



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES: “LEÓN RUALES”, “LORGIO CARRASCO MERA” Y “SEMILLITAS DE AMOR” DE LA CIUDAD DE MIRA, CANTÓN MIRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2 012 – 2 013”.

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

AUTORA:

Estacio Muñoz Taty Johana

DIRECTOR:

Dr. Manuel Chiriboga

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de la designación hecha por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema: **“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES “LEÓN RUALES”, “LORGIO CARRASCO MERA” Y SEMILLITAS DE AMOR” DE LA CIUDAD DE MIRA, CANTÓN MIRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2012 –2013”**, trabajo realizado por la señorita egresada: **Estacio Muñoz Taty Johana**, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia Parvularia.

A ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúnen los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

DR. MANUEL CHIRIBOGA

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Al culminar esta etapa, una más de mi vida académica, todo mi esfuerzo cuyo reflejo está en este trabajo investigativo, lo dedico a mis padres: Germán Estacio (+) y Yolanda Muñoz, por haberme dado la existencia y entregar todo de sí para juntos salir adelante; a mis hermanos Liceth y Germán; y, a mi sobrina Nahomy, quienes con su presencia y cariño me dieron el aliento suficiente para superar vicisitudes y alcanzar mi meta.

Taty Estacio

AGRADECIMIENTO

A Dios por ser mi guía; a la Santísima Virgen de la Caridad por ser mi protectora; a la gloriosa Universidad Técnica del Norte: fuente de enseñanza, una de las mejores de nuestro querido país; a mis maestros por compartir sus conocimientos, los mismos que me han permitido obtener un crecimiento integral.

Un agradecimiento especial al Dr. Jesús León por su valiosa ayuda en la elaboración de este trabajo investigativo, me ha guiado permanentemente en el campo pedagógico y didáctico, gracias por su apertura, por su amistad, por su confianza y por su amistad otorgada.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1 Antecedentes.....	3
1.2 Planteamiento del Problema.....	4
1.3 Formulación del Problema.....	5
1.4 Delimitación del Problema.....	5
1.4.1 Unidad de Observación.....	5
1.4.2 Delimitación Espacial.....	5
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Generales.....	5
1.5.2 Específicos.....	6
1.6 Justificación.....	6
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	
2.1.1 Fundamentación Teórica.....	9
2.1.2 Fundamentación Epistemológica.....	10
2.1.3 Fundamentación Constructivista.....	10
2.1.4 El Juego.....	12
2.1.5 El Niño y el Juego.....	12
2.1.6 Juego y Educación.....	13
2.1.7 El Juego para Piaget.....	15

2.1.8 Concepción Pedagógica del juego.....	16
2.1.9 El Juego Didáctico.....	17
2.1.10 Objetivos que persigue un juego.....	18
2.1.11 Clasificación de los Juegos Didácticos.....	19
2.1.12 Reglas que se deben distinguir de los demás juego.....	22
2.1.13 Características que debe tener un juego didáctico.....	23
2.1.14 Pasos para elaborar un juego didáctico.....	23
2.1.15 Técnicas para organizar y enseñar los juegos didácticos.....	24
2.1.16 Sugerencias para crear un juego didáctico.....	24
2.1.17. Formato del juego didáctico.....	25
2.1.18. El juego como estrategia didáctica.....	27
2.1.19. El juego didáctico como estrategia de enseñanza.....	29
2.1.20 Estrategias Pedagógicas.....	30
2.1.21 Estrategias de Aprendizaje.....	32
2.1.22 Definición de Aprendizaje.....	32
2.1.23 Teorías del Aprendizaje.....	33
2.1.24 Aprendizaje Significativo.....	34
2.1.25 Aprendizaje Memorístico.....	35
2.1.26 Aprendizaje por Descubrimiento.....	36
2.1.27 Aprendizaje por Recepción.....	37
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	37

2.3 Glosario de Términos.....	38
2.4 Interrogantes de Investigación.....	42
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	
3.1 Tipo de Investigación.....	44
3.2 Métodos.....	45
3.3. Técnicas e Instrumentos.....	46
3.4 Población.....	47
3.5 Muestra.....	48
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	
4.1 Análisis e interpretación de los resultados.....	51
CAPÍTULO V	
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
5.1 Conclusiones.....	68
5.2 Recomendaciones.....	68
CAPÍTULO VI	
PROPUESTA ALTERNATIVA	
6.8.1 Unidad I.....	73
6.8.2 Unidad II.....	82

6.8.3 Unidad III.....	91
6.8.4 Unidad IV.....	123
6.9 Impactos.....	125
6.10 Difusión.....	126
7 Bibliografía.....	128
7.1 Lincografía.....	129
Anexos.....	130

RESUMEN

En el cantón Mira, Parroquia Mira, lugar donde se realizó la investigación, se determinó algunos problemas que afrontan las maestras y maestros parvularios del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se pudo observar que el principal problema es la escasa y nula utilización de los juegos didácticos como estrategia metodológica de aprendizaje. Se notó que algunas de las maestras/os parvularias no conocen tan bien el uso de estos juegos y sus beneficios y en consecuencia no los aplican en sus actividades diarias, dándose de esta manera una deficiencia en la enseñanza por continuar empleando el aprendizaje memorístico, haciendo que la educación permanezca el conductismo. Esta investigación está orientada a las maestras/os parvularios que deseen informarse de este tema y cambiar sus estrategias metodológicas convirtiéndose así en una alternativa más en la enseñanza, tomando en cuenta que la práctica de los juegos didácticos deben ser mediante una planificación, de tal manera que se logren resultados óptimos. Por esta razón se planteó una propuesta alternativa lúdica de juegos didácticos, la cual ayudará a los docentes a tener una perspectiva clara de cómo y qué juegos emplear en su labor diaria, ya que precisa de una aplicación didáctica de cada juego, que describa los beneficios que proporciona el mismo, considerando las necesidades de los niños y niñas acorde a su edad. Esta propuesta brinda la posibilidad de adaptarla a diversas áreas que requieran de su uso y solo depende de la creatividad y dedicación de cada maestra/o. Esta propuesta alternativa contribuirá a que la educación sea un proceso alternativo, divertido y dinámico, en la cual exista una predisposición de parte de los niños/as, para así lograr el aprendizaje significativo y sea éste un pilar fundamental en el desarrollo integral de los niños.

ABSTRACT

In the canton Mira, Mira parish, where the research was conducted, it was determined some problems faced by teachers and kindergarten teachers First Year of Basic General Education Institutions "Lion Ruales", "Carrasco Lorgio Mera" and "Seeds of Love "in the teaching - learning. It was observed that the main problem is the low and no use of educational games as learning methodological strategy. It was noted that some of the teachers / nursery I do not know how well the use of these games and their benefits and therefore do not apply in their daily activities, thus giving a deficiency in teaching to continue using rote learning, doing that education remains in behaviorism. This research is aimed at teachers / nursery that you wish to know about this and change their methodological strategies thus becoming an alternative in education, taking into account the practice of educational games should be through proper planning so that optimal results are achieved. Thus arose an alternative fun educational games which help teachers to have a clear picture of how and what games use in their daily work, as it provides an educational application for each game which describes the benefits providing the same, considering the needs of children according to their age. This proposal provides the ability to adapt in various areas that require you to use and only depends on the creativity and dedication of each teacher / o. This alternative proposal will help to make education an alternative process, fun and dynamic, in which there is a predisposition on the part of children / as in order to achieve meaningful learning and it is a cornerstone in the development of children.

INTRODUCCIÓN

La principal meta de la educación pre-escolares es crear niños y niñas que sean capaces de realizar cosas nuevas, no simplemente repetir lo que otras generaciones han hecho; niños que sean creadores, inventores, descubridores y aptos de dar solución a los diversos problemas que se presentan en la vida.

Por esta razón he enfocado el presente trabajo hacia niños/as de 3 a 4 años, edad en que los niños/as sienten gran interés por aprender cosas nuevas y más aún si son interesantes y divertidas para ellos, brindando una alternativa de estrategias metodológicas a través del juego didáctico con la finalidad de contribuir al proceso enseñanza-aprendizaje desligándonos de la educación tradicional, donde al juego solo suele consideraba como un pasatiempo y no como lo vemos en la actualidad una fuente de aprendizaje, la misma que debemos aprovecharla, ya que es una actividad innata y divertida para ellos por tal razón las maestras/os debemos concienciar y dar valor a esta nueva estrategia de enseñanza.

El desarrollo del presente trabajo es un gran aporte para aquellas maestras/os que trabajan con niños/as del Primer Año de Educación General Básica, para de esta manera brindar una educación de calidad que sea agradable y divertida para ellos mediante la utilización de los diversos juegos didácticos donde se pretende que el aprendizaje sea significativo permitiendo desarrollarlas destrezas que se desean alcanzar a esta edad, de esta forma las/os maestras/os parvularios veremos los frutos deseados en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Capítulo I. Tenemos los antecedentes, el planteamiento del problema a investigar, la formulación del problema, delimitación de la investigación: espacial y temporal, los objetivos tanto generales como específicos,

justificación.

Capítulo II. Contiene la fundamentación teórica la cual luego de una exhausta investigación me ha servido como base fundamental para la elaboración del presente trabajo. Dentro de esta fundamentación se toma en consideración la epistemológica, constructivista y teorías acerca del juego didáctico, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, interrogantes de investigación, matriz categorial.

Capítulo III. Se encuentra la metodología aplicada al tipo de investigación, técnicas y procedimientos aplicados.

Capítulo IV. Contiene la interpretación y análisis de resultados.

Capítulo V. Se plantean conclusiones y recomendaciones.

Capítulo VI. Contiene la propuesta alternativa de juegos didácticos la misma que se encuentra conformada de justificación, fundamentación, objetivos generales y específicos, importancia, factibilidad, ubicación sectorial y física y una descripción de la propuesta planteada.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

La palabra “educación”, etimológicamente proviene del latín “educare”, que quiere decir criar, nutrir, alimentar y de “exducere” que significa sacar afuera, llevar a, conducir a; por lo tanto, creo que educación, en el campo que nos amerita, es “ir formando al niño”.

La educación persigue el desarrollo pleno del ser humano, ésa es la razón por la que las maestras y maestros de parvularia investigan y buscan diversos caminos para que los párvulos desarrollen sus destrezas de una manera correcta y racional conforma a su edad.

Diariamente se menciona que los niños y niñas de la actualidad son más “vivos”, es decir más activos, más inquietos, con más interrogantes, y es por eso que el proceso de enseñanza – aprendizaje debe aportar con todo lo necesario para despejar dudas y solucionar los problemas que puedan presentarse.

En el nivel pre – primario que es el que amerita, se ve al juego como un medio didáctico muy útil, mediante el cual, los niños y niñas comienzan el proceso de inducción con su conducta y comportamiento en la sociedad, lo que a la larga fortalecerá su condición de “ser sociable”.

Durante nuestros primeros años de vida, el juego es uno de los momentos más hermosos de nuestra existencia, en ciertas ocasiones aún podemos recordar. El juego, no solo permite el desarrollo

intelectual del niño, sino también el desarrollo motor, por tal razón, todas las actividades deben tener el carácter lúdico.

Conociendo todo lo relacionado al juego y su grado de influencia en el niño, la maestra será un influyente positivo en el desarrollo íntegro del niño, por supuesto teniendo en cuenta que la verdadera educación proviene desde el hogar.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los juegos han sido diseñados para ayudar al niño/a a desarrollar todas sus capacidades intelectivas y motoras, por eso las maestras parvularias lo han adoptado como a tal; pero es necesario fijar ciertas reglas de juego comprensibles para no provocar el caos en el salón de clase, lo que permitirá lograr el objetivo deseado.

Si un juego didáctico es aburrido, de seguro no llamará la atención de los niños, no despertarán su interés y se negarán a jugarlo; por esto, y para que se produzca el aprendizaje, el juego debe ser entretenido, llamativo y de corto tiempo. Es en donde asume su rol estelar la maestra, quien debe tener un gran poder de imaginación para poder interactuar con los niños y además programar sus actividades de acuerdo con la edad de los niños.

Además, es necesario mencionar que los juegos didácticos novedosos, inducen en el niño un mayor interés y ganas por aprender; se los podría ir programando en rangos o en grado de dificultad, para que cada vez el niño los desarrolle y sienta ganas por “ir al siguiente nivel”.

1.2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo utilizar los juegos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as del Primer Año de educación General Básica de las instituciones “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor?”, En el año lectivo 2012-2013

1.3 DELIMITACIÓN

1.3.1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN

La investigación fue dirigida a las maestras/os parvularios y a los niños/as de entre 5 y 6 años, estudiantes de dichos planteles.

1.3.2 DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación se realizó en el Primer Año de Educación general Básica de las instituciones: “León Rúaes”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.

1.3.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL

Este trabajo investigativo se lo realizó en el presente año lectivo.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

➤ Determinar cómo los juegos didácticos actúan en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños/as de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.

1.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Realizar un diagnóstico acerca de los juegos didácticos que se utilizan como estrategias en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as de las instituciones: “León Rúaies”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.

- Determinar qué juegos visuales y auditivos utilizan los maestros/as parvularios en la ciudad de Mira para el desarrollo de los niños.

- Elaborar una guía alternativa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as de las instituciones: “León Rúaies”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.

- Socializar la propuesta a los maestros/as de las instituciones: “León Rúaies”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, su utilidad y su aplicación.

1.5 JUSTIFICACIÓN

El juego ha sido fundamental en todas las personas, de diferente edad y género; el niño encuentra en el juego como algo en qué afirmarse e ir formando su personalidad de acuerdo al entorno social.

Aplicando los juegos didácticos en clase, se podría romper con lo rutinario de una manera consciente; se podría despertar la atención del niño, motivarlo a trabajar dentro y fuera del aula y sobre todo, darle un espacio para la diversión.

Muchas veces, el juego didáctico no es aplicado como ayuda pedagógica sino únicamente como una distracción para los estudiantes y no se ha considerado el “aprender jugando” para que el docente aproveche esta fortaleza en el desarrollo de habilidades y destrezas.

Es así que mi deseo es aplicar esta estrategia en las instituciones parvularias de mi ciudad, buscando las posibles causas y soluciones a las dificultades encontradas al estar en la misma aula en la aplicación de los juegos didácticos; creo que luego se podrá crear un ambiente agradable que influya en el proceso de enseñanza – aprendizaje para lograr las habilidades y destrezas de los niños/as.

Esta investigación permitirá ayudar a los maestros parvularios para que cada día sean mejores y sepan aprovechar la oportunidad que brinda esta gran fortaleza llamada juegos didácticos; al mismo tiempo permitirá despertar el interés en los niños/as por conocer nuevas cosas lo que redundará en su desempeño académico.

La aplicación de los juegos didácticos en las instituciones educativas, específicamente en el Primer Año de Educación General Básica, permitirá una mejor interrelación maestro – alumna/o, por lo tanto las relaciones sociales mejorarán y consecuentemente la sociedad; esta oportunidad para mejorar a nuestra sociedad que muchas veces se ha visto convulsionada, no debemos desaprovecharla.

La interrelación lúdica entre maestros/as – alumnas/os, permitirá un crecimiento no solo a nivel profesional en la carrera de Parvularia por la aplicación de nuevas técnicas y estrategias educativas, sino que al mismo tiempo nos permitirá un desarrollo personal íntegro.

Además, la Universidad Técnica del Norte, su Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, nos brinda esta gran oportunidad y al mismo

tiempo un gran desafío que es optar por el grado de 3er. Nivel en Educación parvularia; es una gran oportunidad que no debemos desaprovecharla y en un futuro inmediato brindar y transmitir todos nuestros conocimientos en beneficio de la sociedad ecuatoriana.

Para el desarrollo del presente plan de grado se tiene al alcance la suficiente bibliografía (muchos libros de gran interés) y en la Internet se cuenta con una infinidad de links importantes y que servirán de mucha ayuda.

El plan de grado a desarrollarse es factible ya que quien lo desarrollará vive en la misma ciudad en las que están ubicadas las instituciones objeto del estudio, esta condición permitirá un mejor aprovechamiento de la logística disponible.

En lo referente a la inversión a realizarse para el desarrollo del presente plan de grado, no es tan alta y está a mi alcance para el desarrollo del mismo.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Friedrich Fröbel o Froebel fue el creador de la educación pre – escolar y del concepto de “jardín de infancia”, lo adujo como un fenómeno estructurado pedagógicamente, que le permitía a la maestra enseñar directamente a los niños para que éstos desarrollen sus “dones” mediante el juego, aunque por ese entonces, el juego tenía un enfoque rígido y artificial que no permitía explotar todas las potencialidades educativas.

Después de Friedrich Fröbel o Froebel, el método lúdico se propagó y adquirió diversas modalidades, en oposición a estas ideas se intensificó el movimiento por la educación libre que proclamaba el autodesarrollo, la autoeducación y el auto aprendizaje; en este contexto el juego de roles fue identificado con las concepciones psicológicas espontaneístas que le atribuyen una naturaleza biológica.

El holandés Johann Huizinga en su gran obra “Homo Ludens” presenta al juego como una acción o actividad voluntaria, que se realiza en el tiempo, lugar y espacio, con una regla aceptada, que persigue un fin y que es acompañada de alegría, tesón, tensión y conciencia, es decir está acompañada de la psiquis: motivación, atención, percepción, recuerdo, memoria.

2.1.2. FUNDAMENTACIÓN EPISTEMOLÓGICA

La Epistemología puede ser definida como una rama de la Filosofía cuyo objeto de estudio es el conocimiento; además, la Epistemología como una teoría del conocimiento científico permite dilucidar problemas relativos a las diferentes ciencias.

La Epistemología permite procesar, construir y comprender el conocimiento, el por qué las personas aprendemos y qué tiene que ver en eso el entorno.

El proceso del juego no está exento de subjetividad ya que se percibe mediante los sentidos, los mensajes se envían al cerebro y éste inyecta la motricidad al niño, para desarrollar sus habilidades y destrezas y por supuesto, un nuevo conocimiento.

2.1.3. FUNDAMENTACIÓN CONSTRUCTIVISTA

El constructivismo surgió como una corriente epistemológica preocupada por formar el conocimiento del ser humano. Según Juan Delval (1997), el constructivismo estuvo en el pensamiento de Kant, Marx, Darwin, Vico y en algunos exponentes actuales, quienes creen que los seres humanos son producto de su capacidad para conocer y reflexionar sobre sí mismos, lo que les ha permitido controlar la naturaleza y construir la cultura.

Jean Piaget (1896 – 1980), psicopedagogo suizo, se ha centrado en el estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos, a este proceso se le conoce como el constructivismo psicogenético de Piaget. Además, Piaget desarrolló trabajos pioneros sobre el desarrollo

de la inteligencia de los niños, por lo que influyeron mucho en la Psicología Infantil y en la Psicología Educativa.

El “constructivismo piagetiano” tiene relación con la epistemología evolutiva o sea con la forma de construir el pensamiento psicoevolutivo de niños y niñas.

Se dice que cada uno de los niños sabe cosas distintas a la vez y de modos diferentes, y es precisamente que a través del aporte de cada uno de los niños habrá una construcción colectiva que permitirá engrandecer y enriquecer el objeto del conocimiento.

Como dice Francesco Tonucci (citado por Bruzzo M, Jacobovich M. 2007): “el niño debe poder llevar a la escuela los signos de su experiencia, y el maestro no solo lo permitirá sino que lo fomentará ya que este será su punto de partida” (p. 220); Jean Piaget (citado por Bruzzo M, Jacobovich M. 2007) expresaba que: “para él bebe, en sus primeros meses, el mundo es una realidad susceptible de ser chupada, más adelante mirada o tocada, y a medida que el niño crece lo cercano se va ampliando” (p. 221).

Es importante tener en cuenta la relatividad de este concepto ya que con el tiempo se va modificando y también se van transformando las capacidades y competencias de los niños, niñas y de los grupos a los que pertenecen.

Para Piaget (1896-1980) (citado por Bruzzo M, Jacobovich M. 2007): “la idea de la asimilación es clave, ya que la nueva información que llega a una persona es “asimilada” en función de lo que previamente hubiera adquirido” (p. 222).

2.1.4. EL JUEGO

Juego es una palabra que proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... el mismo nos da la oportunidad de divertirnos y disfrutar; al mismo tiempo, nos permite desarrollar muchas habilidades.

Piaget en una cita de Campo Gladys , 2000, le define al juego como: “una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil” (p. 25). Para Piaget, el juego además de cumplir una función estrictamente biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de operaciones cognitivas.

Carlos Bonilla (citado por Campo Gladys 2000) concluye que:

“El juego es toda actividad que compromete las facultades mentales y motrices, de manera voluntaria y espontánea con control autónomo (juego individual) o congestionado (juego colectivo) con finalidad preponderante de la entretención, el goce, la recreación o distracción”. (p. 28).

2.1.5. EL JUEGO Y EL NIÑO

El juego brinda al niño un inmenso placer en los sentidos ya que saborea, toca, se escucha a sí mismo y al mundo externo, huele, mira, siente movimiento, siente libertad. Mediante el juego, el niño entra en un mundo de fantasía que le permite desarrollar habilidades y destrezas e interpretar situaciones nuevas y adaptarlas a “su” realidad.

En su fantasía, el niño juega a ser el hombre fuerte, el que puede volar, el que enfrenta varios peligros y triunfa, es decir ensaya todas las conductas que le ofrecen seguridad para enfrentarse al ambiente.

Para el niño que se encuentra en edad preescolar, el juego es el medio más importante de aprendizaje y, todo educador debe ser consciente de ello para aprovechar este instrumento natural en lugar de reprimirlo; además, las experiencias más valiosas del aprendizaje se basan en el juego, de ahí se desprende un aprendizaje significativo ya que aprende mediante la experiencia.

González, Ana María cita (1997):

“El juego para el niño en edad preescolar es un asunto serio, es como el trabajo para el adulto, ya que le permite descubrirse a sí mismo y a los demás, aprender a manejar las situaciones cotidianas de la vida y a resolver sus problemas y conflictos de adaptación así como a luchar por sobrevivir y por ser”. (p. 73).

2.1.6. LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO

Para Calero Pérez Mavilo, (2006):

“La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y estimula el poder creador”. (p 22).

En lo referente al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación,

afirman la voluntad, promueven la creatividad y perfeccionan la paciencia. Favorecen además a la agudeza visual, táctil y auditiva; permiten mejorar la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia, agilidad y libertad al cuerpo.

El juego además posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia en el ámbito educativo es trascendental y de vital importancia.

El juego y la educación deben tener una correlación excepcional ya que como se anotó anteriormente, educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. Es así que el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación, debe ser considerado como un soporte del aprendizaje que gravite en la conducta del individuo. Será necesario mucho tiempo, pero el cambio se producirá como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo; las experiencias y los conocimientos siempre conducen a lograr las cualidades deseadas.

También, el juego como medio de educación, debería encuadrarse en lo planteado por Jacques Maritain (citado por Calero Pérez Mavilo 2006):

“El primer fin de la educación concierne a la persona humana en su vida personal y en su progreso espiritual. El segundo, es guiar el desarrollo de la persona humana en la esfera social, despertando el sentido de su libertad, así como el de sus obligaciones y responsabilidades”. (p. 23).

Teniendo en cuenta ese criterio, el docente debería tender a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada. En el juego, se debería priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre todos los valores individuales y sociales.

2.1.7. PIAGET Y EL JUEGO

En una cita de Calero Pérez Mavilo, 2006: para Piaget “el juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional por parecer desprovisto de significado funcional”. (p. 24); además “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. (p. 24).

En todo ámbito de la educación: Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que el juego contribuye a que el educando adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo futuros aprendizajes.

En la educación inicial y en los primeros grados de la educación primaria, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, palpar; mientras más sentidos ponga el niño en el juego, más sólidos y ricos serán los aprendizajes obtenidos. Luego se utilizan materiales estructurados y no estructurados como bloques de plástico, rompecabezas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico como cromos, láminas, tarjetas, fichas, dominó, etc.

Con este procedimiento, el niño pasa gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico y en lo posterior el numérico y el abstracto en sí.

2.1.8. EL JUEGO Y SU CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA

Calero Pérez Mavilo, (2006):

“Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y el niño el objeto del proceso educativo, toca considerar la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida del niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela”. (p 32).

Froebel (citado por Calero Pérez Mavilo 2006) dice al respecto:

“Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que él siente en sí tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego le suministrará para ello medios precisos porque el niño no manifiesta del interior exigido por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego”. (p.33).

Si la educación es integral y permanente, el juego también debe tener su norte en la finalidad educativa. No es válido preocuparse única o en mayor dimensión por las destrezas físicas y soslayar las manifestaciones psicológicas, sociales y espirituales o axiológicas.

2.1.9. EL JUEGO DIDÁCTICO

“El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero

por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad”.

www. Ilustrados.com/tema/12096/importancia-necesidad- juegos-didacticos-edad-preescolar.html

Es muy importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal, numérica-abstracta y la dimensión académica; también es importante conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos.

Una vez que se conozca la naturaleza del juego y sus elementos, el docente debería preguntarse ¿cómo elaborar un juego?, ¿con qué objetivo crearlo?, ¿cuáles son los pasos para realizarlo?, allí descubrirá cuáles son los materiales más adecuados para su realización, pero seguirán sus interrogantes en torno a la estrategia dentro del aula, cómo hacer la tarea de forma agradable y amena para el maestro y los educandos; posterior a ello se podrá ver un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

2.1.10. EL JUEGO DIDÁCTICO Y SUS OBJETIVOS

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que desea lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad; afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa; ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria; reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante; educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas; brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional; y, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

www. Ilustrados.com/tema/12096/importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html

En cada juego didáctico se destacan tres objetivos: el didáctico, que precisa el juego y su contenido, por ejemplo en el juego de buscar la pareja, los niños desarrollarán la habilidad de correlacionar objetos y figuras, es decir la correspondencia de elementos; lúdico, estimular la atención del niño, por ejemplo al armar un rompecabezas deben reconocer los cambios producidos en sus partes; y, reglamentario, es el elemento organizativo del mismo, qué, cómo, cuándo, cuántos hacer las cosas y nos da la pauta general para realizar las actividades planteadas.

2.1.11. CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

“Los juegos didácticos se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores (individuales o colectivos); según la cultura (tradicionales y adaptados); de acuerdo a un director (dirigidos y libres); según la edad (adultos, jóvenes y niños); de acuerdo a la discriminación de formas (engranaje y rompecabezas, configuración de imágenes); de acuerdo a la orientación de las formas (imágenes invertidas); de ordenamiento lógico (secuencias temporales y de acción); según las probabilidades para ganar (azar y razonamiento lógico)”.

[www. Ilustrados.com/tema/12096/importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html](http://www.illustrados.com/tema/12096/importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html)

Juegos Manuales:

“Son actividades lúdicas que se efectúan mediante el uso de las manos que ayudan a mejorar la psicomotricidad de los estudiantes donde pueden participar uno o más integrantes” <http://www.encarta/juegos.com>

Entre estas actividades, tenemos las siguientes:

Rompecabezas:

Al rompecabezas se lo plantea como un juego o un pasatiempo, es un reto atractivo y resolverlo implica que el jugador se esfuerce y al solucionarlo se experimenta una gratificante sensación. La solución de un rompecabezas requiere que usted piense, procese y aprenda, esa es la diversión del juego.

Bloques:

Jugar con bloques es muy divertido, pero también puede enseñar destrezas matemáticas básicas como el reconocimiento de los números, contar, identificar patrones, reconocer simetría y similitud y aprender a clasificar.

Juegos Visuales:

Fritzen Silvino José, (1991) en su obra Juegos Dirigidos dice: "Son recreaciones en donde el estudiante debe aplicar la habilidad visual" (p.20).

El juego de Kim:

Consiste en observar un grupo de objetos, luego cerrando los ojos tomar uno de ellos, abrir los ojos e identificar cuál falta.

Laberintos:

Es un lugar formado por calles y encrucijadas, intencionadamente complejo para confundir a quien se adentre en él.

Juegos Mentales:

Ayudan no solo a probar su memoria sino también a mejorarla, este juego de memoria estimula muchas áreas en su cerebro responsables de almacenar y recuperar la información. Al jugarlos también será capaz de aprender algunas técnicas que le ayudarán a mejorar su memoria.

Adivinanzas:

Muchas de las adivinanzas se basan en un juego de palabras. “Y lo es. Y lo es. Y no lo aciertas en un mes” (Hilo). “Te la digo y no me entiendes. Te la repito y no me comprendes” (Tela).

Trabalenguas:

Consisten en juegos de palabras presentados en una frase comúnmente breve, empleando fonemas similares y rimas. Son una herramienta muy útil en el aprendizaje ya que fomenta las habilidades de lectura y dicción.

Juegos Auditivos:

“Son dinámicas que se utilizan en clase para que el estudiante desarrolle su habilidad auditiva”. www.futurevisions/education.com

Bingo:

Es un juego de azar en el que cada jugador va tachando los números impresos en una cartilla según van saliendo en el sorteo, gana el que los tache todos antes que los demás.

El Silencio:

Consiste en ir descubriendo los sonidos que escuche, hacer pitos con los dedos, pasar arena de un vaso a otro, comenzar solo con dos sonidos, paulatinamente se pueden ir introduciendo otros sonidos.

2.1.12. LOS JUEGOS DEBEN SER DISTINGUIDOS POR SUS REGLAS

Será muy necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llamar la atención a quienes no cumplen las reglas, así se desarrolla el sentido de organización e interrelación con sus compañeros. La temática de los juegos didácticos se relaciona con las diferentes actividades pedagógicas que se imparten y por lo tanto serán una parte de la misma.

Por ejemplo, en las actividades para el desarrollo del lenguaje se realizan juegos para pronunciar correctamente los sonidos, de manera especial se la aplica a infantes que presenten dificultades en pronunciación.

En aquellos juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual, se pueden utilizar juguetes (muñeca, carro, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña en dichos objetos y en su utilidad. Se debe seleccionar el contenido de los juegos teniendo en cuenta que los niños poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que antes del juego se hace necesario que examinen los objetos que van a utilizar.

Lo lúdico de muchos juegos didácticos es que exigen que los niños describan el objeto, para que sepan las semejanzas y diferencias entre ellos. Si en la actividad no se observan las reglas, se suspende el juego, se vuelve a explicar y se reinicia.

2.1.13. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO

Siendo ya establecidos los objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente: Intención didáctica. Objetivo didáctico. Reglas, limitaciones y condiciones. Un número de jugadores.

www.illustrados.com/tema/12096/importancianecesidad-ijuegos-didacticos-edad-preescolar.html.

2.1.14. PASOS PARA ELABORAR UN JUEGO DIDÁCTICO

- Idear la estructura o adaptar uno ya preestablecido.
- Realizar una lluvia de ideas.
- Diseñar un boceto, bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego, precisas y muy claras.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar objetivos.
- Aplicar con niños y registrar todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar si se lograron los objetivos didácticos.

El juego didáctico puede presentarse con materiales resistentes; de alta calidad; con colores armoniosamente combinados y llamativos; protegidos con sellador; en el empaque escribir el objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

Será necesario también considerar el costo y su desarrollo creo que será mejor que sea una actividad de toda la institución.

2.1.15. TÉCNICAS PARA ORGANIZAR Y ENSEÑAR LOS JUEGOS

Según Stella Gilb, (1990), se debe:

- Obtener la atención de todos los miembros del grupo antes de empezar la explicación de una actividad.
- Anunciar primero el nombre del juego, particularmente con los niños de los primeros años, puede hacer perder el tiempo. Parece que el oír ante todo el nombre del juego estimula a los niños de tal manera que es necesario emplear tiempo y esfuerzo para volver a captar su atención. Después de haber hecho comprender las instrucciones puede decirse el nombre.
- Establezca un período de preguntas y respuestas después de la demostración. Para evitar repeticiones, asegúrese de que todos estén atentos durante el tiempo de preguntas y respuestas.
- Cuando sea posible, corrija sin detener el juego. Enseñe al mismo tiempo que arbitre.

2.1.16. SUGERENCIAS PARA CREAR UN JUEGO DIDÁCTICO

“El docente debe: poseer un mínimo de conocimiento sobre el tema, no olvidar el fin didáctico, dirigir el juego con una actitud sencilla y activa, establecer las reglas de forma muy clara, formar parte de los jugadores

y determinar la etapa psicológica en la que se encuentre el niño o los niños”.

www.illustrados.com/tema/12096/importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html

Es aquí donde surgen algunas interrogantes: ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas: si no sabe dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si no posee recursos económicos suficientes, los puede elaborar con material reciclado; si no tiene tanto tiempo, los puede mandar a elaborar en madera o cartón.

Una vez elaborado el juego se debe efectuar el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar.

Si ocurre que ellos no solo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar, se debe repetir la actividad y anotar lo sucedido como un respaldo pedagógico; si es necesario hacer modificaciones en el juego o en las reglas.

Se podría seguir el formato que a continuación se va a detallar.

2.1.17. FORMATO DEL JUEGO DIDÁCTICO

De acuerdo a los diferentes aspectos tratados anteriormente acerca del juego, entre ellos el costo, objetivo, etc., se podría adoptar el siguiente formato:

Título del Juego: el nombre que recibirá el juego.

Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.

Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.

Contenidos: Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego:
Ejemplo: dominó, bingo, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.

Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).

Duración: Tiempo.

Materiales utilizados: Lista de materiales.

Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego. En este formato se sintetizan todos los aspectos relacionados con el juego, además es necesario indicar que sería necesario ir cambiando de juego consecutivamente para que el niño no se canse y no se aburra.

Otro aspecto que no se debe descuidar es referido a quién gana, se lo debe tomar únicamente como una diversión; no necesariamente debe haber la figura de un ganador como sucede en los deportes. Además, la tecnología ha contribuido con una variedad ilimitada de videojuegos y juegos informáticos que ocupan buena parte del tiempo de nuestros niños y jóvenes. Algunos de ellos fomentan el “todo vale” como norma aceptable de comportamiento y a estimular todo tipo de

actitudes no solidarias y/o violentas. No podemos oponernos a esa realidad, pues entretienen, ni competir contra ella; para muchos de los niños, el computador forma parte de sus vidas Tirapegui, (s/f). Sin embargo, debemos asumir los juegos didácticos con plena conciencia de la importancia que tienen las actividades lúdicas en la vida de nuestros alumnos, pero sin olvidar que el juego es una actividad muy seria.

Se debe hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos. Todo será válido cuando se quiera que el aula de clase sea un espacio propicio para el descubrimiento, para la solidaridad, para el conocimiento, para el respeto de las reglas y de los demás, así se formarán ciudadanos libres, críticos y útiles a la sociedad.

2.1.18. EL JUEGO, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA

Bruzzo M, Jacobovich M, (2007):

“El juego simbólico es, por excelencia, el tipo de juego del niño del jardín de infantes. El mismo aparece junto con la función simbólica y consiste en la posibilidad de sustituir una situación u objeto real por otro supuesto. Es una de las conductas en las que se manifiesta no sólo la función simbólica, sino que se completa con el lenguaje, el dibujo, la imagen mental y la imitación diferida”. (p 554).

Jean Piaget (citado en Bruzzo M, Jacobovich M. 2007) considera

que: **“Este tipo de actividad lúdica señala el apogeo del juego infantil; aquel que llena y enriquece la vida del niño quien, obligado a adaptarse constantemente a la realidad y las normas que impone la vida en comunidad, dispone de una nueva herramienta que le permite recrear la realidad y adaptarla a sus necesidades”.** (P 554).

El juego puede transformarse en un medio propio de expresión, en un sistema de significantes que el niño mismo construye y adapta a sus deseos, constituyendo en definitiva lo propio del juego simbólico: un sistema de símbolos. Esta función simbólica también abre un nuevo universo al niño, y junto con esta nueva posibilidad que augura el pensamiento simbólico, se acrecienta su capacidad de personificar objetos, encontrar similitudes, descubrir el sentido del humor transformando la realidad.

Al usar los objetos pueden ocurrir cambios importantes que se orientan en esa misma significación; pues, en forma rápida y progresiva, el niño va logrando una mayor corrección respecto de la utilidad de los mismos, hasta llegar a darle un uso diferente del que esos objetos convencionalmente tienen. Es así como una escoba puede transformarse en guitarra, y las ollas de la cocina en batería. Y en algún momento, tal vez no tan posterior, el objeto real, puede ser reemplazado a tal punto por el simbolismo, que el niño podrá prescindir totalmente de él y reemplazarlo por completo por la imaginación: tocar la batería o la guitarra sólo haciendo ademanes, gestos corporales o mímica.

2.1.19. EL JUEGO DIDÁCTICO, ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

La relación que existe entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen entre sí. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, entretenerse, desarrollar el pensamiento, adivinar, llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la asignatura, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación y provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejamos de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores, guías, conductores del proceso enseñanza-aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

“La riqueza de una estrategia como esta, hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia.

http://huitoto.udea.com/educación/lectura_escritura/estrategias.html

La importancia de esta estrategia radica en que no se debe enfatizar el aprendizaje memorista de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los alumnos y alumnas a construir

su propio conocimiento y elaborar su propio sentido dentro del cual el profesorado pueda conducir al alumno progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía y capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones. Las estrategias deben contribuir a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender.

El juego permite el desarrollo de habilidades por áreas y por dimensión académica entre las cuales se puede mencionar:

Del área físico-biológica: destreza manual, capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, coordinación y sentidos.

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos y confianza en sí mismos.

Del área cognitiva-verbal: imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.

De la dimensión académica: apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, de escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades.

2.1.20. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Según Vázquez Francisco (2 006):

“Son procedimientos e incluyen técnicas, operaciones o actividades que persiguen un

propósito definido: optimizarlos. La ejecución de estas estrategias se presenta asociada con los otros tipos de recursos y procesos cognitivos de que dispone un aprendizaje”. (p 288).

“Un conjunto de procesos y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito”.

[http://grupodidactico2001.com/Paula Chacón pdf.](http://grupodidactico2001.com/Paula%20Chac%C3%B3n.pdf)

Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes.

“Las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipoquesesigan”.[http://huitoto.udea.com/educación/lectura escritura/estrategias.html](http://huitoto.udea.com/educaci%C3%B3n/lectura_escritura/estrategias.html)

Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la “motivación dentro del desarrollo de las estrategias.”

2.1.21. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

En términos generales, se podría decir que las estrategias de aprendizaje son procedimientos o secuencias de acciones, conscientes y voluntarias, que persiguen el aprendizaje y / o la solución de problemas académicos, mediante técnicas u operaciones específicas.

Además, las estrategias son más que simples “hábitos de estudio”, son instrumentos que potencian el aprendizaje en todo el contexto de la interacción humana; pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos, operaciones o habilidades que quien aprende las emplea en forma consciente, controlada e intencional con la finalidad de aprender significativamente y a la postre solucionar problemas.

2.1.22. EL APRENDIZAJE

Jeannette Ortiz, (2008):

“El aprendizaje comprende las actividades que realizan los seres humanos para conseguir el logro de los objetivos que se pretenden; es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural y se lleva a cabo mediante un proceso de interiorización en donde cada estudiante concilia nuevos conocimientos. Para que el aprendizaje sea eficiente se necesitan de tres factores básicos: inteligencia y conocimientos previos, experiencia y motivación; aunque todas son importantes debemos señalar que sin motivación cualquiera sea la

acción que realicemos, no será el cien por ciento satisfactoria". (p 20).

La definición de aprendizaje asegura que la motivación es el "querer aprender", es fundamental que el estudiante dirija energía a las neuronas; la misma se puede conseguir mediante la práctica de metodologías especiales que se verán limitadas a la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

2.1.23. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Cada una de las teorías del aprendizaje ayudan a comprender como aprende cada sujeto; cada una de ellas muestra diferentes aspectos del aprendizaje.

A su vez se debe tener en cuenta que en los procesos de enseñar y aprender que realizan respectivamente los docentes y el alumno, intervienen numerosas variables por lo que estas teorías deben tomarse como guías y no como verdades absolutas para trasladarlas directamente a la práctica.

Piaget, basa su teoría en la tendencia al equilibrio, trata de explicar cómo conocemos el mundo y como cambia nuestro conocimiento acerca de él.

Para explicarlo, Piaget acude a dos conceptos centrales: la asimilación (receptar información del mundo exterior) y la acomodación (modificar los esquemas teniendo en cuenta la información acumulada).

Para Piaget, el conocimiento del mundo se construye desde el nacimiento y no se detiene: continúa a lo largo de la vida. Por otra

parte, la actividad del niño se interioriza a través de símbolos e imágenes.

Para Vygotski, el conocimiento parte de evaluar las teorías asociacionistas y maduracionistas que denominaban el medio académico de comienzos de siglo y de realizar entre ellas una creativa integración.

La integración Vygotskiana consiste en reconocer parte de sus explicaciones tanto al asociacionismo como al maduracionismo. Al primero le reconoce la existencia de las ideas en el mundo exterior y al maduracionismo le reconoce el que el individuo sea quien realiza el proceso del aprendizaje.

La teoría ausubeliana permite distinguir entre los tipos de aprendizaje y la enseñanza o formas de adquirir información.

El aprendizaje puede ser repetitivo o significativo según lo aprendido se relacione arbitraria o sustancialmente con la estructura cognoscitiva.

Ausubel se centra en el aprendizaje que se produce en las instituciones educativas por medio de la instrucción. Se ocupó también de la adquisición de conceptos científicos por parte de los alumnos para él. Si bien el aprendizaje y la enseñanza son procesos que interactúan entre sí, también son procesos relativamente independientes unos de otros. Sostienen que la enseñanza por recepción o por descubrimiento puede dar lugar a aprendizajes de tipo tanto memorístico como significativo, dependerá de cada quien.

2.1.24. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Boletín Pedagógico (1992):

“Nuestra educación demanda este tipo de aprendizaje, porque conduce al alumno a la comprensión y significación de lo aprendido, creando mayores posibilidades de usar el nuevo aprendizaje en distintas situaciones, tanto en la solución de problemas, como en el apoyo de futuros aprendizajes”. (p 2).

Julián De Zubiría, (1995) dice: “Un aprendizaje es significativo cuando se relaciona, de manera esencial, nueva información con lo que el alumno ya sabe”. (p 124).

Es decir, el estudiante puede incorporar esa nueva información en las estructuras internas de conocimiento que ya posee.

A esto denomina Ausubel asimilación del nuevo conocimiento.

El aprendizaje significativo otorga significado a la nueva información que se adquiere y, al ser está incorporada, la información que ya se poseía anteriormente es resignificada por el sujeto.

Se produce así una interacción entre el contenido a incorporar y el alumno, que modifica, tanto la información nueva que incorporará como su estructura cognoscitiva.

2.1.25. APRENDIZAJE MEMORÍSTICO

De Zubiría Julián, (1995):

“También llamado mecánico o por repetición, es aquel en el cual los contenidos están relacionados entre sí de un modo arbitrario careciendo de significado para el sujeto que aprende. En este caso, aprender consiste en establecer asociaciones arbitrarias”. (p 125).

El aprendizaje memorístico, como su nombre lo indica, apela solo a la memoria, sin que exista ningún tipo de elaboración ni esfuerzo por

parte del alumno para integrar los nuevos conocimientos con conceptos ya existentes en la estructura cognitiva.

Si bien todos los tipos de aprendizaje requieren del uso de la memoria, en el aprendizaje memorístico o automático es a lo único a que se apela, y de esta forma el nuevo conocimiento queda aislado y sin trascendencia.

Además, tiene como característica el ser un aprendizaje poco perdurable, y no tiene el poder de facilitar la incorporación o generación de nuevos conocimientos.

Además, está sometido a una alta tasa de olvido que con el pasar de los años se vuelve más nociva.

2.1.26. APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

Vázquez Francisco (2006):

“El aprendizaje por descubrimiento que va a ser asimilado no se da en su forma final, sino que debe ser reconstruido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva. Por consiguiente, el alumno debe reordenar la información, integrarla con la estructura cognitiva y reorganizar o transformar la nueva combinación de manera que se produzca el aprendizaje deseado”. (p 272).

El aprendizaje por descubrimiento es cuando el instructor le presenta todas las herramientas necesarias al individuo para que este descubra por sí mismo lo que se desea aprender. Constituye un aprendizaje bastante útil, pues cuando se lleva a cabo de modo

idóneo, asegura un conocimiento significativo y fomenta hábitos de investigación y rigor en los individuos.

Ausubel (citado en Vázquez Francisco 2006): “señala que el alumno debe manifestar la disposición para relacionar de una manera sustancial y no arbitraria el nuevo material con su estructura cognitiva”.

2.1.27. APRENDIZAJE POR RECEPCIÓN

En el aprendizaje por recepción, el educando adopta una actitud pasiva, de mero receptor de conocimientos que no tiene, y que le son presentados por aquel que los posee, el docente, ya elaborados, analizados, sintetizados y explicados, listos para ser “aprovechados”.

Además, es aquel en el que el contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, solo se le exige que internalice o incorpore el material que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en lo posterior. En este caso, la tarea de aprendizaje no es potencialmente significativa; además, si la tarea o materia son significativos y comprendidos, interactúan en la estructura cognitiva del educando.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Personalmente me identifico con la teoría del constructivismo de Piaget, la misma que plantea que el verdadero aprendizaje humano es una construcción de cada estudiante que logra modificar su estructura mental y alcanzar un mayor nivel de diversidad, de complejidad, de interacción y de integración, es decir el verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona, es decir un aprendizaje integral.

El proceso de construcción del conocimiento conlleva al individuo a ser el protagonista de su propio aprendizaje; relacionando al juego didáctico con el proceso de enseñanza – aprendizaje, lo que permitirá un desarrollo integral de los niños, ya que ellos aprenden más por medio del juego ya que lo compromete de manera más personal en lo que para él vale la pena y por lo tanto el conocimiento adquirido será más valioso y más duradero ya que lo obtuvo por su propio esfuerzo y por su propia experiencia.

Por medio del juego didáctico, lo que se pretende es alcanzar un aprendizaje significativo, en donde los niños serán creativos, constructivos e independientes; expresará de mejor forma su yo, se proyectará más satisfactoriamente en el ambiente estando presentes otras personas de su edad.

Al mezclarse con el juego la conducta, la personalidad, los valores, cada niño aprenderá lecciones inmensurables en el tiempo.

En sí, el juego didáctico como estrategia metodológica está muy lejos de ser aquella concepción ingenua y ambigua de un pasatiempo, sino que al contrario es una estrategia esencial, importantísima para el desarrollo físico, psíquico e intelectual de los niños.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Abstracción.- Separar las cualidades de un objeto para considerarlas aisladas. Enajenarse de los objetos sensibles, no atender a ellos por entregarse a la consideración de lo que se tiene en el pensamiento.

Aprendizaje.- Proceso mediante el cual el escolar, por su propia actividad, modifica su conducta ante determinadas situaciones. Dichos

cambios pueden ser tanto positivos y negativos, esto es, si aprende sobre la disciplina, su conducta será diferente a cómo era antes.

Aprendizaje significativo.- Aprendizaje en el que la persona relaciona lo ya aprendido con los conocimientos nuevos. Éste debe tener: prerrequisitos, material significativo o relevante y el alumno debe aprender de forma consciente.

Arbitrario.- Se aplica a la persona que actúa solamente basándose en su voluntad o capricho y no en la razón, la lógica o la justicia.

Cognitivo.- Referente al conocimiento.

Cognoscente.- Aquel que realiza la actividad del conocimiento, es el que capta algo, el que se posesiona con su mente de las características de un ser.

Conducta.- Forma de actuar de los individuos en la sociedad.

Confluir.- Coincidir o juntarse en un mismo punto o lugar varias líneas, cosas o personas.

Constructivismo.- Vázquez Francisco (2006): “Es una construcción ejecutada por el ser humano a partir de los esquemas que ya posee, esto es de lo que ya antes construyó en su función de su entorno. Este enfoque afirma que el individuo se va construyendo a sí mismo como resultado de la interacción de sus disposiciones internas y de su entorno, y que su conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción que él hace”. (p. 26).

Descubrimiento.- Un proceso inductivo, se mueve en el marco de los problemas y el estudiante actúa individualmente.

Destreza.- Es la capacidad o habilidad para realizar algún trabajo, primordialmente relacionado con trabajos físicos o manuales.

Didáctica.- Es el estudio de los medios de enseñanza, esto es, la manera de utilizar la tecnología propia de la función docente. Está fundamentada en la institución, la tradición, las teorías generales sobre el aprendizaje y varias aportaciones experimentales.

Discernir.- Es usar el pensamiento crítico, gozar de aquella facultad de distinguir una cosa de otra.

Docente.- Quien ha hecho de la educación su actividad vital, siendo la persona adulta quien dirige a un grupo.

Epistemológico.- proviene del griego “episteme” o conocimiento, es una rama de la filosofía que se ocupa de todos los elementos que procuran la adquisición de conocimiento e investiga los fundamentos, límites, métodos y la validez del mismo.

Estrategia.- Vásquez Francisco (2006): “Es la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes, dirigidos a la propia realización y mejora profesional o social, lo cual se logra a través del proceso de enseñanza aprendizaje, visto como un intercambio que une al maestro, al alumno y al grupo, en general, en un conjunto de interrelaciones dinámicas consistentes en una serie de actuaciones social y deliberadamente organizadas”. (p. 278).

Habilidad.- Se considera como a una aptitud innata o desarrollada o varias de éstas, y al grado de mejora que se consiga a esta/s mediante la práctica, También se le denomina talento.

Lúdico.- Es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Mecanismo.- Conjunto de piezas o elementos que unidos o acoplados entre sí y mediante un movimiento hacen un trabajo o cumplen una función.

Meta cognición.- Después del conocimiento. Refuerzo.

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

Metodología.- Conjunto de métodos que se siguen en una disciplina científica, en un estudio o en una exposición doctrinal

Motivación.- Estímulo que anima a una persona a mostrar interés por una cosa determinada.

Planificación.- Organizar conforme a un plan, plantear sistemas, reformas entre otras.

Personalidad.- Es la suma total de todas las disposiciones biológicas, impulsos, instintos hereditarios más las disposiciones adquiridas.

Prescindir.- Omitir, pasar por alto, Dejar de tener en cuenta a una persona o cosa.

Proceso.- Fases o etapas organizadas sistemáticamente para llevar a cabo una actividad.

Psicomotricidad.- Zapata Oscar: “Es una disciplina en la que se entrecruzan diferentes y variados enfoques y que aprovecha la síntesis de muchos campos del saber científico: la biología el psicoanálisis y la psicología, la terapia y la medicina, la psicología social y la sociología, la pedagogía activa y la reeducación, la educación física infantil, y las distintas simbologías del movimiento, la creatividad psicomotriz y la danza”. (p. 31).

Resignificar: Una idea o un concepto se re significan cuando adquieren un significado nuevo, que se agrega al que ya tenía, o lo cambia por completo.

Esto ocurre por lo general cuando se cambia el contexto en el cual el concepto o la idea se aplican.

2.4. INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- **¿Qué tan importante es la aplicación diaria de los juegos manuales?**

Mediante las encuestas se determinará que los maestros/as parvularios que trabajan en el Primer Año de Educación General Básica en las instituciones de la ciudad de Mira, creen que los juegos manuales desarrollan la Psicomotricidad de los niños/as y más aún si se los aplica diariamente en sus jornadas de trabajo.

- **¿Qué juegos visuales y auditivos aplican los maestros como estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje?**

En el Primer Año de Educación General Básica donde se aplicó las encuestas se determinará que dentro de los juegos visuales más utilizados son los absurdos visuales y las siete diferencias

y en lo que respecta a los juegos auditivos más empleados están el rey manda y descubrir sonidos, ya que son tipos de juegos didácticos más conocidos debido a que se presentan en libros de trabajo que utilizan los niños.

• ¿Qué tipo de aprendizaje desarrollan los maestros con la aplicación de los juegos didácticos?

Las docentes de las instituciones “León Rúaless”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” desarrollan en los niños aprendizajes memorísticos y por descubrimiento mediante la aplicación de los juegos didácticos.

• ¿Qué beneficio proporcionaría a los maestros de los primeros años investigados la difusión de la propuesta alternativa?

Con una propuesta alternativa de juegos didácticos los maestros parvularios de los primeros años investigados se beneficiarán de dicha propuesta mejorando así la enseñanza docente, siendo así los niños los verdaderos beneficiados de esta metodología lúdica cambiando de esta manera el proceso tradicional de enseñanza.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Proyecto Factible

La presente investigación fue un proyecto factible porque se pudo plantear una guía alternativa de carácter educativo - metodológico la misma que permitió solucionar el problema que se detectó a través del diagnóstico aplicado en el Primer Año de educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, de la ciudad de Mira, cantón Mira.

Investigación Bibliográfica:

Esta investigación se fundamentó en libros, separatas, en la Internet, además se contó con las evaluaciones de funciones básicas realizadas a los niños de los jardines de la ciudad de Mira en el año lectivo proporcionándonos el contenido de datos exactos para su posible solución.

Investigación de Campo

Para efectuar la investigación de campo, se utilizó instrumentos de evaluación directamente donde surge el problema, los cuales fueron dirigidos a los docentes y niños de las instituciones en mención por medio de una encuesta y fichas de observación.

3.2. MÉTODOS

3.2.1. Empíricos

Observación

Este método se utilizó en el trabajo investigativo, ya que dentro del mismo se aplicó la observación, la cual conllevó a efectuar el análisis preliminar de la información así como verificar y comprobar las concepciones teóricas.

Recolección de Información

Esta investigación se realizó mediante una recolección de información a través de fichas de observación dirigidas a los niños/as de 5 a 6 años y encuestas que se realizaron a los maestros/as del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, de la ciudad de Mira, cantón Mira.

3.2.2. Teóricos

Analítico

Este método parte del planteamiento y delimitación del problema, lo que permitió el estudio del todo a las partes que lo conforman; indudablemente que la información primaria brindó una información más cerca de la realidad.

Sintético

Se lo aplicó en la depuración, sistematización y tabulación de datos recogidos en la investigación para establecer de manera cierta el

problema en el Primer Año de Educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, de la ciudad de Mira, cantón Mira.

Inductivo- Deductivo

Permitió formar parte de un proceso lógico, para poder resolver la problemática planteada, yendo de lo particular a lo general buscando la solución a los problemas.

Estadístico

La información que se obtuvo en la investigación de campo sirvió para:

- Tabular información.
- Determinar las frecuencias.
- Representar gráficamente la información estadística.
- Examinar y analizar la información.

Este trabajo se efectuó en el Primer Año de educación general Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, en la ciudad de Mira, cantón Mira.

3.3. Técnicas e Instrumentos

Encuestas

Técnica de investigación que permitió recolectar la información primaria, mediante la realización de un cuestionario dirigido a docentes, con la finalidad de obtener y conocer diversas causas que condujeron a este problema y además se pudo proponer sugerencias de solución.

Las encuestas se las realizó mediante un muestreo aleatorio simple, es decir que todos los niños/as tendrán la misma oportunidad de ser tomados en cuenta en la muestra.

Ficha de observación

Técnica de investigación que permitió observar atentamente el fenómeno o problema presentado en el Primer Año de Educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, de la ciudad de Mira, cantón Mira; además, mediante la observación del comportamiento de los niños se pudo tomar una información real de lo que sucede en estos centros infantiles.

Censo

Técnica de investigación que permitió recolectar la información primaria de todo un estrato, en este caso de los/as docentes de los jardines de infantes de la ciudad de Mira; en el censo son tomados en cuenta todos los integrantes de la población o universo, en este caso por ser muy pocos, el caso lo amerita.

Mediante el censo se obtiene una información certera de todo lo que ocurre o de cierto fenómeno, se tiene en cuenta el criterio de toda una población, se dice que el censo y por supuesto sí lo es, muy confiable.

3.4. Población:

La población o universo de estudio lo conformó 140 estudiantes y 12 profesores del Primer año de Educación General Básica de las

instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, de la ciudad de Mira, cantón Mira.

3.4.1. Cuadro de Población.

3.4.1.1. Cuadro de estudiantes

INSTITUCIÓN	PARALELOS	ALUMNOS/AS	ALUMNOS/AS INST.	TOTAL
LEÓN RUALES	A	25	25	
LORGIO CARRASCO	A	35		
	B	35	70	
SEMILLITAS DE AMOR	A	25		
	B	20	45	
TOTAL		140	140	140

3.4.1.2. Cuadro de docentes

INSTITUCIÓN	DOCENTES
LEÓN RUALES	6
LORGIO CARRASCO	4
SEMILLITAS DE AMOR	2
TOTAL	12

3.5. Muestra

Para el cálculo de la muestra se consideró a todos los estudiantes de las tres instituciones educativas; y, en cuanto a los docentes, a los doce que laboran en las tres instituciones.

Simbología

Muestra

n = tamaño de la muestra

P . Q = varianza de la población, valor constante = 0.25

N = población o universo.

(N-1) = corrección geométrica, para muestras grandes > 30

E = margen de error estadísticamente aceptable.

0,02 = 2% (máximo)

0,03 = 3% (máximo)

0,05 = 5% (recomendación en educación)

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

$$n = \frac{N \cdot P \cdot Q}{E^2 \cdot \left(\frac{N-1}{K^2} + PQ \right)}$$

$$n = \frac{(140)(0,25)}{(0,05)^2 \cdot \left(\frac{140-1}{(2)^2} + (0,25) \right)}$$

$$n = \frac{35}{0,0025 \cdot \left(\frac{139}{4} + 0,25 \right)}$$

$$n = 103,89$$

$$n \approx 104$$

Fracción muestral estratificada

m = fracción muestral

n = muestra

N = población o universo

E = estrato

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

$$m = \frac{104}{140} E$$

$$m = 0,743 E$$

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

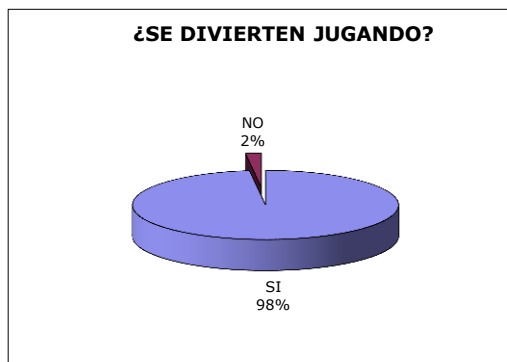
4.1. Ficha de observación dirigida a los niños y niñas.

1. ¿Se divierte jugando con sus compañeros de clase?

Cuadro Nro. 1

VARIABLES	F	%
Si	102	98
No	2	2
Total	104	100

Fuente: Ficha de observación
Srta. Estacio Muñoz Taty



Fuente: Ficha de observación

Análisis.

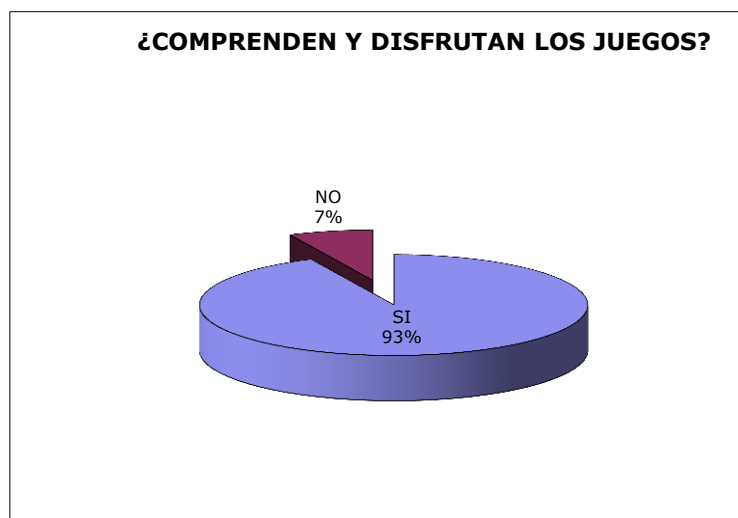
De los niños observados, el 98%, es decir casi en su totalidad sí se divierten jugando con sus compañeros de clase; mientras que el 2%, es decir una mínima parte no se divierte. Esto indica que a algunos niños les falta integrarse al ambiente escolar.

2. ¿Comprende y Disfruta los juegos didácticos?

Cuadro Nro. 2

VARIABLES	f	%
Si	93	93
No	7	7
Total	104	100

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: Ficha de observación

Análisis.

El 93% de la muestra, es decir una gran mayoría comprenden y disfrutan de los juegos didácticos; mientras que el 7% restante, no lo hacen.

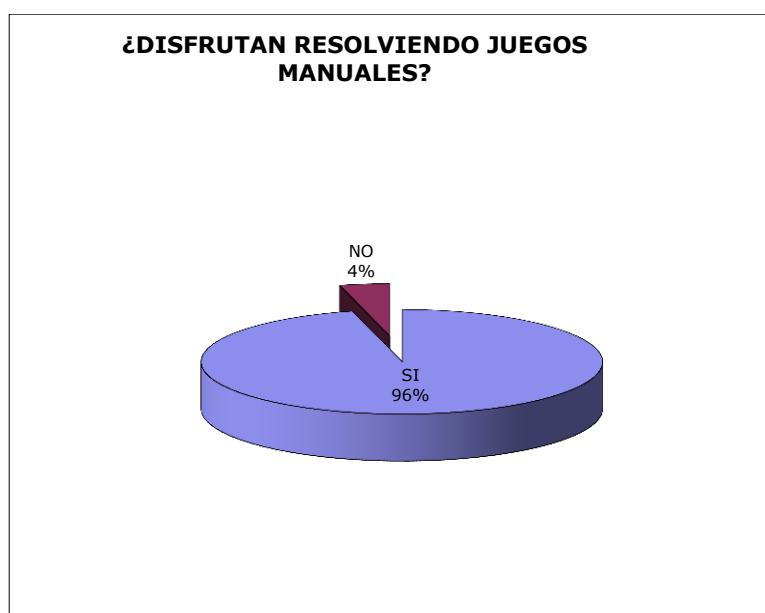
Esto nos demuestra que a los niños se les debe motivar para que jueguen y explicarles bien de que se trata el juego; una vez comprendido, de seguro lo disfrutarán.

3. ¿Disfruta resolviendo juegos manuales como los rompecabezas y bloques?

Cuadro Nro. 3

VARIABLES	f	%
Si	100	96
No	4	4
Total	104	100

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: Ficha de observación

Análisis.

La gran mayoría de los niños considerados en la muestra, es decir el 96% disfrutaban resolviendo rompecabezas y bloques; mientras que el 4%, no lo hace.

Esto nos deja la evidencia de que los niños por naturaleza son curiosos y les gusta descubrir sus propias soluciones.

4. ¿Le gusta desarrollar los juegos mentales como buscar las parejas en las tarjetas?

Cuadro Nro. 4

VARIABLES	f	%
Si	100	96
No	4	4
Total	104	100

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: Ficha de Observación

Análisis.

El 96% de los niños considerados en la muestra, es decir a una gran mayoría les gusta desarrollar juegos como buscar la pareja en las tarjetas; mientras que al 4%, no les gusta.

Esto nos demuestra que se debe desarrollar la perseverancia mediante la motivación ya que esto le anima a perseverar en sus actividades diarias.

5. ¿Pone atención e interés en juegos auditivos como el bingo?

Cuadro Nro. 5

VARIABLES	f	%
Si	100	96
No	4	4
Total	104	100

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: Ficha de Observación

Análisis.

De los niños observados, el 96% ponen atención e interés a los juegos auditivos como el bingo; mientras que el 4% no lo hace.

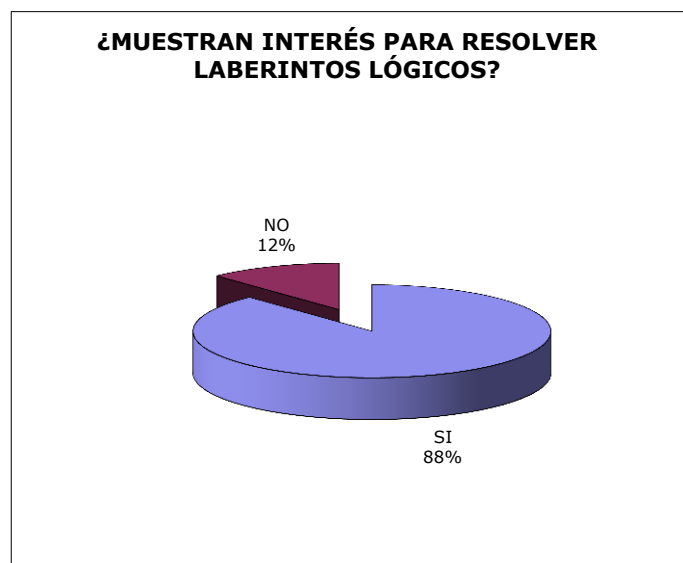
Esto nos demuestra que para que el niño se interese se debe motivarle con un premio al ganador de dicho juego.

6. ¿Muestra interés para resolver laberintos que requieran de lógica?

Cuadro Nro. 6

VARIABLES	f	%
Si	91	88
No	13	12
Total	104	100

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: Ficha de Observación

Análisis.

El 88% que corresponde a la gran mayoría muestran interés por resolver laberintos lógicos; mientras que el 12% no lo hace.

Esto nos demuestra que a la mayoría de los niños y niñas les gusta resolver juegos de lógica como los laberintos.

7. ¿Se interesa mucho por las reglas que tienen los juegos?

Cuadro Nro. 7

VARIABLES	f	%
Si	33	32
No	71	68
Total	104	100

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: Ficha de Observación

Análisis

De los niños observados, un 68% que corresponde a más de la mitad de los niños no muestran mucho interés por las reglas de los juegos; mientras que el 32%, sí lo hace. Creo que se debe considerar que el hecho que los niños no se interesen mucho por las reglas de los juegos, no quiere decir que sí entiendan, sino que influye un gran factor como es la timidez, por esta razón se debe explicar claramente y si es necesario repetirlas varias veces.

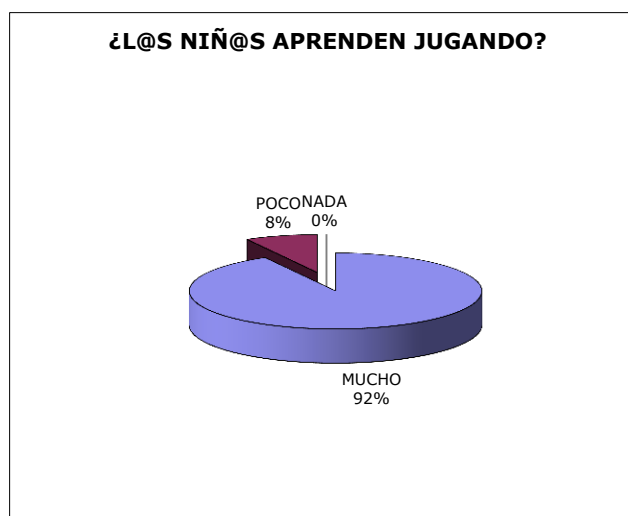
4.2 Encuesta dirigida a los docentes de los Jardines de Infantes “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, de la ciudad de Mira.

1. ¿Cree que l@s niñ@s aprenden jugando?

Cuadro Nro. 1

VARIABLES	f	%
Mucho	11	92
Poco	1	8
Nada	0	0
Total	12	100

Fuente: Censo



Fuente: Censo

Análisis

De acuerdo al resultado de la encuesta, se puede observar que una gran mayoría, es decir el 92% creen que los niños y niñas aprenden jugando; mientras que el 8%, no lo cree.

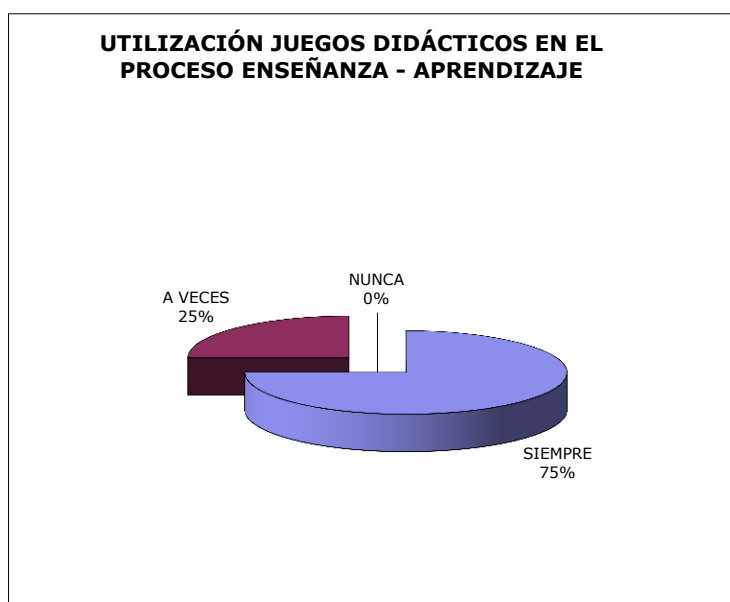
Se puede concluir que los niños y niñas sí aprenden jugando.

2. ¿Utiliza usted los juegos didácticos como herramienta para el proceso enseñanza – aprendizaje?

Cuadro Nro. 2

VARIABLES	f	%
Siempre	9	75
A veces	3	25
Nunca	0	0
Total	12	100

Fuente: Censo



Fuente: Censo

Análisis

De las docentes encuestados, se observa que el 75% que es equivalente a las tres cuartas partes de ellos, siempre utilizan juegos didácticos en el proceso enseñanza – aprendizaje; mientras que el 25%, no lo hacen.

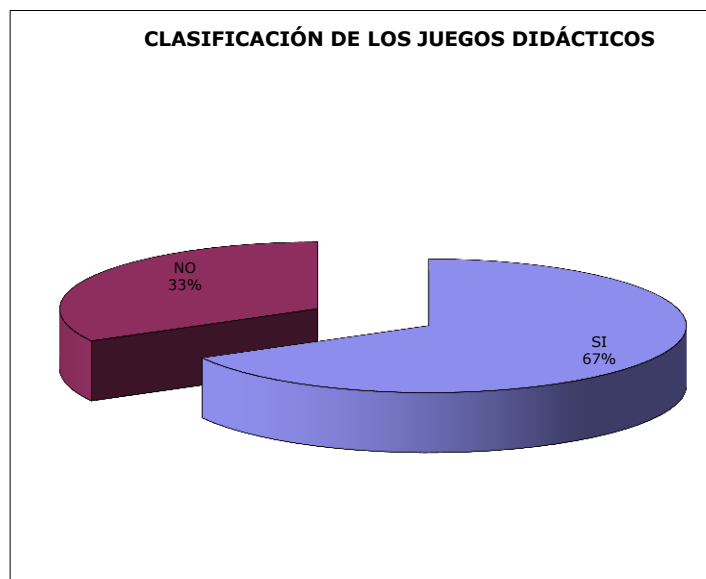
Lo que permitió observar que los docentes si utilizan los juegos didácticos como herramienta, ahora habría que ver: que tan bien lo hacen.

3. ¿Conoce usted cómo se clasifican los juegos didácticos?

Cuadro Nro. 3

VARIABLES	f	%
Si	8	67
No	4	33
Total	12	100

Fuente: Censo



Fuente: Censo

Análisis

De las personas encuestadas, se observa que el 67% que es equivalente más de la mitad sí conocen la clasificación de los juegos didácticos; mientras que el 33%, no lo conocen.

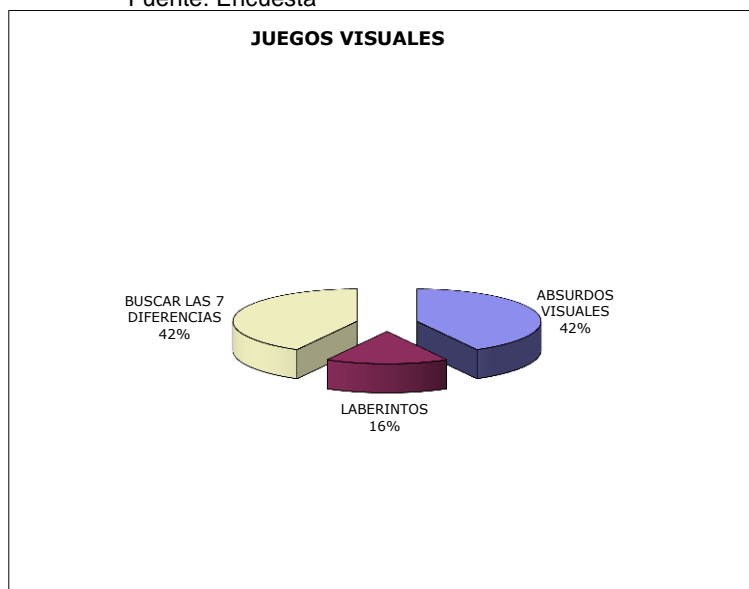
Nos demuestra que el juego didáctico es un tema parcialmente conocido para las docentes por tal razón se debería socializarlo más.

4. De los siguientes juegos visuales, ¿cuál es el que usted lo aplica frecuentemente?

Cuadro Nro. 4

VARIABLES	f	%
Absurdos visuales	5	42
Laberintos	2	16
Buscar las 7 diferencias	5	42
Total	12	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

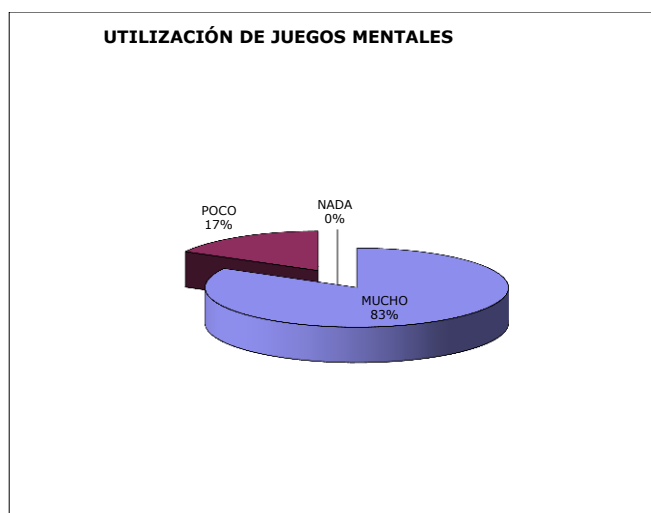
De las opciones presentadas se observa que el 42% corresponden tanto a los absurdos visuales como a buscar las 7 diferencias, que serían los juegos visuales que más se aplican; mientras que el 16%, corresponde a los laberintos. Esto evidencia que los docentes utilizan con más frecuencia los absurdos visuales como las 7 diferencias, que serían un poco más sencillos.

5. Los juegos mentales desarrollan el pensamiento de [las](#) niñ@s ,
¿los utiliza usted?

Cuadro Nro. 5

VARIABLES	f	%
Mucho	10	83
Poco	2	17
Nada	0	0
Total	12	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

De los docentes encuestados se puede observar que el 83 % que corresponde a más de la mitad, utilizan mucho los juegos mentales; mientras que el 17% utilizan poco.

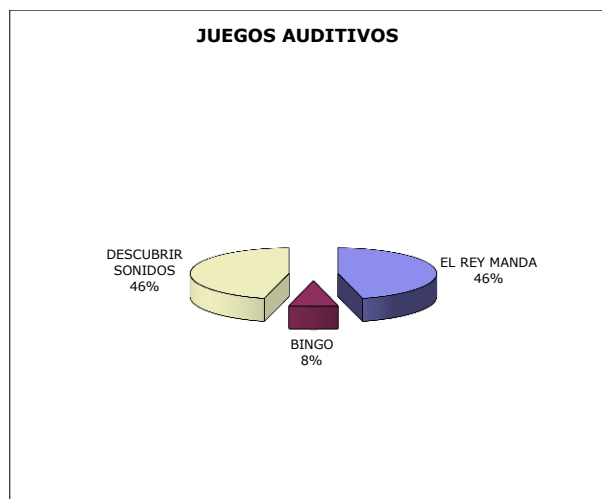
Esto evidencia que los maestros no utilizan en su totalidad estos juegos para desarrollar el pensamiento de los niños y niñas.

6. De los siguientes juegos auditivos ¿Cuál utiliza usted con más frecuencia?

Cuadro Nro. 6

VARIABLES	f	%
El rey manda	6	46
Bingo	1	8
Descubrir sonidos	6	46
Total	13	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

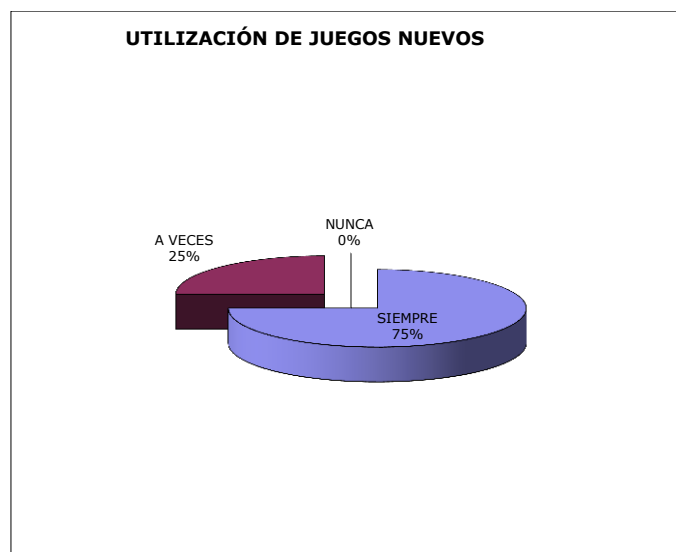
De las personas que fueron encuestadas se observa que el 46%, utilizan los juegos auditivos el rey manda y descubrir los sonidos (cada uno); mientras que el 8% restante, utiliza el bingo. Esto nos permite determinar que las maestras no se preocupan por elaborar su propio material de trabajo provocando la desmotivación al aplicar los mismos juegos rutinarios.

7. Se dice que los juegos nuevos despiertan el interés y la curiosidad de los niños ¿con qué frecuencia los utiliza?

Cuadro Nro. 7

VARIABLES	f	%
Siempre	9	75
A veces	3	25
Nunca	0	0
Total	12	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

De los docentes encuestados, se observa que el 75% que corresponde a la tercera parte, siempre utilizan juegos nuevos; mientras que el 25, los utiliza a veces.

Esto nos evidencia que los docentes no prestan el interés adecuado por buscar con frecuencia nuevos juegos que ayudarán a sus alumnos a incentivar en su aprendizaje.

8. Cree usted que aplicando diariamente los juegos manuales, la psicomotricidad de l@s niñ@s desarrollará mejor?

Cuadro Nro. 8

VARIABLES	f	%
Mucho	12	100
Poco	0	0
Nada	0	0
Total	12	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

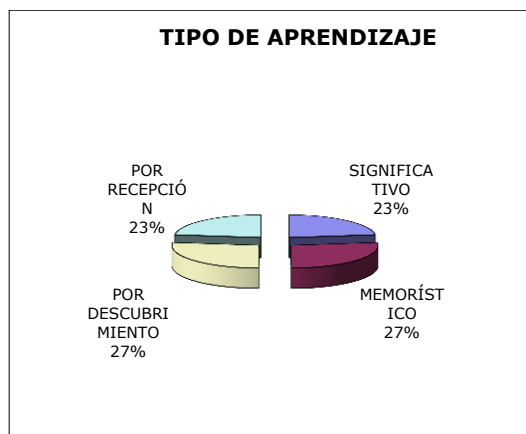
Se puede observar que el 100% creen que aplicando diariamente los juegos manuales se desarrollaron mejor la psicomotricidad de los niños. Es decir que la aplicación de los juegos manuales es muy importante para los niños.

9. ¿Cuál es el tipo de aprendizaje que desarrolla usted en el salón de clase?

Cuadro Nro. 9

VARIABLES	f	%
Significativo	5	23
Memorístico	6	27
Por descubrimiento	6	27
Por recepción	5	23
Total	22	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

Se puede observar que el 27% de los encuestados aplican tanto el aprendizaje memorístico como el por descubrimiento; mientras que el 23%, el significativo y el por recepción.

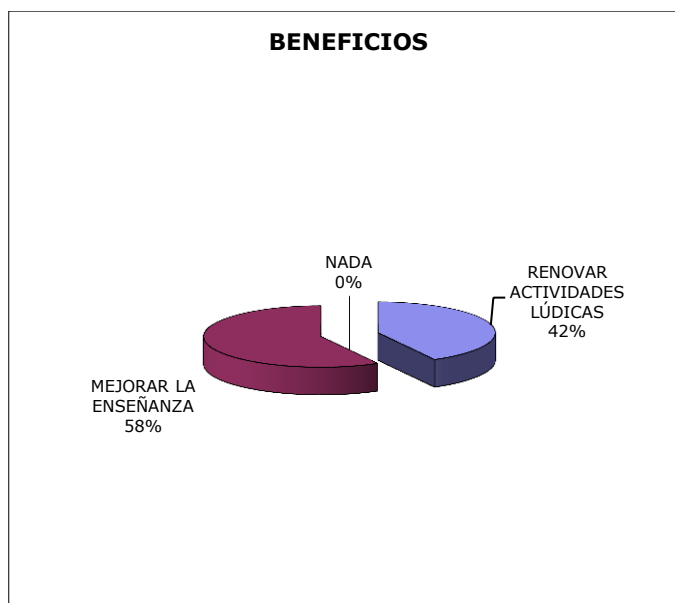
Esto demuestra que en los niños, los tipos de aprendizaje que más se aplican son el memorístico y por descubrimiento.

10. El aplicar una propuesta de juegos didácticos para su práctica docente, ¿qué beneficio le proporcionaría a usted?

Cuadro Nro. 10

VARIABLES	f	%
Renovar actividades lúdicas	5	42
Mejorar la enseñanza	7	58
Nada	0	0
Total	12	100

Fuente: Encuesta



Fuente: Encuesta

Análisis.

Como se puede observar, el 58% cree que el aplicar una propuesta de juegos didácticos permitiría mejorar la enseñanza; mientras que el 42% piensa que serviría para renovar las actividades lúdicas.

Esto nos da a entender que los docentes si necesitan una propuesta de juegos didácticos con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Luego de analizar las fichas de observación y las encuestas con sus resultados, se realizó las siguientes conclusiones y recomendaciones.

5.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LOS RESULTADOS QUE EMITEN LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN.

- Los juegos didácticos se prestan para utilizarlos en el proceso educativo permitiendo de esta manera que el aprendizaje sea un proceso dinámico y divertido donde surgen sentimientos de cooperación, amistad y solidaridad. De esta forma se estará enriqueciendo el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se observó que los juegos didácticos en general son actividades lúdicas que a los niños les gusta realizar siempre y cuando se les proporcione un material llamativo e interesante para que tengan predisposición de jugar, de esta manera se logrará desarrollar a plenitud las destrezas que las/os maestras/os deseen alcanzar.
- Para los niños y niñas de 3 a 4 años los juegos didácticos manuales como los rompecabezas y bloques son actividades divertidas, donde les permiten desarrollar la psicomotricidad y además descubrir nuevas formas de aprender.
- La mayoría de las maestras parvularias encuestadas nunca han utilizado los juegos didácticos como herramienta de aprendizaje

debido al escaso conocimiento que tienen las docentes sobre este tema y los beneficios que proporciona el mismo en la enseñanza, impidiendo que los niños desarrollen sus destrezas mediante una vía más enriquecedora y divertida.

- Las maestras no elaboran nuevo material para emplearlo en los juegos didácticos, impidiendo que sus alumnos se sientan motivados y provocando cansancio en sus actividades Diarias o peor aun demostrando rechazo por realizar los mismos juegos.

- Con la elaboración de una propuesta alternativa se ayudará a las/os maestras/os parvularios a conocer y emplear los juegos didácticos como una estrategia de aprendizaje lúdico.

- La mayoría de las/os maestras/os parvularios utilizan aprendizajes memorísticos y por descubrimiento en su que hacer educativo, lo que les lleva a seguir siendo parte de una enseñanza tradicional.

Los maestros deben ser los encargados de promover y aplicar los juegos didácticos como estrategias metodológicas en la educación, para que de esta manera permita al niño descubrir y construir su propio conocimiento.

- Que los maestros parvularios para aplicar juegos didácticos de cualquier tipo utilicen material llamativo e interesante ya que esto ayudará a despertar la atención del niño/a y por consiguiente su aprendizaje será significativo.

- Las docentes deben aprovechar el interés que tienen los niños por los juegos didácticos manuales empleando nuevas estrategias para lograr desarrollar diversas destrezas y cimentar nuevos conocimientos.

- A los maestros parvularios se recomienda emplear los juegos didácticos como una herramienta en el proceso enseñanza aprendizaje, en donde se aprovechará el interés que tiene el niño por jugar, y a través de esta práctica ir incorporando aprendizajes significativos.
 - Es necesario que los maestros parvularios conozcan todo lo referente al juego didáctico principalmente su clasificación, aplicación y sus beneficios para que de esta manera puedan desarrollarlos en su totalidad al momento de aplicarlos en sus jornadas diarias.

 - A los maestros que deben buscar métodos para realizar material didáctico con ayuda de los padres de familia para de esta manera equiparse de recursos adecuados para aplicarlos en diversas jornadas diarias ayudando así a desarrollar destrezas que se deseen alcanzar y sobre todo a que los niños se sientan motivados por nuevos juegos.

 - A los maestros parvularios que deben emplear la propuesta planteada de juegos didácticos como una estrategia de aprendizaje que ayudará a mejorar la calidad educativa en los niños, dejando atrás los métodos tradicionales.

 - Es importante que los maestros se concienten que los niños actuales necesitan de aprendizajes vigentes y modernos por

esta razón se recomienda que utilicen aprendizajes significativos donde sus conocimientos sean de ayuda para solucionar problemas de la vida diaria.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la Propuesta

ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DE LOS NIÑAS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.

6.2. Justificación e importancia

Previo a la investigación realizada a los niños y niñas de 3 a 5 años y a las docentes de las instituciones “León Rúales, “Lorgio Carrasco Mera “y “Semillitas de Amor “de la ciudad de Mira, cantón Mira se vio la necesidad que tienen las docentes de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y desarrollar destrezas mediante la utilización de los juegos didácticos, brindando mayores oportunidades para alcanzar el desarrollo integral del niño.

Por otro lado se ha notado que este tema es nuevo para las docentes ya que los juegos didácticos eran considerados como pasatiempos y no como estrategia de aprendizaje por esta razón cabe recalcar que esta propuesta servirá como un aporte en el campo educativo, puesto que le permitirá conocer más de este tema y poder así aplicarlo correctamente en sus jornadas diarias y a los estudiantes les permitirá aprender de una manera dinámica y divertida.

La presente propuesta es sencilla, clara y permite:

- Facilitar el proceso enseñanza aprendizaje ayudando a mejorar la calidad educativa mediante actividades relacionadas con el juego didáctico.
- Promover la participación activa y creativa en la adquisición de los aprendizajes; y sobre todo crear un ambiente dinámico dentro del aula para poder aprender con alegría.
- Aprovechar el juego didáctico como estrategia metodológica de aprendizaje , ya es una actividad innata de los niños y niñas , que permite desarrollar las destrezas respetando la edad las diferencias individuales y el ritmo de aprendizaje de cada uno
- Guiar a las docentes en la aplicación de las actividades en forma práctica y sencilla.

6.3. Fundamentación.

La propuesta alternativa del juego didáctico como estrategias metodológicas lúdicas de aprendizaje está fundamentada en bases teóricas como a continuación se detallan:

6.3.1 Enfoque Constructivista.

El constructivismo sostiene que los niños y niñas podrán construir o descubrir los conocimientos, los mismos que servirán para mejorar el proceso enseñanza aprendizaje, facilitando el desarrollo de estructuras cognitivas que crecerán paulatinamente.

Jean Piaget (citado por Bruzzo M, Jacobovich M. 2007):

Que este tipo de actividad lúdica señala el apogeo del juego infantil; aquel que llena y enriquece la vida del niño quien obligado a adaptarse

constantemente a la realidad y a las normas que impone la vida en comunidad dispone de una nueva herramienta que le permite recrear la realidad y adaptarla a sus necesidades (p 554).

Esta teoría piagetiana se basa en una perspectiva donde el educador debe ofrecer al niño que aprenda situaciones, conflictos que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones.

El verdadero aprendizaje es el que contribuye al desarrollo de la persona de una manera fácil y divertida. Por lo cual es importante promover una serie de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje, tomando en cuenta de que jugar no es perder el tiempo sino una actividad motivadora en el aula.

6.3.2 Pedagógica.

Siendo el juego un tipo de actividad que desarrolla el niño el objeto del proceso educativo toca considerar la actividad lúdica ya no solo componente natural de la vida natural del niño, sino como un elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación.

Froebell, (citado por Calero Pérez Mavilo 2006) uno de los primeros que miro al juego desde un punto de vista educativo, dice al respecto:

“Es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida, que él siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada cultivada y desarrollada por sus padres y por su familia.

El juego le suministrara para ello medios precisos por que el niño no manifiesta entonces más que la vida de naturaleza....el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad, por ser la manifestación libre y espontánea del interior, la manifestación del interior exigido por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego “. (p33).

6.4 Objetivos

6.4 .1 Objetivos General.

Facilitar una propuesta Alternativa de estrategias metodológicas lúdicas mediante la aplicación de juegos didácticos para elevar los niveles de aprendizaje, siendo esta, un apoyo para las docentes.

6.4.2 Objetivos Específicos

- Manejar al juego didáctico como estrategia metodológica para mejorar el proceso enseñanza –aprendizaje

6.5. Importancia.

Hoy más que nunca la educación es el tema del día es por esto que nuestra sociedad necesita de manera inmediata estrategias para que los niños y niñas se sientan a gusto, motivados en las aulas, que les de alegría ir a educación inicial esto lo podemos lograr a través del juego didáctico que es una actividad que les agrada realizar.

Esta investigación es de vital importancia porque contribuye al desarrollo integral del niño y la interrelación con su entorno. Con el juego didáctico se espera que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños y

niñas que las clases sean divertidas y sobre todo que se puedan ofrecer aprendizajes significativos; se quiere también aportar a las maestras parvularias un documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

Si pretendemos contribuir al desarrollo educativo, es necesario cambiar nuestro enfoque de trabajo, aprovechando lo que más le gusta al niño “jugar”.

6.6. Factibilidad

Esta propuesta fue factible, debido a que la Universidad Técnica del Norte entidad a la que pertenezco, permite realizar propuestas alternativas basándose en parámetros legales y la estructura de la Facultad para la presentación de trabajos de grado.

Además existió una apertura por parte de las y los docentes de los diferentes Primeros años de Educación General Básica en mención en donde fue posible llevar a cabo todos los aspectos administrativos, legales presupuestarios, técnicos etc.

6.7. Ubicación Sectorial y Física.

País: Ecuador.

Provincia Carchi

Cantón Mira

Beneficiarios: Docentes, niños y niñas del primer año de Educación General Básica de las instituciones: “León Rúaless “Lorgio Carrasco Mera “y “Semillitas de Amor “de la ciudad de Mira cantón Mira.

Tipo de establecimientos: Fiscales

Infraestructura: Propia, adecuada de cada institución.

PRESENTACIÓN

El juego didáctico es una de las herramientas más importantes de las que disponen las y los educadores para conseguir sus objetivos.

La presente está diseñada como una propuesta alternativa útil y práctica, la misma que para su redacción se ha utilizado un lenguaje claro y sencillo para que se facilite su comprensión; el documento se divide en diferentes grupos las cuales incluyen una variedad de juegos para facilitar la consulta y la valoración de alternativas por y parte de las y los maestros.

Para ayudar a las docentes en su jornada diaria se elaboró una propuesta alternativa de estrategia metodológica lúdica, en la cual se propone un aserie de juegos didácticos, organizados y variados según su clasificación permitiendo de esta manera ordenarles por unidades y ubicarles, según su criterio así:

- Unidad 1: Juegos Didácticos Visuales
- Unidad 2: Juegos Auditivos
- Unidad 3 :Juegos Manuales
- Unidad 4: Juegos Mentales

ÍNDICE DE LA PROPUESTA

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la Propuesta.....	72
6.2 Justificación.....	72
6.3 Fundamentación.....	73
6.3.1 Enfoque Constructivista.....	73
6.3.2 Pedagógica.....	74
6.4 Objetivos.....	74
6.4.1 Objetivo General.....	74
6.4.2 Objetivos Específicos.....	74
6.5 Importancia.....	74
6.6 Factibilidad.....	76
6.7 Ubicación Sectorial y Física.....	76
6.8 Descripción de la Propuesta.....	77

JUEGOS DIDÁCTICOS

UNIDAD I

Juegos Visuales.....	80
----------------------	----

UNIDAD II

Juegos Auditivos.....	89
-----------------------	----

UNIDAD III

Juegos Manuales.....	98
----------------------	----

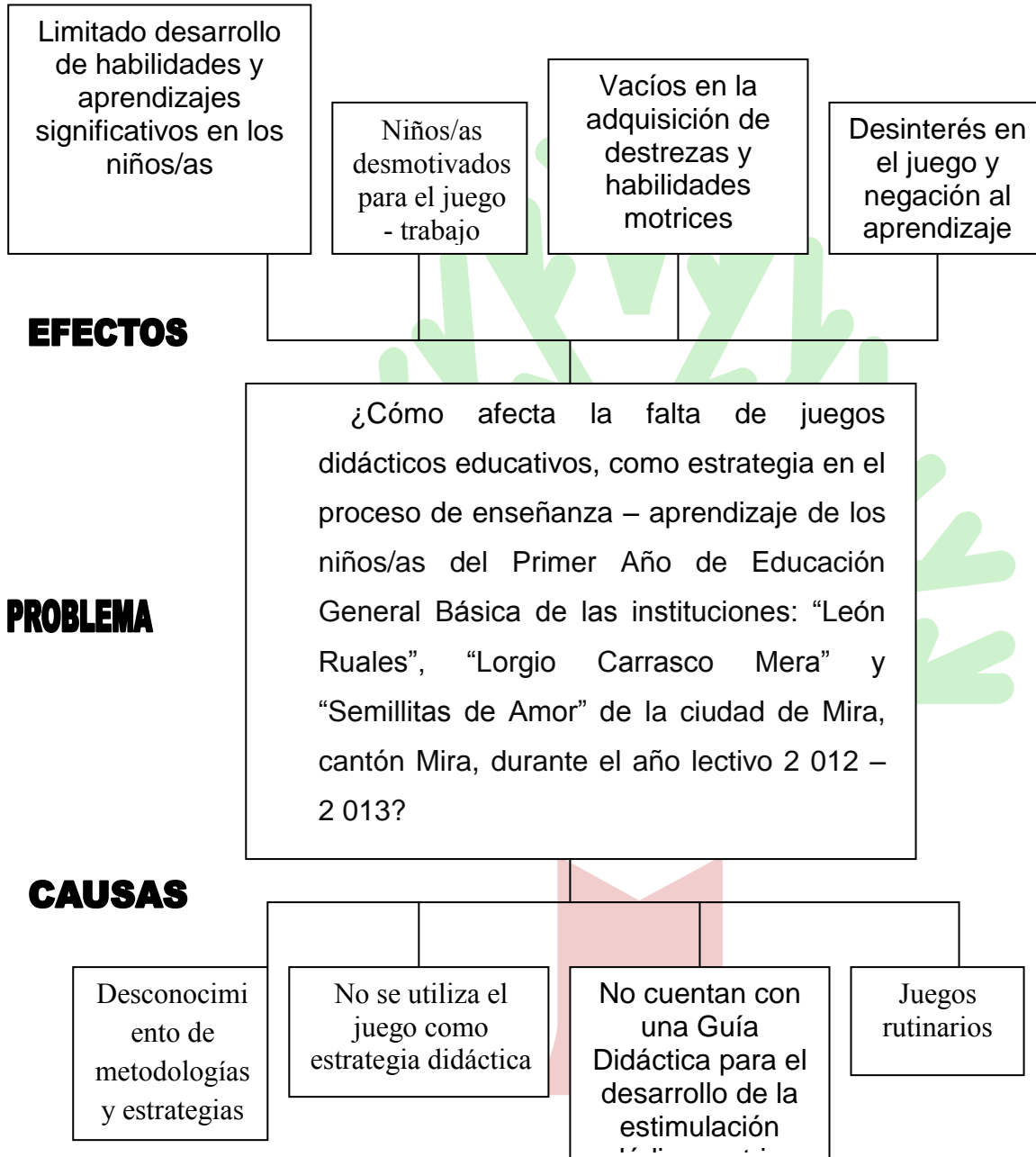
UNIDAD IV

Juegos Mentales.....	106
----------------------	-----

ANEXOS

Anexo 1

Árbol de problemas



Anexo 2

Matriz de Coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Qué juegos didácticos se utilizan como estrategias en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira, durante el año lectivo 2 012 – 2 013?</p>	<p>Determinar cómo los juegos didácticos actúan en el proceso enseñanza – aprendizaje de los niños/as de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Cuál es la importancia de los juegos manuales?</p> <p>¿Cuáles son los juegos visuales y auditivos que aplican las maestras/os como estrategias metodológicas en el aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipo de aprendizaje desarrollan las maestras/os con la aplicación de los juegos didácticos?</p> <p>¿Qué beneficios proporcionará la socialización de la guía alternativa de estrategias lúdicas a las maestras/os del Primer Año de Educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira?</p>	<p>-Realizar un diagnóstico acerca de los juegos didácticos que se utilizan como estrategias en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.</p> <p>-Determinar qué juegos visuales y auditivos utilizan los maestros/as parvularios en la ciudad de Mira para el desarrollo de los niños.</p> <p>-Elaborar una guía alternativa de estrategias lúdicas para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños/as de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira.</p> <p>-Socializar la propuesta a los maestros/as de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor”, su utilidad y su aplicación.</p>

ANEXO 3

MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Recursos utilizados para reforzar conocimientos en los niños de una manera más divertida y dinámica.	Juegos didácticos	Juegos manuales, visuales, mentales, auditivos	-Rompecabezas -Bloques -Juego de Kim -Laberintos -Adivinanzas -Trabalenguas -Bingo -El silencio
Planes para dirigir el ambiente del aprendizaje para que brinde una mejor oportunidad de lograrlo.	Estrategias pedagógicas de aprendizaje	Significativo	-Trabajos participativos -Técnicas activas -Tomar en cuenta los aprendizajes previos



Anexo 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA

La presente encuesta tiene por finalidad recabar información a los maestros que será utilizada para realizar propuestas posteriores que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños/as del Primer Año de educación General Básica de las instituciones: “León Ruales”, “Lorgio Carrasco Mera” y “Semillitas de Amor” de la ciudad de Mira, cantón Mira, durante el año lectivo 2 012 – 2 013.

Señale con una x dentro de cada cuadro lo que crea conveniente. Sírvase a contestar con la mayor veracidad.

1. ¿Cree usted que l@s niñ@s aprenden jugando?

Mucho		Poco		Nada	
-------	--	------	--	------	--

2. ¿Utiliza usted los juegos didácticos como herramienta para el proceso enseñanza – aprendizaje?

Siempre		A veces		Nunca	
---------	--	---------	--	-------	--

3. ¿Conoce usted cómo se clasifican los juegos didácticos?

Si		No	

4. ¿De los siguientes juegos visuales, cuál es el que usted lo aplica frecuentemente?

Absurdos visuales	Laberintos	Buscar las 7 diferencias	
-------------------	------------	--------------------------	--

5. Los juegos mentales desarrollan el pensamiento de [l@s niñ@s](#), ¿los utiliza usted?

Mucho	Poco	Nada	
-------	------	------	--

6. De los siguientes juegos auditivos, ¿cuál utiliza usted con más frecuencia?

El rey manda	Bingo	Descubrir sonidos	
--------------	-------	-------------------	--

7. Se dice que los juegos nuevos despiertan el interés y la curiosidad de los niños, ¿con qué frecuencia los utiliza?

Siempre	A veces	Nunca	
---------	---------	-------	--

8. ¿Cree usted que aplicando diariamente los juegos manuales, la psicomotricidad de [l@s niñ@s](#) desarrollará mejor?

Mucho	Poco	Nada	
-------	------	------	--

9. ¿Cuál es el tipo de aprendizaje que desarrolla usted en el salón de clase?

Significativo	Memorístico	Por descubrimiento	Por recepción	
---------------	-------------	--------------------	---------------	--

10. El aplicar una propuesta de juegos didácticos para su práctica docente, ¿qué beneficio le proporcionaría a usted?

Renovar actividades lúdicas	Mejorar la enseñanza	Nada	
-----------------------------	----------------------	------	--

MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.

Anexo 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FICHA DE OBSERVACIÓN

FECHA: _____

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA

INSTITUCIÓN: “LEÓN RUALES”, “LORGIO CARRASCO MERA” y
“SEMILLITAS DE AMOR”

Marque con una x las características del fenómeno observado.

ASPECTOS A EVALUAR	INDICADORES	
	SI	NO
ÍTEM		
1. ¿Se divierte jugando con sus compañeros/as de clase?		
2. ¿Comprende y disfruta los juegos didácticos?		
3. ¿Disfruta resolviendo juegos manuales como los rompecabezas y bloques?		
4. ¿Le gusta desarrollar los juegos mentales como buscar las parejas en las tarjetas?		
5. ¿Pone atención e interés en juegos auditivos como el bingo?		
6. ¿Muestra interés para resolver laberintos que requieran de lógica?		
7. ¿Cumple con las reglas de juego?		



**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:	DE	040140736-6	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Estacio Muñoz Taty Johana	
DIRECCIÓN:		Mira	
EMAIL:		johaestacio2012@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	280372	TELÉFONO MÓVIL:	0991226542

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES: "LEÓN RUALES", "LORGIO CARRASCO MERA" Y "SEMILLITAS DE AMOR" DE LA CIUDAD DE MIRA, CANTÓN MIRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2 012 - 2 013".
AUTOR (ES):	Estacio Muñoz Taty Johana
FECHA: AAAAMMDD	2013-07-08
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Manuel Chiriboga

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Estacio Muñoz Taty Johana , con cédula de identidad Nro. 040140736-6, 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 8 días del mes de Julio de 2013

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Estacio Muñoz Taty Johana

C.C.: 040140736-6



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Estacio Muñoz Taty Johana, con cédula de identidad Nro. 040140736-6, 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 denominado: "EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES: "LEÓN RUALES", "LORGIO CARRASCO MERA" Y "SEMILLITAS DE AMOR" DE LA CIUDAD DE MIRA, CANTÓN MIRA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2 012 – 2 013", que ha sido desarrollado 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 8 días del mes de Julio de 2013

(Firma) 

Nombre: Estacio Muñoz Taty Johana

Cédula: 040140736-6