



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“EL JUEGO DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUAN FRANCISCO CEVALLOS, DEL CANTÓN COTACACHI, DURANTE EL AÑO 2014.”

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

AUTORA:

Chandi Cachiguango Ana Cristina

DIRECTOR:

Msc. Henry Cadena Povea

Ibarra, 2014

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 DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JUAN FRANCISCO CEVALLOS” DEL CANTÓN COTACACHI DURANTE EL AÑO 2014.”** Trabajo realizado por la señorita: **Ana Cristina Chandi Cachiguango**, para obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo personal 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 todo cuando puedo certificar en honor a la verdad.



Msc. Henry Cadena Povea
C.I: 1002243622
DIRECTOR DE TESIS

DEDICATORIA

Este Trabajo de Grado está dedicado en especial a Dios con mucho cariño, amor y respeto, por ser mi luz, por haberme dado la vida y permitirme a haber llegado hasta este momento tan importante de mi vida. Dándome la oportunidad de compartir con las personas más bellas amorosas y de gran significado para mí, como son mi madre, por ser el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño, apoyo moral y afectivo incondicional. A mis hermanos quienes con nobleza y entusiasmo depositaron su apoyo y confianza con su voz de aliento supieron darme ánimo en cada momento de mi existencia, por cuanto ha hecho por mí, yo les brindo un lugar muy especial en mi corazón tanto personal como profesional para cumplir esta meta siendo útil a la Sociedad y a la Patria.

Cristina

AGRADECIMIENTO

ADios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerzas para superar obstáculos y dificultades a lo largo de toda mi vida.

A la Universidad Técnica del Norte quien me abrió sus puertas para mi formación, de igual manera a quienes forman parte de la misma.

A mi madre, que con su demostración de una madre ejemplar me ha enseñado a no desfallecer ni rendirme ante nada y siempre perseverar a través de sus sabios consejos.

A mis hermanos, por su apoyo incondicional y por demostrarme la gran fe que tienen en mí.

Al Msc. Henry Cadena Povea, quien con su esmero, criterio de experiencia, paciencia y sabiduría contribuyó en la investigación sabiendo sacar adelante esta tesis.

Gracias a todas las personas del C.E.I “Juan Francisco Cevallos” que ayudaron directa e indirectamente en la realización de este proyecto.

Cristina

ÍNDICE

Contenido	Pág.
TEMA	
.....	1
CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	2
DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTO.....	4
ÍNDICE GENERAL.....	5
RESUMEN	11
ABSTRACT	12
INTRODUCCIÓN	13
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes.....	1
1.2 Planteamiento del Problema.....	2
1.3 Formulación del Problema.....	4
1.4 Delimitación	4
1.4.1 Delimitación de las Unidades de Observación	4
1.4.2 Delimitación Espacial.....	4
1.4.3 Delimitación Temporal.....	5
1.5 Objetivos.....	5
1.5.1 Objetivo General.....	5
1.5.2 Objetivos Específicos	5
1.6 Justificación	6
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO	8
2.1 Fundamentación Teórica.....	8
2.1.1 Fundamentación Filosófica.....	9
2.1.2 Fundamentación Psicológica.....	10
2.1.3 Fundamentación Epistemológica.....	11

2.1.4	Fundamentacion Axiològica	12
2.1.5	Fundamentacion Pedagògica	13
2.1.6	Fundamentacion Social	14
2.1.7	Fundamentacion Legal	16
2.1.8	Fundamentacion Teòrica	19
2.1.8.1	Teòrias sobre el Juego	19
2.1.8.2	El Juego	21
2.1.8.3	Concepto del Juego	22
2.1.8.4	El Juego de Exploraciòn	22
2.1.8.5	El Juego de Experimentaciòn	24
2.1.8.6	Caracteristicas del Juego	25
2.1.8.7	Clasificaciòn del Juego	26
2.1.8.8	El Juego y su desarrollo	28
2.1.8.9	Importancia del Juego	34
2.1.8.10	Valor del Juego	36
2.1.8.11	Beneficios del Juego	37
2.1.9	Estrategias de Aprendizaje	39
2.1.9.1	Definiciòn de las Estrategias de Aprendizaje	39
2.1.9.2	Clasificaciòn de las Estrategias de Aprendizaje	40
2.1.9.3	Definiciòn de Aprendizaje	43
2.2.	Posicionamiento teòrico personal	44
2.3.	Glosario de términos.	45
2.4.	Interrogantes de investigaciòn	47
2.5.	Matriz categorial	48
CAPÍTULO III		49
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN		49
3.1	Tipos de Investigaciòn	49
3.1.1	Investigaciòn de Campo	49
3.1.2	Investigaciòn Documental	49
3.1.3	Investigaciòn Descriptiva	50
3.2	Métodos de Investigaciòn	50

3.2.1	Método Inductivo - Deductivo	50
3.2.2	Método Descriptivo	50
3.2.3	Método Analítico – Sintético	51
3.2.4	Método Estadístico	51
3.3.	Técnicas e Instrumentos	51
3.3.1	La encuestas	51
3.3.2	La observaciòn	52
3.4	Poblaciòn.....	52
3.5	Muestra	53
CAPÍTULO IV.....		54
4.	ANALISIS E INPERPETACIÒN DE RESULTADOS	54
4.1	Encuesta aplicadas a Maestras.....	55
4.2.	Encuesta aplicada A Padres de Familia	64
4.3.	Ficha de Observaciòn aplicada a niños de 3 a 4 años	74
CAPÍTULO V.....		76
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	76
5.1	Conclusiones.....	76
5.2	Recomendaciones.....	77
5.3	Respuestas a las interrogantes de investigaciòn.	78
CAPÍTULO VI.....		81
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	81
6.1.	Título de la Propuesta	81
6.2.	Justificaciòn e Importancia.	81
6.3.	Fundamentaciòn de la Propuesta.....	82
6.4.	Objetivos	86
6.4.1.	Objetivo General	86
6.4.2	Objetivos Específicos	86
6.5.	Ubicaciòn Sectorial y física	87
6.6.	Desarrollo de la Propuesta.....	87

6.7. Impactos	136
6.7.1 Impacto Educativo	136
6.7.2 Impacto Social	136
6.7.3 Impacto Ambiental	137
6.7.4 Impacto Pedagógica	137
6.8. Difusión.....	138
6.9. Bibliografía.....	139
Anexos.....	144
Anexo N° 1 Àrbol de Problemas	145
Anexo N° 2 Matriz de Coherencia	146
Anexo N° 3 Encuesta a Maestras	147
Anexo N° 4 Encuesta a Padres de Familia	150
Anexo N° 5 Ficha de Observaciòn a niños de 3 a 4 años.....	153
Anexo N° 6 Fotografías	154
Anexo N° 6 Certificaciones	156
Anexo N° 8 Autorizaciòn de Uso y Publicaciòn	161

INDICE DE CUADROS

Cuadro	PÀG
Cuadro N° 1 La motivaciòn en los niños	55
Cuadro N° 2 El juego como estrategias	56
Cuadro N° 3 Estrategias para enseñar.....	57
Cuadro N° 4 Los juegos permiten desarrollar.....	58
Cuadro N° 5 La clasificaciòn de los juegos	59
Cuadro N° 6 Los juegos	60
Cuadro N° 7 Estrategias a utilizar	61
Cuadro N° 8 El aprendizaje significativo	62
Cuadro N° 9 La aplicaciòn de una guía.....	63
Cuadro N° 10 El juego de exploraciòn y experimentaciòn	64
Cuadro N° 11 Nivel de formaciòn	65
Cuadro N° 12 Juega en la casa.....	66
Cuadro N° 13 Juegos para enseñar	67
Cuadro N° 14 Estrategias que utilizan	68
Cuadro N° 15 Interés por aprender en los niños	69
Cuadro N° 16 Los juegos pueden dar	70
Cuadro N° 17 En su tiempo libre	71
Cuadro N° 18 Compartiría los conocimientos.....	72
Cuadro N° 19 El aprendizaje en los niños	73
Cuadro N° 20 Ficha de Observaciòn.....	74

INDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO	PÀG
Gráfico N° 1 Motivación en los niños	55
Gráfico N° 2 El juego como estrategias	56
Gráfico N° 3 Estrategias para enseñar	57
Gráfico N° 4 Los juegos permiten desarrollar	58
Gráfico N° 5 La clasificación de los juegos	59
Gráfico N° 6 Los juegos	60
Gráfico N° 7 Estrategias a utilizar	61
Gráfico N° 8 El aprendizaje significativo	62
Gráfico N° 9 La aplicación de una guía	63
Gráfico N° 10 El juego de exploración y experimentación	64
Gráfico N° 11 Nivel de formación	65
Gráfico N° 12 Juega en la casa	66
Gráfico N° 13 Juegos para enseñar	67
Gráfico N° 14 Estrategias que utilizan	68
Gráfico N° 15 Interés por aprender en los niños	69
Gráfico N° 16 Los juegos pueden dar	70
Gráfico N° 17 En su tiempo libre	71
Gráfico N° 18 Compartiría los conocimientos	72
Gráfico N° 19 El aprendizaje en los niños	73
Gráfico N° 20 Ficha de Observación	75

RESUMEN

El presente proyecto de investigación partió de este problema ¿De qué manera los juegos de exploración y experimentación inciden en las estrategias de aprendizaje, sobre los colores, sabores, olores, sonidos y texturas en los niños/as del C.E.I “Juan Francisco Cevallos” de la Ciudad de Cotacachi. Tiene como finalidad perfeccionar las condiciones educativas sensoriales ofreciendo un aprendizaje significativo. La misma que cuenta con un marco teórico, marco metodológico, variables, fundamentos, donde se recopiló datos que son necesarios para el tema. Se fundamenta en el Constructivismo que se centra en el individuo, donde construye su propio conocimiento a través de la exploración, experimentación y manipulación con juego en el aula. Las personas aprendemos mejor, si construimos nuestro propio conocimiento sin necesidad de memorizar los contenidos, como prioridad, debemos relacionar los conocimientos previos con los actuales, para lograr un aprendizaje significativo, ya que los conocimientos nuevos, reestructuran a los anteriores, creándose una nueva información que se registra en nuestro cerebro, para posteriores aprendizajes. Los niños necesitan analizar críticamente la realidad y transformarla, e identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera placentera, interesante y motivadora. El juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien, en todos los niveles de la educación y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta investigación se han escogido diferentes habilidades cognitivas y motrices, enfocadas hacia la exploración individual de cada niño y que de esta manera pueda adquirir determinados esquemas de conocimiento, partiendo de su aprendizaje previo y de las características específicas de su entorno natural, además se debe tomar en cuenta el rol del docente en el proceso de aprendizaje. La población objeto de estudio estuvo conformada por maestras parvularias, padres de familia y niños a los cuales se les aplicó encuestas y fichas de observación. Los resultados obtenidos se realizó mediante la distribución de gráficos, análisis que permitió conocer los resultados del diagnóstico; la maestras de educación inicial necesitan adquirir conocimientos, por ello se presenta la propuesta de una guía didáctica de estrategias de aprendizaje como un recurso valioso que favorecen la autonomía de los niños, que busca ser un sustento de apoyo al docente y educando en su aprendizaje, y de esta forma brindarle al juego la actividad principal de motivación, en un tiempo de trabajo con niños dentro y fuera del aula, ayudando a ser parte activa de su aprendizaje.

ABSTRACT

This research project started with this problem How games affect exploration and experimentation learning strategies, about the colors, tastes, smells, sounds and textures in children / as Early Education Center "Juan Francisco Cevallos City of Cotacachi. It aims to improve educational conditions sensory offering meaningful learning. Which has the same theoretical framework, methodological framework, variables, fundamentals, where data needed for the subject was compiled? It is based on constructivism that focuses on the individual, where they build their own knowledge through exploration, experimentation and manipulation game in the classroom. People learn best if we build our own knowledge without memorizing the contents, as a priority, we must relate prior knowledge to current, to achieve meaningful learning, because new knowledge, restructure the previous, creating a new information that is recorded in our brain, to later learning. Children need to critically analyze and transform reality, and identify concepts, learning to learn, learning to do, learning to be and discover knowledge in a pleasant, interesting and motivating way. The game, educational resource that has been made good, at all levels of education and to enrich the teaching-learning process. In this study we have chosen different cognitive and motor skills-focused individual exploration of each child and thus to acquire certain knowledge schemes, based on their prior learning and their specific natural environment characteristics, and should be take into account the role of the teacher in the learning process. The study population consisted of teacher's preschool, parents and children to whom they applied polls and observation sheets. The results was performed by distributing charts, analysis yielded information on the assessment results; the preschool teachers need to acquire knowledge, thus proposing a tutorial learning strategies as a valuable resource for independent living of children, which aims to be a support to support the teaching and educating their learning occurs, and thus provide the game's main activity motivation at a time working with children in and outside the classroom, helping an active part in their learning.

INTRODUCCIÓN

El juego de exploración y experimentación es fundamental para los niños, son es capaz de disfrutar, crear y aprender múltiples experiencias. Las estrategias de aprendizaje propuestas a trabajar (colores, sabores, olores, sonidos y texturas) llega a la imaginación y a la emoción; por eso su adecuación y uso, desde la más temprana edad en el proceso formativo del nivel inicial, es un factor importante en el desarrollo de una personalidad integral.

En la construcción en los conocimientos de los niños, necesitan del entorno, de la interacción con sus pares, de la actividad individual y grupal. Por ello es fundamental el rol de la maestra en ese momento de ingreso, ya que deberá generar actitudes de confianza, conduciéndolos hacia el conocimiento de sus elementos, con su cuerpo explora, manipula y experimenta con materiales que tiene a su alrededor. Y las estrategias de procedimientos para lograr una producción que les permita expresarse y comunicarse.

El presente trabajo de investigación tiene como finalidad básica investigar la incidencia de la aplicación de estrategias de aprendizaje a través del juego de exploración y experimentación para fomentar el desarrollo de las capacidades sensoriales en los niños de 3 a 4 años del C.E.I. “Juan Francisco Cevallos” de la provincia de Imbabura, cantón Cotacachi durante el año lectivo 2014.

La investigación está estructurada de seis capítulos, los mismos que contienen toda la información necesaria, para poder desarrollar la propuesta y transformarla en una alternativa de trabajo, donde se detallada concretamente lo que contienen los capítulos:

En el capítulo I: Se plantea los antecedentes, el planteamiento del problema, la delimitación que incluye las unidades de observación, delimitación espacial y temporal, en ellas se describe el lugar donde se realizó la investigación y el tiempo que tomo realizarlo. Así mismo se establecen los objetivos general y específico donde se puntualizan las actividades que guiaron el desarrollo que persiguen la investigación, finalmente se mencionan la justificación que determina y explica los aspectos y la solución al problema.

En el capítulo II: Se detalla la fundamentación teórica que sustenta el tema de investigación y la propuesta desarrollada; también cuenta con la explicación de varios autores que se enfocan en varias teorías, posicionamiento teórico personal es el aporte personal que se emite con juicio de valor, el glosario de términos que explica cada significado de las palabras que no se logra comprender con facilidad.

En el capítulo III: Se presenta la Metodología a seguir en el proceso de investigación, que comprenden los métodos, las técnicas e instrumentos que permiten recolectar toda la información y a la vez cumplir con los objetivos propuestos en el trabajo de investigación.

En el capítulo IV: Se hace referencia al análisis e interpretación de resultados de las encuestas y ficha de observación aplicada a las

maestras, padres de familia y niños del C.E.I para conocer más a fondo la falencia del problema de una forma pericia.

En el capítulo V: Se señala las conclusiones y recomendación en base a los objetivos específicos y posibles soluciones al problema encontrado en las maestras y niños del C.E.I. “Juan Francisco Cevallos”.

En el capítulo VI: Se refiere al desarrollo de la propuesta alternativa planteada para solucionar el problema, el tema es Guía didáctica dirigida a las maestras para mejorar las estrategias de aprendizaje en colores, sabores, olores, sonidos y texturas con niños de 3 a 4 años de edad para trabajar.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

El valor del juego cada vez se esta perdiendo en muchos Centros de Educación Inicial, en la actualidad las maestras no usan los juegos como una estrategia de aprendizaje sino como un espacio de diversión, los niños al no formar parte de esta actividad van perdiendo por completo el espíritu de ser niños principalmente, no desarrollen, habilidades, destrezas, no estimulen correctamente la agudeza visual, táctil, auditiva obstruyendo la noción espacio y tiempo en la vida social, al no proponer actividades de interés.

En la etapa de Educación Inicial los niños no descubren en su cuerpo los movimientos que el juego ofrece a las importantes vías para entrar en contacto con la realidad, de esta manera no logran adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Al no proponer actividades dinámicas de exploración y experimentación con una gran variedad de objetos, alimentos, entre otros, los niños no van aprender de todo lo que encuentran a su paso y expresarse libremente.

Las maestras no cuentan con información suficiente sobre el juego y los beneficios que brinda a los niños despierta la curiosidad por aprender, fortalece la observación fortifica y ejerce las funciones psicológicas por lo que se ha visto la necesidad de elaborar una guía de contenga diferentes

estrategias de aprendizaje adecuadas para que faciliten los conocimientos, incorporar actividades de juego, llamativas, ayudarán a planificar clases motivadoras, que despierten en los niños el interés por participar y formarse como un sujeto activo para la sociedad.

Desde 1967 fecha de su inauguración del Jardín de Infantes desde entonces los niños han disfrutado de un local amplio y con los servicios básicos. En el año lectivo 2006-2007 se inicia con el Centro de Educación Inicial que lleva el nombre de “Juan Francisco Cevallos” a testimonios de gratitud a su fundador y en honor a sus grandes méritos como maestro imbabureño. Hasta la presente fecha, cumple su gestión de atención a niños de 3 a 4 años de edad, con un excelente equipo de profesores y colaboradores, con una labor inalcanzable han venido descubriendo y mejorando la infraestructura física del plantel.

El establecimiento educativo por su prestigio se ubico entre los primeros de la provincia, por lo que en muchas oportunidades ha recibido visitas de observación como modelo; estos logros han sido posible alcanzarlos gracias a la colaboración de Instituciones Cantonales, Provinciales y Nacionales con la valiosa ayuda de los padres de familia, se ha realizado gestiones constantes a fin de que el Plantel mantenga su infraestructura física y laboral, encaminada al mejoramiento de la misma.

1.2 Planteamiento del Problema

La problemática en la educación inicial, ha constituido una historia sin fin, encontrándose con un gran problema a la hora de utilizar el juego, como una forma tradicionalista debido al material didáctico escaso, poco

llamativo en colores, sabores, olores, sonidos y texturas a la cual no se tiene acceso; parte de ahí las clases se vuelven monótonas y aburridas. Estancando su creatividad, habilidades y destrezas, sin iniciativa propia y quedara atrapado durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el Ecuador gran parte de las maestras de Educación Inicial muestran poco interés en actividades, cabe mencionar que la manera de enseñar no es la adecuada por la falta de creatividad que implica una interacción entre la maestra y los niños; dándose una desmotivación y desinterés por aprender, de modo que son incapaces de desenvolverse en la vida, con gran falencia de estimulación que no les permitan comunicarse, al juego no lo están relacionado íntimamente con la realidad y con las situaciones que les rodean. Lo cual urge la necesidad de una mayor inclusión de los niños a las técnicas de exploración y experimentación logrando observaciones de hechos.

En el Cantón la falta de comunicación en el proceso de enseñanza por parte de las maestras de los Centro de Educación Inicial, se debe a factores que están presentes en todo aspecto; dentro del sistema educativo, social, cultural, afectivo y sobre todo cognitivo, la causa que impide el desarrollo del pensamiento creativo y sensibilidad en los niños, la cual está reflejado en el bajo rendimiento escolar, las maestras al no proponer; especialmente en los movimientos de juego de enseñanza, hace que los niños se desmotiven al recibir sus clases, porque no están preparadas, creando un aprendizaje donde no existen estrategias de estimulación.

En el Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos” las maestras utilizan el juego como una forma de diversión o motivación, más

no como una estrategia de aprendizaje debido a la poca exploración en los juegos recreativos y espacios verdes, dentro y fuera de la Institución. Sin garantizar en los niños curiosidad por aprender, del medio que tienen a su alrededor utilizando en sus totalidad todos los órganos de su cuerpo. Dándole así a los niños una alternativa que les llame la atención y puedan comprender lo que las maestras dieran enseñar.

1.3 Formulación del Problema.

¿De qué manera los juegos de exploración y experimentación inciden en las estrategias de aprendizaje, sobre los colores, sabores, olores, sonidos y texturas en los niños/as del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos” de la Ciudad de Cotacachi?

1.4 Delimitación del Problema.

1.4.1 Delimitación de las Unidades de Observación.

Los sujetos que se utilizó para esta investigación son niños y niñas de 3 a 4 años de edad.

1.4.2 Delimitación Espacial.

El estudio de esta investigación se llevó a cabo en el CEI “Juan Francisco Cevallos” del Cantón Cotacachi.

1.4.3 Delimitación Temporal.

El proyecto de investigación se efectuó en el año 2014.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Determinar los juegos de exploración y experimentación como estrategia de aprendizaje de colores, sabores, olores, sonidos y texturas con niños y niñas de 3 a 4 años, del C.E.I “Juan Francisco Cevallos” de la Ciudad de Cotacachi.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de aprendizaje de colores, sabores, olores, sonidos y texturas en los niños y niñas de 3 a 4 años del C.E.I “Juan Francisco Cevallos” través de una ficha de observación.
- Determinar el nivel de conocimiento y aplicación de estrategias relacionadas a los juegos de exploración y experimentación en los docentes del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”

- Definir las estrategias de juego que contribuyan a la formación integral de los niños en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Socializar la guía con las estrategias propuestas en C.E.I “Juan Francisco Cevallos”

1.6. Justificación

El presente trabajo de investigación en la nivel de Educación Inicial es importante porque con él se pretende poner en práctica los juegos de exploración y experimentación, para ir desarrollando en los niños las habilidades y destrezas, lo que permite en los niños, afianzar sus posibilidades de crecimiento, desarrollo y superación personal y social del mismo.

Recibiendo el impacto positivo de una educación de calidad y calidez considerado el campo que abarca las actividades, despertando el interés de las maestras sobre el tema, el mismo que se aplicará en los niños a través del juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo motriz, cognitivo, social.

El juego a esta edad empieza a ser favorito porque se convierte en un ambiente de alegría, donde los niños toman el control de sí mismo, su equilibrio alcanzando su florecimiento su aprendizaje de esta es la manera de aprender todo lo que se encuentra a su alrededor y muchísimo más. Es la oportunidad de despertar la iniciativa y creatividad en los niños.

En este trabajo de investigación tiene la intención de mejorar el juego en los niños de Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos” para sobresalir en las dificultades, sobre los colores, sabores, olores, sonidos y texturas y que presentan los niños, a fin de brindarles un conocimiento seguro, por lo que es indispensable la elaboración de un guía de socialización con estrategias de aprendizaje, que contribuirá beneficiosamente a la Institución.

La investigación es factible porque se respalda con información bibliográfica sobre el tema, además se puede mencionar que se cuenta con la colaboración de las autoridades de la Institución. Y el aporte de profesionales de la UTN en el tema para llevar a cabo esta investigación.

En la presente investigación los beneficiarios son los niños, las maestras y los padres de familia, por cuanto se fomentará el valor que tiene el juego para ayudarles a adquirir tales destrezas que le permitirán ser mejor a lo largo de su vida escolar.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Fundamentación Teórica

En estos últimos años se ha producido un cambio radical en nuestro sistema educativo, la Educación Inicial permite conocer como se ha ido modificando de forma progresiva el concepto de educación dentro del campo, cada vez se le da mayor importancia al desarrollo de la condición humana de formar seres humanos capaces de interactuar, con la capacidad de resolver problemas que se presentan de manera solidaria, honesta y comprometida utilizando el conocimiento para dar nuevas soluciones para transformar la sociedad, con sentido de inclusión. Con la finalidad de sustentar la presente investigación se ha realizado un análisis de documentos bibliográficos, de internet que contienen información sobre ámbitos del tema a investigar.

Con la finalidad de respaldar debidamente la presente investigación se realizó un estudio fundamentado que contiene información sobre los ámbitos a investigar, eligiendo aquellas teóricas más principales que establecen la concepción del problema y la elaboración de la propuesta.

2.1.1 Fundamentación Filosófica.

Teoría Humanista: La presente investigación se fundamentó en su accionar en una educación democrática, centrada en el estudiante preocupada tanto por el desarrollo intelectual, como por toda su personalidad, enfatiza fundamentalmente la experiencia subjetiva, la libertad de elección y la relevancia del significado individual.

ROGER,(Citado por HELD Jacqueline,2008,10 de enero): En su obra El Secreto de Crecer Saludable en una Sociedad manifiesta que: “El objetivo de la Teoría Humanista es conseguir que los niños mediante el juego se transformen en personas auto determinadas con iniciativas propias que sepan colaborar con sus semejantes, convivir adecuadamente, que tengan una personalidad equilibrada que les permita vivir en armonía con los demás en las diferentes situaciones de la vida, las personas aprenden a partir de la experiencia, sin preocuparse de la naturaleza del proceso de aprendizaje. (p. 52)

A través del cumplimiento de los objetivos educativos se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos, donde el aprendizaje propone la ejecución de actividades extraídas de situaciones y problemas de la vida con el empleo de métodos participativos para ayudar al niño a alcanzar los logros de desempeño, esto implica ser capaz de expresar , representar el mundo personal y del entorno, mediante una combinación

de técnicas aplicadas con materiales que permiten observar, valorar, comparar, ordenar e indagar para producir soluciones novedosas a los problemas, desde los diferentes niveles de pensamiento hacia la interacción entre los seres humanos, contribuyendo con la proyección integradora en la formación humana y cognitiva para un buen vivir.

Desde el punto de vista el ideal que persigue esta teoría es el desarrollo del individuo respecto a sí mismo y a los demás, está inmersa en una inquebrantable confianza en la naturaleza, fundamentalmente buena, del hombre, a la que basta liberarse de sus bloques, rigideces y ataduras. La teoría humanista evalúa la libertad personal, la libre voluntad, la creatividad y la espontaneidad individual en el proceso de aprender.

Según el autor, el juego representa un factor importante porque se trata de una representación mental donde los niños tienen la capacidad de aprender, a pesar de cualquier diferencia intelectual o escaso material didáctico, y son los maestros quienes deben facilitar este aprendizaje buscando las estrategias de aprendizaje adecuadas que permitan llegar a ellos, mediante la aplicación del juego que motive a los niños a participar, conocer y relacionarse en la exploración del mundo que les rodea con sus compañeros experimentando a través de experiencia.

2.1.2 Fundamentación Psicológica.

Teoría del Aprendizaje Significativo: Propone una explicación teórica del proceso de aprendizaje según el punto de vista cognoscitivo, pero tomando en cuenta además factores afectivos tales como la motivación.

AUSUBEL,(Citado por HERRERA Caridad, 2006,15 de mayo): El aprendizaje significativo es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información e información previa pasa a formar parte de la estructura cognitiva del niño y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución del problemas que se presenten. A través del cual los conocimientos, habilidades, destrezas, valores y hábitos adquiridos pueden ser utilizados en las circunstancias en las cuales los estudiantes viven y en otras situaciones que se presentan a futuro. (p. 49)

Estudio que refleja concordancia con el pensador ya que se producen aprendizajes significativos cuando lo que aprenden los niños se relaciona en forma sustantiva y no arbitraria con lo que él ya sabe, cuando más numerosas y complejas son las relaciones establecidas entre el nuevo contenido del aprendizaje y los elementos de la estructura cognoscitiva, más profunda es su asimilación. Cuando se comprende la nueva información con facilidad, de tal manera que los conocimientos aprendidos sirvan para aprendizajes posteriores, y cuando el conocimiento es potencialmente significativo desde la estructura lógica del área de estudio y desde la estructura psicológica del estudiante.

Las ventajas del aprendizaje significativo son tan claras y ciertas que su nivel de aceptación ha permitido que los nuevos conocimientos sean asimilados de forma eficaz, contruidos con la ayuda de la maestra.

2.1.3 Fundamentación Epistemológica.

GROOS, (Citado por BULAND, Rainer, 2006, 02 de octubre) dice que: El juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida. (p. 28)

El autor destaca la importancia del juego para generar la preparación previa, tanto físico como mentalmente, cuando el niño termina su etapa, estará preparado para los movimientos que tienen mayor exigencia y requieren destrezas previamente repasadas en la etapa inicial. Además considera que el juego desempeña un papel muy importante para la vida.

2.1.4 Fundamentación Axiológica.

GONZÁLEZ (Citado por BULAND, Rainer, 2006, 02 de octubre), dice que: El ser humano es un ser dotado de actitudes y acciones, debe tener una valoración de valores positivos, de esto se perfecciona que nuestras acciones en el ambiente de vivencias tienen un valor que debe ser considerado, practicado dentro de nuestras normas sociales, culturales y democráticas que rigen el presente y futuro de nuestra sociedad. (p. 12)

Según González se pretende hacer algunas consideraciones sobre los valores, su importancia en la existencia y su incidencia en la cultura,

donde no se sacrifique valores vitales como es la salud, la religión, y dejando a un lado el dinero, el placer y el poder. Los valores son una cualidad estructural que tiene existencia y sentido en situaciones específicas apoyándose en la realidad que surge de la experiencia en la vida cotidiana de cada individuo dentro de la sociedad. Que le permitirá resolver sus problemas.

2.1.5 Fundamentación Pedagógica.

Teoría Cognitiva: Desde el punto de vista Psicológico, la presente investigación se fundamenta en esta teoría ya que tiene como objeto de estudio al aprendizaje en función de la forma como se organiza y al estudiante como un agente activo de su propio aprendizaje, donde el maestro es un profesional creativo quien planifica experiencias y contenidos con materiales cuyo único fin es que el niño aprenda.

RAMIS, (Citado por BULAND, Rainer, 2006, 02 de octubre), Establece que siguiendo una vieja definición, modificada para adaptarla a los tiempos actuales, se puede definir la educación como un proceso continuo, que interesándose por el desarrollo integral (físico, psíquico y social) de la persona, así como por la protección y mejora de su medio natural, le ayuda en el conocimiento, aceptación y dirección de sí misma, para conseguir el desarrollo equilibrado de su personalidad y su incorporación a la vida comunitaria del adulto, facilitándole la capacidad en la toma de decisiones de una manera consciente y responsable. (p. 35)

La educación del niño es un proceso natural, es un desenvolvimiento

que surge dentro de su ser y no como una imposición. Es una expansión de las fuerzas naturales que pretende el desarrollo personal y el desenvolvimiento de todas las capacidades del niño para conseguir una mayor perfección.

También aspira formar al niño como ser social en función del bienestar de los demás. La formación humana pasa a ser una preocupación social, en la educación de la edad infantil con materiales propios y en la importancia de la aplicación de métodos útiles.

2.1.6 Fundamentación Social.

Teoría Socio crítica.- La investigación se sustenta en el Enfoque Socio Crítico que recoge aciertos del activismo y el constructivismo, nace con la intención de subsanar las falencias de los enfoques tradicionales concibe como principio esencial las múltiples dimensiones del desarrollo integral del ser humano, revalora la cultura y la ciencia acumulada por la humanidad, reivindica al individuo como centro del proceso de aprendizaje. La formación del niño/a se basa en el medio donde se desarrolla, ya que está inmersa la familia y la sociedad.

La teoría socio-crítica se basa en el mejoramiento de la educación del hombre de acuerdo al tipo de sociedad donde se desenvuelve, por la relación que existe entre la educación y la sociedad es muy estrecha es el resultado que hace que dicha sociedad consiga moldear de una mejor manera a sus nuevas generaciones, recreando en estas nuevos modos de pensar, de sentir y de actuar, logrando promover una conciencia ética y social permitiendo observar al ser humano como una persona intelectual, social, política y cultural, cambiando sus hábitos negativos por otros positivos que a la postre se logre su autoestima.

WILIAM, (Citado por FLORES Rafael 2009, 20 de diciembre) en su libro Sociología y Educación manifiesta las características del Enfoque Socio Crítico: El Enfoque Socio Crítico demanda el derecho a la diferencia y a la singularidad del alumno, animándole a ser fiel a sí mismo para eliminar dependencias, Integra los valores de la sociedad y la a vez lucha por la transformación del contexto social. El profesor es definido como investigador en el aula: reflexivo, crítico, comprometido con la situación escolar y sociopolítica, los medios didácticos que utiliza son productos de la negociación y el consenso, sobre todo de técnicas de dinámicas de grupo y juegos donde el educando es el centro de aprendizajes duraderos. (p.25)

Vista desde esta perspectiva, la educación, deviene como un fenómeno estrechamente unido a las condiciones de vida de la población, que solo puede ser explicado por medio de un enfoque integral y sistémico. Es un proceso inmerso en la dinámica social donde se pueden identificar grandes dimensiones: biológica, ecológica, sociológica, psicológica y económica.

Es importante entender también lo que el mismo autor manifiesta acerca de la educación y sociedad:

PETER, (Citado por LAREN, Mc, 2005) en su obra “La vida en las escuelas: La teoría crítica es uno de los métodos más importantes que disponemos para comprender los problemas sociales modernos. Aplicada a la educación, la teoría

ayuda a los estudiantes y a los maestros a entender las cuestiones políticas, sociales y económicas que subyacen a las prácticas escolares y el mundo social de la escuela, y señala el camino para posibles soluciones (p.28).

El niño debe tratar de relacionarse con los compañeros, para que desde pequeño tenga una buena relación con las personas, es decir se integre a la sociedad adquiriendo hábitos que le permitan crecer, en un ambiente de alegría, armonía para que pueda desarrollarse plenamente en el futuro.

2.1.7 Fundamentación Legal

Según la Constitución Política de la República del Ecuador, (2008), hace referencia a la normativa sobre educación se puede considerar el Título ii. Derechos y en el Capítulo ii. Derechos del buen vivir.

Art 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente, y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar. Y un deber ineludible del Estado, Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Según La Ley Orgánica de Educación Intercultural en el Título III del Sistema Nacional de Educación y posteriormente en el quinto Capítulo.

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde tres años hasta los cinco años de edad, garantizando y respetando sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

Art. 45.- Las niñas, niños y adolescentes gozarán de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El Estado reconocerá y garantizará la vida, incluido el cuidado y protección desde la concepción.

Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad y dignidad; a ser consultados en los asuntos que les afecten; a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

En la Ley Orgánica de Educación Intercultural, (2011), estipula en el Artículo 2, literal f)

f) Desarrollo de procesos.- Los niveles educativos deben adecuarse a ciclos de vida de las personas, a su desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz, capacidades, ámbito cultural y lingüístico, sus necesidades y las del país, atendiendo de manera particular la igualdad real de grupos poblacionales históricamente excluidos o cuyas desventajas se mantienen vigentes, como son las personas y grupos de atención prioritaria previstos en la Constitución de la República.

Art. 11.- Obligaciones.- Las y los docentes tienen las siguientes obligaciones:

f. Fomentar una actitud constructiva en sus relaciones interpersonales en la institución educativa;

i. Dar apoyo y seguimiento pedagógico a las y los estudiantes, para superar el rezago y dificultades en los aprendizajes y en el desarrollo de competencias, capacidades, habilidades y destrezas;

s. Respetar y proteger la integridad física, psicológica y sexual de las y los estudiantes, y denunciar cualquier afectación ante las autoridades judiciales y administrativas competentes.

Art. 13.- Obligaciones.- Las madres, padres y/o los representantes de las y los estudiantes tienen las siguientes obligaciones:

f) Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y esparcimiento, en el marco de un uso adecuado del tiempo.

g) Participar en las actividades extracurriculares que complementen el desarrollo emocional, físico y psico-social de sus representados y representadas;

2.1.8 Fundamentación Teórica

2.1.8.1 Teorías sobre el Juego

Uno de los más valiosos y duraderos regalos que los maestros y padres pueden ofrecer a los niños es el juego, herramienta en la que el proyecta su mundo, reproduce sus vivencias y relaciones con el entorno, no se puede hablar de juego sin hablar de aprendizaje, grandes pedagogos como Rousseau y Piaget afirman que: “El juego es el método más eficaz para aprender”.

Durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad, comprende las distancias y demás obstáculos que el medio físico opone a sus deseos, el juego es la forma

de aprendizaje más creadora que tiene el niño, en ciertos casos es también la forma de descubrir nuevas realidades, así mismo puede decirse que es un medio valioso para adaptarse al medio familiar y social.

El juego también debe verse como medio de socialización, jugando, el niño conoce a otros niños y hace amistad con ellos, reconoce sus méritos, coopera y se integra al grupo, respeta los derechos ajenos, cumple las reglas del juego, vence dificultades, gana y pierde con dignidad.

El juego, como elemento educativo, influye en el desarrollo físico, desenvolvimiento psicológico, la socialización, el desarrollo espiritual. El valor, la resistencia al dolor, el sentimiento del honor, la responsabilidad, la confianza en sí mismo, la compasión por el débil, la sana alegría y la belleza, son los más altos valores humanos que el niño capta y vive por medio del juego.

AVELLANEDA, (Citado por JARRÍN, Alan, 2008, 13 de agosto) en su obra Metodología del juego en la infancia describe la importancia del juego en los niños: Los niños deben aprender jugando y no necesariamente en la aplicación rígida de la escolarización, en esta intencionalidad es necesario que ellos tomen conciencia de que jugar no es sólo movimiento del cuerpo humano sino también es cultivo de sus facultades biológicas, psicológicas para obtener una educación integral. (p.22)

La autora menciona que el juego es parte de la educación formal de los niños, o así debe serlo, la escuela tradicional consideró siempre que el juego estaba contrario a la educación, sin embargo la pedagogía moderna indica tal como resalta la autora que las facultades tanto biológicas como

psicológicas deben cultivarse y concienciar sobre la importancia del juego.

Según Ramis, (2005): El juego es una actividad que tiene su fin en sí mismo, en ella no se trata de conseguir objetivos ajenos; el propio juego debe ser un placer para el niño. El juego es natural y espontáneo, para el niño implica una liberación de los conflictos y le ayuda a potenciar más su imaginación, es un recurso eficaz para lograr los aprendizajes, fomentando el trabajo en equipo cooperativo y colectivo. (p. 8)

2.1.8.2 El juego.

Según RAMIS, (2005):Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien. (p. 12)

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos, tiene suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas; es a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas realizadas de forma gustosa y agradable, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. El juego es por tanto el mejor indicador de la salud

de los niños, es tan importante como la comida y el sueño. Si el niño juega, duerme y come suficiente, está sin duda sano.

2.1.8.3 Concepto de juego.

Según RAMIS, (2005):El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (p. 16)

El juego una actividad natural, para los niños, resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda su vida. Se trata de una actividad compleja porque engloba conductas a distintos niveles: físico, psicológico, social, etc. El juego y jugar están asociadas siempre al entretenimiento y a la diversión, para un niño es su forma principal de aprender a realizar cosas y descubrir todo su entorno. Mediante la exploración y experimentación.

2.1.8.4 El juego de exploración.

Según HOWARD G., (2009):El juego de exploración, además de ser una actividad natural, se considera como una estrategia didáctica básica porque a través de él es posible propiciar que los niños aprendan, pongan a prueba sus conocimientos, ejerzan y desarrollen sus habilidades intelectuales como la memoria,

la atención, el lenguaje en sus diversas manifestaciones y sus capacidades de relación social y afectiva. (p. 46)

Conforme crecen, los niños y las niñas van desarrollando capacidades para realizar juegos de exploración de distinto tipo en los que manifiestan no solo habilidades motrices, sino formas de organización y estrategias personales o acordadas para darle sentido al juego. Además de los espacios que necesariamente deben existir durante la jornada para el juego libre y espontáneo –que es una oportunidad para la maestra de conocer mejor a sus alumnos, es importante emplear el juego al aire libre con intención didáctica, ya que, sin perder su sentido placentero, puede contribuir al logro de los propósitos educativos.

Entre los juegos de exploración, los pequeños tienen un enorme potencial que se expresa cuando los niños representan y construyen significados de fenómenos, conceptos, situaciones a partir de su propia experiencia, confrontando, argumentando, proponiendo y relacionando sus saberes con los de los otros niños. Cuando los niños optan por representar o dramatizar situaciones imaginarias o de la vida cotidiana, los niños manifiestan sus concepciones sobre el conocimiento que tienen acerca de la realidad que les rodea, de las personas, sus relaciones, actitudes, estados de ánimo, emociones y símbolos culturales.

Ante estos retos para manejar las diferencias, la educadora deberá encontrar alternativas que impulsen a los niños a participar, probando distintas formas de organizar al grupo y ofreciendo opciones individuales cuando el caso lo requiera. El papel de la educadora es fundamental en la organización y el desarrollo del juego. Una condición a tener en cuenta para que el juego sea legítimo, es evitar la directivita o asumir el liderazgo

indicando permanentemente a los niños qué hacer y cómo hacerlo, pues se trata de favorecer la participación y la iniciativa en los pequeños, así como la capacidad de organización y asunción de roles; sintiéndose libres, los niños podrán usar la capacidad imaginativa, creativa.

En la edad preescolar aprenderá a jugar con otros niños. El juego le permitirá ser cada vez más independiente, que es el objetivo final de la educación, lograr que los niños sean adultos independientes, equilibrados y bien relacionados con su medio, metas imposibles de conseguir sin el juego.

2.1.8.5 El juego de experimentación.

Cuando juegan, los niños ejercitan su cuerpo en crecimiento, aprenden a controlar y coordinar sus músculos, las articulaciones, los movimientos, pero además, estimula la inteligencia y las emociones. Por eso, el juego tiene que ser siempre entretenido, divertido, para que sea voluntariamente aceptado. Con el juego los niños adquieren experiencia al conocerse a sí mismos y al mundo que les rodea, aprenden a ser imaginativos, a dramatizar, simulando ser otras personas, niños, adultos o animales, aprenden a compartir, tolerar frustraciones, y a representar escenarios y situaciones reales o irreales que les permitirán acercarse al mundo de los adultos.

El juego es imprescindible en todas las etapas de la infancia, lógicamente cambian el tipo de juego y su significado. Existen casi infinitas formas de jugar, solo limitadas por el espacio que tienen para desarrollar sus juegos, los recursos que les proporcionan los adultos y por su propia imaginación. Por ello los adultos deberían facilitar los medios para jugar, los materiales y el espacio necesario para ello. Lo que

permitirá en los niños mejor concentración e interés por prender de todo lo que tienen a sus alrededor.

Según HOWARD G., (2009):En éste la técnica que se utilizó es la observación, es un recurso fundamental que lleva al descubrimiento de los fenómenos sociales y naturales y al planteamiento de interrogantes que dan lugar a múltiples oportunidades de aprendizaje. Los niños pequeños tienen un interés natural por conocer el mundo, por saber qué, cómo y por qué pasa lo que pasa. Les gusta explorar, preguntar, se interesan por cosas nuevas y aspectos de su entorno pero también, mediante los medios de comunicación a los que tienen acceso, muestran gran interés por conocer e investigar sobre contextos lejanos para ellos. (p. 85)

A través de la observación se favorece en los niños la actitud de indagación y se da lugar a la elaboración de supuestos iniciales, a la búsqueda de información en distintos medios, al registro de información, al establecimiento de semejanzas y diferencias, a la identificación de cambios y a la elaboración de explicaciones acerca de por qué ocurren dichos cambios en los fenómenos u objetos que se observan. La observación es, en síntesis, una estrategia que favorece el desarrollo de competencias cognitivas como el análisis, las inferencias y el desarrollo del lenguaje como organizador del pensamiento y como herramienta para comunicar cada vez con mayor precisión lo que se está observando y lo que se piensa a partir de lo que se observa.

2.1.8.6 Características del juego.

INGA, (2007). En su obra “El juego preescolar” manifiesta que: dependiendo del tipo y clase de juego, el niño logra reunir las siguientes características.

1. Es una actividad placentera.
2. El juego debe ser libre, espontáneo.
3. El juego tiene un fin en sí mismo.
4. El juego implica actividad física
5. El juego se desarrolla en una realidad ficticia.
6. Todos los juegos tienen una limitación espacial y temporal.
7. El juego es una actividad propia de la infancia.
8. El juego es innato.
9. El juego muestra en qué etapa evolutiva se encuentra el niño/a.
10. El juego permite al niño/a afirmarse.
11. El juego favorece su proceso socializador.
12. En el juego los objetos son necesarios.
13. El juego es imaginario.
14. El juego es beneficioso.
15. El juego es totalmente voluntario.
16. El juego es importante.

2.1.8.7 Clasificación de los juegos.

INGA, (2007), menciona que: Piaget, diferenció cuatro tipos de juego en relación con los estadios de desarrollo evolutivo del niño, además el juego desarrolla la inteligencia, la capacidad sensorial, integrase con los demás en un mundo participativo y los clasifica de la siguiente manera. (p.44)

Las clasificaciones de los juegos permiten tener más en claro el objetivo

planteado a la hora de enseñar despertando la imaginación y que los niños desarrollen su creatividad utilizando los materiales acordes a cada actividad.

1. El juego de Ejercicio, el motor; correspondiente al periodo sensorio-motor.
2. El juego Simbólico, correspondiente al periodo pre operacional.
3. El juego de Construcción, correspondiente al periodo de operaciones concretas.
4. El juego de Reglas, correspondiente al periodo operaciones formales.

a) Los Juegos de Ejercicios

Son los primeros en aparecer. Aparecen entre los 0-2 años, es conocido, como el periodo sensorio-motor. Es la primera forma de juego del ser humano y suelen ser juegos individuales. Los niños pequeños, antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro: lo tiran para que se lo volvamos a dar.

b) El Juego Simbólico

Una vez que el niño haya dominado el juego de ejercicio, alrededor de los dos años de edad aparece el juego simbólico, el niño se impregna de imaginación y aparecen los seres imaginarios creando y reviviendo experiencias. Empieza a expresar lo que lo prohíben, lo que ve. En esta etapa el juego simbólico es egocéntrica y espontánea, más adelante pasa

a ser un juego socializador en el cual emita situaciones de la vida cotidiana.

c) El Juego de Construcción

Aparece aproximadamente entre los 3 y 4 años, pero está presente en cualquier edad. Desde su primer año de vida los niños clasifican cubos que superponen, o bloques de madera con lo que hacen torres. No es característico de ningún estadio determinado. Potencia la creatividad, produce experiencias sensoriales y desarrolla las habilidades. Siendo un actividad más social.

d) Los Juegos de Reglas

La educación inicial coincide con la aparición de estos juegos y conlleva a que brote el desafío, las reglas y la colaboración entre iguales. Implica relaciones sociales e individuales. El juego de reglas tiene una aparición tardía porque es una actividad del ser socializado., cuando evoluciona el pensamiento preescolar, la regla reemplaza al símbolo en todos los juegos de reglas hay que “aprender” a jugar, hay que seguir unas normas.

2.1.8.8 Juego y desarrollo (cognitivo, social, afectivo- emocional y motriz)

ARCE Marisol, y CORDERO Mario, (2009, 18 de junio):Los Centros infantiles en el ciclo inicial, del juego y el desarrollo infantil Tienen un claro

papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego (p. 58)

Cuando un juego contiene uno o varios objetivos es necesario considerar que este objetivo debe ser el apropiado para la edad de maduración del niño y la niña. Existen controversias entre la práctica de ciertos juegos en edades tempranas, por ello se detalla algunos factores esenciales que es necesario analizar antes de decidir el tipo de juego. Estos requisitos son la disponibilidad, la motivación, la actividad, la atención y la retroalimentación.

El juego forma parte de la vida del niño, y a través del mismo el sujeto va desarrollando por ejemplo destrezas motrices, a través de los juegos motores y sensoriales toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan los sentidos.

El juego como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar.

Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros, es uno de los

medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. (No olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Es importante reconocer que los juegos permiten desarrollar áreas las cuales tienen que ser bien trabajadas a estas edades.

Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea.

El juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo. Además le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. Ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social.

a) Desarrollo afectivo y social:

En la medida en que los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social. En los primeros años el niño y la niña juegan solos, mantienen una actividad bastante individual; más adelante la actividad de los niños se realiza en

paralelo, les gusta estar con otros niños, pero unos al lado del otros.

Es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros. El juego es la actividad generalmente similar para todos, o al menos interrelacionada, y centrada en un mismo objeto o un mismo resultado. Y puede aparecer bien una rivalidad lúdica irreconciliable o, por el contrario y en un nivel superior, el respeto por una regla común dentro de un buen entendimiento recíproco.

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

Existen también ciertas situaciones de juego que permiten a la vez formas de participación individual o colectiva y formas de participación unas veces individuales y otras veces colectivas; las características de los objetos o el interés y la . El pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás. “Las investigaciones sugieren que el juego está relacionado con el aumento de la operatividad, la empatía y el autocontrol, reduciendo la agresividad y sobre todo, obteniendo un mejor desarrollo social y emocional”. Mediante la observación como un factor primordial en la etapa preescolar.

Con el juego simbólico van adquiriendo más importancia los juegos de tipo colectivo, favoreciéndose las interacciones sociales. En estos juegos el niño aprende a representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros para lograr relacionarse con los demás y formar un solo grupo para participar en forma colectiva.

- Juegos simbólicos.
- Procesos de comunicación y cooperación con los demás.
- Conocimiento del mundo del adulto.
- Preparación para la vida laboral.
- Estimulación del desarrollo moral.
- Juegos cooperativos.
- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos.
- Potencia el desarrollo de las conductas pro social.

b) Desarrollo cognitivo:

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos.

Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación, “el juego favorece el desarrollo del lenguaje y la comunicación, lo que

favorece que el niño en esta etapa, ante una situación de juego, pueda hacer uso de la comunicación y el dialogo ante situaciones “conflictivas” que se puedan presentar”.

c) Desarrollo motor:

El desarrollo motor del niño/a es determinante para su evolución general. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independización motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

Determinados juegos y juguetes son un importante soporte para el desarrollo armónico de las funciones psicomotrices, tanto de la motricidad gruesa, como de la motricidad fina: precisión prensora y habilidad manual.

d) El juego ayuda a la:

- Coordinación motriz.
- Equilibrio.- Fuerza.
- Manipulación de objetos.
- Dominio de los sentidos.
- Discriminación sensorial.
- Coordinación viso motora.
- Capacidad de imitación.
- Adquisición de conocimientos.
- Adaptarse al medio ambiente.

- Socializar con los demás.
- Desarrollar la imaginación.
- Desarrollar la creatividad.

El niño a través del juego irá adquiriendo nuevos movimientos o perfeccionando los que ya sabe ejecutar. Se desarrolla así:

La motricidad gruesa: Que supone la adquisición y coordinación de todos los movimientos del cuerpo (arrastre, gateo, caminar, correr, pedalear, trepar).

La motricidad fina: Son los movimientos que requieren más precisión, concentración y habilidad manual. Ayudan en esto los juegos de encaje y superposición, las construcciones y puzles.

En síntesis el juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una integración social es una actividad imprescindible para el niño. El juego es necesario para el desarrollo intelectual, emocional y social. En conclusión el juego de forma directa o indirecta logra potenciar las zonas de desarrollo humano, desde lo cognitivo, cognoscitivo y operaciones mentales; desde la creación de normas sociales e institucionales; desde la creación de nuevos objetos y productos de la literatura y el arte a través del sentido y del "sin sentido" y desde la relación del desarrollo emocional y afectivo que produce el juego con la inteligencia.

2.1.8.9 Importancia del juego.

Según RAMIS (2005, 04 de septiembre):Es

indispensable conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de la etapa inicial, el juego en la vida de los niños. De igual manera, cómo debe ser la motivación que se emplee dentro de los juegos y cuál es la importancia de la misma para que los juegos sean llevados a cabo de manera óptima por los niños. (p. 43)

Los niños no necesitan trabajar para vivir, pero si jugar, el juego es su trabajo profesional del que depende su desarrollo total, por medio de esta estimulación temprana de sus sentidos, algo de importancia vital para su futura vida física y espiritual.

Los niños juegan de acuerdo con sus posibilidades y en forma limitada, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irán perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto, la vista, el gusto y el oído son partes del cuerpo humano que precisan de una paciente y sabia labor de educación. Los juegos sensoriales son muy recomendables porque ayudan notablemente al temprano desarrollo general del pequeño.

De esta manera, la infancia y el juego surgen acorde con el pasar evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta. Para poder a futuro resolver problemas que se le van presentando en la vida cotidiana respetando lo que tiene a su alrededor ya que es para el medio de reproducción y en su pleno goce de su

derecho

2.1.8.10 Valor del Juego.

Según HARMER, (2010):El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. (p. 15)

Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida, permitiéndole al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos.

El juego es un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial, estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación, ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas.

Es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego, siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. Muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego.

El juego de los niños refleja su inteligencia de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea, a través de él los niños luchan con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro.

2.1.8.11 Beneficios del juego.

Según ARRANZA (2010): Es indiscutible la importancia del juego para el desarrollo psicomotor del niño. No solo es una excelente actividad física, sino que estimula su inteligencia, su imaginación, creatividad y le permite interactuar mejor con otras personas, ya sea de su edad o mayores.(p.19)

Según ARRANZA (2010), el juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse.
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes.
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos.
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar.
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

Según ARRANZA (2010), el juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones.
- Su personalidad- intereses, preferencias.
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores.
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar contra tiempos y derrotas.

- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias.

Según ARRANZA (2010), el juego involucra los beneficios de:

- **Socializar.** Además de motivarlo a comunicarse con sus compañeros de juego, el niño aprende a tener un trato equitativo y a aceptar puntos de vista distintos al suyo.
- **Desarrolla capacidades psicomotoras.** Para jugar, debe poner a prueba su memoria, capacidad de aprendizaje, capacidad para expresar sus ideas, así como a correr, formar destrezas de equilibrio y destrezas de salto.
- **Aprende desuperación personal.** Entre las destrezas cognitivas mencionadas también acepta cuando pierde y lo disfruta como cuando ganar y perder, generando una actitud positiva para ser mejor.
- **Aprende normas.** Aprende el respeto a las reglas instituidas en el juego, las comprende, acepta, y cumple. Comprende además el respeto por la autoridad instituida que formula o controla las reglas.
- **Pone a prueba su creatividad.** Ya que es estimulado ampliamente, generando la imaginación, y desarrolla nuevas experiencias a partir de la estimulación sensorial.

A través del juego los niños pueden conocer su cuerpo, las cualidades de las cosas, el medioambiente, sonidos, olores, texturas. Durante la infancia, es cuando más se aprende, más que en cualquier otra etapa de la vida, por ello, debemos reforzar las capacidades diversas de los niños, y el juego es un excelente medio.

Logran coordinación corporal, liberan energías, aprenden a socializar, a comprender su realidad y controlar sus impulsos. Aprenden reglas, comprenden las consecuencias de sus acciones y reglas sociales.

2.1.9 Estrategias de Aprendizaje

2.1.9.1 Definición de Estrategia de Aprendizaje.

**Según GÓMEZ J. Antonia A., y MOLINA A (2010).
Define a:Las estrategias metodológicas, técnicas de aprendizaje andrológico y recursos varían de acuerdo con los objetivos y contenidos del estudio y aprendizaje de la formación previa de los participantes, posibilidades, capacidades y limitaciones personales de cada quien. (p. 45)**

Las estrategias de aprendizaje, son el conjunto de actividades, técnicas y medios que se planifican de acuerdo con las necesidades de la población a la cual van dirigidas, los objetivos que persiguen son trabajar ordenadamente en cada una de las áreas todo esto con la finalidad de hacer más efectivo el proceso de aprendizaje. Es relevante mencionar que las estrategias de aprendizaje son conjuntamente con los contenidos,

objetivos y la evaluación de los aprendizajes, componentes fundamentales del proceso de aprendizaje. Dentro de la educación inicial que prepara seres humanos con criterio de desempeño.

2.1.9.2 Clasificación de las Estrategias de Aprendizaje.

ESTRATEGIA: Se considera una guía de las acciones que hay que seguir. Por lo tanto, son siempre conscientes e intencionales, dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje.

Según MOLINA Antonieta, (2010):Las estrategias constituyen la secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción de un conocimiento escolar, con la intención de potenciar y mejorar los procesos de aprendizaje, para contribuir a un mejor el desarrollo de la inteligencia, la afectividad, la conciencia y las competencias para actuar socialmente. (p. 56)

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje es empleado a la medida en que favorecen al rendimiento de las diferentes disciplinas en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio. Pero es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos del aprendizaje, dinamizando la actividad de los niños, los padres de familia y los miembros de la comunidad ya que ellos también son parte del bienestar de los niños y niñas en la educación .

Los niños construyen conocimientos jugando, experimentando; estas estrategias implican actuar sobre su entorno, para apropiarse de ellos; y

conquistarlos en un proceso de interrelación con los demás. La participación de las educadoras se expresa en la cotidianidad de la expresión al organizar propósitos, estrategias y actividades; aportando sus saberes, experiencia, y emociones que son los que determinan su accionar y que constituyen su intervención educativa.

Según: MOLINA Antonieta., (2010). Los tipos de estrategia: Las estrategias básicas de aprendizaje son los planes generales de organización para el trabajo en preescolar. Es decir, que éstas te apoyan a la secuencia didáctica en una aplicación más compuesta y enriquecedora para la etapa de crecimiento de los niños. (p. 45)

Dichas estrategias delimitan a las secuencias didácticas con un toque de función eficaz, realizando así un camino más seguro y estructurado, con un fin más significativo y fácil de seguir para los docentes.

Según MOLINA Antonieta, (2010), las estrategias de aprendizaje son:

- **El aprendizaje a través del juego:** Esta herramienta es la más usual, ya que el niño aprende a través del juego, y con ella ayuda a que los niños desarrollen la imaginación, exploren, muestren interés, etc. Cuando apliques una actividad con los niños, se tiene que basar en el juego, al hacer uso de esta estrategia, siendo atractivo y estimulante para ellos.
- **El ejercicio de la expresión oral:** Busca darle al niño un apoyo y expandir su léxico, así como otorgarle la seguridad de dirigirse

verbalmente en cualquier situación. En ella es necesario propiciar la participación oral del niño, estimular sus comentarios, realizar preguntas abiertas, darle confianza, etc. Con dicha estrategia favoreces el diálogo, la expresión, etc.

- **La observación de objetos del entorno:** Establece un vínculo de contacto con el medio natural. El niño aquí debe interesarse por su medio, asimilando como una fuente de aprendizaje, desarrollando habilidad de observación, el reunir datos, describir, clasificar, formular, etc.
- **Experimentación:** Dentro de esta estrategia el niño desarrolla la observación, la comunicación, etc., ya que describe y supone, así mismo la habilidad cognitiva porque organiza datos y da posibles soluciones y su capacidad de análisis debido a que compara, toma decisiones y argumenta.

Todas estas son las estrategias de aprendizaje, las cuales ayudaran a los docente a ubicar mejor las diversas actividades que vayas a realizar con los niños, dependiendo de la actividad y de cómo va a aplicar y llevar a cabo esta misión, será la estrategia que ubicará en dicha actividad.

Para lograr el resultado deseado de las estrategias para activar el pensamiento creativo, es necesario que no existan juicios de valor y opiniones, a fin de estimular una actitud creativa que propicie la expresión de ideas diferentes y la fluidez de diversidad de aplicaciones.

2.1.9.3 Aprendizaje

Es el proceso a través del cual se adquieren habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación se trata de construcción de estructuras mentales el aprendizaje se refleja en la forma del ambiente a los estímulos sociales, emocionales y físicos, facilitan entender nuevas informaciones procesadas en las fortalezas y en las debilidades del correcto o incorrecto estilo de aprendizaje en los niños/as.

Según PIAGET, Jean (Citado por SÁNCHEZ Jenny 2009): Expone que el aprendizaje es su modelo de enseñanza por exposición, para promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria este modelo consiste en explicar o exponer hechos o ideas, este enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos pero antes los estudiantes deben tener algún conocimiento de dichos conceptos. (Pág. 80)

El aprendizaje tiene una importancia fundamental en las actividades que se plantean tienen que partir, por un lado de las posibilidades de razonamiento y de aprendizaje del propio estudiante, los conocimientos previos que posea cuando el infante que llega a la educación inicial ya ha adquirido una serie de conocimientos de los que va a partir para continuar su desarrollo esto implica diseñar actividades que proporcione información que cultivara la memoria comprensiva y de esta manera les resultara más fácil aprender por si solos.

Se concuerda con el autor que el aprendizaje es una serie de operaciones cognoscitivas y afectivas que niños/as llevan a cabo para aprender, con las cuales puede planificar y organizar sus actividades las estrategias de aprendizaje en la enseñanza se refieren a las utilizadas por la maestra para mediar, facilitar, promover, organizar aprendizajes en el proceso de enseñanza concretamente se puede decir que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición almacenamiento y la utilización de la información.

El aprendizaje implica una tarea distinta para los preescolares, el contenido no se da en forma acabada, sino que debe ser descubierta por el párvulo éste reordena el material adaptándolo a su estructura cognoscitiva que desarrollara su capacidad de comprensión y disfrute del hecho artístico el rigor técnico y la experimentación los contenidos que debe aprender en su forma final y acabada no necesita realizar algún descubrimiento más allá de la comprensión y la asimilación de los mismos de manera que pueda reproducirlos cuando lo requiera.

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La presente investigación se fundamenta en la teoría constructivista cuyo principal representante es Ausubel ya que a través de la exploración individual los niños puedan adquirir determinados esquemas generales de conocimiento, participando y partiendo de sus ideas previas y de las características específicas del medio, para ejecutar la destreza además cabe destacar el importante papel del maestro en el proceso de

aprendizaje, y de esta manera rescatar el valor de trabajo con los niños dentro y fuera del aula. Este trabajo recoge experiencias de varios actores, sus conocimientos y los incrustamos a las experiencias obtenidas a través de nuestra formación académica, formando esta argumentación teórica como base para desarrollar este tipo de actividades.

El juego es una de las actividades más primarias e importantes que desarrolla el ser humano. Puede estar presente a lo largo de toda la vida de una persona, aunque se da con mayor frecuencia en la etapa conocida como infancia. Tiene profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales si no también con el desarrollo de estados emocionales más equilibrados, libres y felices.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS.

Actitud.- Predisponían ante algo es decir dispuesto a trabajar.

Adaptación.- Ajustarse a algo o a otra cosa.

Aprendizaje.- Es el proceso de adquirir de destrezas y habilidades de un sujeto.

Capacidad.- Poder que un sujeto tiene en determinado momento para llevar a cabo acciones y juicios de valor.

Conocimiento previo.- Conjunto de concepciones que el sujeto ya posee según a los distintos.

Creatividad.- Potenciar la imaginación al pensamiento simbólico y desarrollo de destrezas o habilidades manuales.

Destrezas.- Son las capacidades de las personas para desenvolverse y resolver problemas en forma autónoma. Dicha en otra manera es saber pensar, actuar y hacer.

Enseñanza.- Acción, arte de enseñar. Instrucción a través de un proceso metodológico bien estructurado, para ofrecer a quienes la reciban, la posibilidad de un aprendizaje.

Estrategia.- Conjunto de maniobras con el propósito de obtener resultados favorables en un mediano o largo plazo.

Habilidad.- Capacidad y disposición para algo, gracia y destreza en ejercitar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Proceso.- Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación.

Psicológico.- Parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades.

Teoría.- Hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a un contenido de aprendizaje a parte muy importante de ella.

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

¿Qué logros se alcanzan con las estrategias de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años?

¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje adecuadas para la formación integral de los niños?

¿Se puede incorporar en el trabajo docente, estrategias y técnicas relacionadas con el juego, mediante una guía de socialización?

¿Qué elementos deben contener la guía que será de utilidad para los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”

2.5 Matriz Categorial.

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIONES	INDICADORES
Es una actividad innata del ser humano, que se realiza con una acción libre, espontánea, natural y sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma.	Juego de exploración y experimentación	Apoyo al aprendizaje	Espacios abiertos. Interés y motivación. Participativo, activo, dinámico.

<p>Son metodologías de aprendizaje de carácter participativo impulsado por el uso creativo y pedagógico, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos creados para generar aprendizajes significativos, tanto en conocimientos, habilidades o competencias sociales, como en incorporación de valores.</p>	<p>Estrategia de aprendizaje</p>	<p>Desarrollo de habilidades y destrezas en niños de 3 a 4 años.</p>	<p>Contribuir en un 90% de los niños en el desarrollo de la capacidad visual, gustativa, olfativa, auditiva y táctil.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------	----------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de Investigación.

3.1.1 Investigación de Campo.

Es de campo porque para la recopilación de la información se acudió a

recoger información de la realidad, en forma directa, haciendo uso de diferentes instrumentos para lograr hacer descripciones, interpretaciones, evaluaciones, en el Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”, lugar donde se realizó el trabajo de investigación, para absorber su realidad objetiva, con los niños y niñas de 3 a 4 años.

3.1.2 Investigación Documental

Es documental porque se recolectó y estudió variadas fuentes bibliográficas como: libros, tesis, documentos, páginas web, para obtener información confiable que permitió profundizar conceptos del Juegos como estrategias de aprendizaje que apoyen y fortalezcan la formación integral de los niños y niñas en el nivel inicial.

3.1.3 Investigación Descriptiva

Es descriptiva porque se logró describir las causas y efectos que originó del problema, y que se planteó con referencia al juego como estrategia de aprendizaje en los niños.

3.1. Métodos de Investigación.

3.2.1 Método Inductivo-Deductivo.

Se utilizó el Inductivo-Deductivo: se empleó para la elaboración del marco teórico y el análisis de resultados del diagnóstico a través de este método fue posible la conceptualización del problema y la identificación de sus fenómenos causales, que permitió ver lo que sucede en el Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”, analizando hechos y acontecimientos del espacio de aprendizaje en cuanto a cada material y ubicación del mismo. Posibilitando descubrir, analizar y sistematizar los resultados obtenidos para hacer generalizaciones para el problema, se utilizó para la interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones enfocadas a la propuesta.

3.2.2 Método Descriptivo.

Se utilizó el Método Descriptivo: que tiene como base la observación sirvió para describir el problema, tal como se presenta en la realidad de la Institución investigada, permitiendo una visión contextual del problema y del lugar en tiempo y espacio.

3.2.3 Método Analítico – Sintético.

Se utilizó Método Analítico - Sintético: porque es de gran necesidad desglosar la información y descomponerla en sus partes, con él se logró la comprensión y explicación amplia y clara del problema, determinando sus causas y efectos, sirvió para demostrar el tamaño exacto de la población y sacar conclusiones valederas y recomendaciones útiles.

3.2.4 Método Estadístico.

Se utilizó el Método Estadístico: se empleó mediante el análisis cuantitativo y porcentual de la información en el cálculo en el campo de la investigación puesto que después de la recopilación, agrupación y tabulación de datos se procedió a resumir la información a través de tablas, gráficos y en forma escrita, con lo cual se estructuró las conclusiones.

3.3 Técnicas e Instrumentos.

3.3.1 La Encuesta

La técnica que se utilizó es la encuesta como un instrumento imprescindible para la investigación, que incluyó preguntas estructuradas técnicamente que fueron aplicadas a las maestras que fueron aplicadas a las maestras y padres de familia del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos” del Cantón Cotacachi, y la ficha de observación a los niños y niñas de 3 a 4 años, una vez aplicadas las encuestas, se procedió a realizar un análisis de cada uno de los instrumentos de la investigación con la finalidad de tabular los datos consignados.

Posteriormente se tabuló e interpretó los resultados obtenidos mediante estadística descriptiva estableciendo porcentajes de las respuestas y registrados en tablas y diagramas estadísticos que proporcionaron una visualización objetiva para la elaboración de un diagnóstico tanto del desarrollo del proceso de aprendizaje como de la factibilidad de elaboración de una propuesta de mejora así como la disposición de los docentes a su futura aplicación.

3.3.2 Observación.

Mediante fichas como instrumento para obtener una representación del problema, se estructuró un test para los niños de 3 a 4 años, para conocer las actividades que se realizan en el desarrollo físico y las estrategias de enseñanza, información que se registró en libretas de campo y registros anecdóticos, tomando como referencia a las maestras, padres de familia y niños para llegar a los resultados requeridos en esta investigación.

3.4. Población

La población es el conjunto de todos los individuos a los cuales se refiere en la investigación; por ser número relativamente pequeño, se estudió a la totalidad de los sujetos, los cuales se componen de: 7 maestras, 73 encuestas a padres de familia y 30 niños a los que se les aplicó una ficha de observación, del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”, de la ciudad Cotacachi.

3.5. Muestra

En este trabajo de investigación no se utilizó la fórmula para el cálculo de la muestra por tratarse de una población pequeña, y se estudió la totalidad del personal docente, padres de familia y niños, por lo tanto, constituyen la mayor confiabilidad posible con un número mínimo, los cuales son nuestro referente y con los cuales se trabajó durante el proceso investigativo.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e Interpretación

Los datos que se alcanzaron de acuerdo con las respuestas a las preguntas diseñadas en las encuestas realizadas a las maestras, padres de familia y las fichas observación a los niños, del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”, con el propósito de conocer la realidad

en la que cruza la Institución en lo que se refiere a estrategias de aprendizaje para la enseñanza de un aprendizaje significativo.

Toda la información obtenida permitió ampliar el conocimiento y a la vez poder satisfacer ciertas dudas frente a un tema de Trabajo de Grado, es por eso que los datos conseguidos han sido el marco de referencia, los mismos que fueron ordenados, organizados y tabulados para interpretarlos mediante cuadros y gráficos.

4.2 Encuesta aplicada a las maestras del Centro de Educación “Juan Francisco Cevallos” de la Ciudad de Cotacachi.

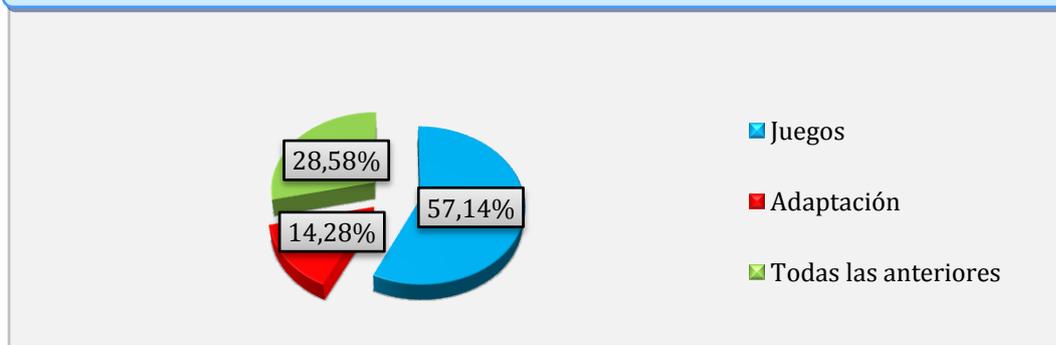
Pregunta 1: ¿Cuál es la mayor motivación en los niños para la adquisición de conocimiento en el proceso de aprendizaje?

CUADRO Nº 1 LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS		
Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Material concreto	-	-
Juegos	4	57,14
Adaptación	1	14,28
Todas las anteriores	2	28,58

TOTAL	7	100%
--------------	----------	-------------

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 1 LA MOTIVACIÓN EN LOS NIÑOS



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

La mitad de las maestras encuestadas afirman que el juego es la mayor motivación. Y un mínimo consideran que la adaptación también forma parte de la adquisición de conocimientos en el proceso de aprendizaje, en los niños. Consecuentemente el juego es un factor muy indispensable ya que les ayuda a desarrollar un pensamiento abstracto y mantener una actitud crítica reflexiva ante el mundo y las experiencias vividas, para fortalecer las habilidades en los niños.

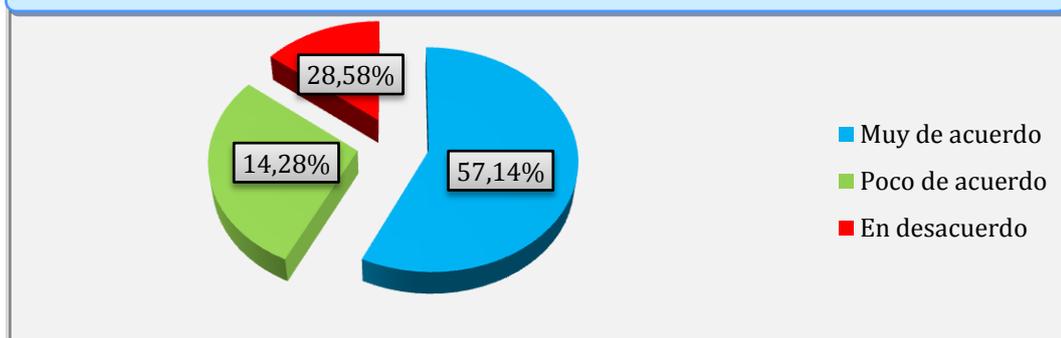
Pregunta 2: ¿Está de acuerdo que el juego es una estrategia adecuada para el aprendizaje significativo con los niños de Educación Inicial?

CUADRO Nº 2 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	4	57,14
Poco de acuerdo	2	28,58
En desacuerdo	1	14,28
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 2 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

La mitad de las maestras encuestadas, manifiestan estar de acuerdo. Y un pequeño grupo en desacuerdo porque no conocen con exactitud el tema investigado. El juego es una estrategia para el aprendizaje significativo con los niños de Educación Inicial con actividades basadas en las mismas, por lo que se hace mención al desarrollo de habilidades y destrezas, demostrando así la necesidad y apertura a nuevas estrategias con conocimientos o actividades que desarrollen en su totalidad.

Pregunta 3. ¿Demuestra usted entusiasmo para buscar nuevas estrategias para enseñar a través del juego?

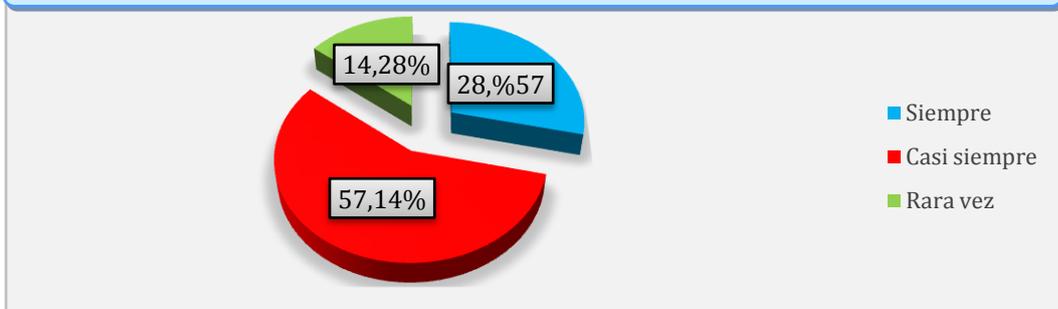
CUADRO Nº 3 ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	28,57
Casi siempre	4	57,14
Rara vez	1	14,28
Nunca	-	-

TOTAL	7	100%
--------------	----------	-------------

Fuente: Encuesta Maestras C.E.I." Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 3 ESTRATEGIAS PARA ENSEÑAR



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

La mayoría de las maestras encuestadas manifiestan que siempre demuestran entusiasmo por buscar nuevas estrategias para enseñar a través del juego. Y una minoría rara vez busca nuevas estrategias, lo que se recomienda seguir investigando en libros, folletos, internet, para que de esta manera el niño interactúe más. Renovar la lista de juegos tomando en cuenta la edad y los intereses de los pequeños y ayudarles a que se interesen más por aprender jugando.

Pregunta 4. ¿Los juegos de exploración y experimentación permiten en los niños desarrollar áreas?

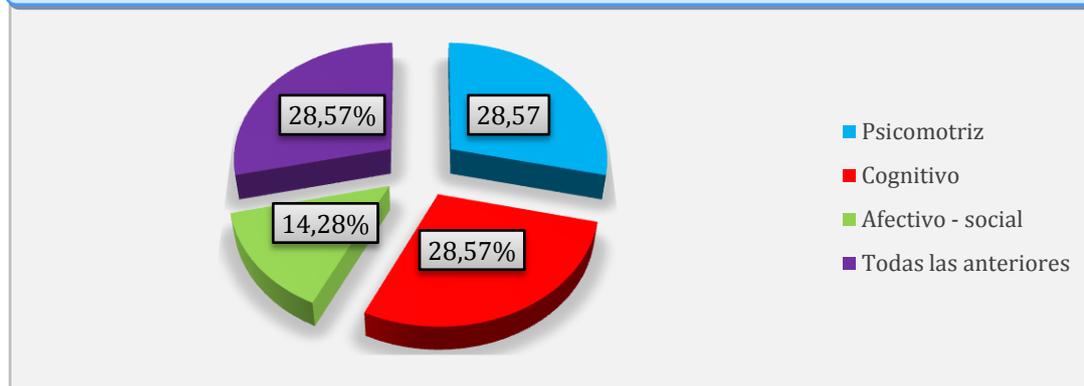
CUADRO Nº 4 LOS JUEGOS PERMITEN DESARROLLAR

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Psicomotriz	2	28,57
Cognitivo	2	28,57
Afectivo - social	1	14,28

Todas las anteriores	2	28,57
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 4 LOS JUEGOS PERMITEN DESARROLLAR



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Un elevado porcentaje de las maestras encuestadas manifiestan que los juegos permiten en los niños desarrollar algunas áreas las cuales tienen mucho énfasis en los procesos de enseñanza y aprendizaje en niños de Educación Inicial. El juego exploración y experimentación a más de ser divertirlo ayuda a inter-relacionarse con el medio y la sociedad, y de esta manera lograr que el niño tenga seguridad en sí mismo.

Pregunta 5. ¿Usted conoce con exactitud la clasificación de los juegos según Piaget?

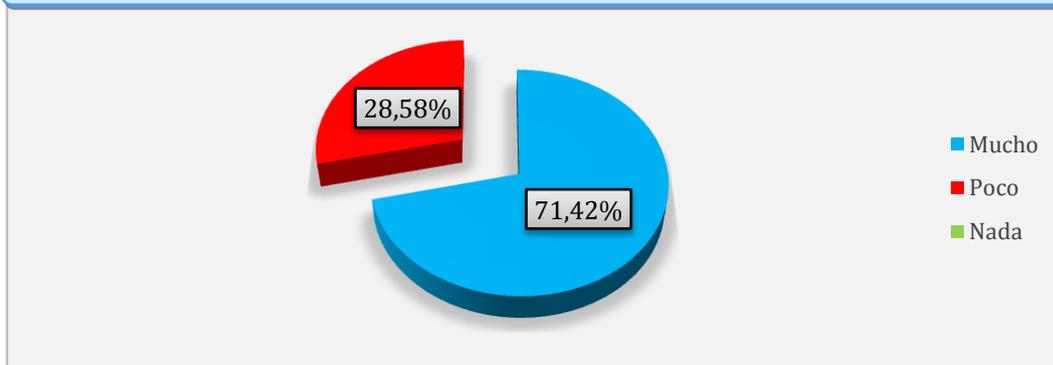
CUADRO Nº 5 LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	5	71,42
Poco	2	28,58
Nada	-	-

TOTAL	7	100%
--------------	----------	-------------

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 5 LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Un gran porcentaje de las maestras encuestadas no conocen con exactitud la clasificación de los juegos según Piaget, lo cual se recomienda buscar información concreta en libros, internet para conocer más y descubrir el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que establece y describe las formas para adquirir capacidades infantiles donde las maestras tendrán más oportunidades para mejorar su trabajo como docentes.

Pregunta 6. ¿Piaget clasifica los juegos en diferentes apartados que son?

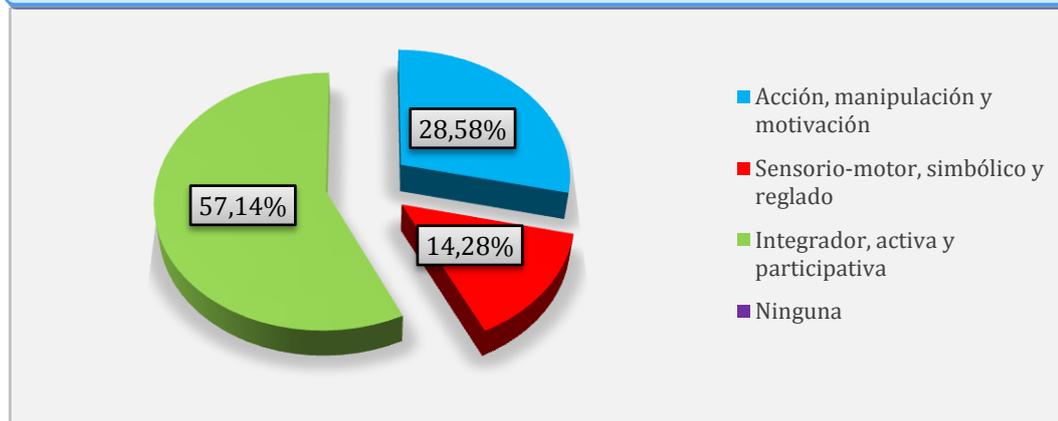
CUADRO Nº 6 LOS JUEGOS

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Acción, manipulación, motivación	2	28,58
Sensorio-motor, simbólico y reglado	1	14,28
Integrador, activa y participativa	4	57,14

Ninguna	-	-
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO N° 6 LOS JUEGOS



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

La mayoría de las maestras encuestadas no conoce con certeza la clasificación de los juegos según Piaget, la razón podría estar en el desconocimiento de la clasificación de los juegos y los beneficios que él genera en los niños. Por lo que es necesario hacer una revisión a los libros que contengan información sobre el tema para que los niños puedan desarrollar el juego sin dificultad alguna.

Pregunta 7. ¿Su Director/a participa en la opinión sobre estrategias que va a utilizar?

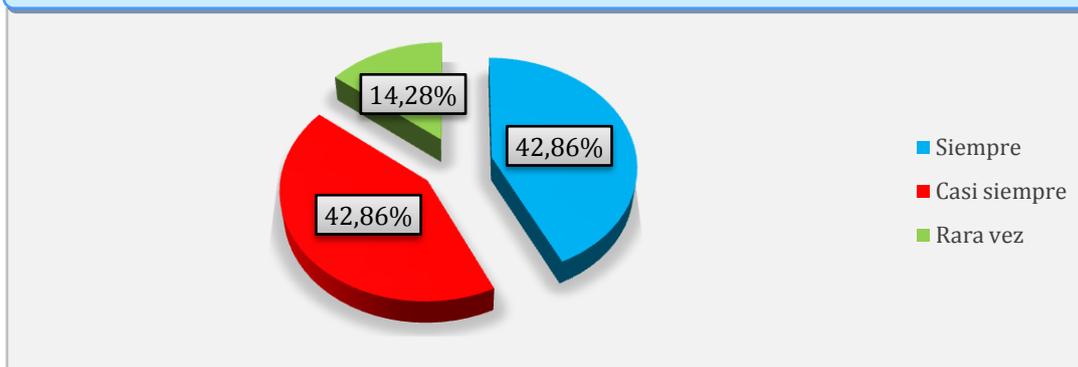
CUADRO N° 7 ESTRATEGIAS A UTILIZAR

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	42,86
Casi siempre	3	42,86

Rara vez	1	14,28
Nunca	-	-
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 7 ESTRATEGIAS A UTILIZAR



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Dos grupos de las maestras encuestadas indicaron que siempre y casi siempre la Directora participa en la opinión de estrategias a utilizar, que se relacionan con sus niños, es por esto que es de vital importancia que las Directoras participen en ellas, por lo que es necesario utilizar estrategias que permitan en todos los niños interés por aprender. Lo cual les permite a las maestras continuar con su trabajo en el aula a través del juego.

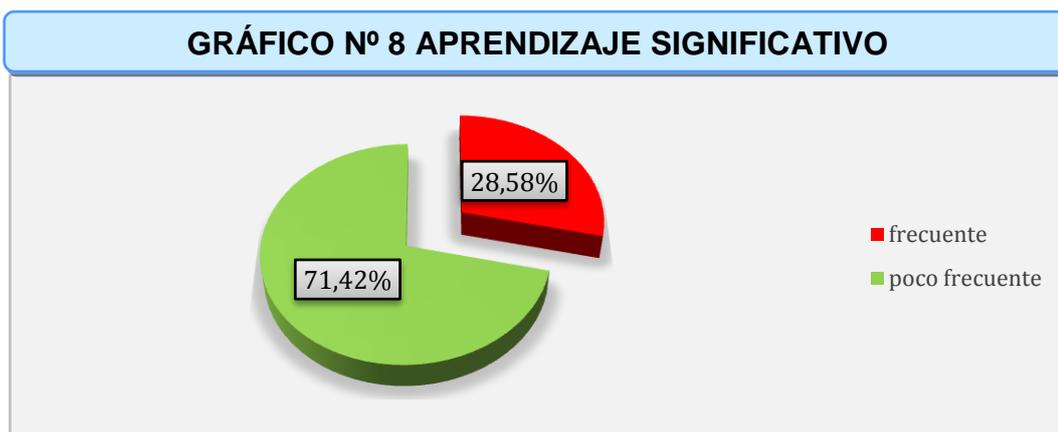
Pregunta 8. ¿Motiva a sus compañeros/as de trabajo a mejorar las estrategias para lograr en los niños un aprendizaje significativo?

CUADRO Nº 8 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy frecuente	-	-

Frecuente	2	28,58
Poco frecuente	5	71,42
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

La mayoría de las maestras encuestadas manifiestan que con poca frecuencia motivan a sus compañeros de trabajo. Y un mínimo motiva frecuentemente. Para lograr mejorar las estrategias de aprendizaje significativo en los niños, es por esto que es de vital importancia que las maestras siempre deben entablar comunicación con sus compañeros de trabajo, y estar pendiente de cada etapa del proceso enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 9. ¿Considera importante la aplicación de una guía y su socialización basada en juegos de exploración y experimentación para mejorar el aprendizaje en los niños?

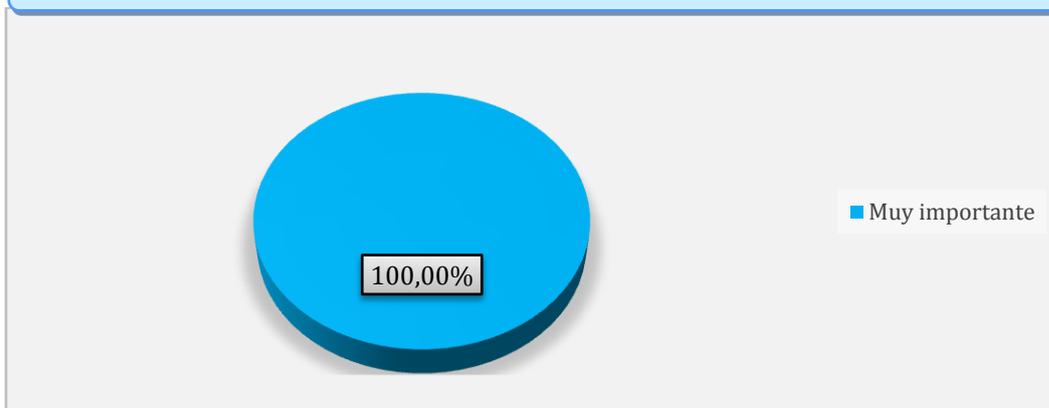
CUADRO Nº 9 LA APLICACIÓN DE UNA GUÍA

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
-----------	------------	------------

Muy importante	7	100%
Poco importante	-	-
Nada importante	-	-
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuestas Maestras del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”

GRÁFICO Nº 9 LA APLICACIÓN DE UNA GUÍA



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Una gran mayoría de las encuestadas consideran de vital importancia que las maestras tengan una guía de apoyo sobre los juegos de exploración y experimentación que les permita implementar en el aula juegos divertidos y motivadores. Para mejorar el aprendizaje en los niños, como una ayuda para mejorar la calidad educativa del Centro de Educación Inicial.

4.3 Encuesta Aplicada a los Padres de Familia del Centro de Educación “Juan Francisco Cevallos”, de la Ciudad de Cotacachi.

Pregunta 1. ¿Tiene algún conocimiento o ha escuchado sobre el juego de exploración y experimentación?

CUADRO Nº 10 EL JUEGO DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	-	-
Poco	1	1,4
Nada	72	98.6
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico un alto porcentaje de los padres de familia manifiestan no conocer ni haber escuchado nada sobre los juegos de exploración y experimentación. Lo cual es indispensable dialogar con los papás acerca de los beneficios que el juego ofrece a los niños, para que ayuden a sus hijos motivándoles a generar interés por aprender jugando y trabajar en conjunto con las maestras.

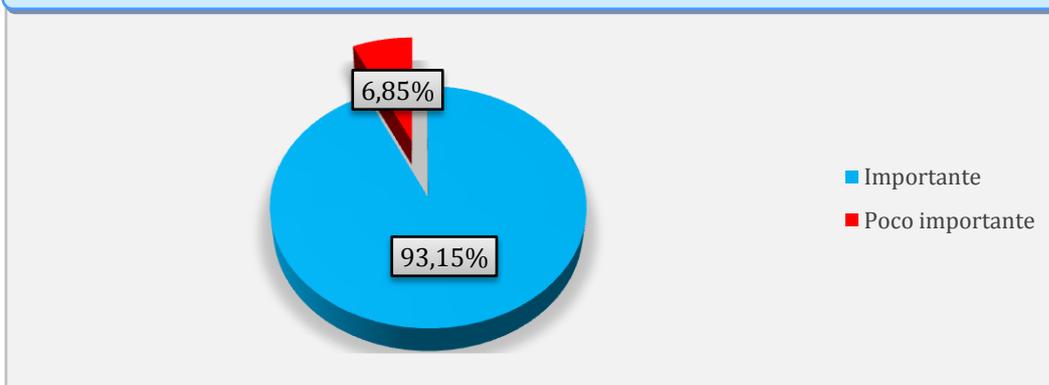
Pregunta 2. ¿Cree usted que el juego es una forma llamativa para que su hijo/a desarrolle habilidades y destrezas para alcanzar un nivel de formación?

CUADRO Nº 11 NIVEL DE FORMACIÓN

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Importante	68	93,15
Poco importante	5	6,85
Nada importante	-	-
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 11 NIVEL DE FORMACIÓN



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico, un alto porcentaje de los padres de familia creen que el juego es una forma llamativa para que sus hijos desarrollen habilidades y destrezas donde ellos alcanzaron un nivel de formación, que le permita al niño tener seguridad de sí mismo y pueda resolver problemas en la vida cotidiana que a futuro se resulta más fácil. Es evidente que a esta edad su mundo se ha ampliado para su progreso.

Pregunta 3. ¿Su hijo/a acostumbra a jugar con los niños de la casa?

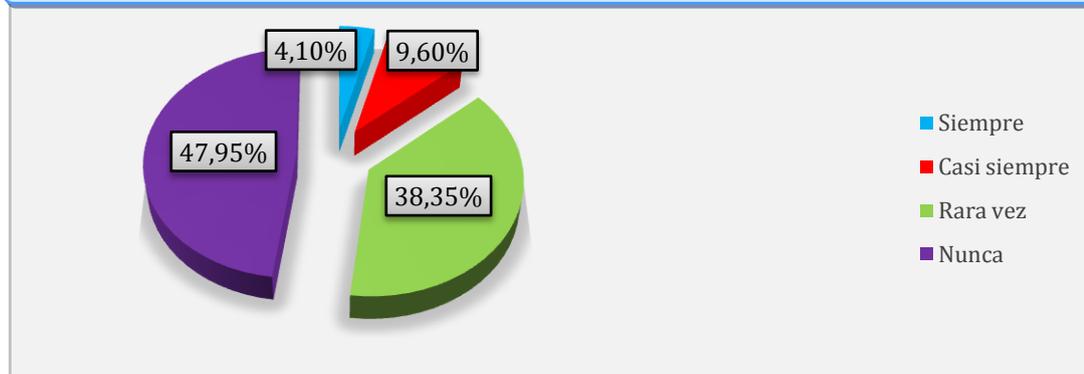
CUADRO Nº 12 JUEGA EN CASA

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
-----------	------------	------------

Siempre	3	4,10
Casi siempre	7	9,60
Rara vez	28	38,35
Nunca	35	47,95
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 12 JUEGA EN CASA



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico una gran parte de Padres de Familia manifiestan que sus hijos no juegan, debido a que tienen que ayudar en el hogar, sin saber que el juego es parte de su desarrollo. Los resultados indican que se debe difundir información sobre el tema investigado ya que el juego es la base fundamental para el aprendizaje y el enriquecimiento personal de cada niño.

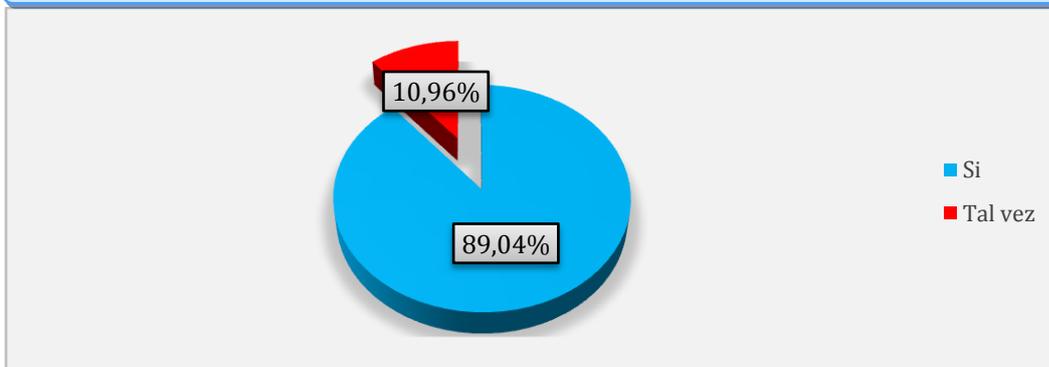
Pregunta 4. ¿Participaría en actividades que le permitan conocer a usted más sobre los juegos para enseñarle a su hijo/a?

CUADRO Nº 13 JUEGOS PARA ENSEÑAR

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Sí	65	89,04
Tal vez	8	10,96
No	-	-
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 13 JUEGOS PARA ENSEÑAR



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico un alto porcentaje de los Padres de Familia manifiestan que sí participarían en las actividades ya que la vida es dinámica y está en continuo cambio. Es importante enfocar el tema introduciendo nuevos conocimientos en los que se refiere al juego que les permitan conocer más que ayudan mucho para enseñarles a sus hijos y también ser una guía más como es la maestra.

Pregunta 5. ¿Ha consultado al docente del Centro, acerca de las estrategias que utiliza para la enseñanza y formación de su hijo/a?

CUADRO Nº 14 ESTRATEGIAS QUE UTILIZA

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	1,36
Casi siempre	2	2,75
Rara vez	7	9,59
Nunca	63	86,30
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico un alto porcentaje de los Padres de Familia nunca han consultado a las maestras del Centro, acerca de las estrategias que utiliza para la enseñanza y formación de sus hijos, por el tiempo. Lo cual es indispensable socializar con ellos un tiempo para consultar a la maestras de las estrategias a utilizar para enseñarle a su hijo para que tengan conocimiento y lo pongan en práctica en sus hogares con su hijo.

Pregunta 6. ¿Cree usted que su hijo/a despertaría el interés por aprender algo novedoso?

CUADRO Nº 15 INTERÉS POR APRENDER

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	73	100%
Poco	-	-
Nada	-	-
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico la mayoría de los Padres de Familia manifiestan que sus hijos sí despertarían el interés por aprender algo novedoso, porque al momento que el niño conoce algo nuevo, tiene esa chispa de alegría por contar a sus padres la experiencia vivida en el Centro de Educación Inicial siempre y cuando al juego se lo tome como un factor principal con los niños.

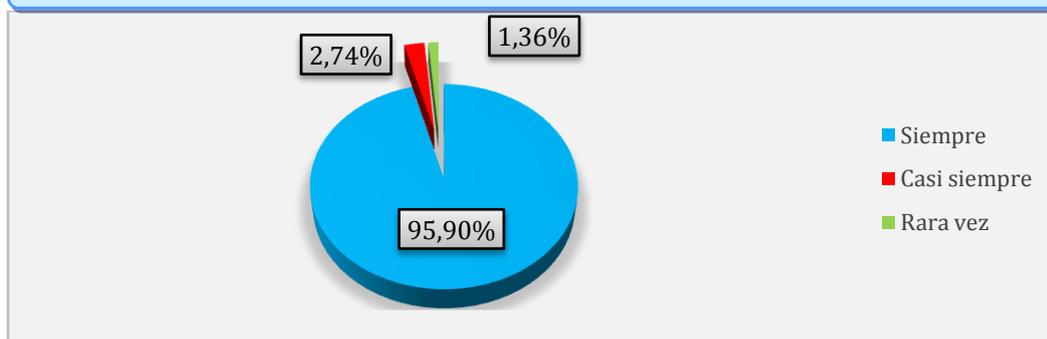
Pregunta 7. ¿Cree usted que los juegos se pueden dar fuera de la Institución donde pueda explorar y experimentar?

CUADRO N° 16 LOS JUEGOS SE PUEDEN DAR

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	70	95,90
Casi siempre	2	2,74
Rara vez	1	1,36
Nunca	-	-
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO N° 16 LOS JUEGOS SE PUEDEN DAR



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

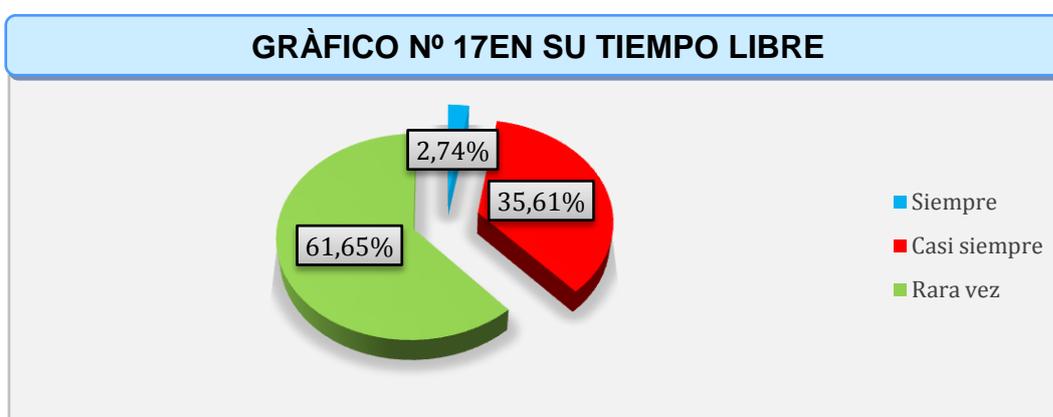
Como se observa en el gráfico la mayoría de los Padres de Familia están siempre de acuerdo en que los juegos sí se pueden dar fuera de la Institución, por otro lado, los niños crecen, reciben el dominio de contextos diferentes, conscientes de las interacciones sociales en las que participan, son cada vez más amplias y complejas donde pueda explorar y experimentar de todo lo que tienen a su alrededor.

Pregunta 8. ¿Juega con su hijo/a en su tiempo libre para que pueda desenvolverse en la sociedad a futuro?

CUADRO N° 17 EN SU TIEMPO LIBRE

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	2,74
Casi siempre	26	35,61
Rara vez	45	61,65
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico más de la mitad de los Padres de Familia rara vez juegan con sus hijos en sus tiempos libres. Es decir, los Padres de Familia no prestan atención, ni dedican tiempo para dialogar sobre sus emociones, sobre que aprendieron, por lo que es importante motivar a los Padres de Familia a que se relacionen más con sus hijos. Lo cual impide que los niños no puedan desenvolverse en la sociedad a futuro y tengan dificultad.

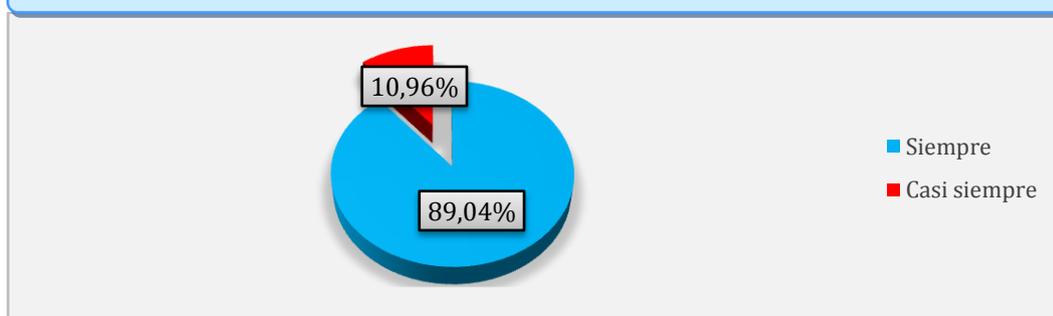
Pregunta 9. ¿Compartiría los conocimientos que adquirió con los Padres de Familia de toda la institución?

CUADRO Nº 18 COMPARTIRÍA LOS CONOCIMIENTOS

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	65	89,04
Casi siempre	8	10,96
Rara vez	-	-
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÁFICO Nº 18 COMPARTIRÍA LOS CONOCIMIENTOS



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Como se observa en el gráfico un gran porcentaje de los Padres de Familia manifiestan que sí llegara a conocer algo de actividades que pueden mejorar la interrelación de sus hijos con el medio y sociedad a través del juego, siempre compartiría la información. Por lo que es importantísimo trabajar con los Padres de Familia con nuevas estrategias que proporcionen la adquisición de nuevos conocimientos y el avance de una educación con calidad para los niños de Educación Inicial.

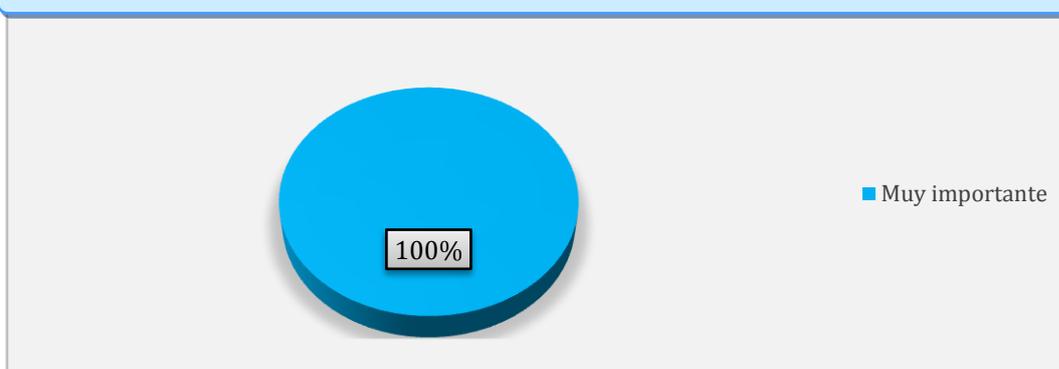
Pregunta 10. ¿Considera importante la aplicación de una guía de socialización basada en juegos de exploración y experimentación para mejorar el aprendizaje en los niños?

CUADRO Nº 19 EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
Muy importante	73	100%
Poco importante	-	-
Nada importante	-	-
TOTAL	73	100%

Fuente: Encuesta a Padres de Familia del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"

GRÀFICO Nº 19 EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

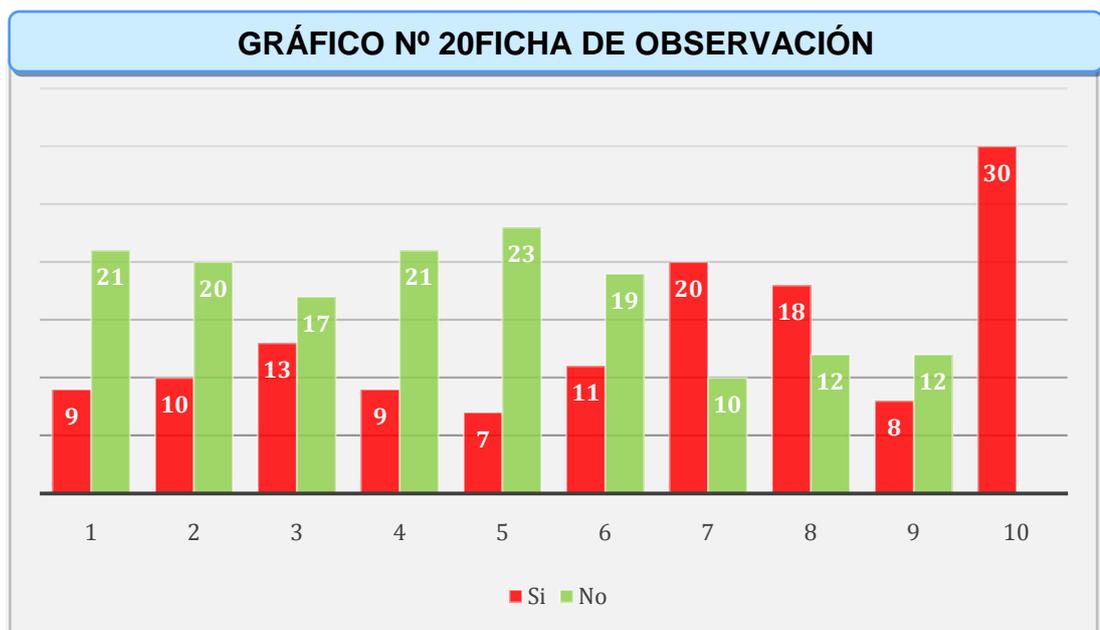
Como se observa en el gráfico un alto porcentaje de los Padres de Familia consideran de gran importancia la aplicación de una guía de juegos de exploración y experimentación en su vida diaria para descubrir el mundo, lograr autonomía, interactuar y desarrollar al máximo potencialidades. Cada día se irá descubriendo de lo que son capaces de hacer y manifestar.

4.4 Fichas de Observación a los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación "Juan Francisco Cevallos", de la Ciudad de Cotacachi.

CUADRO Nº 20 FICHA DE OBSERVACIÓN

Nº	PREGUNTA	SI	NO	TOTAL
1	Reconoce colores en objetos de su entorno.	9	21	30
2	Identifica colores primarios.	10	20	30
3	Clasifica objetos por el color.	13	17	30
4	Reconoce colores secundarios.	9	21	30
5	Clasifica objetos de colores secundarios.	7	23	30
6	Diferencia sonidos (fuertes o suaves)	11	19	30
7	Reconoce sabores (ácidos, dulces, etc.)	20	10	30
8	Reconoce olores (agradables y desagradables.)	18	12	30
9	Reconoce texturas en objetos de su entorno	8	12	30
10	El niño expresa interés por aprender algo nuevo	30	-	30

Fuente: Ficha de Observación a niños del C.E.I "Juan Francisco Cevallos"



Elaborado por: Anita Cristina Chandi

Interpretación

Luego de aplicar la ficha de observación a los niños de 3 a 4 años del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”, de la ciudad de Cotacachi, se puede señalar que no desarrollan en su totalidad la capacidad para desarrollar todos sus sentidos. Jugar es una actividad divertida y agradable, que eleva el espíritu e ilumina la visión de vida. Expande habilidades para comunicarse, aprender, madurar y ser productivos, permite practicar roles necesario para sobrevivir, el aprendizaje y el desarrollo son fomentados mejor a través del juego.

A través de la estimulación de todos los sentidos los niños pueden desarrollar sus capacidades. La pedagogía tradicional ha utilizado una metodología que ha variado poco a poco para ayudar a los niños que han tenido problemas en el aprendizaje, en muchos casos sin llegar a recuperar esos déficits. Mediante la práctica se puede comprender que los niños mejoran su rendimiento cuando el aprendizaje se produce a través del juego estimulando de los sentidos, vista, oído, tacto, utilización de la musculatura y el equilibrio.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Se determina que el tema elegido fue de gran valor y de utilidad para los docentes, apoyo para los niños, y padres de familia, a la vez enriquecedor para la investigadora que hizo posible la práctica de sus conocimientos adquirido en las aulas de la Universidad.

Se encontró que los niños del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”, tienen falencias en el proceso de aprendizaje en colores, sabores, olores, sonidos y texturas.

Se concluye que las maestras no cuentan con una variedad de estrategias relacionadas con los juegos de exploración y experimentación. Se evidencia que la Institución tiene la necesidad de aplicar estrategias donde el niño sea el principal protagonista.

Se concluye que las maestras y padres de familia del C.E.I consideraron que es de suma importancia la aplicación de una guía basada en los juegos de exploración y experimentación para mejorar el aprendizaje en los niños de una forma motivadora y divertida en un ambiente armónico.

5.2.Recomendaciones.

Se recomienda tomar a la investigación como modelo ejemplar para las maestras, y seguir la iniciativa por buscar mejoras en el juego, como parte activa de la pedagogía en beneficio de la institución y principalmente de la niñez.

Se sugiere que las maestras apliquen metodologías para impartir su conocimiento y los niños aprendan equitativamente. Se solicita que las maestras se actualicen constantemente en temas relacionados con el juego de exploración y experimentación.

Se recomienda que al inicio de cada año se tomen en consideración la ficha de observación para conocer el nivel de conocimiento en colores, sabores, olores, sonidos y texturas para mejorar el trabajo de las maestras con herramientas que involucren nuevos ejercicios de interés para los niños de Educación Inicial.

Se sugiere que las maestras y padres de familia pongan interés y se orienten mediante la guía didáctica, lo cual les permitirá conocer más a fondo las estrategias de aprendizaje a utilizar.

5.3. Respuestas de las interrogantes.

Pregunta N° 1

¿Qué logros se alcanzan con las estrategias de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años?

Las estrategias para el aprendizaje constructivista se logran de mejor manera si partimos de un enfoque creativo, que permita al niño desarrollar diferentes aptitudes, que lo llevan al logro de concluir con éxito su educación en el nivel inicial. Marcando dos aspectos muy importantes, el tiempo y el espacio en el que se lleva a cabo la labor de la maestra. Las

estrategias a lograr son los recursos que la maestra utilizará como herramientas para el logro de los aprendizajes significativos, y que además ayudarán al desarrollo de sus competencias docentes, en los niños de 3 a 4 años, se puede lograr la relación maestra – niño, donde se abre el diálogo, y se da el primer contacto.

Pregunta N° 2

¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje adecuadas para la formación integral de los niños?

Se encontró que dentro de las estrategias de aprendizaje, se podrá mencionar las siguientes:

Estrategias de enseñanza: Es la relación maestra – niño, es en esta enseñanza donde se abre el diálogo, y se da el primer contacto entre el docente y el alumno.

Estrategias de Evaluación: Son procedimientos generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados en los niños.

Estrategia de Aprendizaje: Son procedimientos, que realiza el niño de manera consciente y deliberada, utilizando todas sus herramientas para potencializar sus habilidades y destrezas.

Pregunta N° 3

¿Se puede incorporar en el trabajo docente, estrategias y técnicas relacionadas con el juego, mediante una guía de socialización?

Sí se puede incorporar estrategias y técnicas porque son propuestas que permitirán mejorar la innovación y el cambio en los Centros de Educación Inicial, Por ello, es importante, clarificar las estrategias y las distintas alternativas de acción posibles, entre otros aspectos, que permitirán a las maestras desarrollar una misión comprometida con la calidad educativa.

Pregunta N° 4

¿Qué elementos deben contener la guía que será de utilidad para los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”

Los elementos que debe contener la guía de socialización son:

- Juegos de búsqueda
- Experimentación con diferentes colores (visuales)
- Experimentación con diferentes texturas (táctiles)
- Experimentación con diferentes sabores(gustativas)
- Experimentación con diferentes olores(olfativas)
- Experimentación con diferentes sonidos (auditivas)

CAPÍTULO VI

PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. Título de la Propuesta.

“GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS PARA MEJORAR LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD”

6.2. Justificación e Importancia.

La presente propuesta tiene como propósito proporcionar a las maestras, una guía necesaria para desarrollar estrategia de aprendizaje por medio del juego de exploración y experimentación para niños y niñas de 3 a 4 años, del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”.

Luego de conocer los resultados del presente trabajo de investigación se sigue utilizando para su labor diaria se puede citar a las guías didácticas que permite diseñar situaciones en forma sencilla, mediante la utilización de material de fácil adquisición aplicando el juego de exploración y experimentación como eje principal de aprendizaje recreativo favoreciendo el desarrollo de habilidades estimulando sus emociones que constituyen la motivación fundamental para la acción educativa en los niños y niñas de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos” Es importante señalar las estrategias son muy importantes para el aprendizaje de los niños y niñas de forma exitosa; es por eso que las maestras deben organizar y planificar las acciones necesarias a utilizar deben ser tratadas en orden y con claridad hacia él logra de destrezas, incluye diferentes actividades con órdenes precisas, lo que hace de este recurso una verdadera mina para quien desee conocer un tema específico a profundizar.

6.3. Fundamentación de la propuesta.

La propuesta mantiene un vínculo con el desarrollo del trabajo de investigación y orienta las estrategias de aprendizaje que incorporan los

juegos desde la perspectiva del aprendizaje significativo interpretación constructivista, utilizando el juego espontáneo y dirigido, para facilitar acciones que interesen a los niños y les permitan crear, explorar, construir, analizar, sintetizar, cooperar, participar y ser los principales protagonistas de su propio aprendizaje.

La infancia se considera como el momento del desarrollo más significativo en la formación de las personas; a esta edad los niños aprenden nuevas cosas, nuevas habilidades pero las aprenden utilizando las capacidades como visual, gustativa, olfativa, auditiva y táctil. Estas habilidades las ponen en juego el niño o la niña para entender cualquier situación a la que se enfrenta. Debe explorar y experimentar libremente todo lo que encuentra en su entorno para desarrollar todas sus capacidades sensoriales.

Un proceso que privilegia un aprendizaje centrado en la formación de valores como la cooperación considerando que en los juegos los niños juegan con los demás, se juega para superar desafíos, obstáculos y no para superar a los otros, busca la participación de todos, se da importancia a las metas colectivas y no a las individuales, se procura la colaboración y el aporte de todos, elimina la agresión física, predomina el interés de desarrollar actitudes de empatía, cooperación y comunicación.

6.3.1 El valor del juego

Según V, Martínez (2007) en su obra La buena educación: Reflexiones y propuestas psicopedagógica humanista. Hablar de juego equivale a referirse a ejercicios de recreo que posee valor en sí mismo, porque satisfacen a

quienes lo practican. La actividad lúdica es gratificante al margen de cuál sea el resultado. A menudo el semblante del jugador la excitación y la alegría que se experimenta. Tana es la importancia del juego que constituye uno de los fundamentos del desarrollo de la personalidad. Aunque es cierto que cualquier etapa de la vida es apropiada para jugar, es durante los primeros años cuando el juego adquiere más trascendencia, pues abarca casi todas las actividades infantiles: comunicación interpersonal, coordinación muscular: exploración y dominio del entorno, etc. (25p)

El juego es una actividad importante en los niños de ahí nace su personalidad y el cual también le proporciona ayuda para mejorar y fortalecer su coordinación en cada uno de los movimientos de su cuerpo, al mismo tiempo sondea un nuevo entorno.

6.3.2 El juego en la educación infantil.

Según A, Castro (2006) en su libro. Didáctica Básica de la Educación Infantil. En la educación infantil desempeña una importancia fundamental el principio lúdico, ya que el juego es una necesidad vital para el niño. El juego origina cambios cualitativos en la psique infantil, puesto que tiene para el niño un carácter semiótico y estimula el desarrollo de sus estructuras intelectuales. El juego permite al niño crearse un mundo independiente semejante al del adulto y dotarse de su propia autonomía. (12p)

La educación del niño en edad preescolar depende mucho de juego, y de todo lo que el pequeño puede explorar mediante el juego e

incluso es del juego y de los acontecimientos que se producen los primeros años de su vida, y en los que se refleja su educación futura.

6.3.3 Juegos para espacios cerrados y abiertos.

6.3.3.1 Juegos para espacios cerrados

Según A, García (2009) en su libro El juego infantil y su metodología. Los juegos de interior son los que con más frecuencia vamos a realizar con los niños de 0 a 6 años, sobre todo en espacios como escuelas infantiles y ludotecas. A la hora de planificar y llevar a la práctica estos juegos, debemos tener en cuenta algunos aspectos básicos como su duración y el tiempo del que disponemos, las características físicas del espacio (amplitud, diafanidad, rincones, etc), la mayor a menor provisión de juguetes y materiales lúdicos con que contamos, el número de educadores, etc. Pero sobre todo, hay que adaptar cada tipo de actividad a las necesidades e inquietudes los niños y niñas destinatarios (98p).

Los juegos en lugares cerrados en la planificación de un docente preescolar es un pilar fundamental, ya que le permite compartir con los niños de una manera más segura y confiable, en estos lugares se debe realizar juego en los cuales los niños no necesite de mucho movimiento, para evitar que se golpeen entre ellos, los padres de familia también pueden realizar este tipo de juegos en el hogar, los niños se sentirán muy felices al compartir estas actividades con sus padres.

6.3.3.2 Juegos para espacios abiertos

Los juegos de exterior son los más habituales en campamentos y escuelas de verano, de hecho constituyen una actividad extraordinaria y sugestiva para los niños de 3 a 6 años de edad. A la hora de planificar y llevar a la práctica estos juegos, debemos tener en cuenta algunos aspectos básicos que ya hemos comentado con anterioridad, como su duración y el tiempo de que disponemos, una cierta acotación del espacio de juego, los materiales lúdicos o deportivos que sean necesarios, el número de educadores, etc. Pero sobre todo hay que adaptar cada tipo de actividad a las posibilidades físico-motoras de los niños y niñas destinatarios (p101).

Los juegos en lugares abiertos se les realiza en días de campo con la familia o con los compañeros y maestros normalmente se los realiza en la época de verano, normalmente son juegos deportivos o lúdicos en los cuales los pequeños se divierten.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo General

Perfeccionar las condiciones educativas sensoriales a través de la guía didáctica, ofreciendo un aprendizaje de calidad; mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje para lograr la utilización adecuada de las mismas, en el proceso de enseñanza- aprendizaje como potenciado para los niños de nivel inicial.

6.4.2 Objetivos Específicos

Aplicar la guía didáctica dirigida a las maestras, para mejorar las estrategias de aprendizaje en colores, sabores, olores, sonidos y texturas con niños de 3 a 4 años de edad.

Desarrollar la capacidad sensorial en los niños para identificar, comprender y sensibilizar ante la naturaleza juegos acorde a su edad.

Evaluar la aplicación de la guía didáctica mediante una reunión de trabajo con las maestras y padres de familia.

6.5. Ubicación Sectorial y física

Esta propuesta está dirigida a maestras, niños y padres de familia del Centro “Juan Francisco Cevallos”, en las calles 10 de Agosto y Rocafuerte.

País: Ecuador

Provincia: Imbabura

Cantón: Cotacachi

Parroquia: El Sagrario

Sector: Urbano

Jornada: Matutina

Nivel: Educación Inicial

Tipo de Institución: Fiscal

Beneficiarios: Maestras y Padres de Familia

6.6. Desarrollo de la Propuesta.

La utilización del juego como una estrategia de aprendizaje se ha convertido en una difícil tarea para la maestra, lo cual tiene repercusión no solo en las relaciones sociales, sino también en el aula y más aún en el diario vivir. El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, poco recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego.

Para ayudar a las maestras en sus horas clase, se ha elaborado una guía didáctica de estrategias de aprendizaje, en la cual se propone una serie de juegos fáciles organizados y variados, se tratan los aspectos relativos a la definición de objetivos educativos del juego, como aquellos que tienen que ver con el desarrollo de los mismos y también se puede crear nuevos juegos a partir de estos.

De cada juego se ofrece información básica para su mejor aprovechamiento por parte de la maestra: los parámetros más aconsejables de edad, número de participantes, espacio, duración, indicaciones para el desarrollo del mismo, recursos, materiales necesarios y los valores que se transmiten y se estimulan. Esperamos que este material se constituya en una herramienta útil de trabajo en el aula, de manera que optimice el proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando a los actores sociales de la educación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES

TEMA:

*GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS
PARA MEJORAR LAS ESTRATEGIAS DE
APRENDIZAJE EN COLORES, SABORES,
OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS
DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD.*

AUTORA:Chandi Cachiguango Ana Cristina

DIRECTOR:Msc. Henry Cadena Povea

Ibarra, 2014

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fmateduc.cl%2Fimages%2FTF_9780545040334.g



INTRODUCCIÓN

Esta guía se ha diseñado con estrategias creativas para desarrollar la capacidad sensorial que permita la construcción por parte del educando.

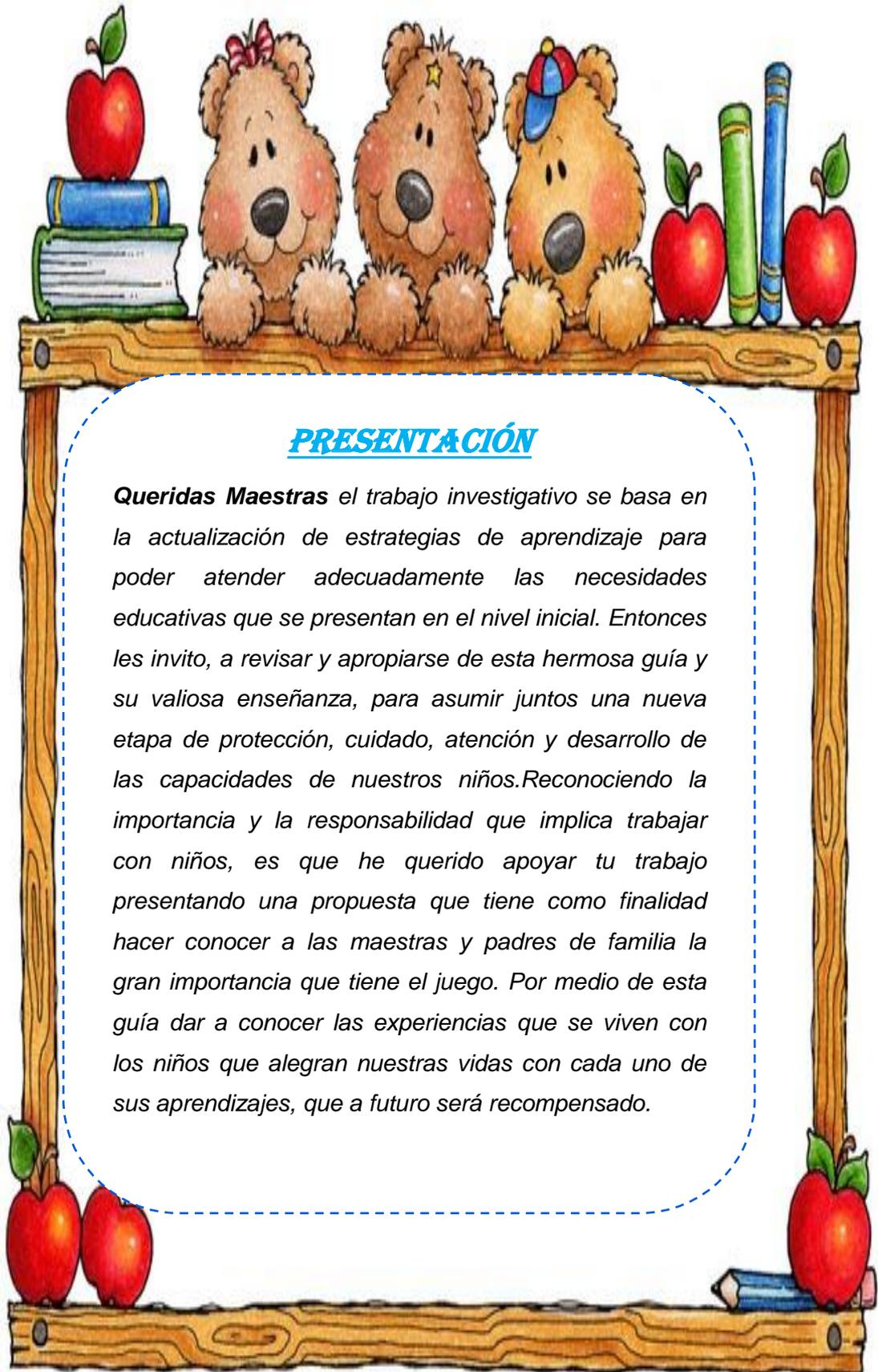
Esta propuesta pretende promover en los niños de 3 a 4 años un aprendizaje eficaz mediante los recursos didácticos, fáciles de elaborar para explicar, repasar, reforzar, complementar y evaluar los contenidos fundamentales de cada uno de los aspectos que se detallan.

Además busca el conocimiento a la vida cotidiana, de modo que los niños puedan interactuar, se pretende que los educandos se desenvuelvan con éxito en la resolución de nuevos desafíos, utilicen sus conocimientos para resolver problemas de su vida diaria y puedan tomar decisiones acertadas utilizando su imaginación y talento creador.



OBJETIVO

Perfeccionar las condiciones educativas sensoriales a través de la guía didáctica, ofreciendo un aprendizaje de calidad; mediante la aplicación de estrategias de aprendizaje para lograr la utilización adecuada de las mismas, en el proceso de enseñanza- aprendizaje como potenciado para los niños de nivel inicial.



PRESENTACIÓN

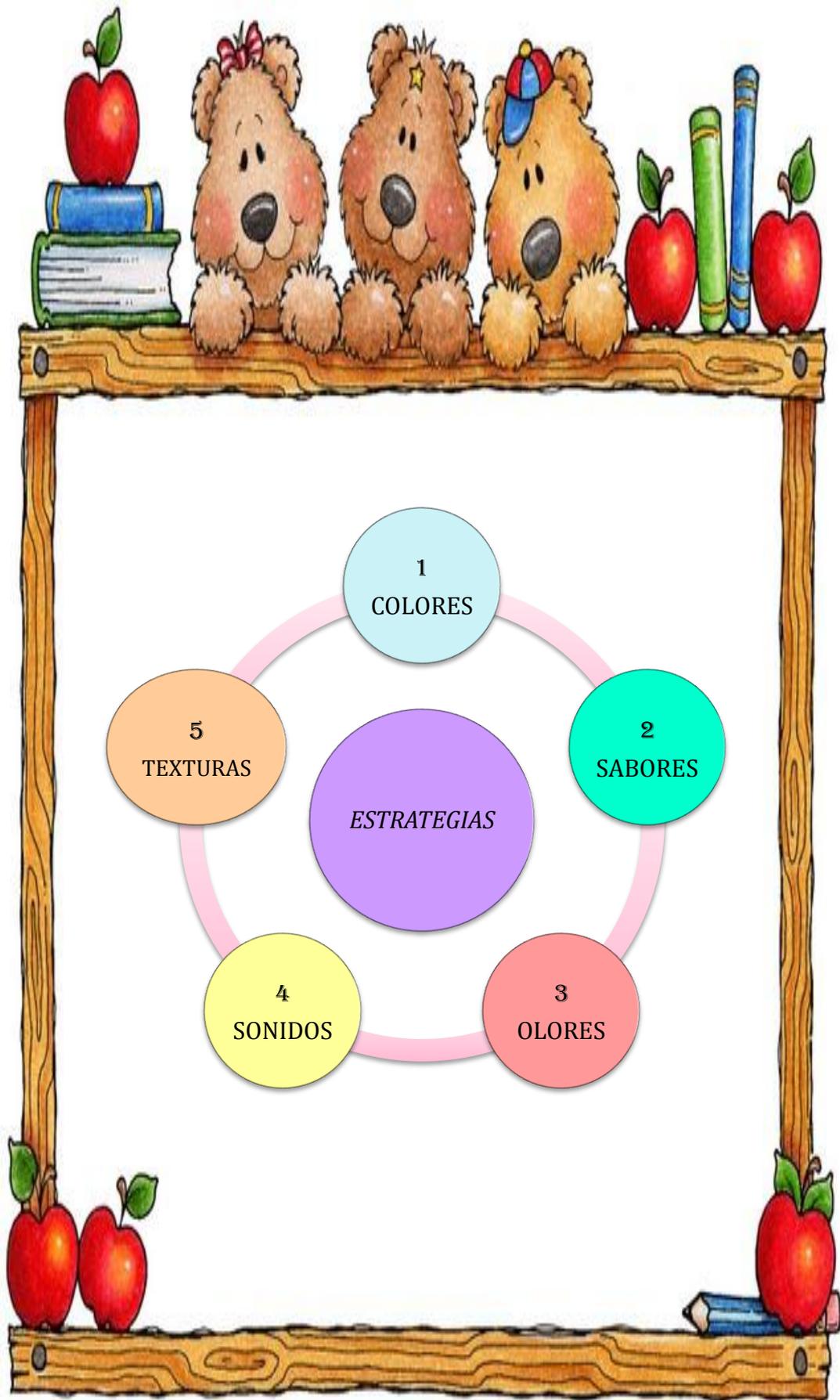
Queridas Maestras el trabajo investigativo se basa en la actualización de estrategias de aprendizaje para poder atender adecuadamente las necesidades educativas que se presentan en el nivel inicial. Entonces les invito, a revisar y apropiarse de esta hermosa guía y su valiosa enseñanza, para asumir juntos una nueva etapa de protección, cuidado, atención y desarrollo de las capacidades de nuestros niños. Reconociendo la importancia y la responsabilidad que implica trabajar con niños, es que he querido apoyar tu trabajo presentando una propuesta que tiene como finalidad hacer conocer a las maestras y padres de familia la gran importancia que tiene el juego. Por medio de esta guía dar a conocer las experiencias que se viven con los niños que alegran nuestras vidas con cada uno de sus aprendizajes, que a futuro será recompensado.



RECOMENDACIONES PARA LAS MAESTRAS

Debemos poner en práctica las siguientes sugerencias:

-  *Crear un espacio adecuado para el juego donde los niños puedan explorar y experimentar su aprendizaje con libertad.*
-  *Al inicio de cada actividad, analice la estrategia y los objetivos propuestos.*
-  *Utilizar materiales didácticos para facilitar la actividad y que sean fáciles de manipular.*
-  *Utilizar juegos que llamen la atención de los niños.*
-  *Promover la observación como primer paso de conocimiento luego trabajar con los demás sentidos para identificar el entorno inmediato.*





QUÉ ES EL JUEGO.

El juego es una actividad favorita, para los niños de 3 a 4 años es su trabajo y mediante él aprenderá cada vez más y más. A esta edad va a aprender todo lo que se encuentra a su alrededor y muchísimo más, es la oportunidad de despertar el iniciativa y creatividad, este hecho motiva al niño a ingresar de buen agrado a un centro de educación inicial. Tiene un fin, para ello el niño utiliza diferentes materiales para construir lo que desea, le permite manifestarse como un ser sociable, sus amigos empiezan a ocupar un lugar en su vida, han aprendido que las cosas no se pueden hacer solas y que necesita de los demás para elegir el juego.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO.



Estrategia 1

Colores



<http://www.emprendedoresinversores.es/2014/06/16/cursos-decorador/>

<http://www.emprendedoresinversores.es/2014/06/16/cursos-decorador/>

Tema: Veo lo que me rodea

Objetivos didácticos:

- ✓ Descubrir y saber utilizar las posibilidades sensitivas del propio cuerpo utilizando las coordinaciones visuales.
- ✓ Observar y explorar el medio físico.
- ✓ Describir objetos utilizando el sentido de la vista.
- ✓ Construir nuevos conocimientos y ponerlos en práctica.

Contenidos

Conceptos a trabajar:

- ✓ Conocer el sentido de la vista y sus funciones.
- ✓ Distinguir los distintos colores.

Procedimientos:

- ✓ Utilizar la vista en la exploración del entorno.
- ✓ Explicar su funcionamiento y ventajas de su uso.

Actitudes:

- ✓ Respetar y cuidar los elementos del entorno físico.
- ✓ Prestar atención y tener interés en los juegos colectivos.



Recursos didácticos:



- Diferentes objetos como cubos, tizas, pañuelos, globos, pelotas, de colores y formas

Desarrollo de la actividad:

En la actividad, comenzaremos a trabajar el sentido de la vista, para trabajar lo que haremos, en primer lugar, será mostrar varios objetos encima de la mesa de la maestra, pero hay que tener en cuenta que estos deben ser conocidos por los niños, porque sino no los reconocerán, se les pide que cierren los ojos para poder quitar el objeto, de forma que cuando se les quite alguno de los objetos presentes, tengan la suficiente retención como para acordarse de los objetos que ya no están, el juego será saber distinguir los diferentes colores que a los niños se les presenten en la pizarra con tizas de colores.

Evaluación:

- ✓ Reconocer a través de la vista los diferentes estímulos.
- ✓ Que logren mezclar y nombrar los colores.
- ✓ Que identifiquen a personas, animales y objetos.
- ✓ Que busquen soluciones a problemas.

Adivinanza:

Dos niñas asomaditas, cada una a su ventana, lo ven y lo cuentan todo sin decir una palabra.

¿Quiénes son?

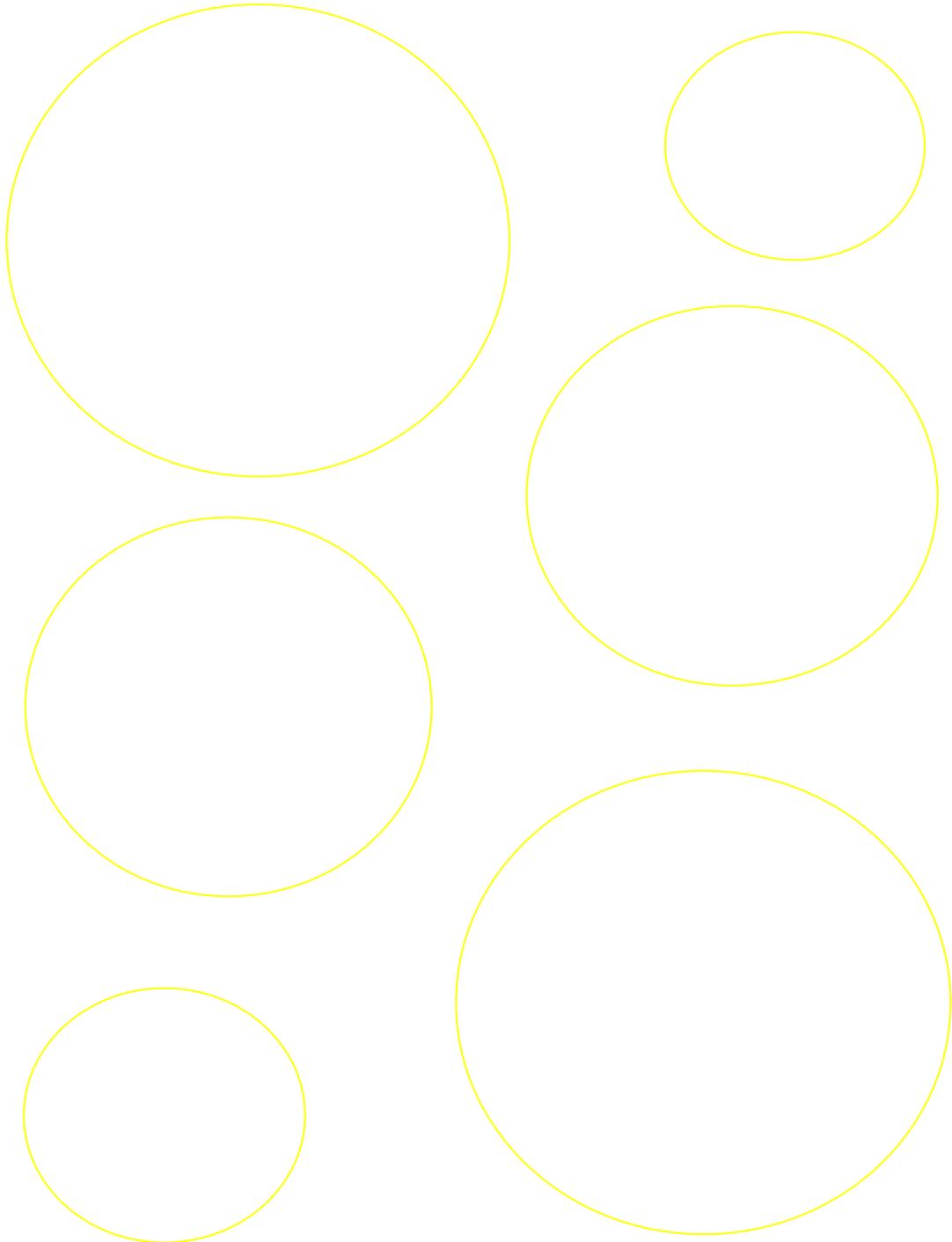
(Los ojos)

Estrategias de juego:

- ✓ Ponga una galleta o una golosina enfrente o al lado del niño para que la busque.
- ✓ Tape sus juguetes favoritos con una manta para que el niño los busque.
- ✓ Utilice pintura de dedos para que el niño se fije en cómo se mueven sus manos y haga dibujos en el papel.
- ✓ Coloque objetos de colores vivos en el suelo para que el niño los coja o se desplace hacia ellos.

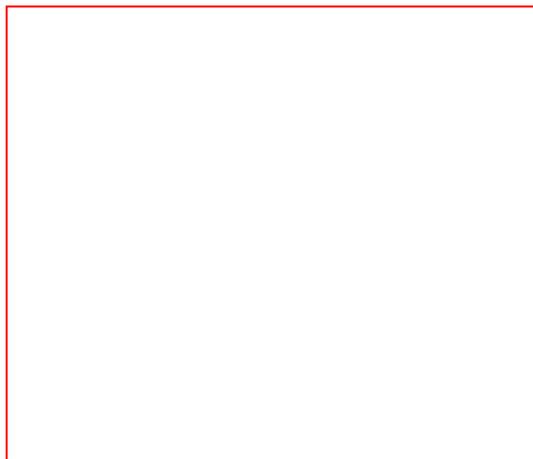
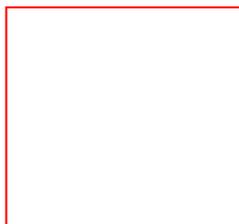
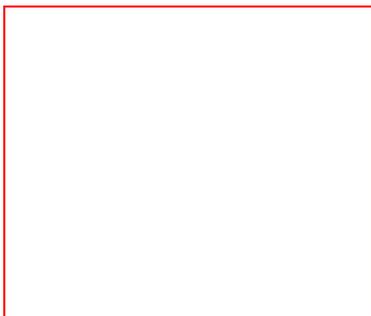


TALLER N° 1



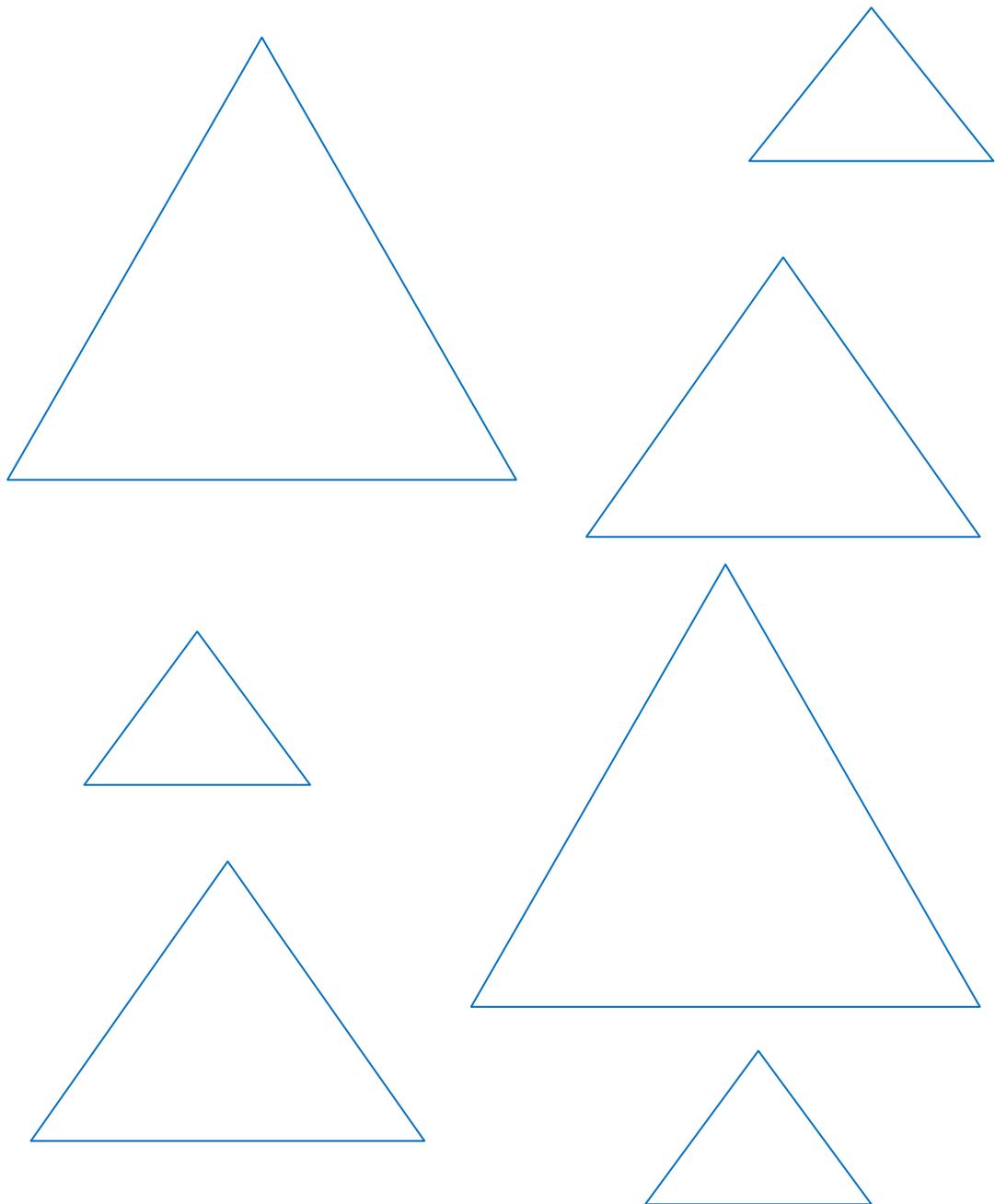
- ✓ **Sumerge** el dedo índice en tempera amarilla.
- ✓ **Pinta** el interior de cada uno de los círculos.

TALLER N° 2



- ✓ **Troza** papel brillante de color rojo.
- ✓ **Pega en** el interior de cada uno de los cuadrados.

TALLER N° 3



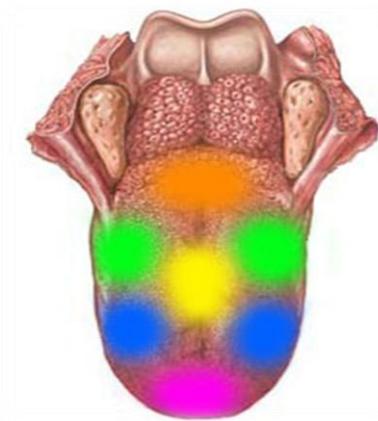
- ✓ **Arruga** papel seda de color azul.
- ✓ **Pega** en el interior de cada uno de los triángulos.

TALLER N° 4

✓ **Busco** en revistas, recorto objetos de varios colores y los pego.

Estrategia 2

Sabores



<http://www.cocinillas.es/2014/01/umami-el-quinto-sabor/>

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fmateduc.cl%2Fimages%2FTF_9780545040334.g

Tema: Probando los sabores

Objetivos didácticos:

- ✓ Recordar impresiones gustativas.
- ✓ Despertar el afán de experimentar sabores desconocidos.
- ✓ Distinguir los cuatro sabores fundamentales.
- ✓ Apreciar una buena condimentación

Contenidos:

Conceptos a trabajar:

- ✓ Distinguir los distintos sabores (dulce, salado , amargo y ácido) y designar cada sabor con su nombre preciso
- ✓ Diferenciar entre los alimentos buenos para la salud y los que se deben comer con moderación (golosinas).

Procedimientos:

- ✓ Utilizar los medios necesarios para proteger la salud de nuestra boca (cepillo de dientes, pasta...)
- ✓ Manipular otros sentidos para conseguir hacer comidas divertidas y después probarlas.



Actitudes:

- ✓ Interés por probar todo tipo de alimentos y su gusto
- ✓ Atención e interés hacia el cuento

Recursos didácticos:

4 bolos, sal, azúcar, un limón, un chocolate, fresas, platos y cucharas de plásticos y un cuento divertido.

Desarrollo de la actividad:

Empezaremos leyendo un cuento divertido. Al terminar de leerlo se anuncia que es la hora de comer uno de los canapés preparados. Se lava las manos antes de preparar y comer los alimentos.

Se les enseña los alimentos y se les pregunta cuáles conocen y cuáles no. Los niños suelen evitar las frutas y verduras desconocidas. Con el fin de animarlos a probar nuevos alimentos se preparan bocadillos de forma creativa. Se puede presentar la comida como parte de un cuento en el que la comida representa a los personajes y a los escenarios. Por ejemplo, un collar mágico puede estar formado por ruedas de zanahoria y mitades de uvas.



Evaluación:

- ✓ Distinguir los sabores por medio del gusto.

Adivinanza:

Una señora, muy señoreada, siempre va en coche y siempre va mojada.

¿Qué es?

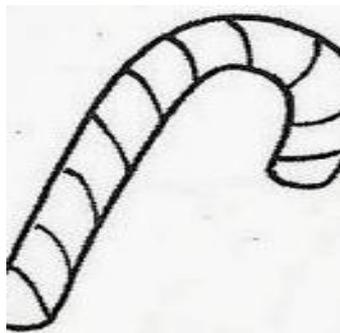
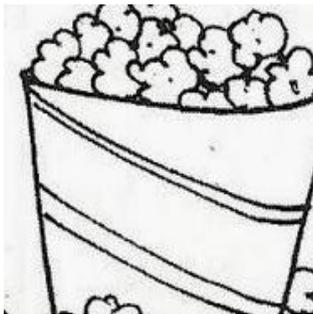
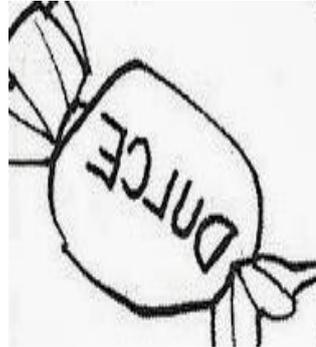
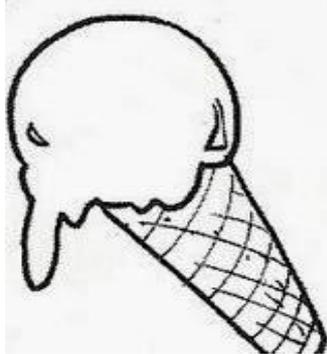
(La lengua)

Estrategias de juego:

- ✓ Exponga al niño a sabores suaves: azúcar, miel, manzana, fresa, cereales suaves, golosinas, etc.
- ✓ Exponga al niño a sabores agrios como el limón, pomelo, lima, nata líquida, yogurt, pepinillos, etc.
- ✓ Exponga al niño a sabores ácidos: chocolate ácido, té, café, vinagre, canela, mostaza, etc.
- ✓ Exponga al niño a sabores salados: sal, patatas fritas, anchoas, aceitunas, etc.



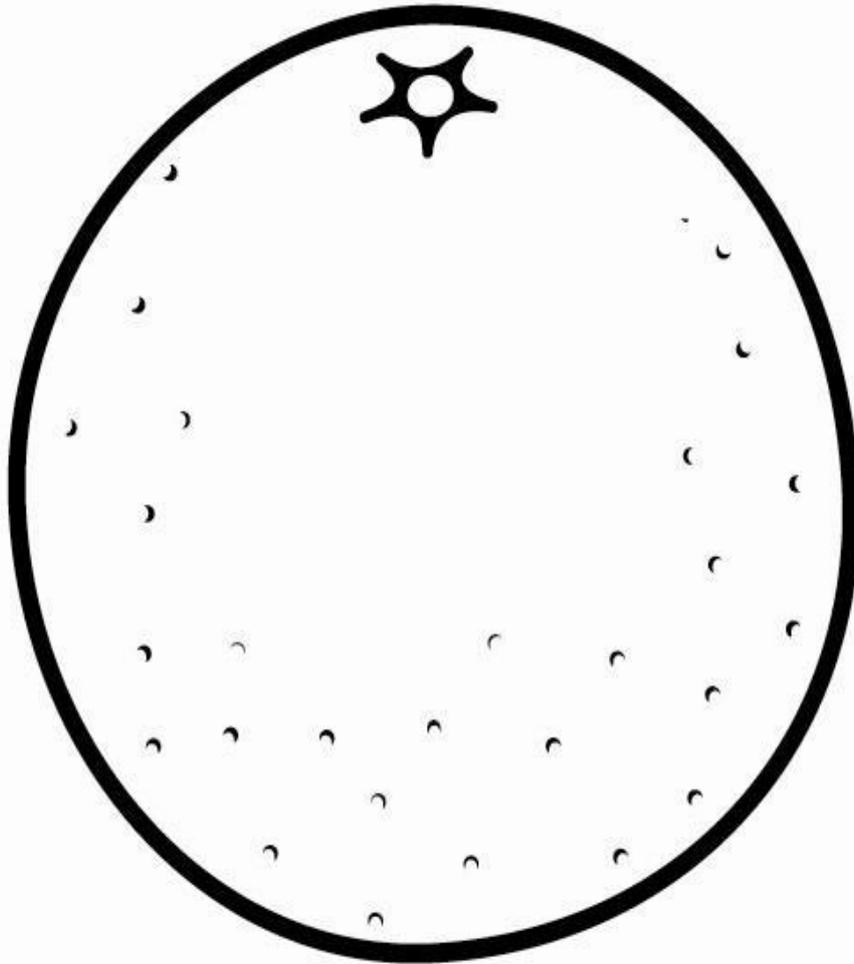
TALLER N° 1



<http://www.google.com.ec/imágenes>

✓ **Encierra** en un círculo los alimentos dulces.

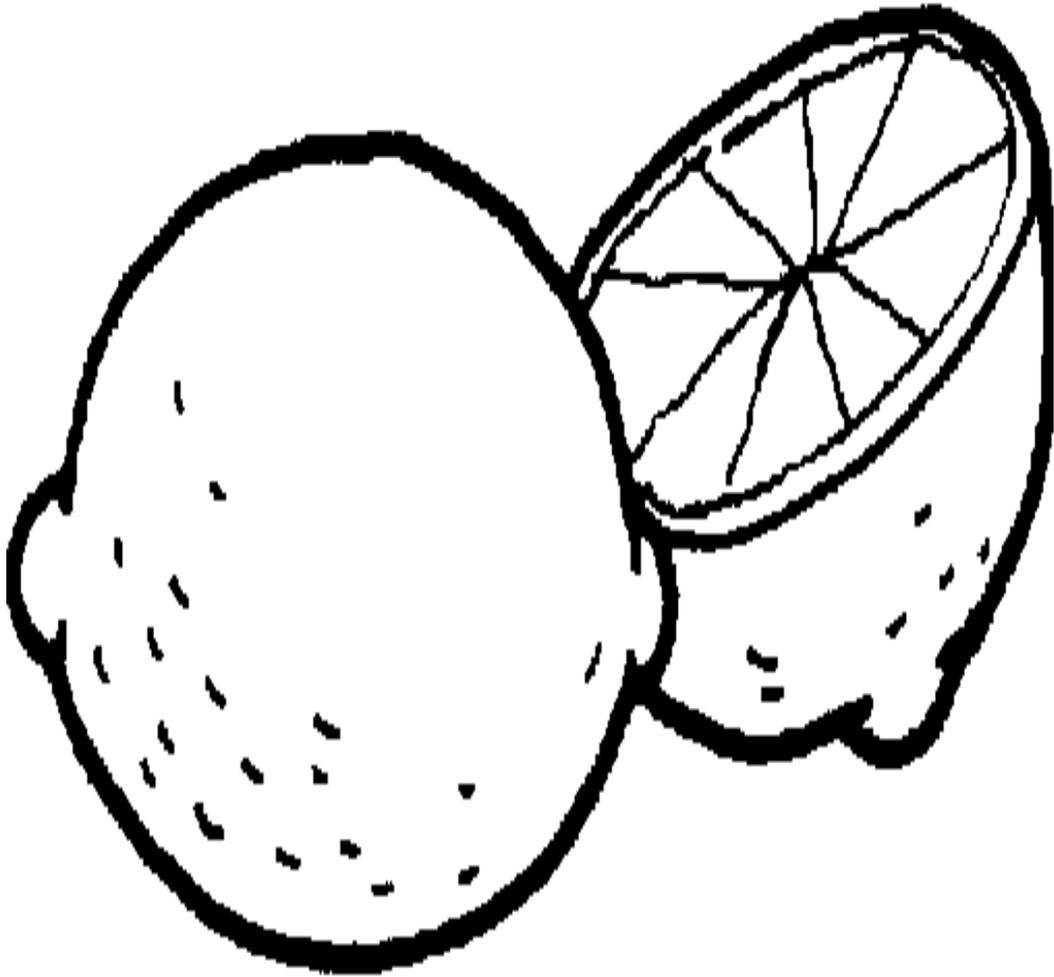
TALLER N° 2



<http://mentamaschocolate.blogspot.com/2013/11/dibujos-para-colorear-naranjas.html>

✓ **Punza** la naranja

TALLER N° 3



<http://www.dibujospedia.com/dibujo-pinas-8-2-1126.php>

✓ **Arruga** papel seda de color verde y pega en el limón.

TALLER N° 4

✓ **Recorta y pega** los alimentos salados.

Estrategia 3

Olores



<http://cpcascante.educacion.navarra.es/biblioteca/sites/default/files/dibujos/>

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fmateduc.cl%2Fimages%2FTF_9780545040334.g



Tema: ¡Hum, que rico huele!

Objetivos didácticos:

- ✓ Diferenciar los diferentes olores.
- ✓ Reconocer e identificar el órgano del olfato.
- ✓ Observar y explorar el medio físico.

Contenidos

Conceptos a trabajar.

- ✓ Distinguir entre un olor agradable y uno desagradable.
- ✓ Saber dónde se ubica el olfato y para qué sirve.

Procedimientos:

- ✓ Explorar los diferentes olores de la naturaleza.
- ✓ Utilizar adecuadamente el papel para sonarse.
- ✓ Dibujar cosas que huelen bien.

Actitudes:

- ✓ Cuidar el mural de los olores.
- ✓ Interés por la participación en clase.
- ✓ Cuidar los materiales.



Recursos didácticos:

Diversos objetos o comida, usaremos flores, ajoaceite, naranja, limón e incienso.

Desarrollo de la actividad:

Empezaremos haciendo una pequeña introducción a los niños sobre que es el olfato y para qué sirve. La primera actividad consistirá en hacer un círculo en la alfombra de clase, después les pasaremos a los niños diversos objetos o comida para que los vayan oliendo de uno en uno, como por ejemplo una colonia, flores, distintas frutas, incienso, etc.

Después les preguntaremos a los niños que qué les han parecido los olores, cuáles les han gustado y cuáles no, cuáles les han parecido que olían más. Posteriormente saldremos al patio para oler las plantas, las puertas, las pelotas, etc., para comprobar que existen objetos que sí huelen pero también existen otros que no, que unos huelen mejor que otros. etc.

Adivinanza:

¿Que hay entre la risa y el llanto?

¿Quién soy?

(La nariz)

Evaluación:

- ✓ Identificar los olores.

Estrategias de juego:

- ✓ Exponga al niño a múltiples experiencias distintas utilizando objetos cotidianos como la colonia, el desodorante, lociones, polvos de talco, pasta de dientes, crema o loción para después del afeitado, etc.
- ✓ Proporcione experiencias al niño mediante la utilización de especias y hierbas como la canela, menta, chocolate, ajo orégano, tila, etc.
- ✓ Exponga al niño a los olores de distintas frutas y verduras como limón, naranjas a, manzana, plátano, guisante cebollas, coliflor, remolacha, pepinillo, etc.



<http://imgsoup.com/1/ni%C3%B1o-comiendo-animado/>

TALLER N° 1



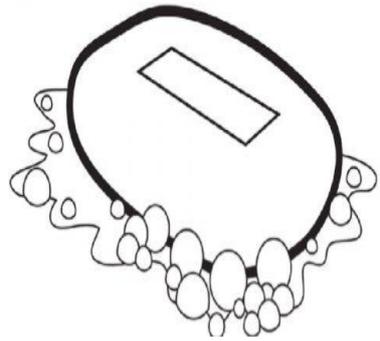
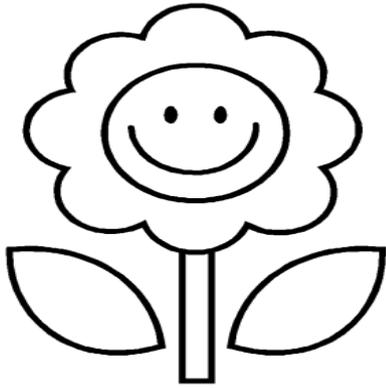
<http://www.dibujospedia.com/dibujo-pinas-8-2-1126.php>

✓ *Marca los objetos que tiene olor.*

TALLER N° 2

✓ *Pega objetos que no tienen olor.*

TALLER N° 3



www.musicafusion.com

✓ *Colorea los olores agradables.*

TALLER N° 4

✓ *Pega olores desagradables.*

Estrategia 4

Sonidos



http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_izquierda

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fmateduc.cl%2Fimages%2FTF_9780545040334.g

Tema: Toc, toc, quien soy

Objetivos didácticos:

- ✓ Entrenar y mejorar las capacidades sensoriales auditivas del niño/a
- ✓ Desarrollar actividades que fomenten un desarrollo multisensorial, teniendo en cuenta los logros y dificultades de cada uno de los niños y niñas.
- ✓ Desarrollo sensorial del niño/a a través del juego.

Contenidos:

- ✓ Distinguir las diferencias entre un sonido agudo y uno grave.
- ✓ Saber que función tiene el oído

Procedimientos:

- ✓ Utilizar instrumentos de música.
- ✓ Cantar canciones.
- ✓ Identificación de sonidos representados en un tablero.

Actitudes:

- ✓ Interés por participar en los juegos.
- ✓ Atención a la letra de las canciones.
- ✓ Discriminación activa de los sonidos y su duración.



Recursos didácticos:

- ✓ Grabación de varios ruidos
- ✓ Tarjetas con imágenes correspondientes a los sonidos de la grabación.
- ✓ Un radiocasete, diversas canciones, instrumentos como flautas, platillos, castañuelas. también usaremos el juego “adivina que oyes”

Desarrollo de la actividad:

Como actividad para este sentido hemos pensado sentar a los niños en el suelo y ponerles una cinta donde aparezcan los diferentes sonidos que hacen los animales (vacas, ovejas, perro, gato) o los transportes (coche, moto, tren, barco, avión) y de manera salteada iremos preguntado a los niños que animales o transportes están relacionados con los sonidos que acaban de escuchar. (juego “adivina que oyes”)



Luego podemos sentar a los niños en pequeños grupos y distribuir los grupos a una determinada distancia. Después iremos escogiendo a un alumno diferente de cada grupo y le vendaremos los ojos para después decir a otro alumno de su propio grupo que diga el nombre del niño al que le hemos vendado los ojos para ver si es capaz de reconocer la voz de su compañero, ya que antes de vendarle los ojos a tenido tiempo de ver a sus compañeros de grupo y así sucesivamente.

Adivinanza:

Con ellos escucho cantar a mi vecino, y cuando se me taponan
visito al otorrino. ¿Qué son?

(Los oídos)

Evaluación:

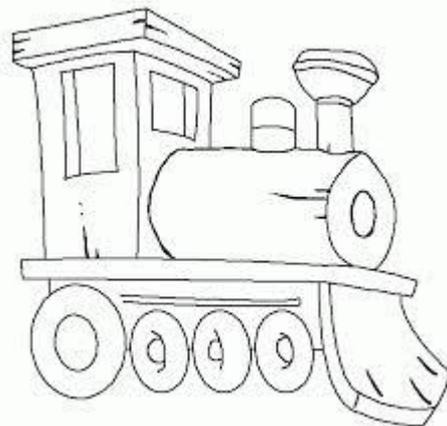
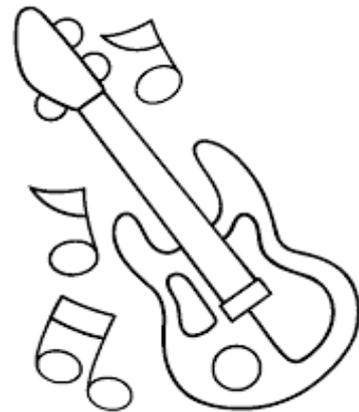
- ✓ Oír y diferenciar los diferentes sonidos y al mismo tiempo identificar sonido con la imagen correspondiente.

Estrategias de juego:

- ✓ Emita sonidos a través de un globo colocado en el cuerpo o en la cara del niño.
- ✓ Ponga las manos del niño en la boca, garganta, pecho, nariz y balbucee, canturree o emita sonidos vocálicos y consonánticos.
- ✓ Utilice el cartón del rollo de papel higiénico como altavoz.
- ✓ Imita las vocalizaciones del niño.
- ✓ Haga sonidos de animales.
- ✓ Utilice instrumentos de música (empezar con los más suaves y progresar hacia los más



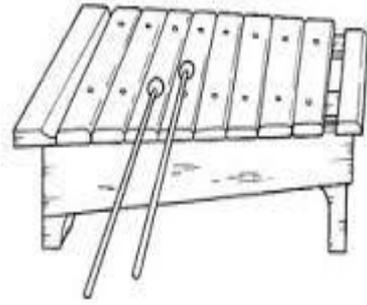
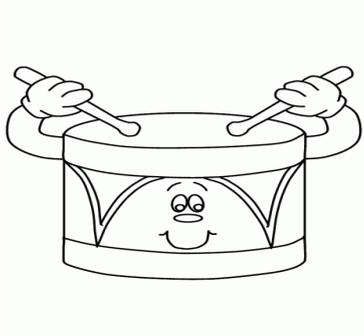
TALLER N° 1



http://phpwebquest.org/newphp/webquest/soporte_izquierda_w.php?id_actividad=13774&id_pagina=1

✓ *Marca una x en los objetos que emite sonidos desagradables.*

TALLER Nº 2



<http://www.dibujospedia.com/dibujo-pinas-8-2-1126.php>

✓ *Pinta el instrumento que te gustaría tocar con tus*

TALLER N° 3

✓ *Pega objetos que podemos escuchar con el sentido del oído.*

TALLER N° 4

✓ *Pego los objetos que producen ruido.*

Estrategia 5

Texturas



<http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2F4.bp.blogspot.com>

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fmateduc.cl%2Fimages%2FTTF_9780545040334.g

Tema: Siento lo que toco

Objetivos:

- ✓ Descubrir mediante la experimentación las propiedades de los objetos según su textura.
- ✓ Conocer el funcionamiento y las características del tacto.

Contenidos:

- ✓ Saber qué es el tacto y para qué se utiliza
- ✓ Conocer los atributos físicos de los objetos (liso, áspero, esponjoso).
- ✓ Plástico: para el concepto de liso.
- ✓ Lija: para el concepto de áspero.
- ✓ Cartón: para trabajar el concepto de rugoso.
- ✓ Terciopelo: para trabajar el concepto de suave.
- ✓ Esponja: para el concepto de esponjoso y blando.

Procedimientos:

- ✓ Manipular objetos a través del tacto.
- ✓ Utilizar el tacto para la exploración e identificación de los objetos y materiales.



Actitudes:

- ✓ Interés por explorar objetos y conocer su textura.

Recursos didácticos:

- ✓ En el primer juego utilizaremos dos llaves, dos pelotas, dos gomas de borrar y dos lápices.
- ✓ En el segundo juego haremos uso de diversos materiales, tales como: plástico, cartón, lija, terciopelo y esponja.

Desarrollo de la actividad:

Al empezar la clase haríamos una pequeña introducción sobre qué es el tacto y para qué sirve. Empezaríamos la sesión con un juego que consiste en meter objetos distintos dentro de un saco, y de cada objeto hay que meter dos, es decir parejas de objetos, por ejemplo: podríamos meter dos llaves, dos pelotas, dos gomas de borrar y dos lápices. El juego consiste en tapar los ojos a los niños y decirles que tienen que encontrar dos objetos iguales dentro del saco con sus manos. Una vez que encuentren los objetos iguales tienen que intentar definir qué es y para qué sirve, solo mediante el tacto. Así se va pasando de niño a niño hasta que lo intenten casi todos.

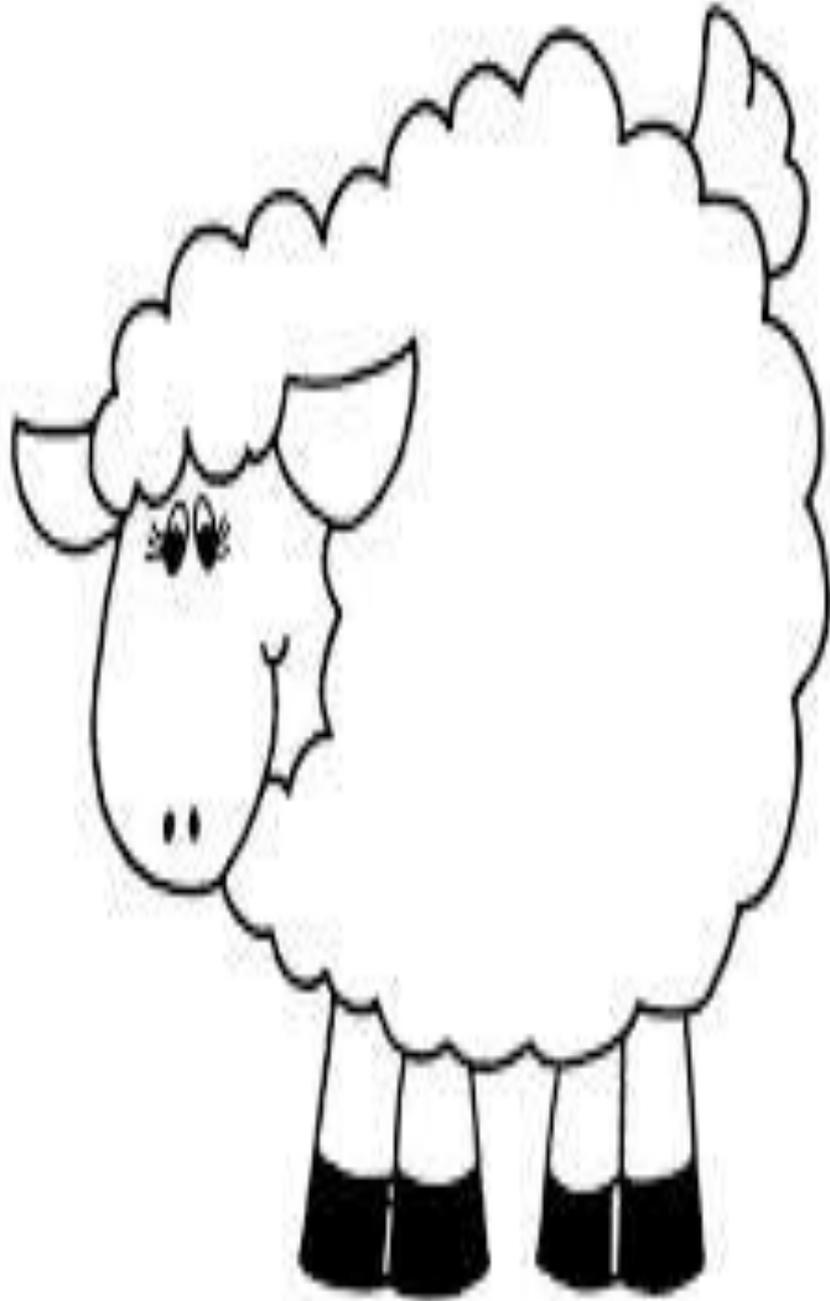


Estrategias del juego:

- ✓ Juegos con agua.
- ✓ Juegos con plastilina.
- ✓ Juegos con masa.
- ✓ Juegos con arcilla.
- ✓ Juegos con arena.
- ✓ Juegos con macarrones, arroz, cereales, alubias.
- ✓ Envuelva al niño con tejidos de distintas texturas.
- ✓ Quédense bajo la lluvia.
- ✓ Túmbense encima de hierba fresca.
- ✓ Jueguen en la nieve.
- ✓ Jueguen con las hojas de otoño.
- ✓ Jueguen con cubos de hielo.
- ✓ Utilice un secador.
- ✓ Utilice un abanico.
- ✓ Exponga al niño a corrientes de aire.
- ✓ Coloque al niño en distintos tipos de suelo.
- ✓ Juegue en agua templada jabonosa.
- ✓ Juegue en el barro.
- ✓ Pintura de dedos con natillas, puré.
- ✓ Juegue con cremas de afeitar de distintos olores.
- ✓ Juegue con cinta enmascararte.
- ✓ Juegue con harina, azúcar, sal.
- ✓ Use cepillos de ropa, cepillos de uñas.
- ✓ Utilice lija, plástico, esponjas.
- ✓ Tejidos con pelusa para mantas.
- ✓ Cartulinas debajo de hojas calco.
- ✓ Colchones de agua, colchonetas inflables.
- ✓ Ponga peso en distintas partes del cuerpo.
- ✓ Juegue con bufandas sedosas, guantes de lana.
- ✓ Túmbense o anden descalzos en superficies distintas.



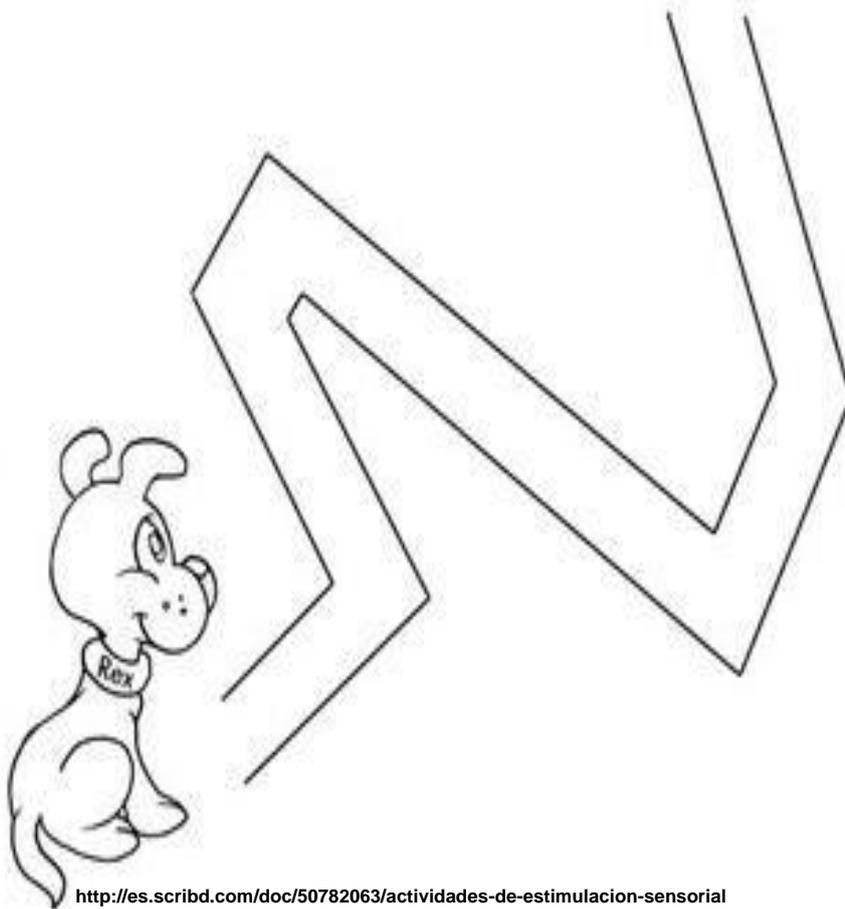
TALLER N° 1



<http://es.scribd.com/doc/50782063/actividades-de-estimacion-sensorial>

✓ *Pegar de algodón a nuestra amiga la oveja.*

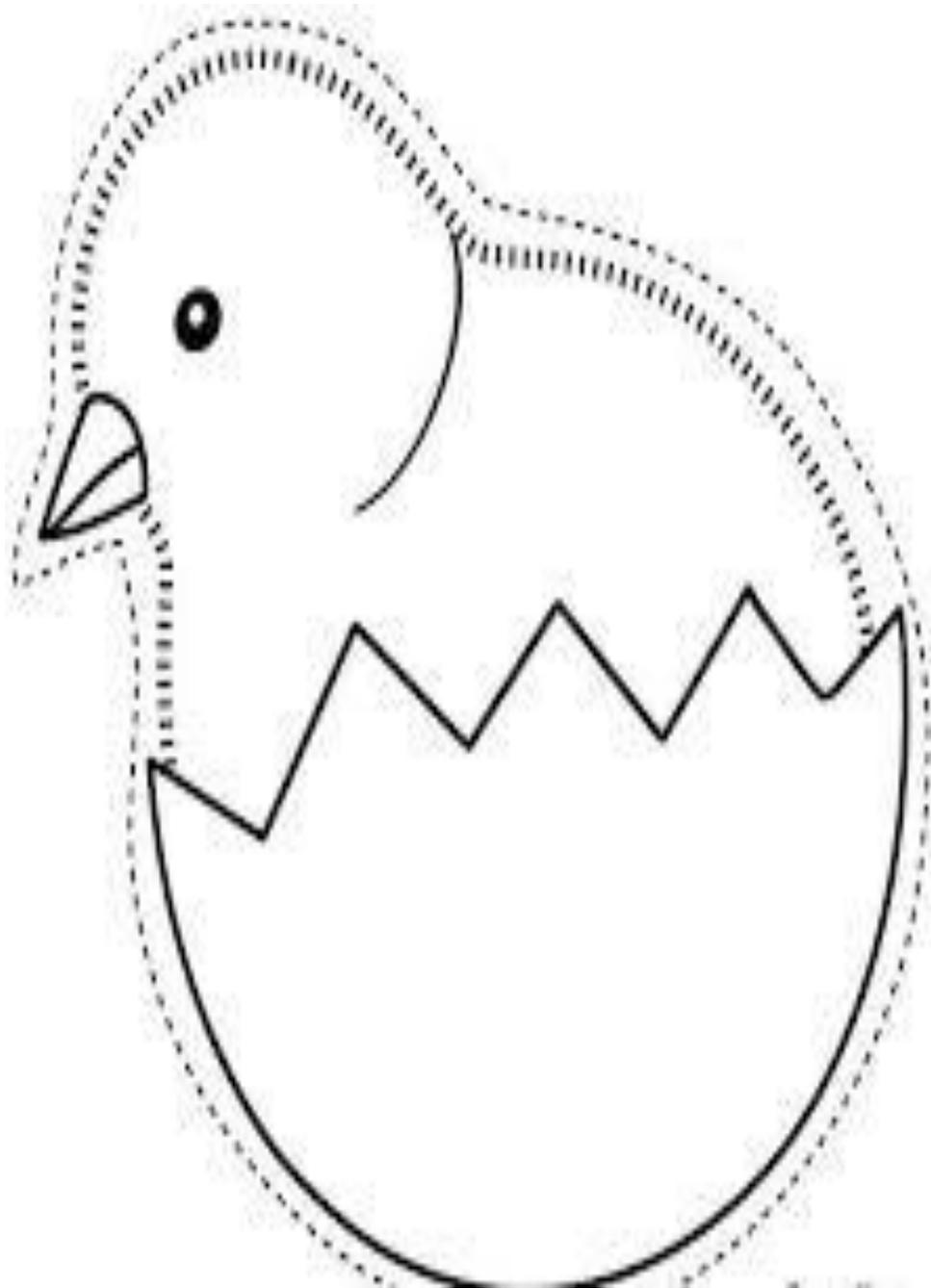
TALLER Nº 2



<http://es.scribd.com/doc/50782063/actividades-de-estimulacion-sensorial>

✓ *Llenar de lentejas el camino para que pueda llegar a casa.*

TALLER N° 3



<http://es.scribd.com/doc/50782063/actividades-de-estimacion-sensorial>

✓ *Decorar el cascarón con cáscara de huevo, al pollo con lana y el césped con hierba.*

Esta guía va dedicada a tod@s l@s maestr@s de nuestro querido País quienes buscan mejorar el aprendizaje, esperamos que les haya gustado nosotros tenemos la seguridad se que somos l@s mejores educad@res. Si l@s adultos, aprendemos muchas cosas jugando, l@s niñ@s con más razón.



<http://www.google.com.ec/imgres>

UTN

Hasta el próximo encuentro

Muchos abrazos

http://www.google.com.ec/imgres?imgurl=http%3A%2F%2Fmateduc.cl%2Fimages%2FTF_9780545040334.g

6.7. Impactos

Con la guía se ayudará a la educación de los niños de nivel inicial para mejorar las estrategias de aprendizaje, la interrelación entre maestros y niños es el propósito, con la ayuda de los juegos de exploración y experimentación que le permitirán al niño conocer el medio que le rodea. Por lo tanto, el proceso de enseñanza aprendizaje será más eficiente, fácil y divertido, debido al esfuerzo realizado por la maestra en preparar una actividad con habilidad y entusiasmo, de manera que los niños se interesen.

6.7.1 Impacto Educativo

Al ser educación un recurso dinámico y potenciador de crecimientos múltiples en los seres humanos esta guía espera contribuir al análisis crítico del juego como una estrategia para motivar las horas de clases donde la tarea fundamental es que el niño/a se divierta dentro o fuera del aula. También va a contribuir en el aspecto psicológico del ser humano de manera significativa al manejar estrategias de interés común en el desarrollo y cambios de actitud con respecto a la interrelación con su entorno.

6.7.2 Impacto Social

Definitivamente está marcado por la cobertura e interés que ha despertado la investigación con respecto a este tema no solo en los C.E.I sino en el hogar como una actividad social. Tomando en cuenta que el

niño es un ser maravilloso con una incontenible imaginación y creatividad, logrando así que participe en el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño y habilidades cognitivas, motrices y actitudinales que favorezcan su integración a la comunidad social a la que pertenecen, que nos proporciona el convivir en armonía, para compartir experiencias, destrezas y actitudes en las que se manifiestan los logros evolutivos con su inclusión y socialización.

6.7.3 Impacto Ambiental

El desarrollo en los niños y la capacidad sensorial permitirá que ellos participen de forma solidaria y colaborativa, teniendo en cuenta que se constituyen creadores de sus propios materiales y que estos se encuentran en el medio para transformarlos en recursos didácticos reutilizando ya que constituye una alternativa para la protección del medio ambiente y de todos los elementos que nos ofrece.

6.7.4 Impacto Pedagógico

La investigación está diseñada a través de los juegos de exploración y experimentación para ayudar a la maestra y a padres de familia, en sus actividades diarias, mejorando también el aprendizaje de los niños, mejorando su calidad de vida. Todos los seres humanos nacemos con un don el cual a la edad de 3 a 4 años podemos ir demostrando nuestra habilidad.

6.8. Difusión

Esta guía de estrategias de aprendizaje de manera especial se entrega a las maestras del Centro de Educación Inicial investigado, el principal mecanismo para la entrega se realizará a través de un taller con Padres de Familia y niños. Como estudiante de la UTN, en la carrera de Licenciatura en Educación Parvularia, mi aspiración como futura profesional es despertar el interés en las maestras, especialmente sobre el juego como una estrategia primordial en las horas clases, y de esta manera continuar haciendo del acto educativo un espacio de crecimiento integral en donde se utilizará de manera creativa y divertida los materiales didácticos para que todos podemos convivir en unión, para contribuir a tener una sociedad más justa y humana.

6.9. Bibliografía

ALCÁNTARA, Eduardo, (2003). *Fundamentación Sociológica el juego en la Infancia*. Recuperado de <http://fundamentaciones-en-la-educación-del-nivel-inicial/ec>

ARCE, Marisol, y CORDERO, Manuel. *Desarrollo del niño en el juego*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2009. Recuperado de <http://www.eumed.net/>

ARRANZ Julissa, (2010). *El juego para el desarrollo psicomotor del niño. Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria*. Ed. Escuela Española. Madrid. Recuperado de <http://www.eumed.net/>

ARCE, Marisol., y CORDERO, Manuel. *Desarrollo del niño en el juego*. Editorial de la Universidad de Costa Rica, 2009. Recuperado de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/debates/el-desarrollo-y-la-importancia>

BULAND, Rainer, (2006). *Hacia los fundamentos de una investigación en el juego*. Definiciones-Sistematización- Metodología, el hombre que juega 1, Instituto para la Investigación y Pedagogía del Juego-Sede Sudamérica-, Buenos Aires. Recuperado de <http://primerainfanciaycrianza.blogspot.com/2010/12/el-valor-deljuego.html>

BULAND, Rainer, (2006, 02 de octubre), *Fundamentación Epistemológica, Axiológica y Pedagógica* Editorial Arg. Recuperado de <http://primerainfanciaycrianza.blogspot.com/2010/12/el-valor-deljuego.html>

CARDENAS, Manuel. (2006). *Fundamentación Psicológica y Pedagógica* en el Nivel Inicial. Recuperado de <http://fundamentaciones-en-la-educación-del-nivel-inicial/ec>

CARRERAS, LL., (2001). "Cómo educar en valores", NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid. Recuperado de <http://fundamentaciones-en-la-educación-del-nivel-inicial/ec>

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR, (2008). Publicaciones, Ciudad Alfaro, Montecristi Ecuador. Recuperado de <http://constitución.política.de.la.república.del.ecuador.com>

CARRERAS, LL., (2001). "Cómo educar en valores", NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid. Recuperado de <http://www.educación.gov.ec>

ECHEVERRÍA, Gabriel, (2004). *Módulo de Psicología Educativa*
ENCARTA (2005). Biblioteca de Consultas Enseñarle a Pensar
(2000). Potenciar la Capacidad de Aprender. Recuperado de http://www.capitannemo.com.ar/juegos_socializadores.htm

FERNÁNDEZ, E.; GARDOQUI, M., y SÁNCHEZ, F., *Estimación una forma de divertirse*. Editorial INDE, España, 2010. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>

FLORES Rafael 2009, 20 de diciembre) en su libro *Sociología y Educación*. Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>

GÓMEZ J., Antonia A., y MOLINA A., (2002). *Las estrategias de aprendizaje son el modo en que enseñamos a nuestros niños*. Primera edición, Quito, 2001. Recuperado de <http://www.tdr.cesca.es/TESISUJI/AVAILABLE/TDX-pdf>

HARMER Jeremy, (2010). *Valor del juego*. Coordinador del Primer Programa Argentino de Formación en Primera Infancia. México. Recuperado de <http://www.utel.edu.mx/oferta-educativa>.

HERRERA, Caridad (2006) en el *Modulo de Psicología General* <http://www.utel.edu.mx/oferta-educativa>.

HOWARD, Gregory (2009 30 de noviembre). El juego de exploración y experimentación en la infancia. <http://www.utel.edu.mx/oferta-educativa>.

INGA Gerardo, y otro, (Loja, 1992). *Importancia del juego*. Maestra de Educación Infantil. Quinta Edición. Quito, 2002. Recuperado de <http://www.biblioteca.ueb.edu/bitstream/15001/87/1/tesis.pdf>

INGA, Gladys, (2007, 17 de abril). *Características del juego*.
<http://www.biblioteca.ueb.edu/bitstream/15001/87/1/tesis.pdf>

INGA Gerardo, y otro, (Loja, 1992). *Importancia del juego*. Maestra de Educación Infantil. Quinta Edición. Quito, 2002. Recuperado de <http://www.biblioteca.ueb.edu/bitstream/15001/87/1/tesis.pdf>

JARRÍN, Alan, 2008, 13 de agosto) en su obra *Metodología del juego en la infancia* Edición Primera. Col.
<http://www.biblioteca.ueb.edu/bitstream/15001/87/1/tesis.pdf>

Ley Orgánica de Educación Intercultural Registro Oficial N° 417- Jueves 31 de Marzo del 2011). Quito, Quito–Ecuador. Recuperado de <http://www.ley.organica.de.educación.intercultura.ec>

LOGAN, Lillian M., y LOGAN, Virgil G., (2000). *Estrategias para una Enseñanza de aprendizaje creativa*. Editorial Oikos-tau, Barcelona. Recuperado de <http://estrategiasdidacticastic.blogspot.com/>

PIAGET, Jean., (1999). Clasifica los juegos en diferentes en aportados: ejercicio, simbólico, construcción y reglado. Recuperado de

<http://www.utel.edu.mx/oferta-educativa>.

<http://pedagogia.fcep.urv.cat/revistaut/revistes/juny08/article03.pdf>

RAMIS, Artemisa, (2005, 04 de septiembre), *El juego: Teoría, concepto, y su importancia*. Director del Programa de Magíster en Filosofía Moral. Filosofía educativa. Texto de Estudios. Universidad de Concepción, Chile. Recuperado de

<http://pedagogia.fcep.urv.cat/revistaut/revistes/juny08/article03.pdf>

SAAVEDRA, D., *Fundamentación Filosófica y Axiológica en la Educación Inicial*. Instituto Andino de Artes Populares 1er. Edición Diciembre (2005). Recuperado de

<http://fundamentaciones-en-la-educación-del-nivel-inicial/ec>

A

N

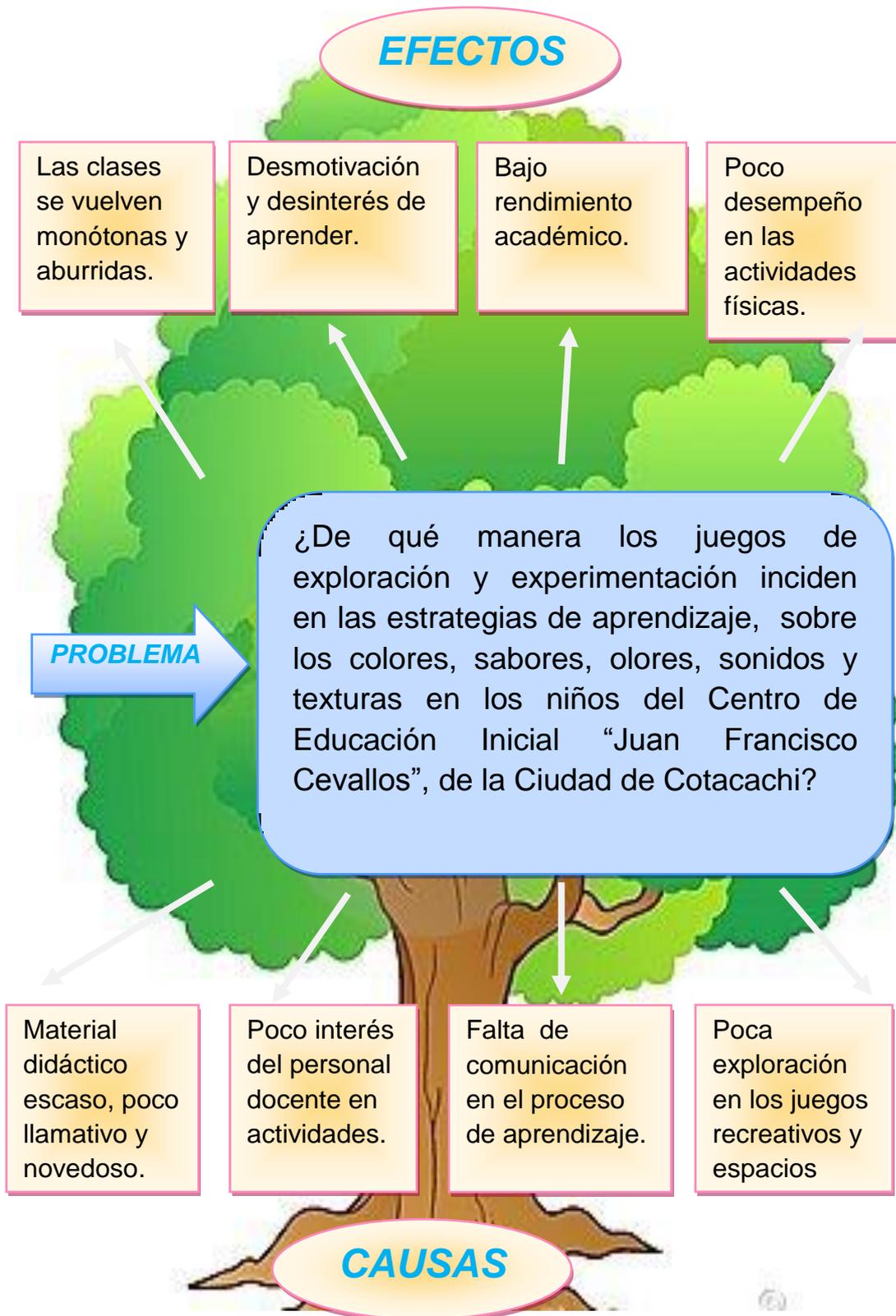
E

X

O

S

ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo N°2

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera los juegos de exploración y experimentación inciden en las estrategias de aprendizaje, a los niños/as del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”, de la Ciudad de Cotacachi, mediante los colores, sabores, olores, sonidos y texturas en el año lectivo 2014?</p>	<p>Determinar los juegos de exploración y experimentación como estrategia de aprendizaje de colores, sabores, olores, sonidos y texturas con niños y niñas de 3 a 4 años, del CEI “Juan Francisco Cevallos”, de la Ciudad de Cotacachi.</p>
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Qué logros se alcanzan con las estrategias de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años?</p> <p>¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje adecuadas para la formación integral de los niños?</p> <p>¿Se puede incorporar en el trabajo docente, estrategias y técnicas relacionadas con el juego, mediante una guía de socialización?</p> <p>¿Qué elementos deben contener la guía que será de utilidad para los niños de 3 a 4 años del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”?</p>	<p>Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”.</p> <p>Determinar el nivel de conocimiento y aplicación de estrategias en los docentes del C.E.I “Juan Francisco Cevallos”.</p> <p>Definir las estrategias de juego que contribuyan a la formación integral de los niños en el proceso enseñanza – aprendizaje.</p> <p>En la guía de socialización los contenidos deben ser claros y precisos para el uso adecuado como una herramienta fundamental para las maestras del C.E.I</p>

Anexo N°3



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JUAN FRANCISCO CEVALLOS”

Objetivo: Identificar en los docentes el nivel de conocimiento sobre las estrategias de aprendizaje a través del juego en el Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”.

Instrucciones. ¡Por favor! Lea detenidamente las preguntas y marque con una (X) una sola alternativa con la que se identifique.

1. ¿Cuál es la mayor motivación en los niños para la adquisición de conocimiento en el proceso de aprendizaje?

a) Adaptación	
b) Juegos	
c) Material concreto	
d) todas las anteriores	

2. ¿Está de acuerdo que el juego es una estrategia adecuada para el aprendizaje significativo con los niños de Educación Inicial?

a) Muy de acuerdo	
b) Poco de acuerdo	
c) En desacuerdo	

3. ¿Demuestra Ud. entusiasmo por buscar nuevas estrategias para enseñar a través del juego?

a) Siempre	
b) Casi siempre	
c) Rara vez	
d) Nunca	

4. ¿Los juegos de exploración y experimentación permiten en los niños desarrollar áreas?

a) Psicomotriz	
b) Cognitivo	
c) Afectivo – social	
d) Todas las anteriores	

5. ¿Ud. conoce con exactitud la clasificación de los juegos según Piaget?

a) Mucho	
b) Poco	
c) Nada	

6. ¿Piaget clasifica los juegos en diferentes apartados que son?

a) Acción, manipulación y movimientos.	
b) Sensorio – motor, simbólico, reglado.	
c) Integrador, activa y participativa.	
d) Ninguna	

7. ¿Su Director(a) participa en la opinión sobre estrategias va a utilizar?

a) Siempre	
b) Casi siempre	
c) Rara vez	
d) Nunca	

8. ¿Motiva a sus compañeras(os) de trabajo a mejorar las estrategias para lograr en los niños un aprendizaje significativo?

a) Muy frecuente	
b) Frecuente	
c) Poco frecuente	

9. ¿Considera importante la aplicación de una guía de socialización basada en juegos de exploración y experimentación para mejorar el aprendizaje en los niños?

a) Muy importante	
b) Poco importante	
c) Nada importante	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo N° 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JUAN FRANCISCO CEVALLOS”

Objetivo: Diagnosticar el progreso de aprendizaje y formación mediante el juego como estrategia de aprendizaje con los niños del Centro de Educación Inicial “Juan Francisco Cevallos”.

Instrucciones. ¡Por favor! Lea detenidamente las preguntas y marque con una (X) una sola alternativa con la que se identifique.

1. ¿Tiene algún conocimiento o ha escuchado sobre los juegos de exploración y experimentación?

Mucho	Poco	Nada

2. ¿Cree usted que el juego es una forma llamativa para que su hijo desarrolle habilidades y destrezas para alcanzar un nivel de formación?

Importante	Poco importante	Nada importante

3. ¿Su hijo (a) acostumbra jugar con los niños de la casa según lo que aprendió en la institución?

Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Nunca

4. ¿Participaría en actividades que le permitan conocer a usted más sobre los juegos para enseñarle a su hijo(a)?

Sí	Tal vez	No

5. ¿Ha consultado al docente del Centro, acerca de las estrategias que utiliza para la enseñanza y formación de su hijo (a)?

Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Nunca

6. ¿Cree usted que su hijo (a) despertaría el interés por aprender algo novedoso?

Muchas	Poco	Nada

7. ¿Cree usted que los juegos se puede dar fuera de la Institución donde pueda explorar y experimentar?

Siempre	Casi Siempre	Rara Vez	Nunca

8. ¿Juega con su hijo(a) en su tiempo libre para que pueda desenvolverse en la sociedad a futuro?

Siempre	Rara vez	Nunca

9. ¿Compartiría los conocimientos que adquirió con los padres de toda la institución?

Siempre	A Veces	Nunca

10. ¿Considera importante la aplicación de una guía de socialización basada en juegos de exploración y experimentación para mejorar el aprendizaje en los niños?

Muy Importante	Poco Importante	Nada Importante

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo Nº 5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN “JUAN FRANCISCO CEVALLOS”, DE LA CIUDAD DE COTACACHI.

Nº	PREGUNTA	SÍ	NO	TOTAL
1	Reconoce colores en objetos de su entorno.			
2	Identifica colores primarios.			
3	Clasifica objetos por su forma y tamaño.			
4	Reconoce colores secundarios.			
5	Clasifica objetos de colores secundarios.			
6	Diferencia sonidos (fuertes o suaves).			
7	Reconoce sabores (ácidos, dulces, etc.).			
8	Reconoce olores (agradables y desagradables.)			
9	Reconoce texturas en objetos de su entorno (liso, áspero, suave, etc.).			
10	El niño expresa interés por aprender algo nuevo.			

FOTOGRAFÍAS



Niños jugando con los colores, formas y tamaños.



Niños jugando a pintar la manzana.



Niños recortando el sentido del gusto.



Niños moldeando plastilina.

Certificación Director

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN

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 del Trabajo de Grado tema: **“EL JUEGO DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUAN FRANCISCO CEVALLOS, DEL CANTÓN COTACACHI, DURANTE EL AÑO 2014”** estudio realizado por la señorita: Ana Cristina Chandi Cachiguango, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación Especialidad Docencia en Parvularia.

Al ser testigo personal y corresponsable del desarrollo del Trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.



Msc. Henry Cadena P.
C.I 1002243622
DIRECTOR DE TESIS

Certificación Encuestas

Centro de Educación Inicial "JUAN FRANCISCO CEVALLOS"

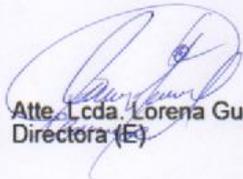
Cotacachi, 23 de julio de 2014.

Yo, Lorena Alexandra Guerrero Echeverría con CI. 1003006648 EN CALIDAD DE Directora encargada del Centro de Educación Inicial "Juan Francisco Cevallos".

CERTIFICO

QUE: la Srta. CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA, con cédula 1003577630, estudiante de la Carrera de Licenciada en Educación Parvularia, cumplió con la ejecución de encuestas al a todo el personal Docente, padres de familia y un muestreo de aprendizaje a los niños y niñas del Centro de Educación Inicial.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad pudiendo la interesad hacer uso del presente documento para los fines que ella considere pertinentes.


Atte. Lcda. Lorena Guerrero E.
Directora (E)



Certificación Socialización de Guía

Centro de Educación Inicial "JUAN FRANCISCO CEVALLOS"

Cotacachi, 24 de octubre de 2014.

A petición verbal de la interesada, la Directora del Centro de Educación Inicial "Juan Francisco Cevallos" de esta ciudad.

CERTIFICA

QUE: la Srta. CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA, con cédula 1003577630, socializo la **GUÍA DIDÁCTICA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS PARA MEJORAR LAS ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE EN COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DE EDAD**, a todo el personal Docente y auxiliar de este Centro de Educación Inicial.

Es todo cuanto puedo decir en honor a la verdad pudiendo la interesada hacer uso del presente documento para los fines que ella considere pertinentes.

Atte. Lcda. Lorena Guerrero E.
Directora (E)



Certificación Traducción

Ibarra, 27 de Octubre de 2014

Magister

Raimundo López.

DECANO FACULTAD EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA UTN

Presente -

De mi consideración:

Por medio del presente y en calidad de Lectora-Traductora del Abstract del Trabajo de Grado titulado: **“EL JUEGO DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE DE COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “JUAN FRANCISCO CEVALLOS”, DEL CANTÓN COTACACHI, DURANTE EL AÑO 2014.”**, de la señorita: Ana Cristina Chandi Cachiguango, egresada de la especialidad de Licenciatura en Docencia en Educación Parvularia, me permito certificar que se ha realizado la traducción del resumen en Español a un Abstract en Inglés del Trabajo de Grado arriba mencionado, requisito indispensable para validar el documento investigativo escrito.

Por la favorable atención que se digne dar al presente, desde ya le reitero mi sentimiento de consideración y estima.

Atentamente,



Lic. Gladys Vallejos C.

PROFESOR

Lic. Gladys Vallejos C.

LECTORA - TRADUCTORA

Solicitud de aplicación de instrumentos



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

IBARRA - ECUADOR

UNIVERSIDAD ACREDITADA RESOLUCIÓN 002 – CONEA – 2010 – 129 – DC.

Facultad de Educación Ciencia y Tecnología
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES

22 de julio de 2014

Licenciada

Lorena Guerrero

DIRECTORA (E) DEL CENTRO DE EDUCACION INICIAL "JUAN FRANCISCO CEVALLOS"

Presente

Licenciada:

La Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, en mi calidad de Coordinador de Carrera en los Programas Semipresenciales, me permito extender a usted un atento y cordial saludo y a la vez augurarle éxito en las funciones que acertadamente dirige.

La presente tiene como finalidad solicitarle comedidamente autorice al Srta. Ana Cristina Chandí Cachiguango, estudiante en la carrera de en Licenciatura en Parvularia; el acceso a la institución que usted dirige, con la finalidad de que pueda aplicar la encuesta, como parte del trabajo de Grado a desarrollarse, previo a la obtención del título de Licenciatura.

Por la atención que se dé a la presente, le agradezco,

Atentamente,

CIENCIA Y TECNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO

MSc. Marieta Carrillo

COORDINADORA DE CARRERA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
Facultad de Educación
Ciencia y Tecnología
PROGRAMAS SEMIPRESENCIALES
Ibarra - Ecuador

Visión Institucional

La Universidad Técnica del Norte en el año 2020, será un referente en ciencia, tecnología e innovación en el país, con estándares de excelencia internacionales.

Ciudadela Universitaria barrio El Olivo
Teléfono: (06)2 953-461 Casilla 199
(06)2609-420 2640-817 Fax: Ext: 7011
Email: ata@utn.edu.ec
www.utn.edu.ec



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:	1003577630	
APELLIDOS Y NOMBRES:	CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA	
DIRECCIÓN:	Cotacachi, 9 de Octubre y Salinas	
EMAIL:	consentidakrizz12@gmail.com cristybenavides12@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	TELÉFONO MÓVIL	0999908394

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“EL JUEGO DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUAN FRANCISCO CEVALLOS DEL CANTÓN COTACACHI DURANTE EL AÑO 2014”
AUTOR (ES):	CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA
FECHA: AAAAMMDD	2015/02/07
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Henry Cadena P.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

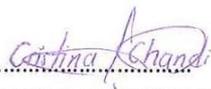
Yo, CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA, con cédula de identidad Nro. 1003577630, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 7 días del mes febrero de 2015

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: CHANDI CÁCHIGUANGO ANA CRISTINA
C.C. 1003577630



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA, con cédula de identidad Nro. 1003577630 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: **“EL JUEGO DE EXPLORACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN COLORES, SABORES, OLORES, SONIDOS Y TEXTURAS CON NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JUAN FRANCISCO CEVALLOS DEL CANTÓN COTACACHI DURANTE EL AÑO 2014”** que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 7 días del mes de febrero de 2015.

(Firma).....*Cristina Chandi*.....

Nombre: CHANDI CACHIGUANGO ANA CRISTINA

Cédula: 1003577630