



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.” PROPUESTA ALTERNATIVA.

Trabajo de Grado previo a la obtención de Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORA:

Játiva Caicedo Lucrecia Alexandra

DIRECTORA:

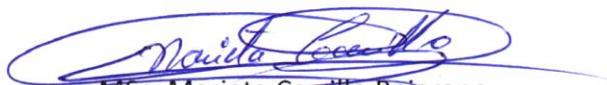
Msc. Marieta Carrillo Bejarano

Ibarra, noviembre 2014

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

En calidad de Directora del Trabajo de Grado Titulado “LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA” DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.” PROPUESTA ALTERNATIVA de la señorita Játiva Caicedo Lucrecia Alexandra, estudiante la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, especialidad Educación Parvularia, considero que el presente informe de investigación reúne todos los requisitos para ser sometido a la evaluación del Jurado Examinador que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad designe.

Ibarra, julio 2014.



MSc. Marieta Carrillo Bejarano

DIRECTORA

DEDICATORIA

A mi madre Lucrecia Guillermina Caicedo, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

A mis pequeños hijitos Ayrthon, Cielito y Antonela, que sin saber sacrificaron tiempo de compañía materna para formar parte de este sueño que he perseguido con ilusión y entrega total.

A mis queridas hermanas, hermano y demás familiares y amigas, que directa o indirectamente han compartido este proyecto de superación conmigo.



Lucrecia Alexandra

AGRADECIMIENTO

Doy las gracias a Dios por brindarme la salud y la vida, que me ha permitido emprender y salir adelante en este objetivo que me propuesto.

A mi querida Universidad Técnica del Norte, por ser una institución referente en la educación y porque me ha dado la oportunidad de obtener mi profesionalización.

A mi Director del Trabajo de Grado Magíster Marieta Carrillo, quien muy amablemente supo guiarme durante el proceso de elaboración de este Trabajo de Grado, brindándome sus consejos y su apoyo incondicional.

A mis maestros, quienes con ética profesional durante los cuatro años de la carrera, supieron brindarme sus conocimientos de acuerdo a las exigencias de nuestro tiempo para beneficio mío y de la comunidad donde presto mis servicios.



Lucrecia Alexandra Játiva Caicedo

ÍNDICE

DEDICATORIA	iii
AGRADECIMIENTO	iv
ÍNDICE	v
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	xi
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA.....	1
1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del Problema	3
1.3. Formulación del problema.....	5
1.4. Delimitación	5
1.4.1. Unidades de observación.....	5
1.4.2. Delimitación espacial	5
1.4.3. Delimitación Temporal.....	5
1.5. Objetivos	5
1.5.1. Objetivo General	5
1.5.2. Objetivos Específicos	6
1.6. Justificación	6
CAPÍTULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. Fundamentación Teórica.....	9
2.1.1. Fundamentación Filosófica	9

2.1.2.	Fundamentación Psicológica.....	10
2.1.3.	Fundamentación Sociológica	12
2.1.4.	Fundamentación Pedagógica.....	12
2.1.5.	La estimulación adecuada o atención temprana.....	14
2.1.6.	El Proceso del aprendizaje.....	23
2.1.7.	El Juego	28
2.1.8.	El juego didáctico	45
2.2.	Posicionamiento teórico personal.....	53
2.3.	Glosario de Términos	54
2.4.	Interrogantes de la Investigación.....	55
	CAPÍTULO III.....	58
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	58
3.1.	Tipos de Investigación.....	58
3.2.	Métodos	59
3.2.1.	Método Deductivo – Inductivo	59
3.2.2.	Método Descriptivo	59
3.2.3.	Método Analítico – Sintético	59
3.2.4.	Método Estadístico.....	60
3.3.	Técnicas e instrumentos	60
3.4.	Población	61
3.4.1.	Muestra	61
3.5.1.	Fracción Muestral	63
	CAPÍTULO IV	64
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	64
4.1.	ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA.....	64
4.2.	FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES.....	74

4.3.	ENTREVISTA A AUTORIDADES Y DOCENTES.....	82
	CAPÍTULO V	84
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	84
5.1.	Conclusiones	84
5.2.	Recomendaciones	85
	CAPÍTULO VI	86
6.	PROPUESTA.....	86
6.1.	TÍTULO	86
6.2.	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	86
6.3.	FUNDAMENTACIÓN	87
6.3.1.	Fundamentación Científica.....	87
6.3.2.	Fundamentación Pedagógica.....	89
6.4.	OBJETIVOS	94
6.4.1.	General	94
6.4.2.	Específicos.....	95
6.5.	UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA	95
6.6.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	95
6.7.	IMPACTOS	123
6.7.1.	Impacto Sociológico	123
6.7.2.	Impacto Psicológico	123
6.7.3.	Impacto Pedagógico	123
6.8.	Difusión	124
	Bibliografía.....	125
	ANEXOS	130
	Anexo 1	130
	Árbol de problemas.....	130

Anexo 2	131
Matriz de Coherencia.....	131
Anexo 3	132
Matriz Categorical.....	132
Encuesta a padres de familia.....	133
Anexo 5	136
Entrevista a autoridades y docentes	136
Anexo 6	137
Ficha de Observación.....	137
Anexo 7	138
Fotografías	138
Anexo 8	140
Certificaciones:	140
ÍNDICE DE GRÁFICOS	146

RESUMEN

El juego es la actividad que predomina durante la etapa infantil y está considerada como una actividad lúdica, vital y necesaria, facilitadora y potenciadora del desarrollo del niño en todos sus ámbitos: biológico, físico, afectivo, psíquico y social, que se presenta en la Educación Inicial, como un recurso indispensable para contribuir a la formación integral de los niños/as, ya que mediante estas continuas actividades lúdicas que los niños/as más pequeños logren ejercitar y coordinar, manipulando sus objetos más cercanos e interaccionen con las demás personas, al principio con adultos y más tarde con sus iguales, y todo ello de una forma placentera y positiva. Para desarrollar el trabajo de investigación, se seleccionó la metodología apropiada para establecer los puntos neurálgicos del problema, y aclarar el panorama integral mediante la construcción del marco teórico pertinente. Los instrumentos de investigación que fueron seleccionados, facilitaron la recopilación de la información y permitieron establecer la realidad de la situación y la principal conclusión que señala: Se dificulta mucho trabajar con estrategias de atención adecuada debido al elevado número de niños/as asignados a cada aula. Generalmente esta situación hace que el trabajo de aula sea menos personalizado y que se procure incorporar a todos los niños/as aplicando estrategias de atención adecuada como el juego, la expresión plástica, expresión artística, trabajo de grupo, socialización y conocimiento del entorno, pero que en la práctica resultan incompletas. Se utilizan los ambientes de aprendizaje en el aula de nivel inicial, pero no siempre se dispone de recursos y materiales renovados para adecuarlos. Los niños/as de 4 a 5 años disfrutan jugando y construyendo cosas con diversos materiales; realizan actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales, bailan y juegan de manera espontánea, razón por la que los padres de familia y los docentes coinciden en la importancia de implementar una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de los niños/as de nivel inicial. En base a los resultados obtenidos, se plantea como propuesta de mejoramiento el diseño y aplicación de una guía didáctica con estrategias lúdicas que faciliten y mejoren la calidad de los aprendizajes en los ámbitos físico, psicológico, cognitivo, afectivo y emocional. Se añaden los impactos generados por la ejecución de este trabajo de investigación y la difusión con el personal docente responsable.- El informe incluye además, las referencias bibliográficas consultadas y los anexos correspondientes.

ABSTRACT

The game is the activity that is prevalent during the early childhood and is regarded as a playful activity, vital and necessary, facilitator and empowering the development of the child in all its areas: biological, physical, emotional, mental and social, which is presented in the Initial Education, as an indispensable resource to contribute to the integral formation of the children, because through these continuing recreational activities that the children achieve smaller exercise and coordinate, manipulating their nearest objects and interact with other people, at the beginning with adults and later with their peers, and all this in a positive and enjoyable way. To develop the research work, selected the appropriate methodology to establish the nodal points of the problem, and clarify the holistic picture by the construction of the relevant theoretical framework. The research instruments that were selected, facilitated the collection of information and allowed us to establish the reality of the situation and the main conclusion that notes: is therefore much more difficult work with strategies of appropriate care due to the high number of children assigned to each classroom. Usually this situation makes the job of custom classroom is less and that we should try to incorporate all the children by applying strategies of appropriate care as the game, the plastic expression, artistic expression, group work, socialization and knowledge of the environment, but in practice are incomplete. Using the learning environments in the classroom of initial level, but are not always available of resources and materials renewed to suit. Children 4 to 5 years they enjoy playing and building things with various materials; they perform physical activities to improve the coordination of body movements, dance and play in a spontaneous manner, why parents and teachers agree on the importance of implementing a tutorial using games to enhance learning for children in initial level. Based on the results obtained, it raises the question of how proposal to improve the design and implementation of an instructional guide playful strategies to facilitate and improve the quality of the programming in the areas physical, psychological, cognitive, affective and emotional. Added the impacts generated by the execution of this work of research and the dissemination with the teaching personnel responsible. In addition, the report includes, the bibliographic references consulted and the corresponding annexes.

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es sinónimo de la entrada del niño/a al mundo de la educación, de la socialización, de la formación. El estudio realizado sobre el uso de estrategias metodológicas lúdicas para optimizar los resultados de aprendizaje en los ámbitos físico, psicológico, cognitivo, afectivo y emocional en los niños/as de nivel inicial, cuyo informe final se presenta a continuación, fue elaborado de acuerdo con los parámetros y esquema definido por la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, por capítulos:

En el **Capítulo I** se presenta **EL PROBLEMA**, que expone el planteamiento y formulación del problema, la delimitación, los objetivos: general y específicos, así como la justificación correspondiente.

El **Capítulo II** contiene el **MARCO TEÓRICO**, la fundamentación de las teorías científicas que se relacionan con el tema de estudio, así como el desarrollo de las variables, en sus categorías y dimensiones, tomando en cuenta el criterio de reconocidos autores que sustentan el tema, y el aporte personal de la investigadora.

En el **Capítulo III** se describe la **METODOLOGÍA** seleccionada para el estudio: diseño, tipo y enfoque de la investigación, metodología, técnicas e instrumentos así como la población.

El **Capítulo IV** contiene el **ANÁLISIS Y LA INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS** de la investigación, es decir se presenta la información obtenida luego de la aplicación de los instrumentos, a través de tablas de frecuencias y pasteles para facilitar la comprensión del lector.

El **Capítulo V** establece las **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** de los hallazgos comprobados.

El **Capítulo VI**, es la **PROPUESTA**, que en este caso constituye una Guía de Estrategias Metodológicas lúdicas que se ha diseñado con el propósito de aportar al mejoramiento de los resultados de aprendizaje de los niños/as de nivel inicial del Centro de Desarrollo Infantil “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante.

El informe final concluye con la señalización apropiada de la **bibliografía** utilizada a lo largo de la investigación, así como sus **anexos**.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA

1.1. Antecedentes

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de los niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se hacen en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niño/as de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura.

Los padres y las madres, familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar las formaciones de niño/as, felices y saludables; capaces de aprender y desarrollarse.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad y Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado a la naturaleza y las buenas prácticas de vida.

Sin embargo, disponer del material y los recursos, no es suficiente, es necesario que las docentes involucradas en esta tarea, implementen al mismo tiempo las estrategias metodológicas que faciliten el desarrollo

integral de los niños/as a través de acciones de convivencia grupal que promuevan además de aprendizajes significativos, la integración y socialización del grupo.

Han sido numerosos los autores que se han dedicado a investigar y analizar la relación que existe entre el juego y el aprendizaje, siendo estos avances teóricos los que han ido consolidando los cimientos necesarios para el desarrollo y puesta en práctica, fundamentalmente en la etapa infantil, de una metodología educativa centrada en el juego como base de los aprendizajes.

En la actualidad, el juego es la actividad que predomina durante la etapa infantil y está considerada como una actividad lúdica, vital y necesaria, facilitadora y potenciadora del desarrollo del niño/a en todos sus ámbitos: biológico, físico, afectivo, psíquico y social.

Será precisamente mediante estas continuas actividades lúdicas que los niños/as más pequeños logren ejercitar y coordinar, manipulando sus objetos más cercanos e interaccionen con las demás personas, al principio con adultos y más tarde con sus iguales, y todo ello de una forma placentera y positiva.

La estimulación adecuada ha dado lugar a una serie de adelantos y adquisición de nuevas capacidades de desarrollo cerebral, haciendo uso de experiencias significativas en las que intervienen los órganos de los sentidos, y la percepción; su finalidad es desarrollar la inteligencia pero sin dejar de reconocer la importancia de algunos vínculos afectivos sólidos y una personalidad segura, se puede destacar que niños/as son quienes generan, modifican, demandan y constituyen su experiencia de acuerdo con su interés y necesidades; se deberá tener en cuenta las características de cada niño/a para poder estimularlo positivamente, ya que por el contrario, si el niño/a es estimulado excesivamente, puede provocar un

efecto negativo para él, la estimulación deberá tener un sentido, ser intencional. Los niños/as deberán divertirse con lo que están haciendo, estar motivados; pero si se acosa a un niño no se logrará un mejor desarrollo mental y sensorial, ya que deben tener su tiempo de descanso, de hacer “nada”, o simplemente de investigar aquello que deseen.

El Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” actualmente se encuentra ubicado en la ciudad de Atuntaqui, el mismo que cuenta con 5 profesoras de planta, 2 profesores especiales, 1 de cultura física y de educación musical, 2 auxiliares en parvularia y una auxiliar de servicios, que atienden en todas las áreas a niños/as. Siendo su Directora la Prof. Alda Jaramillo.

La institución fue creada a petición de los moradores de la ciudad de Atuntaqui, el 1ro de Octubre de 1956, cuando era director de la Dirección Provincial de Estudios el Sr. Prof. Abdón Armas, y lleva el nombre del fallecido presidente de la república de ese entonces, José María Velasco Ibarra.

1.2. Planteamiento del Problema

En el Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, se evidencia un rendimiento académico variable, dependiendo a la estimulación recibida por parte de padres y educadores/as, por lo tanto se realizará la investigación para conocer su incidencia directa.

Esta institución educativa cuenta con niños/as cuyos padres de familia trabajan como jornaleros, obreros, textiles, carpinteros, albañiles, comerciantes, y muy bajo número son profesionales, lo que incide directamente en el ritmo de aprendizaje de niños/as puesto que no hay el acompañamiento y orientación apropiados de la familia.

De acuerdo con la información proporcionada por la señora Directora de la Institución Educativa, el tiempo dedicado al juego dirigido en el centro es limitado, no hay dinamismo y creatividad por parte de los docentes lo que provoca un bajo nivel de rendimiento y motivación de los niños/as.

A pesar de reconocer la importancia del juego como un elemento de estimulación de los sentidos que sin duda aportaría significativamente al proceso de aprendizaje, la institución lamentablemente se ve limitada por la ausencia de personal especializado en estimulación y desarrollo lúdico.

Por otra parte, también se puede señalar que la carga horaria no es suficiente para trabajar con este tipo de estrategias lúdicas, sin dejar de mencionar que un problema complementario pero no menos importante, es la desigual distribución de los recursos didácticos que entrega el Ministerio, unido a la falta de conocimientos de las docentes para elaborar su propio material de acuerdo a las características del grupo de estudiantes y a los temas que se aborden, situaciones que traen como consecuencia resultados de aprendizaje poco satisfactorios.

Estas y otras situaciones originan un ambiente poco propicio para que los niños/as se desenvuelvan libremente y desarrollen destrezas, habilidades y capacidades propias de su edad.

Es importante reformular el trabajo de aula incorporando estrategias metodológicas que contribuyan a la formación de aprendizajes significativos y funcionales en un grupo de niños/as que se aprestan a continuar sus estudios de Educación General Básica, garantizando de esta manera una transición escolar pertinente y estimuladora; un despertar a la educación que motive y despierte inquietudes de superación constante.

1.3. Formulación del problema

¿Cómo influye la estimulación adecuada en el aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2012-2013?

1.4. Delimitación

1.4.1. Unidades de observación

Docentes y autoridades del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, estudiantes y padres de familia.

1.4.2. Delimitación espacial

La presente investigación se desarrolló en el Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura.

1.4.3. Delimitación Temporal

La presente investigación se ejecutó durante el periodo del año lectivo 2012-2013.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Determinar la influencia de la estimulación adecuada, en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2012-2013.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”
- Identificar las dificultades que limitan la utilización de la estimulación adecuada para el desarrollo del aprendizaje en los niños/as de nivel inicial.
- Estructurar los fundamentos teóricos y científicos de la Estimulación adecuada como estrategia del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños/as de nivel inicial.
- Elaborar una guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Socializar la guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas entre los padres de familia y docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante.

1.6. Justificación

El trabajo de grado es un requisito previo a la obtención del Título de Licenciatura de Docencia en Educación Parvularia, que debe incorporar aportes pedagógicos, sociales o psicológicos para ser aplicados en el trabajo de aula con la participación de los docentes, padres de familia, estudiantes y comunidad educativa que se interesan por mejorar el trabajo de aula haciendo uso de los beneficios que brinda una estimulación adecuada de calidad a los niños/as de 4 a 5 años.

La estimulación adecuada utiliza el juego como medio educativo y fuente de aprendizaje, que no ha sido precisamente una constante a lo largo de la historia pedagógica. A pesar de que los filósofos y pensadores como Platón

y Aristóteles ya en sus obras hablan del empleo del juego y de las actividades lúdicas como recursos utilizados para fomentar el aprendizaje, lo cierto es que de forma tradicional la escuela ha sido considerada durante muchos años como un espacio instructivo, dentro de la llamada actividad escolar.

A medida que pasan los años estas actividades se vuelven más complejas y elaboradas, los campos de acción se amplían, así como las interacciones y las experiencias a escala personal y grupal. Ello permitirá un desarrollo en los ámbitos psicomotor, cognitivo y afectivo ajustado para lograr la integración de estos niños en un ámbito social donde se tienen que desenvolver durante toda su vida.

Dentro de la estimulación el juego es el facilitador esencial del aprendizaje, de manera natural el niño aprende jugando, lo cual hace que el conocimiento se produzca fácilmente, el niño se concentra, motiva y desarrolla su creatividad de manera impresionante, recibiendo en cada estimulación lúdica una carga de nuevos componentes para su aprendizaje, que serán receptados y adaptados según su necesidad.

A partir de los primeros años, a través de la estimulación, es posible generar conocimiento, permitiendo que el infante manipule, explore, elija, compare, construya, demuestre, clasifique, agrupe, pregunte, escuche, etc. los materiales que para tal propósito se proporcionen, permiten incentivar el juego como herramienta de aprendizaje. Jugar es pues, una oportunidad para crear, imaginar, fantasear, despierta la mente y mantiene la curiosidad e interés por descubrir cómo son y cómo funcionan las cosas.

La investigación es relevante precisamente por la importancia que se le concede al juego como medio de aprendizaje, de ahí que los beneficiarios directos de este trabajo de investigación serán los niños/as de 4 a 5 años quienes a futuro tendrán las bases, emocionales y psicopedagógicas suficientes como para continuar con éxito la Educación Básica.

Este trabajo de investigación es factible porque las autoridades del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, han brindado el apoyo incondicional, para el desarrollo de esta investigación de acuerdo a las necesidades que se han presentado para dar cumplimiento a los objetivos planteados. Se dispone asimismo del material bibliográfico y documental que permita sustentarlo de manera coherente el tema seleccionado; se cuenta con los recursos económicos y materiales que permitan llevar a la culminación el presente trabajo de grado, como un aporte que contribuya al mejoramiento de la calidad de la educación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

A pesar de los enormes esfuerzos por mejorar la Educación Ecuatoriana, con ingentes inversiones en programas nacionales de capacitación y actualización docente, reformas del marco legal que transforman la estructura funcional de los organismos reguladores regionales, distritales e institucionales, lo cierto es que aparentemente no se han logrado cambios sustanciales y aun se manejan procesos tradicionales, orientados hacia el aprendizaje mecánico de estímulo-respuesta, donde el estudiante es considerado un sujeto pasivo, sometido a los condicionamientos por parte del maestro.

2.1.1. Fundamentación Filosófica

En 1954 Abraham Maslow publicó un libro que llamó la Tercera Fuerza (o Humanistic Psychology) y se centraba en lo que motivaba a las personas a sentirse bien, tener éxito y estar mentalmente saludable.

De acuerdo a MILES, A. (2009), en su libro. La infancia y su desarrollo, indica que:

Esta teoría humanista tiene aplicación en la educación porque intenta explicar cómo se debe motivar a las personas. En particular, la teoría humanista se centra en las necesidades, objetivos y éxitos de las personas. En su lugar, el Dr. Maslow estudió excepcionalmente las personas maduras con éxito. Otros, como Carl Rogers, Fritz Perls, Alan Watts y Erich Fromm añadieron

información a lo que se conocía sobre las personalidades saludables. Los humanistas desarrollaron una teoría comprensiva del comportamiento humano basada en la salud mental. (p. 156)

La mayoría de las teorías humanistas, y en particular la teoría de las necesidades humanas de Maslow tratan de una filosofía occidental aunque a menudo se presentan como una serie de ideas universales, de hecho, otras culturas podrían ver la vida de una manera diferente, una visión del mundo africano podría ver el bien de la comunidad como el objetivo esencial de ser completamente humano.

Las culturas con una gran orientación "colectiva", en lugar de un énfasis en el individuo o en el yo podrían considerar el hecho de servir a la familia o al grupo como el objetivo último de la humanidad.

2.1.2. Fundamentación Psicológica

Las teorías psicológicas del aprendizaje, actualmente reconocidas como fundamentales para entender cómo aprenden las personas, específicamente cómo construyen el nuevo conocimiento mediante la integración de saberes, nuevos conceptos y proposiciones relevantes que ya conocían.

Así, AUSUBEL, David, citado en (DURIVAGE, 2008) explica:

Los humanos construyen sus estructuras de conocimiento o cognitivas. El reto para el docente es identificar con alguna precisión los conceptos y proposiciones que el alumno ya conoce y que son relevantes al material que se debe aprender, y luego diseñar la instrucción para facilitar la integración de nuevos conceptos y proposiciones a la estructura de conocimiento o cognitiva de ese alumno. (p. 350)

La idea de Ausubel es que el cerebro no es un recipiente vacío listo para ser llenado con información, a pesar de que la mayoría de la enseñanza en la escuela se da como si este fuera el caso. En verdad, el cerebro es un órgano sumamente complejo que reconoce y almacena señales de nuestros sistemas sensoriales incluyendo imágenes, olores, sentimientos y señales propioceptoras de nuestros músculos. La mayoría de esta información es percibida del mundo que rodea al individuo y enviada del sistema sensorial a un área llamada memoria de trabajo, y a través de interacciones con conocimiento en la memoria de largo-plazo es que nuevos significados son construidos y se convierten en parte de la memoria de largo plazo, o la estructura cognitiva.

En el nivel inicial, la idea es abrir canales sensoriales para que el niño/a adquiera mayor información del mundo que le rodea. Es sumamente importante conocer al niño/a y hacerle una valoración mediante la observación focalizada, para saber por dónde empezar a estimular al niño, dando énfasis en sus áreas de desarrollo y al mismo tiempo ir estimulando la atención, la memoria y el lenguaje, la confianza en sí mismo o autoestima se adquiere mediante la estimulación y orientación adecuada del niño/a por parte de los adultos, que debe ser:

- Activa: porque al ponerse en práctica las diferentes sugerencias permite al infante poner en movimiento su cuerpo, ejercitar su pensamiento y favorecer su lenguaje.
- Motivadora: el infante que se siente querido y atendido por sus padres y maestros, manifiesta satisfacción a la vez que responde positivamente a los estímulos del medio que le rodea. Motivadora para el adulto que observa los logros del infante, en respuesta a su dedicación y empeño.
- Aplicable en la infancia: en la edad preescolar en la cual la plasticidad del cerebro permite captar, recibir fácilmente todos los estímulos del ambiente sean estos positivos o negativos. Los positivos constituyen instrumentos de éxito y los negativos de fracaso.

2.1.3. Fundamentación Sociológica

HINOJAL, A. (2008). En su libro. Enseñanza y sociedad. Madrid, comenta:

La educación no es un hecho social cualquiera, la función de la educación es la integración de cada persona en la sociedad, así como el desarrollo de sus potencialidades individuales la convierte en un hecho social central con la suficiente identidad e idiosincrasia como para constituir el objeto de una reflexión sociológica específica. (p. 4)

Lo anterior implica que los centros de educación deben transformar sus misiones y objetivos para poder cumplir responsablemente con la preparación, recalificación y formación continua de los recursos humanos que exige la reestructuración del país.

Por tanto la formación académica debe lograr una preparación para la investigación, el desarrollo, la aplicación y la transferencia de tecnologías adecuadas a los contextos, lo que implica una formación que responda a la magnitud de los cambios y transformaciones para un rápido accionar con criterio propio

2.1.4. Fundamentación Pedagógica

La adaptación de metodologías que respondan a un aprendizaje eficaz y coherente, requiere el compromiso del sistema educativo en general y especialmente del cuerpo docente. Si es necesario se deberá desplazar el interés del sujeto que enseña, al sujeto que aprende; como consecuencia, la docencia para el profesor se vuelve más compleja, porque no sólo exige conocer bien la materia que se ha de enseñar, sino también cómo aprenden los estudiantes cuyo aprendizaje ha de guiar y exige, además, conocer los recursos de enseñanza que se adecuen mejor a las condiciones en las que va a llevar a cabo su trabajo.

Es fundamental, en la tarea del profesor, tres aspectos: detectar carencias y dificultades en el proceso de aprendizaje del alumno; mejorar los resultados académicos; e introducir al alumno en los medios y recursos adecuados con los que deberá desempeñar su labor profesional.

Por ello es necesario definir una metodología actual y acorde al contenido, (competencias), tanto dentro como fuera del aula, ya que la metodología docente empleada es el conjunto de pasos para alcanzar los objetivos marcados, y por tanto la base de la guía docente, partiendo desde el conocimiento teórico práctico de las principales teorías del aprendizaje:

La adaptación de metodologías activas que respondan a un aprendizaje eficaz y coherente, requiere el compromiso del sistema educativo en general y especialmente del personal docente.

Para FLORY DE MARIA (2012), en el Resumen de la Teoría Sociocultural de Vigotzky cita el pensamiento: “El aprendizaje no es una actividad individual, sino más bien social, se valora la importancia de la interacción social en el aprendizaje.” (p. 67)

De esta manera, el estudiante aprende más eficazmente cuando lo hace en forma cooperativa. Cualquier función presente en el desarrollo cultural del niño aparece en dos planos distintos: primero a nivel social, a nivel interpersonal y sólo después a nivel individual a nivel psicológico.

Para FLORY DE MARIA (2012), en el Resumen de la Teoría Sociocultural de Vigotzky cita el pensamiento:

Es necesario que todo aquello que es interno en las formas superiores haya sido externo, es decir, que fuera para otros lo que ahora es para uno mismo. Toda función psicológica superior atraviesa necesariamente una etapa externa en su desarrollo, ya que inicialmente es una función social. (p. 69)

Para FLORY DE MARIA (2012), en el Resumen de la Teoría Sociocultural de Vigotzky, el aprendizaje y el desarrollo son interdependientes. El aprendizaje cumple un papel central en el desarrollo, lo cual implica darle mayor importancia.

La escuela pierde un papel pasivo y puede y debe contribuir al desarrollo del escolar.

La instrucción y el desarrollo no coinciden de manera directa, sino que son dos conceptos que se hallan en relaciones mutuas muy complejas. La instrucción únicamente es válida cuando precede al desarrollo. La instrucción sería totalmente inútil si solo pudiera utilizar lo que ya ha madurado en el desarrollo, sino constituye ella misma una fuente de desarrollo, una fuente de aparición de algo nuevo. (p. 71)

El aprendizaje es el resultado de la confluencia de factores sociales, como la interacción comunicativa con pares y adultos, compartida en un momento histórico y con determinantes culturales particulares.

La construcción como síntesis de una experiencia de aprendizaje no se transmite de una persona a otra, de manera mecánica, sino mediante operaciones mentales que se suceden durante la interacción del sujeto con el mundo material y social.

2.1.5. La estimulación adecuada o atención temprana

2.1.5.1. Concepto

Según información publicada en el sitio web <http://estimulacionydesarrollo.blogspot.com/>, se define estimulación adecuada o atención temprana a: “Toda aquella actividad de contacto o juego con un bebe o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos.”

La estimulación adecuada se fundamenta en los siguientes principios básicos:

- **Utilización de experiencias significativas:** esto se lo hace como complemento de las actividades de estimulación, se debe trabajar experiencias significativas, cuyas vivencias de juego y gozo permitirán al niño/a emplear sus distintas áreas de desarrollo alrededor de un propósito determinado.
- **Orientación hacia el desarrollo integral:** se busca el desarrollo integral del niño y dentro de este, el crecimiento de la inteligencia y la creatividad, a favor de las habilidades del hemisferio derecho e izquierdo, a partir de la metodología que se utilizará, para crear espacios y las condiciones necesarias a fin de que los niños crezcan ágiles y seguros de sí mismos, demostrando sus potencialidades.
- **Creación de un ambiente de afecto:** Durante la mediación en las acciones de estimulación se privilegiará el afecto, el buen trato, la formación de vínculos afectivos, la seguridad personal y la paz interior para consigo mismo y hacia los demás
- **Énfasis en el descubrimiento, la exploración, el juego y el arte:** Las actividades de estimulación pretende desarrollar la exploración, el descubrimiento y el dominio de las habilidades a través del juego y la expresión artística.
- **Trabajo en áreas de desarrollo y campos de aprendizaje:** Lo cual le facilitará al niño desarrollar los distintos aspectos a través de los que experimenta maduración y crecimiento, en diferentes áreas como la sensorial, al percepción, la coordinación motriz, la inteligencia, el lenguaje y el área socioemocional.
- **Ambientes variados:** La estimulación adecuada debe darse de manera directa en el niño, donde el ambiente puede variar según la circunstancia pero la finalidad para la cual se lleva a cabo debe estar clara.

2.1.5.2. Importancia de la estimulación adecuada

BOLAÑOS, C. (2010). En su obra. Aprendiendo a estimular al niño, dice que:

El desarrollo inicial del niño guarda una estrecha relación entre la maduración del SN y las Informaciones sensoriales que recibe del medio ambiente. No se puede llevar a cabo el proceso de maduración si no es gracias a los constantes estímulos que el SN recibe y procesa y que provocan que sus estructuras se amplíen y modifiquen a fin de ir logrando una integración sensorial de los diferentes estímulos, y con esta integración, elaborar una respuesta que le permite al niño interactuar y conocer su medio ambiente.

(p. 12)

La estimulación adecuada considera múltiples acciones que favorecen el desarrollo del ser humano en sus primeros años.

Busca principalmente convertir la estimulación en una rutina agradable que permita fortalecer la relación madre/hijo, incrementando además las experiencias vividas y la adquisición de importantes herramientas de desarrollo infantil.

Al mismo tiempo permite realizar de manera planeada, actividades específicas que permitan el desarrollo integral del niño, abarcando las áreas cognitiva, emocional, psico social, desarrollo motor grueso y fino.

En suma, la estimulación temprana consiste en proporcionar un carácter técnico a las actividades que de modo rutinario realiza la madre en su relación con el niño/a para lograr su crecimiento en condiciones óptimas.

2.1.5.3. Funciones de la estimulación adecuada

BRITES & MULLER, (2006) establecen las funciones de la Estimulación Temprana como:

El conjunto de cuidados básicos (corporales y psíquicos), brindados con amor en forma continua al recién nacido y al bebé durante los primeros años de su vida. Todo bebé se encuentra en total indefensión, en absoluta dependencia y a merced de quien asuma este compromiso. (p.12)

La atención durante la primera infancia, en particular de niños y niñas provenientes de familias en situación de marginalidad, tiene un enorme potencial para compensar las carencias de los propios hogares y contribuir sustantivamente a romper el círculo vicioso de la pobreza.

Para romper este círculo, es esencial no sólo asegurar que sobrevivan, sino mejorar las oportunidades de los niños y de las niñas para desarrollarse de manera sana e integral. Esto se logra por medio de programas para mejorar los ambientes familiares y comunitarios, así como brindarles acceso a servicios de atención directa y de buena calidad.

Además de la importancia de la educación en el logro del desarrollo infantil, ésta tiene también repercusión en el orden político y económico.

La calidad de la educación ha dejado de ser solamente un problema pedagógico para constituirse en un problema económico y social si tenemos en cuenta la necesaria formación con los más altos niveles posibles, de la futura generación de profesionales que tendrán en sus manos el desarrollo del país y no hay duda del papel que tiene la educación temprana en la formación de dichos profesionales.

Los logros alcanzados en estas edades contribuyen a la sustancial disminución de la repitencia y deserción escolar con sus serias

implicaciones en la inversión económica educacional, en el desarrollo personal de los niños y en la vida familiar.

La educación en las etapas tempranas tiene un valor preventivo porque permite detectar posibles desviaciones del desarrollo infantil e influencias negativas en la vida familiar, facilitando así su consecuente atención tanto educativa como social.

Es necesario también considerar que la atención que el Estado brinda a la formación de las nuevas generaciones desde su nacimiento, tiene un impacto en la vida familiar, en el contexto comunitario y en la valoración social, nacional e internacional.

En suma, la educación de los niños y niñas desde las edades más tempranas constituye una manifestación de equidad y respeto fundamental del ser humano.

2.1.5.4. ¿Por qué la estimulación adecuada lo antes posible?

La importancia de la estimulación adecuada es tal que se considera un requisito básico para el óptimo desarrollo del cerebro del niño/a, ya que potencia sus funciones cerebrales en todos los aspectos (cognitivo, lingüístico, motor y social).

El bebé nace con un gran potencial y está en las manos de sus padres el aprovechar de esa oportunidad en el proceso de maduración, para que este potencial se desarrolle al máximo de la forma más adecuada y divertida.

CLARKE, J., & DAWSON, C. (2009). En su libro. Atención temprana y problemas de intervención específica. Propone que:

La estimulación temprana es el conjunto de medios, técnicas, y actividades con base científica y aplicada en forma sistemática y

secuencial. Se emplea en niños desde su nacimiento hasta los 6 años, con el objetivo de desarrollar al máximo sus capacidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales, evitar estados no deseados en el desarrollo y ayudar a los padres con eficacia y autonomía en el cuidado y desarrollo del infante. (p.19)

Los niños desde que nacen reciben estímulos externos al interactuar con otras personas y con su entorno. Cuando estimulamos a nuestros bebés les estamos presentando diferentes oportunidades para explorar, adquirir destrezas y habilidades de una manera natural y entender lo que sucede a su alrededor. Cada etapa de desarrollo necesita de diferentes estímulos que se relacionan directamente a lo que está sucediendo en el desarrollo individual de cada niño. Es muy importante respetar este desarrollo individual sin hacer comparaciones o presionar al niño.

El objetivo de la estimulación no es acelerar el desarrollo, forzando al niño a lograr metas que no está preparado para cumplir, sino el reconocer y motivar el potencial de cada niño en particular y presentarle retos y actividades adecuadas que fortalezcan su auto-estima, iniciativa y aprendizaje.

STEIN, L. (2009). Estimulación Temprana. Guía de actividades para niños de hasta 2 años dice que:

Los primeros años de vida son el mejor momento para que las neuronas sean activadas o estimuladas. Es durante los años iniciales de existencia de un ser humano cuando el cerebro es especialmente receptivo a nuevas experiencias y está particularmente capacitado para saber aprovecharlas. El desarrollo intelectual de una persona depende en gran medida de los circuitos establecidos durante la etapa más adecuada de su vida para hacerlo, es decir, durante los primeros años. (p.21)

Es muy importante que la familia y el profesional trabajen juntos en la planificación y realización de metas y objetivos y en movilizar recursos para solucionar los problemas.

Es importante diseñar programas para el niño, considerar la situación familiar, seleccionar los objetivos, intervenir y evaluar el progreso hacia las metas establecidas. Se deben trabajar todas las áreas, aunque se hará más hincapié en unas que en otras, de acuerdo a la necesidad del niño. Las áreas junto con los objetivos que se trabajan son:

- **Motricidad gruesa y fina:** el objetivo está orientado para que el niño obtenga un control sobre sus músculos grandes y pequeños, que le permitirán tener la coordinación necesaria para moverse libremente.
- **Lenguaje:** se encamina a lograr la comprensión de su lenguaje, para expresarse a través de él de una manera correcta para su edad y así poder interrelacionar con los demás.
- **Cognición:** Le permitirá su integración intelectual. Y así podrá aprender de mejor manera las diferentes cosas que el entorno le va presentando y adquirir así un mundo de conocimiento.
- **Personal y emocional:** se ocupa de hacer al niño independiente en tareas tales como alimentarse y vestirse, esta área está compuesta por emociones, sentimientos, sensaciones, manifestaciones de independencia y seguridad, las relaciones sociales, etc. es decir el proceso de formarse como un ser único y relacionado a la vez.
- **Social:** Le proporciona los elementos necesarios para adaptarse al medio ambiente donde se desenvuelve y así poderse integrar con las demás personas de manera positiva. Hay que tener en cuenta el tipo de intervención, la frecuencia de las sesiones y el lugar donde se realizan, el tipo de material que se va a utilizar, etc. Esto va a depender del tipo de alteración o de aquello que queramos potenciar en cada niño y las necesidades que cada uno tenga.

¿Cómo se puede estimular estas áreas?

La estimulación temprana o estimulación adecuada en etapas infantiles, principalmente se desarrolla atendiendo a los siguientes factores:

- **Actuar con espontaneidad**

IBARZABAL, E. (2005). En su obra, Piensa bien y acertarás. Comparte su criterio: “En realidad, la auténtica espontaneidad es aquella que nos sale desde adentro” (p 19)

El niño aprende mucho simplemente observando e interactuando, como parte de su rutina cotidiana; algo que puede parecer insulso, para él es emocionante. Por ello se debe utilizar cualquier posibilidad de aprendizaje que surja de forma natural, además de las que pueden ser planeadas para un desarrollo en espacial.

- **Divertirse.**

La estimulación en un ambiente tenso no es divertida, ni para el niño y para la persona que lo realiza, y él aprende menos cuando está ansioso. Por ello se debe procurar que la estimulación sea una experiencia agradable para él. No se tiene que reír continuamente, pero si disfrutar con lo que se hace.

- **Estimular el juego libre**

ANTUNES, C. (2006). En su obra. Juegos para estimular las inteligencias, manifiesta: “El juego no es una tarea impuesta, no se vincula a intereses materiales inmediatos, sino que absorbe al niño, establece límites propios de tiempo y espacio, crea el orden y equilibra el ritmo con la armonía.” (p.19).

El desarrollo del niño también se potencia con muchos episodios de juego libre, cuando él elige que hacer. Estos momentos le permiten practicar por su cuenta lo que ya aprendido.

- **Elogiar los progresos**

ARANGO, M. T., & INFANTE, E. (2007). Manual de estimulación temprana. “La estimulación es un proceso natural que la madre pone en práctica en su relación diaria con su hijo.” (p.11)

El entusiasmo de un niño por afrontar nuevos retos de aprendizaje se nutre del placer de sus padres antes sus progresos. Está motivado intrínsecamente a avanzar por sí solo, pero el orgullo que ve en el rostro del adulto supone un impulso adicional.

- **Disfrutar de la compañía del niño**

COLLINS, J. (2009). La salud del bebé y del niño. Madrid: Blume expresa que: **“Pasar tiempo juntos haciendo algo sencillo, como sacar al perro de paseo, hablar con su hijo y escuchar lo que tiene que decir, y hacerle saber que usted disfruta de su compañía contribuirá a sentirse especial.”** (p. 43)

Todo niño tiene una mezcla única de características, habilidades y capacidades; eso es lo que lo convierte en el maravilloso niño que es. El amor que recibe cuando alguien lo estimula aumenta su confianza por aprender.

2.1.5.5. Recomendaciones para su aplicación.

Según ARANGO, M., INFANTE, E., & LÓPEZ, M. (2006). Enciclopedia de Estimulación Temprana para aplicar la estimulación conviene tomar en consideración las siguientes recomendaciones:

- Los padres como maestra/o, deberán estar enterados del objetivo que se pretende.
- Interactuar en un clima de afecto
- Distribuir las actividades en diferentes momentos de rutina diaria
- Considerar que el infante necesita tiempo para descansar entre un ejercicio y otro
- Identificar el momento oportuno y las condiciones para aprovechar la estimulación
- La motivación que se provoque, mantendrá el interés del infante
- Procura que las actividades de estimulación, sean parte de la vida diaria del infante. “Niños estimulados son aquellos que mantienen viva su curiosidad por todas las cosas del mundo.”

Como indica el autor Arango, se debe brindar a los niños todos los componentes necesarios para una estimulación directa, correcta y eficaz, como lo es el apoyo de su familia, un ambiente de armonía, la motivación permanente y brindar actividades que refuercen su desarrollo de manera lúdica.

2.1.6. El Proceso del aprendizaje

Según BUNGE, M., citado en (Brites de la Vila & Muller, 2006) aclara que: “Un proceso es una secuencia temporalmente ordenada de acontecimientos, tal que cada miembro de la secuencia toma parte en la determinación del miembro siguiente” (p. 43)

El aprendizaje es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que comprende estímulos y/o respuestas específicos y que resulta de la experiencia previa con estímulos y respuestas similares. El proceso de aprendizaje es el “Sistema de comunicación intencional que se produce en un marco institucional y en el que se generan estrategias encaminadas a provocar el aprendizaje”. (<http://www.google.com.ec/>, 2011)

Siempre que vemos evidencia de aprendizaje vemos el surgimiento de un cambio en la conducta: la ejecución de una nueva respuesta o la supresión de una respuesta que ha ocurrido previamente. Tales cambios en la conducta son la única forma de distinguir si el aprendizaje ha tenido lugar o no; empero, la definición precedente atribuye el aprendizaje a un cambio en los mecanismos de la conducta, no a un cambio en la conducta directamente.

VÁSQUEZ VALERIO, (2007) afirma que:

Tomando como base las capacidades y experiencias previas de los alumnos, el proceso de aprendizaje se define como el conjunto de actividades que estos realizan para lograr modificaciones en su conducta; entonces, el proceso de enseñanza es la serie de acciones realizadas por el docente y que tienen como propósito plantear situaciones que ofrezcan a los educandos, la posibilidad de aprender. Enseñar consiste en estimular, dirigir, facilitar y desde luego, evaluar de manera continua la calidad del aprendizaje que llevan a cabo los escolares.

(p. 217)

La mayoría de los investigadores se conforman con estudiar el aprendizaje en términos de los mecanismos conductuales o de los constructos teóricos. Estos últimos constituyen una maquinaria conceptual o hipotética que se supone sea responsable de la conducta. La razón principal es que a la conducta la determinan muchos factores además del aprendizaje.

2.1.6.1. Tipos de aprendizaje

En el ámbito de la Educación, VALERA, (2007) encuentra varios tipos de aprendizaje:

“Aprendizaje receptivo: el estudiante recibe el contenido que ha de internalizar. Aprendizaje por

descubrimiento: el estudiante debe descubrir el material por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva. Aprendizaje memorístico: surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Aprendizaje significativo: se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así.” (p. 53)

En este caso el estudiante es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

2.1.6.2. Estrategias metodológicas para la enseñanza en el nivel inicial.

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia educativa.

La participación de las educadoras y los educadores se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades. Las educadoras y educadores aportan sus saberes, experiencia, concepciones y emociones que son los que determinan su actuar en el nivel y que constituyen su intervención educativa.

2.1.6.3. Conceptos y definición de las estrategias metodológicas de la enseñanza aprendizaje

Según SANTAMARÍA, (2007) habla acerca de:

Las estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizada sistemáticamente que permiten la construcción

del conocimiento escolar y en particular intervienen en la interacción con las comunidades. Se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos espontáneos de aprendizaje y de enseñanza, como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente. (p. 111)

2.1.6.4. Principios Didácticos

Los principios didácticos deben desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje en relación a la experiencia escolar. Se dividen en cuatro apartados, los cuales son: Aprender a Conocer: los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollen deben permitirle a los alumnos avanzar progresivamente en relación con su desarrollo personal.

SANTAMARÍA (2007) se ubica en las siguientes dimensiones: “Incrementar su saber e ir descubriendo y comprendiendo la variedad y complejidad del mundo que los rodea. Despertar la curiosidad intelectual. Estimular el sentido crítico. Adquirir una mayor y progresiva autonomía.” (p. 115)

En este apartado la clave imprescindible es el saber y el conocimiento, por lo cual es docente debe plantear como principios didácticos la atención, el pensamiento y la memoria.

Entre las propuestas que se plantean para el aprender a conocer tenemos las siguientes: Conexión con las ideas previas: cuando se disponga un nuevo proceso de aprendizaje es importante realizar una conexión con las ideas previas que posee el alumno, de esta manera podrá desarrollar una línea de pensamiento lógico. Actividades para la motivación: se trata de actividades que puedan estimular a los alumnos a centrar su atención y despertar su interés por lo que van a aprender.

Actividades para la comprensión e interiorización de los contenidos: los contenidos deben ser dosificados dependiendo del proceso de enseñanza y aprendizaje, combinando el pensamiento inductivo y deductivo.

Estimular la investigación y el descubrimiento.

Aprender a Hacer: Los alumnos deben ser capaces de convertir sus conocimientos en instrumentos, para estar preparados para la realidad del entorno, tanto en el presente como en el futuro.

Es necesario establecer un equilibrio adecuado entre los aprendizajes prácticos y los teóricos, buscando siempre la resolución de problemas.

Una actividad que facilita este tipo de aprendizaje son los trabajos en grupo o la elaboración de proyectos de manera colectiva, estimulando de esta manera la cooperación, la responsabilidad, la solidaridad, el encuentro, entre otros aspectos de relevancia.

El aprendizaje que se transmite a los alumnos debe de penetrar en la vida social de la escuela y en todas las materias escolares. Debe de incluir aspectos morales, conflictos y problemas de la vida diaria en sociedad, resolución de problemas en conjunto, etc. Con esto se logra estimular en el estudiante aspectos sociales y la adquisición de una dimensión moral adecuada.

Aprender a Ser: Es la inclusión del aprender a hacer, el aprender a conocer y el aprender a vivir con los demás. Le brinda al estudiante un aprendizaje global que debe incluir: cuerpo y mente, inteligencia, sensibilidad, sentido estético, responsabilidad individual y espiritual.

El alumno ha de ser capaz de entender la complejidad de sus expresiones y sus compromisos (individuales y colectivos).

2.1.7. El Juego

HUIZINGA, J. (2006). Homo Ludens. Define el juego como:

“Una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real.” (p. 2)

El juego es pues consustancial al ser humano, motor de desarrollo y placer espontáneo, es más antiguo que la cultura, es autotélico pues es un fin en sí mismo y por lo tanto es innato y voluntario.

El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades. Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando y tecnificándose, lo que ocasionó que el tiempo dedicado al juego, propiamente dicho, fuese mayor.

Shiller defiende, con su teoría del recreo, que el juego sirve para recrearse ya que es uno de los beneficios mayores del juego. El elemento principal del juego es el placer y el sentimiento de libertad.

Otra de las teorías fundamentales es la defendida por Groos; este autor, en su teoría de la anticipación funcional, expone que el juego tiene un sustrato funcional y esencial y que no es un simple desahogo. Sostiene que el juego es un pre-entrenamiento de las actividades futuras del niño, lo cual es verdad, si miramos el juego como una actividad global.

Son muchos los autores, que bajo distintos puntos de vista, han considerado y consideran el juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en

su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él.

2.1.7.1. El juego en la infancia

De acuerdo con (Arango, Infante de Ospina, & López de Bernal, 2011):

En los juegos se ponen de manifiesto principalmente la imaginación y La independencia. Respecto de la primera, la capacidad imaginativa del niño es ilimitada, mentalmente puede representar cualquier cosa, convertirse en animal, persona o cosa, ser creador de mundos que nunca han existido, vivir libre de órdenes temporales y espaciales. Igualmente el juego favorece el despliegue de la independencia, ya que puede iniciar, dirigir, reír, y hablar sin que los adultos le acompañen; de otro lado, ofrece libertad de responsabilidades y le permite mostrar su individualidad en todas las direcciones; desarrollar confianza en sí mismo autocontrol y capacidad de cooperación con los demás. (p. 9)

Otra faceta de gran importancia es la influencia emocional del juego porque permite expresar sentimientos, conflictos, descargar sus emociones, dar escape a la agresividad, el temor y a tensión.

Como actividad creadora promueve la estabilidad emocional, ofreciéndole una profunda confianza y seguridad; igualmente llena su necesidad de protección y dominio del mundo que le rodea.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

De acuerdo con MICHILET (2006). El maestro y el juego. Manifiesta que:

Mediante el juego y el empleo de juguetes, se puede explicar el desarrollo de cinco parámetros de la personalidad, todos ellos íntimamente unidos entre sí:

SIERRA, A. (2008). La afectividad. Eslabón perdido de la educación, dice que: "La afectividad en estricto sentido no se educa sino que se estructura, construye, despliega con múltiples modalidades a partir de un ambiente dado, unas relaciones interpersonales, una específica forma de sentir, de percibir, de vivir." (p.19)

El desarrollo de la afectividad se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad.

El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en

cuanto es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones. Además, el juego supone a veces un gran esfuerzo por alcanzar metas, lo que crea un compromiso consigo mismo de amplias resonancias afectivas.

A veces el niño se encuentra en situaciones conflictivas, y para intentar resolver su angustia, dominarla y expresar sus sentimientos. Tiene necesidad de establecer relaciones afectivas con determinados objetos. El juguete se convierte entonces en confidente, en soporte de una transferencia afectiva.

El niño y la niña tienen además necesidad de apoyarse sobre lo real, de revivir situaciones, de intensificar personajes para poder afirmarse, situarse afectivamente en el mundo de los adultos y poder entenderlo. En otras ocasiones el juego del niño supone una posibilidad de aislarse de la realidad, y por tanto de encontrarse a sí mismo, tal como él desea ser.

TRIGO, E. (2009). Creatividad y motricidad. Manifiesta que: “La motricidad es un sistema regulador mejorado en el transcurso de la filogénesis, en la medida en que materializa la transformación de estructuras anatómicas y estructuras funcionales.” (p. 107)

El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz.

Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

IBÁÑEZ LÓPEZ, P., & MUDARRA SÁNCHEZ, J. M. (2014). Atención Temprana, define a la inteligencia como:

“La capacidad que tiene nuestro cerebro para manipular la información y resolver de forma correcta los problemas de adaptación a la vida. La evolución que la inteligencia del bebé experimenta con el tiempo que, pasa de ser una capacidad madurativa, adaptativa en la primera infancia a manifestar capacidades diferentes en momentos posteriores. Así, en la infancia, la inteligencia consiste principalmente en habilidades perceptivas y motrices, y según el niño se va desarrollando, surgen las habilidades simbólicas y verbales hasta llegar al pensamiento abstracto característico del adulto.” (p.91)

Inicialmente el desarrollo de las capacidades intelectuales está unido al desarrollo sensorio-motor.

El modo de adquirir esas capacidades dependerá tanto de las potencialidades genéticas, como de los recursos y medios que el entorno le ofrezca.

Casi todos los comportamientos intelectuales, según Piaget, son susceptibles de convertirse en juego en cuanto se repiten por pura asimilación. Los esquemas aprendidos se ejercitan, así, por el juego.

El niño, a través del juego, hace el gran descubrimiento intelectual de sentirse “causa”. Manipulando los materiales, los resortes de los juguetes o la ficción de los juegos simbólicos, el niño se siente autor, capaz de modificar el curso de los acontecimientos.

Cuando el niño/a desmonta un juguete, aprende a analizar los objetos, a pensar sobre ellos, está dando su primer paso hacia el razonamiento y las actividades de análisis y síntesis.

Realizando operaciones de análisis y de síntesis desarrollan la inteligencia práctica e inician el camino hacia la inteligencia abstracta.

DÍAZ, C. (2011). La creatividad en la Expresión Plástica. Comparte su criterio:

**“Con frecuencia podemos observar el empobrecimiento paulatino que experimenta el mundo de las imágenes representativas del niño/a, para evitar esto, no basta con la buena voluntad del educador, es necesario disponer de una metodología adecuada que desarrolle y potencie la capacidad creadora de la persona.”
(p.21)**

Niños y niñas tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas. Podría decirse que el juego conduce de modo natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención.

ARANDA, R. E. (2009). Atención temprana en educación infantil.

“No puede dejarse a un lado el hecho de que el aprendizaje de los niños esté socialmente mediado, es decir, las personas que le rodean cumplen un papel fundamental por medio del modelo que muestran y la manera de enseñar y motivar a los niños. Con frecuencia les cuesta aprender a solucionar situaciones relacionadas con las habilidades socio-emocionales y la necesidad de enseñar este tipo de habilidades se pone de manifiesto, cuanto antes se trabajen estas capacidades, más fácil será que lo aprendan y lo generalicen” (p. 337)

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. En los primeros años el

niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado de los otros. Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo.

Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. La actividad lúdica es generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

En último lugar se da la actividad cooperativa en la que el jugador se divierte con un grupo organizado, que tiene un objetivo colectivo predeterminado. El éxito de esta forma de participación necesita una división de la acción y una distribución de los roles necesarios entre los miembros del grupo; la organización de la acción supone un entendimiento recíproco y una unión de esfuerzos por parte de cada uno de los participantes.

2.1.7.2. Características del juego

ARANGO, M. T., & INFANTE, E. (2007). Manual de estimulación temprana, al juego como:

Una herramienta de la Estimulación Temprana, favorece el total y pleno desarrollo de las potencialidades naturales del niño, las posibilidades de gratificación y disfrute se ampliarán infinitamente. De este modo su primera sonrisa, la sociabilidad del bebé, sus primeras manifestaciones de inteligencia y comprensión

del mundo, harán comprender que el esfuerzo ha valido la pena.

(p. 157)

Dependiendo del tipo y clase de juego, éste, reúne las siguientes características:

- Actividad placentera
- Libre, espontáneo y totalmente voluntario
- Tiene un fin en sí mismo
- Implica actividad
- Se desarrolla en una realidad ficticia
- Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal
- Es una actividad propia de la infancia
- Es innato
- Muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño o la niña
- Permite al niño o la niña afirmarse
- Favorece su proceso socializador
- Cumple una función compensadora de desigualdades, integradora, rehabilitadora
- Los objetos no son necesarios

2.1.7.3. Clasificación de los juegos

Se ha mencionado que el juego impulsa el desarrollo y formación del niño, sin embargo, pueden clasificarse de acuerdo con los aspectos que se estimulen, así GARCÍA y PARDO (2007), proponen lo siguiente:

Fuente: GARCÍA y PARDO (2007), p.78

ASPECTOS QUE MEJORA EL JUEGO			
Desarrollo psicomotor	Desarrollo cognitivo	Desarrollo social	Desarrollo emocional
Coordinación motriz. Equilibrio Fuerza Manipulación de objetos. Dominio de los sentidos. Discriminación sensorial. Coordinación viso motora. Capacidad de imitación.	Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático Desarrolla el rendimiento la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	Juegos simbólicos Procesos de comunicación y cooperación con los demás Conocimiento del mundo del adulto Preparación para la vida laboral Estimulación del desarrollo moral Juegos cooperativos Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos Potencia el desarrollo de las conductas pro sociales. Disminuye las conductas agresivas y pasivas Facilita la aceptación interracial	Desarrolla la subjetividad del niño Produce satisfacción emocional Controla la ansiedad Controla la expresión simbólica de la agresividad Facilita la resolución de conflictos Facilita patrones de identificación sexual

2.1.7.4. Juego y Creatividad

POSADA, R., GÓMEZ, R., & RAMÍREZ, S. (2007). En su obra *El niño sano*.
Establece que:

“El juego es la principal actividad del niño, estimula su desarrollo motor, social, emocional y cognoscitiva, y favorece el desarrollo de la creatividad, la solidaridad y la felicidad.” (p.218)

La originalidad es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irreplicable. Los niños son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras.

Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores socio históricos.

Fluidez: los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.

Flexibilidad: En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.

Inventiva y elaboración: Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y

cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un producto. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

Según COTTLE, Thomas (2010), la apertura mental, comparte su ideología de que:

Una condición que va desarrollando el ser humano de manera paulatina cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior. Abrir la mente es desplegarse al mundo para aprender y crecer como ser humano, desde un punto de vista personal (hacia el interior) y desde un punto de vista social y cultural (en comunión o mejor dicho en común-uniión). (p.62)

En el juego esto es una condición que se despliega de manera dinámica, los niños a través del juego muestran la materialización de su espíritu, la irracionalidad cobra sentido en la concretad, también develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan y actúan a través de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, adaptación. Por medio de él van conformando una filosofía personal, integrada a la ética social y los valores culturales.

Sensibilidad ante los problemas: la apertura mental también enseña a detectar los problemas, uno o varios, o mejor dicho ver desde diferentes puntos la vida la realidad. Tratar de desentrañar las cuestiones que acompañan el cosmos vital. Cuando el ser humano se enriquece espiritualmente desde una visión creativa aprende a ver, a sentir y hacer cosas de manera diferente, se podría decir que en la creatividad se poetiza la vida, se hacen las mismas cosas pero de manera diferente, extra cotidianamente, se rompen esquemas, estereotipos para trascender.

2.1.7.5. Juego Infantil y desarrollo de la inteligencia

Hasta los 3 años, el niño toma posesión de su propio cuerpo y progresa en el conocimiento del mundo que les rodea. Es una fase de experimentación con su cuerpo y con su entorno. Sus primeros juegos se basan en la imitación. Los niños juegan a desempeñar las mismas actividades que hacen los adultos, adquiriendo de esa forma habilidades útiles para su vida.

Entre los 3 y 5 años es la edad de la imaginación. Son capaces de crear símbolos a partir de cualquier cosa - una caja de zapatos puede ser un camión, y un rato después una casa de enanitos - y sus creaciones son plenamente reales para él. Los juguetes demasiado "acabados" reducen sus posibilidades de imaginar y simbolizar a partir de formas básicas.

De 5 a 7 años, su imaginación continúa desarrollándose, de forma que no sólo crean objetos, sino también historias con un hilo argumental cada vez más elaborados. Es la edad en la que los niños se distribuyen los "papeles" y hacen un primer planteamiento de la historia que van a representar, y que para ellos es muy real.

Por ejemplo: "Juguemos a que yo era la mamá y tú eras el bebé y yo te llevaba al médico, etc.". Normalmente, varios "qués" durante el juego sirven para distribuir y negociar los "papeles", y van reconduciendo la historia hacia su objetivo.

Las cualidades que se desarrollan durante estas etapas infantiles son el fundamento mismo sobre las que se asienta la capacidad de materializar y llevar a cabo capacidades más complejas e incluso el trabajo de adulto. "Aquellos que se toman el juego como un simple juego y el trabajo con excesiva seriedad, no han comprendido mucho ni lo uno ni lo otro", afirma H. Heine.

Este tipo de juego es la base sobre la que se despliegan cualidades superiores como la imaginación, la creatividad, la perseverancia en el esfuerzo, etc. que pueden resultar seriamente menoscabadas si se impide su ejercicio por medio de, por ejemplo, esa gran neutralizadora de la creatividad, la imaginación y la diligencia infantil, que es la televisión.

2.1.7.6. Juego libre y juego estructurado

Hasta esa edad los juegos tienen un alto significado simbólico y cumple múltiples propósitos.

Afirma BRUNO BETTELHEIM citado en BULAND, (2006). En su obra hacia los fundamentos de una investigación del juego: definiciones, sistematización, metodología, plantea que:

"Los niños se valen de los juegos para resolver y dominar dificultades psicológicas muy complejas del pasado y del presente. Tan valioso es el juego en ese sentido que la terapia por el juego se ha convertido en el procedimiento principal para ayudar a los niños pequeños a vencer sus dificultades emotivas". (p.72)

Jugar es para los niños pequeños un acto creativo de primer orden, que no sólo les ayuda a aprehender el mundo sino a resolver sus conflictos y dificultades. Es la edad del juego libre y creativo basado en la imitación y por el que desarrollan su capacidad para crear símbolos e inventar historias a partir de cualquier cosa. En esta fase podemos "incorporarnos" a sus juegos imaginativos, pero no conviene "dirigirlos". Es importante no interferir tratando de dirigir el juego hacia comportamientos más o menos lógicos para los adultos pero que desvíen al niño del propósito intrínseco de su juego. Este autor advierte "cuando no hay peligro inmediato, lo mejor suele ser aprobar los juegos del niño sin entrometerse. Aunque bienintencionados, los esfuerzos por ayudarle pueden desviarle de buscar, y a la larga encontrar, la mejor solución". Rainer, (2006) (p.74)

A partir de los 7 años los niños van saliendo poco a poco de su atmósfera mágica, y ya discriminan claramente entre lo que es realidad y ficción, interesándose por otras actividades. A partir de entonces comienzan a estar preparados para los juegos estructurados, con reglas previamente establecidas, que continúan completando su "programa de desarrollo". Son juegos más activos, más competitivos, en los que el niño vive la exuberancia de una actividad física intensa y gratificante, mientras aprende a respetar las reglas del juego colectivo y compatibilizar sus intereses con los del grupo.

DEL CASTILLO FERNÁNDEZ, I. (2008). Juego Infantil, Inteligencias Múltiples, analiza que:

Urgidos por la vorágine del día a día, por la inmediatez de lo urgente, muchos padres y madres ven poco a sus hijos durante el curso escolar, apenas un rato al final del día. Jugar juntos nos parece un lujo inalcanzable, o incluso una pérdida de tiempo, según el día. Y sin embargo, compartir el juego no es sólo una forma agradable, lúdica y gratificante de hacer ejercicio y disfrutar en familia. Es también una oportunidad para disfrutar de una relación de camaradería más allá de los roles establecidos padres - hijos, un aspecto de la relación familiar habitualmente descuidada pero que puede llegar a ser de inestimable ayuda. (p. 29)

Y es que, quizá, el escaso valor que damos a la necesidad de jugar en la infancia se deba a que hemos perdido a ese "homo ludens" que todos llevamos dentro.

Y si cerráramos ahora los ojos e hiciéramos el ejercicio mental de situarnos dentro de pongamos 20 años, es posible que nos embargue la añoranza del tiempo perdido, ese tiempo pasado en que tuvimos la ocasión y no aprovechamos de disfrutar de ese efímero presente de padres de niños que crecen demasiado deprisa.

2.1.7.7. Los juguetes y el desarrollo de la inteligencia

Según JIMÉNEZ VÉLEZ, C. A. (2007). La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación, establece que:

El impulso básico del juego no es el principio del goce y del placer que muchos teóricos le atribuyen, sino la necesidad que tienen los seres humanos, al igual que otros seres vivos de formar y establecer relaciones a través del juego. En este sentido las relaciones, deben constituir la base de una nueva definición del juego. De esta manera, las relaciones no son cuantificables, sino que solamente se puede registrar sus flujos conceptuales, para poder entender en forma holística los patrones de relación y de organización del juego. (p. 110)

El juego, además de vivirse como algo útil y gozoso en sí mismo, desarrolla la Inteligencia Emocional en tres sentidos:

Es una experiencia de contacto físico personal y grupal.

Proporciona una situación segura para ensayar las emociones. El juego es una franja de entrenamiento para cualquier área de la vida. Desde pequeños, jugamos para aprender el difícil arte de vivir: cómo llevar a cabo el rol de adulto, cómo enfrentarse a situaciones atemorizantes, etc.

Es, necesariamente, en un marco de juego donde se aprenden las futuras actitudes adultas. Como adultos, el juego ofrece la oportunidad de continuar ensayando actitudes y analizando sus consecuencias sin riesgo real.

Aleja de las emociones negativas con las que se vive. El juego aparta las preocupaciones conscientes. Al jugar se redefine qué partes de la realidad son importantes.

JIMÉNEZ VÉLEZ, C. (2007), señala que:

El juego a nivel psíquico no se puede caracterizar como mera diversión o evasión. Desde luego el juego es el requisito principal del desarrollo psicoafectivo, cognitivo, moral, ético y el principio de todo descubrimiento y creación. Como proceso ligado a las emociones contribuye a fortalecer los procesos cognitivos, ya que la neocorteza (racionalidad), surge evolutivamente del sistema límbico (emocionalidad). Por otra parte, como práctica creativa e imaginaria, permite que la conciencia se abra a otras formas del ser, originando un aumento de la gradualidad de la misma. De esta forma, a mayor conciencia lúdica, mayor posibilidad de comprenderse a sí mismo. (p. 114)

Un juguete sabiamente seleccionado es uno de los medios más apropiados para estimular la inteligencia de los niños. Así lo sugiere Howard Gardner en su teoría sobre las Inteligencias Múltiples.

DINAMEP. (2005). Estimulación para el desarrollo de las inteligencias múltiples, cita a Gardner que sostiene:

La inteligencia es la capacidad para resolver problemas y que es posible clasificarla en función de los resultados, siendo estos tendrán estrecha relación con los medios que el ambiente le provea a los niños. Según Gardner, estas inteligencias son ocho y coexisten en el niño desde una edad muy temprana. Dentro de los medios, por supuesto, los juguetes cumplen una función substancial para estimular las inteligencias múltiples, (p.75)

Inteligencia lingüística: contribuyen a desarrollarla todos aquellos juegos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

Ejemplos: micrófonos, teléfonos, objetos que representen instrumentos en la vida real.

Inteligencia lógico-matemática: puede ser estimulada a través de todos aquellos juegos que impliquen la comprensión de relaciones de cantidad y patrones lógicos. Ejemplos: rompecabezas, cajas con piezas de diferentes formas y colores, encastrados, juegos de comparación y de seriación.

Inteligencia espacial: esta inteligencia tiene que ver con la capacidad de pensar en tres dimensiones, por lo tanto ayudan los juegos que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, forma, figura, línea y color. Ejemplo: mosaicos de formas y colores, bloques y laberintos, cuentas para ensartar o enhebrar.

Inteligencia físico-cinestésica: es la que le permite al niño manipular objetos y perfeccionar habilidades motrices y los juegos que ayudan son aquellos que promueven sensaciones somáticas, de equilibrio físico y de aprendizaje manual. Ejemplos: juegos de arrastre, de exterior, caballos para montar, palitos chinos, trompos.

Inteligencia musical: es la que prevalece en niños muy sensibles al ritmo, la melodía, el tono y la armonía, y es desarrollada por todos aquellos juegos que involucren la percepción de sonidos musicales y armónicos. Ejemplos: instrumentos musicales, equipos de música.

Inteligencia interpersonal: versa sobre la capacidad de comprender a los demás e interactuar con ellos y los juegos que ayudan son todos aquellos que facilitan la comunicación social y el contacto afectuoso con los demás. Ejemplos: juegos de mesa, títeres.

Inteligencia intrapersonal: se le atribuyen a ésta las capacidades de las personas para construir percepciones precisas de sí mismas; por tal motivo, los juegos que asisten en este caso son los que faciliten la concentración individual y las premisas de introspección. Ejemplos: juegos electrónicos de uso individual, juegos didácticos de autocorrección.

Inteligencia naturalista: se relaciona con la observación de los modelos de la Naturaleza. Ejemplos: juegos de granja, animales, jardinería.

Por último, aunque hay algunos juguetes que desarrollan solamente una aptitud, la mayoría sirve para más de un propósito.

2.1.8. El juego didáctico

BIXIO, C. (2008). Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza aprendizaje, puesto que:

No es el juego, en el ámbito educativo, una actividad menor o de segundo rango, tampoco constituye una recompensa o un período de descanso respecto de otros trabajos; cuando se cae en el error de concebirlo sólo como una actividad de distracción, de esparcimiento o de liberación de las tensiones producidas por las actividades escolares, la educación suele exiliarse a un espacio y tiempo de segunda categoría y se desvincula de su verdadero objetivo. (p.2)

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

2.1.8.1. El juego en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Enseñar y aprender equivale a introducir entre la información que el docente presenta y el conocimiento que el niño/a construye (a partir de dicha información).

Actualmente, son las estrategias didácticas que utiliza el docente. ¿Qué son? Un conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica.

BIXIO, C. (2008). Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza aprendizaje, en otra perspectiva manifiesta que;

La intervención docente es un elemento que se presenta mediatizando el proceso de enseñanza-aprendizaje con recursos propios de su profesión y con materiales que selecciona en función de las posibilidades, las necesidades y las expectativas de sus estudiantes, permitiéndole acercar los contenidos escolares a las posibilidades de comprensión y aprendizaje por parte de los niños/as. (p. 4)

- Seleccionando las palabras que utilizará,
 - Escogiendo los objetos que le servirán de apoyo y el material que les brindará,
 - Seleccionando actividades que podrá utilizar
 - Proponiéndose ciertos objetivos,
 - Anticipando diferentes resultados para los niños que componen su grupo,
 - Dando sentido a lo que realiza,
 - Organizando la ayuda pertinente para la realización de la tarea,
 - Articulando diferentes tipos de interacciones entre los estudiantes y el docente, entre los estudiantes entre sí, con el contenido y los materiales.
- BIXIO, C.(p. 4)

El aprendizaje no consiste en un proceso lineal de acumulación de contenidos, sino, por el contrario, es un proceso de transformación dialéctica y dinámica, de la información y de los procedimientos para construirlas y utilizarlas, por lo tanto el docente pondrá de manifiesto su

creatividad en la elaboración y planificación de las estrategias didácticas, permitiendo al niño apropiarse de los contenidos curriculares.

Se toma al niño/a menor de 5 años como un todo global y unificado, para que se produzca una completa y armónica educación a través del desarrollo de todas y cada una de las capacidades propias de la persona, es decir, las referidas al desarrollo cognitivo o intelectual, al desarrollo del equilibrio personal o afectivo, al desarrollo de la relación y de la integración social y las referidas al desarrollo moral y ético, de esta manera estaremos desarrollando el potencial o la aptitud que posee una persona para así llegar a la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades que a su vez le van a permitir la adquisición de nuevos aprendizajes, a través de la actividad propia de esta edad: el juego.

Surgirá la necesidad de revalorizar el juego como estrategia didáctica, para una mejor calidad de enseñanza y para que el sujeto aprenda significativamente los contenidos.

El juego debe ser una estrategia didáctica del docente, por la cual los niños/as adquieran conceptos y procedimientos, como una valiosa herramienta para el desarrollo social y cultural de los individuos y de los pueblos.

2.1.8.2. La centralidad del juego

SARLÉ, P., GARRIDO, R., ROSENBERG, C., RODRÍGUEZ SÁENZ, I., & SARLÉ, P. (2008). Enseñar en clave de juego: Enlazando juegos y contenidos coinciden en que: "Las relaciones entre juego y enseñanza o entre juego y aprendizaje son preocupaciones de todos los docentes, formadores y especialistas en el nivel." (p. 41)

Frente a posiciones diversas defendemos la postura centrada en afirmar que el juego en el contexto escolar (entendiéndolo como un contexto donde

el adulto pone en marcha su intencionalidad de enseñar contenidos) adquiere características particulares que no implican alejarlo del potencial lúdico que todo verdadero juego contiene.

Lo importante es poder distinguir que no todas las actividades que se proponen son juegos, sino que muchos verdaderos juegos necesitan contar con saberes para jugarlos; por lo tanto, al dominar los saberes, el niño jugador aprende a jugar (por ejemplo, toma en cuenta el punto de vista de otro jugador y actúa en consecuencia), enriquece sus aprendizajes y el juego mismo se vuelve más desafiante.

Comprender la idea de enseñar y aprender en “clave lúdica” significa reconocer que hay juegos que brindan oportunidades de construcción de conocimientos al igual que otras actividades, incluye recuperar las situaciones legítimamente lúdicas para ponerlas en el escenario escolar ocupando un rol protagónico y permite reconocer y analizar los contenidos que se encuentran comprometidos cuando se enseñan verdaderos juegos. Implica, en definitiva, reconocer y valorar en el espacio escolar el lenguaje lúdico que es privilegiado en la infancia y adentrarse en él con propuestas docentes que desafíen la zona de desarrollo potencial de los pequeños, enseñando a jugar y propiciando situaciones de verdadera enseñanza.

2.1.8.3. El Juego y su relación con el Aprendizaje

Según GLANZER, M. (2000). El juego de la niñez, manifiesta que: “El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega”

Por ser el juego una actividad libremente elegida, no debe haber presión externa para la manifestación espontánea del niño/a. Por lo tanto, lo que en el juego aparece es lo más auténtico del pensamiento infantil; lo que “pone en juego” el niño/a es lo que tiene verdadero sentido para él/ella: sus intereses, preocupaciones, curiosidad, miedos.

Según SCHEINES, G. (2008), en su libro Juegos inocentes, juegos terribles, indica que: “Es no estereotipar, es mover el orden de las cosas, inventar caminos, transformar la mirada, simbolizar, movilizar reglas, convenir, crear, que en última instancia, es, al fin, la gran operación del sentido...” (p. 14).

Los juegos invitan al encuentro comunicativo, lo que implica la correlación entre juego y lenguaje, ya que ambos contribuyen a la disminución progresiva del egocentrismo del niño/a: al jugar con otros, la necesidad de comunicarse y entenderse para llevar a cabo ese juego, dan sentido a la palabra. De este modo, el jugar se constituye en un importante medio para la descentración infantil.

2.1.8.4. Orientaciones didácticas

RIBES ANTUÑA, M. D. (2006). En su obra Educación Infantil, analiza:

Para que el niño pueda expresarse cómodamente a través de esta forma necesita no sólo estímulo sino también libertad y apoyo en sus realizaciones. Las primeras producciones de los niños son muy elementales, pero no por ello menos importantes, hay que valorarlas y reforzarlas. La estimulación temprana debe entenderse como un instrumento y un objeto cultural, que fomenta el gusto por la producción propia y original. Esta elaboración personal encuentra todo su sentido en el marco de las propuestas globales, de proyectos colectivos en los que pueda inscribirse. La introducción de los aspectos técnicos debe estar supeditada a las finalidades expresivas. (p. 378)

Sería importante pensar en la posibilidad de un Centro Infantil que esté dispuesto a que los niños/as tomen la palabra, y donde el docente pueda ubicarse en un lugar de escucha, de observación atenta, para tomar esto como punto de partida de la organización de las diversas actividades,

supone tomar en cuenta el juego para darle el lugar que posee como muestra de lo que los niños conocen acerca del mundo, recuperar aquello que denominamos “los saberes previos” como generador de nuevos aprendizajes.

El docente debe, además, estar abierto a implicarse dentro del juego con una posición de intervención mediadora:

- Previa al juego, es la intervención que se vincula con la planificación, con la previsión de tiempos y espacios de juego real, genuino, y con la selección de ciertos materiales y elementos que puedan resultar interesantes y/o necesarios para que el juego se desarrolle. Pueden preverse consignas y/o modos de invitación desde la palabra que favorezcan el despliegue del juego.
- Durante el juego, el docente puede tomar el lugar de observador para saber qué es lo que está sucediendo, qué es lo que hace falta e intervenir jugando, si es necesario, para potenciar y enriquecer la situación de juego y generar mayores aprendizajes. También, para mediar en aquellas situaciones y/o roles que se presentan sin modificaciones y ofrecer otras oportunidades para lograr nuevos descubrimientos en los modos de jugar, de desempeñar roles, de armar escenarios... Esto no significa que un mismo juego no pueda ser jugado varias veces; por el contrario, repetir es dominar el juego, hacerse un experto, sentirse seguro y ensayar otras maneras de jugar.

Un juego jugado más de una vez, seguramente no va a ser el mismo juego: los mismos jugadores lo enriquecen y el docente debe intervenir también complejizándolo.

Retomando la observación, resulta importante organizar un registro de los juegos de los niños, los temas que en ellos aparecen, la información

que evidencian poseer de aquello a lo que juegan y lo que necesitan conocer para seguir jugando. Esto le permitirá al docente proyectar, planificar, proponer, formular nuevas actividades y/o juegos que resulten significativos para ese grupo de niños/as, y que aseguren la apropiación de nuevos conocimientos.

Según SCHEINES, G. (2008), en su libro Juegos inocentes, juegos terribles, indica que:

En el ámbito de los juegos, cosas y personas están disponibles, ofrecen la gama de sus posibilidades, se vuelven ambiguas y multifacéticas. La tapa de la olla es una nave espacial, el escudo del guerrero, la fuente para jugar a las visitas, el sombrero de un chino y también, la tapa de la olla". Es decir, telas, pañuelos, tubos de cartón, son elementos que pueden sugerir a los niños/as posibilidades para crear diferentes juegos... (p. 64)

Si el docente decide seleccionar temáticas a enseñar en "formato" de juego (dentro de una Unidad Didáctica, por ejemplo), necesariamente deben ser previstos materiales, espacios y tiempos de manera flexible y abierta, dejando lugar para el desafío y la incertidumbre. Es decir, que es posible que ciertos temas que el docente se propone enseñar no surjan en esa propuesta, pero teniendo en cuenta que el juego es de los niños/as, no se debe forzar hacia la temática propuesta por el docente.

En ese caso, puede retomarse en otros juegos o en otras actividades que deben, también, ofrecer a los niños/as desafío, placer, disfrute.

En relación al ofrecimiento de materiales y elementos para el desarrollo del juego como modo de intervención, es necesario pensar que, cuanto más indeterminados sean esos materiales, mayores posibilidades ofrecerán a los niños y niñas.

2.1.8.5. El juego y la evaluación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. (2009). La Evaluación Psicopedagógica. Modelo, Orientaciones e Instrumentos, señala:

Es importante que además de apoyar la evaluación fundamentalmente en la información que proporciona la familia, el niño/a se encuentren con un espacio acogedor, con propuestas de actividad que no les resulten totalmente novedosas, con actitudes de los adultos afectuosas y cercanas, y preferentemente con la presencia de alguna persona familiar que le proporcione seguridad en esta situación anómala. En definitiva, se trata -si no se puede evaluar al niño en su propio contexto escolar o familiar- de ofrecer una situación y unas propuestas que no se alejen del tipo de experiencias habituales para el niño.....Incluir el juego en el proceso evaluador no sólo proporciona una muestra representativa del comportamiento habitual del niño, sino que también asegura en gran medida su motivación y colaboración. (p. 89)

Pero el juego no es una actividad que pueda ser sometida a juicio ni evaluación, no se puede decir si alguien “jugó bien” o jugó mal”.

No obstante es importante poder volver sobre lo realizado para ver cuánto de lo ofrecido a los niños/as, propició el desarrollo del verdadero juego, cuáles de las intervenciones del docente, favorecieron su enriquecimiento o generaron la necesidad de resolver situaciones que promovieran aprendizajes, qué de lo que fue surgiendo puede ser tomado para planificar otros juegos u otras actividades.

Es importante dejar planteada la necesidad de que el docente ofrezca a los niños, un espacio de seguridad afectiva donde poder experimentar, animarse, explorar, equivocarse, sin ser criticado ni juzgado.

CALMELS, D. (2000). En su obra Expresión lúdico creativa, expone que:

“Es el que da un sentido al comportamiento del niño: en el juego está todo permitido, menos no cuidar el propio cuerpo, el cuerpo de los otros, los objetos que sean necesarios para jugar, jugar sin ganas e irse del lugar sin avisar.” (p.7)

2.2. Posicionamiento teórico personal

La atención temprana que haga posible intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, debe tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar el enfoque piagetiano que consiste básicamente en observar para comprender.

El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño.

En segundo lugar, se tomaría en cuenta el enfoque sociocultural del desarrollo, porque es preciso observar para transformar. Es el adulto el que interviene en el juego del niño encauzándolo, haciéndolo progresar, poniendo al niño ante situaciones paradójicas, opuestas, cambiantes.

La Estimulación adecuada, conlleva una serie de beneficios puesto que un niño que ha recibido una estimulación adecuada a su edad, será capaz de enfrentar el mundo que lo rodea de manera crítica para desarrollar al máximo sus habilidades y capacidades mediante la percepción armónica de las cosas y acontecimientos que experimenta.

La maestra deberá tener capacidades y habilidades que le permitan llegar en forma lúdica, con trabajo dinámico, alegre, creativo, afectivo, organizado, y hasta maternal, apoyando el desarrollo integral de niños y niñas de la comunidad a la que pertenezca.

Así también el juego permitirá que la maestra tenga una herramienta factible para apoyar en el desarrollo de niños y niñas, ya que por medio de él su aprendizaje será motivador, haciendo que el interés en aprender crezca cada vez más.

2.3. Glosario de Términos

Actitud.- Comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas.

Andamiaje.- Conjunto de bases teóricas sobre lo que se apoya alguna cosa.

Aprendizaje.- Es un cambio duradero en los mecanismos de la conducta que resulta de las experiencias previa con estímulos.

Comportamiento.- Conducta, manera de portarse o actuar

Conducta.- Es el conjunto de comportamientos observables en una persona.

Desarrollo.- Proceso de cambios de tipo coherente y ordenado, de todas las estructuras psicofísicas de un organismo.

Didáctica.- Es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje.

Embadurnar.- Extender una sustancia espesa o pegajosa sobre una superficie, o cubrirla con ella.

Epistemológico.- Trata de los fundamentos y los métodos del conocimiento científico.

Estimulación adecuada.- Es el conjunto de acciones motivacionales que potencien las capacidades de los niños/as y que así se dé el desarrollo cognitivo y futuro aprendizaje.

Estimulo.- Es un factor externo o interno capaz de provocar una reacción.

Instrucción.- Conjunto de indicaciones destinadas a la realización correcta de una acción.

Intención.- Propósito o voluntad de hacer algo.

Lúdica.- La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación.

Motivar.- Proporcionar un motivo o causa para una acción, determinada en un tiempo propicio.

Motricidad.- Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

Pedagogía.- La ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza.

Plasticidad.- Se refiere cuando una cosa puede cambiar de forma y conservar esta de modo permanente.

Potenciar.- Dotar de la fuerza o ayuda necesaria para que una cosa crezca, se desarrolle o tenga éxito.

Proveer.- Proporcionar a alguien lo necesario para un fin determinado.

Sistemático.- La manera de que algo se ajusta a un conjunto organizado de reglas.

Tendente.- Que tiende a algún fin.

2.4. Interrogantes de la Investigación

Las siguientes preguntas orientarán el proceso de la investigación y permitirá encontrar respuestas que permitan establecer la realidad objetiva del problema:

- ¿Cómo influye la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”?

Los niños/as evidencian distintos niveles de desarrollo físico, psicomotor, intelectual, emocional y afectivo; y que en promedio requieren actividades de refuerzo en aspectos de motivación para participar en el aula, socialización, psicomotricidad, conocimiento del medio, noción espacial y matemática.

- ¿Cuáles son las dificultades y limitaciones de la aplicación de la estimulación adecuada para el para mejorar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños/as de 4 a 5 años de edad?

Actualmente se dificulta mucho trabajar con estrategias de atención adecuada debido al elevado número de niños/as asignados a cada aula. Generalmente esta situación hace que el trabajo de aula sea menos personalizado y que se procure incorporar a todos los niños/as aplicando estrategias de atención adecuada como el juego, la expresión plástica, expresión artística, trabajo de grupo, socialización y conocimiento del entorno, pero que en la práctica resultan incompletas.

- ¿Cómo elaborar una propuesta que permita aplicar estimulación adecuada que contribuyan a mejorar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje?

Los niños/as de 4 a 5 años disfrutan jugando y construyendo cosas con diversos materiales; realizan actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales, bailan y juegan de manera espontánea, razón por la que los padres de familia y los docentes coinciden en la importancia de implementar una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de los niños/as de nivel inicial.

- ¿Socializar la guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas entre los padres de familia y docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante, permitirá solucionar el problema identificado?

La socialización de la guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas con los padres de familia y los docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui,

cantón Antonio Ante, en la provincia de Imbabura contribuirá eficazmente a ser parte de la solución del problema identificado; sin embargo, es la decisión de cambio de las autoridades y los docentes, la que finalmente permitirá encontrar verdaderas soluciones y el cambio esperado en la oferta de servicios educativos que satisfaga la demanda de la sociedad actual.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de Investigación

El trabajo de investigación fue **Factible**, porque permitió plantear una alternativa de solución en las estrategias de estimulación adecuada para el desarrollo del proceso de aprendizaje de los niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.

Tuvo un **enfoque cualitativo** porque no analizó cifras. Los resultados de la investigación fueron analizados como fenómenos del comportamiento social de un grupo humano determinado en el contexto de una realidad identificada.

Fue **de campo** y de carácter **descriptivo** en tanto se concurrió a la Institución señalada para obtener la información que fue explicada en el informe final para descubrir su realidad objetiva y llegar a la proposición de las conclusiones y recomendaciones pertinentes.

Fue también de carácter **documental y bibliográfico**, porque acudió a las fuentes escritas para sustentar teorías científicamente propuestas por autores reconocidos en las distintas áreas del conocimiento humano que mantienen concordancia y relación con el tema y que permitió la elaboración de recomendaciones válidas en la búsqueda de soluciones del problema detectado.

También fue de carácter **propositiva** en tanto permitió plantear soluciones al problema de investigación determinado.

3.2. Métodos

Para esta investigación se emplearon los métodos que están destinados a descubrir la verdad o confirmarla, mediante conclusiones ciertas o firmes.

3.2.1. Método Deductivo – Inductivo

Permitió ir de lo general a lo particular, cuando se presenta por medios de casos particulares, para descubrir el principio que lo rige, el citado método fue aplicado durante el logro de objetivos trazados en la investigación, empezando con el estudio de temas generales, mediante la comparación y la generalización en lo que respecta a lo deductivo a partir de la información.

3.2.2. Método Descriptivo

Puesto que tiene como base la observación. Sirvió para describir el problema tal como se presenta en la realidad de la institución investigada, permitiendo una visión contextual del problema, del lugar de investigación en tiempo y espacio, también se empleó para explicar de forma detallada para la construcción de la propuesta.

3.2.3. Método Analítico – Sintético

Porque es de gran necesidad desglosar la información, descomponerla en sus partes, con ello se logró la comprensión y explicación amplia del problema.

Para determinar sus causas y efectos, sirvió además para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valideras y recomendaciones útiles.

3.2.4. Método Estadístico

Se utilizó para la tabulación y presentación de tablas de frecuencias y gráficos que permitieron visualizar resultados de opinión o respuesta para luego elaborar conclusiones y recomendaciones.

3.3. Técnicas e instrumentos

Las técnicas e instrumentos en la recolección de datos que se utilizaron en la presente investigación son:

Entrevista: Se aplicó una entrevista, a los directivos y docentes de la institución para la recolección de la información, con el propósito de conocer las particularidades del trabajo de aula que lleva adelante la institución.

Encuesta: Se aplicó una encuesta a padres de familia con la finalidad de analizar y determinar el grado de aprendizaje alcanzado por los niños/as de 4 a 5 años de edad que asisten al Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra.”

Ficha de Observación: Que se aplicó a los niños/as de 4 a 5 años de edad para evaluar su comportamiento espontáneo en el aula y establecer el nivel de desarrollo de aprendizajes.

3.3.1. Instrumentos

El instrumento de la entrevista, es la guía de entrevista, el instrumento de la encuesta, es un cuestionario elaborado con 10 preguntas dicotómicas

y de selección múltiple que permitieron establecer la realidad del fenómeno de estudio.

Finalmente, el instrumento de la ficha de observación fue la lista de cotejo con indicadores y criterios de valoración.

3.4. Población

La población o universo de estudio está conformado por 140 estudiantes, 140 padres de familia, 6 docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”.

Cuadro 1 Población

Institución	Paralelo	Nro. de Estudiantes	Nro. de y Padres de Familia	Nro. de Profesores	Total
C.E.I.J.M.V.I.	A	27	27	1	55
C.E.I.J.M.V.I.	B	29	29	2	60
C.E.I.J.M.V.I.	C	28	28	1	57
C.E.I.J.M.V.I.	D	28	28	1	57
C.E.I.J.M.V.I.	E	28	28	1	57
Total		140	140	6	286

Fuente: Dirección del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”.

3.4.1. Muestra

En el caso de la población de personal, se trabajó con el 100% de la Población. En cuanto a los estudiantes y padres de familia, con muestra poblacional, utilizando la siguiente fórmula estadística:

$$n = \frac{N * PQ.}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

Donde

n= Tamaño de la muestra

P= 50% Probabilidad de éxito

Q= 50% Probabilidad de fracaso

P.Q.= Varianza media de la población. Valor constante 0.25

N= Población, Universo

(N-1) = Corrección geométrica para muestras superiores a 30 individuos

E = Margen de error estadísticamente aceptable 5%

K = Coeficiente de corrección de error, valor constante = 2

$$n = \frac{140 * 0,25}{(140 - 1) \frac{0.05^2}{2^2} + 0.25}$$

$$n = \frac{35}{(139) \frac{0.0025}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{35}{(139) * 0.000625 + 0.25}$$

$$n = \frac{35}{0.3368}$$

$$n = 103.9192$$

$$n = 104$$

Por lo tanto, el tamaño de la muestra calculada con un 5% de margen de error es de 104 estudiantes. Igual tamaño de la muestra corresponde a padres de familia.

3.5.1. Fracción Muestral

Para determinar el tamaño de la muestra por estratos, se trabajó con la siguiente fórmula:

$$C = \frac{n}{N} E$$

Donde:

C = Fracción Muestral

n= Tamaño de la Muestra

N = Población o Universo

E = Estrato

Entonces:

$$C = \frac{103.9192}{140}$$

C = 0,74228 Constante de estudiantes y padres de familia

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA"

CUADRO 2 Población y muestra

Institución	Paralelo	Nro. de Estudiantes	Muestra	Nro. de y Padres de Familia	Muestra	Nro. de Profesores	Total	Total Muestra
C.E.I.J.M.V.I.	A	27	20	27	20	1	55	40
C.E.I.J.M.V.I.	B	29	21	29	21	2	60	42
C.E.I.J.M.V.I.	C	28	21	28	21	1	57	42
C.E.I.J.M.V.I.	D	28	21	28	21	1	57	42
C.E.I.J.M.V.I.	E	28	21	28	21	1	57	42
Total		140	104	140	104	6	286	208

$$c = 0.74228$$

Fuente: Lucrecia Játiva

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

4.1. ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

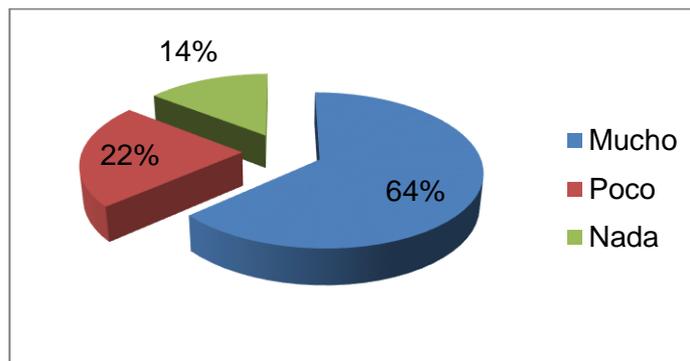
Pregunta 1: ¿Su hijo disfruta jugando y construyendo con diversos materiales?

Tabla 1 Su hijo/a disfruta jugando y construyendo con diversos materiales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	66	64
Poco	23	22
Nada	15	14
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 1 Su hijo/a disfruta jugando y construyendo con diversos materiales



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mayoría de los padres de familia encuestados afirman que su hijo/a disfruta mucho jugando y construyendo con diversos materiales. Los padres de familia coinciden en que su hijo/a disfruta mucho jugando y construyendo cosas con diversos materiales.

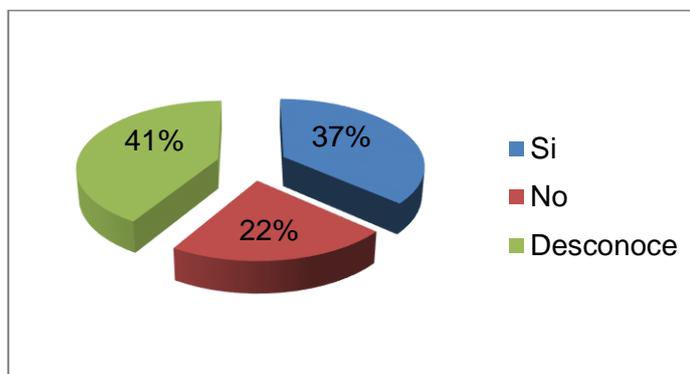
Pregunta 2: ¿Existen materiales didácticos en el aula de su hijo/a?

Tabla 2 Existen materiales didácticos en el aula

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	38	37
No	23	22
Desconoce	43	41
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 2 Existen materiales didácticos en el aula



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Cerca de la mitad de los padres de familia desconoce si en el aula existen materiales didácticos. Opiniones no representativas opinan que no se cuenta con material didáctico en el aula. De esta respuesta, se puede concluir que los padres de familia desconocen si el aula dispone o no de suficiente material didáctico para trabajar con los niños/as de nivel inicial.

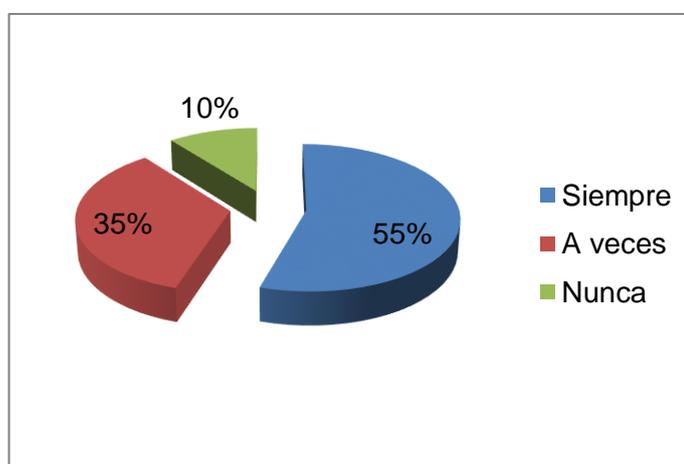
Pregunta 3: ¿Ha contribuido en el refuerzo de actividades de aprendizaje escolar de su hijo en el hogar?

Tabla 3 Contribuye en el refuerzo de actividades de aprendizaje en el hogar

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	57	55
A veces	36	35
Nunca	11	10
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 3 Contribuye en el refuerzo de actividades de aprendizaje en el hogar



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un porcentaje superior a la mitad de los padres de familia señala que siempre contribuye en el refuerzo de actividades de aprendizaje escolar de su hijo en el hogar. La mayoría de los padres de familia afirman que siempre contribuye en el refuerzo de actividades de aprendizaje escolar de su hijo en el hogar. De lo que se puede concluir que la familia apoya con actividades de refuerzo en el proceso de formación.

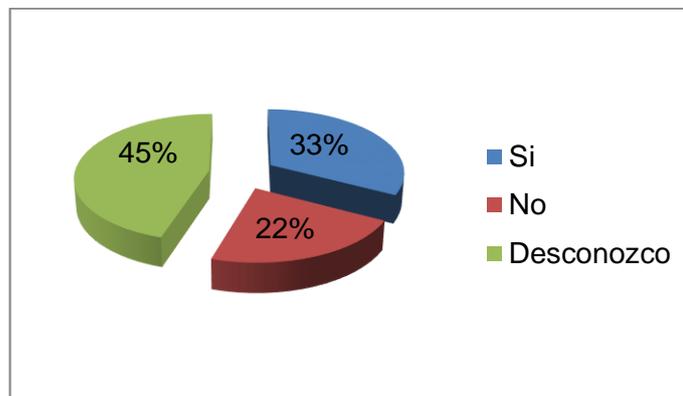
Pregunta 4: ¿El aula de nivel inicial dispone de ambientes de aprendizaje?

Tabla 4 El aula dispone de ambientes de aprendizaje

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	33
No	23	22
Desconozco	47	45
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 4 El aula dispone de ambientes de aprendizaje



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un porcentaje cercano a la mitad de los padres de familia que fueron encuestados desconocen si el aula cuenta o no con ambientes de aprendizaje. Cerca de la mitad de los padres de familia desconocen si el aula tiene o no ambientes de aprendizaje. Lo que permite concluir que la relación escuela familia no es suficientemente cercana como para que los padres de familia tengan información acerca del desarrollo del trabajo de aula.

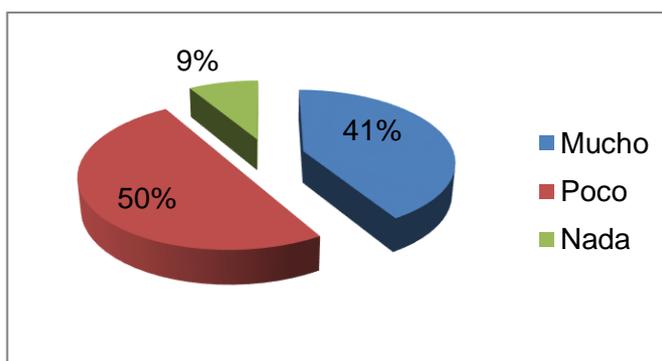
Pregunta 5: ¿Acostumbra incorporar a su hijo en actividades rutinarias del hogar, buscando su participación y aprendizajes permanentes?

Tabla 5 Incorpora a su hijo/a en actividades del hogar buscando su participación y aprendizajes permanentes.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	43	41
Poco	52	50
Nada	9	9
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 5 Incorpora a su hijo/a en actividades del hogar buscando su participación y aprendizajes permanentes



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mitad de los padres de familia incorpora poco a su hijo en actividades del hogar buscando su participación y aprendizajes permanentes. Estas respuestas permiten concluir que la mitad de los padres de familia incorpora poco a sus hijos/as en actividades buscando su participación y aprendizajes permanentes.

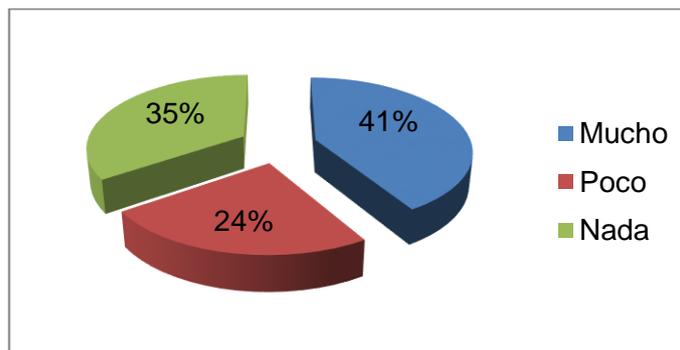
Pregunta 6: ¿Su hijo suele compartir actividades, tareas y cualquier otra actividad con sus compañeros?

Tabla 6 Su hijo/a comparte actividades, tareas y cualquier actividad con sus compañeros

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	43	41
Poco	25	24
Nada	36	35
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 6 Su hijo/a comparte actividades, tareas y cualquier actividad con sus compañeros



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un porcentaje cercano a la mitad de los padres de familia opina que su hijo/a siempre comparte actividades, tareas y cualquier otra actividad con sus compañeros. De estas respuestas se infiere que un apreciable porcentaje de padres de familia reconoce que su hijo/a comparte actividades, tareas y cualquier otra actividad con sus compañeros.

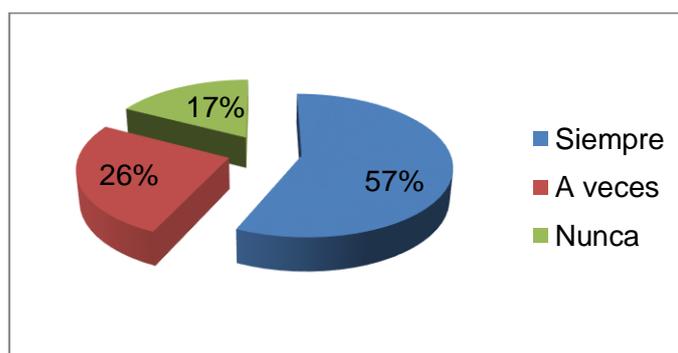
Pregunta 7: ¿Su hijo realiza actividades físicas que le permitan mejorar la coordinación de sus movimientos corporales?

Tabla 7 Su hijo/a realiza actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	59	57
A veces	27	26
Nunca	18	17
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 7 Su hijo/a realiza actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un porcentaje superior a la mitad de los padres de familia que fueron encuestados dice que siempre realiza actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales. Según la mayoría de los padres de familia, su hijo/a siempre realiza actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales.

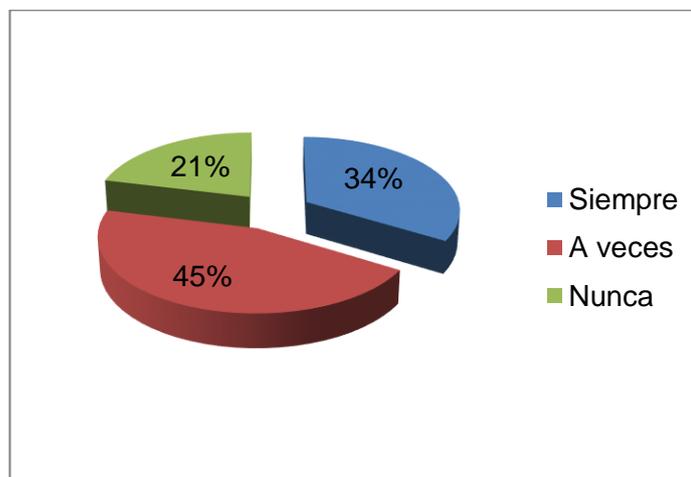
Pregunta 8: ¿Su hijo suele bailar o jugar de manera espontánea?

Tabla 8 Su hijo/a baila o juega de manera espontanea

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	35	34
A veces	47	45
Nunca	22	21
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 8 Su hijo/a baila o juega de manera espontanea



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un significativo porcentaje de los padres de familia afirman que su hijo/a suele bailar o jugar de manera espontánea a veces. De estos resultados se puede inferir que los niños/as suelen bailar o jugar de manera espontánea.

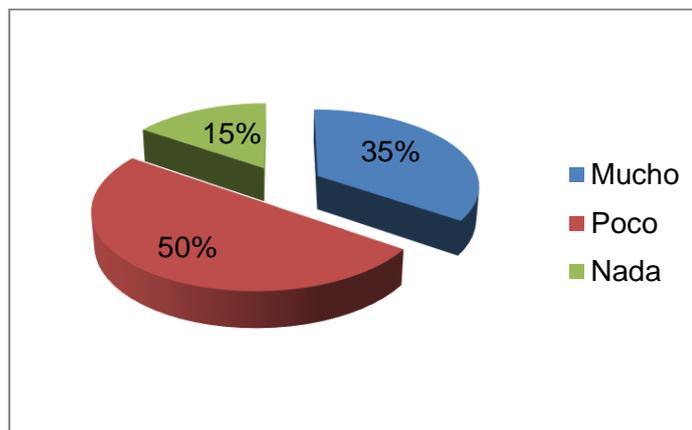
Pregunta 9: ¿Considera que se hijo/a ha mejorado en su capacidad para relacionarse con otras personas?

Tabla 9 Su hijo/a ha mejorado su capacidad para relacionarse con otras personas

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	36	35
Poco	52	50
Nada	16	15
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 9 Su hijo/a ha mejorado su capacidad para relacionarse con otras personas



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

La mitad de los padres de familia opina que su hijo/a ha mejorado poco en su capacidad para relacionarse con otras personas. Los padres de familia opinan que su hijo/a ha mejorado poco en su capacidad para relacionarse con otras personas.

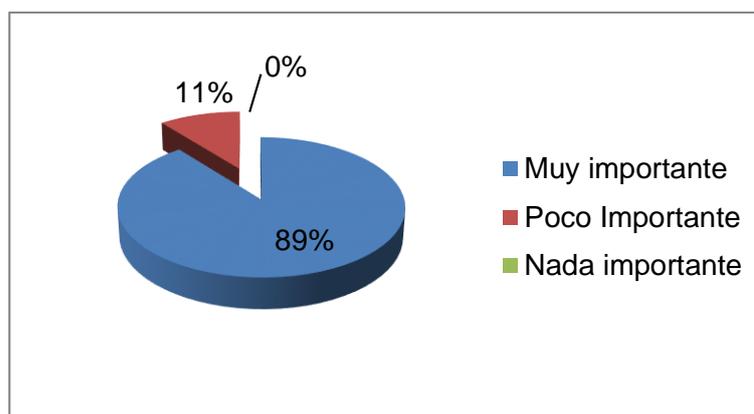
Pregunta 10: ¿Considera importante la implementación de una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de su hijo?

Tabla 10 Es importante implementar una guía didáctica con juegos para mejorar el aprendizaje de su hijo/a.

Variable	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	93	89
Poco Importante	11	11
Nada importante	0	0
TOTAL	104	100

Fuente: Encuesta padres de familia

Gráfico 10 Es importante implementar una guía didáctica con juegos para mejorar el aprendizaje de su hijo/a.



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Cerca de la totalidad de los padres de familia afirma que es muy importante contar con una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de su hijo/a. Una abrumadora mayoría de padres de familia considera que es muy importante implementar una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de su hijo/a.

4.2. FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A ESTUDIANTES

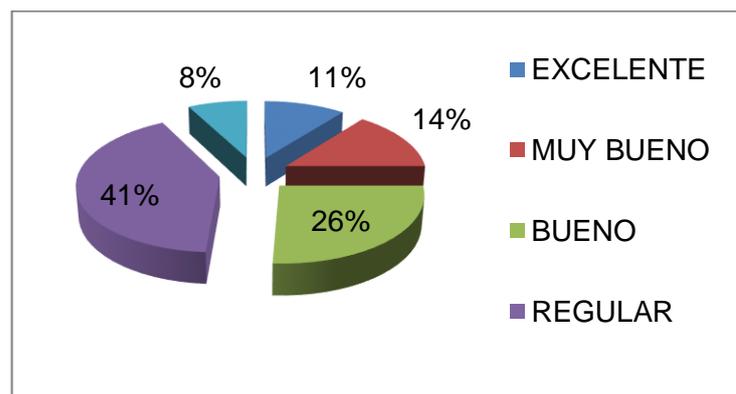
Indicador 1: Participa en las actividades de aula con entusiasmo

Tabla 11 Participa en las actividades de aula con entusiasmo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	11	11
MUY BUENO	15	14
BUENO	27	26
REGULAR	43	41
INSATISFACTORIO	8	8
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 11 Participa en las actividades de aula con entusiasmo



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Cerca de la mitad de los niños/as que fueron observados participa en las actividades de aula con entusiasmo en nivel regular. Los resultados permiten concluir que existe un nivel regular con tendencia hacia bueno, en el indicador que busca conocer si el niño/a participa en las actividades de aula con entusiasmo.

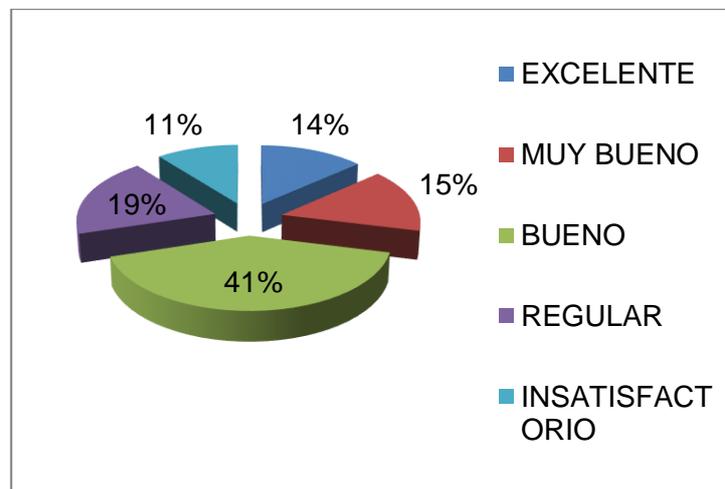
Indicador 2: Interactúa con los demás niños/as del grupo

Tabla 12 Interactúa con los demás niños/as del grupo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	14	14
MUY BUENO	16	15
BUENO	43	41
REGULAR	20	19
INSATISFACTORIO	11	11
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 12 Interactúa con los demás niños/as del grupo



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un representativo porcentaje de los niños/as que fueron observados interactúa con los demás niños/as del grupo en nivel bueno. Un apreciable porcentaje de los niños/as interactúa con los demás niños/as del grupo en nivel bueno. Los resultados muestran tendencia hacia irregular.

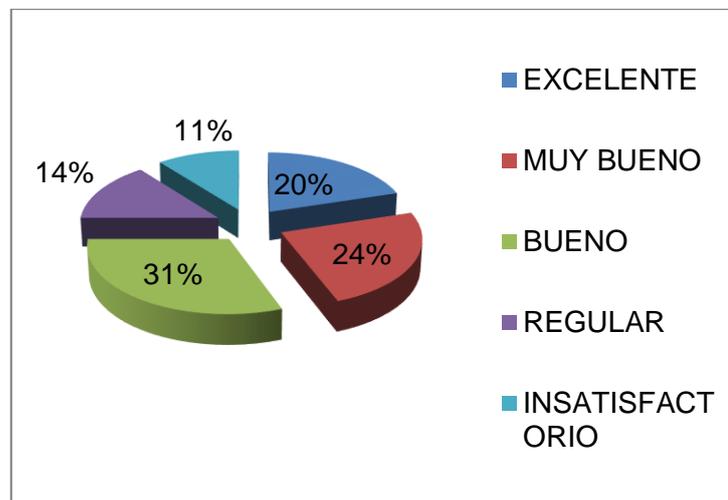
Indicador 3: Evidencia un desarrollo psicomotriz adecuado a la edad

Tabla 13 Evidencia un desarrollo psicomotriz adecuado a su edad

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	21	20
MUY BUENO	25	24
BUENO	32	31
REGULAR	15	14
INSATISFACTORIO	11	11
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 13 Evidencia un desarrollo psicomotriz adecuado a su edad



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un apreciable porcentaje de los niños/as evidencian buen nivel de desarrollo psicomotriz de acuerdo a su edad. Un apreciable porcentaje de los niños/as de nivel inicial demuestran un buen nivel de desarrollo psicomotriz de acuerdo a su edad.

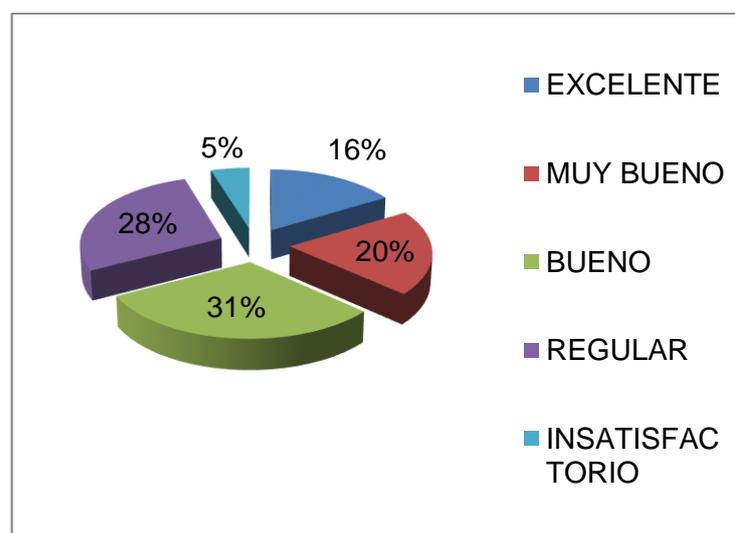
Indicador 4: Aporta elementos de su experiencia en el grupo

Tabla 14 Aporta elementos de su experiencia en el grupo

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	17	16
MUY BUENO	21	20
BUENO	32	31
REGULAR	29	28
INSATISFACTORIO	5	5
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 14 Aporta elementos de su experiencia en el grupo



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un significativo porcentaje de los niños/as aporta elementos de su experiencia en el grupo en nivel bueno. Los niños/as aportan elementos de su experiencia en el grupo en nivel bueno.

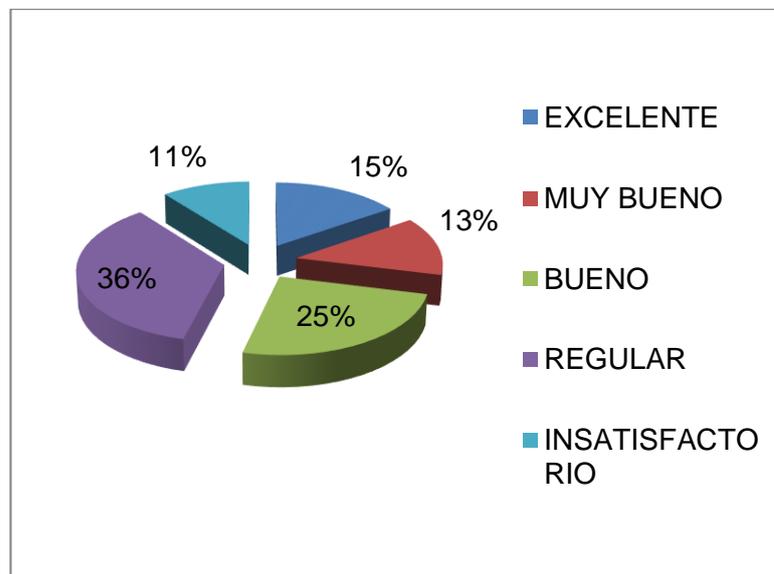
Indicador 5: Reconoce su entorno inmediato

Tabla 15 Reconoce su entorno inmediato

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	16	15
MUY BUENO	14	13
BUENO	26	25
REGULAR	37	36
INSATISFACTORIO	11	11
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 15 Reconoce su entorno inmediato



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un apreciable porcentaje de los niños/as reconoce su entorno inmediato en nivel regular. Los niños/as de nivel inicial del grupo observado, reconocen su entorno inmediato en nivel regular.

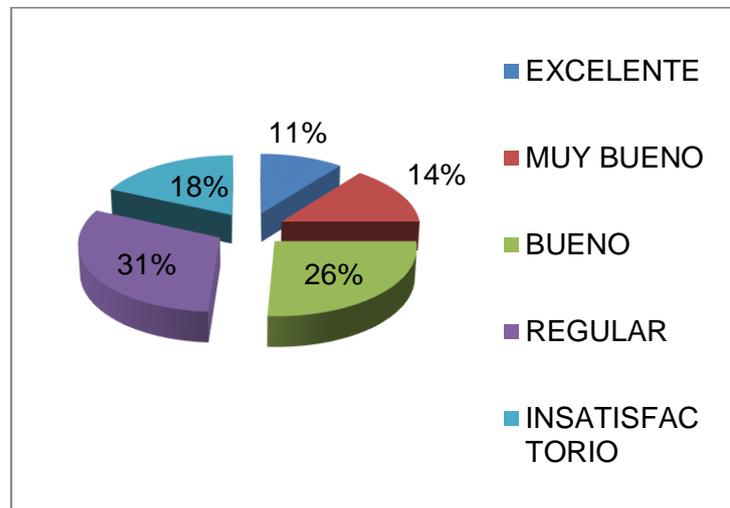
Indicador 6: Identifica tamaños y formas de figuras

Tabla 16 Identifica tamaños y formas de figuras

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	11	11
MUY BUENO	15	14
BUENO	27	26
REGULAR	32	31
INSATISFACTORIO	19	18
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 16 Identifica tamaños y formas de figuras



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Un significativo porcentaje de los niños/as que fueron observados manifiesta un nivel de desarrollo regular para identificar tamaños y formas de figuras. De acuerdo con los resultados observados se puede concluir que los niños/as han desarrollado un nivel regular para identificar tamaños y formas de figuras.

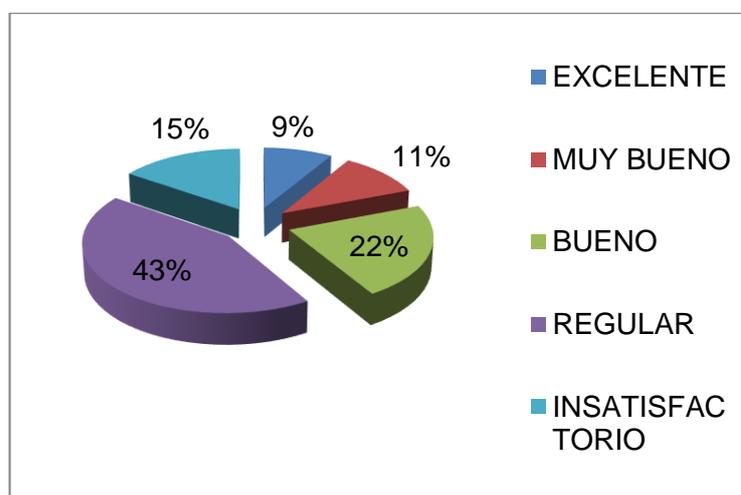
Indicador 7: Realiza operaciones matemáticas no convencionales

Tabla 17 Realiza operaciones matemáticas no convencionales

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	9	9
MUY BUENO	11	11
BUENO	23	22
REGULAR	45	43
INSATISFACTORIO	16	15
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 17 Realiza operaciones matemáticas no convencionales



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Cerca de la mitad de los niños/as realiza operaciones matemáticas no convencionales en nivel regular. Un apreciable porcentaje del grupo de niños/as observado evidencia un nivel regular en el desarrollo de destrezas para realizar operaciones matemáticas no convencionales.

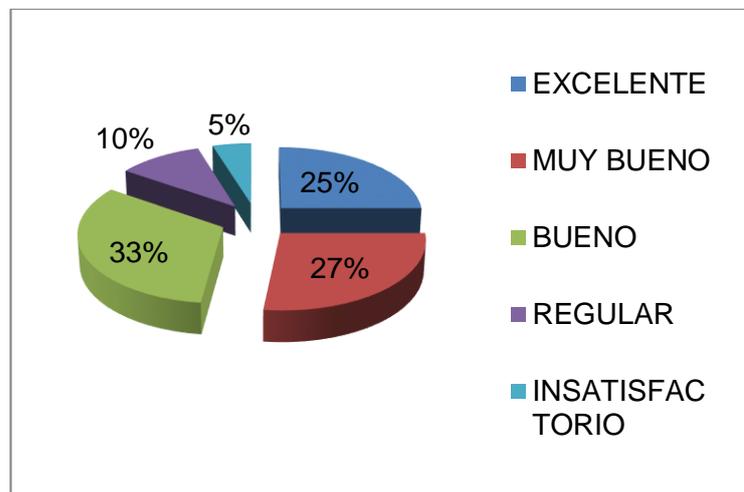
Indicador 8: Reconoce y valora la naturaleza

Tabla 18 Reconoce y valora la naturaleza

Variable	Frecuencia	Porcentaje
EXCELENTE	26	25
MUY BUENO	28	27
BUENO	34	33
REGULAR	11	10
INSATISFACTORIO	5	5
TOTAL	104	100

Fuente: Ficha de observación

Gráfico 18 Reconoce y valora la naturaleza



Elaborado por: Játiva Caicedo Lucrecia

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Del total de niños que fueron observados, cerca de la mitad ha desarrollado un nivel bueno para reconocer y valorar la naturaleza, Un apreciable porcentaje de los niños/as observados reconoce y valora la naturaleza en nivel bueno.

4.3. ENTREVISTA A AUTORIDADES Y DOCENTES

Pregunta 1: ¿Trabaja con estrategias de atención adecuada en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as de 4 a 5 años de edad?

De la información proporcionada por autoridad y personal docente del Centro Infantil “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, se puede concluir que en los Centros Educativos de Educación Inicial, actualmente se dificulta mucho trabajar con estrategias de atención adecuada debido al elevado número de niños/as asignados a cada aula.

Generalmente esta situación hace que el trabajo de aula sea menos personalizado y que se procure incorporar a todos los niños/as aplicando estrategias de atención adecuada pero que en la práctica resultan incompletas.

Pregunta 2: ¿Qué estrategias utiliza usted para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños/as?

Se utilizan varias estrategias en el trabajo con los niños/as de nivel inicial. Básicamente se utiliza el juego, la expresión artística, expresión plástica, el trabajo de grupo, actividades de socialización y entorno natural.

Pregunta 3: ¿Utiliza ambientes de aprendizaje en el aula de nivel inicial con los niños/as de 4 a 5 años de edad?

Se utilizan los ambientes de aprendizaje en el aula de nivel inicial, pero no siempre se dispone de recursos y materiales renovados para adecuarlos.

Pregunta 4: ¿Dispone usted de recursos didácticos que complementen las estrategias de estimulación adecuada?

Se cuenta con recursos didácticos que se van aportando de acuerdo con los temas y actividades a desarrollar, pero no se renuevan con la frecuencia que se debería, razón por la cual los materiales van sufriendo el deterioro del tiempo, y por la manipulación de los niños/as lo que eventualmente hace que pierdan su funcionalidad y aplicación práctica.

Pregunta 5: ¿Cree usted que la estimulación adecuada puede contribuir al desarrollo cognitivo en los aspectos emocional, afectivo, social y biológico de los niños/as de nivel inicial?

Efectivamente, la estimulación adecuada contribuye al desarrollo de los aspectos: emocional, afectivo, social y biológico cuando se trabaja con niños/as de nivel inicial.

Constituyen la mejor si no la única herramienta que hace posible el éxito de la educación en nivel inicial.

Pregunta 6: ¿Incorpora a los padres de familia en el refuerzo de estrategias de estimulación adecuada para el desarrollo de aprendizajes con los niños/as de nivel inicial?

No siempre es posible contar con todos los padres de familia en el refuerzo de estrategias de estimulación adecuada para el desarrollo del aprendizaje de los niños/as de nivel inicial.

No todas las familias disponen del tiempo ni de la paciencia para colaborar con el trabajo que se inicia en la escuela, desde luego, hay padres muy responsables que hacen un adecuado seguimiento y apoyan las actividades de refuerzo, pero en la mayoría de los casos, los padres no buscan espacios para colaborar con la escuela en el proceso de su formación.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Concluido el análisis de los resultados de la información proporcionada por la población de estudio, se concluye:

- La relación escuela familia adolece de fallas de comunicación. Los padres no conocen la realidad del ambiente escolar y de la existencia o carencia de material didáctico con el que deben trabajar sus hijos/as; tampoco saben si la docente cuenta con ambientes de aprendizaje, sin embargo procuran contribuir con actividades de refuerzo de aprendizaje de los niños/as en el hogar.
- En relación al nivel de desarrollo biopsicosocial, los niños/as comparten actividades y tareas con sus compañeros, pero muestran resistencia a establecer relaciones con otras personas. Así mismo, evidencian distintos niveles de desarrollo físico, psicomotor, intelectual, emocional y afectivo.
- Actualmente se dificulta mucho trabajar con estrategias de atención adecuada debido al elevado número de niños/as asignados a cada aula. Generalmente esta situación hace que el trabajo de aula sea menos personalizado.
- Los niños/as disfrutan jugando y construyendo cosas con diversos materiales; realizan actividades físicas para mejorar la coordinación de movimientos corporales, bailan y juegan de manera espontánea, razón por la que los padres de familia y los docentes coinciden en la importancia de implementar una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de los niños/as de nivel inicial.

5.2. Recomendaciones

Para las conclusiones del estudio, se presentan las siguientes recomendaciones:

Se recomienda a la autoridad y personal docente

- Incorporar a la comunidad de padres de familia en el proceso de formación de los niños/as de 4 a 5 años, buscando la coparticipación y colaboración en actividades de refuerzo de las actividades escolares así como también el pleno conocimiento de las necesidades y disponibilidad de recursos con que cuenta el Centro y específicamente cada docente, para el trabajo de aula.
- Potenciar la disposición de los niños/as para relacionarse entre el grupo y realizar actividades compartidas, buscando mejorar el desarrollo biopsicosocial y los indicadores que reflejan resultados heterogéneos en los niños/as de nivel inicial en los aspectos: motriz, emocional, afectivo, social y biológico como la mejor si no la única herramienta que hace posible el éxito de la educación en nivel inicial.
- Priorizar el trabajo de grupos como estrategia que facilite la organización y control de las actividades que realicen los niños/as. Las tareas compartidas en grupo además de facilitar la socialización y valores de solidaridad, cooperación, respeto por la opinión ajena, entre otros, constituyen estrategias que favorecen el manejo de la disciplina, el manejo de grupos numerosos y el aprendizaje social que enriquece las experiencias de los niños/as.
- Renovar el material y los recursos didácticos en el aula de nivel inicial, aplicando una guía de estrategias metodológicas de atención adecuada basadas en el juego y orientadas a trabajar con los niños/as de nivel inicial para mejorar el desarrollo físico, psicológico, afectivo y emocional, garantizando efectividad en los resultados del trabajo de aula.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA

6.1. TÍTULO

GUÍA DIDÁCTICA CON ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE APRENDIZAJE, EN LOS ÁMBITOS FÍSICO, PSICOLÓGICO, AFECTIVO Y EMOCIONAL, DE LOS NIÑOS/AS DE NIVEL INICIAL.

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La experiencia docente señala que, en nivel inicial, la enseñanza con estrategias diversificadas que incorporen elementos novedosos como el juego, la música y otras actividades cooperativas provoca un aumento en la aceptación de las diferencias entre los niños/as y una relación más positiva entre el grupo.

La Psicología tiene la percepción del niño/a como un individuo capaz de organizar su experiencia utilizando estrategias lúdicas, propiciando que mientras juega y se divierte, asimila el aprendizaje con entretenimiento.

Las diferentes alternativas que proporciona la utilización del juego en la práctica pedagógica, representan un conjunto lógico de procedimientos didácticos que permiten desarrollar momentos y técnicas coordinadas para dirigir el aprendizaje del estudiante hacia determinados objetivos, dar sentido de unidad a los pasos de la enseñanza y del aprendizaje. Y si a la estrategia del juego se incorpora la música, como medios unificadores de técnicas y contenidos que conducen a lograr el aprendizaje de la lógica de

las cosas, puede ser usado como método de enseñanza (el maestro guía el juego que lo enriquece a su vez con la música) y como un método de aprendizaje.

En la actualidad, cuando la realidad del niño es tan compleja, el juego como parte de su vida, puede ser el medio que lo acerque en forma positiva a nuevas situaciones del contexto en que se desarrolla y se forma como ciudadano, de manera amena e interesante.

La propuesta de diseñar estrategias didácticas utilizando el juego y la música como elemento mediador de aprendizajes para nivel inicial, es factible porque además de contar con el interés y aceptación de las autoridades y personal docente del Centro de Educación Inicial, la riqueza y diversidad cultural de la zona abre la posibilidad de incorporar material auténtico y valioso en un instrumento pedagógico de trabajo diario.

6.3. FUNDAMENTACIÓN

6.3.1. Fundamentación Científica

DURIVAGE, J. (2008). Educación y Psicomotricidad cita a Vygotsky donde indica que:

“el juego es una actividad guiada internamente, a partir de la cual el niño crea por sí mismo un escenario imaginativo en el que puede ensayar respuestas diversas a situaciones complejas sin temor a fracasar, actuando por encima de sus posibilidades de ese momento.” (p. 156)

El juego es una herramienta didáctica por medio de la que el niño/a aprende y desarrolla su pensamiento, imaginación y creatividad. Le proporciona un entorno en el que puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos.

El juego ayuda al niño a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí mismo. Al mismo tiempo, el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social.

RIVIERE, A. (2010). En su obra Autismo, expresa: "Esta situación imaginada le permite al niño desprenderse del significado real de los objetos, "suspender" la representación del mundo real y establecer una realidad alternativa posible en la construcción del "como si."(p.54)

El juego posee características especiales que desde el punto de vista psicológico son particularmente motivantes y útiles para propiciar aprendizajes funcionales y significativos en los niños/as:

- Basta con decir "vamos a jugar" para que los niños se "entusiasmen" y se sientan motivados a participar en la actividad.
- Crea un marco ficcional en donde la fantasía y la imaginación se dan la mano, para que surjan posibilidades de pensar más allá de la tarea y genera intervenciones ricas y variadas.
- Permiten buscar caminos alternativos para llegar a un fin puede ser una estrategia útil para resolver problemas.

(Sarlé, Garrido, Rosenberg, Rodríguez Sáenz, & Sarlé, 2008), coinciden en que:

Estas características del juego aplicado en contexto pedagógico, le dan cierta ventaja a las actividades que diseña el docente. Los niños/as no "cumplen con" una actividad propuesta por el docente, sino que "son parte" de ella. De este modo, las tareas tienen un sentido real para el niño: se contextualizan, y ellos se encuentran con muchas oportunidades de observar e interactuar con otros sujetos, construyendo el conocimiento junto con ellos. (p.7)

Ingresar a un aula de nivel inicial, es entrar en el mundo del niño/a, el mundo del juego, del entretenimiento para aprender. Todo cuanto está dispuesto en la sala invita al juego, aun cuando el maestro no lo propicie, el juego está presente. Lo que sucede básicamente porque los niños/as se comunican y aprenden a través de él.

6.3.2. Fundamentación Pedagógica

La propuesta se sustenta en los postulados de VIGOTSKY, para quien el aprendizaje no es una actividad individual y valora la importancia de la interacción social para producir aprendizajes. Las funciones psicológicas superiores atraviesan necesariamente por una etapa externa para su desarrollo porque inicialmente es una función social.

Para FLORY DE MARIA (2012), en el Resumen de la Teoría Sociocultural de Vigotzky en el cual afirma que el aprendizaje y el desarrollo son interdependientes. El aprendizaje cumple un papel central en el desarrollo, lo cual implica darle mayor importancia.

La escuela pierde un papel pasivo que puede y debe contribuir al desarrollo del escolar. Así entonces, se ingresa en el ámbito de la educación de nivel inicial, en el que el juego y las estrategias lúdicas de trabajo de aula confluyen para potenciar los factores sociales que intervienen en el juego para alcanzar significatividad de aprendizajes, pues, la construcción como síntesis de una experiencia de aprendizaje no se transmite de una persona a otra, de manera mecánica, sino mediante operaciones mentales que se suceden durante la interacción del sujeto con el mundo material y social.

La escuela es un espacio especialmente destinado al aprendizaje de "cosas nuevas" por parte de los niños, todo aquello que ellos aprenden porque la escuela se los enseña, repercute en sus modos de jugar.

Lo que la escuela enseña tiene un impacto importante en el juego del niño. Por eso, un niño que va a la escuela juega juegos diferentes de los que juega un niño que no concurre a ella... y no solamente en lo que respecta al "tipo de juego", sino porque el "contenido" del juego, los temas sobre los que puede jugar, difieren de los que abordaría espontáneamente.

Las actividades que se realizan en la escuela enriquecen la experiencia de los niños y son el sustento para participar en otro tipo de actividades en general relacionadas con éstas.

La escuela utiliza el juego, pero también lo enriquece, lo hace crecer, lo nutre, mientras que el niño/a hace del juego su mejor entretenimiento a la vez que le permite profundizar y concentrarse en aprender mejor.

Pensar jugando, entrenar el cerebro, no sólo no hace daño, sino que, por el contrario, es una actividad que puede entretener y divertir.

Comprobar que el niño/a es capaz de resolver un sencillo acertijo, hallar la trampa escondida, de construir algo que le parecía imposible, produce en él, un sano placer, que debe experimentar el niño desde los primeros años de vida.

Considerando que el niño/a es activo no sólo cuando manipula sino también cuando interioriza su acción y la recrea mentalmente, cuando reconstruye su actividad corporal formando imágenes y elaborando símbolos, es decir, cuando tiene una función creadora, estructuradora de su pensamiento, de sus emociones y propia acción. A partir de estas ideas básicas es necesario plantear las siguientes acciones:

- Potenciar en el niño o niña la autonomía, provocando no sólo la iniciativa de hacer, sino además la de ordenar, recrear y reflexionar sobre su propia actividad.

- Provocar y desarrollar las actividades estructurantes (aquellas en las que los niños planifican el desarrollo de las mismas, pensando, organizando y decidiendo la forma de llevarlas a cabo).
- Facilitar las actividades manuales ya que estimulan y ayudan a la mente en la aprehensión interna de los objetos y los mensajes. Para ello es importante que analice y verbalice las actividades manipuladas y motrices realizadas.

Cualquier tipo de actividad que se desarrolle, tanto dentro como fuera del aula, responderá a los intereses y necesidades del niño/a, atendiendo a los distintos ritmos de aprendizaje en los diversos momentos del proceso de enseñanza/aprendizaje y teniendo siempre en cuenta los criterios metodológicos para un mejor desarrollo de las capacidades.

No hay que olvidar que la capacidad mental es algo que, al igual que la fuerza física, hay que desarrollar con el ejercicio. Cada individuo, según su predisposición inicial, llegará más o menos lejos en este terreno, pero no cabe duda de que la persona mejor dotada mentalmente dará mucho menos de sí, si nunca, o muy raras veces, pone en marcha sus mecanismos cognitivos.

Es aventurado pronosticar que un niño determinado vaya a ser un adulto genial y llegue a espectaculares resultados, pero los frutos, tal vez menos brillantes, de su gimnasia mental le darán de todos modos una legítima satisfacción, y le serán útiles en más de una ocasión a lo largo de su vida, tal vez sin que sea consciente de ello.

La actual Reforma Educativa pone especial énfasis en la importancia que la educación corporal tiene en la construcción del aprendizaje en la etapa infantil. La vivencia corporal del niño en la adquisición de los aprendizajes, hace que el tratamiento educativo a partir de la experiencia sensoriomotriz

adquiera un especial protagonismo en los planteamientos educativos de esta etapa, con la experiencia motriz como eje de aprendizaje.

La misma Reforma Educativa concede una gran importancia a la comunicación y representación en la Educación Infantil y en el área de expresión estética pues forman un cuerpo de conocimientos básicos para el desarrollo global de la personalidad del niño, al proporcionar experiencias de aprendizaje basadas en otra forma de percepción de la realidad, fundamental para el desarrollo artístico, emocional y creativo del niño.

La fundamentación de la propuesta pedagógica está basada en la filosofía de la estimulación adecuada de los niños que lleva a cabo, en gran parte, la educación a partir de la vivencia de lo corporal. El nexo de unión entre la educación integral y la educación motriz, se encuentra, por tanto, en la estimulación adecuada, tratada a través de dos aspectos significativos: la creatividad y el movimiento, y la estimulación y la palabra.

Dentro de los objetivos generales de etapa de la educación inicial que aparecen en el Diseño Curricular se han seleccionado aquellos más relacionados con la metodología que defiende la propuesta.

- Ayudar a descubrir, conocer y controlar progresivamente el propio cuerpo.
- Provocar que el niño actúe progresivamente de una manera más autónoma.
- Ayudar a establecer relaciones sociales.
- Proporcionar un instrumento válido para observar y explorar el entorno inmediato.
- Servir para representar y evocar aspectos diversos de la realidad, vividos mediante otras formas de representación (lenguaje, música y expresión corporal).
- Favorecer la utilización del lenguaje verbal de forma ajustada.

- Enriquecer y diversificar las posibilidades expresivas del niño a través de las formas de representación corporal y creativa.

Así mismo, hay que cuidar los objetivos generales que se persiguen a través de la implementación de la propuesta que tiende a mejorar el proceso de aprendizaje en etapa inicial:

- Ayudar a conocer y a apreciar el propio cuerpo y contribuir a su desarrollo.
- Ayudar a actuar con autonomía.
- Promover la realización de actividades de grupo.
- Cumplir los requisitos de comunicación a través de distintos medios, desarrollando la creatividad y la capacidad de disfrute.
- Ayudar a identificar, plantear y tratar de resolver interrogantes de manera creativa.
- Contribuir al desarrollo cognitivo, psicológico, emocional, social y cultural.
- Presentar actividades que atraigan el interés y que el niño pueda relacionar con sus experiencias anteriores.
- Partir de la actividad física y mental del niño como una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo. Esta actividad tendrá un carácter constructivo, en la medida en que a través del juego, la acción y la experimentación, el niño descubrirá propiedades y relaciones que irán construyendo sus conocimientos.
- Destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa, evitando la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar.
- Entender que la existencia de conceptos y actitudes, no deben ser únicamente abordados de manera transmisora y verbalista.
- Considerar que no hay un método único para trabajar esta etapa, siendo la perspectiva globalizadora la más adecuada para que los aprendizajes de los niños y niñas, sean significativos.

Una estimulación adecuada permite al niño conectar su aprendizaje con su experiencia cotidiana. Para adquirir, por ejemplo, las nociones espacio-temporales se pueden componer canciones con letras relacionadas con las estaciones del año, con las rutinas del horario, con la orientación espacial, en base al posicionamiento de objetos o compañeros, que permitan al niño tomar conciencia de estos parámetros mediante la vivencia corporal acompañada del estímulo musical, lo que potencia el componente afectivo que toda experiencia de aprendizaje debe tener en cuenta. Es cierto que en el establecimiento de prioridades en las materias de nivel inicial se deja en un segundo término el desarrollo de la corporalidad del niño así como el de la expresión artística, por entender que todo el tiempo que se dedique al desarrollo de sus habilidades y capacidades motrices y capacidades expresivas es tiempo que se está distrayendo a otros contenidos, a los que siempre se les ha dado mayor importancia. Es importante comprender que a través de la motricidad del niño, y de su capacidad artística se articulan el resto de los aprendizajes, contribuyendo a la formación integral de la personalidad.

El desarrollo armónico del ser humano requiere un uso equilibrado de sus distintas facultades, sin que ninguna de ellas llegue a anular las demás. Este equilibrio, que a veces resulta difícil para el niño, propenso fácilmente a emplear todo su tiempo en una actividad que les resulta gratificante, en detrimento de otras igualmente necesarias, debe ser estimulado y controlado por un adulto a cuyo cargo se encuentra.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1. General

Mejorar los resultados de aprendizaje de los niños/as de nivel inicial del Centro Infantil “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, mediante la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas que faciliten su desarrollo físico, psicológico, afectivo y emocional.

6.4.2. Específicos

- Sistematizar las estrategias metodológicas lúdicas que faciliten el desarrollo físico, psicológico, afectivo y emocional de los niños/as de nivel inicial del Centro de Educación Infantil “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.
- Estructurar la Guía de estrategias metodológicas lúdicas que faciliten el desarrollo físico, psicológico, afectivo y emocional de los niños/as de nivel inicial del Centro de Educación Infantil “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.
- Socializar la Guía de Estrategias Metodológicas para el desarrollo físico, psicológico, afectivo y emocional de los niños/as de nivel inicial del Centro de Educación Infantil “José María Velasco Ibarra”, con el personal de promotoras.

6.5. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

La propuesta que constituye el aporte fundamental de este trabajo de investigación, se cumplió en el Centro de Educación Infantil “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura.

6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La propuesta está orientada precisamente al desarrollo físico, psicológico, afectivo y emocional de los niños/as de nivel inicial, en el que se involucra la técnica del juego como el conjunto de actos planificados y organizados con el propósito de facilitar la construcción de conocimientos, manejar, organizar, estructurar y comprender la información, o lo que es lo mismo, poner en contacto las habilidades del pensamiento, aplicar cada vez mejor las habilidades intelectuales a los contenidos del aprendizaje.

Aprender es pensar; y enseñar es ayudar al niño/a, a pensar, mejorando diariamente las estrategias o habilidades de ese pensamiento.

La inteligencia es la capacidad y habilidad que permite al ser humano responder de mejor manera a las exigencias del mundo, para reflexionar, examinar, revisar, acumular datos, conocer significados, responder según la lógica y tomar decisiones rápidas y confusas. Es un proceso dinámico auto regulatorio que responde a la intervención ambiental externa, por lo tanto es modificable, un sistema abierto y como tal puede mejorar, a través de estrategias y técnicas adecuadas de enseñanza aprendizaje.

Las estrategias en este estudio, se diseñan como la secuencia de actividades estructuradas con la intención de que los niños/as construyan el conocimiento, mediando la intervención docente. Las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que la docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Guía Didáctica



Estrategias

Metodológicas

Lúdicas

Nivel Inicial



Presentación

El juego es inherente al ser humano, está presente a lo largo de su desarrollo evolutivo y su universalidad es el mejor indicativo para afirmar su función primordial en el crecimiento del individuo.

Aunque habitualmente está asociado a la infancia humana, hay que reconocer que se manifiesta de manera espontánea o dirigida a lo largo de toda la vida, incluso está presente en los ancianos.

Comúnmente el juego se identifica con la diversión, la satisfacción y el entretenimiento; pero su trascendencia va más allá de este simple punto de vista; pues, a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, se resuelven conflictos, se educa a los niños/as y jóvenes y sobre todo, se encuentra la posibilidad de incidir en múltiples facetas de su personalidad.

En el campo de la educación inicial, el juego constituye la puerta de entrada en el largo proceso de la formación integral de los niños/as, constituye el principal vínculo que une el entorno familiar con el social del niño/a, ayudándolo a adaptarse y encontrar su lugar en la escuela, con sus compañeros.

Es la estrategia de trabajo por excelencia, que el docente posee como recurso indispensable para vencer barreras de comunicación y adaptación, así como para establecer fuertes lazos con sus estudiantes, para afianzar su rol orientador del proceso de aprendizaje.

Utilización de la Guía Didáctica

La guía didáctica de estrategias metodológicas lúdicas, que se presenta a continuación, contribuirán de modo significativo a desarrollar habilidades, destrezas y potencialidades en los niños/as: En el campo del desarrollo psicomotriz, facilitará la coordinación motriz, equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación sensorial, coordinación visomotora y capacidad de imitación, entre otras destrezas.

En el ámbito cognitivo, estimula la atención, la memoria, imaginación, creatividad, discriminación entre la fantasía y la realidad, pensamiento científico, lógico matemático, rendimiento, comunicación y lenguaje, y el pensamiento abstracto.

El desarrollo social, a través de los juegos simbólicos, facilitan los procesos de comunicación y cooperación con su entorno familiar y social, conocimiento del mundo del adulto, preparación para nuevos retos de formación y desarrollo moral. Los juegos cooperativos, por otra parte, facilitan la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, así como también ayudan a fortalecer comportamientos prosociales.

En el aspecto del desarrollo emocional, el juego actúa para desarrollar la subjetividad y la satisfacción emocional del niño/a, controla la ansiedad, la expresión simbólica de la agresividad, facilita la resolución de conflictos y el establecimiento de patrones de identificación de la conducta sexual.

La guía didáctica no es una camisa de fuerza para el docente de nivel inicial, es una opción de uso y aplicación de estrategias y recursos que pueden modificarse a criterio del docente responsable del grupo.

Estrategias Metodológicas

Título de la Estrategia 1: Soy una mariposa, soy parte de la naturaleza.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Técnica: Representación

Objetivo: Interactuar con la naturaleza y su esencia vital, valorándola y aprendiendo a hacer uso responsable de sus recursos.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Destreza a desarrollar: Controla las emociones y logra el equilibrio de la personalidad como base para la armonía y el respeto a la naturaleza y la convivencia social.

Recursos



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Alas de mariposa construidas con alambre delgado para trabajo manual, papel celofán blanco o transparente, un metro de cinta dorada, pega, material luminiscente.
- Un reproductor de audio
- Una memoria de archivos digital
- (música instrumental o clásica: vals sobre las olas)

Proceso metodológico:

- La docente elaborará, con la colaboración de los padres de familia, el número de alas que corresponda al grupo de niños/as del aula de nivel inicial.
 - Preparará la música con un ritmo suave y marcado que facilite el movimiento corporal.
 - Los niños/as forman un círculo en el aula o a campo abierto
 - La docente ocupará el centro del círculo
 - Iniciará con la música movimientos de los brazos, dando al mismo tiempo pasos cortos hacia adelante, a los lados y atrás, simulando una mariposa.
 - Pedirá a los niños/as que la imiten siguiendo el movimiento del círculo
 - Dirigirá el movimiento del círculo: adelante, atrás, a la izquierda, a la derecha, media vuelta, giro completo, caminar moviendo al mismo tiempo los brazos a los que estarán sujetas las alitas de mariposa.
-
- La docente les hablará suavemente pidiéndoles escuchar la música y seguir su ritmo con el cuerpo y con los brazos y sentir la naturaleza.
 - Imaginar un jardín con hermosas flores hacia las que van las maripositas para mirarlas, olerlas, percibir el aire puro del jardín, etc.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Evaluación: Valora la naturaleza al tiempo que desarrolla la psicomotricidad, la expresión corporal y el control de las emociones con movimientos libres y suaves.

Recomendación: Si la actividad se realiza a campo abierto, no será necesario imaginar las flores, pero se deberá tener cuidado que los niños/as no sufran accidentes y que tampoco dañen el jardín.



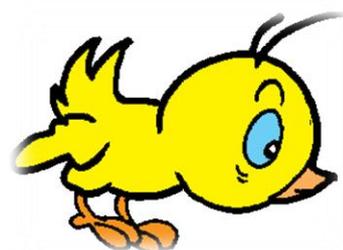
Título de la Estrategia 2: Puedo imitar

Técnica: Observación y escucha

Objetivo: Identificar ruidos, sonidos, ritmos propias del ambiente

Destreza a desarrollar: Agudiza el sentido auditivo y mejora la expresión oral

Fuente: <https://www.google.com.ec/>



Recursos

Campo abierto, espacio de naturaleza

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Proceso

- Organizar un corto paseo en el que se pueda observar y escuchar la naturaleza.
- Invitar a los niños/as a escuchar los sonidos tratando de identificarlos
- Haga preguntas tales como: ¿Qué están escuchando? ¿Qué será? ¿Cómo será? ¿Cómo suena? ¡Vamos a repetirlo!
- Permita que los niños y niñas expresen lo percibido y apoyen con comentarios pertinentes.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Elabore con ayuda de los padres u otros adultos una “Bolsa Sorpresa”, que contenga diferentes objetos sonoros como por ejemplo: maracas, sonajeros, cascabeles, pitos, campanas otros.

- Juegue con los niños y niñas a adivinar el sonido de los objetos, tocándolos y preguntando de cual se trata.
- Puede utilizar casetes o CDS con sonidos de animales, de la naturaleza de persona, objetos para que los identifiquen.
- Colóquese en diferentes lugares para producir un sonido e invite a los niños y niñas a que lo identifiquen y desde dónde sonó.
- Durante las actividades colectivas propicie en los niños y niñas el reconocimiento de sus propias voces, con los ojos cerrados pregunte ¿quién habló?



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Evaluación: Se valorará la participación del niño/a en las diferentes actividades realizadas, y el progreso de la percepción auditiva y oral.

Recomendación: Utilice videos, cds y otras opciones para diversificar la visualización y escucha de los sonidos de la naturaleza.

Título de la Estrategia 3: Brincando aprendo y soy feliz

Técnica: Juego

Objetivo: Desarrollar el disfrute de la actividad física



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Destreza a desarrollar: Desarrolla la interacción social y la tolerancia al contacto físico entre compañeros.

Recursos

Aula de clase con colchonetas o cojines apropiados para la edad de los niños/as. Alternativa, espacio abierto, césped.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Proceso

- La docente ubicará al grupo de niños/as en círculo, de tal modo que no interfieran las actividades a desarrollar entre ellos.
- Intentará llamar la atención del niño en frecuentes y cortos periodos de contacto físico: con que lo subas y bajes un par de veces es suficiente para empezar.
- Utiliza una gran variedad de vocalizaciones intentando que imite los sonidos que haces, que sean expresiones con monosílabos sencillos como "¡guau!", "¡arriba!", o "¡pum!"
- Sí protesta por tu contacto, continúa la actividad hablándole dulce y confiadamente: cuando comience a relajarse, empieza tranquilamente

a balancearlo hacia los lados, con cuidado de no hacerlo muy rápido para que no se asuste.



- Gradualmente aumenta el tiempo de la actividad.

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Cuando su confianza por el contacto físico aumente, por ejemplo podrías comenzar a elevarlo o balancearlo sólo una vez por sesión, aunque cada sesión puede ser repetida varias veces durante el día.

- Cuando notes que esté relajado, comienza a elevarlo o balancearlo dos veces por sesión, siguiendo estos pasos de aumento gradual cuando acepte el contacto físico.
- A continuación se intentará que los niños/as se tomen de las manos, en parejas.
- La docente conducirá los pequeños saltos, vueltas y cruces entre parejas, facilitando el contacto físico entre los niños/as.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Utilizará golpes con las manos, o con objetos sonoros para que los niños/as vayan adquiriendo noción de ritmo y precisión de movimientos.

Evaluación: Los niños/as coordinarán el movimiento corporal con el sonido, y

adquirirán la confianza suficiente para tomar contacto corporal entre compañeros.

Recomendación: Variar la actividad utilizando otro tipo de recursos.

Título de la Estrategia 4: Adquiero buenos modales

Técnica: Trabajo cooperativo

Objetivo: Colocar un trozo de papel en la papelera cuando se lo pida.

Destreza a desarrollar: Comprender lo que otra persona desea que se haga.

Recursos

Servilletas y un cubo de basura



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Proceso

- La docente preparará material de trabajo para enseñar a los niños/as a utilizar el cesto de basura en el aula y en cualquier ambiente en el que permanezca.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Se pedirá a los niños/as que digan cuándo las personas generan basura
- ¿Qué se hace con la basura?
- ¿Por qué la basura tiene un lugar específico para acumularla?
- ¿Cómo se deshace de la basura?
- ¿Quién lleva la basura de la casa y de la escuela?
- ¿La basura es peligrosa?
- Pídele a la familia que ayude con esta actividad después de cada comida.
- Cuando se acabe de comer, ayuda al niño a coger su servilleta y llevarla a la basura.
- Moldéalo para que la tire dentro del cubo (sin problemas) y vuelve a llevarlo a la mesa.
- Repite la actividad con cada una de las servilletas de los demás llevando sólo una cada vez.
- Pide y haz que cada miembro de la familia sujete sus servilletas para que el niño las vea y ellos le digan: 'por favor, tírala a la basura', a la vez que sonrían y que digan 'gracias' cuando el niño se la recoja.
- Enfatízales a los familiares para que le hagan comprender al niño que está haciendo algo por ellos.
- Lograr que el niño mire a la persona que le entrega la servilleta, dejándola suspendida hasta que lo mire aunque sea fugazmente.

- Entonces se le dirá "gracias", se le sonreirá o dará un pequeño abrazo o cuando el niño siga esta rutina tras cada comida, ve generalizando sus "labores domésticas" haciendo que tire cosas de las que te desprendes durante el día.



Evaluación: Se evaluará la práctica de valores de cooperación y adquisición de buenos hábitos en la escuela, en el hogar y cualquier entorno en el que se desenvuelva.

Recomendación: Las peticiones deben ser claras, y hay que estar seguro de que él sabe dónde está el cubo de basura o la papelera.

Título de la Estrategia 5: Adivina ¿quién es?



Técnica: Interpretación

Objetivo: Mejorar la capacidad de concentración, memoria audita e incremento de vocabulario.

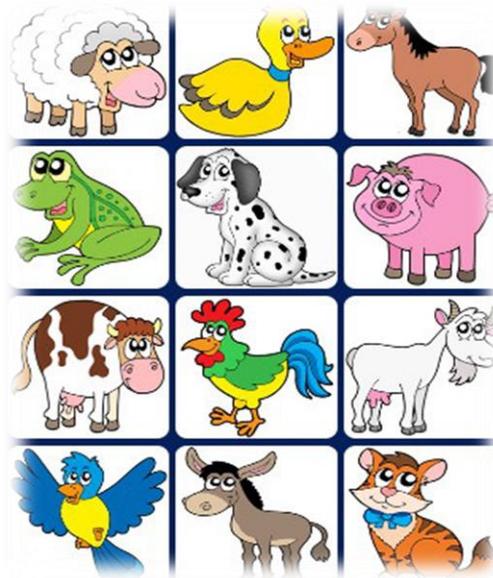
Destreza a desarrollar: Aprende a utilizar la memoria auditiva, la capacidad de concentración e incremento de vocabulario, en las actividades escolares.

Recursos

Instrumentos y objetos sonoros

Proceso

- La docente preparará con anticipación los objetos e instrumentos que pueden ser utilizados a lo largo de la actividad para facilitar la identificación de sonidos y voces.
- Repartirá los instrumentos y objetos entre los niños/as
- Les explicará a los niños/as que se trabajará en la capacidad de escuchar, identificar y diferenciar los sonidos de los objetos e instrumentos para desarrollar la memoria auditiva.
- Practicarán haciendo sonar los instrumentos y objetos, de uno a la vez diciendo: ¿Qué es ésta? ¿Qué es éste?



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Para aumentar progresivamente la dificultad de la actividad se continuará haciendo lo siguiente:



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Juegue con los niños y niñas “Adivina adivinador, quién reconoce mi voz”. Se van tocando los objetos e instrumentos y ellos/as deben ir adivinando por el sonido de cuál se trata.

- Durante las actividades colectivas propicie el reconocimiento de sus propias voces. Con los ojos cerrados, ir hablando de uno en uno y preguntar:

- ¿Quién habló?
- Al ritmo de un tambor deje que los niños y niñas respondan rítmicamente con los pies, haciendo clac con los dedos, con la lengua o dándose con las palmas de las manos en los muslos. Permita que los niños y niñas creen sus propios esquemas rítmicos y canciones.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Evaluación: Identifican los sonidos, las voces y son capaces de identificarlos con los ojos cerrados, mientras asumen la práctica del respeto por los demás al esperar el turno de intervención.

Recomendación: Procure que todos los niños/as intervengan en un orden lógico y que ninguno se quede sin participar en la actividad ejecutada.

Título de la Estrategia 6: El juego del reloj



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Recursos

Un reloj bastante sonoro

Proceso

- Se introducirá el tema del transcurso del tiempo, el día y la noche con sus respectivas horas
- Se pedirá absoluto a los niños/as para que puedan escuchar el sonido del reloj.
- La docente utilizará un reloj cuyo sonido sea claramente perceptible
- Pida a los niños/as que acompañen el sonido del tic – tac del reloj palmeando las manos

Técnica: Observación y escucha

Objetivo: Conocer el valor del tiempo y el uso e interpretación del movimiento del reloj

Destreza a desarrollar: Reconoce el transcurso del tiempo, segundos, minutos, horas y aprende a leer el reloj.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Se les recuerda que mientras tiene cuerda, un reloj nunca se deja de escuchar



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- El docente no realiza el palmoteo sino para iniciar la actividad, para así dejar que lo intenten por sí solos y experimenten el pulso
- Una vez que dominan el pulso del sonido de los segundos, se explicará el avance de los minutos y de las horas.

- Se varía la actividad utilizando una melodía libre improvisada con un instrumento o tarareada por la docente, Ejemplo:

Mis Deditos

Este dedo es el papá,
 este otro es la mamá,
 el más grande es el hermano
 con la nena de la mano
 Y el chiquito va detrás
 todos salen a pasear.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Jugando Con Las Manos

Con estas manitos que yo tengo aquí
con mis amiguitos vamos a jugar
Arriba, abajo, arriba, abajo
a un lado, a un lado al otro costado
Y ahora las muevo llevando el
compás
me tapo la cara, te la vuelvo a ver
Me pongo el sombrero y saludo
después.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Cuando Tengas Ganas De...

Cuando tengas ganas de...
Cuando tengas muchas ganas de aplaudir (palmas)
(bis)
no te quedes con las ganas (bis),
De aplaudir.



Cuando tengas muchas ganas de cantar (la, la,
la) (bis)

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

no te quedes con las ganas (bis),
De cantar.

Cuando tengas muchas ganas de zapatear (zapateo) (bis)
no te quedes con las ganas (bis),
De zapatear.



Cuando tengas muchas ganas de soplar
(silban) (bis)
no te quedes con las ganas (bis),
De soplar.

Cuando tengas muchas ganas de rezar
(juntas sus manitos delante del pecho) (bis)
no te quedes con las ganas (bis),

Fuente: <https://www.google.com.ec/> De rezar.

Evaluación: El uso del reloj es un saber que manejará el niño/a de modo progresivo. Bastará con que conozcan el sonido del tic tac como el transcurso de los segundos y minutos.

Recomendación: Puede enriquecerlo incluyendo instrumentos de percusión: panderetas, palitos, triángulos, etc.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Título de la Estrategia 7: Aprendiendo los nombres

Técnica: socialización

Objetivo: Mejorar las relaciones interpersonales y facilitar la interacción en el grupo de niños/as, demostrando a la vez aptitudes artísticas e interpretativas.

Destreza a desarrollar: Desarrolla la capacidad para relacionarse con sus compañeros y adquiere progresiva habilidad para intervenir en público.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Recursos

Ambiente de aula

Proceso

- La actividad es apropiada cuando ha transcurrido cierto tiempo de permanencia en el Centro Educativo

y ya los niños/as manifiestan interés por conocerse.

- Al mismo tiempo, la docente mantiene una cierta relación de confianza con los niños/as como lograr una participación activa y espontánea.
- Se invita a los niños/as a formar un círculo
- Se les pide que digan su nombre
- El adulto parado frente al grupo comienza a contar cantando: 1-2-3 ¿Cómo te llamas tú?...Si me lo dices lo sabré!



Fuente: <https://www.google.com.ec/>



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Mientras canta, el adulto empieza a marcar el pulso dando palmadas sobre las manos extendidas de los niños/as
- Primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda
- Se detendrá frente al que le corresponda el último compás para que diga su nombre.

- Se intercalará el juego, preguntando de vez en cuando a los niños/as, ¿cómo se llama la niña?... ¿cómo se llama el niño?... ¿Cómo me llamo yo?
- Se continuará realizando el juego por algunos minutos



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Evaluación: Se evaluará el progreso en el proceso de desarrollo psicosocial que permita a los niños/as presentarse con libertad y espontáneamente.

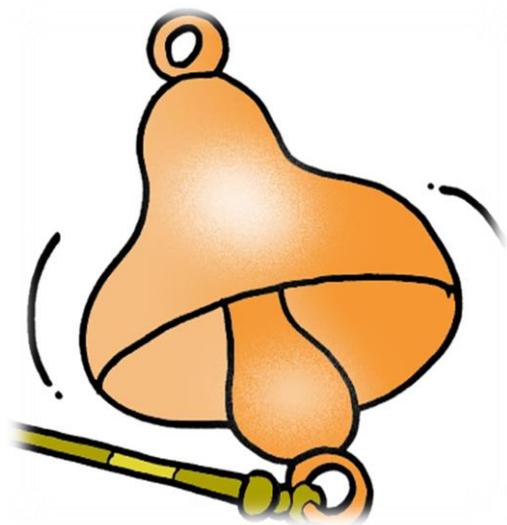
Recomendación: Se aplicará esta estrategia para facilitar el reconocimiento entre compañeros y la socialización del grupo. Es recomendable esta estrategia para lograr que se reconozcan entre todos los compañeros y evitar la utilización inapropiada de sus nombres.

Título de la Estrategia 8: El juego de las campanas

Técnica: Trabajo de grupos

Objetivo: Desarrollar la motricidad gruesa y fina utilizando el sonido como elemento complementario motivador y de sincronización.

Destreza a desarrollar: Incrementa la motricidad gruesa y fina



Recursos:

- Una campana grande
- Una campana pequeña

Proceso

- Se organizará a los niños/as en media luna, a campo abierto
- Utilizando una campana grande y otra pequeña, la docente produce

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

sonidos con una y otra indistintamente

- Con algunos segundos de pausa entre sonidos
- Los niños/as deben estar atentos para que cuando escuchen el sonido grave, se agachen y cuando escuchen el sonido agudo, se pongan de pie.
- Cuando han adquirido la coordinación del movimiento del cuerpo con el sonido, se avanzará con la actividad
- Los niños/as caminarán cuando escuchen la campana gruesa y se detendrán cuando escuchen la delgada.
- Levantarán los brazos cuando escuchen la campana gruesa y los bajarán cuando escuchen la delgada.
- Para variar esta actividad se puede entregar una hoja de papel y crayones a cada niño/a



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Los niños expresarán libremente con la figura o la forma que deseen, sus sentimientos cuando escuchen el sonido de la campana gruesa y cuando escuchen a la campana delgada. Rayas, puntos, círculos, etc.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

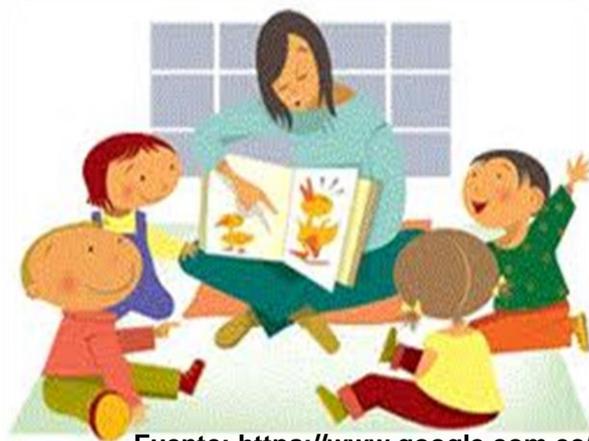
Evaluación: Coordina adecuadamente los movimientos de los brazos y de los pies, diferenciando los sonidos agudo y grueso.

Recomendación: Se puede utilizar otro tipo de instrumentos u objetos sonoros, variando la actividad del movimiento corporal.

Título de la Estrategia 9: Cuenta cuentos cortos

Técnica: Relajación

Objetivo: Desarrollar la capacidad de concentración y comprensión de textos cortos mediante la utilización de música de ambiente.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Destreza a desarrollar: Iniciar con la noción de comprensión de textos leídos o ilustrados apoyándose en la música como medio que faciliten la concentración de los niños/as.

Recursos

Libro de cuentos cortos

Proceso

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- Se ubica a los niños/as en el rincón del hogar, sentados en alfombras o sobre cojines ubicados en el piso.
- La docente selecciona un cuento o una historieta cortita, de acuerdo con la edad del grupo de niños/as de la audiencia
- Ser coloca música de ambiente, instrumental y suave
- La docente se coloca en cualquier lugar del salón desde donde pueda ser escuchada y observada por todos los niños/as
- Se da lectura al texto seleccionado
- Puede ayudar a la lectura la utilización de marionetas para interpretar las diferentes voces de los personajes.
- Al finalizar la lectura se pide a los niños/as que relaten lo que comprendieron
- La docente busca la intervención de varios niños para aportar al relato grupal de la historia leída.
- Se analiza el rol que cumple cada personaje



Fuente: <https://www.google.com.ec/>



- Las enseñanzas que proporciona la historia.
- Los problemas o situaciones negativas.
- Una reflexión que surja de la historia comprendida por los niños/as

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Evaluación: Las actividades de comprensión de textos, permiten ser entendidas y comprendidas cuando de por medio existe la motivación musical de fondo y soporte para mantener la atención y si esto se logra midiendo el nivel de comprensión como noción de lectura para avanzar hacia estadios superiores de aprendizaje.

Recomendación: Intercalar las estrategias implementadas en la propuesta, para el tratamiento de distintos temas a tratar en el nivel inicial.



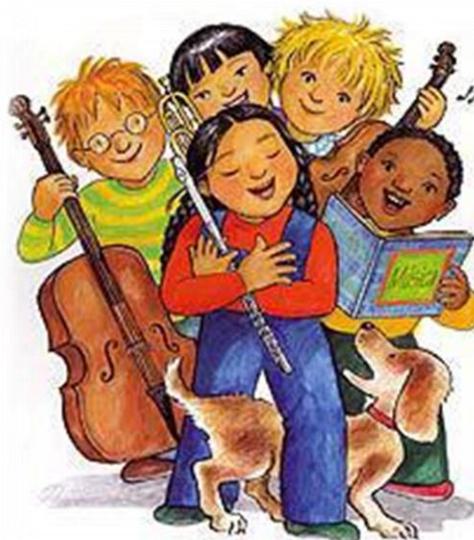
Título de la Estrategia 10: La Hora Social

Técnica: Trabajo en equipo

Objetivo: Fomentar la práctica del arte escénico y el desarrollo de habilidades de expresión artística y estética.

Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Destreza a desarrollar: Es capaz de expresarse libre y espontáneamente en público y demuestra habilidades personales.



Recursos:

Vestuarios de libre selección para los niños/as

Para el efecto se contará con el apoyo de los padres de familia **Fuente:** <https://www.google.com.ec/>

Caramelos y confites para todos los presentes

Proceso

- La docente contará con los padres de familia para conocer las habilidades individuales de los niños/as, sin importar el tipo de habilidad que demuestren, todas y cada una de ellas deberán ser valoradas apropiadamente, tanto por la maestra cuando por los niños/as a quienes la docente estimulará para elogiar a cada niño/a cuando ejecute o cumpla con su participación en la hora social.
- La actividad se preparará con anticipación, de modo que los padres puedan ayudar a preparar a su hijo/a en la actividad que realice ante el grupo, en el día señalado para la hora social.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

- No se permitirá acompañamientos de artistas o similares que puedan colocar en ventaja a unos niños/as de otros.
- La actividad es única y exclusivamente del niño/a que concurre al Centro.
- Si requiere acompañamiento musical, se dispondrá del archivo digital para reproducirlo en el momento de la actuación.

- Llegado el día de la hora social, los niños/as tomarán sus lugares en la sala social del rincón del hogar y la docente dirigirá el programa.
- Cada niño/a demostrará su habilidad: contar cuento, un chiste, cantar, bailar, hacer una gracia, es decir, cualquier actividad que facilite su presentación en público de manera espontánea y libre.
- Los niños/as que presencian el programa aplaudirán por igual a todos los participantes.
- Al finalizar la presentación, el niño/a recibirá un premio (caramelos y confites) además del aplauso de sus compañeros y la felicitación de la maestra.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

Evaluación: Pierde el temor de expresarse libre y espontáneamente en el grupo de sus iguales y con la docente, mejorando la capacidad de expresión verbal y artística.

Recomendación: Se sugiere la evaluación máxima para todos los niños/as pues este hecho estimulará mejorar progresivamente el área cognitiva y psico social.



Fuente: <https://www.google.com.ec/>

6.7. IMPACTOS

6.7.1. Impacto Sociológico

Las docentes de nivel inicial desempeñan un rol vital en el desarrollo de los niño/as; con la ejecución efectiva del presente estudio, ya que será fundamental que los niño/as aprendan y experimenten el conocimiento motivados por el juego didáctico durante sus primeros años de educación pues ello puede incidir sobre el desarrollo personal en el contexto social que puede apuntalar su éxito personal a futuro.

6.7.2. Impacto Psicológico

Se aspira alcanzar un impacto psicológico significativo a través del presente estudio, puesto que, a través del trabajo de aula, las docentes de nivel inicial estarán en condiciones de potenciar la capacidad de socialización, autoafirmación, integración al grupo, autoestima y motivación, que los preparará para enfrentar situaciones cotidianas con autonomía, sin temores y con seguridad.

6.7.3. Impacto Pedagógico

Este es sin duda el impacto mejor logrado por la aplicación de las estrategias que se incorporan en la guía didáctica, los niño/as aprenden escuchando, jugando y esta motivación implementada para el desarrollo del conocimiento, permite no solo como en el presente caso aprender jugando, sino también aprender todos los ámbitos del conocimiento, pues la aplicación de lo sensorial y corporal hacen que conozcan su entorno mediante todos sus sentidos y avancen a otros niveles del conocimiento con mayor facilidad, que es finalmente el objetivo que persigue la educación.

6.8. Difusión

La Guía Didáctica de Estrategias Metodológicas Lúdicas para mejorar el proceso de aprendizaje, en los ámbitos físico, psicológico, afectivo y emocional, de los niños/as de nivel inicial, fue socializada en las autoridades y personal docente del Centro de Educación Infantil “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.

Bibliografía

- ANTUNES, C. (2006). Juegos para estimular las inteligencias. Madrid: Narcea.
- ARANDA, R. E. (2009). Atención temprana en educación infantil. Madrid: Wolters Kluwer.
- ARANGO, M. T., INFANTE DE OSPINA, M., & LÓPEZ DE BERNAL, E. (2011). Enciclopedia de Estimulación Temprana, Tono III. Buenos Aires: Gamma.
- BIXIO, C. (2008). Enseñar a aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza aprendizaje. Rosario: Homo Sapiens.
- BOLAÑOS, C. (2010). Aprendiendo a estimular al niño. México: Limusa.
- BRITES DE LA VILA, G., & MULLER, M. (2006). Manual para la Estimulación Temprana. Buenos Aires: Bonum.
- BULAND, R. (2006). Hacia los fundamentos de una investigación d juego: definiciones, sistematización, metodología. Buenos Aires: Planeta.
- BUNGE, M., citado en (Brites de la Vila & Muller, 2006)
- CALMELS, D. (2000). Expresión lúdico creativa. Montevideo: Nordan.
- CLARKE, J., & DAWSON, C. (2009). Atención temprana y problemas de intervención específica. Buenos Aires: Eufuturo.
- COLLINS, J. (2009). La salud del bebé y del niño. Madrid: Blume.
- COTTLE, T. (2010). Descubriéndose a sí mismo a través del juego, del libro Los años Postrgados de Piaget, J. y otros. Barcelona: Educador.
- DEL CASTILLO FERNÁNDEZ, I. (2008). Juego Infantil, Inteligencias Múltiples, Creatividad. Santiago: Libre.
- DÍAZ, C. (2011). La creatividad en la Expresión Plástica. Madrid: Narcea.
- DINAMEP. (2005). Estimulación para el desarrollo de las inteligencias múltiples Edit. MEC, Quito.
- DURIVAGE, J. (2008). Educación y Psicomotricidad. México: Atlantis.

FLORY DE MARIA (2012), en el Resumen de la Teoría Sociocultural de Vigotsky.

GARCÍA MADRUGA, J., & PARDO DE LEÓN, P. (2007). Psicología Evolutiva, Tomo II. Madrid: Universidad Nacional de Educación.

GARDNER, H. (1993). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Buenos Aires: Paidós.

GLANZER, M. (2000). El juego de la niñez. Santiago: Iquique.

HINOJAL, A. (2008). Enseñanza y sociedad. Madrid: Siglo XXI.

HUIZINGA, J. (2006). Homo Ludens. Madrid: Alianza.

IBÁÑEZ LÓPEZ, P., & MUDARRA SÁNCHEZ, J. M. (2014). Atención Temprana. Diagnóstico e intervención psicopedagógica. Madrid: UNED.

IBARZABAL, E. (2005). Piensa bien y acertarás. Madrid: Diaz de Santos.

JIMÉNEZ VÉLEZ, C. A. (2007). La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

MICHELET, A. (2006). El maestro y el juego. Perspectivas V XVL N°1, 117-126.

MILES, A. (2009). La infancia y su desarrollo. New York: Thompson.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CULTURA. (2009). La Evaluación Psicopedagógica. Modelo, Orientaciones e Instrumentos. México: Centro de Publicaciones Técnicas.

POSADA, R., GÓMEZ, R., & RAMÍREZ, S. (2007). El niño sano. Bogotá: Panamericana.

RIBES ANTUÑA, M. D. (2006). Educación Infantil. Sevilla: MAD S.L.

RIVIERE, A. (2010). Autismo. Trotta.

SANTAMARÍA, (2007)

SARLÉ, P. (2008). Enseñar en clave de juego: Enlazando juegos y contenidos. Buenos Aires: Novedades Educativas.

SCHEINES, G. (2008). Juegos inocentes, juegos terribles. Buenos Aires: Eudeba.

SIERRA, A. (2008). La afectividad. Eslabón perdido de la educación. Navarra: Universidad de la Sabana.

STEIN, L. (2009). Estimulación Temprana. Guía de actividades para niños de hasta 2 años. Barcelona: Lea.

TRIGO, E. (2009). Creatividad y motricidad. Barcelona: Inde.

VÁSQUEZ VALERIO, (2007)

Linkografía

_____ <http://letras->

[uruguay.espaciolatino.com/aaa/garcia_santos_zoila_libertad/teorias_de_la_educacion.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/garcia_santos_zoila_libertad/teorias_de_la_educacion.htm). (s.f.). *Teorías de la Educación Inicial*.

_____ <http://www.google.com.ec/search?hl=es&source=hp&q=fundamentos+pedag%>, recuperado el 5 de agosto 2013.

_____ www.psicopedagogia.com/, recuperado el 7 de agosto 2013, recuperado el 21 de agosto 2013.

_____ <http://www.ucm.es/info/nomadas/14/ajcamejo.pdf>, recuperado el 14 de agosto 2013.

_____ <http://constructivismos.blogspot.com/>, recuperado el 24 de agosto 2013.

_____ <http://www.google.com.ec/search?hl=es&source=hp&q=fundamentos+pedag%>, recuperado el 2 de agosto 2013

_____ <http://salaamarilla2009.blogspot.com/search/label/Matem%C3%A1ticas>, recuperado el 16 de agosto 2013.

_____ <http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/>,

Estimulación y Desarrollo. (S/f de 2008). Obtenido de Estimulación y Desarrollo [blogspot web site: http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/](http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/)

Estimulación y Desarrollo. (S/f de 2008). Obtenido de Estimulación y Desarrollo [blogspot web site: http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/](http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/)

GARCÉS, L. (S/f de 2012). *En cuentos. Cuentos Infantiles, Recursos Educativos y Salud*. Recuperado el 3 de Septiembre de 2013, de En cuentos Web site: <http://www.encuentos.com/>

Estimulación y Desarrollo. (S/f de 2008). Obtenido de Estimulación y Desarrollo [blogspot web site:](http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/)
<http://estimacionydesarrollo.blogspot.com/>

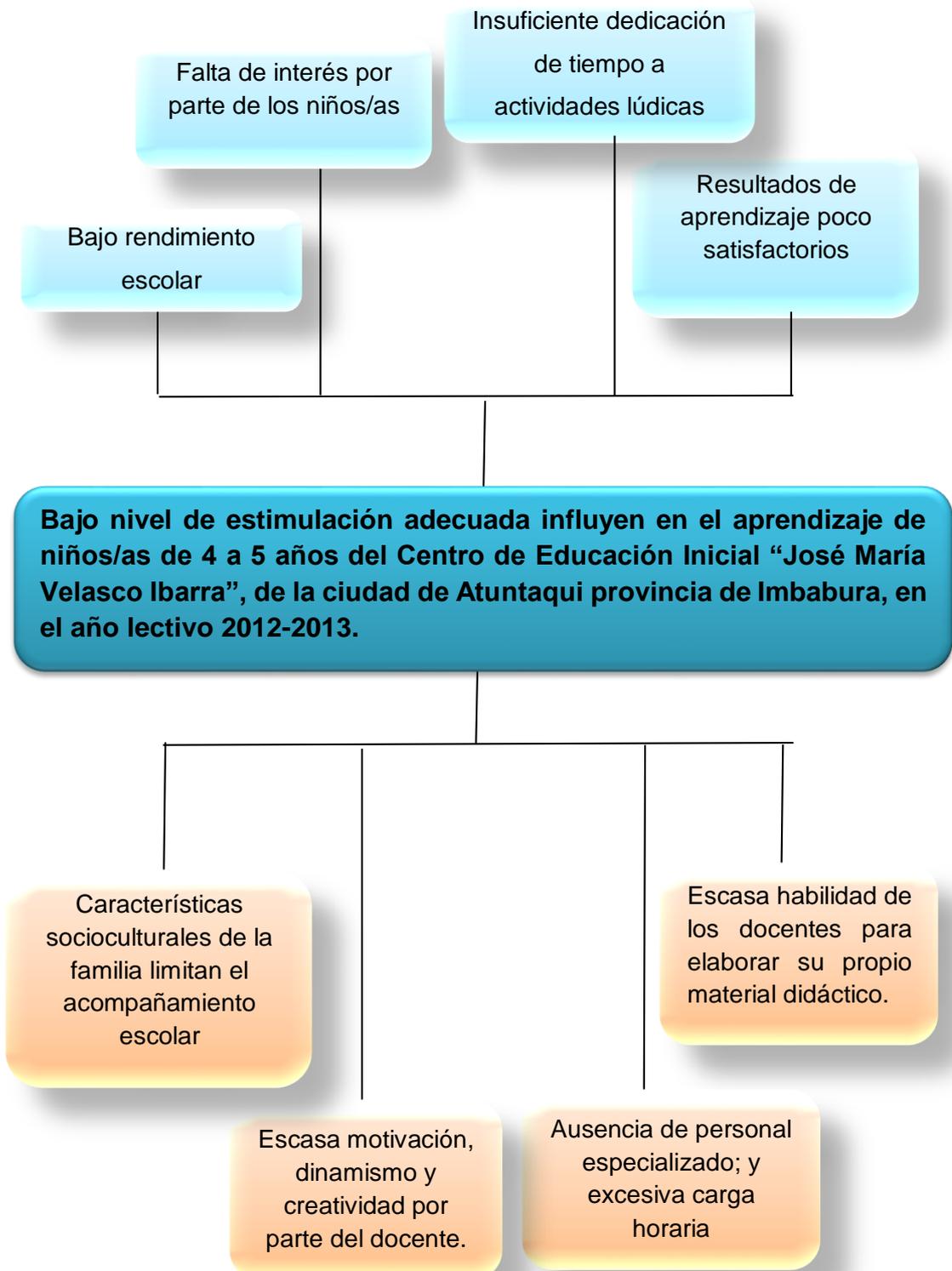
OÑORO MARTINEZ, Roberto Carlos, (2008) Facultades de la Educación Infantil, [www.eumed.net/..](http://www.eumed.net/) recuperado el 29 de julio 2013.

ANEXOS

ANEXOS

Anexo 1

Árbol de problemas



Anexo 2

Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
¿Cómo influye la estimulación adecuada en el aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2012-2013?	Determinar la influencia de la estimulación adecuada, en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años, del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”, de la ciudad de Atuntaqui, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2012-2013.
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Pregunta Directriz 1: ¿Cómo influye la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”?	Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”
Pregunta Directriz 2: ¿Cómo elaborar una propuesta que permita aplicar la estimulación adecuada que contribuya a mejorar los resultados del proceso de enseñanza aprendizaje?	Elaborar una guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas que contribuyan a mejorar los resultados del proceso de enseñanza-aprendizaje.
Pregunta Directriz 3: ¿Socializar la guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas entre los padres de familia y docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante, permitirá solucionar el problema identificado?	Socializar la guía de estimulación adecuada con estrategias lúdicas entre los padres de familia y docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui, cantón Antonio Ante.

Anexo 3

Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Toda aquella actividad de contacto o juego con un bebe o niño que propicie, fortalezca y desarrolle adecuada y oportunamente sus potenciales humanos, en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas.	Estimulación adecuada.	Motivación Participación Estimulación	Estrategias lúdicas Juegos didácticos Socialización Recursos y material didáctico Ambientes de Aprendizaje Estrategias de apoyo de padres de familia
Proceso secuencial mediante el que la educación incide positivamente, en la formación y transformación física, psicológica y social del niño/a.	Aprendizaje	Psicomotricidad Psicosocial Afectivo Emocional	Participa en actividades grupales Interactúa con los demás niños/as Cumple reglas y es receptivo Desarrolla habilidades motrices Esquema corporal Autoestima Autoconfianza Autonomía Control de las emociones Pensamiento lógico Pensamiento reflexivo Pensamiento creativo Practica valores

Anexo 4

Encuesta a padres de familia

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DOCENCIA EN PARVULARIA

Encuesta dirigida a los padres de familia del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.

Objetivo: Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra”

INSTRUCCIONES

Gracias por responder la siguiente encuesta con honestidad. La información que proporcione será tratada con absoluta confidencialidad y será utilizada para los fines exclusivos de la presente investigación. Señale con una X la alternativa que mejor se ajuste a su criterio personal.

CUESTIONARIO

1. ¿Su hijo disfruta jugando y construyendo con diversos materiales?

Mucho	Poco	Nada

2. ¿Existen materiales didácticos en el aula de su hijo/a?

Si	No	Desconoce

3. ¿Ha contribuido en el refuerzo de actividades de aprendizaje escolar de su hijo en el hogar?

Siempre	A veces	Nunca

4. ¿El aula de nivel inicial dispone de ambientes de aprendizaje?

Si	No	Desconozco

5. ¿Acostumbra incorporar a su hijo en actividades rutinarias del hogar, buscando su participación y aprendizajes permanentes?

Mucho	poco	nada

6. ¿Su hijo suele compartir actividades, tareas y cualquier otra actividad con sus compañeros?

Mucho	poco	nada

7. ¿Su hijo realiza actividades físicas que le permitan mejorar la coordinación de sus movimientos corporales?

Siempre	A veces	Nunca

8. ¿Su hijo suele bailar o jugar de manera espontánea?

Siempre	A veces	Nunca

9. ¿Considera que se hijo/a ha mejorado en su capacidad para relacionarse con otras personas?

Mucho	poco	nada

10. ¿Considera importante la implementación de una guía didáctica utilizando juegos para mejorar el aprendizaje de su hijo?

Muy importante	Poco Importante	Nada importante

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5

Entrevista a autoridades y docentes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DOCENCIA EN PARVULARIA**

Entrevista dirigida a autoridades y docentes del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.

Objetivo: Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.

GUÍA DE ENTREVISTA

1. ¿Trabaja con estrategias de atención adecuada en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as de 4 a 5 años de edad?
2. ¿Qué estrategias utiliza usted para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños/as?
3. ¿Utiliza ambientes de aprendizaje en el aula de nivel inicial con los niños/as de 4 a 5 años de edad?
4. ¿Dispone usted de recursos didácticos que complementen las estrategias de estimulación adecuada?
5. ¿Cree usted que la estimulación adecuada puede contribuir al desarrollo cognitivo en los aspectos emocional, afectivo, social y biológico de los niños/as de nivel inicial?
6. ¿Incorpora a los padres de familia en el refuerzo de estrategias de estimulación adecuada para el desarrollo de aprendizajes con los niños/as de nivel inicial?

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6

Ficha de Observación

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DOCENCIA EN PARVULARIA

Indicadores de Desarrollo del Aprendizaje

Objetivo: Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “José María Velasco Ibarra” de la ciudad de Atuntaqui.

Escala de Valoración:

EXCELENTE	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	INSATISFACTORIO
5	4	3	2	1

ITEM	INDICADORES DE VOCABULARIO Y LENGUAJE	VALORACIÓN
1	Participa en las actividades de aula con entusiasmo	
2	Interactúa con los demás niños/as del grupo	
3	Se muestra receptivo y cumple reglas	
4	Evidencia un desarrollo psicomotriz adecuado a la edad	
5	Aporta elementos de su experiencia en el grupo	
6	Reconoce su entorno inmediato	
7	Identifica tamaños y formas de figuras	
8	Realiza operaciones matemáticas no convencionales	
9	Reconoce y valora la naturaleza	

OBSERVACIONES:

.....

Anexo 7

Fotografías

Socialización de Guía Estrategias metodológicas lúdicas



Autora: Játiva Caicedo Lucrecia



Autora: Játiva Caicedo Lucrecia



Autora: Játiva Caicedo Lucrecia



Autora: Játiva Caicedo Lucrecia

Anexo 8

Certificaciones:

CENTRO DE EDUCACION INICIAL "JOSE MARÍA VELAZCO IBARRA"
DIRECCION: Juan de Velazco y Eugenio Espejo
Fono: 062 908417
ATUNTAQUI – ECUADOR

Atuntaquí, 27 de mayo del 2014

CERTIFICADO DE SOCIALIZACIÓN DE ENCUESTA

A petición verbal de la Sra. Lucrecia Alexandra Játiva Caicedo con CC# 1002840880, la suscrita directora del Centro de Educación Inicial "José María Velasco Ibarra" de la ciudad de Atuntaquí:

CERTIFICA

QUE: La Sra. antes mencionada ha Socializado la PROPUESTA alternativa de Trabajo de Grado previo a la obtención de su Título, la cual fue dirigida a los Padres de Familia de nuestro Centro Educativo realizada en nuestra Institución el 27 de mayo del presente.

QUE: La propuesta socializada fue atendida y aceptada en todos sus puntos de vista planteando nuevos argumentos un juicio crítico con respecto a la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años.

Es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente para los fines pertinentes.

Atentamente:


Lcda. Iralda Flores
DIRECTORA



CENTRO DE EDUCACION INICIAL "JOSE MARÍA VELAZCO IBARRA"
DIRECCION: Juan de Velazco y Eugenio Espejo
Fono: 062 908417
ATUNTAQUI - ECUADOR

Atuntaqui, 10 de diciembre del 2013

CERTIFICADO DE APLICACIÓN DE ENCUESTA

A petición verbal de la Sra. Lucrecia Alexandra Játiva Caicedo con CC# 1002840880, la suscrita directora del Centro de Educación Inicial "José María Velasco Ibarra" de la ciudad de Atuntaqui:

CERTIFICA

QUE: La Sra. antes mencionada ha aplicado la ENCUESTA dirigida a los Padres de Familia de nuestro Centro Educativo realizada en nuestra Institución el 10 de diciembre del presente, con el objetivo de Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años.

Es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente para los fines pertinentes.

Atentamente:


Lcda. Iralda Flores

DIRECTORA



CENTRO DE EDUCACION INICIAL "JOSE MARÍA VELAZCO IBARRA"
DIRECCION: Juan de Velazco y Eugenio Espejo
Fono: 062 908417
ATUNTAQUI - ECUADOR

Atuntaqui, 10 de diciembre del 2013

Sra.

Lucrecia Alexandra Játiva Caicedo

Presente:

De mi consideración:

Luego de expresarle un atento saludo, paso a informarle que su solicitud de aplicar la Encuesta a los Padres de Familia de nuestro Centro Educativo es **AUTORIZADA** y además debidamente sustentada por todo el personal docente y administrativo; ya que de esta manera, nos permitirá Diagnosticar la influencia de la estimulación adecuada en el desarrollo del aprendizaje de niños/as de 4 a 5 años.

Es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente para los fines pertinentes.

Atentamente:


Lcda. Iralda Flores
DIRECTORA



Centro de Educación Básica y Unidad Artesanal Fiscal Mixto
"María Angélica Idrobo"
Ibarra - Ecuador

Ibarra, 14 de noviembre del 2014

CERTIFICADO DE RECONOCIMIENTO

A petición verbal de la interesada Srta. Játiva Caicedo Lucrecia Alexandra con CC. # 1002840880 egresada de la Universidad Técnica del Norte, la suscrita Dra. Tapia Campaña Elsa Elvira docente de esta institución en el área de Lengua y Literatura:

CERTIFICA

QUE: Se ha procedido a la revisión del Trabajo de Grado previo a la obtención de Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia con el tema: "LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA" DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013." de la señorita antes mencionada.

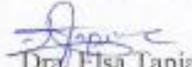
QUE: No se encontraron **errores ortográficos, gramaticales ni de concordancia** en el Trabajo de Grado revisado.

Es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente como creyere conveniente.

Atentamente:


MSc. Rita Garcia
DIRECTORA (E)


IBARRA


Dra. Elsa Tapia
CC. EE. esp.: LENGUA Y LIT.


MSc. Hermelinda Espinosa
SECRETARIA DEL PLANTEL

Dirección: Cristóbal Colón 1-48 y Juan Montalvo

Teléfono: (06)2953515

E-mail: ufamai-2012@hotmail.com

Centro de Educación Básica y Unidad Artesanal Fiscal Mixto
"María Angélica Idrobo"
Ibarra - Ecuador

Ibarra, 14 de noviembre del 2014

CERTIFICADO DE RECONOCIMIENTO

A petición verbal de la interesada Srta. Játiva Caicedo Lucrecia Alexandra con CC. # 1002840880 egresada de la Universidad Técnica del Norte, la suscrita Dra. Núñez Almeida Consuelo de las Mercedes docente de esta institución en el área de Inglés:

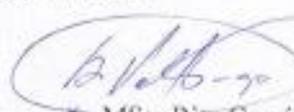
CERTIFICA

QUE: Se ha procedido a la revisión del ABSTRACT del Trabajo de Grado previo a la obtención de Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia con el tema: "LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA" DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013." de la señorita antes mencionada.

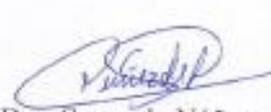
QUE: No se encontraron errores ortográficos, gramaticales ni de concordancia en el texto revisado.

Es todo cuanto puedo manifestar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente como creyere conveniente.

Atentamente:


MSc. Rita García
DIRECTORA (E)




Dra. Consuelo Núñez
CC. EE. esp.: INGLES


MSc. Hermelinda Espinosa
SECRETARIA DEL PLANTEL

Dirección: Cristóbal Colón 1-48 y Juan Montalvo

Teléfono: (06)2953515

E-mail: ufamai-2012@hotmail.com

INDICE DE TABLAS

Tabla 1	Su hijo/a disfruta jugando y construyendo	64
Tabla 2	Existen materiales didácticos en el aula.....	65
Tabla 3	Contribuye en el refuerzo de actividades de aprendizaje	66
Tabla 4	El aula dispone de ambientes de aprendizaje	67
Tabla 5	Incorpora a su hijo en actividades del hogar.	68
Tabla 6	Su hijo/a comparte actividades con sus compañeros.....	69
Tabla 7	Su hijo/a realiza actividades físicas	70
Tabla 8	Su hijo/a baila o juega de manera espontanea	71
Tabla 9	Su hijo/a ha mejorado su capacidad para relacionarse	72
Tabla 10	Es importante implementar una guía didáctica.....	73
Tabla 11	Participa en las actividades de aula con entusiasmo	74
Tabla 12	Interactúa con los demás niños/as del grupo	75
Tabla 13	Evidencia un desarrollo psicomotriz adecuado a su edad	76
Tabla 14	Aporta elementos de su experiencia en el grupo.....	77
Tabla 15	Reconoce su entorno inmediato.....	78
Tabla 16	Identifica tamaños y formas de figuras	79
Tabla 17	Realiza operaciones matemáticas no convencionales	80
Tabla 18	Reconoce y valora la naturaleza	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Su hijo/a disfruta jugando y construyendo	64
Gráfico 2	Existen materiales didácticos en el aula	65
Gráfico 3	Contribuye en el refuerzo de actividades	66
Gráfico 4	El aula dispone de ambientes de aprendizaje.....	67
Gráfico 5	Incorpora a su hijo/a en actividades del hogar	68
Gráfico 6	Su hijo/a comparte actividades con sus compañeros	69
Gráfico 7	Su hijo/a realiza actividades físicas	70
Gráfico 8	Su hijo/a baila o juega de manera espontanea	71
Gráfico 9	Su hijo/a ha mejorado su capacidad para relacionarse.....	72
Gráfico 10	Es importante implementar una guía didáctica	73
Gráfico 11	Participa en las actividades de aula con entusiasmo	74
Gráfico 12	Interactúa con los demás niños/as del grupo.....	75
Gráfico 13	Evidencia un desarrollo psicomotriz adecuado a su edad	76
Gráfico 14	Aporta elementos de su experiencia en el grupo	77
Gráfico 15	Reconoce su entorno inmediato	78
Gráfico 17	Identifica tamaños y formas de figuras	79
Gráfico 17	Realiza operaciones matemáticas no convencionales.....	80
Gráfico 18	Reconoce y valora la naturaleza.....	81



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002840880		
APELLIDOS Y NOMBRES:	JÁTIVA CAICEDO LUCRECIA ALEXANDRA		
DIRECCIÓN:	Atuntaqui, Av. Luis Leoro Franco 16-59 y Pichincha		
EMAIL:	Lucreciajc2000@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL	0986209933

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.
AUTOR (ES):	JÁTIVA CAICEDO LUCRECIA ALEXANDRA
FECHA: AAAAMMDD	2014/11/04
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Marieta Carrillo Bejarano

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, JÁTIVA CAICEDO LUCRECIA ALEXANDRA, con cédula de identidad Nro. 1002840880, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 11 días del mes diciembre de 2014

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: JÁTIVA CAICEDO LUCRECIA ALEXANDRA
C.C. 1002840880



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, JÁTIVA CAICEDO LUCRECIA ALEXANDRA, con cédula de identidad Nro. 1002840880 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013.”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 11 días del mes de diciembre de 2014

(Firma)
Nombre: JÁTIVA CAICEDO LUCRECIA ALEXANDRA
Cédula: 1002840880

CERTIFICACIÓN

En calidad de Directora del Trabajo de Grado “LA ESTIMULACIÓN ADECUADA Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JOSE MARÍA VELASCO IBARRA DE LA CIUDAD DE ATUNTAQUI, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2012-2013”. **PROPUESTA ALTERNATIVA.** Presentado por la señorita Lucrecia Alexandra Játiva Caicedo con CC # 1002840880 para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia, certifico que el mencionado Proyecto fue desarrollado bajo mi dirección.



MSc. Marieta Carrillo Bejarano

DIRECTORA