

RESUMEN

La investigación parte de la existencia del problema de ¿Cómo inciden los Ambientes Lúdicos en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje de los niños de 3 a 4 años del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” N° 1 en el año lectivo 2013- 2014. El objetivo de la investigación es determinar el nivel de incidencia de los ambientes lúdicos, en el proceso de enseñanza aprendizaje de estos niños. El campo de acción está determinado como los medios del proceso enseñanza aprendizaje. Por la modalidad de investigación corresponde a un proyecto Factible, donde el diseño metodológico que se escogió es una investigación documental, de campo y de tipo descriptivo y propositivo. Apoyada en el método analítico – sintético, inductivo–deductivo, los investigados fueron los docentes y niños quienes constituyeron la población y grupo de estudio. Pedagógicamente se sustenta en la Teoría Científica propuesta por Montessori, Psicológicamente se fundamenta en la Teoría cognitiva y la Teoría del Aprendizaje Significativo. Se ha analizado además la importancia de los Ambientes Lúdicos como un espacio relacional que constantemente propicia el diálogo entre sus miembros, a fin de transformar el rol pasivo del sujeto que aprende en sujeto protagonista de su propio desarrollo, donde el juego crea una zona de desarrollo potencial y cumple una función determinante en la formación del niño, de modo que el niño aprende a vivir mediante el juego, y, desde la interacción con los objetos y las personas que apoyan sus estructuras cognitivas y atienden necesidades sociales, emocionales e intelectuales. También se detalla las características, físicas, conductas motoras, destrezas, senso percepción, lenguaje y aspecto psicosocial del niño de 3 a 4 años. Se analiza además a la guía didáctica como un recurso que favorece los roles dinámicos de docentes y estudiantes en el proceso de aprendizaje

ABSTRACT

The investigation of the existence of the problem How do the Playful Environments in Teaching Learning Process of children 3-4 years of the Municipal Children's Center "Maria Olympia Gudino 2013- No.1 in the 2014 school year? The aim of the research is determine the level of impact of recreational environments in the teaching-learning process of these children. The scope is determined as a means of teaching-learning process. By mode corresponds to a feasible research project, where the methodological design that was chosen is a documentary research, field and descriptive and purposeful kind. Supported by the analytical method - synthetic, inductive-deductive, investigated were the teachers and children who made up the population and study group. Pedagogically, it is based on the proposal by Montessori Scientific Theory, Psychologically it is based on cognitive theory and the Meaningful Learning Theory. It has also analyzed the importance of Playful Environments as a relational space that constantly promotes dialogue among its members, in order to transform the passive role of the learner in protagonists in their own development, where the game creates a development zone potential and plays a crucial role in the formation of the child, so the child learns to live by the game, and from the interaction with objects and people that support their cognitive structures and attend social, emotional and intellectual needs. Characteristics, physical, motor behaviors, skills, sensory perception, language and psychosocial aspect of child 3 to 4 years are also detailed. The tutorial is also analyzed as a resource that supports dynamic roles of teachers and students in the learning process