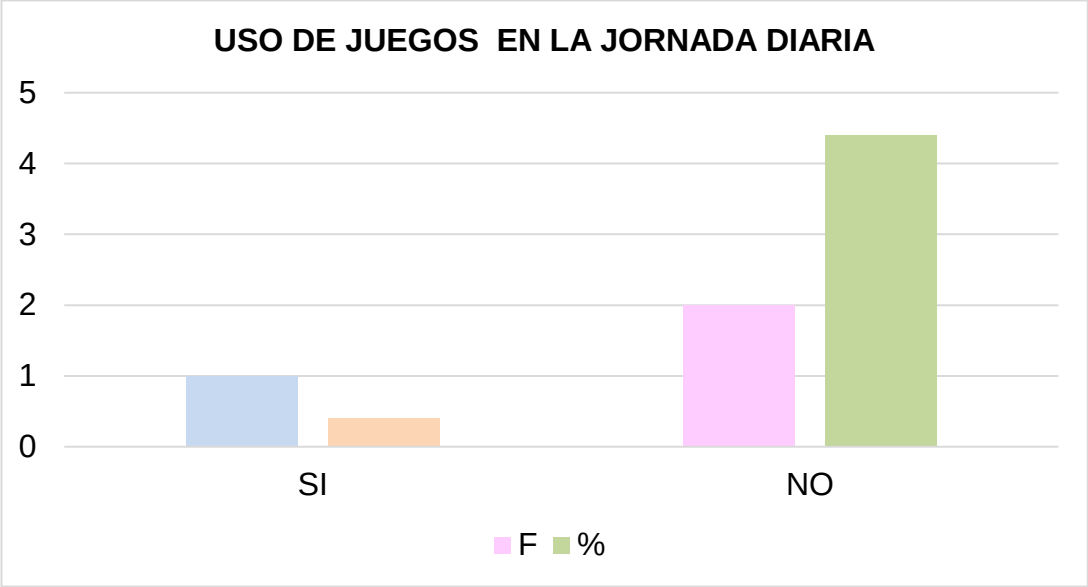
7. **¿Utiliza los juegos en la Jornada diaria de trabajo, antes de iniciar el tema de clase previsto?**

CUADRO Nº 7

INDICADORES	F	%
Si	1	40%
No	2	60%
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°7



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados fueron que el 60% no utiliza los juegos en la jornada diaria de trabajo, antes de iniciar el tema de clase previsto, mientras que el 40% si lo hace.

De los maestros encuestados la mayoría no inicia la jornada de clases usando juegos, este tiempo está destinado para la hora del receso, sin embargo el juego es el que ayuda a despertar las capacidades de los niños y hace la clase más dinámica, favoreciendo lograr aprendizajes.

Se recomienda practicar dinámicas dentro de las aulas de clases para poder mejorar las destrezas de los alumnos y esto sea de gran ayuda para su formación.

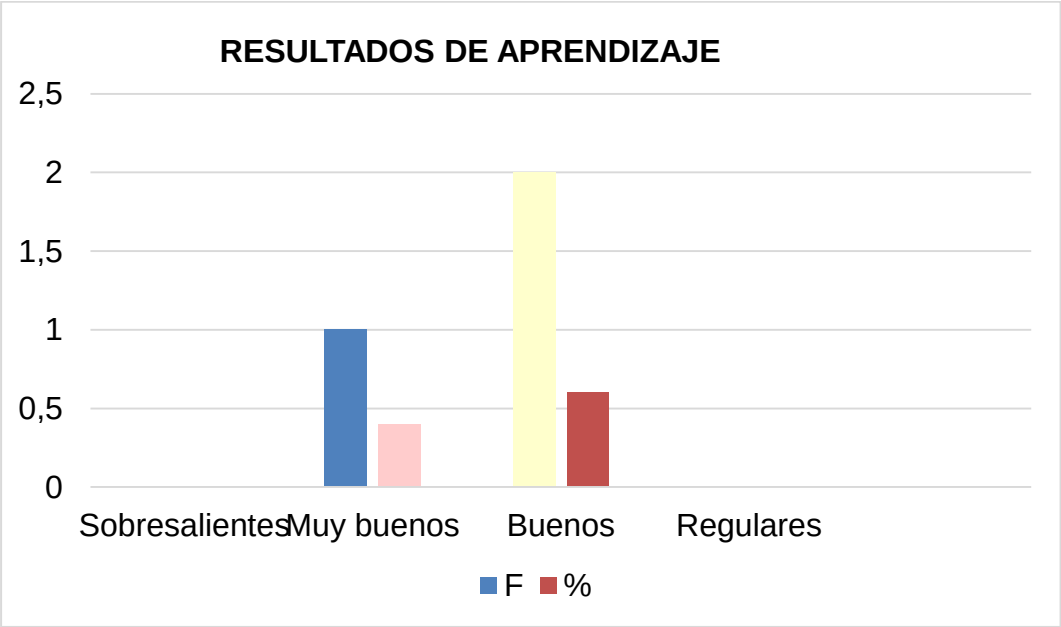
8. **¿Dentro del aprendizaje de sus alumnos, Usted obtiene resultados?**

CUADRO Nº 8

INDICADORES	f	%
Sobresalientes	0	0
Muy buenos	1	40
Buenos	2	60
Regulares	0	0
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°8



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Lo que se obtuvo de la encuesta es que el 60% obtiene resultados buenos de aprendizaje, mientras que el 40% muy bueno, el 0% obtiene resultados sobresalientes y el 0% regulares.

La mayoría de maestros encuestados nos dice que los resultados que obtienen son Buenos, solo una parte que son muy buenos y ninguno mencionó que sean sobresalientes esto se debe a que le faltan herramientas para mejorar el aprendizaje, el maestro no solo se debe limitar a transmitir contenidos, su cometido principal debe ser ayudar a aprender.

Se recomienda fortalecer las falencias que existan a la hora de impartir clases, creando métodos que ayuden a una mejor comprensión de los estudiantes para que ello se refleje en su desempeño y los resultados de aprendizaje.

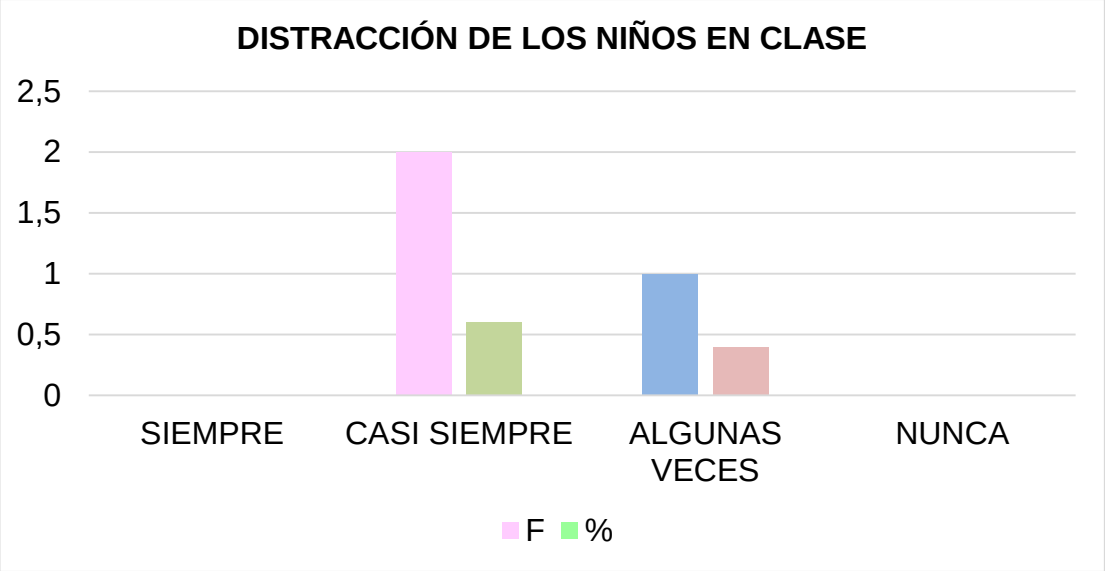
9. ¿Los niños y niñas se distraen frecuentemente en clase?

CUADRO Nº 9

INDICADORES	**f**	**%**
Siempre	0	0%
Casi siempre	2	60%
Algunas veces	1	40%
Nunca	0	0%
TOTAL	3	1005

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N° 9



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

Los resultados nos muestran que el 60% de los niños y niñas se distraen frecuentemente en clase casi siempre, mientras que el 40% lo hace algunas veces, el 0% lo hace siempre y el o% nunca se distrae.

La mayoría de maestros supo manifestar que sus alumnos casi siempre tienden a distraerse esto puede deberse a que las clases pueden convertirse en monótonas y aburridas se debería incluir en las clases el juego ya que ayuda a despertar capacidades en los niños de una manera divertida y amena.

Es recomendable practicar dinámicas que sean de interés del alumno para que el docente captarte la atención del estudiante, además se sugiere realizar cada cierto tiempo clases fueras de su aula.

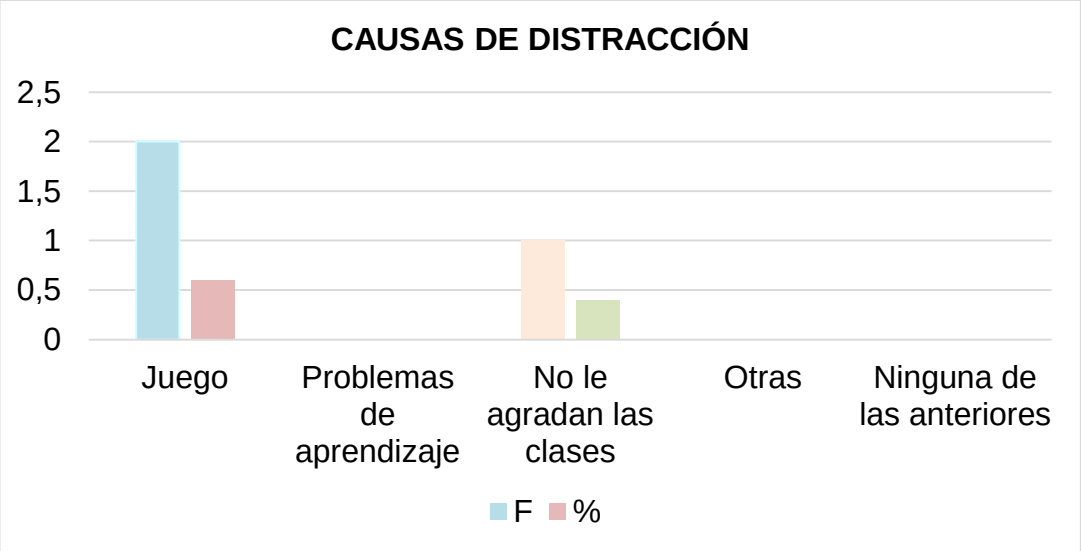
10. ¿Cuál cree Usted que son las causas por las cuales los niños y niñas se distraen?

CUADRO Nª 10

INDICADORES	f	%
Juego.	2	60
Problemas de aprendizaje.	0	0
No le agradan las clases.	1	40
Otras.	0	0
Ninguna de las anteriores		0
TOTAL	3	100

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

GRÁFICO N°10



Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De las encuestas aplicadas se pudo saber que el 60% de las maestras encuestadas piensa que sus niños se distraen por el juego, mientras que el 40% menciona que a los alumnos no les agradan las clases.

Los niños de la edad que educan las maestras encuestadas deben tener sus clases con una combinación de actividades, y poner en un importante puesto el juego, ya que a través de él se puede aprender e inmiscuir a los infantes en los temas planificados logrando su atención y participación activa.

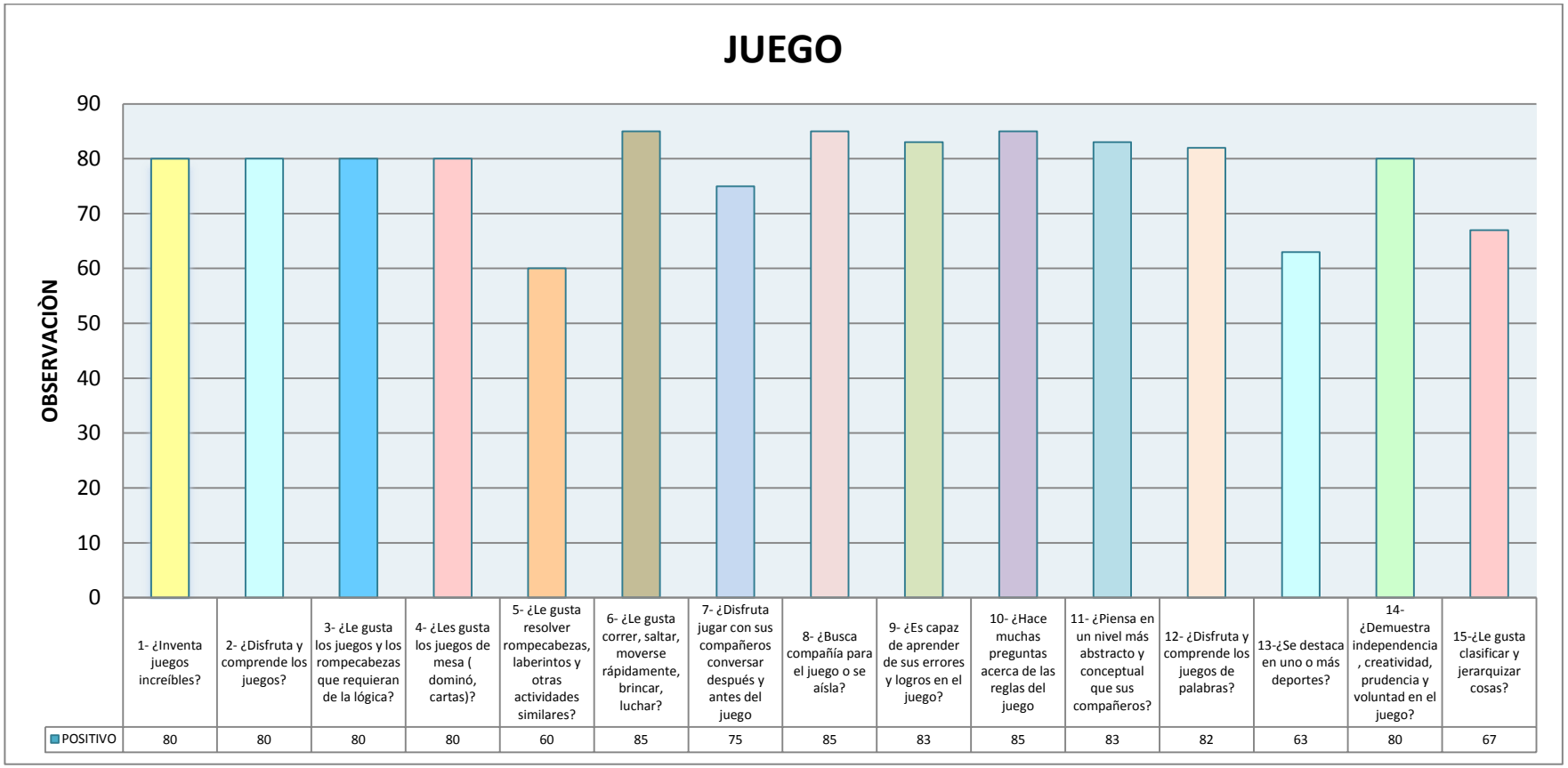
Se recomienda la práctica de juegos dinámicos hace que el estudiante se enfoque en el tema impartido por su docente en las aulas de clases, por ello se recomienda aplicar destrezas que atraigan la atención de los alumnos.

GUÍA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS/ AS PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO

DESARROLLO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE					
ASPECTOS A EVALUAR	**ESCALA DE VALORES**				
	1	**2**	**3**	**4**	**5**
1. ¿Inventa juegos increíbles?		10		80	
2. ¿Disfruta y comprende los juegos?	80	10			
3. ¿Le gusta los juegos y los rompecabezas que requieran de la lógica?	10	80			
4. ¿Les gusta los juegos de mesa (Dominó, cartas)?				10	80
5. ¿Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades lares?	30	60			
6. ¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar?	85	5			
7. ¿Disfruta jugar con sus compañeros conversar después y antes del juego	75	15			
8. ¿Busca compañía para el juego o se aísla?	85	5			

9. ¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?	83	7			
10. ¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?		85	5		
11. ¿Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros?				7	83
12. ¿Disfruta y comprende los juegos de palabras?		82	8		
13. ¿Se destaca en uno o más deportes?			63		27
14. ¿Demuestra independencia, creatividad, prudencia y voluntad en el juego?	80	10			
15. ¿Le gusta clasificar y jerarquizar cosas?	23	67			

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza



	1- ¿Inventa juegos increíbles?	2- ¿Disfruta y comprende los juegos?	3- ¿Le gusta los juegos y los rompecabezas que requieran de la lógica?	4- ¿Les gusta los juegos de mesa (dominó, cartas)?	5- ¿Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares?	6- ¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar?	7- ¿Disfruta jugar con sus compañeros conversar después y antes del juego	8- ¿Busca compañía para el juego o se aísla?	9- ¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?	10- ¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego	11- ¿Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros?	12- ¿Disfruta y comprende los juegos de palabras?	13-¿Se destaca en uno o más deportes?	14- ¿Demuestra independencia , creatividad, prudencia y voluntad en el juego?	15-¿Le gusta clasificar y jerarquizar cosas?
POSITIVO	80	80	80	80	60	85	75	85	83	85	83	82	63	80	67

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN:

De la Guía de Observación aplicada a los educandos; se puede destacar la disposición de los niños ante la ejecución de los distintos juegos, logrando los resultados esperados; se evidencio que a los niños les gusta en su mayoría el juego del movimiento, los mismos que les ayudan a explorar el espacio y a entrenar sus habilidades motrices, además de socializarse con sus compañeros, seguido de los juegos de atención que desarrollan su capacidades de concentración y les permite desarrollar su memoria. Podemos deducir que en el juego crea en el niño independencia, creatividad, prudencia y voluntad los niños aprenden intentando hacer cosas, comparando los resultados, haciendo preguntas, fijándose nuevas metas y buscando la manera de alcanzarlas.

El juego también favorece el desarrollo del dominio del lenguaje y de la capacidad de razonamiento, planificación a través de las reglas y estrategias, de organización y toma de decisiones. De esta forma la Guía de Observación sirvió para conocer la importancia que presta el juego dentro del PEA, puesto que si bien no se utilizada de forma constante y correcta el educando ha generado nuevos aprendizajes los cuales han sido constatados por parte de la maestra considerando emplearlo durante su jornada diaria

g) **DISCUSIÓN**

VERIFICACIÓN DE OBJETIVOS

Con la finalidad de evidenciar el **primer objetivo específico**: Reconocer el nivel de conocimientos y aplicación de juegos impartidos por las maestras en su Jornada Diaria de Trabajo con las niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin”

Se recolectó información a través de una encuesta aplicada a las docentes de primer año de educación básica de la escuela fiscal “Luis Godin” de la ciudad de Quito.

Se consideró la pregunta ¿Qué clases de juegos utiliza para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?**,** se pudo determinar que se usa el juego sensorial, casi poco el juego competitivo y el casi nadie usa el juego del movimiento, y el dramático. La mayoría de maestros usa el juego sensorial para la enseñanza-aprendizaje ya que estos juegos además del desarrollo de los sentidos, les permite desarrollar otras capacidades como son las del espacio, el tiempo, y el equilibrio.

También se tomó como referencia la pregunta **¿Utiliza los juegos en la Jornada diaria de trabajo, antes de iniciar el tema de clase previsto**?.

Dando a evidenciar que no se utiliza los juegos en la jornada diaria de trabajo, antes de iniciar el tema de clase previsto, mientras que si lo hace.

De los maestros encuestados la mayoría no inicia la jornada de clases usando juegos, este tiempo está destinado para la hora del receso, sin embargo el juego es el que ayuda a despertar las capacidades de los niños y hace la clase más dinámica, favoreciendo lograr aprendizajes.

Concluyendo que el objetivo ha sido confirmado.

Con la finalidad de evidenciar el **segundo objetivo específico**: Verificar la importancia del juego en el aprendizaje de niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014

Se consideró la guía de observación aplicada los niños y niñas de primer año de educación básica; la misma se analizó tomando en cuenta la escala mayor en cada parámetros; se pudo evidenciar que los educandos tienen total acogida al adoptar el juego como estrategia metodológica, se evidencio el disfrute y comprensión del tema planificado, observando que la mayor parte de los educandos gusta de juegos que abarquen movimientos libres, facilitando la integración, rescatando valores amistad, solidaridad, compañerismo etc.; de igual manera se constató que los niños aprenden y corrigen errores durante la realización de la actividad.

Se demostró entusiasmo, curiosidad, independencia por parte de los niños obteniendo así resultados significativos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, dando como resultado la confirmación de este objetivo.

h) CONCLUSIONES

De la Investigación se pudo concluir:

- ⌘ Las maestras encuestadas manifiestan que para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje manejan en un juegos sensoriales mientras que un si opta por los juegos competitivos; En su mayoría los juegos sensoriales son utilizados puesto que Los Juegos sensoriales son de gran importancia primero porque producen experiencias sensoriales, potencian la creatividad y desarrollan habilidades. Son una herramienta de gran ayuda en la transición entre la actividad centrada en sí mismo y una actividad más social. Con este tipo de juegos los niños intentan crear con su acción los elementos más próximos a la realidad que viven.

- ⌘ De los resultados de la guía de observación se concluyó que el educando muestra interés al juego utilizado como estrategia metodológica, dispuesto a colaborar con las actividades programadas, sin embrago dicha estrategia no es utilizada constantemente lo cual genera cansancio en el niño con métodos ambiguos y conlleva a la falta de comprensión durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

- ⌘ Con la culminación de las encuestas aplicadas a los docentes se deduce que debido a la carencia de dinámicas en las actividades cotidianas de

los estudiantes, estos tienden a perder la concentración en sus clases y a obtener resultados no tan favorables para los mismos.

- ⌘ Las herramientas que se utilizan al momento de impartir las clases son insuficientes para los docentes ya que el centro educativo no posee con los equipos (televisores, DVD, grabadoras) necesarios que aporten el aprendizaje de los estudiantes.

- ⌘ Los motivos de distracción de los alumnos se debe a que las clases son muy rutinarias, monótonas y no están abordando tareas o temas de su interés el factor principal de esto es la escasez de actividades de destrezas dentro del salón de clases.

i) RECOMENDACIONES

Finalmente y después de un análisis de las conclusiones obtenidas al desarrollar la investigación se puede establecer las siguientes recomendaciones.

- ⌘ A las docentes se recomienda planificar la utilización del Juego durante el proceso de aprendizaje en su mayoría los juegos sensoriales ya que gozan de movimiento y se demostró gran satisfacción y compresión por parte del educando, la misma garantizara resultados significativos.

- ⌘ Actualización en el manejo de estrategias metodológicas para complementar el proceso de enseñanza-aprendizaje y poder captar la comprensión en el educando generando un ambiente ameno asegurando el cumplimiento de los objetivos planteados.

- ⌘ Que los docentes impartan dinámicas o juegos acorde a las temáticas que se estén estudiando para que los alumnos tengan una mejor comprensión del tema y no se distraigan en sus clases diarias.

- ⌘ Brindar una clase fuera de las aulas, cada determinado tiempo provocara que los conocimientos impartidos por el docente no sean aburridos para los estudiantes y se capte toda la atención de los mismos.

- ⌘ Tratar de innovar la forma de ofrecer sus temáticas a los estudiantes, con la ayuda de herramientas que les dé un espacio de creatividad con el fin de despertar las habilidades de cada alumno.

PROPUESTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

LINEAMIENTOS PROPOSITIVOS

TALLER DE JUEGOS TRADICIONALES PARA DOCENTES

AUTORA:

VIVIANA TRINIDAD BARRIONUEVO POMBOZA

DIRECTOR:

ING. JAIME EFRÈN CHILLOGALLO ORDOÑEZ MG.SC

LOJA – ECUADOR

2016

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

TITULO: Juegos Tradicionales para los docentes

ÁREA TEMÁTICA: El Juego Tradicional

NOMBRE DEL FACILITADOR: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

DIRECCIÓN: Quito, Monjas alto

CORREO ELECTRÓNICO: viviprec@yahoo.es

TELÉFONO: 023195866

CELULAR: 0987906864

1. INTRODUCCIÓN:

En base a las conclusiones adquiridas en la investigación que antecede, considero que la realización de una alternativa, sería conveniente como ayuda para el docente, ya que lo que se pretende de alguna manera es mejorar la metodología de enseñanza mediante el juego, y por qué no decirlo mediante los juegos tradicionales, que a pesar de que los tiempos y culturas cambian con el pasar de los años, no deben perderse, y deben pasar de generación en generación, inculcando valores y sobre todo mejorando la motricidad de los niños.

Por medio de la realización de esta alternativa se pretende llegar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños en la etapa de la infancia, el juego.

Propondremos algunos aspectos del juego tradicional para facilitar el proceso de enseñanza (desarrollo, evolución, socialización, madurez, etc.) que tiene el juego en la vida de los niños. Aprendizaje mediante el juego, destacando bajo

Se tratará, de igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños.

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

Según (Burgos, 2008), hablar de juegos tradicionales se refiere a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería.

Los juegos tradicionales se pueden encontrar en todas partes del mundo. Si bien habrá algunas diferencias en la forma del juego, en el diseño, en la utilización o en algún otro aspecto, la esencia del mismo permanece.

Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Podemos ver por otro lado, que hay algunos resurgimientos de estos juegos,

que se imponen ya sea por una determinada época del año o como por una moda que aparece y desaparece luego de un tiempo.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas, canciones de cuna, juegos de adivinación, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc.

Algunos de ellos a su vez están más ligados al sexo de los niños, siendo jugados exclusivamente por niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otros por niñas (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.). A su vez algunos juegos están más ligados a determinadas edades, como por ejemplo las canciones de cuna y el sonajero para los niños más pequeños, y otros con reglas más importantes para niños más grandes que ya puedan comprender y respetar las mismas.

Es importante resaltar que, Para Bañeres & Otros, (2008), la importancia del juego radica en los siguientes aspectos:

- El juego es una necesidad vital y un motor del desarrollo humano
- El juego desarrolla el cuerpo y los sentidos
- El juego estimula las capacidades del pensamiento y la creatividad
- El juego favorece la comunicación y la socialización
- El juego es un instrumento de expresión \ control emocional

Es así que, se puede indicar que las actividades lúdicas permiten a los niños desarrollar su pensamiento, satisfacer sus necesidades, y sobre todo descubrir nuevas experiencias y sensaciones; siendo así una parte tan importante de la vida de un niño que afecta su desarrollo integral, págs. 13-18).

Para Sperling, (2004), este sentido, cabe mencionar que el juego es importante en varios sentidos:

- Físico
- Social
- Educacional (págs. 98-99).

Por lo tanto es fundamental decir que, la aplicación del juego es de vital importancia en durante el proceso de enseñanza - aprendizaje puesto que a través del mismo se puede despertar en los niños la creatividad, el interés por crear y adquirir nuevos conocimientos.

2. JUSTIFICACIÓN

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que se

hace imprescindible la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa.

Por lo antes expuesto, se consideró relevante investigar la incidencia de los juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje de niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014.

Como egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, se pretende dar un aporte significativo para mejorar aquellas dificultades que se suscitan en esta etapa de la vida del niño, en donde se involucren a los padres de familia, maestros, niños y sociedad en general, con la intención de lograr una mejora en el desarrollo cognitivo del infante.

Los resultados de este trabajo contribuirán al fortalecimiento del Proceso aprendizaje de los niños y niñas, permitirán mejorar la relación docente-estudiante, de igual manera conseguir resultados significativos dentro del transcurso de la educación.

Para el desarrollo de la presente investigación se cuenta con la apertura, la directora, personal docente y administrativo de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito.

El presente tiene un impacto enorme ya que varias escuelas de nuestro país especialmente en la Escuela “Luis Godin” los niños y niñas han tenido

que afrontar problemas no solo educativos sino también sociales y psicológicos, que han incidido en que la Estimulación Temprana no tenga un valor importante, y no se puedan alcanzar los objetivos propuestos en el ámbito educativo.

3. OBJETIVOS

GENERAL:

Proponer juegos tradicionales para facilitar proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

ESPECÍFICOS:

- Identificar las características de los juegos tradicionales y su utilización como recurso pedagógico.
- Socializar los juegos tradicionales y su utilización como recurso pedagógico.

4. DESARROLLO DEL JUEGO:

- Iniciamos con el juego formando un círculo enlazados las manos.

  Se elige a un docente quien desempeñara el papel del lobo.

  Los demás participantes dando vueltas cantaran y repetirán el siguiente estribillo:

(Juguemos en el bosque

Hasta que el lobo esté

Si el lobo aparece

Entero nos comerá.

¿Qué estás haciendo lobito?)

El lobo responde.

¡Levantándome de la cama!

Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.

- Presentación de diapositivas Introducción sobre los juegos tradicionales y su importancia.

- Se practica con dos ejemplos de juegos tradicionales.

"PATIO DE MI CASA"

DESARROLLO DEL JUEGO:

Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente.

El patio de mi casa es muy particular.

Cuando llueve se moja como los demás

Agáchate, y vuélvete a agachar

Y las agachaditas saben jugar.

H, I, J, K, L, M, N, A

Si usted no me quiere otra niña me querrá.

Ejecutar los movimientos que indica la frase

"ZAPATITO COCHINITO"

Desarrollo del juego

Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta:

Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú.

El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.

- Entrega de refrigerio

5. Agenda

FECHA	HORA	ACTIVIDADES	METODOLOGÍA	TIEMPO	RECURSOS
28 enero del 2016	14H00	Saludo y motivación	Canción y Juego tradicional "EL LOBITO" DESARROLLO DEL JUEGO: Se inicia el juego formando un círculo enlazados las manos. Se elige a un docente quien desempeñara el papel del lobo. Los demás participantes dando vueltas cantaran y repetirán el siguiente estribillo: (Juguemos en el bosque Hasta que el lobo esté Si el lobo aparece Entero nos comerá. ¿Qué estás haciendo lobito?) El lobo responde. ¡Levantándome de la cama! Y así sucesivamente sigue el juego los participantes del círculo repitiendo el estribillo. El lobo contestando las actividades que realizan en la mañana o a lo que el director le indique. Hasta que llega el momento en la que el lobo DICE. Listo para comer. Los participantes del círculo salen corriendo. El lobo cogerá al mayor número de participantes y quienes se convierten en lobos y ayudan a coger a los que faltan y así termina el juego.	15 minutos	• Patio • Cd • Grabadora • Facilitador (Viviana Barrionuevo) • Maestras (Xiomara Cervantes, Yolanda Muyulema y Jenny Quintuña)
28 enero del 2016	14H15	Introducción sobre los juegos tradicionales y su importancia	Presentación de diapositivas	15 minutos	• Cd • Infocus • Computador • Aula • Facilitador (Viviana

					Barrionuevo) • Maestras (Xiomara Cervantes, Yolanda Muyulema y Jenny Quintuña)
28 enero del 2016	14H30	Características de los juegos tradicionales. Ejemplos de juegos tradicionales	Presentación de diapositivas	25 minutos	• Cd • Infocus • Computador • Aula • Facilitador (Viviana Barrionuevo) • Maestras (Xiomara Cervantes, Yolanda Muyulema y Jenny Quintuña)
28 enero del 2016	14H55	Practica de 2 juegos tradicionales	Se practica con dos ejemplos de juegos tradicionales. "PATIO DE MI CASA" DESARROLLO DEL JUEGO: Formar un círculo con los niños /as. Caminar repitiendo lo siguiente. El patio de mi casa es muy particular. Cuando llueve se moja como los demás Agáchate, y vuélvete a agachar Y las agachaditas saben jugar. H, I, J, K, L, M, N, A Si usted no me quiere otra niña me querrá. Ejecutar los movimientos que indica la frase "ZAPATITO COCHINITO" Desarrollo del juego	15 minutos	• Patio • Facilitador (Viviana Barrionuevo) • Maestras (Xiomara Cervantes, Yolanda Muyulema y Jenny Quintuña)

			Los niños se disponen en círculo con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta: Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.		
28 enero del 2016	15H10	Despedida Refrigerio	Entrega de refrigerio	10 minutos	• Sándwiches • Gaseosas • Aula • Facilitador (Viviana Barrionuevo) • Maestras (Xiomara Cervantes, Yolanda Muyulema y Jenny Quintuña)

6. CRONOGRAMA

N°	TIEMPO / ACTIVIDADES	28 de enero 2016				
		15 minutos	15 minutos	25 minutos	15 minutos	15 minutos
1	Saludo y motivación.					
2	Introducción sobre los juegos tradicionales y su importancia.					
3	Características de los juegos tradicionales. Ejemplos de juegos tradicionales.					
4	Practica de 2 juegos tradicionales.					
5	Despedida y Refrigerio.					

7. BENEFICIARIOS:

- Los niños y niñas de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito.
- Los docentes de primer grado de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito.
- Los padres de familia de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito.

8. CONCLUSIONES

⌘ Gracias a esta socialización podemos destacar que el juego que es un tema de gran importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.

⌘ Que las maestras prestaron mucha atención al taller que se realizó para motivar y la importancia del juego ya que también ayuda para su creatividad, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo Socioemocional, en el manejo de normas, etc.

- ⌘ Cómo último aspecto se practicó el juego tradicional como motivación con los mismos docentes para que de esta manera se pretenda llegar a conocer más a fondo el juego como tal, comprendiendo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

9. RECOMENDACIONES:

- ⌘ Se recomienda a las docentes que interactúen con los educandos y padres de familia, con la práctica de juegos tradicionales, para que sepan acerca de la importancia de estos.

- ⌘ Recomiendo a las docentes, en conjunto con las autoridades, organicen eventos de convivencia familiar con padres de familia, y niños en donde se practique estos juegos.

- ⌘ Recomiendo a las docentes alimentarse cada día de conocimientos acerca de los juegos, para que estos puedan ayudar a impartir sus enseñanzas.

j) BIBLIOGRAFÍA

Bañeres, D., & Otros. (2008). *El juego como estrategia didáctica.* España: Grao.

Burgos, E. (2008). *Los Juegos Tradicionales en la Escuela*. Recuperado el 4 de Enero de 2016, de http://psicopedagogias.blogspot.com/2008/02/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.html

Carvallo, Y. (s.f.). *Aprendizaje*. Recuperado el 4 de Enero de 2016, de http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/0450/456.ASP

Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología.* España: Paraninfo.

Díaz, J., & Martins, A. (1997). *Enseñanza – Aprendizaje.* Costa Rica: IICA.

García, A., & Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología.* España: Editex.

Marichales, J. (2013). *Juegos Lúdicos: Herramientas de participación y aprendizaje progresivo.* Recuperado el 4 de Enero de 2016, de http://ubistaaldia.com/site/index.php/talento-uba/investigacion/item/359-juegos-ludicos-herramientas-de-participacion-y-aprendizaje-progresivo

Quezada, J. (2007). *Didáctica de las Ciencias Experimentales.* Costa Rica: EUNED.

Sperling, A. (2004). *Psicología simplificada.* México: Selector.

Zapata, O. (1989). *El aprendizaje por el juego en la escuela primaria.* México: Pax México.

Zapata, O. (1998). *Aprender jugando en la escuela primaria.* México: Pax México.

Bibliografía adicional:

ALARCÓN, Julio (2001). Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra.

ANCÍN, M.T. (2001). Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.

ANCÍN, María Teresa. (2001). Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.

ARRANZ, Juan David (2000). Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.

BRUNNER, Jerome (1994). Desarrollo Cognitivo y Educación, Ediciones MORATA.

CAILLOIS, Roger (1958). Teoría de los juegos., Ed. Seix Barral, S.A., Barcelona.

CARRERAS, Loreng, (2001). Cómo educar en valores. NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.

GROSS KARL (1960). El juego Infantil. Ediciones MORATA.

GUARDERAS, Fabián. Pautas Psico-educativas en niños. PROPUMED, Quito.

GUTIÉRREZ, Raúl (2006) El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.

HUIZINGA, Johan (1990). Homo ludens. Ed. Alba, Madrid.

LÓPEZ, Antonio, (2002). Un juego para cada día. Madrid.

MENDOZA, Emilio. (2000). 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.

MIRALLES David y HERNÁNDEZ Sara (2009). El arte de la educación infantil. Narcea S.A. de Ediciones.

OPPENHEIM, Jule. (2003). Los juegos Infantiles. Editorial Martínez Roca. Barcelona.

PIAGET, Jean (1990). Psicología del niño, Ediciones MORATA.

RICCIARDI, Ramón, ¿Por qué la educación es la clave del desarrollo?, Editorial Fundación Jesús de la Misericordia, Quito.

TAPIA, Fausto, (2000), Las Dificultades en el Aprendizaje. Editorial ALARCÓN, Julio (2001). Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje. Editorial GRAFICOLOR, Ibarra.

TORRES, Rosa María (2000), El Maestro Protagonista del cambio Educativo. Magisterio, Colombia.

VIGOTSKY, Lev (1991). Psicología Infantil. Editorial Crítica.

WALLON, Henry (2000). La evolución psicológica del niño. Editorial Crítica.

k) ANEXOS

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ANEXOS

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA, CARRERAS EDUCATIVAS

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA:

"EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014"

Proyecto de tesis previo a la obtención del grado de licenciada en Ciencias de la Educación, mención: Psicología Infantil Y Educación Parvularia.

AUTORA:

VIVIANA TRINIDAD BARRIONUEVO POMBOZA

a. TEMA

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL ¨LUIS GODIN¨ DE LA CIUDAD DE QUITO , PERIODO LECTIVO 2013-2014”

b. PROBLEMÁTICA

En la historia educativa diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje.

Los juegos son estrategias didácticas que tienen como objetivo la adquisición de nuevos contenidos, porque la capacidad que se desarrolla articulando las estructuras psicológicas globales tales como: las cognitivas, socio afectivo y psicomotrices.

El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un

mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva Es por ello, que la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad.

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

La Educación Parvularia busca dentro de los objetivos, desarrollar y estimular específicamente las actividades lúdicas, así como la adquisición de

experiencias que enmarcan el proceso de enseñanza-aprendizaje en donde la maestra en su rol de orientadora debe hacer uso de una serie de técnicas y recursos didácticos para propiciar los aprendizajes y dar oportunidad para que los/as niños/as exterioricen experiencias que viven en su hogar y medio social.

Se observa además, que los maestro/as trabajan con procesos rígidos, olvidando la importancia de las actividades lúdicas como principal estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje.

Así mismo, se habla que el juego tiene su origen biológico y es inherente al niño/el cuál es el centro de observación en donde desarrolla la fantasía y la creatividad explorando por sí mismo su mundo circundante.

Su ausencia en el aula repercute en una formación incompleta para la vida integral y futura.

Muchas maestras no especializadas suponen que trabajar con niños de este nivel significa únicamente jugar por jugar olvidando que a través del juego, debe haber una coherencia armónica en el desarrollo de conocimientos, hábitos, destrezas y modificación de actitudes.

El material ilustrativo que se ofrece en el juego debe ser vistoso y accesible; sin embargo muy poco se observa específicamente en el periodo didáctico

del juego + trabajo, el cual es actividad primordial espontanea, placentera, creativa y elaborada en base a objetivos en la mañana de trabajo.

El juego trabajo mencionado anteriormente encierra cuatro aspectos muy importantes como son:

- La Planificación: Que es la primera actividad que se realiza con los niños/as.
- Desarrollo: Donde ellos eligen la actividad lúdica a trabajar en las áreas (Dramatización, Plástica entre otros)
- Evaluación: Que implica observar lo realizado por el niño/a.
- Orden: Donde ellos disponen colocar en el lugar adecuado los materiales que han utilizada.

Pero hay situaciones en la realidad que descuidan la teoría ordenada a la luz del juego y la maestra/o olvida el beneficio que el juego propicia en la enseñanza aprendizaje de los niños/as en la Educación Parvularia.

La educación ecuatoriana ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista, que tiene su componente de afinidad en el criterio compartido de que la educación es el proceso que aspira preparar a las nuevas generaciones teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso de nuestro país, bajo el principio, “ la educación es un derecho que tenemos todas las personas sin discriminación alguna, el estado tiene la obligación de dar

una educación de calidad tanto a los sectores urbanos como a los rurales y marginales".

La educación de los países denominados "en vías de desarrollo" es aún de corte enciclopedista, ya que aún no se han puesto en práctica las propuestas de las nuevas reformas educativas, en el sentido de procurar el desarrollo de destrezas mediante la implementación de procesos interactivos en el aula y con la utilización de guías didácticas en el área lúdica de recursos prácticos es amplio y rico en impactos educativos, afectivos, autoestima y sociales positivos.

En la Escuela Fiscal" Luis Codín", ubicada en la parroquia de Yaruquí, cantón de Quito, el establecimiento cuenta con 320 estudiantes y 20 maestros, los mismos se encuentran desempeñando sus labores en las distintas áreas educativas de la institución.

La institución cuenta con 90 estudiantes en el Primer año de educación básica, tres paralelos y 3 docentes facultados en la enseñanza de los educandos.

La falta de guías didácticas, de innovaciones educativas, sobre juegos inversas en la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del Primer Años de Educación Básica de la Escuela Fiscal "Luis Godin" de la ciudad de Quito, es evidente dada las condiciones sociales, étnicas, económicas y

culturales del entorno humano, es por todo ello que se hace necesaria la presente investigación para que el juego se utiliza como estrategia por medio los docentes para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje del educando. .

Con estos antecedentes se ha llegado a delimitar el problema "**¿De qué manera incide el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal "Luis Godin" de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014?"**

c. JUSTIFICACIÓN

El juego es una de las herramientas más importantes que disponen los educadores para conseguir los objetivos, de hecho, pocos recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del mismo; sin embargo la labor educativa no es compatible con la improvisación, de ahí que se hace imprescindible la preparación metódica de los juegos, como cualquier otra actividad educativa´.

Por lo antes expuesto, se consideró relevante investigar la incidencia de los juegos en el proceso de enseñanza - aprendizaje de niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal "Luis Godin" de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014.

Como egresada de la Carrera de Psicología Infantil y Educación Parvularia, se pretende dar un aporte significativo para mejorar aquellas dificultades que se suscitan en esta etapa de la vida del niño, en donde se involucren a los padres de familia, maestros, niños y sociedad en general, con la intención de lograr una mejora en el desarrollo cognitivo del infante.

Para el desarrollo de la presente investigación se cuenta con la apertura, la directora, personal docente y administrativo de la Escuela Fiscal "Luis Godin" de la Ciudad de Quito.

Los resultados de este trabajo contribuirán al fortalecimiento del Proceso aprendizaje de los niños y niñas, permitirán mejorar la relación docente-estudiante, de igual manera conseguir resultados significativos dentro del transcurso de la educación.

Los gastos que implica el trabajo de investigación lo asumo con mis propios recursos económicos.

Por último se encuentra los justificativos legales que demanda la normatividad de la Universidad Nacional De Loja, que contempla como un requisito previo a la graduación, la ejecución de la investigación, así mismo tengo las aspiraciones de obtener el título profesional de Licenciada en Psicología Infantil y Educación Parvularia, para ejercer la profesión con ética y solvencia académica.

d. OBJETIVOS

GENERAL:

- Determinar la utilización del juego y su incidencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014?”.

ESPECÍFICOS:

- Reconocer el nivel de conocimientos y aplicación de juegos impartidos por las maestras en su Jornada Diaria de Trabajo con las niñas y niños de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014.

- Verificar la importancia del juego en el aprendizaje de niños y niñas de Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014.

ESQUEMA DEL MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

EL JUEGO: ESTRATEGIA DIDÁCTICA

- Historia del juego.
- El juego.
- El significado del juego para el niño y niña de cinco años de edad.
- La importancia del juego.
- Metodología de los juegos.
- Didáctica de los juegos.

En el juego en sí, debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- **Clasificación de los juegos**
    - Juegos de ficción.
    - juegos de adquisición.
    - juegos de fabricación.
    - juegos educativos.
    - juegos didácticos.
    - Juegos educativos.

- **Clasificación de los juegos educativos**
    - Juegos visuales motores.

- juegos auditivos motores.
- Juegos perceptivos.
- Juegos psicomotrices.
- juegos de iniciación de la lecto-escritura.
- Juegos de iniciación a la matemática.

- **Jugando también se aprende**
- **Caracterización de los juegos didácticos:**
    - El juego didáctico.

- **objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas:**
- **Características de los juegos didácticos:**
- **Fases de los juegos didácticos:**
    - Introducción.
    - Desarrollo.
    - Culminación.
- **Significación metodológica de los juegos didácticos**

CAPÍTULO II

PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- Proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Características emocionales.
    - Jean Piaget.
    - Desarrollo físico.
    - Desarrollo social.
- Aprendizaje
    - Por maduración.
    - Por aprendizaje.
    - Concepto general de aprendizaje ley de la predisposición.
    - Ley del efecto.
    - Ley del ejercicio.
    - Ley de la novedad.
    - Ley de la vivencia.
- Cómo aprende el niño de 5 a 6 años
    - La teoría del desarrollo.
    - La teoría de la conducta.
- Los principios de aprendizaje en los que se apoya el sistema educativo
    - El nivel de desarrollo del alumno.
    - Asegurar los aprendizajes significativos.
    - aprender a aprender.

    - la actividad.
    - La interacción.

- Técnicas para el aprendizaje activo.
- Lineamientos metodológicos de la educación infantil.
- El juego como aprendizaje y enseñanza.
- La motivación dentro del juego.
- Función del juego en la infancia.

e. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: EL JUEGO

HISTORIA DEL JUEGO

A los largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste.

La humanidad ha jugado desde siempre, incluso los animales lo hacen, por eso el juego se considera previo a la cultura misma; existen innumerables manifestaciones de esta actividad en sociedades de todos los tiempos y se cuenta con muchas obras de arte donde se aprecian estas manifestaciones lúdicas.

Entre los filósofos que abordan el tema aunque sea tangencialmente, se cita a Platón como uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”. En otro fragmento menciona, “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura”.

Otros pedagogos importantes como Juan Amós Comenio en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Fröbel, fue quién abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entretenerse, competir, y ocupar el rato de ocio mediante juegos.

El juego considerado el más viejo del mundo es el de Ur, y debe su nombre a que fue descubierto en Ur, Mesopotamia. Quizás sea el antecesor del

backgammon y del jacquet. A la vez era similar al semet jugado en el Egipto antiguo.

Uno de los más antiguos es el Alquerque, que luego tomó el nombre de "Juego del Molino", del que se encuentran testimonios en Egipto, alrededor del 1900 antes de Cristo. Fue introducido por las árabes en Europa y logró difundirse en la Edad media, evolucionando a lo que luego se conoció como Juego de Damas. En 1723 se fijaron las reglas complejas del juego. Peralikatuma se denomina la variante que se practica en Sri Lanka (Ceilán).

Una leyenda cuenta que el columpio fue inventado por el Dios Baco, por lo que entre los romanos conservó un carácter simbólico religioso

EL JUEGO

El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado a la estimulación de la inteligencia lingüística, al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad y de la socialización del niño[19], en pocas palabras, el juego es la vida misma del niño y la niña. En los programas de educación pre-escolar, el juego debe ocupar el lugar principal y construir el eje organizador de toda la actividad educadora.

En razón de la importancia que tiene el juego para la niñez, este ha sido motivo de gran cantidad de estudios e investigaciones, de los que han surgido diferentes teorías y en las que analizaremos aquellos aspectos que resulten significativos para el presente trabajo.

k. Groos, en 1896, realizó una de las primeras investigaciones profundas sobre el "juego de los animales" y posteriormente, estudió los juegos en los seres humanos, pero el hecho de partir del análisis del juego animal dificultó en gran parte, la comprensión y análisis del juego infantil. Esta tendencia que adhirió y continúo Claparede, enfocó al juego dentro de lo que se definió como la teoría del pre ejercicio, y se lo entendía como un ejercicio de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el trabajo, el deporte o en la vida cotidiana.

La teoría de pre ejercicio tiende a comprender la naturaleza del juego por fines instintivos y biológicos de predisposición hereditaria; en razón de que ciertos instintos se desarrollarán con el ejercicio y por lo tanto, se perfeccionarán para operar posteriormente en la vida adulta. El autor Claparede remota de esta teoría, el valor concedido al juego como factor estimulante del sistema nervioso y del desarrollo de los órganos corporales. Por lo que esta teoría, considera que el juego es como un ejercicio preparatorio para la vida y tiene como objeto el libre desarrollo de los instintos heredados todavía sin formar, el juego

resulta así un agente natural educativo.

“No se debería decir de un niño solamente que crece -escribe Jean Chateau- habría que decir que “se desarrolla por el juego. Mediante el juego hace actuar las posibilidades que influyen de su estructura particular; realiza las potencias virtuales que afloran sucesivamente a la superficie de su ser, las asimila y las desarrolla, las une y las complica, coordina su ser y le da vigor”.

Una manifestación del juego, que aparece incluso, antes del primer año de vida, consiste en los diversos movimientos que el niño y la niña realiza y que para los adultos, parecerían inútiles. Sin embargo, esta actividad posibilita el desarrollo de funciones fundamentales, y a la vez, permite estructurar otras de mayor complejidad, tales como la marcha, la imitación, el lenguaje, entre otros

El juego permite al niño y la niña construir un mundo aparte, evadirse de la realidad para entenderla mejor de la misma forma que un profesional, cuando tiene que realizar un trabajo necesita abandonar la “tiranía” de lo real, y por medio del pensamiento desarrollar un proyecto que le permita posteriormente, enfrentar la realidad y transformarla para chatea, la desvinculación del medio ambiente es la característica del proyecto. Jugar a la madre y a la hija, es ejercitarse en el plano de lo imaginario para la realización concreta futura

¿Qué es jugar? Es una actividad espontanea, voluntaria y escogida libremente que produce placer y que casi siempre está relacionada con el entorno y la realidad del niño y la niña, que sirve para la transmisión de valores, preparación para la vida de adulto, una 20 finalidad en sí mismo y donde se ponen de manifiesto los diferentes comportamientos y actitudes de sus participantes, el niño y la niña pueden realizar diferentes actividades que les sean agradables.

EL SIGNIFICADO DEL JUEGO PARA EL NIÑO Y NIÑA DE CINCO AÑOS DE EDAD

Si se observan las actividades, que los niños y las niñas realizan durante los primeros 6 años de vida, comprobaremos que su actividad fundamental es el juego.

Si se le brinda la oportunidad de jugar, para que ellos y ellas pasen la mayor parte de su vida infantil entregados a esa actividad; esto les brindará muchas y variadas experiencias que los introducen poco a poco en la realidad que les tocará vivir. El juego, es entonces, indispensable para la vida infantil, y por eso se debe considerar como una: Necesidad.

El niño y la niña satisface esa necesidad, practicando el juego, por lo que a nosotros nos corresponde ofrecer al niño y la niña todas las

oportunidades adecuadas para que esa necesidad sea satisfecha a plenitud y como ente motivador en el aprendizaje.

Esto les permite aceptar las normas del adulto, que después aplicarán a sus muñecos, ganan autoconfianza, son más expresivos y tienen más facilidad para relacionarse, por lo que les interesa formar parte de la vida, y asumir en el juego el papel del adulto que representaran como si fueran verdaderos; significa que ese juego es para él, un trabajo en el cual adquiere nuevas experiencias, aprende a conocerse así mismo, a los demás y al mundo de las cosas que los rodea; pueden desplegar su iniciativa, así tener la oportunidad de ser independientes y creativos; obteniendo así un aprendizaje.

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO.

La importancia del juego en el aprendizaje no había tenido gran repercusión sino hasta 1990, cuando algunos maestros y pedagogos le restituyeron su valor.

Decroly aplico el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas con problemas mentales y de interrelación. Veinte años más tarde, Freinet promovió el método de enseñanza basada en el entusiasmo y espíritu de creatividad que caracteriza a las actividades lúdicas.

Es por ello que resulta necesario reflexionar sobre el juego como factor

central del aprendizaje y generador de la estimulación de la inteligencia lingüística y generador de la adaptación social. El gran psicólogo ruso Vigotsky (1984) dejo dicho que “todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño y niña: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones inter psíquicas; la segunda en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño y niña, o sea, como funciones intra-psíquicas”. Estudiar el juego se presenta, como tarea apasionante, sobre todo por ser una actividad social por excelencia, y por constituir un microcosmos en las que están claramente reflejadas las características del pensamiento y la emoción infantil.

Reflexionar sobre el juego de los niños y niñas es una ocasión para profundizar en su personalidad y para acercarse un poco más a descifrar su desarrollo. Ya Platón decía: “al enseñar a los niños y niñas pequeños ayúdate con algún juego y veras con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos”

De todas las definiciones que se conocen sobre el juego, quizás el denominador común sea que es una actividad gratuita en la que existe una pérdida de vinculación entre los medios y los fines, aparentemente sin finalidad, y que existe en todas las culturas y civilizaciones, es decir tiene carácter universal.

METODOLOGÍA DE LOS JUEGOS

Tanto los objetivos educativos como las actividades para lograrlos a través de los juegos, deben poner en movimiento en su acción formativa todas las fuerzas potenciales de la niñez en la maduración de su personalidad; por ello, es indispensable que los objetivos sean amplios y que las actividades de los juegos sean ricas y variadas, en cuanto que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones y problemas del movimiento en una gran variedad de direcciones. Por medio de la ejercitación, se logra el dominio de los movimientos y esta seguridad permite al niño moverse con libertad y gozar en los diferentes juegos, del dominio de su cuerpo en la acción. El logro obtenido es una integración entre la experiencia física y la experiencia y vivencia psicológica. Los diferentes juegos que proponemos tienden a colaborar con la integración de la personalidad y lograr una correcta autoafirmación, socialización, desarrollo intelectual, equilibrio emocional, desarrollo normal en las diferentes edades, satisfacer la necesidad de movimiento y juego.

DIDÁCTICA DE LOS JUEGOS

Didácticamente resulta muy útil contar con algunas normas y principios organizativos para la enseñanza de los juegos, a fin de aprovechar este importante medio para la formación de la infancia:

Realizar una planificación anual general, evaluando los siguientes aspectos:

- El grupo de niños con quien se trabajará.
- Las instalaciones y material disponibles.
- Número de clases en ciclo lectivo-del área correspondiente-

  Duración de las clases.
- Preparar las clases tomando en cuenta.
- Época del año y condiciones climáticas.
- Necesidades e intereses de los niños que componen el grupo.
- Que la selección de los juegos activos se realice tomando en cuenta que deben permitir la participación del conjunto de los alumnos; que no haya exclusiones y que posibilite la actividad constante
- La enseñanza debe adecuarse al ritmo natural de aprendizaje del grupo, dando la posibilidad de que los niños y las niñas disfruten de los juegos. El maestro no debe mostrarse ansioso por brindar contenidos.
- Es importante tener un criterio amplio en la realización de lo programado, manteniendo como parámetros constantes, la adecuación al niño y a la realidad.
- Programar en qué momentos se desarrollará el juego libre.27

En el juego en sí, debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- Todo juego tiene un inicio y explicación, luego un desarrollo que va generando una gran euforia e interés por parte de los niños, con una

duración muy elástica –de acuerdo a diversos factores-; y finalmente decadencia del entusiasmo y necesidad de cambio de actividad. El maestro tiene que estar muy atento a que no se caiga en la última etapa y por el contrario, que los niños se queden con el deseo de repetir en otros momentos el juego.

- Aprovechar la organización, la distribución del grupo y el uso material, para la realización de varios juegos o actividades. De esta forma se evitarán pérdidas de tiempo.

- En el desarrollo secuencial de los juegos en una misma clase, es importante tener en cuenta la dosificación de los esfuerzos; sobre todo, no realizar juegos sofocantes continuados sin la debida recuperación.

- El maestro debe ubicarse dentro del espacio de trabajo de modo que abarque a todos los niños y las niñas con la vista, en el lugar más conveniente para controlar la situación, y permanentemente atento a sus movimientos.

- Debe estimular a todos los alumnos, pero fundamentalmente a los más tímidos, a los que se inhiben, a los menos diestros y a los perdedores.
- Tratará de eliminar al máximo la espera de turnos o el momento de

intervenir activamente en los juegos.

- Aclarar antes de comenzar el juego cuáles serán las normas o reglas a seguir, y no permitir que sean transgredidas.

- En la actualidad el juego no se ve como un momento de recreación, sino como una estrategia educativa en el nivel de Educación Parvularia que ayuda a estimular la inteligencia lingüística ocupando un lugar primordial en el desarrollo del niño y la niña a esta edad; formando las bases fundamentales para la asimilación de la experiencia de todo lo que les rodea.

- Todo juego estimulatorio que se realice con los niños y las niñas de estas edades formaran parte de un sistema educativo dirigido al objetivo que se pretenda alcanzar, estos mismos juegos se convierten en ejercitaciones y reforzamiento en las habilidades lingüísticas ya adquiridas.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Henri Wallon, un científico que trabajó sobre la evaluación psicológica del niño y la niña abrió el camino para múltiples ensayos prácticos en el campo del movimiento y el juego, considera que “el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras ésta sigue siendo espontánea y no recibe sus objetivos de las disciplinas educativas”.

Desde otro punto de vista, la cita anterior marca también para nosotros, la limitación que imponemos a la actividad espontánea del niño y la niña cuando tratamos de enfocar el juego dentro de los parámetros de lo pedagógico.

Wallon realiza la siguiente clasificación de los juegos correlacionándolos con las etapas evolutivas: juegos funcionales, juegos de ficción, juegos de adquisición, juegos de fabricación, juegos educativos.

-Juegos funcionales: Los entiende como aquellos que comprenden toda actividad que se guía por la ley del efecto, y que además son movimientos elementales y muy simples; movimientos que tienden a lograr el dominio de ciertos gestos y a ejercitar el auto-conocimiento corporal, como mover los dedos; tocarse un píe; o alcanzar un objeto, producir sonidos, tirar cosas, es decir, las diferentes formas que ayudan para nuestro desarrollo evolutivo para conocernos y conocer el medio exterior, y que nos sirve a la vez, para experimentar y ganar experiencia. Estos juegos permiten al niño y a la niña experimentar con su propio cuerpo y con los objetos externos.

-**Juegos de ficción:** En una segunda etapa, el niño comenzará con estos juegos, por ejemplo: jugar en familia y a la comida, jugar a las muñecas, a los indios, montar en un palo de escoba, entre otros.

-**Juegos de adquisición**: Le permitirán percibir y comprender a los seres humanos y a las cosas que lo rodean por medio de sus sentidos y la razón, el niño y la niña absorberá todo, no se cansará de oír relatos y cuentos; de aprender canciones ni de realizar cualquier esfuerzo para captar el medio y la cultura de su realidad circundante.

-Juegos de fabricación: Se va a producir la síntesis integradora de las anteriores etapas, por medio de estos juegos el niño y la niña opera con los objetos y los va a combinar, reunir y en la medida que se va ejercitando aprende a modificar, transformar y construir nuevos objetos o juguetes.

-**Juegos educativos:** Estos juegos están diseñados especialmente con el propósito principal de integrarlos a la escuela, como juegos educativos con los cuales el maestro y la maestra se pueden apoyar en su labor docente.

-Juegos Didácticos: s una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el

entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

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

Juegos Educativos

Los juegos educativos no son un fin en sí mismo, sino una etapa que se circunscribe en el conjunto de los procedimientos de la pedagogía activa.

No son más que un momento del aprendizaje, pero si son empleados con conocimientos completos constituyen un gran momento en la clase.

El juego educativo integra actividades de percepción, sensorial, motoras, verbales y otras que se relacionan con el conocimiento del mundo de los objetos y los seres vivos con un alto contenido de efectividad.

Estos juegos requieren de algunos materiales específicos para realizarse: pero no es necesario gastar mucho en ellos, ya que se pueden utilizar materiales de rehusó (reciclados) u otros de muy bajo costo que se

pueden fabricar

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS.

No constituyen más que una de las muchas formas que puede adoptar el material de los juegos, pero tiene por finalidad principal ofrecer al niño y niña objetos susceptibles de favorecer el desarrollo de ciertas funciones mentales, la iniciación en ciertos conocimientos y también permitir repeticiones frecuentes en relación con las capacidades de atención, repetición y comprensión del niño y la niña merced a los factores estimulantes tomados de la psicología del juego. En general, se ejecutan individualmente, pero algunos de ellos sirven para grupos grandes y pequeños.

Suelen realizarse en posición sentada y en el interior, es decir, en las condiciones ordinarias de la vida escolar y familia. Siempre que sea posible, el material debe ser ligero, poco voluminoso y sencillo; debe ordenarse con facilidad y si el educador lo juzga conveniente el niño y la niña puede tomarlo y devolverlo a su sitio.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

Diferentes autores clasifican los juegos educativos en diversas áreas que se describen a continuación:

Juegos Visuales Motores: Estos juegos consisten en desarrollar las perfecciones visuales con los movimientos, sobre todo en la coordinación entre las funciones visuales y los movimientos de las manos.

Juegos Auditivos Motores: Estos juegos consisten en relacionar sonidos con los movimientos de tal manera que los niños y niñas asocian y exploran sus posibilidades corporales a partir de percibir los sonidos de instrumentos musicales y de otros objetos.

-**Juegos Perceptivos:** Estos juegos están encaminados a propiciar por medio de los sentidos, situaciones en donde los niños y las niñas diversifiquen y enriquezcan su perfección al ver y registrar con más detalles las sensaciones visuales, auditivas, sonoras y táctiles que les sugiere el ambiente que les rodea.

-Juegos Psicomotrices: Estos juegos están encaminados a estimular los movimientos efectuados por los músculos con ayuda del sistema nervioso.

-**Juegos de Iniciación de la Lecto-Escritura:** El propósito de estos juegos es estimular el desarrollo del lenguaje expresivo mediante juegos de fonación, articulación y comprensión del lenguaje.

-**Juegos de Iniciación a la Matemática:** Estos juegos proponen situaciones que les permitan a los niñas y niñas vivencia para su iniciación al

pensamiento matemático.

JUGANDO TAMBIÉN SE APRENDE

Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura."

Una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnica, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante, no para hacer lo que debe hacer éste Por lo tanto, los objetivos y tareas de la Educación no se pueden lograr ni por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las

capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Por ello, es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

CARACTERIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma

de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se trasmitían de generación en generación. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidianas.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, Psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además

que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa.

El JUEGO DIDÁCTICO

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y

cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

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

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

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

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

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

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

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

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que

garanticen sus propiedades con el uso establecido.

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

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

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

tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

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

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

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado de colaboración mutua en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.

- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los proceso sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1.-Introducción: Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

2.-Desarrollo: Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

3.-Culminación: El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes

para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación Y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para l ejercitación y consolidación De conocimiento En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen

nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

CAPITULO II: PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Características Emocionales

“El afecto y el intelecto son como las dos caras de una moneda, ambos van siempre unidos y además contribuyen a la adaptación al ambiente. El afecto regula las energías de los actos”.

JEAN PIAGET

Por estas dos frases podemos deducir que el desarrollo intelectual de un niño se encuentra íntimamente relacionado con el desarrollo

afectivo y con el proceso de socialización.

Para Piaget, una de las metas del desarrollo es el logro de la independencia y de la autonomía, proceso de la educación social que le enseña al niño a colaborar con los demás y a respetar las reglas sociales; así como a favorecer el desarrollo de la personalidad y de la conciencia de solidaridad entre los individuos.

Los instrumentos que la sociedad ofrece al niño influyen en sus relaciones familiares y sociales, especialmente entre los mismos niños; logro que, para la edad de 5 años ya está iniciada con las características de cooperación, colaboración y participación; lo que indica que su socialización también se ha visto desarrollada.

“En la medida en que las reglas permanecen exteriores a él, el niño es incapaz de socializar realmente su conducta y su pensamiento, no consigue situarse en el mismo plano que los demás individuos y permanece dominado por su egocentrismo inconsciente y espontáneo, que es la actitud natural del espíritu en presencia de las realidades no asimiladas”

JEAN PIAGET

Según las etapas del desarrollo afectivo de Jean Piaget, el niño de cinco a

seis años ya ha pasado la etapa de las manifestaciones afectivas elementales y se encuentra ahora en la fase del juicio moral no independiente o la moral heterónoma; ya que la moral todavía es dependiente del juicio de los adultos. Por ejemplo, el niño admitirá la orden de no mentir aunque aún no comprenda el sentido de la veracidad.

El niño a esta edad es todavía egocéntrico, se centra solo en su punto de vista, pero predomina en su personalidad la búsqueda de su independencia y el enriquecimiento del yo, ya ha pasado por la crisis de la oposición y la etapa de la imitación. Es importante recalcar que el niño ya habla en primera persona, y no en tercera como solía hacerlo antes, así mismo, utiliza los pronombres adecuados.

Desarrollo físico

El crecimiento y desarrollo en esta etapa se ha vuelto lento pero con múltiples cambios en otros aspectos del desarrollo, como sucede con su aparato cardiorrespiratorio, el sistema nervioso, aparato digestivo, genitourinario, el sistema músculo esquelético, sistema inmunitario y hematopéyicos y los órganos de los sentidos.

El interés por su propio cuerpo todavía tiende a volcarse al área genital.
En cuanto al desarrollo motor grueso, les gusta mucho saltar, sobre todo cuando se les canta alguna canción en la que tienen que realizar esta

actividad, su capacidad para saltar se ha desarrollado de forma sorprendente ya que lo hace en direcciones, en profundidad y en altitud, así como en un pie sin ayuda.

La capacidad para correr también se ha visto favorecida, corre con mayor facilidad porque ya coordina mejor sus movimientos, puede girar mientras corre y ya controla la parada en la carrera; también se lo verá corriendo de puntillas, y si la ocasión lo requiere caminará en punta - talón o cuclillas.

La coordinación de las diferentes partes de su cuerpo y su natural maduración lo han llevado a quitarse y ponerse la ropa, y ya son capaces de vestirse solos. Ya están comenzando a mostrar interés por amarrarse los cordones de los zapatos.

DESARROLLO SOCIAL

Los niños no se desarrollan en el vacío, sino en el contexto de su familia, su vecindario, comunidad, país y el mundo; los niños reciben la influencia de sus padres, hermanos y de otros familiares; de amigos y compañeros; de otros adultos con los que entran en contacto. Son influidos por los medios de comunicación, los líderes comunitarios y nacionales, la cultura en la que están creciendo e incluso por las cosas que están sucediendo en el resto del mundo.

Vamos a tomar como punto de partida el "sistema ecológico" creado por Bronfenbrenner de la influencia y el desarrollo social del niño:

Las influencias más cercanas e inmediatas con las que el niño tiene contacto, están en el **microsistema**; podemos deducir que se trata del ambiente familiar, quienes formarán sus primeros valores, normas, reglas, etc. También entra dentro del microsistema la escuela.

Las cosas que suceden dentro del hogar, pueden tener influencia en lo que sucede en la escuela, y viceversa, creándose un tipo de relación recíproca entre los diferentes escenarios del microsistema; A este escalón, Bronfenbrenner lo denominó **mesosistema**, de esta manera, el desarrollo social del niño se entiende mejor cuando se toman en consideración las influencias provenientes de muchos medios, así como la relación que guardan entre sí.

Entre los 5 y 6 años, los niños ya se han independizado bastante de su madre, y empiezan a participar en actividades menos solitarias, no se limitan a mirar pasivamente a otros niños y se inclinan menos al juego solitario.

Los contactos amistosos y la conducta cooperativa ocurren cada vez con más frecuencia. Los niños pueden elegir un amigo, a veces dos, con quienes se identifican más, a esta edad ya tienen su "mejor amigo" y

fácilmente le dirán a otro que no puede jugar; suelen mostrarse realmente poco tolerantes ante las actitudes de otros niños.

APRENDIZAJE

Para integrarse en el medio físico y social, y atender a las necesidades biológicas, psicológicas y sociales que se presentan en el transcurso de la vida, el ser humano está capacitado para aprender con todo su organismo.

Todas estas necesidades que se le presentan al hombre, se las denomina, dentro del campo educativo, como dificultades u obstáculos; los cuales se anteponen obligándolo a conocerlos para vencerlos. Esto quiere decir que sin estos obstáculos no se daría el aprendizaje, ya que sin algo que vencer, no tendríamos nada que conocer y aprender. Esta superación de obstáculos nos lleva a un aprendizaje que, poco a poco, nos va exigiendo más, ya que una vez vencida una dificultad, otra nueva se presentará, y necesitaremos conocerla para poder superarla nuevamente.

Como podemos ver, el aprendizaje es un círculo vital que consiste en la superación y el vencimiento de los obstáculos que la vida nos presenta.

Este vencer de obstáculos causa en el ser humano un cambio de actitud o comportamiento, o simplemente modifican la anterior, ya que el aprender

constituye un cambio en la forma de pensar, sentir o actuar.

El comportamiento del hombre cambia o se modifica por dos razones básicas:

Por maduración

Ya que el nivel de madurez es el que condiciona todo el aprendizaje posterior, si el sistema nervioso central está madurando paulatinamente y en forma normal, podremos hablar, caminar, movernos, escribir, leer, etc. Por lo tanto, se requiere de un cierto grado de maduración orgánica y mental para efectuar cualquier aprendizaje.

Por aprendizaje

Que viene a ser el aprendizaje escolar propiamente dicho, comenzando por el aprendizaje principal, que es el que depende del profesor y de los objetivos de los planes y programas para el nivel. Luego tenemos el aprendizaje secundario, el cual depende exclusivamente del niño; se caracteriza por que el alumno sobrepasa los límites del aprendizaje principal y aprende más de lo que el profesor le enseñó.

El aprendizaje secundario juega un papel mucho más importante que el principal, ya que nace de la curiosidad del alumno por conocer y comprender nuevas cosas.

Concepto general de aprendizaje

“El aprendizaje es una construcción, utilización y verificación del conocimiento y desarrollo humano integral”

El aprendizaje es todo tipo de cambio de la conducta, producido por alguna “experiencia”, gracias a la cual el sujeto afronta las situaciones posteriores de modo distinto a las anteriores. Es el proceso mediante el cual una actividad sufre transformaciones en el sujeto.

Las principales leyes del aprendizaje son las siguientes:

Ley de la predisposición

Si un niño no se encuentra dispuesto a aprender, el trabajo puede resultar aburrido y tedioso, además de convertirse en un trabajo perdido y un sentimiento hasta de frustración del profesor; mientras que si el niño se encuentra en buenas condiciones y su organismo está dispuesto a receptar algo nuevo, la respuesta va a ser muy diferente.

Ahora bien, la ley de la predisposición no llega hasta aquí, el maestro debe encargarse de llegar de forma efectiva a los niños con su motivación porque de ella dependerá la predisposición del niño. Aparte de la motivación también debe estar pendiente del resto de la presentación

de la materia para que no se vuelva mecánica o repetitiva, situación que podría ocasionar un cambio de disposición repentino en el niño. Otro elemento muy interesante en esta ley, es que no sólo el niño debe estar dispuesto, también el maestro debe estarlo para poder transmitir esta actitud al niño.

Ley del efecto

Esta ley se refiere a la necesidad del niño de terminar sus tareas con éxito, por lo que el maestro debe proponer actividades que le lleven al niño a sentir satisfacción antes que fracaso. El fracaso puede causar frustración y la frustración, inseguridad; debemos ayudarlos a sentirse satisfechos de sus acciones y cultivar la autoestima y la seguridad personal.

Ley del ejercicio

Para fijar un aprendizaje y lograr la eficacia y hasta la perfección, se requiere de la ejercitación; a esto se refiere esta ley, a la obligación de ejercitar las actividades escolares.

Las características de un maestro preparado también cuentan mucho, ya que éste no debe dejar que los ejercicios se vuelvan mecánicos y rutinarios; debe buscar los métodos para hacerlos novedosos e

interesantes, también por medio de la motivación.

Ley de la novedad

La experiencia de haber trabajado con niños pequeños en distintos centros infantiles de la ciudad me ayudará a ejemplificar mejor esta ley.

Si bien es cierto que un niño de dos años que estuvo en un centro infantil ya trabajó mucho con dáctilopintura, no significa que el año que sigue no lo va a volver a hacer. Muchas veces los maestros cometen el error de no reforzar los conocimientos aprendidos en los años anteriores, sin tomar en cuenta que sin la ejercitación y el refuerzo, aquellos conocimientos podrían ser objeto del olvido y no de la completa fijación de los aprendizajes.

Sería ilógico comenzar el primer año de educación básica con el número cinco por que los demás ya los aprendieron en los años anteriores; la escuela debe estar llena de situaciones de secuencia y articulación entre cada año, de esta forma ayudaremos más a los niños en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

Ley de la vivencia

Esta ley se refiere a la actividad que el niño debe tener dentro de su aprendizaje, si no le dejamos su tiempo con el nuevo material para que lo

toque, experimente y vivencie, el niño no podrá conocerlo, y el aprendizaje del mismo sería muy superficial y éste no es uno de los objetivos de cualquier nivel de educación, mucho menos cuando de niños pequeños se trata. Imideo Nerici muy acertadamente escribió:

Cómo aprende el niño de 5 a 6 años?

Antes de entrar a conocer el proceso de aprendizaje de un niño, considero importante aclarar que existen dos teorías acerca del proceso de aprendizaje, brevemente se mencionarán los aspectos más fundamentales de las mismas:

LA TEORÍA DEL DESARROLLO

Esta teoría nos dice que el desarrollo del niño está en un proceso continuo que comienza en el momento de la fertilización y va evolucionando a través de etapas escalonadas, cada una de las cuales supone un grado de organización y maduración más complejo que la anterior. El resultado del desarrollo depende de la carga hereditaria con que el niño viene al mundo y de las diferentes experiencias provenientes del medio.

Este primer factor con el que el niño viene al mundo y constituye su potencial de crecimiento y también los diferentes procesos a que da lugar, recibe el nombre de maduración, la cual tiene su base en el

sistema nervioso central y en las vías sensoriales y motoras. La sucesión de las fases madurativas tienen lugar aquí, y esto representa el paso previo y necesario para que puedan actuar de manera efectiva los procesos de aprendizaje; lo que quiere decir que si los sistemas mencionados no están preparados para que se produzca la aparición de una determinada conducta, ésta no se producirá por mucho que estimulemos al niño para lograr su desarrollo.

Pero sucede lo contrario cuando todo el desarrollo del niño se ha producido de manera normal, y el paso de una etapa a otra se presenta sin alteraciones; para los tres años de edad este paso de etapas se produce más lentamente que en los dos primeros, cuando él mismo se presentó de forma muy vertiginosa.

Los investigadores de esta teoría afirman que es posible acelerar el curso del desarrollo con un entrenamiento adecuado sin que resulte inútil a la larga, pues afirman que los efectos pueden ser duraderos.

El desarrollo de las capacidades de acuerdo con este Postulado es:

- Capacidad psicomotora
- Capacidad cognitiva
- Capacidad de comunicación y lenguaje Capacidad de inserción social
- Capacidad afectiva

LA TEORÍA DE LA CONDUCTA

La teoría presente postula que la conducta del niño en desarrollo está formada por dos clases básicas de respuestas: respondientes y operantes.

Las respondientes son las que están controladas principalmente por los estímulos que las preceden; esto quiere decir, que siempre que se le presente un estímulo, la respuesta respondiente lo sigue, a no ser que el organismo esta físicamente imposibilitado para dar la respuesta.

A medida que cada uno de estos comportamientos da respuesta a estímulos externos, alimenta a un sistema de retroalimentación dentro del niño, y se llega a conseguir una serie conductual adulta.

Las respuestas operantes a diferencia de las respondientes, no son provocadas por un estímulo, sino que es controlada por los estímulos que la siguen, y éstos son los que hacen que se fortalezca o debilite la presencia de una respuesta.

Con el condicionamiento operante no se crea ninguna respuesta, sino que se refuerza o fortalece una ya existente, y el fortalecimiento de una respuesta tiende a fortalecer indirectamente otras, en la medida en que se parecen; sin embargo, un correcto reforzamiento llevará al niño a la diferenciación deseada, entendiendo por reforzamiento todo aquello

que aumenta o disminuye la probabilidad de que una respuesta se vuelva a producir.

Existen diferentes tipos de refuerzo; el primario, que se produce cuando se le da alimento a un niño que tiene hambre o por ejemplo la sonrisa; y el refuerzo secundario que es aquel que influye en el aprendizaje.

Para comprender como aprende un niño de tres a cuatro años, es necesario conocer el proceso de aprendizaje, el cual, según los estudios realizados es el mismo para cada ser humano, sea éste niño o adulto. Los mismos estudios, nos indican que este proceso se desenvuelve al pasar por tres fases:

- Fase sincrética
- Fase analítica
- Fase sintética

Dentro del proceso de aprendizaje de un niño, la fase sincrética, se produce cuando el niño recibe el estímulo de una nueva situación, tomemos como ejemplo que se desea enseñar al niño el mundo de las plantas, se le presenta la flor con su respectiva motivación y esto le producirá un impacto, le llamará la atención, sin embargo, esta fase también se caracteriza por que la presencia de esta nueva situación no tiene mucha lógica para el niño, parece no tener significado para él. Esta es una etapa de presentación del concepto nuevo, el niño solo

observa, lo ve por primera vez; se familiariza con él.

La fase analítica consiste en que el estímulo, en este caso la flor, que es un todo, comienza a ser percibido separadamente, parte por parte, lo que poco a poco va siendo aprehendido dentro de la individualidad de cada niño y a su vez las relaciona con sus experiencias más próximas.

La última fase del proceso de aprendizaje, la fase sintética, se da cuando todas esas partes que fueron separadas en la fase anterior, son mentalmente unidas en forma lógica y comprensiva;

Los principios de aprendizaje en los que se apoya el sistema educativo.

Los principios del aprendizaje sobre los que se apoya el sistema educativo recogen básicamente propuestas elaboradas por los autores cognitivistas; así tenemos:

El nivel de desarrollo del alumno. Más conocido como los conocimientos previos, denominados por Ausubel; se hace referencia a este principio debido a que de estos dependen los aprendizajes del alumno; del nivel de estructura mental que posee y el nivel de conocimientos que ha adquirido por medio de sus experiencias.

Asegurar los aprendizajes significativos. Haciendo notar la diferencia entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo... El nuevo material debe relacionarse con lo que el alumno ya sabe, debe ser coherente, claro y organizado. Así mismo se debe tener presente que el niño debe estar correctamente motivado para aceptar el nuevo aprendizaje; aquí, el juego se presenta como una muy buena herramienta para lograrlo.

Aprender a aprender. O utilizar la memoria comprensiva. Enseñar al niño a realizar aprendizajes significativos por sí solo, ayudándolo a adquirir estrategias de exploración, descubrimiento, planificación y regulación de su propia actividad.

La actividad. Otorgándole el valor real a la actividad del niño dentro de su aprendizaje físico y mental.

La interacción. Ya que el niño no realiza sus actividades de forma únicamente individual, sino también en relación con otros: el educador, los compañeros, la naturaleza, la comunidad, etc.

Es importante conocer qué es lo que debe aprender un niño en edad preescolar; según las leyes generales de educación, el niño debe desarrollar todas las capacidades y posibilidades que comience a manifestar.

En cualquier caso, el ayudarle a tomar conciencia del yo, lo que desde otro punto de vista implica un descubrimiento y conocimiento del mundo como algo ajeno a él mismo, el desarrollar su capacidad afectiva, moldeadora de su futura personalidad, estimularle para la observación, la reflexión y el análisis sobre los distintos aspectos del mundo y otros problemas que se le planteen, etc., todos estos, son objetivos que persigue la educación preescolar. Sin embargo, analicemos más detenidamente los distintos contenidos que los niños necesitan para ingresar a la educación escolar propiamente dicha.

Los sentidos. La importancia de la educación de los sentidos es capital desde el punto que el conocimiento del medio ambiente ha de hacerse a través de ellos, así como el desarrollo comunitario y en general las percepciones. Sin un afinamiento adecuado de los sentidos, los conceptos que formaría el niño gracias a las percepciones sensitivas no serían perfectos.

La observación de los distintos hechos que presenta el medio ambiente es un ejercicio fundamental para el desarrollo y perfeccionamiento de los sentidos:

El segundo paso sería la percepción de estos hechos en toda la complejidad con que se presentan, de aquí la importancia que tiene la primera fase, la observación, ya que si ésta es defectuosa el concepto

formado a partir de ella, no será el adecuado.

Especial importancia tiene el tercer paso; la discriminación. Esta es una fase de elaboración mental en la que se comparan las distintas experiencias conseguidas con las que se presentan nuevas. A partir de aquí se forman los conceptos que sería la última etapa. Por lo tanto, uno de los aprendizajes que debe llevar a cabo el niño preescolar es el de la discriminación, saber discernir entre los elementos que se le presenten.

El mundo cognoscitivo del niño recién nacido es indiferenciado y a medida que evoluciona y entra en contacto con una serie de experiencias, ya comienza a seleccionar los estímulos y a responder diferencialmente a ellos. Entre las primeras distinciones que se aprenden están la forma, el color y posteriormente el tamaño. A medida que se desarrollan las estructuras neurofisiológicas y el niño tiene experiencias perceptivas apropiadas, mejora la capacidad de hacer discriminaciones cada vez más difíciles.

El aprendizaje de la discriminación está influido por la interrelación de una serie de variables entre las que se encuentran: la motivación, la recompensa, el potencial de respuesta del niño y los tipos de estímulos discriminativos.

Técnicas para el aprendizaje activo

Ya se ha hablado mucho sobre lo que el aprendizaje activo es, y como éste nos lleva a un aprendizaje significativo; sin embargo, es necesario plantear pautas específicas o generales para no salirnos del contexto que se está planteando y que se pretende sea el más adecuado en la mayoría del tiempo que pasamos con los niños ayudándolos a construir su aprendizaje.

Las experiencias claves para lograr un aprendizaje activo son:

- Explorar activamente con todos los sentidos.
- Descubrir las relaciones a través de la experiencia directa.
- Manipular, transformar y combinar los materiales.
- Elegir los materiales, actividades y objetivos.
- Adquirir habilidades con herramientas y equipo Usar los grandes músculos.
- Satisfacer las propias necesidades.

Esta lista de experiencias claves, son las que conforman el marco referencial para cualquier plan de estudios; muchas veces un maestro puede complicarse ya que no es fácil cumplir con todos estos requerimientos en todas las actividades que se realiza con los niño durante la jornada escolar; sin embargo, es importante anotar, que por lo menos una de estas experiencias debe cumplirse en dichas actividades; y

para lograrlo, también contamos con buenas sugerencias para los adultos, las cuales se basan en la lista anterior:

- Brindar los materiales que estimulen la exploración activa.
- Ayudar a los niños a descubrir las relaciones.
- Proporcionar materiales que los niños puedan manipular, transformar y combinar.
- Proporcionar una rutina diaria constante.
- Ayudar a los niños a trabajar imaginativamente con los materiales.
- Dar tiempo al niño para que haga las cosas por sí solos.

Lineamientos metodológicos de la educación infantil

Es imprescindible saber que el pensamiento del niño hasta los 7 u 8 años es global, primeramente capta conjuntos y presenta dificultades en la percepción y observación de los detalles. Estas evidencias psicológicas obligan a utilizar lo que en didáctica se llama método global y que consiste en empezar la enseñanza por el todo, por el conjunto.

El maestro deberá partir de una conceptualización de aprendizaje, cuya idea sea la de cambios en las estructuras mentales, de los eventos internos del niño que deben evidenciarse en formas de comportamiento. Una conceptualización así, en la práctica educativa, conduce a considerar al alumno como una persona en constante cambio, en interacción con su

propio ambiente, con sus propias necesidades intereses y problemas que el maestro debe conocerlos para durante el proceso de aprendizaje, incorporarlos en los objetivos de trabajo y sus contenidos a tratarse, sin descuidar otros aspectos como pueden ser los intereses de la escuela y de la comunidad; de esta manera no caeremos en el vicio de solo formar, sino que estaríamos aportando a la educación del alumno.

Debemos tomar en cuenta varios lineamientos básicos para llevar a cabo efectivamente el proceso de enseñanza - aprendizaje con niños pequeños:

- **La motivación como prerrequisito para aprender.**

Es indiscutible que el niño requiere de un estado de disposición interna sin el cual jamás se produciría el proceso de aprendizaje; lo importante es que el maestro provoque la disposición interna a través de una estimulación válida no sólo con estímulos aislados, positivos, negativos y el castigo, sino creando verdaderas condiciones motivacionales, que conjuguen los intereses de los alumnos, del maestro y de la comunidad.

Tratada de esta manera, la motivación disminuirá el enfoque curricular que da relevancia a los contenidos, a la separación de los intereses y necesidades de los alumnos y lo que la escuela le proporciona.

Cuando se logra una motivación interna, las satisfacciones son internas. Mucho va influir la actitud del maestro que oriente al alumno en el sentido que el éxito personal no se lo mide en relación con los demás, sino que es la posibilidad de autoanalizarse.

El maestro deberá mejorar la comunicación con los niños, sin llegar a extremos del temor y autoritarismo o a la falta de respeto y abuso de confianza.

- **La actividad del niño como recurso de aprendizaje**

Ya se ha analizado bastante el hecho de que el niño no aprende si no se da su actividad en proceso. Las teorías cognoscitivas enfatizan el concepto de significación en el aprendizaje, la importancia del proceso de auto fijación y la búsqueda de las maneras de rechazar o probar los conceptos nuevos.

Los maestros deben sustituir las largas conferencias en donde se mantiene a los niños sentaditos muy atentos y en total silencio, por trabajos de investigación, de experimentación cortos y precisos que propicien la guía de estudio, la discusión en grupo, la exposición del niño, la explicación de sus ideas y el compartir experiencias y datos importantes para ellos.

Esta sustitución de metodología, implica también el dejar los libros infantiles como último recurso, como evaluación; mas no como el

instrumento principal de aprendizaje.

El trabajo del maestro será recoger los intereses, necesidades y problemas de los alumnos y en un trabajo compartido transformarlos en objetivos y estrategias precisas, este podría ser el caso de los proyectos por ejemplo. Esto, sumado al proceso activo de aprendizaje, ayudará a la formación de líderes y no seguidores, de transformadores y no solo adaptados, de creadores

Hay un aspecto muy importante que está casi olvidado en la mayoría de maestros infantiles y es el dedicar los esfuerzos hacia el área afectiva y psicomotriz.

Durante mucho tiempo y de forma equivocada se ha creído que el desarrollo afectivo se da en forma espontánea, que no requiere planificación y sistematización y que es muy difícil de evaluar. Así como sucedió y sigue sucediendo esto con el área afectiva, es como, poco a poco, se han ido relegando las demás áreas del desarrollo integral del niño para dar paso al dominio cognoscitivo.

El maestro debe comenzar por superar estos errores y darles igual importancia a todos los aspectos de los cuales está conformado todo ser humano; debe analizar que la personalidad es una unidad y que el desarrollo de un área incide en la otra indiscutiblemente.

EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA:

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano infancia.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO:

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según

una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de su carácter. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- ✓ Facilitar las condiciones que permitan el juego
- ✓ Estar a disposición del niño
- ✓ No dirigir ni imponer el juego.
- ✓ El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

f. METODOLOGÍA

MÉTODOS

CIENTÍFICO: El método científico descompone todo lo que trata con sus elementos; trata de entender la situación total en términos de sus componentes; intenta descubrir los elementos que componen cada totalidad y las interrelaciones que explican su integración. Por tal razón, los problemas de la ciencia son parciales y así con sus soluciones, más aún: los problemas son estrechos al comienzo, pero van ampliándose a medida que la investigación avanza.

INDUCTIVO-DEDUCTIVO: Con la ayuda de este método se analizó conductas particulares de los niños en el hogar de las cuales se obtuvieron las conclusiones de carácter general respecto a los problemas de aprendizaje generados por la falta de utilización del juego como estrategia didáctica.

ANALÍTICO - SINTÉTICO: Se utilizó el análisis para descomponer el problema en diferentes partes y factores para luego someterlas a un estudio independiente, descubriendo las relaciones comunes a todas las partes, captar las particularidades del origen y desarrollo del fenómeno en su totalidad

MODELO ESTADÍSTICO: Es aquel que al utilizarlo servirá para obtener un conjunto de valores ordenados en sus respectivas categorías; empleándose en este caso; la estadística cuantitativa y descriptiva por constituir un estudio cualitativo; cuyos resultados sirvieron únicamente para esta población, sin negar la posibilidad que algunos aspectos de los resultados se puedan aplicar en otras. Este método permitirá emplear la estadística descriptiva con la tabulación de los resultados de la Encuesta dirigida a las maestras y la Prueba de Aplicación dirigida a las niñas y niños representados en las tablas y gráficos estadísticos con la finalidad de presentar los datos ordenados y así facilitar su lectura, análisis e interpretación.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

LA ENCUESTA: Se aplicar a las docentes de los niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014, con la elaboración de preguntas de cerradas, se obtuvo la información escrita sobre el nivel de conocimientos y la utilización de los juegos en el aprendizaje del educando.

GUÍA DE OBSERVACIÓN: Se aplicará a los, niños y niñas de Primer Grado de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Godin” de la Ciudad de Quito, periodo lectivo 2013-2014, con la finalidad de identificar la aprehensión del aprendizaje mediante el juego y su importancia dentro del entorno educativo.

AFICHES INFORMATIVOS: Se utiliza para informar a través del uso de imágenes, colores y textos breves la importancia del juego en el aprendizaje del niño.

POBLACIÓN

La población considerada para el presente trabajo investigativo, estará integrada por 90 niñas y niños del Primer Año de Educación Básica y 3 maestras.

ESCUELA FISCAL "LUIS GODIN"				
PARALELOS	**NIÑOS**	**NIÑAS**	**TOTAL**	**MAESTRAS**
AULA "A"	17	13	30	1
AULA "B"	15	15	30	1
AULA "C"	18	12	30	1
TOTAL	**50**	**40**	**90**	**3**

Fuente: Registro de matrícula de la Escuela Fiscal "Luis Godin"

Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

g. CRONOGRAMA

N°	TIEMPO / ACTIVIDADES	2013 - 2014																													
		ENERO				FEB.		MAR	ABR			MAY		JUN		JUL				AGOST				SEPT				OCT.			
1	Elaboración del proyecto.																														
2	Presentación del proyecto.																														
3	Incorporación de observaciones.																														
4	Aprobación del Proyecto y designación de Director de Tesis.																														
5	Trabajo de campo.																														
6	Procesamiento de la Información.																														
7	Elaboración del Informe final de Tesis.																														
8	Presentación de la tesis.																														
9	Calificación privada.																														
10	Incorporación de observaciones.																														
11	Sustentación Pública.																														

h. PRESUPUESTO Y FINANCIAMIENTO

Los recursos que se invierten en el siguiente programa son:

RECURSOS

- **INSTITUCIONALES:**

Universidad Nacional de Loja- MED.

Escuela Fiscal “Luis Godin”.

Biblioteca Municipal de Quito.

- **HUMANOS:**

Investigadora: Viviana Barrionuevo.

Docentes de la Escuela Fiscal “Luis Godin”.

Niños y niñas de la Escuela Fiscal “Luis Godin”.

Directora de la Institución.

- **MATERIALES:**

Material de oficina (Computadora, Impresora, Copiadora, Flash Memory)

Libros, Textos, Enciclopedias, Revistas

Material Pedagógico

- **ECONÓMICOS.**

EGRESOS	VALORES
Bibliografía	60,00
Computadora	800,00
Internet	130,00
Útiles de escritorio	250,00
Memory Flash	20,00
Copias, anillados y empastados	300,00
Alimentación	400,00
Derechos Arancelarios	90,00
Movilización Hospedaje	800,00
Imprevistos	400,0
TOTAL	**$3.250,00**

FINANCIAMIENTO: Los gastos que se presenten en el desarrollo de la siguiente investigación estarán financiados en su totalidad por la autora.

i. BIBLIOGRAFÍA.

ALARCÓN, JULIO (2001). TALLERES DE TÉCNICAS DE ESTUDIO Y APRENDIZAJE, EDITORIAL GRAFICOLOR.

AMONACHVILLI, C. (1986). EL JUEGO EN LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE LOS ESCOLARES.

ANCÍN, M. T. (2001): CUERPO, ESPACIO, LENGUAJE. ED. NARCEA.MADRID.

ARRANZ, J. D. (2000): JUEGOS AL AIRE LIBRE. EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA. ED. ESCUELA ESPAÑOLA. MADRID.

CARRERAS, LL. (2001), "CÓMO EDUCAR EN VALORES", NARCEA S. A. DE EDICIONES, MADRID.

CHATEAU, J. (1973). PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. BUENOS AIRES: KAPELUZ.

GARAIGARDOBIL, M. (1990) JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. SECO OLEA, MADRID.

GARCÍA SICILIA, J.; IBAÑEZ, ELENA Y OTROS: PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y EDUCACIÓN INFANTIL,. ED. SANTILLANA.

GUARDERAS, FABIÁN, "PAUTAS PSICO-EDUCATIVAS EN NIÑOS", PROPUMED, QUITO.

GUTIÉRREZ DELGADO, M. (1989). JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ. SEVILLA: WANCEULEN.

GUTIÉRREZ, R. (2006). EL JUEGO DE GRUPO COMO ELEMENTO EDUCATIVO. ED. CCS. MADRID.

LÓPEZ, ANTONIO (2002) “UN JUEGO PARA CADA DÍA” EDITORIAL, MADRID ESPAÑA.

MENDOZA, EMILIO. (2000). JUEGOS Y ACTIVIDADES PREESCOLARES. ED. CEAC. BARCELONA.

MOYLES J.R. (1990). EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, MORATA, MADRID.

OPPENHEIM, J.F. (2003): LOS JUEGOS INFANTILES. ED. MARTÍNEZ ROCA. BARCELONA.

ORTEGA RUIZ, ROSARIO (1992). EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO. EDICIONES ALFAR. SEVILLA 1992.BLANCO SIERRA, JAVIER: EL JUEGO INFANTIL, JUAN XXIII, ORENSE.

ORTEGA, R. (1990). JUGAR Y APRENDER, DIADA

ORTEGA. R. (1992). EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO, ALFAR, SEVILLA.

RICCIARDI, RAMÓN, ¿POR QUÉ LA EDUCACIÓN ES LA CLAVE DEL DESARROLLO?, EDITORIAL FUNDACIÓN JESÚS DE LA MISERICORDIA, QUITO.

RONDAL, JEAN-ADOLPHE; HURTIG, MICHEL: INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL NIÑO. ED. HERDER.

TAPIA, FAUSTO (2000), “LAS DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE”,

WEBGRAFÍA:

www.guiainfantil.com

www.resourcesfamilymanagement.com.

www.psicopedagogía.com

http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Diferencia_entre_juego_y_depor

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

http://www.semanaprofesional.com/?nota=2

www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag

curso0708.wikispaces.com/

www.ehowenespanol.com

ENCUESTA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "LUIS GODIN" DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014

MARQUE CON UNA X LA RESPUESTA QUE CONSIDERE ADECUADA

PREGUNTAS:

1. **¿Se considera Usted un maestro(a)?**

a. Excelente

b. Bueno

c. Regular

2. **¿Cómo cree Usted que son sus clases?**

Aburridas _____Divertidas____ Normales_____

3. **¿Qué herramientas utiliza usted para desarrollar sus clases?**

   Libros__ Televisor__ Dvd__ Juegos__ Grabadoras____

   Ninguna de las anteriores___ Otra___

4. **¿Dónde cree Usted que es mejor o más fácil enseñar?**

   Salón de clases____ Fuera del salón de clases___

5. **¿Qué clases de juegos utiliza para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje?**

   a. Juego Sensorial.
   b. Juego de movimiento.
   c. Juego Dramático y de Modelamiento.
   d. Juego Competitivo.

6. **¿Cree Usted que el juego es el medio más favorable para facilitar el aprendizaje del educando?**

   a. Si
   b. No

7. **¿Utiliza los juegos en la Jornada diaria de trabajo, antes de iniciar el tema de clase previsto?**

   a. Si
   b. No

8. **¿Dentro del aprendizaje de sus alumnos, Usted obtiene resultados?**

   a. Sobresalientes
   b. Muy buenos
   c. Buenos
   d. Regulares

9. **¿Los niños y niñas se distraen frecuentemente en clase?**

   a. Siempre
   b. Casi siempre
   c. Algunas veces
   d. Nunca

10. **¿Cuál cree Usted que son las causas por las cuales los niños y niñas se distraen?**

    Juego___ problemas de aprendizaje____ No le agradan las clases____ otras____ Ninguna de las anteriores__

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

GUÍA DE OBSERVACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

GUÍA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA FISCAL "LUIS GODIN" DE LA CIUDAD DE QUITO, PERIODO LECTIVO 2013-2014.

N°	ASPECTOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORES				
		1	2	3	4	5
1	¿Inventa juegos increíbles?					
2	¿Disfruta y comprende los juegos?					
3	¿Le gusta los juegos y los rompecabezas que requieran de la					
4	¿Les gusta los juegos de mesa (Dominó, cartas)?					
5	¿Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades					
6	¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar,					
7	¿Disfruta jugar con sus compañeros conversar después y antes del juego					
8	¿Busca compañía para el juego o se					
9	¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?					
10	¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?					
11	¿Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros?					

12	¿Disfruta y comprende los juegos de palabras?					
13	¿Se destaca en uno o más deportes?					
14	¿Demuestra independencia, creatividad, prudencia y voluntad en					
15	¿Le gusta clasificar y jerarquizar cosas?					

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

AFICHES INFORMATIVOS

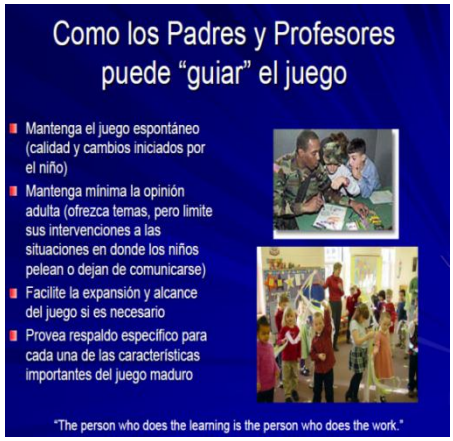
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA

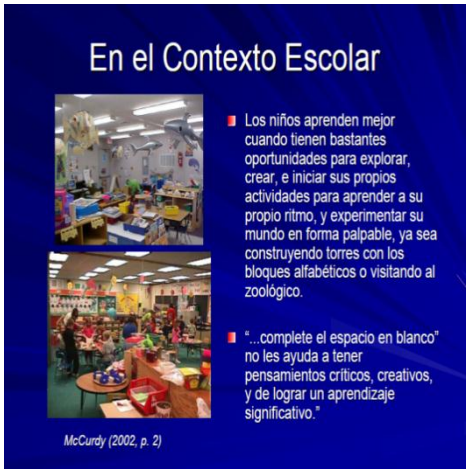
MODALIDAD DE ESTUDIOS A DISTANCIA

CARRERA DE PSICOLOGÍA INFANTIL Y EDUCACIÓN PARVULARIA

AFICHES INFORMATIVOS DEMOSTRANDO LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL EDUCANDO

ANEXOS





Fuente: Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

Fuente: Escuela Fiscal “Luis Godin”
Autora: Viviana Trinidad Barrionuevo Pomboza

ÍNDICE

CERTIFICACIÓN ..... **ii**

AUTORÍA ..... **iii**

CARTA DE AUTORIZACIÓN ..... **iv**

AGRADECIMIENTO ..... **v**

DEDICATORIA ..... **vi**

ESQUEMA DE CONTENIDOS ..... **vii**

a) TÍTULO 1

b) RESUMEN 2

c) INTRODUCCIÓN 4

d) REVISIÓN DE LA LITERATURA 9

e) MATERIALES Y MÉTODOS 37

f) RESULTADOS 40

g) DISCUSIÓN 60

h) CONCLUSIONES 63

i) RECOMENDACIONES 65

PROPUESTA 67

j) BIBLIOGRAFÍA 82

k) ANEXOS 85

ÍNDICE 174