



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES GABRIELA MISTRAL Y SANTA CLARA DE ASÍS DE LA PARROQUIA DE TABACUNDO, CANTÓN PEDRO MONCAYO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011-2012”.

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

AUTORAS:

Bastidas Lema Ana Lucía

Guerra Obando Mariela

DIRECTOR:

Msc. Jesús León

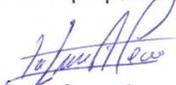
Ibarra, 2011.

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Luego de haber sido designado 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 METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES GABRIELA MISTRAL Y SANTA CLARA DE ASIS DE LA PARROQUIA DE TABACUNDO, CANTON PEDRO MONCAYO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011 – 2012”** trabajo realizado por las señoritas egresadas: **Bastidas Lema Ana Lucía y Guerra Obando Mariela Alexandra**, previo a la obtención del título de Licenciadas en Docencia Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne 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.



Msc. JESÚS LEÓN

DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Al culminar una etapa más de mi vida académica, todo el esfuerzo reflejado en este trabajo investigativo lo dedico a mi hija Alison por darle sentido a mi vida, quien con su presencia me dio ánimos necesarios para seguir adelante y alcanzar mi meta.

Anita Bastidas.

El presente trabajo de investigación está dedicado a mis padres Hernán Guerra y Carmela Obando por todo su apoyo incondicional a lo largo de toda mi vida.

A mis hermanos Amanda y Estuardo porque siempre han estado prestos a ayudarme en lo que he necesitado.

Y a todas aquellas personas que de una u otra manera han estado conmigo dándome su apoyo constante para culminar con éxito esta etapa académica.

Mariela Guerra.

AGRADECIMIENTO

A Dios por guiarnos en cada uno de los días de nuestras vidas, a nuestra querida Institución, La Universidad Técnica del Norte de la cual llevamos las mejores enseñanzas, a nuestros maestros por compartir sus conocimientos, los mismos que nos han permitido crecer en el campo educativo y personal.

Un agradecimiento especial al Msc. Jesús León por su valiosa ayuda en la elaboración de nuestro trabajo investigativo guiándonos permanentemente de manera pedagógica y didáctica, por su predisposición, amistad y confianza 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.....	5
1.4.1 Unidad de Observación.....	5
1.4.2 Delimitación Espacial.....	5
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	6
1.5.1 Objetivo General.....	6
1.5.2 Objetivos Específicos.....	6
1.6 Justificación.....	7
CAPITULO 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.....	13
2.1.6 Juego y Educación.....	14
2.1.7 El Juego para Piaget.....	16
2.1.8 Concepción Pedagógica del juego.....	17
2.1.9 El Juego Didáctico.....	18
2.1.10 Objetivos que persigue un juego.....	20
2.1.11 Clasificación de los Juegos Didácticos.....	22
2.1.12 Reglas que se deben distinguir de los demás juegos.....	25
2.1.13 Características que debe tener un juego didáctico.....	27
2.1.14 Pasos para elaborar un juego didáctico.....	27
2.1.15 Técnicas para organizar y enseñar los juegos didácticos.....	28
2.1.16 Sugerencias para crear un juego didáctico.....	29
2.1.17. Formato del juego didáctico.....	30
2.1.18.El juego como estrategia didáctica.....	33
2.1.19. El juego didáctico como estrategia de enseñanza.....	34
2.1.20 Estrategias Pedagógicas.....	36
2.1.21 Estrategias de Aprendizaje.....	37

2.1.22 Definición de Aprendizaje.....	39
2.1.23 Teorías del Aprendizaje.....	39
2.1.24 Aprendizaje Significativo.....	41
2.1.25 Aprendizaje Memorístico.....	43
2.1.26 Aprendizaje por Descubrimiento.....	44
2.1.27 Aprendizaje por Recepción.....	44
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	45
2.3 Glosario de Términos.....	46
2.4 Interrogantes de Investigación.....	49
2.5 Matriz Categorial.....	51
CAPÍTULO III	
METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	
3.1 Tipo de Investigación.....	52
3.2 Métodos.....	53
3.3. Técnicas e Instrumentos.....	55
3.4 Población.....	55
3.5 Muestra.....	56
CAPÍTULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	

4.1 Análisis e interpretación de los resultados.....	59
--	----

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	78
-----------------------	----

5.2 Recomendaciones.....	78
--------------------------	----

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro nº1.....	59
-----------------	----

Cuadro nº2.....	60
-----------------	----

Cuadro nº3.....	61
-----------------	----

Cuadro nº4.....	62
-----------------	----

Cuadro nº5.....	63
-----------------	----

Cuadro nº6.....	64
-----------------	----

Cuadro nº7.....	65
-----------------	----

Cuadro nº1.....	66
-----------------	----

Cuadro nº2.....	67
-----------------	----

Cuadro nº3.....	68
-----------------	----

Cuadro nº4.....	69
-----------------	----

Cuadro nº5.....	70
-----------------	----

Cuadro nº6.....	71
-----------------	----

Cuadro nº7.....	72
Cuadro nº8.....	73
Cuadro nº9.....	74
Cuadro nº10.....	75
Cuadro nº11.....	76
Cuadro nº12.....	77
CAPÍTULO VI	
PROPUESTA ALTERNATIVA	
6.1 Título de Propuesta.....	82
6.2 Justificación.....	82
6.3 Fundamentación.....	83
6.4 Objetivos.....	85
6.4.1 Objetivos Generales.....	85
6.4.2 Objetivos Específicos.....	85
6.5 Importancia.....	86
6.6 Factibilidad.....	86
6.7 Ubicación Sectorial y Física.....	87
6.8 Descripción de la Propuesta.....	87
6.8.1Juegos Didácticos.....	89

6.8.1.1 Unidad I.....	90
6.8.1.2 Unidad II.....	98
6.8.1.3 Unidad III.....	107
6.8.1.4 Unidad IV.....	115
6.9 Impactos.....	124
6.10 Difusión.....	124
6.11 Bibliografía.....	125
Lincografía.....	126
7 Anexos.....	127
Árbol de problemas.....	128
Matriz de coherencia.....	129
Encuesta.....	130
Ficha de observación.....	133

RESUMEN

En el Cantón Pedro Moncayo, Parroquia Tabacundo lugar donde se realizó nuestra investigación, se determinó algunos problemas que afrontan las maestras parvularias del Primer Año de Educación Básica de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Se observó 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 parvularias desconocen el uso de estos juegos y sus beneficios y por consiguiente no los aplican en sus actividades diarias, dándose de esta manera una deficiencia en la enseñanza por continuar empleando aprendizajes memorísticos, provocando que la educación permanezca en el conductismo. Esta investigación está orientada a las maestras parvularias que deseen informarse de este tema y cambiar sus estrategias metodológicas convirtiéndose así en una alternativa más en la enseñanza diaria, tomando en cuenta que la práctica de los juegos didácticos debe ser mediante una planificación de tal manera que se logren resultados óptimos. Por esta razón se planteó una propuesta alternativa de estrategias metodológicas lúdicas de juegos didácticos la cual ayudará a las docentes a tener una perspectiva clara de cómo y qué juegos emplear en su labor diaria, ya que se presenta una aplicación didáctica de cada juego en donde se describe 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 en diversas áreas que requieran de su uso solo depende de la creatividad y dedicación de cada maestra. Esta propuesta alternativa contribuirá a que la educación sea un proceso alternativo, divertido y dinámico, en el cual exista una predisposición de parte de los niños para así lograr aprendizajes significativos y sea éste un pilar fundamental en el desarrollo integral del niño.

SUMMARY

In the Canton Pedro Moncayo, Tabacundo's parish, locus in quo was carried out our investigation, some problems were determined that the parvularias teachers confront in the First Year of Basic Education of the "Gabriela Mistral" y "Santa Clara de Asís" Kinder gardens in their teaching-learning process. It was observed that the main problem is the scarce and null use of the didactic games as methodological strategy of learning. It was noticed that some parvularias teachers ignore the use of these games and their benefits, reason for that they don't apply them in their daily activities, being given a deficiency in the teaching, to continue using memoristic learnings, causing that the education remains in the conductism. This investigation this guided to the parvularias teachers that want to be informed of this topic and to change their methodological strategies becoming this way more an alternative in the teaching-learning process, taking into account that the practice of the didactic games should be by means of a planning in such a way that good results are achieved. For this reason it gave an alternative proposal of lúdical methodological strategies of didactic games, which will help to the teachers to have a clear perspective of how and what games to use in their daily work, since a didactic application of each game is presented where is described the benefits that it provides the same one, considering the necessities of the children and girls chord to their age. This proposal offers the possibility to adapt it in diverse areas that require of its alone use it depends on the creativity and each teacher's dedication. This alternative proposal will contribute to that the education will be an alternative, amusing and dynamic process, in which exists a predisposition of the children for this way to achieve significant learnings, and it will be a fundamental pillar for the child integral development.

INTRODUCCIÓN

La principal meta de la educación pre-escolar 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 capaces de dar solución a los diversos problemas que se presentan en la vida.

Por esta razón hemos enfocado nuestro trabajo hacia niños de 5 a 6 años, edad en que los niños sienten gran interés por aprender cosas nuevas y más aun 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 se le consideraba como un pasatiempo y no como lo vemos en la actualidad una fuente de aprendizaje donde hay que aprovecharla ya que es una actividad innata y divertida para ellos, por tal razón las maestras debemos concientizar y dar valor a esta nueva estrategia de enseñanza.

El desarrollo del presente trabajo es un gran aporte tanto para nosotros como para aquellas maestras que trabajan con niños y niñas del Primer Año de Educación 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 desarrollar las destrezas que se desee alcanzar en esta edad, de esta forma las maestras parvularias veremos los frutos deseados al terminar el proceso de 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 y la justificación.

Capítulo II. Contiene la fundamentación teórica la cual luego de una exhausta investigación nos ha servido como base fundamental para la elaboración del presente trabajo. Dentro de esta fundamentación tomamos en consideración la epistemológica, constructivista y teorías a cerca del juego didáctico, posicionamiento teórico personal, glosario de términos, interrogantes de investigación y 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 educación es un proceso cuya finalidad es el desarrollo pleno del ser humano, es por esto que es indispensable que las maestras parvularias busquen diversos métodos y vías que les guíen al desarrollo total de destrezas que deben adquirir los niños y las niñas según su edad.

Se reflexiona que los niños y las niñas en la actualidad son más activos, investigadores y comunicativos, es por esta razón que en el proceso enseñanza- aprendizaje debe adoptar actividades donde adquiera conocimientos y desarrolle destrezas, las mismas que deben estar relacionadas a la aplicación y solución de problemas que se les presente en la vida diaria.

En el nivel pre-primario podemos observar que el juego constituye un medio didáctico, a través del cual los niños y las niñas comienzan a introducir las diferentes formas de conducta social que el medio le ofrece, pautas de comportamiento que van fortaleciendo su sociabilidad.

Sin duda, en los primeros años de vida el juego es uno de los estados importantes del ser humano. En este momento no solo el crecimiento cerebral es intenso sino también el ritmo del desarrollo motor, por tal motivo todas las actividades deben ser de carácter lúdico.

Es muy importante que la maestra de pre-escolar conozca todo lo relacionado con el juego y cómo éste influye en el desarrollo integral del

niño. Reflexionemos sobre la frase expuesta, la buena educación no comienza en el jardín sino en el hogar.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Con la actualización y fortalecimiento curricular, la educación atraviesa por diversas modificaciones en los planes y programas de estudio con la finalidad de dejar atrás la enseñanza tradicional, de esta manera busca formar personas capaces de solucionar problemas presentados en la vida diaria desde cortas edades.

Los niños limitados al juego no desarrollan todas sus capacidades físicas e intelectuales por esta razón las maestras parvularias deben considerar al juego como fuente principal del aprendizaje.

Si no se aplican reglas en un juego didáctico los niños no lo comprenderán y se producirá desorden en el salón de clase y no se logrará el objetivo deseado, es por esto que las maestras deben tener claramente las reglas del juego para de esta manera poder explicarlas a los niños.

Un juego didáctico que sea aburrido y rutinario no llamará la atención de los niños, no despertará interés y posteriormente habrá negación al aprendizaje que se requiera alcanzar. Para que no suceda esto, se debe hacerlo interesante, llamativo y de corto tiempo, es donde juega un papel muy importante la maestra que debe tener gran imaginación para poder interactuar con los niños.

La atención en los niños y niñas de etapa pre-escolar es muy corta y va a seguir subiendo conjuntamente con su edad, se debe tener muy en cuenta cuántos minutos de atención posee el niño de acuerdo a su edad, para que de esta manera la maestra pueda programar sus actividades en su jornada diaria.

Los juegos didácticos novedosos y de difícil solución provocan mayor interés y ganas de aprender en los niños, se los puede aplicar o ir variando con grados de dificultad o diversas formas de jugarlo ya que un tipo de juego didáctico puede jugárselo de diferentes maneras e incluso desarrollando diferentes destrezas.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Qué juegos didácticos se utilizan como estrategias metodológicas en el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara De Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo durante el año lectivo 2011 _2012?

1.4 DELIMITACIÓN

1.4.1. Unidad de Observación: esta investigación estuvo dirigida a las maestras parvularias y a los niños y niñas de 5 a 6 años.

1.4.2. Delimitación Espacial: la presente investigación se realizó en los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.

1.4.3. Delimitación Temporal: este trabajo investigativo se lo realizó durante el año lectivo 2011 – 2012.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General.

- Diagnosticar los juegos didácticos que se utilizan como estrategias metodológicas en el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.
- Elaborar una propuesta alternativa de estrategias metodológicas lúdicas mediante la aplicación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Indagar la importancia de los juegos manuales como estrategia metodológica para el desarrollo de los niños en su etapa pre-escolar.
- Determinar los juegos visuales y auditivos que aplican las maestras como estrategias metodológicas en el aprendizaje.
- Analizar qué tipo de aprendizaje desarrollan las maestras con la aplicación de los juegos didácticos.
- Difundir la propuesta a las maestras de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís”, la utilidad de la misma y su aplicación en el juego didáctico.

1.6 JUSTIFICACIÓN

El juego tiene un papel fundamental en la vida de todas las personas, niños y adultos, siguiendo sus gustos y las exigencias de acuerdo a su edad. El niño encuentra en él una forma de afirmarse a sí mismo, su propia personalidad e incluso va adquiriendo normas vitales para la convivencia social.

Con la aplicación de los juegos didácticos en la clase, se rompe lo tradicional y lo rutinario, de esta manera va ir surgiendo el interés por aprender o de manera inconsciente para que el niño desarrolle sus destrezas mediante el juego.

Se puede manifestar que la atención del niño crece y despierta la motivación de trabajar en el aula y sobre todo va a ser un lugar de diversión donde a los niños y niñas les gustará asistir.

En los últimos años se ha observado que el juego didáctico no está siendo aplicado como una ayuda pedagógica para el docente si no como una distracción para los estudiantes, y no se considera que lo que más le gusta al niño es jugar y es ahí donde el docente debe aprovechar para incorporar nuevos conocimientos o desarrollar destrezas.

Debido a esta problemática observada en los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” ubicados en la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo es nuestro deseo aplicar este proyecto que buscó encontrar las diversas causas y las posibles soluciones a dificultades encontradas dentro del aula en la aplicación de los juegos didácticos, con la finalidad de crear un ambiente agradable

dentro del aula y además sea la fuente para el desarrollo de destrezas que deben alcanzar los niños y niñas.

Con esta investigación se trató de ayudar a las maestras parvularias a mejorar y aprovechar la utilización del juego didáctico, y así despertar el interés en los niños y niñas por adquirir nuevos conocimientos y por lo tanto mejorar el rendimiento escolar.

CAPÍTULO II

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Fundamentación Teórica

El filósofo F. Froebel, creador del Kindergarten clasificó al juego como un fenómeno pedagógico sumamente estructurado, combinándolo con la enseñanza. En los "juegos froebelianos", caracterizado como didácticos, la maestra debía enseñar directamente a los niños para que desarrollaran una series de habilidades "Dones" mediante actividades que tenían un carácter lúdico aunque en ese sistema el juego tenía un enfoque rígido y artificial, que no contemplaban en toda su dimensión las amplias potencialidades educativas de esta actividad, sus ideas fueron altamente valoradas y durante mucho tiempo la educación preescolar estuvo sustentada sobre esa base.

Después de 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 historiador Holandés Johan Huizinga, en su libro "Homo Ludens", presenta el juego con una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de ciertos límites fijados de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente aceptada, pero absolutamente imperiosa y provista de un fin en sí, acompañada de un sentimiento de tensión, de alegría, y de una

conciencia de ser de otra manera que en la vida ordinaria, lo que he corroborado en la práctica y no es así , pues la universalidad del juego va acompañada de la psiquis y es una motivación importante que produce placer al jugar.

2.1.2 Fundamentación Epistemológica

De acuerdo al filósofo Ferrater Mora, la epistemología puede ser definida como una teoría del conocimiento científico para dilucidar problemas relativos al conocimiento cuyos principales aportes han sido extraídos de las ciencias.

Lo epistemológico explica el proceso de construcción del conocimiento, esto es, cómo los seres humanos aprenden y comprenden la realidad y especialmente, cómo se relaciona con el entorno.

Este proceso no está exento de la subjetividad, ya que el juego se realiza mediante la percepción sensorial y motriz donde involucra al niño a un desarrollo de destrezas o a un nuevo conocimiento.

2.1.3 Fundamentación Constructivista.

En sus orígenes, el constructivismo surge como una corriente epistemológica, preocupada por discernir los problemas de la formación del conocimiento en el ser humano. Según Delval (1997), se encuentran algunos elementos del constructivismo en el pensamiento de autores como Vico, Kant, Marx o Darwin. En estos autores, como en los actuales exponentes del constructivismo en sus múltiples variantes, existe la

convicción de que los seres humanos son producto de su capacidad para adquirir conocimientos y para reflexionar sobre sí mismos, lo que les ha permitido anticipar, explicar y controlar propositivamente la naturaleza, y construir la cultura. Destaca la convicción de que el conocimiento se construye activamente por sujetos cognoscentes, no se recibe pasivamente del ambiente.

Algunos autores se centran en el estudio del funcionamiento y el contenido de la mente de los individuos (por ejemplo, el constructivismo psicogenético de Piaget).

Jean Piaget (1896-1980) psicólogo y pedagogo suizo, conocidos sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños por lo que sus estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicología infantil y la psicología educativa.

El “constructivismo piagetiano” tiene relación con la epistemología evolutiva, es decir, el conocimiento sobre la forma de construir el pensamiento de acuerdo con las etapas psico evolutivas de los niños y niñas.

Se considera que cada uno de los niños sabe cosas distintas y, a la vez, de modos diferentes. Acepta las diferencias y trabaja con ellas. Precisamente a través del aporte de cada uno de los niños habrá una construcción colectiva que enriquecerá al objeto de conocimiento.

Pedagógicamente significa poder iniciar el trabajo en el aula desde lo que cada uno de los niños conoce sobre el tema que se plantea. Es decir

como expresa F.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 el 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 y de los grupos a que pertenece.

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

La palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría... en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades.

Piaget (citado por Campo Gladys 2000) define el juego como: “una valiosa ayuda que estimula el desarrollo global de la inteligencia infantil” p 25

Para este psicólogo y pedagogo suizo, el juego además de cumplir una función biológica y en el desarrollo de la moral, colabora en la adquisición de esquemas y estructuras que facilitan la elaboración de opresiones 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 NIÑO Y EL JUEGO

González, Ana María (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

El juego brinda al niño el placer de los sentidos; al jugar el niño saborea, toca, escucha, huele, mira, paladea, siente diversas texturas y temperaturas, experimenta el movimiento libre, los sonidos del mundo externo y aquellos que él emite. Mediante el juego el niño entra en un mundo de fantasía y ficción que le permite ensayar y practicar un sinnúmero de habilidades y destrezas; asimismo, puede interpretar y manejar situaciones nuevas que le permiten una adaptación más fácil a la realidad. El niño juega papeles distintos y por medio de ellos aprende las costumbres sociales y sexuales que su ambiente acepta. Mediante el juego el niño en su fantasía llega a ser el hombre fuerte, el personaje que puede volar, aquel que se enfrenta a serios peligros y sale triunfante; en una palabra, ensaya conductas que le ofrecen la seguridad que él necesita para enfrentarse a su ambiente.

Para el niño 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.

Las experiencias del aprendizaje más valiosas están basadas en el juego, de los cuales se desprende un aprendizaje significativo ya que el niño aprende mediante la experiencia.

2.1.6 JUEGO Y EDUCACIÓN

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 que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despierta el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfecciona la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendental y vital.

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación provienen 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. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte del todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo. Para que se dé esa situación que requiere tiempo. El cambio se da como un salto dialéctico de lo cuantitativo a lo cualitativo. La calidad de experiencias y conocimientos o realizaciones generan las cualidades deseadas.

El juego, como medio de educación, debe encuadrarse también en lo planteado por 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

En esa perspectiva el docente tenderá a que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener un estilo de vida original antes que una conducta masificada. Deberá en el juego, priorizar el cultivo personal de sus pensamientos, sentimientos y acciones, para buscar el éxito y la competencia en un ámbito de equilibrio entre los valores individuales y sociales.

2.1.7 EL JUEGO PARA PIAGET

Piaget (citado por Calero Pérez Mavilo, 2006): “El juego es un caso típico de conducta desperdiciada por la Escuela Tradicional, por parecer desprovisto de significado funcional”. p 24

En Educación Inicial, Primaria y Secundaria, el docente utiliza el juego como un medio en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Piaget(citado por Mavilo Calero Pérez, 2006): “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”. p 24

Las situaciones del juego y experiencias directas contribuyen a que el niño adquiera una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las nociones que favorecerán los aprendizajes futuros.

La educación inicial y los primeros grados de Educación Primaria, en estas experiencias de tipo concreto, el niño ejercita sus sentidos, ya que tiene oportunidad de observar, manipular, oler, etc. Cuando más sentidos ponga en el juego el niño, más sólidos y ricos serán los aprendizajes que realice. Posteriormente, estas nociones se afianzan utilizando materiales estructurados y no estructurados, entre los que podemos nombrar los rompecabezas, encajes, bloques, latas, maderas, semillas, etc., para finalmente llegar al material gráfico, láminas, loterías, dominó, tarjetas, fichas y hojas de preparación.

De esta manera el niño va gradualmente de lo concreto a lo abstracto, lo que favorece el desarrollo del pensamiento lógico.

2.1.8 CONCEPCIÓN PEDAGÓGICA DEL JUEGO

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

Ralph Winn (citado por Calero Pérez Mavilo 2006): define al juego como “el tipo fundamental de ocupación del niño normal” p 32.

Sobre esto no cabe la menor duda, ya que todo lo hasta aquí dicho, corrobora la afirmación.

Froebel (citado por Calero Pérez Mavilo 2006) uno de los primeros que miró 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 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 exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego. p.33

La educación debe ser integral y permanente, el juego también debe tener una orientación, dada su finalidad educativa. No es lícito preocuparse única o mayormente por las destrezas físicas y soslayar las manifestaciones psicológicas, sociales o espirituales erradas.

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

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es 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 y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia 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 conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta ¿cómo elaborar un juego?, ¿con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo?, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes.

El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que conlleva utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

2.1.10 OBJETIVOS QUE PERSIGUE UN JUEGO DIDÁCTICO

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean 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 finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.

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

En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas, etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia.

En cada juego didáctico se destacan tres elementos:

- El objetivo didáctico. Es el que precisa el juego y su contenido. Por ejemplo, si se propone el juego <<Busca la pareja>>, lo que se quiere es que los infantes desarrollen la habilidad de correlacionar objetos diversos como naranjas, manzanas, etc. El objetivo educativo se les plantea en correspondencia con los conocimientos y modos de conducta que hay que fijar.
- Las acciones lúdicas constituyen un elemento imprescindible del juego didáctico. Estas acciones deben manifestarse claramente y, si no están presentes, no hay juego, sino tan solo un ejercicio didáctico. Estimulas la atención voluntaria de los educandos. Un rasgo característico de la acción lúdica es la manifestación de la actividad con fines lúdicos, por ejemplo, cuando arman un rompecabezas ellos van a reconocer que cambios se han producido con las partes que los forman. Los maestros deben tener en cuenta que, en esta edad, el juego didáctico es parte de una actividad dirigida o pedagógica, pero no necesariamente ocupa todo el tiempo que ésta tiene asignada.
- Las reglas del juego: constituyen un elemento organizativo del mismo, estas reglas son las que van a determinar qué y cómo hacer las cosas, y además dan la pauta de cómo complementar las actividades planteadas.

2.1.11 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Existen muchos tipos de juegos y diversas clasificaciones, sin embargo se puede tomar como referencia una más práctica y sencilla. En primera instancia se pueden clasificar de acuerdo al número de jugadores, los cuales pueden ser individuales o colectivos. Por otro lado según la cultura, pueden ser tradicionales y adaptados. También pueden ser de acuerdo a un director, que pueden ser dirigidos y libres. Según la edad, para adultos, jóvenes y niños. De acuerdo a la discriminación de las formas, de engranaje y rompecabezas. Según la discriminación y configuración, de correspondencia de imagen. De acuerdo a la orientación de las formas, las imágenes invertidas. De ordenamiento lógico, de secuencias temporales y de acción. Según las probabilidades para ganar, de azar y de razonamiento lógico.

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>

Algunas de estas actividades son las siguientes:

Rompecabezas:

Se plantea como juego o pasatiempo, presentan un reto atractivo, y resolverlo implica que el jugador se ha esforzado y al dar una solución experimenta una gratificante sensación, por ejemplo se emplea siete piezas de forma geométrica, cortadas a partir de un cuadrado, para formar un sinnúmero de posibilidades de siluetas muy sugerentes de personas, animales y cosas. La solución de un rompecabezas requiere que usted piense, procese, y aprenda, y en esto consiste 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 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:

El profesor pide a los estudiantes observar todos los objetos que se encuentren en el escritorio luego les dice que cierren los ojos mientras quitan alguno de ellos, luego los estudiantes abren los ojos y tratan de identificar cual objeto es el que falta.

Laberintos:

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

Juegos Mentales:

Le ayudan no sólo a probar su memoria, sino también a mejorarla, porque este juego de memoria estimula muchas áreas en su cerebro, responsable de almacenar y recuperar la información. Usted se divertirá realizando ejercicios, este juego de memoria es uno de los clásicos pero su efecto es inmenso. También será capaz de aprender algunas técnicas que le ayudarán a memorizar más eficazmente.

http://www.brainist.com/index_spanish.htm

Adivinanzas:

Muchas adivinanzas están basadas 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:

Son Juegos de palabras presentados en una frase comúnmente breve, empleando fonemas similares y rimas. Si bien el objetivo del trabalenguas es dificultar la dicción en voz alta de la frase, también son una útil herramienta en el aprendizaje, fomentando las habilidades de lectura y dicción.

Actualmente el uso de este tipo de recurso vocal es un excelente medio para la educación en los niños y el aprendizaje y desarrollo de un buen lector.

Juegos Auditivos:

“Son dinámicas que se utilizan en clase para que el estudiante desarrolle su habilidad auditiva”.

www.futurevisions/education.com

Existen algunos juegos tales como:

Bingo:

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

El Silencio:

El profesor dice: hoy vamos a jugar al juego del silencio pero tienen que estar atentos porque yo voy a hacer ruidos, un lápiz que cae sobre la mesa, una tiza que escribe en la pizarra, hacer pitos con los dedos, pasar arena de un vaso a otro, comenzar solo con dos sonidos, ir pidiendo a cada niño/a que los vaya haciendo cuando los identifiquen, con los ojos cerrados, ir introduciendo otros sonidos.

2.1.12 REGLAS QUE SE DEBEN DISTINGUIR DE LOS DEMÁS JUEGOS

Las que condicionan la tarea docente. Las que establecen la secuencia para desarrollar la acción. Las que prohíben determinadas acciones.

Es necesario que el docente repita varias veces las reglas del juego y llame la atención de los pequeños acerca de que si las reglas no se cumplen, el juego se pierde o no tendrá sentido. Así, se desarrollará, además, el sentido de la organización y las interrelaciones con los compañeros.

La temática para los juegos didácticos está relacionada con los distintos contenidos de las actividades pedagógicas que se imparten, y serán una parte de la misma.

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

En las actividades para el desarrollo del lenguaje, por ejemplo, se realizan juegos para la correcta pronunciación de los sonidos, aunque es conveniente señalar que nunca se llevan a cabo cuando el sonido se presenta por primera vez, sino para fijarlo, ya que durante el juego el maestro o la maestra no siempre puede controlar si todos pronuncian correctamente el sonido. Las acciones relacionadas con la repetición del sonido deben darse a aquellos infantes que presenten dificultades, ya que así se les da la posibilidad de que se ejerciten en la pronunciación de uno u otro sonido.

En los juegos que se utilizan para el desarrollo intelectual, los educadores pueden utilizar un juguete (muñeca, títere, etc.) para que dirija la actividad. Esto hace que aumente el interés del niño y la niña. El contenido de los juegos se selecciona teniendo en cuenta que ellos poseen determinados conocimientos sobre los objetos y fenómenos del mundo circundante, por lo que se hace necesario que antes del juego se examinen los objetos que se utilizarán en el mismo.

Las acciones lúdicas de muchos juegos didácticos exigen que los niños hagan una descripción del objeto de acuerdo con sus rasgos fundamentales. Además, en sus juegos van a aplicar lo que conocen

acerca de las semejanzas y diferencias entre los objetos. Cuando el docente se percate de que durante la actividad no se observan las reglas del juego o no se realizan las acciones lúdicas indicadas, debe detener el juego y volver a explicar cómo jugar.

2.1.13 CARACTERÍSTICAS QUE DEBE TENER UN JUEGO DIDÁCTICO.

Una vez establecidos estos 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.ilustrados.com/tema/12096/importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html

2.1.14 PASOS PARA ELABORAR UN JUEGO DIDÁCTICO

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, 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 si se logran los objetivos.

- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica.

¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

- Con materiales resistentes,
- Adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- Protegerlos con sellador.
- En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

También es necesario considerar, el costo de los materiales. No tiene por qué ser cubierto por los docentes, tampoco han de ser necesariamente ellos quienes los elaboren: la confección de los materiales, fichas, cartones de juego u otros impresos. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, los alumnos de grados superiores realizan bajo la tutela de sus profesores. Puede ser una tarea colectiva de todo el colegio.

2.1.15 TÉCNICAS ESPECÍFICAS PARA ORGANIZAR Y ENSEÑAR LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Stella Gilb, (1990)

- 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 periodo 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 EL DOCENTE AL MOMENTO DE 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

Entonces, aquí es donde surgen algunas interrogantes, el docente en esta etapa de elaboración del juego se comienza a preguntar ¿cómo lo hago?, ¿qué le puedo dibujar?, ¿qué habilidades manuales necesito? Y es cuando él requiere soluciones prácticas como las siguientes: si no sabe

dibujar, puede utilizar papel carbón y plantillas; posee la letra y trazos ilegibles, las puede realizar en la computadora o con plantillas; si afirma que no tiene creatividad puede buscar modelos y patrones en revistas; si no posee los recursos económicos suficientes, puede utilizar material de desecho; si no cuenta con suficiente tiempo puede mandar a hacer algunas piezas de madera o cartón.

Una vez realizado el juego, todavía no está listo: falta el ensayo final, cuando se lleva por primera vez a la clase: todos los niños deben jugar. Si ocurre que ellos no sólo jugaron, sino que disfrutaron, pusieron todo su empeño en realizar la actividad, lo hicieron alegremente y quisieran volver a jugar. Si al finalizar esa partida se hace un alto y se comparte en torno a qué, cómo y por qué se jugó, haciendo mención al contenido revisado, se prolonga el juego, y se potencia la experiencia de aprendizaje.

También es recomendable compartir de experiencias de cada uno en el ensayo final y tal vez haya que hacer alguna modificación. Confeccionar el guión didáctico o instructivo para que ese juego pueda ser empleado en otras oportunidades, por otros docentes. Así como también, queda determinar cómo se almacenará ese juego para ser empleado en otros grados o períodos académicos, cuya tarea se puede simplificar a través del siguiente formato:

2.1.17 FORMATO DEL JUEGO DIDÁCTICO.

Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.

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 correspondan con el área de conocimiento.

Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, 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.

Este formato permitirá centrar el objetivo que se tiene con el juego y tener presentes los contenidos a trabajar, así como poder utilizarlo para la audiencia adecuada, el número de participantes y poder tener a la mano las instrucciones en caso de que sea necesario repetirlas.

La idea es que los alumnos jueguen diariamente, no precisamente que todo sea juego (pues entonces no serían actividades separadas, se perdería la novedad o la sorpresa), sino que se combinen con diferentes experiencias de aprendizaje, foros, debates, dramatizaciones, etc., para promover o ejercitar contenidos curriculares, sean conceptuales, procedimentales o actitudinales.

Un aspecto que no se puede descuidar, es lo referido a quién gana. La existencia de un ganador (o un perdedor) no es un ingrediente esencial del juego infantil. Los estudiosos nos dicen que el juego es actividad improductiva. Los deportes son otro capítulo aparte, dado que en ellos la figura del ganador es vital.

Es necesario referirse a otro aspecto. 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. Nuestras clases no pueden ser tan diferentes, necesitamos diversificar el tipo de experiencias de aprendizaje a que sometemos a nuestros alumnos, ya que para muchos de ellos el computador forma parte de sus vidas Tirapegui, (s/f).

Sin embargo, al hacerlo, no asumamos los juegos didácticos como una moda que resuelve todos los problemas. Hagámoslo 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 seria.

En fin, no hay excusas para no hacer un juego didáctico bonito, adecuado, resistente y llamativo para los alumnos. “Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad.

[http: / grupodidáctico 2001. com/ Paula Chacon pdf](http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf)

2.1.18 EL JUEGO COMO 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).

Es así como este tipo de juego se transforma 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.

En lo que al juego refiere, la 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 ficción, de personificar objetos, encontrar similitudes entre distintos objetos y situaciones y descubrir el sentido del humor, transformando la realidad.

En cuanto al uso de los objetos, ocurren 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 COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.

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

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, 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 conductores del proceso enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas.

La riqueza de una estrategia como ésta 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.

En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos, pero a la vez hay que evitar que sea una ocasión para que el alumno con dificultades se sienta rechazado comparado indebidamente con otros o herido en su autoestima personal,

cosa que suele ocurrir frecuentemente cuando carecemos de estrategias adecuadas.

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica entre las cuales podemos mencionar:

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

Del área socio-emocional: espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos y confianza en si 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 (2006):

Son procedimientos y incluyen técnicas, operaciones o actividades que persiguen un propósito definido: optimizar los aprendizajes. 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 Chac3n pdf.](http://grupodidactico2001.com/Paula%20Chac%C3%B3n.pdf)

Visto as3, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su inter3s y a su vez contar con una motivaci3n 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, as3 como los objetivos. Su 3xito depende de los m3todos empleados, del uso de la motivaci3n, as3 como de las secuencia, pauta y formaci3n de equipo que se sigan.

http://huitoto.udea.com/educaci3n/lectura_escritura/estrategias.html

Para el autor es importante la metodolog3a que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chac3n y Huerta, la necesidad que tiene la motivaci3n dentro del desarrollo de las estrategias.”

2.1.21 ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

D3az F, Barriga A, Hern3ndez G. (2002)

Muchas y variadas han sido las definiciones que se han propuesto para conceptualizar las estrategias de aprendizaje sin embargo, en

términos generales una gran parte de ellas coinciden en los siguientes puntos:

- Son procedimientos o secuencias de acciones.
- Son actividades conscientes y voluntarias.
- Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
- Persiguen un propósito determinado: el aprendizaje y la solución de problemas académicos y/o aquellos otros aspectos vinculados con ellos.
- Son más que los “hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.
- Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas).
- Son instrumentos con cuya ayuda se potencian las actividades de aprendizaje y solución de problemas.
- Son instrumentos socio-culturales aprendido en contextos de interacción con alguien que sabe más.

Con base en estas afirmaciones podemos intentar continuación una definición más formal acerca del tema que nos ocupa:

Las estrategias de aprendizaje son procedimientos (conjuntos de pasos, operaciones o habilidades) que un aprendiz emplea en forma conciente, controlada e intencional como instrumentos flexibles para aprender significativamente y solucionar problemas. P 234.

2.1.22 DEFINICIÓN DE 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 verá limitadas a la personalidad y fuerza de voluntad de cada persona.

2.1.23 TEORÍAS DEL APRENDIZAJE

Es necesario aclarar que cada una de las teorías del aprendizaje ayuda a comprender como aprende cada sujeto; cada una de ellas muestra diferentes aspectos del aprendizaje. A su vez hay que tener en

cuenta que en los procesos de enseñar y aprender que realizan respectivamente los docentes y los alumno (en los que ambos se influyen mutuamente) intervienen numerosas variables por lo que estas teorías deben tomarse como guías y no como verdades absolutas para trasladarlas directamente a la práctica.

La teoría de Piaget, basada en la tendencia al equilibrio, tiene como objetivo explicar cómo conocemos el mundo y como cambia nuestro conocimiento de él. Para explicarlo Piaget acude a dos conceptos centrales: la asimilación y la acomodación.

La asimilación será el proceso mediante el cual se incorporen informaciones provenientes del mundo exterior a los esquemas o estructuras cognitivas previamente construidas por el individuo.

La acomodación es un proceso complementario a la asimilación, mediante el cual se modifican los esquemas teniendo en cuenta la información asimilada.

Parar este autor 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.

La teoría del aprendizaje de Vygotski 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 de 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 cognitiva.

Su propuesta se centra básicamente, en el aprendizaje que se produce en las instituciones educativas por medio de la instrucción. No obstante, Ausubel también se ocupó 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 uno de otros. Sostienen que la enseñanza por recepción o por descubrimiento puede dar lugar a aprendizajes de tipo tanto memorístico como significativo.

Esto dependerá en última instancia de la idiosincrasia del alumno.

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.

Es así que el material presentado al alumno adquiere significación al entrar en relación con conocimientos anteriores. Pero, para que esto suceda, el material que debe aprender el alumno a de tener ciertas cualidades.

Por un lado debe tener significado en sí mismo, pero además ser potencialmente significativo para el estudiante. Este último deberá realizar un esfuerzo por relacionar lo nuevo con lo que ya conoce.

El aprendizaje significativo otorga significado a la nueva información que se adquiere y, al ser esta incorporada, la información que ya se poseía anteriormente es resignificada por el sujeto. Se produce de este modo una interacción entre el contenido a incorporar y el alumno, que modifica, tanto la información nueva que incorporará como su estructura cognitiva.

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 si de un modo arbitrario careciendo de significado para el sujeto que aprende. En este caso, aprender consiste en establecer asociaciones arbitrarias. p 125

Este tipo de aprendizaje apela sólo 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 los únicos a que se apela, y de esta forma el nuevo conocimiento queda aislado.

Por otra parte, 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.

2.1.26 APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO

Vázquez Francisco (2006):

El aprendizaje por descubrimiento lo 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

En otras palabras, 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 este tipo de aprendizaje 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, sólo se le exige que internalice o incorpore el material que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

En el caso anterior la tarea de aprendizaje no es potencialmente significativa ni tampoco convertida en tal durante el proceso de internalización, por otra parte el aprendizaje por recepción puede ser significativo si la tarea o material potencialmente significativos son comprendidos e interactúan con los preconceptos existentes en la estructura cognitiva previa del educando.

<http://www.ctascon.com/EI%20aprendizaje%20por%20recepcion.pdf>

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

El grupo investigador se ha identificado con la teoría del constructivismo de Piaget 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 y de integración, es decir el verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona.

El proceso de construcción del conocimiento conlleva al individuo a ser el protagonista de su propio aprendizaje.

Esta teoría permitirá que el juego didáctico sea una herramienta básica en el proceso enseñanza aprendizaje ya que es vital para el desarrollo normal del niño; él aprende más por medio del juego que por cualquier otra vía, el jugar compromete de manera personal en lo que para él vale la

pena y en consecuencia el conocimiento que adquiere es mas valioso, puesto que lo obtiene de su propia experiencia.

Con el juego didáctico se pretenderá alcanzar un aprendizaje significativo donde el niño aprende a ser creativo, constructivo e independiente además ayudará a expresa mejor su yo, y se proyectará en su ambiente más satisfactoriamente cuando hay otros de su edad presentes.

Cuando las personalidades, los valores y lamentos se mezclan en el juego, cada niño aprende lecciones inconmensurables de ajustes de los que les servirán de mucho.

El juego didáctico como estrategia metodológica está muy lejos de aquella concepción ingenua de un pasatiempo ya que constituye una acción esencial del niño en su desarrollo físico y cognitivo.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apogeo.- Momento o situación de mayor intensidad, grandeza o calidad en un proceso

Aprendizaje.- Vázquez Francisco (2006) Es un proceso mediante el cual el escolar, por su propia actividad, modifica su conducta ante determinadas situaciones. Dichos cambios pueden ser tanto positivos como negativos, esto es, si aprende a reconocer las figuras geométricas, su conducta será diferente a cómo era antes. (p10)

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.

Augurar.- Anunciar lo que va a ocurrir en el futuro mediante la interpretación de un indicio o señal: Presagiar, presentir, predecir.

Cognoscentes.- 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 parte de los esquemas que ya posee, esto es de lo que ya antes construido 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 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, primariamente relacionado con trabajos físicos o manuales.

Didáctica.- Vázquez Francisco (2006) 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. (p **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.

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 ésta/s mediante la práctica, 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.

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 mas 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 resignifican 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

- **¿Cuál es la importancia de los juegos manuales?**

Mediante las encuestas se determinó que las maestras parvularias que trabajan en los jardines de Infantes en mención creen que los juegos manuales desarrollan la Psicomotricidad de los niños y niñas y más aún si se los aplica diariamente en sus jornadas de trabajo.

- **¿Cuáles son los juegos visuales y auditivos que aplican las maestras como estrategias metodológicas en el aprendizaje?**

En los jardines donde se aplicó las encuestas se determinó que dentro de los juegos visuales más utilizados son los laberintos y en lo que respecta a los juegos auditivos más empleados está el rey manda ya que son tipos de juegos didácticos mas conocidos debido a que se presentan en los libros de trabajo que utilizan los niños y niñas de las instituciones investigadas.

- **¿Qué tipo de aprendizaje desarrollan las maestras con la aplicación de los juegos didácticos?**

Las docentes de los jardines de Infantes Gabriela Mistral y Santa Clara de Asís desarrollan en los niños aprendizajes memorísticos y por descubrimiento mediante la aplicación de los juegos didácticos.

- **¿Qué beneficios proporcionará la difusión de la propuesta alternativa a las maestras de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo?**

Con una propuesta alternativa de juegos didácticos las maestras parvularias de los jardines encuestados se beneficiarán de dicha propuesta mejorando así la enseñanza en su práctica docente, siendo así los niños los verdaderos beneficiados de esta metodología lúdica cambiando de esta manera el proceso tradicional de enseñanza aprendizaje.

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
Son recursos que se utilizan para reforzar los conocimientos en los niños/as de una manera más divertida y dinámica.	Juegos didácticos	Juegos manuales Juegos visuales Juegos mentales Juegos auditivos	-Rompecabezas -Bloques -Juego de Kim -Laberintos -Adivinanzas -Trabalenguas -Bingo -El silencio
Son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo.	Estrategias pedagógicas de aprendizaje	Significativo Memorístico Por recepción Por descubrimiento	-Conservación de los conocimientos -Poca duración -Actitud pasiva -Aprendizaje rápido

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

Proyecto Factible

La presente investigación fue un proyecto factible por que existió interrogantes con las cuales se planteó una propuesta alternativa de carácter educativo metodológico la misma que permitió solucionar el problema que se detectó a través del diagnóstico aplicado en el tema de investigación de los jardines de infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.

Investigación Bibliográfica:

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

Investigación de Campo

Se utilizó instrumentos de evaluación directamente donde surge el problema, los cuales fueron dirigidos a las docentes y niños de las instituciones en mención por medio de encuestas y fichas de observación.

Este trabajo se lo realizó en los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” ubicados en la Parroquia de Tabacundo del Cantón Pedro Moncayo.

3.2 MÉTODOS

3.2.1. Empíricos

Observación

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

Recolección de Información

Esta investigación fue realizada mediante una recolección de información a través de fichas de observación dirigidas a los niños y niñas de 5 a 6 años y encuestas que se realizaron a las maestras de los jardines de infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” ubicadas en la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo durante el año lectivo 2011-2012.

3.2.2 Teóricos.

Científico

Se acopló a un método científico porque permitió relacionar lo teórico con lo práctico al conocer los niveles y procesos de desarrollo del niño en

diversas edades de su vida, dándonos a conocer la posible solución a la problemática planteada.

Histórico- Lógico

Este método se acopló con nuestra investigación ya que este tema nos permite conocer desde su origen en la antigüedad hasta la actualidad, conociendo su evolución en el transcurso de los años.

Analítico

Se parte del planteamiento y delimitación del problema, que permitió el estudio del todo a las partes que lo conforman, porque el material informativo de primera mano derivada de la observación nos brindó una información más cerca de la realidad.

Sintético

Fue aplicable en la depuración, sistematización y tabulación de datos recogidos en la investigación para establecer de manera cierta el problema en los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo durante el año lectivo 2011-2012.

Inductivo- Deductivo

Permitió formar parte de un proceso lógico, para poder resolver la problemática planteada, yendo de lo particular a lo general dando una posible solución.

Estadístico

La información que se alcanzó en el trabajo de campo nos sirvió para:

- Tabular información
- Determinar las distribuciones de frecuencia
- Representar y simbolizar la información en gráficos estadísticos.
- Examinar y analizar la información.

3.3 Técnicas e Instrumentos

Encuestas

Considerado como técnica de investigación que permitió recolectar información, mediante la realización de un cuestionario dirigido a docentes, con la finalidad de obtener y conocer diversas causas que produjo este problema y se propuso sugerencias para su solución.

Ficha de observación

Esta técnica de investigación nos permitió observar atentamente el fenómeno o problema presentado en los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo la cual ayudó a tomar una información global y real de lo que sucede en cada uno de los paralelos.

3.4 Población:

La población o universo de estudio lo conformaron 176 estudiantes y 6 profesoras del Primer año de Educación Básica de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís”.

3.4.1 Cuadro de Población.

INSTITUCIÓN	PARALELOS	ALUMNOS/AS	ALUMNOS/AS	TOTAL
GABRIELA MISTRAL	"A"	30		
	"B"	30		
	"C"	30		
	"D"	32		
SANTA CLARA DE ASÍS	"A"		25	
	"B"		29	
		122	54	176

3.5 Muestra

Para calcular la muestra se tomó como punto inicial la población total estudiantil de los 2 jardines que al respecto constituyen 176 alumnos y en lo que a los profesores se refiere se realizó la investigación a toda la población este caso fueron 6 en total.

Simbología

N= tamaño de la muestra

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

N= población/ universo.

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

E= margen de error estadísticamente aceptable.

0.02= 2% (máximo)

0.3= 3% (máximo)

0.05= 5% (recomendación en educación)

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

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

$$n = \frac{176 \cdot 0.25}{(176-1) (0.05)^2 + 0.25 \cdot 4}$$

$$n = \frac{44}{175 \cdot 0,000625 + 0.25}$$

$$n = \frac{44}{0,359}$$

$$n = 123$$

Constante muestral.

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

$$m = \frac{123}{176}$$

$$m = \mathbf{0,698}$$

PARALELOS

$$\text{"A"} \quad 30 * 0,698 = 21$$

$$\text{"B"} \quad 30 * 0,698 = 21$$

$$\text{"C"} \quad 30 * 0,698 = 21$$

$$\text{"D"} \quad 32 * 0,698 = 22$$

$$\text{"A"} \quad 25 * 0,698 = 17$$

$$\text{"B"} \quad 29 * 0,698 = \underline{20}$$

122

Cuadro de Muestra.

INSTITUCIÓN	PARALELOS	MUESTRA
GABRIELA MISTRAL	"A"	21
	"B"	21
	"C"	21
	"D"	22
SANTA CLARA DE ASIS	"A"	17
	"B"	20
	TOTAL	122

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.

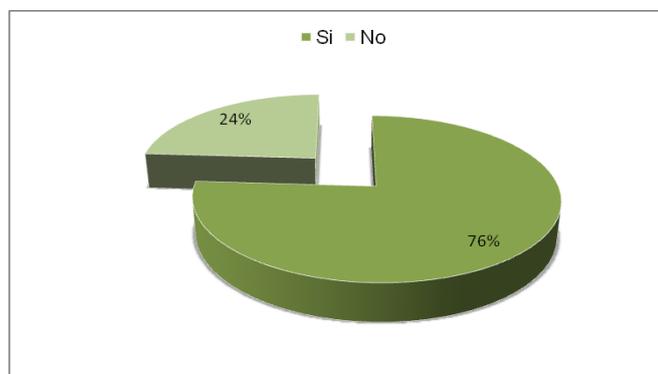
4.1 Ficha de observación dirigida a los niños y niñas de Primer Año de Educación Básica.

1.- ¿Se divierte jugando con sus compañeros?

Cuadro nº 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	93	76 %
No	29	24 %
Total	122	100 %

Fuente: Ficha de observación



Fuente: investigadoras

Análisis.

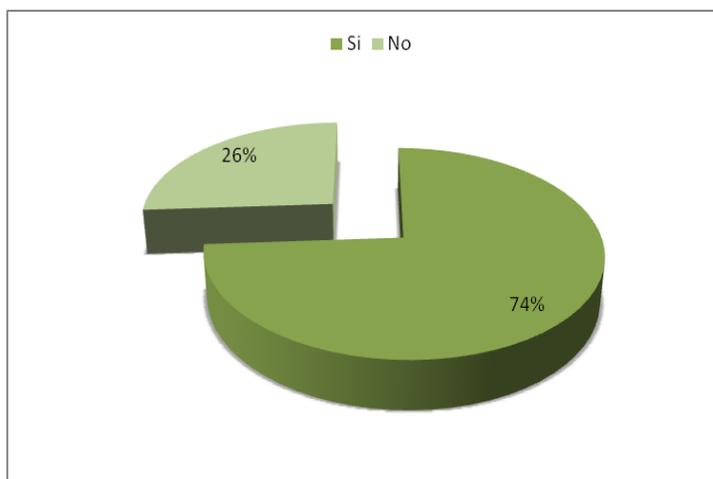
De los niños observados el 76 % que equivalen a más de la mitad de los niños y niñas se divierten jugando con sus compañeros y se denota que un 24 % que equivale a casi la cuarta parte de los niños observados no lo hace. Esto nos demuestra que les falta integrarse a su ambiente escolar.

2.- ¿Disfruta y comprende los juegos didácticos?

Cuadro nº 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	90	74 %
No	32	26 %
Total	122	100 %

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: investigadoras

Análisis.

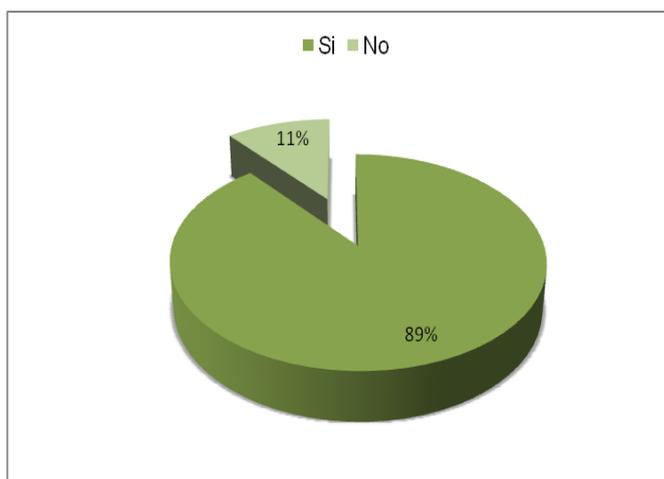
El porcentaje correspondiente al 74 % que equivale a más de la mitad de los niños observados disfrutaban y comprenden los juegos didácticos, mientras que el 26 % que equivale a un poco más de la cuarta parte de los observados no lo comprenden. Esto nos demuestra que a los niños se les debe motivar y explicar bien de que se trata el juego que se va a aplicar para que de esta manera lo comprendan y puedan disfrutarlo.

3.- ¿Le gusta resolver juegos manuales como los rompecabezas y bloques?

Cuadro nº 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	108	89 %
No	14	11 %
Total	122	100 %

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: investigadoras.

Análisis.

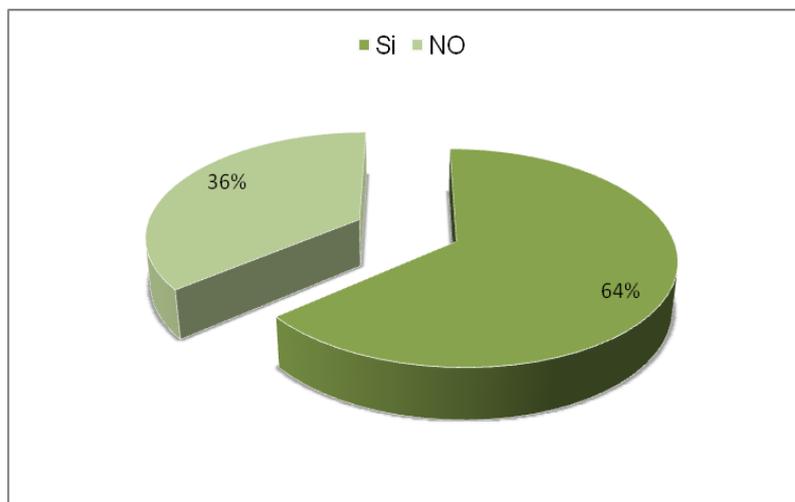
La mayoría de los niños observados, es decir el 89 % que equivale a más de la mitad de los niños observados les gusta resolver rompecabezas y bloques y un 11% no le gusta. Esto deja en evidencia que por naturaleza los niños son curiosos y les gusta descubrir por sí solos las posibles soluciones.

4.- ¿Desarrolla con perseverancia los juegos mentales como buscar las parejas en las tarjetas?

Cuadro nº 4

Opciones	Frecuencia	porcentaje
Si	78	64 %
No	44	36 %
Total	122	100 %

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: investigadoras.

Análisis.

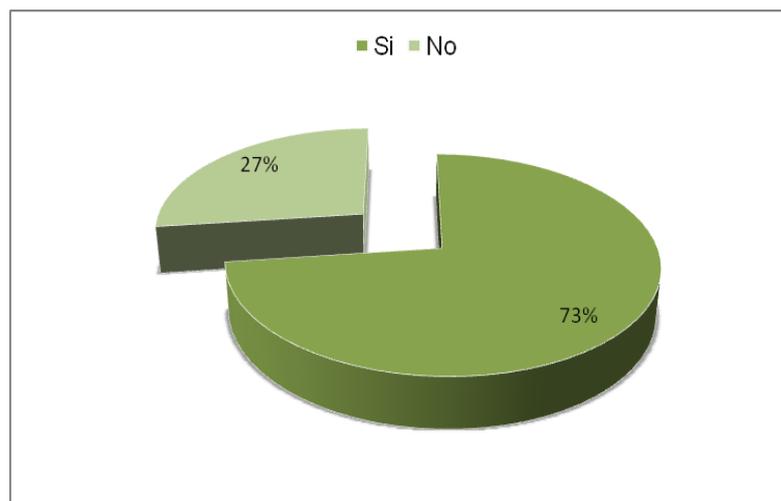
El 64% que equivale a más de la mitad de los niños observados desarrollan y perseveran al momento de buscar parejas en las tarjetas y un 36 % que equivale a más de la cuarta parte de los observados no lo hace. Esto nos demuestra que se debe desarrollar la perseverancia mediante la motivación ya que esto le anima a perseverar en sus actividades diarias.

5.- ¿Presta interés y atención al momento de aplicar juegos auditivos cómo el bingo?

Cuadro nº 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	89	73 %
No	33	27 %
Total	122	100 %

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: investigadoras.

Análisis.

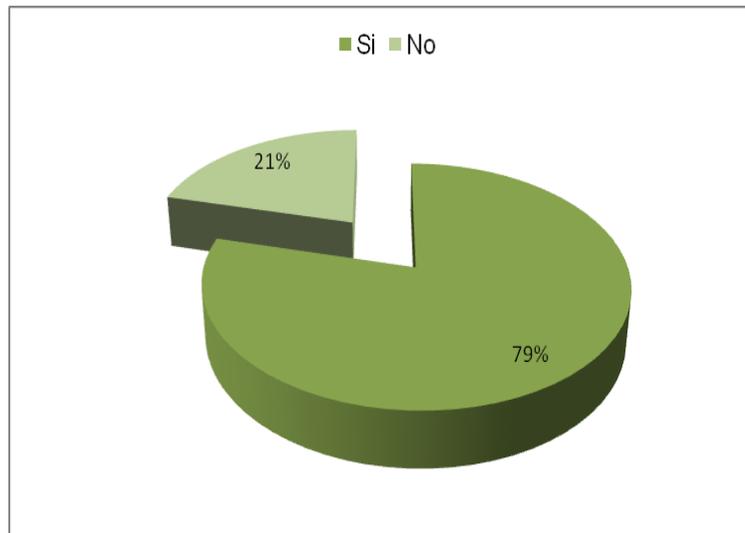
De los niños observados el 73 % que equivale a más de la mitad de los niños observados prestan interés y atención al momento de aplicar el bingo, se evidencia que un 27% que equivale más de la cuarta parte no se interesa por este juego. Esto nos demuestra que para que el niño se interese se debe motivarle con un premio al ganador de dicho juego.

6.- ¿Le gusta resolver laberintos dónde requieran de lógica?

Cuadro nº 6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	96	79 %
No	26	21 %
Total	122	100 %

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: investigadoras.

Análisis.

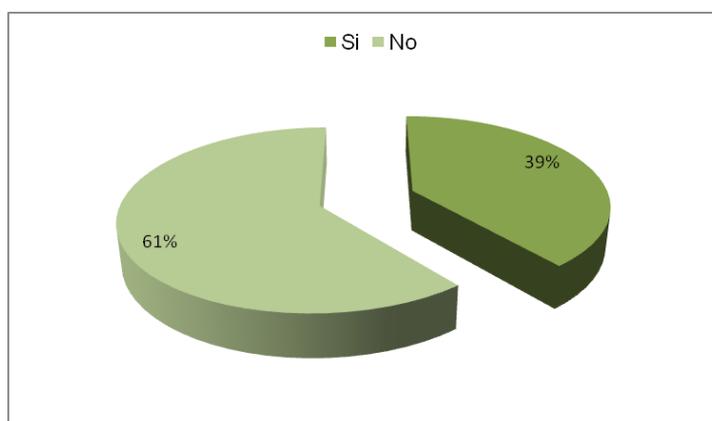
El 79% que equivale a más de la mitad de los niños observados les gusta resolver laberintos y se denota que un 21 % que equivale a menos de la cuarta parte no le gusta este juego. Esto nos demuestra que a la mayoría de los niños y niñas les gusta resolver juegos de lógica como los laberintos.

7.- ¿Hace muchas preguntas a cerca de las reglas del juego?

Cuadro nº 7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	47	39 %
No	75	61 %
Total		100 %

Fuente: Ficha de Observación



Fuente: investigadoras.

Análisis

De los niños observados un 61 % que equivale a más de la mitad de los niños observados no preguntan a cerca de las reglas del juego mientras que el 39% que equivale a más de la cuarta parte si las hace. Se debe considerar que el hecho que no pregunten los niños acerca de las reglas del juego no quiere decir que si 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 las maestras parvularias de los Jardines de Infantes Gabriela Mistral y Santa Clara de Asís de la Parroquia de Tabacundo.

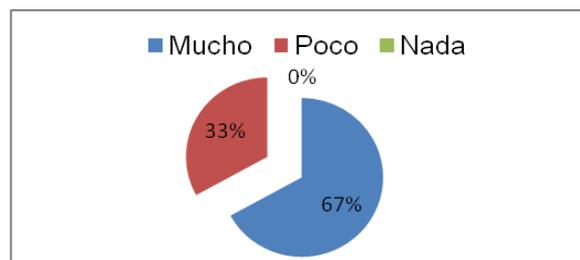
Pregunta 1

¿Cree que los niños y niñas aprenden mejor jugando?

Cuadro n° 1

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	4	67 %
Poco	2	33 %
Nada	0	0 %
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras

Análisis

De los resultados de las encuestas se observa que el 67 % que es equivalente a más de la mitad creen que los niños y niñas aprenden mucho mejor jugando, así mismo se denota que un 33 % que es equivalente a más de la cuarta parte de las docentes consideran que es poco el aprendizaje que se va a lograr mediante el juego. Lo que permitió observar que las maestras si creen que los niños y niñas aprenden mejor jugando.

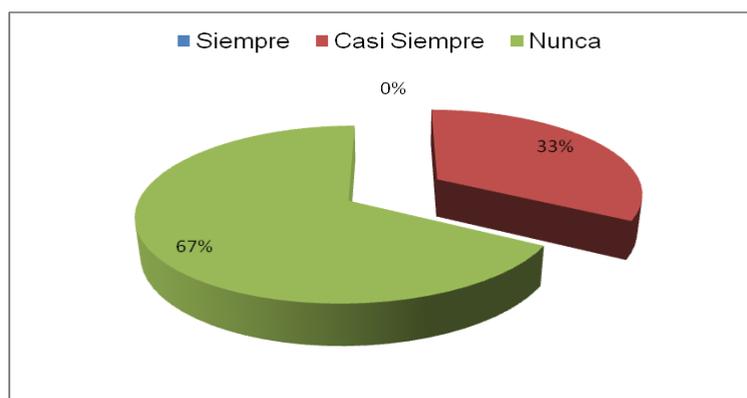
Pregunta 2

¿Utiliza los juegos didácticos cómo herramienta de aprendizaje?

Cuadro n° 2

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi siempre	2	33%
Nunca	4	67 %
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis

De las docentes encuestadas se observa que el 67 % que es equivalente a más de la mitad de ellos, no utilizan los juegos didácticos como herramienta de aprendizaje, así mismo se denota que un 33 % que es equivalente a más de la cuarta parte de las docentes casi siempre lo utilizan. Lo que permitió observar que las maestras no utilizan a los juegos didácticos como herramienta de aprendizaje en sus jornadas diarias.

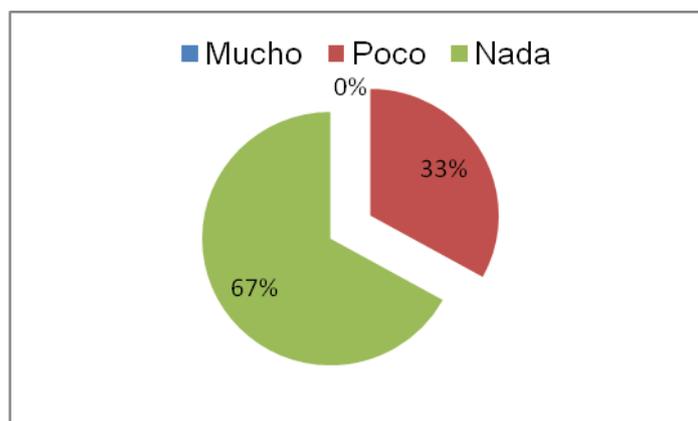
Pregunta 3

¿Conoce la clasificación de los juegos didácticos?

Cuadro n° 3

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	0	0%
Poco	2	33%
Nada	4	67%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las encuestadas se observa que el 67% que es equivalente más de la mitad no conoce la clasificación de los juegos didácticos, a sí mismo un 33 % que es equivalente a más de la cuarta parte tiene poco conocimiento acerca de esta clasificación. Nos demuestra que el juego didáctico es un tema nuevo para las docentes por tal razón su conocimiento de la clasificación es escaso y nulo.

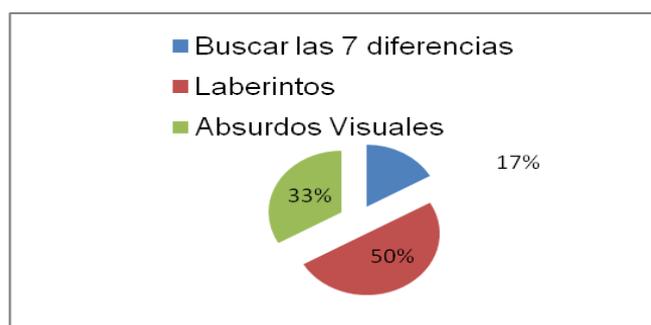
Pregunta 4

¿De los siguientes juegos visuales cuál es el que lo aplica con más frecuencia?

Cuadro n° 4

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Buscar las 7 diferencias	1	17 %
Laberintos	3	50%
Absurdos Visuales	2	33%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las opciones presentadas se observa que el 50% que es equivalente a la mitad de los docentes aplica con más frecuencia los juegos visuales de laberintos, así mismo un 33 % que es equivalente a más de la cuarta parte utiliza los juegos de absurdos visuales y un 17% que es equivalente a menos de la cuarta parte aplican juegos de buscar las 7 diferencias. Esto evidencia que las maestras utilizan con más frecuencia juegos visuales como laberintos.

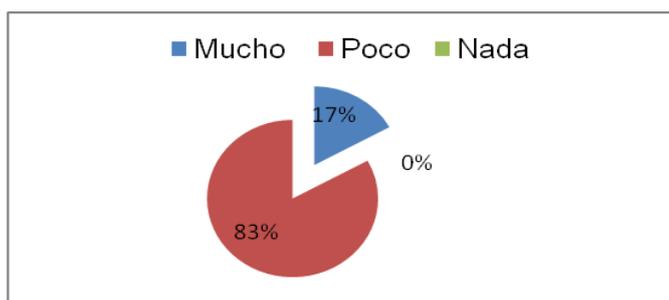
Pregunta 5

¿Utiliza juegos mentales que desarrollen el pensamiento de los niños y niñas?

Cuadro n° 5

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	1	17 %
Poco	5	83%
Nada	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las docentes encuestadas se puede observar que el 83 % que es equivalente a más de la mitad de éstas utilizan poco los juegos mentales que desarrollen el pensamiento de los niños y niñas, así mismo se denota que un 17 % que es menos de la cuarta parte de las encuestadas, si utilizan los juegos mentales con esta finalidad. Esto evidencia que las maestras no utilizan en su totalidad estos juegos para desarrollar el pensamiento de los niños y niñas.

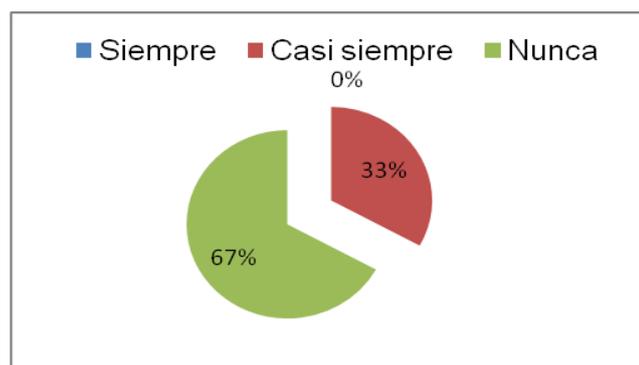
Pregunta 6

¿Elabora juegos didácticos para motivar a sus alumnos en el aprendizaje?

Cuadro nº 6

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0 %
Casi siempre	2	33 %
Nunca	4	67 %
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las encuestadas se observa que el 67 % que es equivalente a más de la mitad nunca elabora juegos didácticos para motivar a sus alumnos en el aprendizaje y un 33% que equivale a más de la cuarta parte casi siempre elabora juegos didácticos. 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.

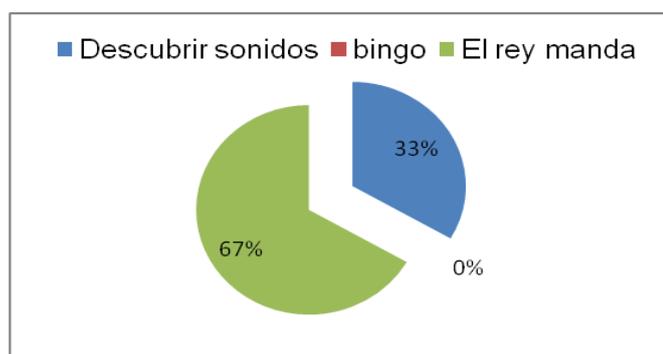
Pregunta 7

¿Cuál de los siguientes juegos auditivos utiliza frecuentemente en su jornada diaria?

Cuadro n° 7

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Descubrir sonidos	2	33 %
Bingo	0	0 %
El rey manda	4	67 %
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

Se observa que el 67 % que es equivalente a más de la mitad de los profesores investigados, utiliza frecuentemente juegos auditivos como “el rey manda”, así mismo se denota que un 33 % que equivale a más de la cuarta parte de las encuestadas utiliza juegos como “descubrir sonidos”. Lo que permitió observar que las maestras utilizan con más frecuencia juegos auditivos como el rey manda.

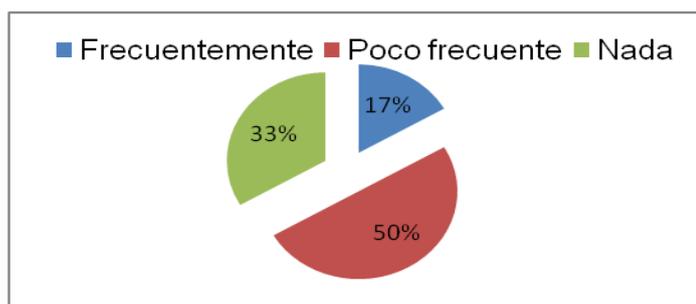
Pregunta 8

¿Con qué frecuencia utiliza juegos nuevos para despertar el interés y la curiosidad en los niños/as?

Cuadro n° 8

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	1	17%
Poco Frecuente	3	50%
Nunca	2	33%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las encuestadas se observa que el 50% que equivale a la mitad utilizan con poca frecuencia juegos nuevos para despertar el interés y la curiosidad en los niños y niñas, así mismo un 33 % que equivale a más de la cuarta parte de las encuestadas nunca los utiliza y un 17% que equivale a menos de la cuarta parte demuestra que utiliza frecuentemente juegos nuevos con dicho propósito. Esto nos evidencia que las docentes no prestan el interés adecuado por buscar con frecuencia nuevos juegos que ayudarán a sus alumnos a incentivar en su aprendizaje.

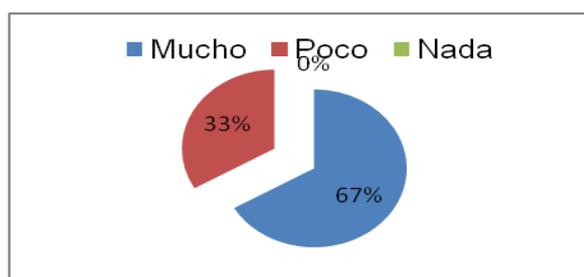
Pregunta 9

¿Cree usted qué los juegos manuales deben ser aplicados en el aula diariamente para desarrollar la Psicomotricidad del niño/a?

Cuadro n° 9

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	4	67 %
Poco	2	33%
Nada	0	0 %
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las opciones planteadas se observa que el 67 % que es equivalente a más de la mitad de los profesores, creen que los juegos manuales deben ser aplicados en el aula diariamente para desarrollar la Psicomotricidad de los niños y niñas, así mismo un 33 % que equivale a más de la cuarta parte de las encuestadas creen que es poco los beneficios que prestan los juegos manuales para el desarrollo de la misma. Lo que muestra que la mayor parte de las maestras parvularias creen que si se puede desarrollar la Psicomotricidad de los niños y niñas utilizando juegos manuales diariamente.

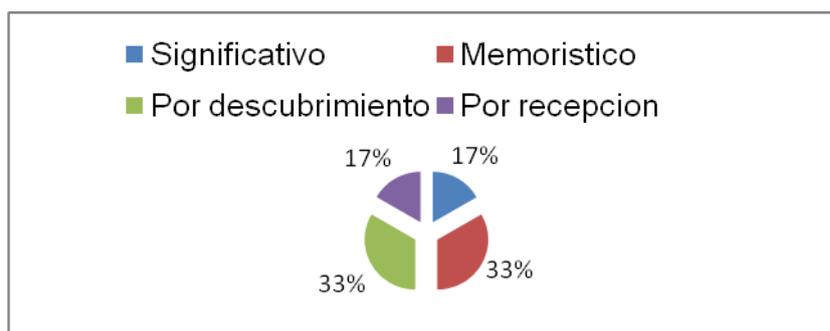
Pregunta 10

¿Qué tipo de aprendizaje desarrolla en el salón de clases?

Cuadro n° 10

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Significativo	1	17%
Memorístico	2	33 %
Por descubrimiento	2	33 %
Por recepción	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las encuestadas se observa que el 33% que equivale a más de la cuarta parte de los profesores, desarrollan aprendizajes memorísticos, así mismo se denota que un 33% que equivale a más de la cuarta parte desarrollan aprendizajes por descubrimiento, un 17% que equivale a menos de cuarta parte desarrolla aprendizajes significativos y un 17 % que equivale a menos de la cuarta parte desarrolla aprendizajes por recepción. Lo que muestra que los tipos aprendizajes mas aplicados son memorísticos y por descubrimiento.

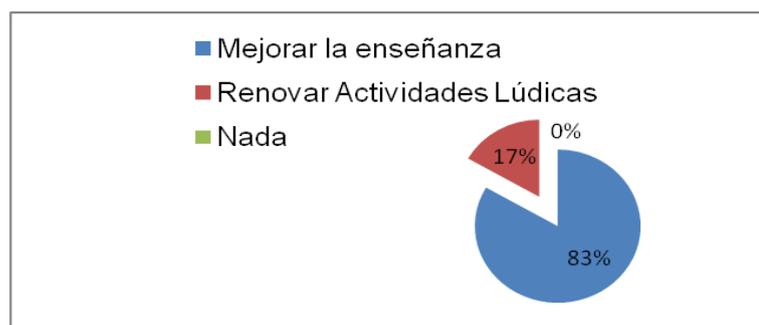
Pregunta 11

¿Qué beneficios le proporcionaría a usted una propuesta de juegos didácticos en su práctica docente?

Cuadro n° 11

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Mejorar la enseñanza	5	83%
Renovar actividades lúdicas	1	17%
Nada	0	0%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De acuerdo a este resultado se observa que un 83 % que es equivalente a más de la mitad creen que los beneficios que le proporcionaría una propuesta de juegos didácticos ayudaría a mejorar la enseñanza en su práctica docente, y un 17% que equivale a menos de la cuarta parte de las encuestadas creen que ayudaría a renovar sus actividades lúdicas. Esto nos da a entender que las maestras si necesitan una propuesta de juegos didácticos con la finalidad de mejorar la calidad de enseñanza.

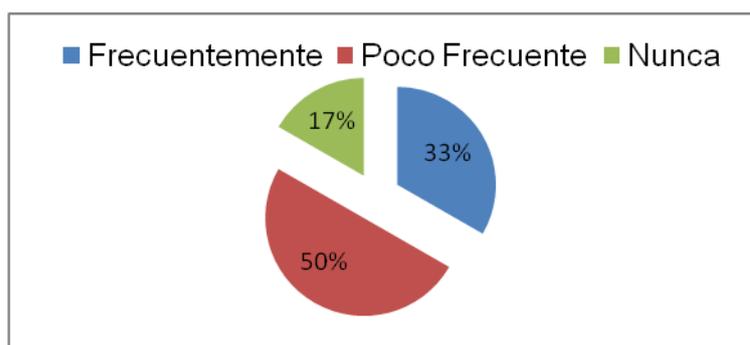
Pregunta 12

¿Con qué frecuencia explica y controla las reglas del juego durante la práctica del mismo?

Cuadro n° 12

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Frecuentemente	2	33%
Poco Frecuente	3	50%
Nunca	1	17%
Total	6	100%

Fuente: Encuesta



Fuente: investigadoras.

Análisis.

De las encuestadas se observa que el 50% que equivale a la mitad explica y controla con poca frecuencia las reglas del juego durante la práctica del mismo, así mismo se denota que un 33% que equivale a más de la cuarta parte de las encuestadas emplean frecuentemente dichas reglas, un 17 % que equivale a menos de la cuarta parte demuestra que no lo hace. Lo que permitió observar que las maestras no se preocupan en su totalidad de explicar las reglas del juego.

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 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 maestras deseen alcanzar.
- Para los niños y niñas de 5 a 6 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.

5.1.1 CONCLUSIONES DE LAS ENCUESTAS

- 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 mas 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 aún demostrando rechazo por realizar los mismos juegos.
- Con la elaboración de una propuesta alternativa ayudaremos a las maestras parvularias a conocer y emplear los juegos didácticos como una estrategia de aprendizaje lúdico.
- La mayoría de las maestras parvularias utilizan aprendizajes memorísticos y por descubrimiento en su que hacer educativo, lo que les lleva a seguir siendo parte de una enseñanza tradicional.

5.2 RECOMENDACIONES DE LAS FICHAS DE OBSERVACIÓN

- Las maestras deben ser las encargadas 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.

- Recomendamos a las maestras parvularias que para aplicar juegos didácticos de cualquier tipo utilicen material llamativo e interesante ya que esto ayudará a despertar su atención 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.

5.2.1 RECOMENDACIONES DE LAS ENCUESTAS

- A las maestras parvularias recomendamos 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 las maestras parvularias 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.
- Recomendamos a las maestras 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.

- Sugerimos a las maestras parvularias 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 las maestras concienticen que los niños actuales necesitan de aprendizajes vigentes y modernos, por esta razón recomendamos que utilicen aprendizajes significativos donde sus conocimientos sean de ayuda para solucionar problemas de la vida diaria.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta.

PROPUESTA ALTERNATIVA DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS LÚDICAS DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES “GABRIELA MISTRAL” Y “SANTA CLARA DE ASÍS” DE LA PARROQUIA DE TABACUNDO, CANTÓN PEDRO MONCAYO.

6.2. Justificación

Previo a la investigación realizada a los niños y niñas de 5 a 6 años y a las docentes de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo. 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 una estrategia de aprendizaje, por esta razón cabe recalcar que esta propuesta servirá como un aporte en el campo educativo, puesto que les 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 aprender con alegría.
- Aprovechar el juego didáctico como estrategia metodológica de aprendizaje, ya que es una actividad innata en 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 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 y 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, 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.

Froebel, (citado por Calero Pérez Mavilo 2006) uno de los primeros que miró 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 el 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 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 exigida por el interior mismo, según la significación propia de la voz del juego”. (p33)

6.4. Objetivos.

6.4.1 Objetivo General.

Facilitar una Propuesta alternativa de estrategias metodológicas lúdicas mediante la aplicación de juegos didácticos para elevar los niveles de aprendizaje, siendo ésta un apoyo a la educación.

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Facilitar una Guía didáctica, a las maestras de las diferentes instituciones en mención, para que mejoren su práctica docente, a través del juego didáctico.
- Manejar al juego didáctico como una 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 dé alegría ir a la escuela, esto lo podemos lograr a través del juego didáctico que es una actividad que les agrada realizar.

Este trabajo de investigación es de vital importancia, porque contribuye al desarrollo integral del niño y la interrelación con su entorno. Con el juego didáctico esperamos a que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños y niñas, las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, queremos 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 pertenecemos 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 docentes de los diferentes jardines en mención en donde fue posible llevar a cabo aspectos administrativos, legales, presupuestarios, técnicos etc.

6.7 Ubicación Sectorial y Física.

País: Ecuador.

Provincia: Pichincha.

Cantón: Pedro Moncayo.

Parroquia: Tabacundo.

Beneficiarios: Docentes, niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” de los paralelos “A”, “B”, “C”, “D” y “Santa Clara de Asís” de los paralelos “A” y “B”

Tipo de establecimientos: Fiscales

Infraestructura: Propia, adecuada de cada institución.

6.8 Descripción de la Propuesta.

PRESENTACIÓN

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

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

Para ayudar a las docentes en su jornada diaria se elaboró una propuesta alternativa de estrategias metodológicas lúdicas, en la cual se propone una serie de juegos didácticos, organizados y variados según su clasificación permitiéndonos de esta manera ordenarlos por unidades ubicados así:

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

De cada juego se ofrece información básica para su mejor aprovechamiento, los parámetros más aconsejables de edad, número de participantes, espacio, indicaciones para el desarrollo del mismo, recursos, materiales necesarios y posibles variantes de cada juego.

JUEGOS DIDÁCTICOS



UNIDAD I

Juegos Manuales



Cajitas

Área de Conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Ensartar mayor cantidad de fósforos.

Edad: De 5 a 6 años.

Número de Jugadores: Varios (según el número de cajitas)

Materiales: Cajita de fósforos de madera, papel y goma para pegar.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.



Desarrollo:

Las cajitas se colocarán de manera que no se vean las caras con perforaciones. Se repartirán entre los participantes y al dar la indicación comenzarán a darles vuelta y colocar fósforos ensartándolos en los orificios perforados. El que termine antes será el ganador. También podrán sumarse los números obtenidos del total de las cajitas, el que obtenga el mayor número será el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Este juego permite que los niños desarrollen la destreza de contar y comparar cantidades.
- Ayuda a tener precisión en la manipulación de objetos mejorando su motricidad fina.

Las tomas o las dejás

Área de Conocimiento: Identidad y autonomía personal.

Objetivo: Formar el cuerpo humano.

Edad: De 5 a 7 años.

Número de Jugadores: Varios y un director.

Materiales: Lentejas

Lugar a desarrollar: En el patio.

Desarrollo:

A una señal del director, cada grupo deberá formar en el suelo un muñeco completo (cabeza, manos, pies, etc.), con las lentejas, y colocarse en círculos sentados y alrededor del mismo. El equipo que logra terminar primero será el ganador. Si al dibujo le faltare una de sus partes, el grupo no podrá considerarse el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Desarrolla motricidad fina.
- Fortalece el conocimiento de las partes que conforman el cuerpo humano.
- Despierta la imaginación.



Quién usa más cajas

Área de Conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Usar mayor cantidad de cajas.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Cajas vacías de varios tamaños, bolígrafos y palillos para ensartar.

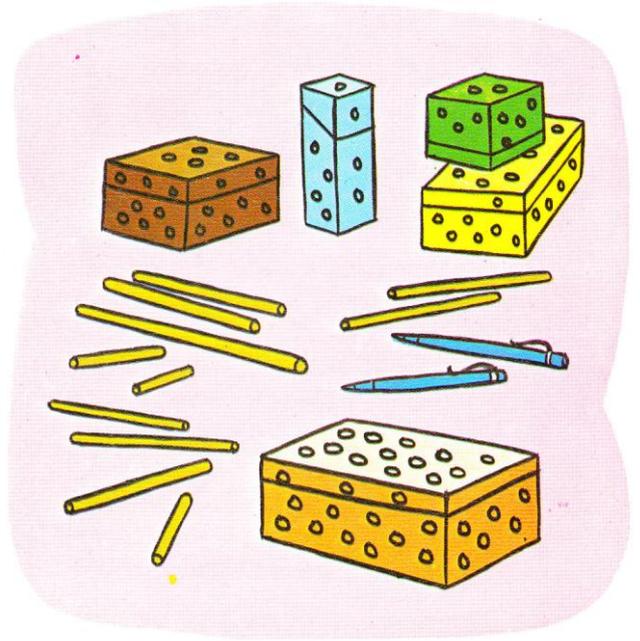
Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Desarrollo:

Los participantes ensartarán los bolígrafos o palillos en las cajas, usando la imaginación, harán formas representativas. Quien use mayor cantidad de cajas en su figura, será el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Ayuda a los niños a ser más creativos.
- Estimula su motricidad fina.
- Introduce noción de cantidad



Tangram

Área de conocimiento: Relación lógico Matemático.

Objetivo: Armar diferentes dibujos mediante estas piezas.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Tarjetas.

Lugar a desarrollar: Salón de clases.

Desarrollo:

Se entrega al niño las 7 piezas y se le pide que forme un cuadrado como piezas de un rompecabezas, si es difícil para los niños, ayudarles dando ciertas directrices de cómo lo puede hacer. Este juego lo puede ir adoptando en su jornada diaria solicitándoles que formen diversos animales, objetos y hasta números. El ganador será quien forme una figura en el menor tiempo posible.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la imaginación.
- Ayuda a la motricidad fina del niño.
- Despierta la creatividad.



Rompecabezas

Área de conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Expresar creativamente sus ideas mediante representaciones plásticas.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Una cartulina blanca, lápices de colores, papel cartoncillo, pegamento blanco, tijeras.

Lugar a desarrollar: Salón de clases.

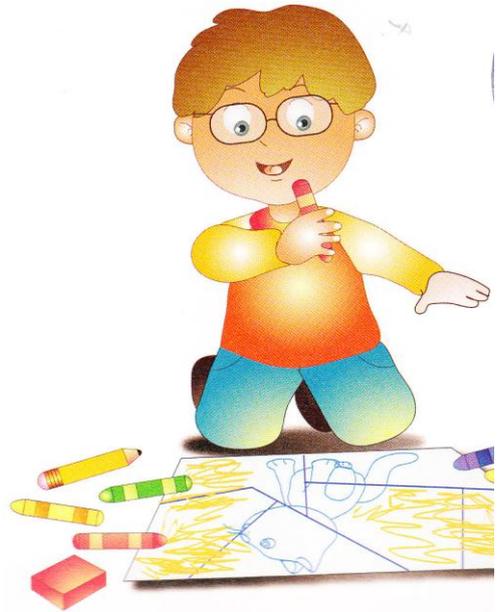
Desarrollo:

Los niños deberán realizar un dibujo en una cartulina y colorearlo. El dibujo podrá ser elegido por ellos. Después de terminado el dibujo, deberán pegarlo en un papel cartoncillo. Una vez seco y con ayuda de la maestra los niños cortarán en partes su dibujo, pueden ser 5 o 6 piezas dependiendo del tamaño del dibujo,

Listo los niños armarán sus rompecabezas.

Aplicación didáctica:

- Ayuda a la psicomotricidad de los niños.
- Se puede aplicar con dibujos del cuerpo humano, así ayudará a reconocer las partes de su cuerpo.
- Ayuda a la creatividad mediante representaciones gráficas.



Armado de figuras

Área de conocimiento: Relación lógico matemáticas.

Objetivo: Estimular la psicomotricidad fina.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Legos o bloques.

Lugar a desarrollar: Salón de clases o espacios para armar, desarmar y construir.

Desarrollo:

En un espacio donde se le brinde al niño la oportunidad de explorar, observar, armar, manipular, poner cosas encima de otras, se le dará al niño legos y bloques permitiendo que experimenten libremente y con la finalidad de que deduzcan y comparen nociones de tamaño, peso, volumen, espacio, enroscar, atornillar, clasificar y seriar.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la imaginación.
- Ayuda a la motricidad del niño.
- Refuerza nociones matemáticas.



Cajita de sorpresas

Área de conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Reconocer objetos mediante el tacto.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios jugadores y un director.

Materiales: Una caja, un pañuelo grande, elementos de diferentes formas, bolitas.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases.

Desarrollo:

El director escogerá a uno de los participantes, vendará los ojos con un pañuelo, el jugador deberá acercarse a la caja y sacar uno de los objetos él tendrá que palpar y determinar qué objeto es, si descubre el objeto el director le entregará una bolita. El que obtenga mayor cantidad de bolitas será el ganador.

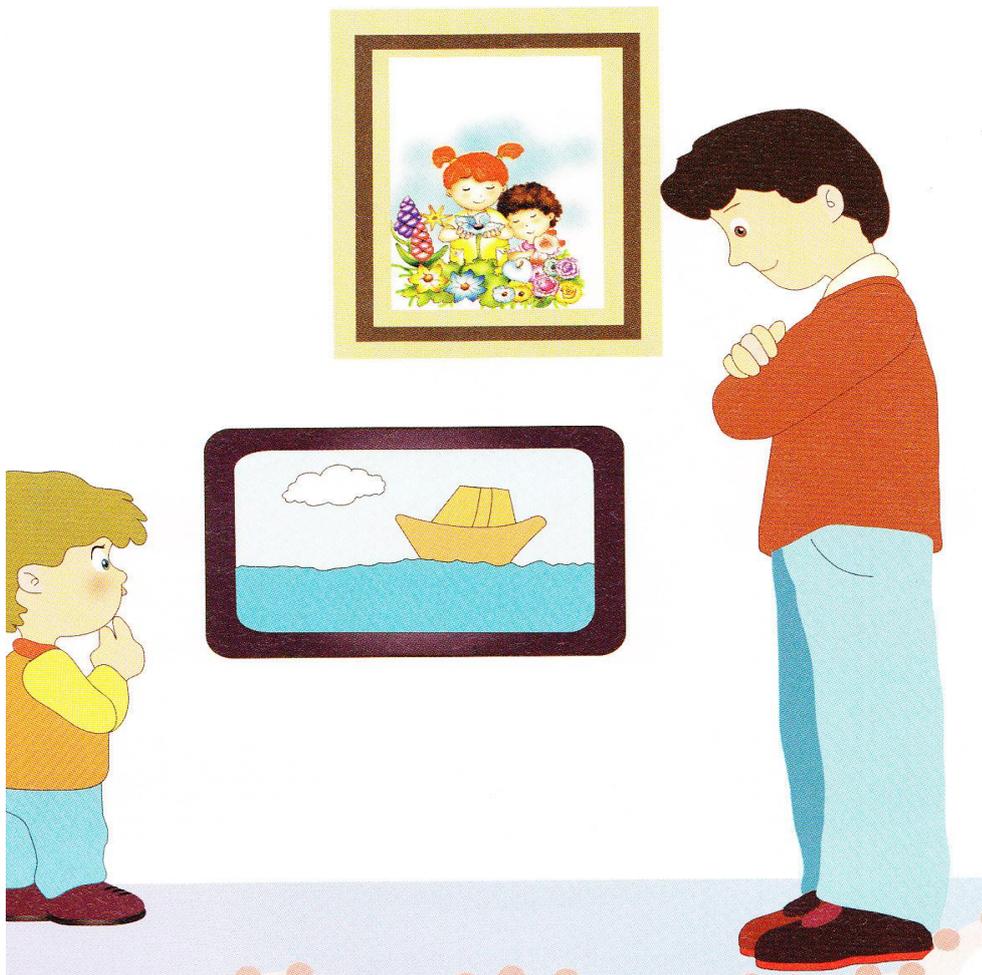
Aplicación didáctica:

- Reconoce texturas, formas y tamaños.
- Despierta la imaginación.
- Desarrolla el sentido del tacto.



UNIDAD II

Juegos Visuales



Qué dice el telegrama

Área de Conocimiento: Expresión Oral.

Objetivo: Descifrar mensajes mediante un gráfico.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios, en dos equipos.

Materiales: Revistas o diarios viejos, papel, tijera.

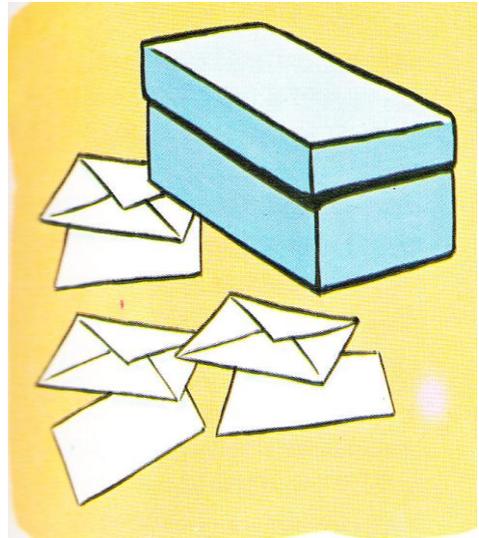
Lugar a desarrollar: Dentro del aula.

Desarrollo:

Un equipo recorta figuras y las pega sobre la hoja, de tal manera que se puedan leer como mensaje. Por ejemplo, la figurita de un mono comiendo banana, sentado en una mesa (pueden ser los elementos separados e intercalados con palabras). Una vez acabado el telegrama lo envía al otro grupo, que deberá descifrarlo y pregonarlo, teniendo 3 oportunidades, durante las cuales el otro equipo puede ayudar a aproximarse, diciendo: "sí, no, caliente, frío, etc...". Si logra adivinar el mensaje, pasarán a emitir el nuevo telegrama. Caso contrario pagarán prenda.

Aplicación Didáctica:

- Ayuda a la concentración, perseverancia y atención.
- Desarrolla la imaginación y logra en ellos un pensamiento crítico.
- Permite la fluidez de palabras formando oraciones completas.



Las siete diferencias

Área de Conocimiento:

Relación lógico Matemático.

Objetivo: Descubrir diferencias.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Lámina de dibujos que tengan diferencias, lápiz.

Lugar a desarrollar: Salón de clase.

Desarrollo:

Presentar a los niños láminas con dibujos reflejando que haya siete diferencias que tienen que descubrir muy atentamente. Mientras vaya descubriendo las debe ir tachando. El ganador será el que pueda encontrar las diferencias en menos tiempo.

Aplicación Didáctica:

- Desarrolla la atención.
- Despierta la perseverancia.



Dibujos iguales

Área de Conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Identificar dibujos iguales.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Hojas que contengan dibujos iguales y diferentes, lápiz.

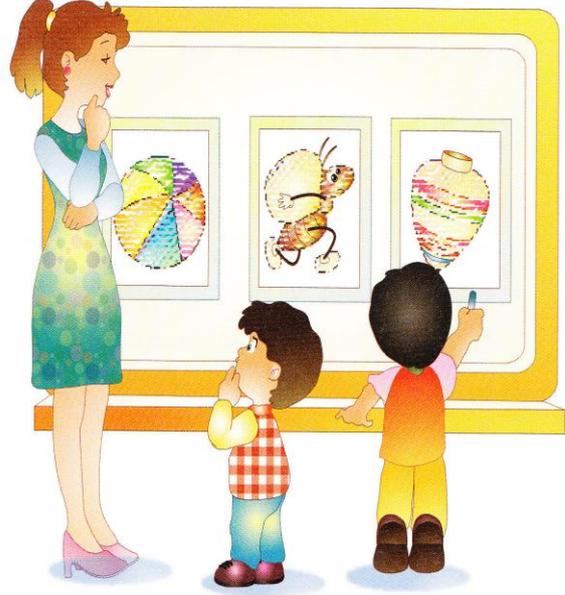
Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Desarrollo:

Se les hace observar a los niños una lámina con una serie de seis o más dibujos entre los cuales solo dos son iguales, deben observar, hallar y encerrar las dos figuras que son exactamente iguales.

Aplicación Didáctica:

- Desarrolla la atención.
- Discrimina visualmente. Diferencias y similitudes.



Pasará...Pasará... ¿Qué botella caerá?

Área de Conocimiento: Expresión Corporal

Objetivo: No derribar botellas.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Botellas de plástico y un pañuelo grande.

Lugar a desarrollar: En el patio.

Desarrollo:

(Intervendrá un participante cada vez). El participante que comience deberá observar detenidamente la posición que ocupa cada una de las botellas, luego se le vendarán los ojos y se le hará girar sobre sí mismo; tratará de caminar por entre las botellas evitando derribar a su paso ninguna de ellas. El participante que derribe menos botellas será el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Desarrolla la habilidad visual.
- Ayuda a que los niños tengan mayor retención de conocimientos.
- Mejoren su equilibrio.



Verdadero o falso

Área de Conocimiento: Expresión Oral.

Objetivo: Encontrar los objetos del aula que son movidos de su lugar.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Elementos que se hallen en la clase o lleven los participantes.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Desarrollo:

Los que permanecen, eligen alguna cosa para poner equivocadamente: un cuadro cabeza abajo, el cesto de papeles en una silla, alguien con un sólo zapato, una corbata en un brazo, etc. El jugador que vuelve debe descubrir lo que está mal puesto. Los otros pueden ayudarlo diciendo: En frente, más a la derecha, arriba, abajo, a la izquierda, etc. En el momento que acierte, todos aplauden y él elige a un nuevo niño para recomenzar el juego. Gana quien más aciertos logre.

Aplicación Didáctica:

- Los niños permanecen más despiertos y a la expectativa de lo que va a pasar.
- Disfrutan que sus compañeros les ayuden a acertar.
- Les ayuda a no solo mirar sino a ser observadores.



Siluetas

Área de conocimiento: Relación lógico matemático.



Objetivo: Encontrar siluetas pares.

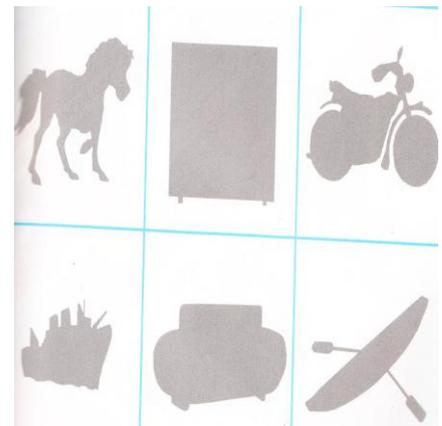
Edad: De 4 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Hojas de gráficos con siluetas, lápiz.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases.

Desarrollo:



Se les entrega a los niños una lámina con varios dibujos de siluetas de color negro y a un extremo el dibujo del mismo personaje pero a color, el niño debe observar e identificar y encerrar las siluetas similares del personaje a color. El ganador será el que logre descubrir las siluetas en el menor tiempo.

Nota: la cantidad de siluetas depende de la edad de los niños.

Las siluetas pueden variar según la necesidad de la maestra, pueden ser figuras geométricas, números, etc.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención visual.
- Ayuda a la identificación de objetos y a reforzar conocimientos.

Laberintos

Área de conocimiento: Expresión oral y escrita.

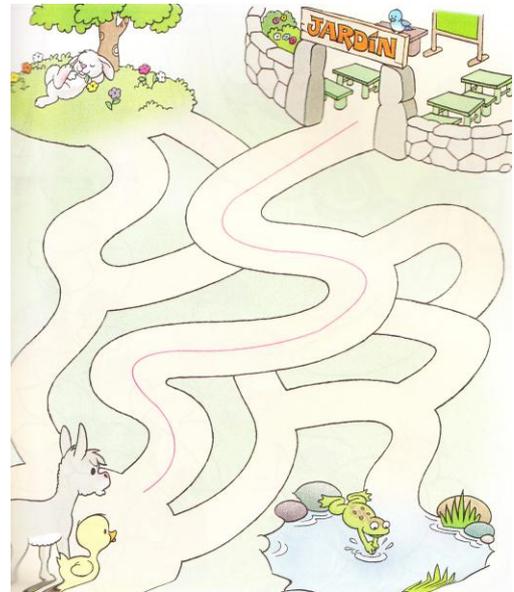
Objetivo: Resolver Laberintos

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Lámina de laberintos, lápiz.

Lugar a desarrollar: Salón de clases.



Desarrollo:

La maestra entregará una lámina de un laberinto a cada estudiante, pedirá que describan lo que observan, la maestra motivará a los niños diciéndoles que el burrito quiere ir al jardín pero no sabe cuál camino debe seguir y que ellos deben ayudarlo a buscar el camino correcto, cuando encuentren el camino les pedirá que con la ayuda del lápiz señalen el camino a seguir para que no se vuelva a perder.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la imaginación y la atención.
- Despierta la concentración.
- Realiza rasgos de pre escritura.

UNIDAD III

Juegos Mentales

}



Probemos la memoria

Área de Conocimiento: Expresión oral y escrita.

Objetivo: Recordar los objetos observados.

Edad: De 5 en adelante.

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Un reloj, una cacerola, un guante, un zapato, etc., papel y lápiz.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.



Desarrollo:

Se colocarán todos estos objetos en una mesa donde sea visible para todos, por un espacio de unos segundos, todos los participantes mirarán con atención. Se cubren estos objetos y los participantes deben dibujar en sus respectivas hojas todos los elementos que recuerden. El que acierte mayor cantidad será el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Este juego sirve para desarrollar la memoria y atención.
- Desarrolla la destreza viso motora.

Memorama

Área de conocimiento: Relación lógico matemático.

Objetivo: Encontrar tarjetas pares.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Tarjetas.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases.

Desarrollo:

El juego comienza revolviendo las cartas con la figura hacia abajo y repartiéndolas al azar, de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ellas. El niño escoge dos cartas, si las dos que cogió son iguales se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos, si las dos cartas que cogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuáles cartas eran, cediendo el turno a otro jugador quien seguirá el mismo proceso, el ganador será quien tenga mayor cantidad de cartas pares.

Nota: el número de cartas pueden ir de 20 en adelante según la edad del niño, los dibujos de las cartas pueden ser figuras geométricas, números u otro elemento que apoyen en su aprendizaje.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención y la memoria.
- Incorpora y refuerza nuevos conocimientos.



Una historia que contar

Área de conocimiento: Expresión oral y escrita.

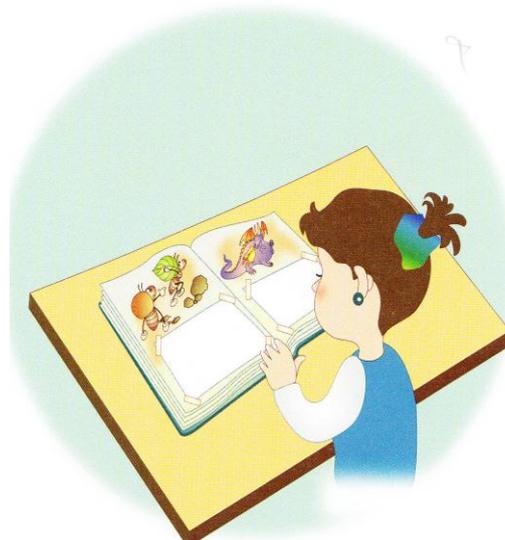
Objetivo: Retener información.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Cuento.

Lugar a desarrollar: Salón de clases.



Desarrollo:

Mediante ilustraciones la maestra contará el cuento de “caperucita roja” y al final del cuento preguntará ¿de qué color era su capa?, ¿a dónde le envió la mamá de caperucita? ¿Con quién se encontró en el camino?, ¿por cuál camino se fue caperucita?, ¿Qué hubieran hecho si fueran caperucita? Etc estas preguntas les ayudarán a recordar y a retener información.

Aplicación didáctica:

- Ayuda a la memoria desarrollando la retentiva mental.
- Incorpora nociones de color rojo y largo corto.
- Permite una mejor fluidez de palabras.
- Desarrolla la imaginación.

Recuerda el nombre

Área de conocimiento: Expresión oral y escrita.

Objetivo: Relacionar palabras con dibujos.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios

Materiales: Tarjetas con gráficos y tarjetas con nombres de los gráficos.

Lugar a desarrollar: Salón de clases.



Desarrollo:

Entregarles a los niños tarjetas con gráficos que en su parte inferior esté el nombre del mismo, pedirles que observen, nombren y describan los gráficos, luego la maestra debe retirarles las tarjetas para entregarle otras tarjetas con los mismos gráficos pero ahora sin su nombre. Se les dice que nuevamente observen, nombren y describan los gráficos, luego de que terminen se les entregará mini tarjetas con los nombres de los gráficos entregados y se les pide que ubiquen debajo de su respectiva tarjeta. El ganador será el que haya acertado más tarjetas.

Aplicación didáctica:

- Inicia al proceso de lectura.
- Ayuda a desarrollar memoria.

Sudoku Vocálico

Área de conocimiento: Expresión Oral y Escrita.

Objetivo: Completar los cuadros con las vocales.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios

Materiales: Lámina del sudoku, lápiz.

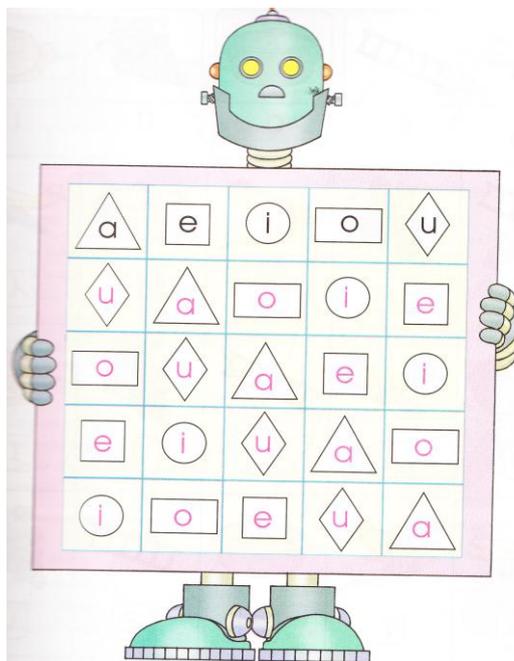
Lugar a desarrollar: En el salón de clases.

Desarrollo:

El profesor iniciará el juego entregándoles la cartilla a los niños e indicándoles que deberán resolver el siguiente problema, completando los cuadros del Sudoku con las vocales sin olvidar que no pueden repetirse las vocales en forma vertical ni horizontal. El ganador será aquel que lo resuelva en menor tiempo.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención de los niños.
- Refuerza vocales.
- Aplica noción de vertical y horizontal.



Atención y memoria

Área de conocimiento: Expresión Oral y Escrita.

Objetivo: Memorizar y descubrir adivinanzas.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios

Materiales: Hoja de trabajo, lápiz.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases.



Desarrollo:

Memorizar adivinanzas, descubrir la respuesta y unir con líneas la adivinanza con su gráfico de respuesta correcta. El ganador será el que descubra las respuestas en menor tiempo.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención y memoria.
- Despierta la imaginación.
- Realiza trazos de pre escritura

Lanzo los dados

Área de conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Encontrar los numerales y objetos.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios

Materiales: Cubos en forma de dados

Lugar a desarrollar: En salón de clases o en el patio.



Desarrollo:

Se empezará jugando con dos cubos grandes y atractivos, uno contendrá en sus lados los numerales del 1 al 6 y en el otro dibujos que representen cantidades de 1 al 6, se llama a un niño al frente del salón de clases y éste empezará a jugar lanzando el primer cubo de numerales al aire, cuando caiga deberá observar y decir el numeral que corresponda, luego lanzará el otro cubo que tiene cantidades, si en el lado superior del cubo tiene la misma cantidad del numeral del otro cubo obtendrá un punto y podrá jugar otra vez, caso contrario dará paso a otro compañero. El ganador será el que tenga más puntos.

Nota: la maestra deberá tener una nómina de sus alumnos en donde deberá ir anotando los puntos que saquen los jugadores.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la noción de cantidad.
- Reconoce la grafía del numeral y lo relaciona con su cantidad.

UNIDAD IV

Juegos Auditivos



¿Qué suena?

Área de Conocimiento: Expresión musical.

Objetivo: Adivinar los sonidos de los instrumentos.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios y un director.

Materiales: Tambor, cascabel, triángulo, pandereta, maracas, etc.

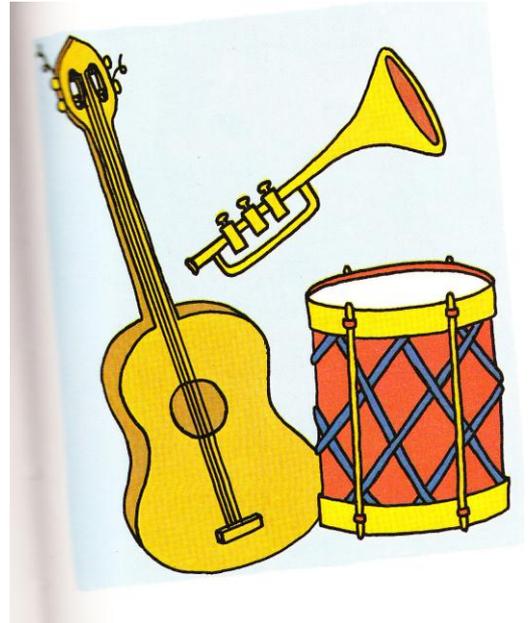
Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Desarrollo:

El director hará sonar, sin ser visto, uno por uno los instrumentos, sin un orden fijo. El grupo deberá escuchar atentamente, luego el director preguntará a cada jugador ¿Qué sonó? Si los participantes aciertan correctamente, irán en busca del instrumento acertado, y formarán una banda musical que ejecutarán para el resto del grupo, quienes harán de coro.

Aplicación Didáctica:

- Estimula el sentido del oído.
- Ayuda a captar la atención en los niños.



Rondas Rítmicas

Área de Conocimiento: Expresión Musical.

Objetivo: Escuchar con atención.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios y un director.

Materiales: Ninguno.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.



Desarrollo:

El director palmeará cualquiera de los tres ritmos indicados, en forma alterna y cada vez más rápido. Los participantes de cada ronda se moverán de acuerdo al ritmo que le corresponde, siendo ganador el grupo que menos se haya equivocado.

Aplicación Didáctica:

- Ayuda a los niños en su audición
- Desarrolla la Psicomotricidad

¿Quién habló?

Área de Conocimiento: Expresión oral y escrita.

Objetivo: Discriminar sonidos.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Varios y un director.

Materiales: Ninguno.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.



Desarrollo:

El director elige tres jugadores a quienes esconderá detrás de un mueble.

El director tocará la cabeza de un participante, quien deberá decir ¿Quién habla? El grupo tratará de adivinar de qué jugador oculto se trata. Tendrán tres oportunidades, los que lo adivinen pasarán a esconderse.

Aplicación Didáctica:

- Estimula el oído del niño.
- Discrimina y reconoce diferentes voces.
- Desarrolla el sentido del oído.

Buscando el eco

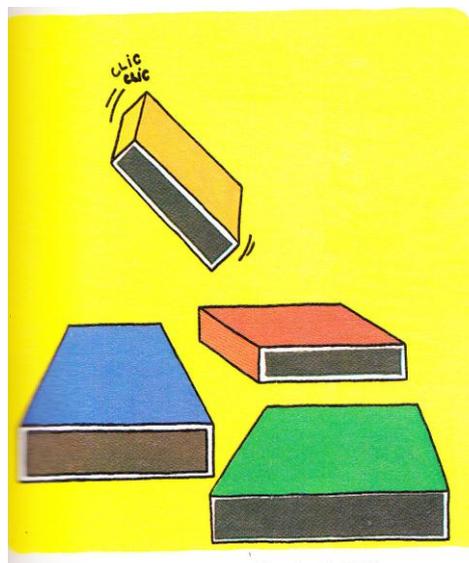
Área de Conocimiento: Relación Lógico Matemáticas.

Objetivo: Reconocer y diferenciar los sonidos por su similitud.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de Jugadores: Parejas de jugadores.

Materiales: Cajitas de fósforos, bolitas, clavos, arroz, etc.



Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Desarrollo:

Llenar las cajitas por pares con los elementos elegidos y cerrarlas.

Las cajitas estarán mezcladas sobre la mesa. Pasa una pareja, elige una cajita cada uno y, si al hacerla sonar, tienen el mismo sonido, se adjudicará un punto. Dejan las cajitas, que son mezcladas nuevamente, y continúan pasando el resto de las parejas. Se pasa tantas vueltas como se haya estipulado al principio. Será ganadora la pareja que haya logrado mayor número de aciertos.

Aplicación Didáctica:

- Desarrollan destrezas a través de sus oídos.
- Fomentan el compañerismo.

Bingo de los números

Área de conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Reconocer los números.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Lotería de acuerdo al interés del niño, fichas, tarjetas.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Desarrollo:

El juego del bingo debe contar con 20 o 30 casilleros en una lámina según la edad del niño, donde debe contener números de 1 al 20 alternados, el maestro puede elaborar una para mayor interés del niño de acuerdo a la figura que el elija. El maestro debe tener tarjetas con los numerales del 1 al 20 y empiezan a jugar va a mezclar estas tarjetas y va a ir sacando una por una mientras tanto si los niños tienen en su cartilla el numeral que el profesor sacó la irá colocando una semilla o una ficha en ese casillero. El jugador que complete primero gritará ¡bingo!, y será el ganador.

.Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención auditiva y visual.
- Ayuda a reforzar conocimientos.



¿Con qué empieza?

Área de conocimiento: Expresión oral y escrita.

Objetivo: Identificar los sonidos iniciales.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Tarjetas con dibujos.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases.

Desarrollo:



El juego empieza presentándoles tarjetas que contengan dibujos cuyos nombres empiecen con a. los niños nombraran cada objeto e identificaran el sonido de la vocal a. luego cada niño deberá nombrar otros objetos que contengan este mismo sonido inicial. Se puede ir realizando con todas las vocales y demás consonantes. Ganará el niño que nombre más objetos con el sonido inicial planteado.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención auditiva y visual.
- Interioriza los sonidos iniciales.
- Reconoce las vocales.

Escucho y Realizo

Área de conocimiento: Relación Lógico Matemático.

Objetivo: Escuchar órdenes.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases o en el patio.



Desarrollo:

El profesor dice a sus alumnos que les va a dar una serie de órdenes que solo deberán cumplir cuando diga “dice Tula”. Pide entonces que se pongan de pies todos y da la primera orden: Dice Tula, las manos en la cabeza. Continúa el juego con órdenes similares: Dice Tula las manos atrás, las manos arriba etc. Pero cuando cambia el nombre por ejemplo “Dice Pedro” manos adelante, perderá el niño que lo cumpla ya que no pueden realizar movimiento con otro nombre.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención.
- Refuerza nociones espaciales.

El rey manda

Área de conocimiento: Expresión Corporal

Objetivo: Escuchar órdenes.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Lugar a desarrollar: En el salón de clases o en el patio.



Desarrollo:

El profesor dice a sus alumnos que él va a ser un rey y les va a dar una serie de órdenes diciendo el rey manda a que se toquen la cabeza, el cuello, los brazos, las piernas, los pies, las partes de la cara etc.

Nota: este juego se puede aplicar en todas las áreas según la necesidad de la maestra y además controlar orden y disciplina en el salón de clases.

Aplicación didáctica:

- Despierta la atención.
- Refuerza el esquema corporal mediante la percepción.
- Permite Cumplir órdenes consignadas.
- Desarrolla la obediencia.

6.9 Impactos.

Al realizar la presente guía didáctica , se pretende apoyar a las docentes para facilitar su tarea educativa diaria, el presente documento trata de ofrecer múltiples y diversas alternativas para evitar la rutina e incentivar el ejercicio innovador, se espera que con la aplicación de este manual las maestras conviertan el aula en talleres dinámicos, permitiendo facilitar el proceso de socialización de los niños y niñas, e incorporando hábitos y destrezas en la jornada diaria, y sobre todo crear espacios para aumentar su creatividad.

Mediante los juegos didácticos se pretende aprovechar al máximo las capacidades de aprendizaje de los niños y niñas, esperando que esta propuesta general de actividades que ponemos al alcance de profesionales y futuras profesionales parvularias, sepan utilizarla como apoyo en su trabajo diario.

6.10 Difusión.

Una vez terminada la propuesta alternativa, es necesario realizar la difusión de la misma, es por esto que se procedió a entregar un ejemplar a cada uno de los jardines de infantes investigados, los cuales contienen diversos juegos didácticos para ser utilizados como estrategias metodológicas de aprendizaje, este contenido está orientado a beneficiar el proceso enseñanza aprendizaje, desarrollando así el potencial que cada niño y niña posee.

Es importante destacar que la presente propuesta sirvió como punto de partida, para ver al juego ya no solo como forma de esparcimiento, sino emplearlo como una estrategia metodológica, generando niveles cognitivos altos en los niños y niñas de los jardines investigados.

6.11 BIBLIOGRAFÍA.

Bruzzo M, Jacobovich M, (2007) “Escuela para educadoras” Cadiex Internacional, Colombia.

CALERO, Mavilo. (2006) “Educar Jugando” Primera edición, Editorial San Marcos Lima- Perú.

“Cajita de Sorpresas” Océano Grupo Editorial, Barcelona España Vol. 3

CAMPO, Gladys, (2000), “El Juego en la Educación Física Básica”, primera edición, Kinesis, Colombia.

Díaz F, Barriga A, Hernández G, (2002), “Estrategias docentes para un aprendizaje significativo” segunda edición, Mc Graw- Hill/ interamericana editores S.A, México.

FRITZEN, Silvino José, (1991), “Juegos Dirigidos”, segunda edición.

GILB, Stella, (1990), “Juegos para Escolares”, Pax México DF, segunda reimpresión.

GONZÁLEZ, Ana María (1997) “El niño y su mundo” primera edición, Trillas, México.

Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador. (1992) “Boletín Pedagógico”

Chone-Ecuador.

“Motivación Infantil Preescolar” Lexus Editores, España.

ORTIZ, Jeannette. (2008) “Estrategias Educativas para el Aprendizaje Activo” primera edición, editorial Gráficas Ruiz

VÁSQUEZ, Francisco, (2006) “Modernas Estrategias para la Enseñanza” segunda edición, editorial Lexus Aeroméxico. España.

ZAPATA Oscar, (1997) “La Psicomotricidad y el Niño”, trillas, México.

ZUBIRIA, Julián. (1995) “Los modelos pedagógicos” editorial Susaeta Quito-Ecuador.

LINCOGRAFÍA

http://www.brainist.com/index_spanish.htm

<http://www.ctascon.com/EI%20aprendizaje%20por%20repcion.pdf>

<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/2400/2434.asp>

www.futurevisions/education.com

<http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

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

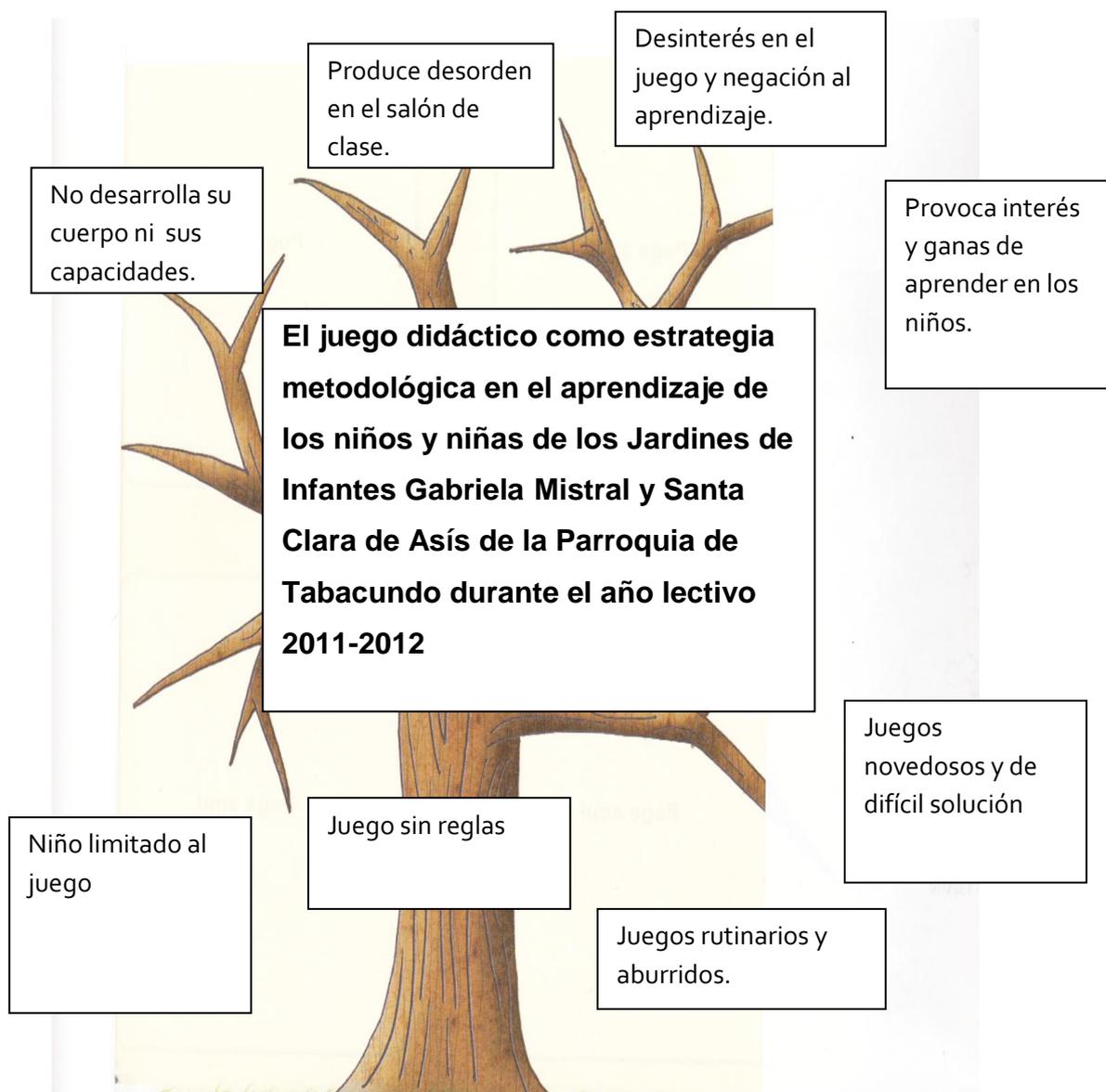
<http://www.ilustrados.com/tema/12096/Importancia-necesidad-juegos-didacticos-edad-preescolar.html>

7. Anexos

Anexos

Anexo: a

ÁRBOL DE PROBLEMAS.



Anexo: b**MATRIZ DE COHERENCIA**

El juego didáctico como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara De Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.

Formulación del Problema	Objetivo General
<p>¿Qué juegos didácticos se utilizan como estrategias metodológicas en el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes Gabriela Mistral y Santa Clara De Asís de la Parroquia de Tabacundo Cantón Pedro Moncayo durante el año lectivo 2011-2012?</p>	<p>-Diagnosticar los juegos didácticos que se utilizan como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.</p> <p>-Elaborar una estrategia metodológica de aplicación de los juegos didácticos para mejorar el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo.</p>
Interrogantes de investigación	Objetivo Específicos
<p>¿Cuál es la importancia de los juegos manuales?</p> <p>¿Cuáles son los juegos visuales y auditivos que aplican las maestras como estrategias metodológicas en el aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipo de aprendizaje desarrollan las maestras con la aplicación de los juegos didácticos?</p> <p>¿Qué beneficios proporcionará la difusión de la propuesta alternativa a las maestras de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís” de la Parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo?</p>	<p>- Indagar la importancia de los juegos manuales como estrategia metodológica para el desarrollo de los niños en su etapa pre-escolar.</p> <p>-Determinar qué juegos visuales y auditivos aplican las maestras como estrategias metodológicas en el aprendizaje.</p> <p>- Analizar qué tipo de aprendizaje desarrollan las maestras con la aplicación de los juegos didácticos.</p> <p>-Difundir la propuesta a las maestras de los Jardines de Infantes “Gabriela Mistral” y “Santa Clara de Asís”, la utilidad de la propuesta en la aplicación del juego didáctico</p>

Anexo: c

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FECYT

Estimada Docente

FORMULARIO DE ENCUESTA

La presente encuesta tiene por finalidad recabar información que será utilizada para realizar propuestas posteriores que ayuden a mejorar la enseñanza para los juegos didácticos como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas de los Jardines de Infantes Gabriela Mistral y Santa Clara de Asís de la parroquia de Tabacundo.

Señale con una x dentro de cada cuadro lo que crea conveniente:

Sírvase contestar con la mayor veracidad.

1.- ¿Cree que los niños y niñas aprenden mejor jugando?

Mucho Poco Nada

2.- ¿Utiliza los juegos didácticos como herramienta de aprendizaje?

Siempre Casi Siempre Nunca

3.- ¿Conoce la clasificación de los juegos didácticos?

Mucho Poco Nada

4.- ¿De los siguientes juegos visuales cuál es el que lo aplica con más frecuencia?

Buscar las 7 diferencias Laberintos Absurdos visuales

5.- ¿Utiliza juegos mentales que desarrollen el pensamiento de los niños y niñas?

Mucho Poco Nada

6.- ¿Elabora juegos didácticos para motivar a sus alumnos en el aprendizaje?

Siempre Casi siempre Nunca

7.- ¿Cuál de los siguientes juegos auditivos utiliza frecuentemente en su jornada diaria?

Descubrir sonidos Bingo El rey manda

8.- ¿Con qué frecuencia utiliza juegos nuevos para despertar el interés y la curiosidad en los niños /as?

Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

9.- ¿Cree usted que los juegos manuales deben ser aplicados en el aula diariamente para desarrollar la Psicomotricidad del niño/a?

Mucho Poco Nada

10.- ¿Qué tipo de aprendizaje desarrolla en su salón de clases?

Significativo Memorístico

Por Descubrimiento Por Recepción

11.- ¿Qué beneficios le proporcionaría a usted una propuesta de juegos didácticos en su práctica docente?

Mejorar la enseñanza Renovar Actividades Lúdicas Nada

12.- ¿Con qué frecuencia explica y controla las reglas del juego durante la aplicación del mismo?

Frecuentemente Poco Frecuente Nunca

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo: d

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Fecha: _____

Nombre del niño/a: _____

Jardín de infantes “Gabriela Mistral”

FICHA DE OBSERVACIÓN

Marque con una x las características del fenómeno observado.

ASPECTOS A EVALUAR	Indicadores	
	SÍ	No
1.- ¿Se divierte jugando con sus compañeros?		
2.- ¿Disfruta y comprende los juegos didácticos?		
3.- ¿Le gusta resolver juegos manuales como los rompecabezas y bloques?		
4. ¿Desarrolla con perseverancia los juegos mentales como buscar las parejas en las tarjetas?		
5.- ¿Presta interés y atención al momento de aplicar juegos auditivos como el bingo?		
6.- ¿Le gusta resolver laberintos donde requieran de lógica?		
7.- ¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?		

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

Fecha: _____

Nombre del niño/a: _____

Jardín de infantes “Santa Clara de Asís”

FICHA DE OBSERVACION

Marque con una x las características del fenómeno observado.

ASPECTOS A EVALUAR	Indicadores	
	Sí	No
1.- ¿Se divierte jugando con sus compañeros?		
2.- ¿Disfruta y comprende los juegos didácticos?		
3.- ¿Le gusta resolver juegos manuales como los rompecabezas y bloques?		
4. ¿Desarrolla con perseverancia los juegos mentales como buscar las parejas en las tarjetas?		
5.- ¿Presta interés y atención al momento de aplicar juegos auditivos como el bingo?		
6.- ¿Le gusta resolver laberintos donde requieran de lógica?		
7.- ¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?		



JARDIN DE INFANTES FISCO MISIONAL

"SANTA CLARA DE ASIS"

Tabacundo 15 de Noviembre del 2011

Oficio N° 25 JDI-SDA

La que suscribe, en representación de Directora de la Institución Hna. Escolástica Cevallos con C.I.N° 100231970-4

CERTIFICO,

Que las señoritas Ana Bastidas portadora de la C.I. 100313503-3 y Mariela Guerra portadora de la C.I. 171419534-2, aplicaron en nuestra Institución las fichas de observación a los niños/as y encuestas con el tema: **EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE**, a las maestras del Primer Año de Educación General Básica de los paralelos "A" y "B" en el Jardín de Infantes Fisco misional "Santa Clara de Asís" ubicado en la Parroquia de Tabacundo.

Se expide el presente documento, de acuerdo a Ley, para los fines que las interesadas crean conveniente.

Atentamente,


Hna. Escolástica Cevallos

DIRECTORA

JARDIN DE INFANTES
"GABRIELA MISTRAL"

Tabacundo 16 de Noviembre del 2011

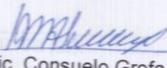
Oficio N° 12 JDI-GM

CERTIFICADO

Certifico, que las señoritas Ana Bastidas portadora de la C.I. 100313503-3 y Mariela Guerra portadora de la C.I. 171419534-2, aplicaron las fichas de observación a los niños/as y encuestas sobre: **El Juego Didáctico como Estrategia Metodológica en el Aprendizaje**, a las maestras del Primer Año de Educación General Básica, en el Jardín de Infantes "Gabriela Mistral" ubicado en la Parroquia de Tabacundo, del Cantón Pedro Moncayo.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, autorizando a las interesadas hacer uso del presente en lo que estimen conveniente, sin fines legales.

Atentamente,


Lic. Consuelo Grefa

DIRECTORA- MAESTRA

PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPERA:	Unidad en Educación Parvularia
ASESOR / DIRECTOR:	Msc. José Luis



**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:	100313503-3, 171419534-2		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Bastidas Lema Ana Lucía, Guerra Obando Mariela Alexandra		
DIRECCIÓN:	Tabacundo La Concepción, Ibarra los Ceibos		
EMAIL:	mary_alexa_go@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	022366-665 062605-515	TELÉFONO MÓVIL:	084246749 095702185

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"EL JUEGO DIDÁCTICO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES GABRIELA MISTRAL Y SANTA CLARA DE ASIS DE LA PARROQUIA DE TABACUNDO, CANTÓN PEDRO MONCAYO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011-2012".
AUTOR (ES):	Bastidas Lema Ana Lucía, Guerra Obando Mariela Alexandra
FECHA: AAAAMDD	2011-12-13
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciadas en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Jesús León

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **Bastidas Lema Ana, Guerra Obando Mariela**, con cédula de identidad Nro. **100313503-3, 171419534-2**, 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 143.

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 25 días del mes de ENERO de 2012

LAS AUTORAS:

(Firma).....
Nombre: Bastidas Ana
C.C.: **100313503-3**

(Firma).....
Nombre: Guerra Mariela
C.C.: **171419534-2**

ACEPTACIÓN:

(Firma).....
Nombre: **XIMENA VALLEJO**
Cargo: **JEFE DE BIBLIOTECA**

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, **Bastidas Lema Ana, Guerra Obando Mariela**, con cédula de identidad Nro. **100313503-3, 171419534-2**, 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 METODOLÓGICA DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS JARDINES DE INFANTES GABRIELA MISTRAL Y SANTA CLARA DE ASIS DE LA PARROQUIA DE TABACUNDO, CANTÓN PEDRO MONCAYO DURANTE EL AÑO LECTIVO 2011-2012”** ,que ha sido desarrollado para optar por el título de: **LICENCIADAS EN EDUCACION PARVULARIA**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En nuestra condición de autoras nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hacemos entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma).....
Nombre: Bastidas Ana
Cédula: **100313503-3**

(Firma).....
Nombre: Guerra Mariela
Cédula: **171419534-2**

Ibarra, a los 25 días del mes de Enero del 2012