

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**  
**SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**



TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

**TEMA:**

**El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el año 2011-2012.**

**Autora:**

Laura Antonieta Maldonado Reinoso

**Directora:**

Ing. Mercy Vaca

**Quito - Ecuador**  
**2013**

## CERTIFICADO DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de director del Trabajo de Investigación sobre el tema: “El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el año 2011-2012”, de **Laura Antonieta Maldonado Reinoso**, postulante del Sistema de Educación a Distancia de la Carrera de Educación Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Tesis que el Honorable Consejo Académico designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, abril de 2013

LA DIRECTORA

.....  
Ing. Mercy Vaca

## **AUTORÍA**

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación “El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el año 2011-2012”, Tesis presentada previo a la obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Latacunga, abril de 2013

.....  
Laura Antonieta Maldonado Reinoso  
C.I. 050249866-0

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo de investigación lo dedico con mucho cariño a toda mi familia: a mis padres, a mi esposo y a mis hijos, gracias a su apoyo permanente me han permitido vencer las adversidades y forjarme como ser humano y profesional íntegra con un cúmulo de valores y virtudes.

**LAURA**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Tecnológica Equinoccial, por ser la institución que me abrió las puertas para formarme como profesional al servicio de la sociedad, a todos sus docentes, por sus sabios conocimientos y a mi familia por sacrificar su tiempo de atención y cuidados para alcanzar esta profesión.

**LAURA**

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada.....	i
Certificación del director .....	ii
Autoría.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento .....	v
Índice de contenidos .....	vi
Índice de tablas.....	viii
Índice de gráficos.....	x
Resumen ejecutivo .....	xii
Introducción .....	xiii
<b>CAPÍTULO I EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Planteamiento del problema .....	1
1.2 Formulación del problema.....	4
1.3 Preguntas directrices .....	4
1.4 Objetivos.....	5
1.5 Justificación .....	5
1.6 Limitaciones .....	7
<b>CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>8</b>
2.1 Antecedentes o Marco referencial .....	8
2.2 Fundamentación teórica.....	13
2.2.1 El juego como estrategia didáctica.....	13
2.2.2 El juego, metodología y didáctica.....	17
2.2.3 La estrategia didáctica.....	19
2.2.4 La educación.....	21
2.2.5 Modelos pedagógicos.....	23
2.2.6 Construcción del aprendizaje.....	27
2.2.7 Recursos didácticos.....	39
2.3 Idea a defender.....	39
2.4 Variables.....	40
2.5 Operacionalización de las variables.....	41
<b>CAPÍTULO III METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>43</b>

3.1 Tipo y diseño de la investigación .....	43
3.2 Métodos de la investigación.....	43
3.3 población y muestra .....	44
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....	45
CAPÍTULO IV ANÁLISIS E I. DE RESULTADOS.....	46
4.1 Presentación de resultados.....	46
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	88
5.1 Conclusiones.....	88
5.2 Recomendaciones.....	89
CAPÍTULO VI PROPUESTA.....	91
6.1 Tema.....	91
6.2 Objetivos .....	91
6.3 Fundamentación teórica .....	92
6.4 Desarrollo de la propuesta.....	99
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	128
ANEXOS.....	131

## ÍNDICE DE TABLAS

### ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

1. ¿Cuánto conoce usted sobre el juego? .....	46
2. ¿Qué es para usted el juego?.....	47
3. ¿Con que frecuencia usted utiliza los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños/as?.....	48
4. ¿Qué resultado ha obtenido en los niños/as al utilizar los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje? .....	49
5. ¿Según su opinión los juegos desarrollan? .....	50
6. ¿Según su opinión en que área se puede utilizar más el juego?.....	51
7. ¿Considera Ud. que el juego es un estrategia didáctica que facilite el aprendizaje? .....	52
8. ¿Al momento de aplicar los juegos que se necesita tomar en cuenta? .....	53
9. ¿Qué tipos de juegos usted recomienda utilizar en primero de básica? .....	54
10. ¿Cuenta Ud. con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el proceso del aprendizaje de los niños/as 1ro de E.G.B.?.....	55

### ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

11. ¿Cuánto conoce usted sobre el juego? .....	56
12. ¿Qué es para usted el juego?.....	57
13. ¿Cuándo usted era niño que juegos le gustaba practicar?.....	58
14. ¿Su hijo actualmente qué tipo de juegos práctica en la casa? .....	59
15. ¿Qué tiempo dedica su hijo a jugar en casa? .....	61
16. ¿Con qué frecuencia usted juega con su hijo? .....	62
17. Según su opinión, los juegos desarrollan .....	63
18. ¿qué es lo que más le gusta a su hijo de ir a la escuela?.....	65

### OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE 1º AÑO DE E.G.B.

19. Respeta y valora su criterio y el de los demás.....	66
20. Identifica con precisión las partes de su cuerpo y función .....	67
21. Practica normas de cortesía respeto, relación y convivencia .....	68
22. Identifica objetos según la constante, forma, color y tamaño.....	69
23. Observa detalladamente su entorno .....	70



24. Transmite experiencias vividas .....	71
25. Coordina el movimiento .....	72
26. Juega libremente en su espacio físico .....	73
27. Discrimina sonidos.....	74
28. Manifiesta su sentimiento y emociones a través de las técnicas grafo plásticas.....	75
29. Observa y conversa sus actividades.....	76
30. Practica buenos hábitos alimenticios .....	77
31. Trata con respeto a los niños, niñas y adultos .....	78
32. Forma conjuntos y asocia números y numerales.....	79
33. Relaciona actividades del 1º de E.B con la familia y comunidad .....	80
34. Interpreta y crea mensajes.....	81
35. Descubre semejanzas y diferencias corporales.....	82
36. Respeta las reglas del juego impuestas por él y por el grupo.....	83
37. Coordina el ritmo y la melodía corporalmente.....	84
38. Crea situaciones nuevas combinando materiales y elementos.....	85
39. La participación de los docentes en el juego de los niños/as es.....	86
40. En las horas de clases las docentes utilizan el juego en forma. ....	87

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

### ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES

1. ¿Cuánto conoce usted sobre el juego? .....	46
2. ¿Qué es para usted el juego?.....	47
3. ¿Con que frecuencia usted utiliza los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños/as?.....	48
4. ¿Qué resultado ha obtenido en los niños/as al utilizar los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje? .....	49
5. ¿Según su opinión los juegos desarrollan? .....	50
6. ¿Según su opinión en que área se puede utilizar más el juego?.....	51
7. ¿Considera Ud. que el juego es un estrategia didáctica que facilite el aprendizaje? .....	52
8. ¿Al momento de aplicar los juegos que se necesita tomar en cuenta? .....	53
9. ¿Qué tipos de juegos usted recomienda utilizar en primero de básica? .....	54
10. ¿Cuenta Ud. con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el proceso del aprendizaje de los niños/as 1ro de E.G.B.? .....	55

### ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA

11. ¿Cuánto conoce usted sobre el juego? .....	56
12. ¿Qué es para usted el juego?.....	57
13. ¿Cuándo usted era niño que juegos le gustaba practicar?.....	58
14. ¿Su hijo actualmente qué tipo de juegos práctica en la casa? .....	60
15. ¿Qué tiempo dedica su hijo a jugar en casa? .....	61
16. ¿Con qué frecuencia usted juega con su hijo? .....	62
17. Según su opinión, los juegos desarrollan .....	63
18. ¿qué es lo que más le gusta a su hijo de ir a la escuela?.....	65

### OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE 1º AÑO DE E.G.B.

19. Respeta y valora su criterio y el de los demás.....	66
20. Identifica con precisión las partes de su cuerpo y función .....	67
21. Practica normas de cortesía respeto, relación y convivencia .....	68
22. Identifica objetos según la constante, forma, color y tamaño.....	69

23. Observa detalladamente su entorno .....	70
24. Transmite experiencias vividas .....	71
25. Coordina el movimiento .....	72
26. Juega libremente en su espacio físico .....	73
27. Discrimina sonidos.....	74
28. Manifiesta su sentimiento y emociones a través de las técnicas grafo plásticas.....	75
29. Observa y conversa sus actividades.....	76
30. Practica buenos hábitos alimenticios .....	77
31. Trata con respeto a los niños, niñas y adultos .....	78
32. Forma conjuntos y asocia números y numerales.....	79
33. Relaciona actividades del 1º de E.B con la familia y comunidad .....	80
34. Interpreta y crea mensajes.....	81
35. Descubre semejanzas y diferencias corporales.....	82
36. Respeta las reglas del juego impuestas por él y por el grupo.....	83
37. Coordina el ritmo y la melodía corporalmente.....	84
38. Crea situaciones nuevas combinando materiales y elementos.....	85
39. La participación de los docentes en el juego de los niños/as es.....	86
40. En las horas de clases las docentes utilizan el juego en forma. ....	87

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**  
**SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA**  
**CARRERA: Licenciatura en Educación Parvularia**

**Tema:**

**El juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del primer año de educación básica de la escuela fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el año 2011-2012.**

**Autor:** Laura Antonieta Maldonado Reinoso

**Directora:** Ing. Mercy Vaca

**Fecha:** Quito, abril del 2013

**RESUMEN EJECUTIVO**

El objetivo que mueve el presente proyecto de investigación es elaborar un manual de juegos para la capacitación de docentes, como estrategia didáctica para la construcción del aprendizaje significativo en los niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero” del cantón Latacunga. Es imprescindible dar respuesta a un problema que se ha tornado común en las instituciones educativas, donde la aplicación de métodos y estrategias tradicionales para el aprendizaje de los niños, lleva a niveles preocupantes de bajo rendimiento escolar, constituyéndose en un problema general de la educación ecuatoriana.

La introducción del juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en la escuela y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico. A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

Teniendo en cuenta todas estas razones, podemos declarar que el juego es el recurso educativo por excelencia para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

**DESCRIPTORES:** El juego como recurso didáctico, construcción del aprendizaje

## INTRODUCCIÓN

El juego en los actuales momentos se ha convertido en el mejor aliado del docente como estrategia didáctica en el aula, en estas circunstancias su aplicación reviste gran importancia por ser un tema de actualidad en la en el paradigma educativo vigente en nuestra sociedad modernas, su novedad científica se encuentra en dar respuesta y solución a un problema que de concentración, atención y aprendizaje de los niños de Primer Año de E.G.B.

El objetivo fundamental es diseñar un manual de juegos como estrategia didáctica para la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el año 2011-2012.. Se advierte claramente en este tema de investigación la presencia de la variable independiente **el juego como estrategia didáctica** y la variable dependiente **desarrollo del aprendizaje**.

La población investigada se encuentra dividida en tres grupos: autoridades y docentes de la escuela fiscal “Luis Fernando Vivero”, padres de familia y estudiantes de Primer Año de E.G.B.. Es una investigación de tipo descriptiva, para su desarrollo se aplica los métodos como el análisis, la síntesis, el hipotético – deductivo, el estadístico y el método científico. Se utiliza la técnica de la encuesta para la recopilación de información de las muestras tomadas del universo investigado.

El trabajo está estructurado en seis capítulos, distribuidos de la siguiente manera:

En el primer capítulo encontramos los **EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN**, aquí encontramos el planteamiento del problema, la formulación del mismo, las preguntas directrices, los objetivos, la justificación y las limitaciones.

El segundo capítulo consta el **MARCO TEÓRICO**, es decir los antecedentes o marco referencial, la fundamentación teórica de la

variable independiente y dependiente, la hipótesis., variables y la operacionalización de las variables.

En el capítulo tres que corresponde a la **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**, aquí se señala el tipo y diseño de la investigación, métodos de investigación, población y muestra y las técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En el capítulo cuatro **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**, se presenta los resultados de las encuestas y eventos de observación con su respectivo análisis e interpretación.

En el capítulo cinco tenemos las **COCLUSIONES Y RECOMENDACIONES** y finalmente en el capítulo seis se presenta la **PROPUESTA**, donde consta el tema, objetivos, fundamentación teórica y el desarrollo de la propuesta.

Finalmente en el presente trabajo constan las referencias bibliográficas y los anexos.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 1.1.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

“La educación es un derecho universal, la educación inicial es un derecho para todos los niños de 3 a 5 años de edad. Esta debe darse en un plano de igualdad y equidad, sin ningún tipo de discriminación adaptándose a los diferentes intereses de los niños, capacidades, necesidades y sobre todo su cultura. En el Ecuador esta realidad es diferente ya que apenas el 24% de niñas y niños menores de cinco años acceden a servicios educativos en el país y es que existe una restricción al momento de acceder a la educación inicial, estando destinada a una categoría social”<sup>1</sup>.

La educación inicial es importante para el desarrollo y aprendizaje de los niños pues esta les capacita para una integración activa en la sociedad. Además el aprendizaje potencia las habilidades, capacidades, intereses y necesidades del niño. Es por esto que la educación inicial debería estar al alcance de todos y no solamente para determinadas clases sociales. Pues como nos plantea Bourdieu en su libro “Los herederos, los estudiantes y la cultura” la educación es considerada limitada, pues esta depende del medio social al que se pertenece.

Los niños son considerados personas libres, capaces de procesar la información que reciben del entorno, son sujetos y actores sociales con derechos y deberes. De aquí nace la necesidad de que reciban una

---

1 MENDEZ, Z., *Retos de la educación*, Ecuador, 2011, p 112

educación de calidad desde el inicio, pero en el Ecuador existe una marcada desigualdad en la calidad de enseñanza en las diferentes instituciones que proveen educación inicial. Los niños de clase social media y alta tienen la oportunidad de recibir una educación de calidad, inclusive la infraestructura en la que se desenvuelven es adecuada para los niños y sus profesores son profesionales titulados en parvularia o pedagogía.

“El sistema educativo ecuatoriano será de calidad en la medida en que se den las mismas oportunidades a todos y todas y que los servicios que se ofrecen cumplan con estándares de excelencia académica”<sup>2</sup>.

En la actualidad varias instituciones educativas en donde se educa niños/as se puede observar que el juego está cobrando importancia en la práctica educativa al incursionar en la actualidad en nuevas estrategias de aprendizaje, sin embargo hace falta darle mayor énfasis ya que el juego rompe el formalismo y aparecen condiciones favorables para los procesos del aprendizaje, además los maestros tienen en el juego un instrumento para desarrollar la capacidad intelectuales, emocional y creativa utilizando habilidades del pensamiento, como la observación, la imaginación, el análisis, la comparación entre otras y cuando se usan estas herramientas intelectuales para aprender la personalidad del estudiante se forja permitiéndole perfeccionar aspectos conductuales como la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la audacia, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad y otras<sup>3</sup>.

Los maestros y maestras ecuatorianas deben emplear los juegos didácticos como parte del método educativo que permita a los niños/as reír, comunicar y disfrutar mientras aprenden y crecen.

---

2 SANTOS, M., *La educación ecuatoriana*, Ecuador, 2007, p 13

3 HUERTA, M.J., *El Comercio*, 2002, p 15



En los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero” de Latacunga se puede observar que el juego se viene utilizando únicamente para cumplir con una actividad lúdica, sin darle un sentido educativo, muchos juegos implementados en el proceso de aprendizaje no son aprovechados para construir el conocimiento, por ello es necesario que se implemente en las estrategias didácticas procesos sostenidos en el desarrollo de habilidades mentales que le permitan al niño aprender a aprender es decir implementar la meta cognición como forma en el aprendizaje.

Es por ello que en esta investigación se determinará la importancia que tiene utilizar la estrategia didáctica del juego en las actividades escolares, para hacer de los niños/as personas reflexivas y creativas

La educación inicial cumple un papel trascendental en la formación de las personas, dada esta importancia se hace imprescindible que en el proceso enseñanza aprendizaje el docente aplique estrategias metodológicas creativas, activas, donde el niño encuentre una motivación permanente para aprender jugando, en contraposición a este paradigma educativo nuevo, los síntomas que se observan en la mayoría de las escuelas son: desconcentración, falta de atención, desmotivación para el aprendizaje, fatiga, cansancio emocional, deserción escolar, etc.

Sin duda alguna estos síntomas son provocados por la aplicación de estrategias metodológicas tradicionales, el desconocimiento y desactualización profesional del docente en técnicas activas de aprendizaje, la concepción equivocada que los niños no deben jugar dentro del salón de clases por que causan desorden y ruido.

El juego es la actividad propia y característica del niño. Propia porque el chico juega todo el tiempo. Todo lo que hace, como juego lo hace. Y característica, porque la necesidad de jugar lo distingue del adulto. El niño vive en estado de juego. El niño se forma en un proceso de juego, de interacción lúdica con otras personas, con los objetos, con los animales, con los hechos.

El juego tiene una razón en sí mismo. Cuando el juego no es interesante para el niño, este lo abandona. Jugar forzado es aburrido y el niño sólo lo hace si le exigen como obligación. Y con eso ya no es juego, sino tarea.

## **1.2.- FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Con qué frecuencia se aplica el juego como estrategia didáctica en la construcción del aprendizaje de los niños/as del primer año de Educación Básica de la escuela fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el período lectivo 2011-2012?

## **1.3.- PREGUNTAS DIRECTRICES**

¿Qué es el juego?

¿Qué son las estrategias didácticas?

¿Cómo el juego se constituye en una metodología didáctica?

¿El juego y el desarrollo del pensamiento en el niño?

¿El niño pequeño y el juego?

¿Qué es la educación?

¿Cuáles son los modelos pedagógicos?

¿Cómo se construye el aprendizaje?

¿Cuáles son los recursos didácticos aplicados en el aula?

## **1.4.- OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo General**

Elaborar un manual de juegos para la capacitación de docentes en servicio, como estrategia didáctica para la construcción del aprendizaje significativo en los niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero” del cantón Latacunga, en el período lectivo 2011-2012.

### **1.4.2.- Objetivos Específicos**

- Analizar los fundamentos teóricos y conceptuales en los que se enmarca el juego como estrategia didáctica.
- Diagnosticar la situación actual de la aplicación del juego en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero”.
- Elaborar un manual de capacitación docente sobre el uso del juego como estrategia didáctica dirigido al Primer Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero”.

## **1.5.- JUSTIFICACIÓN**

En la actualidad el tema del juego va cobrando inusitado interés en el ámbito educativo y más aún cuando lo relacionamos con el desarrollo del pensamiento para construir el aprendizaje de los niños/as, por ello es que habiendo detectado en el primer año de básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga que no se utiliza el esparcimiento para este fin se ha buscado las causas encontrándose que las docentes no se actualizan regularmente en las nuevas propuestas pedagógicas, además que las prácticas en el aula se vuelven rutinarias y a las docentes solo les interesa llenar un programa de estudios que está establecido, por lo que la recreación no es aplicado en el proceso de aprendizaje como fin para el

desarrollo del pensamiento reflexivo y alcanzar un conocimiento con significado.

La presente investigación es interesante para ser realizada porque permitirá aportar con nuevas ideas para mejorar en el proceso de aprendizaje mediante la aplicación del juego en el aula, además siendo un componente fundamental en el currículo del nivel pre - escolar al ser tratado en todos los Bloques como parte integrante de las actividades que realizan las docentes de manera cotidiana, y como un ingrediente básico de la planificación, usando el juego como metodología en el aula.

Encontramos que solucionar el problema planteado es prioritario en la actualidad por cuanto ayudaría a mejorar el aprendizaje de los niños/as de manera constructiva y crítica.

¿Cómo planifico mi clase para que mis alumnos aprendan un conocimiento, un procedimiento de manera lúdica, activa, festiva e interesante?

Sin embargo, la pedagogía aun no le ha asignado el valor metodológico que tiene, todavía parece vigente para algunos el viejo concepto: “la letra con sangre entra”, lo que significa que para que un aprendizaje sea válido, de alguna manera debe estar asociado al sufrimiento, al miedo, a la cohesión y a la quietud.

Por su conformación ofrece a las personas un margen a la libertad personal y a la autoconstrucción; por eso, en un modelo pedagógico tradicional o conductista, la recreación no tiene cabida como medio pedagógico.

La diversión tiene características que de alguna manera están reñidas con un sistema pedagógico tradicional, al que le interesa transmitir, uniformar y domesticar.

El juego es una actividad tradicionalmente atractiva, ¿Por qué no asumirla como medio de aprendizaje? De alguna manera los adultos debemos quitarnos de encima los prejuicios y miedos que heredamos de los mayores, quienes asociaban toda clase de placer con lo negativo, lo anormal o lo inservible.

El juego es en esencia acción, todo campo del saber puede estar conectado al regocijo, puede usarse para conocer a las personas, a los objetos, lo mismo que a las nociones y a los conceptos. Lo concreto como lo abstracto puede ser conocido a través de la diversión didáctica.

Los beneficiarios del presente proyecto de investigación serán directamente los docentes de la institución que contarán con un manual de juegos para aplicar en el aula, el cual puede ser un factor para mejorar los aprendizajes en los niños, de la misma forma se espera que los estudiantes mejoren su rendimiento, alcanzando aprendizajes verdaderamente significativos.

## **1.6.- LIMITACIONES**

No existen limitaciones

.

## CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

### 2.1. ANTECEDENTES O MARCO REFERENCIAL

El tema del juego en el aprendizaje de los niños dentro del contexto educativo se ha constituido en uno de los más discutidos, analizados e investigados dentro de la educación básica, posiblemente es el tema de moda dado su importancia dentro de los procesos investigativos para construir una educación significativa y de calidad.

A continuación se presenta algunos aportes investigativos sobre el tema cuyas ideas más sobresalientes son en resumen:

“El juego ayuda al desarrollo integral del niño. Además sugieren capacitar a los padres de familia en juegos infantiles para ayudar a reforzar las destrezas sicomotoras gruesas y finas y el desarrollo del lenguaje en los niños pequeños. Sugieren que el uso de rondas, rimas y canciones complementan el desarrollo del lenguaje oral”<sup>4</sup>.

“El juego es importante para el desarrollo del individuo, por lo que puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos”<sup>5</sup>.

Se refieren a que el papel del educador es importante, ya que es el que va a

---

4 QUEVEDO, P. COBOS, C, U.T.A. *“Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral, Ecuador, 2007, p 157*

5 REMACHE, K., GUTIÉRREZ R, U.T.C. *“E l juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, 2003, p 87.*

“Los resultados arrojados por las investigaciones realizadas con anterioridad por psicólogos, sociólogos, pedagogos, entre otros, demuestran que el juego es un valioso medio para educar al niño y fomentar su desarrollo integral (físico, moral, intelectual, socio-emocional, lenguaje y psicomotriz) <sup>6</sup>.”

En una educación para y por la recreación, el juego en el nivel de educación inicial contribuye a despertar en el niño la verdadera conciencia individual y colectiva, y este convencimiento debe ser considerado por los docentes para desempeñar un rol decisivo en el proceso enseñanza-aprendizaje que incluya esta actividad como herramienta didáctica pedagógica en los diferentes espacios de aprendizaje que conforman el aula de preescolar.

Lovato menciona que es necesario que los docentes estén en constante preparación con respecto al desarrollo integral y pedagógico de los niños, ya que el juego en sus diferentes expresiones ayuda a que el aprendizaje sea divertido y fácil.

La investigadora afirma que los docentes deben emplear las estrategias de aprendizaje que estén de acuerdo al entorno de los niños ya que para ellos aprender jugando es más divertido y no se vuelve una clase monótona, sino que los niños participan más.

También dice que las escuelas deben tener en sus planificaciones a los juegos tradicionales como un método de enseñanza-aprendizaje, y que los docentes colaboren ya que el juego ayuda al desarrollo de los niños en su totalidad.

---

<sup>6</sup> LOVATO, D., C, U.T.C. *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral*, Ecuador, 2005, p 45

Los juegos no se deben ver limitados por el espacio físico de las escuelas, por ese motivo las escuelas deben tener amplios espacios verdes para facilitar el uso de los recursos didácticos.

En síntesis la investigadora dice que “es imprescindible incorporar progresivamente los juegos tradicionales en primer lugar para el rescate de los valores culturales autóctonos y en segundo plano como vía para fomentar estrategias pedagógicas para el desarrollo integral del niño y niña de edad preescolar.

“La importancia del juego constituye la ocupación principal del niño, y que tiene un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad”<sup>7</sup>.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

“Un bebé necesita jugar desde los primeros meses, encontrando como delicioso juguete sus pies y manos. Los adultos hemos de ayudar a descubrirlos y usarlos. Tan grave es que un niño no duerma como que no juegue, porque el juego contribuye al buen desarrollo psicomotriz, que es la base de un aprendizaje adecuado. El juego es una educación temprana, pero necesaria y positiva, que no le podemos negar”<sup>8</sup>.

---

7 CADENA, M.A., *La importancia del Juego, Colombia*, 2003, p 174

8 SANTAMARÍA, S., GUTIÉRREZ R., *El juego en Educación Preescolar*, Ecuador, 2008, p 12.



Los niños, menos comer y llorar, lo ha de aprender todo; por lo tanto, puesto que el juego es el aprendizaje de la vida, ha de jugar mucho hasta que llegue a la edad de poderse llamar hombre o mujer.

Los bebés 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, balbuceando, haciendo burbujas con la saliva, moviendo manos y pies. Con el tiempo lo irá perfeccionando hasta llegar a hablar o a coger y tirar cosas con las manos.

El tacto, la vista 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.

El sonajero o el oso de peluche son objetos sin sentido si no hay alguien que les dé vida. Jugar para los bebés, depende casi totalmente de la capacidad de dedicación que le puedan dar los mayores. De esta manera, además, estamos desarrollando y fortaleciendo el espíritu de la familia.

De manera general se puede decir que la infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir 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.

“El juego es la estrategia principal que la educadora debe tomar en cuenta para el aprendizaje significativo de los niños, ya que estos desarrollan mejor sus estrategias de aprendizajes para relacionarse con sus demás compañeros y llegar a la socialización conjunta”<sup>9</sup>.

En la época contemporánea, gracias a los avances científicos, se sabe que mucha de las cosas que el niño aprende en edad preescolar lo hace a través de las actividades propias de su edad, y que hacen que el niño aprenda de manera fácil. Se puede afirmar que el juego, es una actividad propia del niño; del mismo modo, cuando alguien se interesa por algo se esmera por llevarlo a cabo; e igualmente, el juego, según Vygotski, es una de las principales actividades del niño, más allá de sus atributos como ejercicio funcional, valor expresivo y carácter elaborativo, el juego propicia el desarrollo cognitivo, emocional y social, a la vez que sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular y organizar la conducta.

“En este trabajo se plantea como objetivo lo adecuado que es la utilización de juegos en la enseñanza de la matemática con la finalidad de mejorar la motivación por la asignatura, lograr aprendizaje significativo y disminuir los niveles de fracaso que se obtienen en ésta”<sup>10</sup>.

Se considera la necesidad de replantear la enseñanza tradicional de la matemática incorporando juegos, como base sustancial al pasar los contenidos.

---

9 ACEVEDO, A., *El juego como estrategia para favorecer la socialización*, Ecuador, 2010, p 78.

10 CÁRGAMO GAETE, V.F., *Juegos en el aprendizaje de la matemática*, Chile, 2008, pp. 121 - 127.

Se plantea a la matemática como un verdadero juego intelectual ya que presenta el mismo tipo de estímulos y de actividad que un juego, y al juego como la base de la formalización del pensamiento matemático.

Se concluye que aprendiendo matemática a través de juegos los estudiantes pueden desarrollar habilidades cognitivas de orden superior, y que por ser una forma diferente de aprender motiva y rompe con los altos niveles de fracaso.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.2.1. El Juego como Estrategia Didáctica**

“El juego no es solo una actividad espontánea, por ejemplo que un niño coja un coche y juegue), sino que es algo a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus posibilidades” <sup>11</sup>.

El juego libre es manejado con el interés del ritmo de cada niño en cuanto a su tiempo normativa y uso de la materia. La libertad del juego rebasa el interés pedagógico del juego (jugar para memorizar, reconocer, nombrar conceptos, formas y figuras) e impulsa el aprendizaje espontáneo y placentero. El juego libre en los espacios de recreación tiende a rescatar el valor del juego y establecer nuevos vínculos entre el niño que juega y los adultos que están vinculados a este servicio, como también facilita nuevas relaciones entre niño que juega libremente. Y los objetos con los que juega, pues son objetos que deben compartir por la necesidad que siente de socializar y comunicarse.

---

11 CAÑETE PULLIDO ,M. M., *El juego*, España, 2004, p 32.

No es más que un tipo de actividad, a veces de naturaleza muy compleja y que es básico para trabajar con los primeros años de enseñanza (sea en el segundo ciclo infantil o primero de primaria).

#### **2.2.1.1. Por qué el ser humano siente la necesidad de jugar**

“El juego es una acción libre, ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, sin que haya en ella ningún interés material ni de provecho, que se desarrolla en determinado tiempo y espacio, en un orden sometido a reglas, ya que da origen a asociaciones que pretenden rodearse de misterios o disfrazarse para destacarse del mundo real”<sup>12</sup>.

El juego es una actividad más compleja que desarrolla al ser humano; nace de la innata necesidad de acción, diversión, simbolización, riesgo y competencia que sentimos todos. No agrada, pues nos permite hacer una demostración pública de nuestras habilidades físicas y mentales. El juego además, otorga espacio a la imaginación, a la fantasía; impulsa la creatividad, y al mismo tiempo se convierte en un medio de inserción en el mundo social de las reglas y los principios de convivencia.

El juego permite al ser humano romper la brecha entre lo racional y lo irracional, es una puerta abierta para la manifestación del inconsciente; por eso, el juego siempre es una función cargada de sentido. Pese a su riqueza no siempre el juego ha sido visto como una manifestación trascendental, en algunas épocas y sociedades fue menospreciada u hasta prohibido.

#### **2.2.2.2.- El juego instrumento de construcción del aprendizaje**

“Para las actividades escolares cotidianas, en primer lugar, el ingrediente básico de la planificación, una gran porción de participación activa de sus estudiantes, unido a un conocimiento interesante, a recursos materiales

---

12 HUISINGA, J., *El homo ludens*, Holanda, 2007, p 57.

adecuados, junto a reglas claras, está usando el juego como metodología en el aula”<sup>13</sup>.

Todo es cuestión de pensar: ¿Cómo planifico una actividad para que mis alumnos aprendan un conocimiento, un procedimiento de manera lúdica, activa, festiva e interesante?

¿Qué recursos puedo usar? Rompecabezas, dados, cuentos, masa, colores, pinturas, recortes, comida, mi propio cuerpo, música, etc.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano.

Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo. El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención - debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación en la vida ciudadana.

“En ese sentido, se desarrollaron la micro clases donde el juego sirvió de enlace a contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales con los valores inherentes a la comunidad local, regional y nacional.

---

13 GARCÍA, V.H., *La educación primaria del juego al trabajo*, Ecuador, 1993, pp. 18 - 27.

En el trabajo realizado en las micro clases quedó como evidencia que el maestro sí puede cambiar la rutina por otras actividades más interesantes y a la vez se sugirieron otros juegos – juegos que aparecen en el texto completo del estudio- para ir estimulando la creatividad de los docentes comprometidos con el proceso de aprendizaje y facilitar en los alumnos este proceso. Desde esa perspectiva, el ámbito interdisciplinario amalgama desde la filosofía, la pedagogía, la psicología, la sociología y la antropología, porque todas ellas han tenido como sujeto de estudio” <sup>14</sup>.

Todo puede convertirse en juego pero entonces, **¿qué no es juego?** No es juego cuando una actividad va más allá del tiempo de atención que un niño pueda sostener, no es juego cuando todo se da hecho, cuando no se deja pensar cuando no se da alas a la imaginación, cuando las reglas son impuestas y poco claras, cuando el niño solo está sentado, cuando la actividad es monótona y rutinaria, cuando debe pasarse horas frente a un papel, cuando el profesor impone lo que hay que aprender, lo que hay que hacer para aprender, recurso que hay que usar. No es juego cuando debo pasar solo entre cuatro paredes, si el lenguaje del maestro es directivo, aburrido, impositivo. No es juego si el profesor usa una evaluación que no permita un proceso, ni la participación de una reflexión sobre si mismo. No es juego cuando hay miedo, susto y cuando el niño no puede expresar, ni interactuar con sus compañeros u otras personas. No es juego cuando el niño no puede oler, ver, sentir, ni pensar el aprendizaje, no es juego cuando los recursos están bien guardados en los estantes y nunca al alcance porque se pueden romper o porque el docente esta tan cómodo que no usa más que el recurso su voz.

---

14 GARCÍA, V.H., *La educación primaria del juego al trabajo*, Ecuador, 1993, pp. 18 - 27.

### 2.2.3. Juego, metodología y didáctica

“El juego ayuda al niño a poner en acción su innato afán exploratorio y su inteligencia potencial. Tanto para el niño como para el maestro es una importante llave emocional. Sin embargo, la pedagogía aun no le ha asignado el valor metodológico que tiene, todavía parece vigente para algunos el viejo concepto: la letra con sangre entra, lo que significa que para que un aprendizaje sea valioso, de alguna manera debe estar asociado al sufrimiento, al miedo, a la cohesión y a la quietud”<sup>15</sup>.

Por su conformación, el juego ofrece a las personas un margen a la libertad personal y a la autoconstrucción; por eso, en un modelo pedagógico tradicional o conductista, el juego no tiene cabida como medio pedagógico.

El juego admite el riesgo el cual se puede dar únicamente si se acepta al error como una forma de aprendizaje. El juego tiene como base a la competencia, por eso rechaza la idea de que alguien sepa más o alguien menos. El juego es divertido; no puede coexistir con la cohesión, la fuerza o la imposición. El juego tiene características que de alguna manera están reñidas con un sistema pedagógico tradicional, al que le interesa transmitir, uniformar y domesticar.

Los niños son inteligentes, por eso lo que más les gusta de ir a la escuela son los amigos y el recreo. Saben que este es un terreno adecuado para sentirse personas, actores, actuar con espontaneidad, sin sentirse cohibidos ni censurados. Si el juego es una actividad tradicionalmente atractiva, ¿por qué no asumirla como medio de aprendizaje?

Algunos adultos podrían quitarse de encima los prejuicios y miedos que heredaron de sus mayores, quienes asociaban toda clase de placer con lo negativo, lo inmoral o lo inservible.

---

15 MONTESSORI, M., El método Montessori, Italia, 1912, p. 88.

Propongo que se juegue más en el aula, lo mismo en la de los pequeños como en la de los mayores. En la actualidad se habla mucho del tema de las competencias y de la formación de personas que sean capaces de ser emprendedores y de sustituir mecanismos de control externo por mecanismo de control interno. Si sostenemos nuestra escuela con metodologías del siglo pasado no podremos formar personas dispuestas y arriesgadas, a aceptar nuevos retos y nuevas reglas sociales, a disfrutar de la vida y de la posibilidad de aprender día a día. En la vinculación de la escuela con el mundo real, más que adquirir instrucciones, es importante formar el carácter.

### ***2.2.3.1. El juego como estrategia para el desarrollo del pensamiento y la inteligencia del niño/a***

“Como el juego es en esencia actividad; todo campo del saber puede estar conectado a ella, puede usarla para conocer a las personas, a los objetos, lo mismo que las nociones y a los conceptos. Lo concreto como lo abstracto puede ser conocido a través del juego. Hay algunas clasificaciones interesantes sobre el juego, se trataría de hacer una, relacionada con un objeto pedagógico: el desarrollo del pensamiento del niño”<sup>16</sup>.

La memoria en la infancia. ¿Que saben los niños? ¿Qué pueden recordar? Cuando vemos a un niño que empieza a efectuar movimientos de succión con su boca al ver aparecer a su madre, deducimos que recuerda que es ella quien lo alimenta. Esto no sucede en el momento del nacimiento: las investigaciones han mostrado que un intervalo de retraso de un solo segundo es suficiente para interferir en la memoria de un niño de un mes.

Conforme tiene lugar su maduración neurológica, su memoria va mejorando también. Gracias que los investigadores han descubierto imaginativos métodos para el estudio de la memoria, sabemos hoy que la

---

16 MONTESSORI, M., El método Montessori, Italia, 1912, p. 89.



memoria a temprana edad es mucho mayor de lo que podíamos imaginar. En la actualidad, sabemos que existe cierto grado de memoria a la semana de edad. ¿Cómo lo sabemos? La principal fuente ha sido la investigación que ha descubierto la existencia de la memoria de reconocimiento visual, habilidad de los niños para recordar algo que han visto previamente. Durante la primera semana los bebés pueden discriminar estímulos considerablemente distintos. Si los modelos difieren en varias dimensiones (como tamaño, números, color o brillo), pueden distinguirlos. No es hasta el tercer o cuarto mes cuando pueden distinguir cosas que difieren solo en una dimensión, como la orientación, el diseño o la forma. A los cuatro meses pueden hacer discriminaciones más sutiles, como distinguir entre dos fotos en blanco y negro dos caras que no les son familiares. Entre los 2 y 5 años la memoria se perfecciona considerablemente. Los investigadores han puesto a prueba a los niños mediante “juegos de memoria”; se les pide que reconozcan (indicar los ítem familiares) o recuperen la memoria (evocar objetos de la memoria cuando no pueden ser vistos) una serie de juguetes o fotos contempladas momentos antes. Al igual que los adultos, reconocer es más fácil que recuperar. Los niños de 4 años reconocen cerca del 92 por 100 del ítem que han visto.

### **2.2.3. La estrategia didáctica**

“Se entiende como estrategia didáctica a la manera como el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, integrada por una serie de actividades que contemplan la interacción de los alumnos con determinados contenidos” <sup>17</sup>.

La estrategia didáctica debe proporcionar a los estudiantes: motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes, y debe tener en cuenta algunos principios:

---

17 IBÁÑEZ, S., *Proyecto de Educación Infantil*, Colombia, 2000, p. 31.

- ✓ Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- ✓ Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes.
- ✓ Procurar amenidad.
- ✓ Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo.
- ✓ Proporcionar la información necesaria cuando sea preciso.
- ✓ Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- ✓ Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- ✓ Prever que los estudiantes puedan controlar su aprendizaje.
- ✓ Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- ✓ Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

### ***2.2.3.1. La naturaleza del acto didáctico es esencialmente comunicativa***

Desde otra perspectiva, estos elementos que intervienen en los procesos de enseñanza y aprendizaje se pueden clasificar en tres grupos:

1. **Agente:** Las personas que intervienen (profesores y estudiantes) y la cultura (considerando el contenido del proceso).

2. **Factores:** Que establecen relaciones con los agentes: clima de la clase, materiales, metodología, sistema de evaluación.
3. **Condiciones:** Aspectos relacionados con las decisiones concretas que individualiza cada situación de enseñanza/aprendizaje <sup>18</sup>.

#### **2.2.4. La educación**

“La educación, es el proceso por el cual, el ser humano, aprende diversas materias inherentes a él. Por medio de la educación, es que sabemos cómo actuar y comportarnos en sociedad. Es un proceso de sociabilización del hombre, para poder insertarse de manera efectiva en ella. Sin la educación, nuestro comportamiento, no sería muy lejano a un animal salvaje” <sup>19</sup>.

##### **2.2.4.1. Evolución de la educación.-**

“La educación nos es impartida, desde la infancia. Ya en la lactancia, el niño comienza a crear vínculos sociales, con quienes lo rodean. El ser humano, está constantemente, en un proceso de educación. El hombre es una verdadera esponja, el cual va reteniendo información, con todo aquello con que interactúa.

En la antigüedad, si tomamos Roma, por ser uno de los íconos de desarrollo intelectual y de poderío militar, la educación primaria, se les dejaba a las nodrizas, las cuales se encargaban de todos los detalles, del desarrollo del infante. Desde su alimentación, hasta el hecho de que aprendieran a hablar. Los padres, prácticamente, no tenían ninguna injerencia en la educación del niño. Aquellos que pertenecían a la aristocracia, recibían los primeros años, la instrucción de un profesor particular. Los cuales proveían al niño, de sus primeros conocimientos, necesarios para su posterior paso al colegio, cuando llegara a la pubertad.

---

18 IBÁÑEZ, S., *Proyecto de Educación Infantil*, Colombia, 2000, p. 33.

19 CARVAJAL, L., *Infancia y Educación*. Ecuador, 2011, p.7.

El ser una persona ilustrada en Roma, era algo que se valoraba bastante. Pero en cuanto a los aristócratas, era una obligación. Ya que en Roma, pesaba mucho la vara que dejaron los griegos, en la época de oro, del clasicismo. Los romanos, no podían ser menos, de lo que fueron los griegos”<sup>20</sup>.

Recién llegados al colegio, los varones y mujeres, eran raudamente suministrados, de diversos contenidos informativos. Desde el griego hasta el deporte. Un aspecto importante, era la enseñanza de las mitologías romanas. Lo que hoy en día sería, la historia religiosa de cada pueblo. Los romanos creían en varios dioses, por lo que eran politeístas. Era relevante conocer a cada dios, tanto lo que se esperaba de él, como lo que aquella deidad, esperaba de cada romano. Hoy en día, los hombres y mujeres, consiguen su independencia, luego de sus estudios superiores, al momento de encontrar un trabajo (situación que es la ideal, para cada ser humano), pero los romanos no. Ellos dependían hasta adultos de la autoridad del padre. Sólo podían formar su propio destino, luego de la muerte de este

#### **2.2.4.2. Importancia.-**

“La educación es primordial, no sólo como uno de los instrumentos de la cultura que permite al hombre desarrollarse en el proceso de la socialización, sino también se lo consideraba como un proceso vital, complejo, dinámico y unitario que debe descubrir, desarrollar y cultivar las cualidades del estudiante, formar integralmente su personalidad para que se baste a si mismo y sirva a su familia, el Estado, y la sociedad”<sup>21</sup>.

Al principio la educación era el medio para el cultivo del espíritu, de las buenas costumbres y la búsqueda de la "verdad"; con el tiempo las tradiciones religiosas fueron la base de la enseñanza. En la actualidad el aprendizaje significativo y la formación de un individuo reflexivo y crítico son algunos de los aspectos más relevantes que plantea el sistema educativo.

---

20 CARVAJAL, L., *Infancia y Educación*. Ecuador, 2011, p.9.  
21 CARVAJAL, L., *Infancia y Educación*. Ecuador, 2011, p.11

Un elemento que es de principal importancia en la enseñanza es el educador, el cual requiere una comprensión clara de lo que hace, ya que su misión es la de orientar al educando mediante una forma de transmitir el saber que permita al estudiante poner en práctica todo lo que aprende.

El desarrollo de la educación es importante porque promueve el bienestar y reduce las desigualdades sociales, permitiendo a las personas una oportunidad para alcanzar una vida libre y digna.

### **2.2.5. Modelos Pedagógicos**

“Los modelos son construcciones mentales, pues casi la actividad esencial del pensamiento humano a través de su historia ha sido la modelación; y en este sentido construir desde estas visiones estructuradas procedimientos para la enseñanza”<sup>21</sup>.

#### **2.2.5.1. Modelo Pedagógico Tradicional**

“El método en el que hace énfasis es la “formación del carácter” de los estudiantes y moldear por medio de la voluntad, la virtud y el rigor de la disciplina, el ideal del humanismo y la ética, que viene de la tradición metafísica – religiosa del medioevo”<sup>22</sup>.

El método básico del aprendizaje es el academicista, verbalista, que dicta sus clases bajo un régimen de disciplina a unos estudiantes receptores. Un ejemplo de este método es la forma como los niños aprenden la lengua materna; oyendo, viendo, observando y repitiendo muchas veces; De esta manera el niño adquiere la herencia cultural de la sociedad.

#### **2.2.5.2. Modelo Conductista**

El modelo se desarrolló paralelo con la racionalización y planeación económica de los cursos en la fase superior del capitalismo, bajo la mirada del moldeamiento meticuloso de la conducta “productiva” de los individuos. Su método consiste en la fijación y control de los objetivos

---

<sup>21</sup> FLOREZ OCHOA, R., *Modelos pedagógicos*, México, 2001, p. 14  
<sup>22</sup> MSCRAW, H., *Pedagogía tradicional*. U.S.A. 2008, p. 168

“instruccionales“. Se trata de una “transmisión parcelada de sus saberes técnicos mediante un adiestramiento experimental “por medio de la “tecnología educativa“. Su exponente es SKINNER

#### **2.2.5.3. Romanticismo Pedagógico**

“Este modelo plantea que lo más importante para el desarrollo del niño, es el interior, y este se convierte en su eje central. El desarrollo natural del niño se convierte en la meta y a la vez en el método de la educación”<sup>23</sup>.

Se presume que el maestro debería librarse, él mismo, de los fetiches del alfabeto, de las tablas de multiplicar de la disciplina y ser sólo un auxiliar o metafóricamente un amigo de la expresión libre, original y espontánea de los niños.

#### **2.2.5.4. Modelo constructivista (Cognitivismo)**

“El constructivismo considera al alumno poseedor de conocimientos sobre los cuales habrá de construir nuevos saberes. No pone la base genética y hereditaria en una posición superior o por encima de los saberes. Es decir, a partir de los conocimientos previos de los educandos, el docente guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea psicopedagógica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles”<sup>24</sup>.

---

23 DELGADO, L.,. *Modelo Pedagógicos*, Ecuador, 2010, p. 56

24 DELGADO, L.,. *Modelo Pedagógicos*, Ecuador, 2010, p. 58

Hay una meta educativa, que se interesa por que cada individuo acceda, progresivamente, a la etapa superior de desarrollo intelectual, de acuerdo con las necesidades y condiciones de cada uno.

Por otro lado el docente debe crear un ambiente estimulante de experiencias que le permitan al niño su acceso a las estructuras cognoscitivas de la etapa inmediatamente superior.

#### **2.2.6.5. Modelo Pedagógico de Montessori**

“Como una alternativa a los modelos tradicionales de escuela, caracterizados por una educación frontal y jerárquica en 1907 la médica y psicóloga italiana María Montessori funda la primera “Casa del Bambini”, en la que comienza a desarrollar un método educativo, que mira al niño desde un todo integral, modificando el rol del docente en el aprendizaje, transformándolo en un guía del proceso del niño y no un transmisor de conocimientos .

Algunos principios de la educación Montessori extraídos del libro “Montessori son” <sup>25</sup>:

- **Movimiento y cognición:** Los niños pequeños expresan sus pensamientos con movimientos de las manos, lo que la llevó a relacionar el movimiento y las sensaciones con el proceso del pensamiento y el desarrollo del conocimiento.
- **Libre elección:** Se entiende el desarrollo del niño como un proceso a través del cual el niño es crecientemente capaz de ser independiente en su entorno. La educación Montessori marca límites definidos dentro de los cuales los niños pueden ejercer la libre elección y tomar sus propias decisiones, por ejemplo los niños eligen con que material quieren trabajar.

---

<sup>25</sup> LILLARD, T., *La ciencia detrás del genio*, España, 2005, p. 65

- Interés: Un niño aprende mejor en contextos de interés, ya sea de preferencias personales o en contextos de interés creado por la guía o el entorno (interés situacional). Basándose en sus observaciones María Montessori creó materiales que responden al interés de los niños.
- La recompensa es interna: Según María Montessori, las recompensas externas son disruptivas a la concentración del niño. Los períodos de concentración intensa y sostenida son centrales en la educación Montessori. La repetición de una actividad una y otra vez en los niños de preescolar les permite un alto grado de concentración que es fundamental en su desarrollo.
- Interacción social en el aula: el aula Montessori es un aula integrada que agrupa a niños de distintas edades, agrupados en rangos que van desde los dos a tres años dependiendo de las capacidades y necesidades de los distintos centros educativos. Esta integración en rangos de edades ayudan a desarrollar la socialización y el liderazgo.
- Aprendizaje en contexto: en el aula Montessori los niños, en lugar de aprender de lo que dicen la maestra y los libros de texto, aprenden haciendo cosas, manipulando objetos e interactuando con el medio (aprendizaje cultural), es un aprendizaje activo y que toma como punto de partida el contexto (cultural, social, etc) en el que crece y se desarrolla el niño.
- El rol del maestro Montessori: el maestro Montessori es un guía, un observador, un facilitador. María Montessori dijo que “el mayor signo de éxito de un maestro... es ser capaz de decir: “los niños están trabajando como si yo no existiera”.



- Orden en el ambiente y en la mente: el aula Montessori es un ambiente muy organizado, física (en términos de distribución dentro del ambiente) y conceptualmente (la organización de los materiales). El aula se halla dividida en áreas temáticas dentro de las cuales se exhiben los materiales de trabajo siguiendo un orden de complejidad. En el aula existe un solo ejemplar de cada material.

“Este método es una forma distinta de ver la educación, en la cual el niño o niña pueda desarrollar todas sus potencialidades, a través de la interacción con un ambiente preparado, rico en materiales, infraestructura, afecto y respeto, en el cual el estudiantado tiene la posibilidad de seguir un proceso individual, guiado por profesionales especializados”<sup>26</sup>.

Es decir la escuela Montessori ve al estudiante como un todo integrado, desde sus valores, comportamientos y de igual forma potenciando su capacidad para generar aprendizaje, por ello no se define el logro en una asignatura en los resultados académicos del niño, sino en todo su contexto.

### **2.2.6. Construcción del Aprendizaje**

Para que el aprendizaje sea verdaderamente significativo se lo debe construir de manera activa, es decir que se aprende manipulando, usando técnicas activas que despiertan el interés y la motivación permanente.

#### **2.2.6.1. Concepto de aprendizaje**

"Es el proceso mediante el cual se origina o se modifica una actividad respondiendo a una situación siempre que los cambios no puedan ser atribuidos al crecimiento o al estado temporal del organismo (como la fatiga o bajo el efecto de las drogas)"<sup>27</sup>.

---

26 BERMÚDEZ y MENDOZA. , *El método Montessori*, Colombia, 2008, p. 93.  
27 HILGARD,E.,. *Teorías del aprendizaje*, U.S.A., 2010, p. 88

Es decir que el aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas).

“Debemos indicar que el término conducta se utiliza en el sentido amplio del término, evitando cualquier identificación reduccionista de la misma. Por lo tanto, al referir el aprendizaje como proceso de cambio conductual, asumimos el hecho de que el aprendizaje implica adquisición y modificación de conocimientos, estrategias, habilidades, creencias y actitudes”<sup>28</sup>.

El aprendizaje es un sub-producto del pensamiento... Aprendemos pensando, y la calidad del resultado de aprendizaje está determinada por la calidad de nuestros pensamientos.

El aprendizaje no es una capacidad exclusivamente humana. La especie humana comparte esta facultad con otros seres vivos que han sufrido un desarrollo evolutivo similar; en contraposición a la condición mayoritaria en el conjunto de las especies, que se basa en la imprimación de la conducta frente al ambiente mediante patrones genéticos

### **3.2.6.2. ¿Cómo aprenden las personas?**

“Los aprendizajes son el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan información (hechos, conceptos, procedimientos, valores) se construye nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimiento), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron”<sup>29</sup>.

---

28 SHUNK, J., *Aprendizaje Humano*, U.S.A., 1991, p. 171.

29 DECROLY, O., *Hacia una escuela renovada*, Bélgica., 1915, p. 234

Superando el simple saber algo más, suponen un cambio del potencial de conducta como consecuencia del resultado de una práctica o experiencia (conocer es poder). Aprender no solamente consiste en adquirir nuevos conocimientos, también puede consistir en consolidar, restaurar, eliminar, conocimiento que ya tenemos. En cualquier caso, siempre conllevan un cambio en la estructura física del cerebro y con ello de su organización funcional, una modificación de los esquemas de conocimiento y /o de las estructuras cognitivas de los aprendices, y se consigue a partir del acceso a determinada información, la comunicación interpersonal (con los padres, profesores, compañeros...) y la realización de determinadas operaciones cognitivas.

Los procesos de aprendizaje son las actividades que realizan los estudiantes para conseguir el logro de los objetivos educativos que pretenden. Constituyen una actividad individual, aunque se desarrolla en un contexto social y cultural, que se produce a través de un proceso de interiorización en el que cada estudiante concilia los nuevos conocimientos en sus estructuras cognitivas previas; debe implicar activamente reconciliando lo que sabe y cree con la nueva información. La construcción del conocimiento tiene pues dos vertientes: una vertiente personal y otra social.

**3.2.6.3. En el proceso de enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta:**

- Lo que un alumno es capaz de hacer y aprender en un momento determinado, dependiendo del estadio de desarrollo operativo en que se encuentre (según las teorías de J. PIAGET).
- La concreción curricular que se haga ha de tener en cuenta estas posibilidades, no tan solo en referencia a la selección de los objetivos y de los contenidos, sino también en la manera de planificar las actividades de aprendizaje, de forma que se ajusten a

las peculiaridades de funcionamiento de la organización mental del alumno.

- Además de su estado de desarrollo habrá que tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje el conjunto de conocimientos previos que ha construido el alumno en sus experiencias educativas anteriores escolares o no de aprendizaje espontáneos. El alumno que inicia un nuevo aprendizaje escolar lo hace a partir de los conceptos, concepciones, representaciones y conocimientos que ha construido en su experiencia previa y los utilizará como instrumentos de lectura e interpretación que condiciona el resultado del aprendizaje. Este principio ha de tenerse especialmente en cuenta en el establecimiento de secuencias de aprendizaje y también tiene implicaciones para la metodología de enseñanza y para la evaluación.
- Se ha de establecer una diferencia entre lo que el alumno es capaz de hacer y aprender sólo y lo que es capaz de hacer y aprender con la ayuda de otras personas, observándolas, imitándolas, siguiendo sus instrucciones o colaborando con ellas. La distancia entre estos dos puntos que VIGOSTKY llama Zona de Desarrollo próximo porque se sitúa entre el nivel de desarrollo afectivo y el nivel de desarrollo potencial, delimita el margen de incidencia de la acción educativa. En efecto, lo que un alumno en principio únicamente es capaz de hacer o aprender con la ayuda de otros, podrá hacerlo o aprenderlo posteriormente él mismo. La enseñanza eficaz es pues, la que parte del nivel de desarrollo efectivo del alumno, pero no para acomodarse, sino para hacerle progresar a través de la zona de desarrollo próximo, para ampliar y para generar, eventualmente nuevas zonas de desarrollo próximo.
- La clave no se encuentra en si el aprendizaje escolar ha de conceder prioridad a los contenidos o a los procesos,

contrariamente a lo que sugiere la polémica usual, sino en asegurarse que se significativo. La distancia entre aprendizaje significativo y aprendizaje repetitivo, afecta al vínculo entre el nuevo material de aprendizaje y los conocimientos previos del alumno, si el nuevo material del aprendizaje se relaciona de manera sustantiva y no aleatoria con lo que el alumno ya sabe, es decir es asimilado a su estructura cognitiva, nos encontramos en presencia de un aprendizaje significativo, si por el contrario, el alumno se limita a memorizar sin establecer relaciones con sus conocimientos previos, nos encontramos en presencia de un aprendizaje repetitivo, memorístico o mecánico.

#### **3.2.6.4. ¿Qué dice Piaget con respecto al desarrollo de los niños de 5 a 6 años, con respecto al juego y al aprendizaje?**

“Este es un juego simbólico es dominante entre los dos-tres y los seis-siete años, se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación”<sup>30</sup>.

Piaget, sostiene que antes del segundo año, no se observa una conducta en el niño, que implique la evocación de un objeto ausente; los mecanismos senso - motores ignoran la representación.

A partir del segundo año de vida el niño comienza a mostrar claramente la adquisición de la función simbólica, la cual le permite representarse lo real a través de "significantes" distintos de las cosas "significadas".

Piaget afirma en su obra "Psicología de la infancia", que es conveniente distinguir los símbolos y los signos, por un lado, y los indicios y las señales, por otro.

---

30 PIAGET, J. , *Psicología de la infancia*, Suiza, 1955, p. 29.

En el caso del juego simbólico, o juego de ficción, la representación es neta y el significante diferenciado es, un gesto imitador, pero acompañado de objetos que se han hecho simbólicos.

Los sistemas simbólicos, se desarrollan muy rápidamente entre el segundo año de vida y el comienzo de la edad escolar. El autor afirma que es en el lenguaje donde es más evidente la velocidad, complejidad y facilidad de esta evolución.

Jean Piaget estableció, desde la perspectiva evolutiva, tres tipos diferentes de juegos relacionados con las distintas etapas del crecimiento, cada uno de los cuales contribuye al desarrollo biológico, psicológico y social del niño. Los tres tipos de juegos que describe Piaget sitúan su respectivo predominio en la actividad infantil desde un punto de vista evolutivo. Estos tres tipos de juegos que describe Piaget son en concreto:

#### **3.2.6.4.1. Tipos de juegos según Piaget:**

- **Juegos de movimientos y ejercicios:** Hasta los dos años, el niño practica un juego espontáneo de carácter sensorio-motriz que le permite ir paulatinamente controlando sus movimientos y, a la vez, explorar su cuerpo y el medio que le rodea.
- **Juegos simbólicos:** A partir de los tres años, coincidiendo con el desarrollo de la expresión oral, niños y niñas juegan a “hacer como si fueran” la mamá, el papá, la médico o el indio. Son juegos en los que tiene un gran peso la fantasía y con los que el niño transforma, imita y recrea la realidad que le rodea.
- **Juegos de reglas:** A partir de los seis o siete años, este tipo de juegos supone la integración social del niño, que sigue y acepta unas normas en compañía de otros, lo que, en definitiva, conducirá al respeto de las normas de la sociedad adulta.

#### **3.2.6.4.2. Aspectos a tener en cuenta para que el juego pueda considerarse educativo**

Para intervenir de una manera eficaz en el desarrollo del niño a través del juego, hay que tener en cuenta dos enfoques: En primer lugar estaría el enfoque piagetiano, consistente básicamente en observar para comprender. El observador se sitúa fuera del juego del niño y hace sus anotaciones, sin intervenir para nada en la conducta del niño.

En segundo lugar, estaría la teoría o enfoque sociocultural del desarrollo, que se podría enunciar diciendo que es preciso observar para transformar. Es el adulto el que interviene en el juego del niño encauzándolo, haciéndolo progresar, poniendo al niño ante situaciones paradójicas, opuestas, cambiantes, etc.

Ambos enfoques tomados conjuntamente nos permitirían comprender las conductas del niño en el juego basándonos en la observación y de esta forma intervenir transformando o aportando nuevas pautas al repertorio conductual del niño.

En cuanto a los factores a tener en cuenta a la hora de practicar el juego desde un punto de vista educativo, podrían destacarse las razones que Kamii y De Vries consideran como necesarias para que un juego colectivo sea educativamente útil y que pueden servir a su vez como elementos útiles para la observación. Son las siguientes:

- Proponer algo interesante y estimulante para que los niños piensen y decidan por sí mismos cómo llevarlo a cabo.
- Posibilitar que los propios niños evalúen por sí mismos su éxito.
- Permitir que todos los jugadores participen activamente durante todo el juego, es decir, que se impliquen mentalmente adquiriendo a su vez un compromiso.

Obviamente existen otras razones para que un juego pueda ser valorado como útil desde el punto de vista educativo, como por ejemplo que sea intrínsecamente motivador para quienes lo practiquen, que se genere de forma espontánea, que sea experimentado como divertido, que su práctica sea activa y, por supuesto, que se realice por voluntad propia.

Para finalizar, hay que resumir diciendo que el juego es la actividad que permite a las niñas y niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, la naturaleza, e incluso sus propias posibilidades y limitaciones. Es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurando, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior. Estos conocimientos que adquieren a través del juego les dirigen a reestructurar los que ya poseen e integrar en ellos los nuevos que van adquiriendo. Jugando, el niño desarrolla su imaginación, el razonamiento, la observación, la asociación y comparación, su capacidad de comprensión y expresión, contribuyendo así a su formación integral.

Podemos decir, además, que el juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (en cuanto interviene en el desarrollo sensorial, motor, muscular, psicomotriz, etc.), como en el sentido mental (el niño pone a trabajar durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual, su creatividad, afectividad, etc.). El juego tiene, además, un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, contribuye en la adquisición de un conocimiento más realista del mundo.



### **3.2.6.5. ¿Qué dice Vygotsky con respecto al desarrollo de los niños de 5 a 6 años, con respecto al juego y al aprendizaje?**

"El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño". Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad" <sup>31</sup>.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama "zona de desarrollo próximo"

La "zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces".

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

- En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.
- En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la

---

31 VIGOTSKY, L., *El juego del niño*, Biolorusia, 1923, p. 201.

adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático".

Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas:

- El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada "zona de desarrollo próximo"
- Sirve para explorar, interpretar y ensayar diferentes tipos de roles sociales observados.
- Contribuye a expresar y a regular las emociones.

Hay dos fases evolutivas infantiles para el juego:

La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.

La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de "juego dramático" el mundo adulto.

La teoría de Vygotsky tiene implicancias importantes para la educación y la evaluación cognoscitiva. Las pruebas basadas en ZDP, las cuales enfatizan el potencial de un niño, proporcionan una alternativa valiosa a las pruebas estándar de inteligencia que evalúan lo que el niño ya aprendió; y muchos niños pueden beneficiarse del tipo de orientación experta prescrita por Vygotsky.

Una contribución importante de la perspectiva contextual ha sido su énfasis en el componente social del desarrollo. Ésta además sostiene que el desarrollo de los niños en una cultura o un grupo dentro de una cultura puede ser una norma no apropiada para los niños de otras sociedades o grupos culturales.

#### ***2.2.6.6. Factores que intervienen en el estudio y en el rendimiento escolar***

- **Internos:** inteligencia, habilidades, aptitudes, factores afectivos y motivacionales, circunstancias energéticas.
- **Externos:** ambientales y sociales
- **Lugar de estudio:** un lugar tranquilo y acogedor que ayude a concentrarse y a permanecer trabajando el tiempo necesario.
- **Mobiliario:** mesa amplia con cajones para guardar lápices, papel. La silla debe ser cómoda, con el respaldo recto. Conviene tener unos estantes para colocar libros.
- **Postura corporal:** conviene mantener una posición erguida con la cabeza un poco inclinada. La distancia al papel o la pantalla ser como mínimo 30 cm.

- **Distracciones:** deben evitarse televisión, radio cual disminuye la concentración.
- **Música:** algunas personas les agrada estudiar con una música suave de fondo, pero en general cuando se realizan trabajos que requieren una gran concentración conviene estar en silencio.
- **Iluminación:** la mesa se colocara lo más cerca posible de la ventana, de manera que la iluminación llegue por la izquierda (si escribe con la derecha). Es preferible la luz natural a la artificial, que consistirá en una iluminación general de la sala y una lámpara.
- **Ventilación y temperatura:** la temperatura ideal es unos 20 grados, pero hay que ventilar con frecuencia la habitación ya que un aire pobre en oxígeno produce dolor de cabeza y somnolencia.
- **Alimentación y descanso:** la comida excesiva y el alcohol produce somnolencia y reducen la concentración. Conviene dormir unas 7 u 8 horas. La práctica de algún deporte o de ejercicios de relajación, tendrá efectos positivos.
- **Horario para el estudio:** conviene estudiar siempre en el mismo horario. Las horas de la mañana suelen ser mejores.
- **Preparación del trabajo:** conviene preparar previamente lo que se vaya a necesitar (libros, bolígrafos, diccionario) sobre la mesa ya que las interrupciones disminuyen la concentración.

## **2.2.7. Recursos Didácticos**

### **2.2.7.1. ¿Qué es un recurso didáctico?**

“Un recurso didáctico es cualquier material que se ha elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a su vez la del alumno. No olvidemos que los recursos didácticos deben utilizarse en un contexto educativo” <sup>32</sup> .

### **2.2.7.2. ¿Qué funciones desarrollan los recursos didácticos?**

“A continuación lo resumiremos en seis funciones:

- Los recursos didácticos proporcionan información al alumno.
- Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir. De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno.
- Nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.
- Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.
- Los recursos didácticos nos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el alumno reflexione”

Nos proporcionan un entorno para la expresión del alumno. Como por ejemplo, rellenar una ficha mediante una conversación en la que alumno y docente interactúan” <sup>33</sup> .

## **2.3. IDEA A DEFENDER**

El juego como estrategia didáctica desarrolla el aprendizaje en los niños/as del primer año de educación básica de la escuela fiscal “Luis Fernando Vivero” de Latacunga en el año 2011-2012.

---

32 CARVAJAL, L., *Infancia y Educación*. Ecuador, 2011, p.18.

33 CARVAJAL, L., *Infancia y Educación*. Ecuador, 2011, p.21

## **2.4. VARIABLES**

### **2.4.1. Variable Independiente**

El juego como estrategia didáctica

### **2.4.2. Variable dependiente**

Desarrollo del aprendizaje.

## 2.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	TECNICA
<p><b>INDEPENDIENTE</b></p> <p><b>El juego como estrategia didáctica.-</b> El juego no es solo una actividad espontánea (por ejemplo que un niño coja un coche y juegue), sino que es algo a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus posibilidades.</p>	<p>Necesidad de jugar:</p> <p>El juego en la construcción del aprendizaje</p> <p>El juego como metodología didáctica</p> <p>El juego y el desarrollo del pensamiento del niño</p> <p>La estrategia didáctica</p> <p>La naturaleza del acto didáctico</p>	<p>Interés</p> <p>Orden</p> <p>Reglas</p> <p>Planificación</p> <p>Actividades</p> <p>Recursos</p> <p>Diversión</p> <p>Valor metodológico</p> <p>Autoconstrucción</p> <p>Memoria en la infancia</p> <p>Maduración neurológica</p> <p>Juegos de memoria</p> <p>Profesor</p> <p>Actividades</p> <p>Estudiantes</p> <p>Agente</p> <p>Factores</p> <p>Condiciones</p>	<p>¿Cuánto conoce usted sobre el juego?</p> <p>¿Qué es para usted el juego?</p> <p>¿Al momento de aplicar los juegos que se necesita tomar en cuenta?</p> <p>¿Según su opinión los juegos desarrollan?</p> <p>¿Según su opinión en que área de estudio se puede utilizar más el juego?</p> <p>¿Actualmente los niños qué juegos practican en casa?</p>	<p><b>La encuesta Instrumento el cuestionario</b></p>
<p><b>DEPENDIENTE</b></p> <p><b>El aprendizaje.-</b> Se puede definir al</p>	<p>Educación</p>	<p>Evolución</p> <p>Importancia</p>	<p>¿Con qué frecuencia usted</p>	

<p>aprendizaje como un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia</p>	<p>Modelos pedagógicos</p> <p>Construcción del aprendizaje</p> <p>Factores del rendimiento escolar</p>	<p>Tradicional</p> <p>Conductista</p> <p>Romanticismo pedagógico</p> <p>Constructivismo Montessoriano</p> <p>Concepto de aprendizaje</p> <p>Como aprenden las personas</p> <p>Proceso enseñanza - aprendizaje</p> <p>Piaget</p> <p>Vygotsky</p> <p>Internos</p> <p>Externo</p>	<p>utiliza los juegos en el proceso de aprendizaje?</p> <p>¿Qué resultados ha obtenido en los niños al utilizar los juegos en el proceso enseñanza - aprendizaje.</p> <p>¿Considera que el juego es una estrategia didáctica que facilite el aprendizaje?</p> <p>¿Qué tipos de juegos usted recomienda utilizar en Primero de Básica?</p> <p>¿Cuenta usted con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el proceso del aprendizaje de los niños de 1° de E.G.B.</p>	<p><b>La encuesta Instrumento el cuestionario</b></p>
---	--	--	---	---



## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La presente investigación, de acuerdo con los objetivos planteados es de tipo:

1. Descriptiva porque logró caracterizar una situación actual, que en este caso es la utilización del juego como estrategia didáctica.
2. Bibliográfica ya que los datos teóricos que se utilizaron en la investigación se obtuvieron de fuentes secundarias que contenían información sobre el tema a investigar.
3. De campo porque se acudió a fuentes primarias, como las educadoras y padres de familia del Primer Año de educación Básica de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero” de Latacunga.

#### 3.2. MÉTODOS DE LA INVESTIGACIÓN

**3.2.1. Analítico.-** Este método se aplicó cuando revisamos todas las partes del tema a investigar para estudiarlas parte por parte y en el momento de presentar los resultados de las encuestas y los eventos observados.

**3.2.2. Inductivo.-** Mediante el método inductivo partimos desde los datos particulares de los docentes y estudiantes investigados y luego se llegó a conclusiones generales.

**3.2.3. Deductivo.-** En esta investigación la aplicación de este método permitió a la postulante hacer el análisis de la situación general sobre la aplicación del juego con los niños de Primer Año de E.G.B. e ir

particularizando este fenómeno educativo en cada área de estudio y docentes.

**3.2.4. Documental.-** Se aplicó este método en la recopilación de información teórica y documental a través de archivos, libros, revistas, para obtener datos de la institución objeto de estudio, revisión del marco teórico y sustentar teóricamente el tema de estudio.

**3.2.5. Histórico.-** Este método nos permitió a conocer la historia institucional, la evolución de la educación a través del tiempo, sus teorías y el surgimiento del juego aplicado al proceso enseñanza aprendizaje y las teorías que lo sustentan.

### **3.3.- POBLACIÓN Y MUESTRA**

La investigación se realizará en la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero” con los docentes de la institución, los niños y padres de familia de Primer año de Básica.

Dada las características de la institución al ser reducida su población se trabajará con su totalidad.

<b>GRUPO DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>POBLACIÓN</b>	<b>MUESTRA</b>
Docentes	10	10
Autoridad	1	1
Niños del Primer Año E.B.	36	36
Padres de Familia del Primer Año de E.B.	36	36
<b>TOTAL</b>	<b>83</b>	<b>83</b>

Fuente: Escuela Luis Fernando Vivero  
Autoría: Laura Maldonado

### **3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

En el proceso investigativo se aplicaron las siguientes técnicas de recopilación de información:

**3.4.1. La Encuesta.-** Está técnica fue seleccionada porque a través de ella nos permitió obtener información de los docentes y padres de familia, cuyos resultados fueron procesados, tabulados y analizados. Para la aplicación de la encuesta se utilizó como instrumento de recopilación de información un cuestionario estructurado.

**3.4.2. La observación.-** Esta técnica se aplicó a los niños de Primer Año de E. B. de la Escuela Fiscal “Luis Fernando Vivero” a través de una ficha de observación, la razón obedece a que por su edad no están preparados para responder una encuesta y es la técnica que más se ajustó a los objetivos de la investigación.

Luego de la recolección de la información, los datos obtenidos fueron presentados de manera estadística, para su respectivo análisis e interpretación.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADO

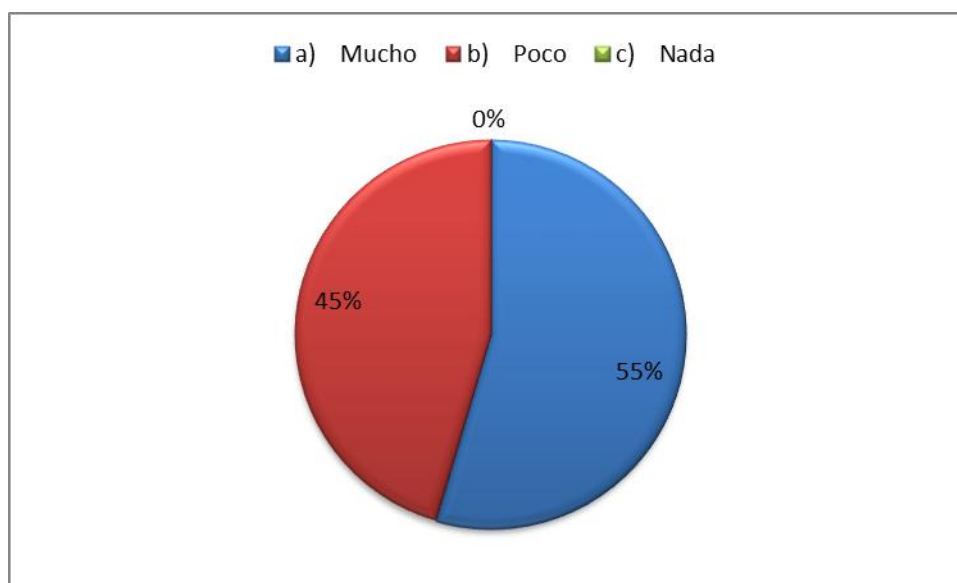
##### 4.1.1. Encuestas aplicadas a los Docentes

Pregunta 1: ¿Cuánto conoce usted sobre el juego?

TABLA N° 1

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Mucho	6	54,55
b) Poco	5	45,45
c) Nada	0	0
TOTAL	11	100

GRÁFICO N° 1



Fuente: Encuesta a los docentes  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 55% responden que conocen mucho del juego, el 45% responden que conocen poco.

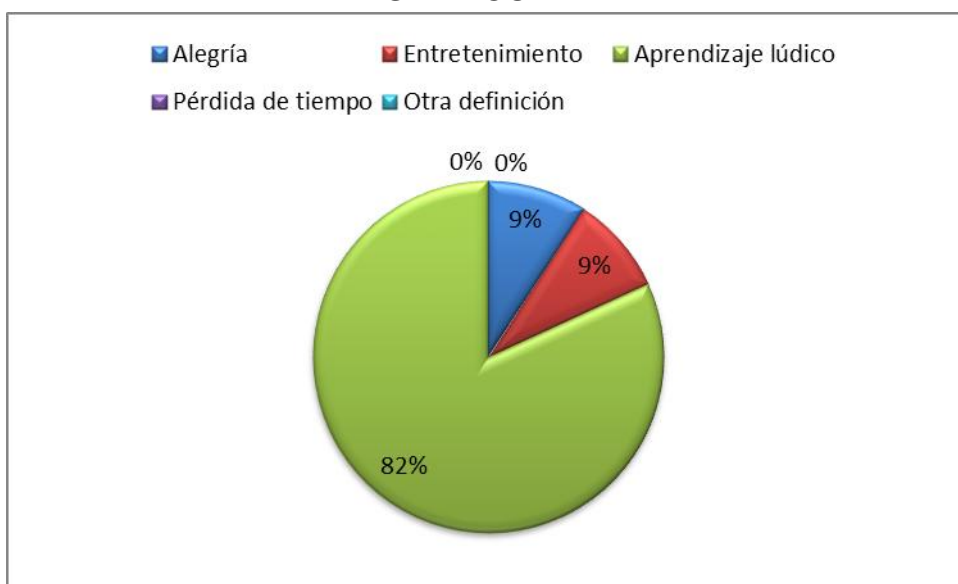
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de docentes tienen conocimiento sobre el juego, pero no aplican como estrategia didáctica en el PEA por un desconocimiento o facilismo didáctico.

## PREGUNTA 2: ¿Qué es para usted el juego?

**TABLA Nº 2**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
Alegría	1	9%
Entretenimiento	1	9%
Aprendizaje lúdico	9	82%
Pérdida de tiempo	0	0%
Otra definición	0	0%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO #2**



Fuente: Encuesta a los docentes  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 9% responden que el juego es alegría, el 9,% responde que el juego es entretenimiento y el 82% responden que el juego es aprendizaje lúdico.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que para la mayoría de docentes opinan que el juego es un aprendizaje lúdico, porque el niño juega y aprende simultáneamente y ese aprendizaje queda en la memoria de largo plazo.

**PREGUNTA 3: ¿Con que frecuencia usted utiliza los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños/as?**

**TABLA Nº 3**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Todo el tiempo	10	91%
b) Una vez por semana	1	9%
c) Una vez al mes	0	0
a) De vez en cuando	0	0
b) Casi nunca	0	0
a) Nunca	0	0
Total	11	100%

**GRÁFICO Nº 3**



Fuente: Encuesta a los docentes  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 91% responden que todo el tiempo utilizan el juego en el proceso de aprendizaje y el 9% responde utiliza el juego una vez a la semana.

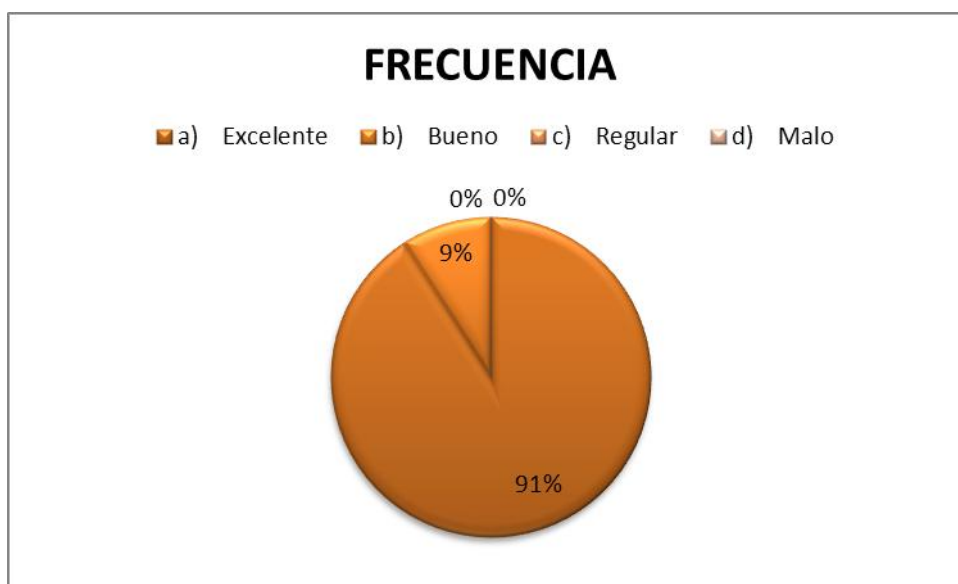
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que casi en su totalidad los docentes utilizan el juego en el proceso de aprendizaje, pero lo hacen de manera espontánea, sin fijar propósito y actividades concretas.

**PREGUNTA 4: ¿Qué resultado ha obtenido en los niños/as al utilizar los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

**TABLA N° 4**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Excelente	10	91%
b) Bueno	1	9%
c) Regular	0	0
d) Malo	0	0
Total	11	100%

**GRÁFICO N° 4**



Fuente: Encuesta a docentes  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 91% responden que el resultado obtenido con los niños es excelente, el 9% responde que los resultados han sido buenos.

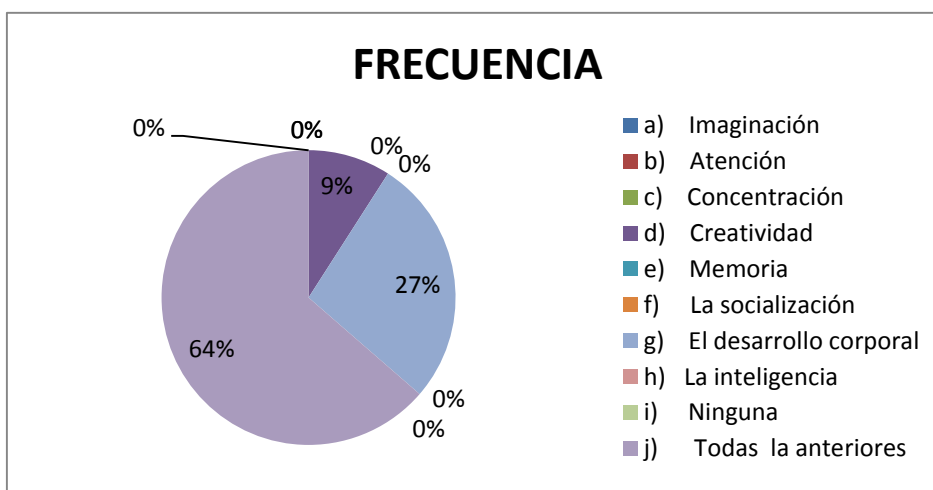
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que casi en su totalidad de docentes han tenido excelentes resultados con la aplicación del juego en el proceso de aprendizaje y resultan motivadoras las clases con actividades lúdicas.

**Pregunta 5: ¿Según su opinión los juegos desarrollan?**

**TABLA Nº 5**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Imaginación	0	0%
b) Atención	0	0%
c) Concentración	0	0%
d) Creatividad	1	9%
e) Memoria	0	0%
f) La socialización	0	0%
g) El desarrollo corporal	3	27%
h) La inteligencia	0	0%
i) Ninguna	0	0%
j) Todas la anteriores	7	64%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO Nº 5**



Fuente: Encuesta a docentes  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 9% responde que desarrollan la creatividad, el 27% responden que desarrollan la expresión corporal, y el 64% responde que desarrollan todas las anteriores.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de docentes consideran que el juego desarrolla la imaginación, la concentración, la creatividad, la memoria, la socialización, la expresión corporal y la inteligencia, en definitiva el juego desarrolla destrezas, motoras, espaciales e intelectuales.

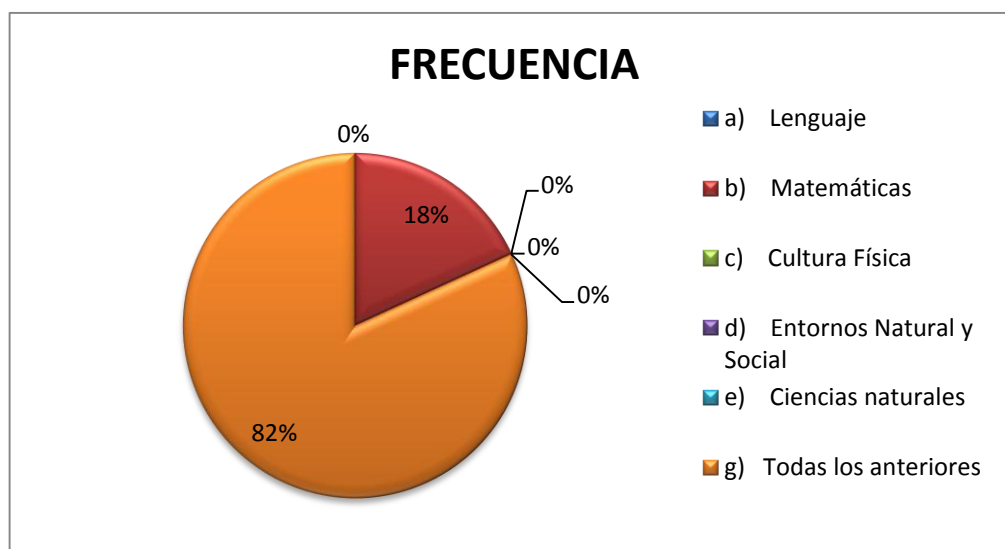


**Pregunta 6: ¿Según su opinión en que área se puede utilizar más el juego?**

**TABLA Nº 6**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Lenguaje	0	0%
b) Matemáticas	2	18%
c) Cultura Física	0	0%
d) Entornos Natural y Social	0	0%
e) Ciencias naturales	0	0%
g) Todas los anteriores	9	82%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO Nº 6**



Fuente: Encuesta a docentes

Autoría: Laura Maldonado

**Análisis e Interpretación.-** De los 11 docentes encuestados el 18% responden que los juegos se deben aplicar en el área de Matemática , el 82% responde que el juego se debe aplicar en todas las áreas .

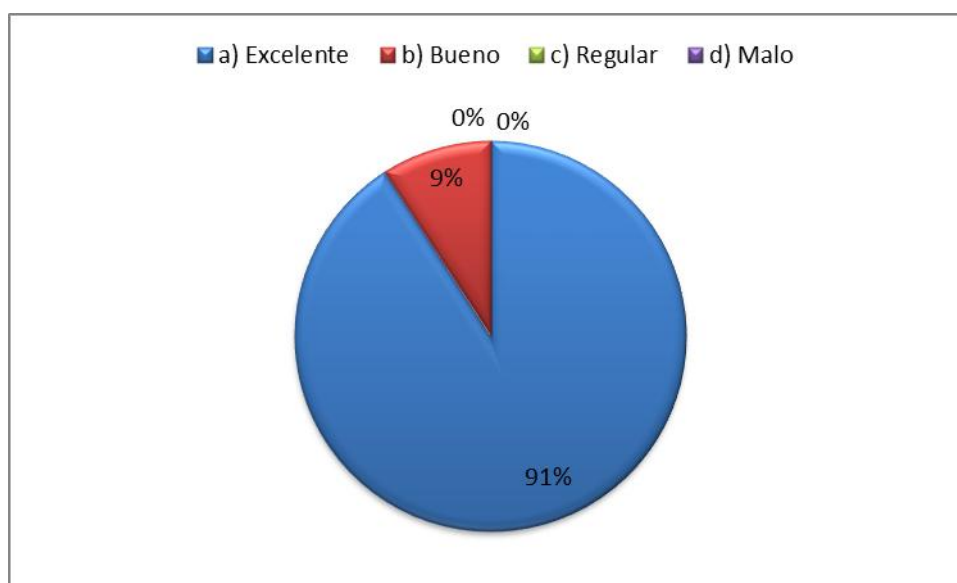
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de docentes consideran que el juego se debe aplicar en lenguaje, Matemática, Cultura Física, Entorno Natural y Social, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Educación Artística, es decir es una estrategia didáctica transversal para todas áreas del currículo.

**PREGUNTA 7: ¿Considera Ud. que el juego es un estrategia didáctica que facilite el aprendizaje?**

**TABLA Nº 7**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Excelente	10	91%
b) Bueno	1	9%
c) Regular	0	0%
d) Malo	0	0%
Total	11	100%

**GRÁFICO Nº 7**



Fuente: Tabla # 7

Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 91% responden que el juego es una excelente estrategia didáctica que facilita el aprendizaje, el 9% responde que el juego es una buena estrategia didáctica que facilita el aprendizaje.

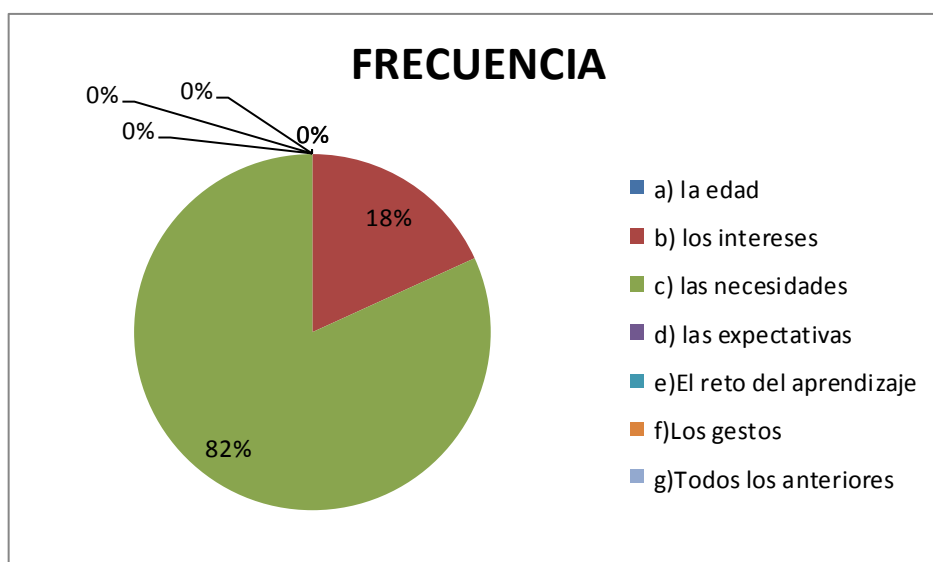
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que casi en su totalidad de docentes consideran que el juego una excelente estrategia didáctica que facilita el aprendizaje de los niños, ya que es una metodología innovadora que rompe paradigmas tradicionales.

**PREGUNTA 8: ¿Al momento de aplicar los juegos que se necesita tomar en cuenta?**

**TABLA N° 8**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) la edad	0	0%
b) los intereses	2	18%
c) las necesidades	9	82%
d) las expectativas	0	0%
e)El reto del aprendizaje	0	0%
f)Los gestos	0	0%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO N° 8**



Fuente: Encuesta a docentes

Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 18% responden que se debe tomar en cuenta los intereses, el 82% responde que se debe tomar en cuenta las necesidades.

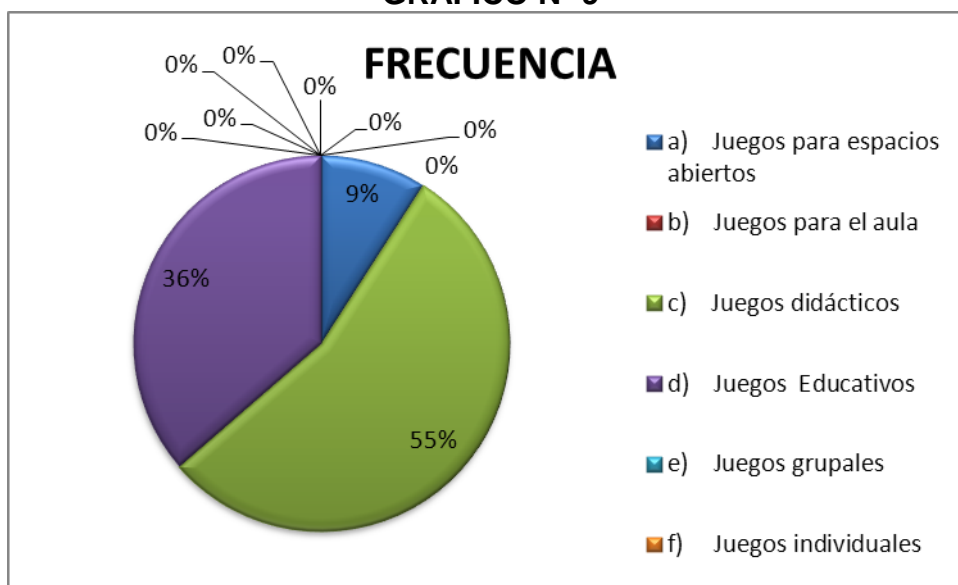
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de docentes consideran que el juego se debe aplicar tomando en cuenta las necesidades del aprendizaje de los niños, para esto es indispensable una planificación coherente que relaciones destrezas, contenidos y juegos didácticos.

**PREGUNTA 9: ¿Qué tipos de juegos usted recomienda utilizar en primero de básica?**

**TABLA Nº 9**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Juegos para espacios abiertos	1	9%
b) Juegos para el aula	0	0%
c) Juegos didácticos	6	55%
d) Juegos Educativos	4	36%
e) Juegos grupales	0	0%
f) Juegos individuales	0	0%
g) Juegos cooperativos	0	0%
h) Juegos de reglas	0	0%
i) Juegos de competencia	0	0%
j) Juegos tradicionales	0	0%
k) Todos los anteriores	0	0%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO Nº 9**



Fuente: Encuesta a docentes  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 9% responde que para los niños de Primer Año de E.G.B. se debe aplicar juegos de espacios abiertos responden, el 55% responden que se debe utilizar juegos didácticos, el 36% responden que se debe utilizar juegos educativos.

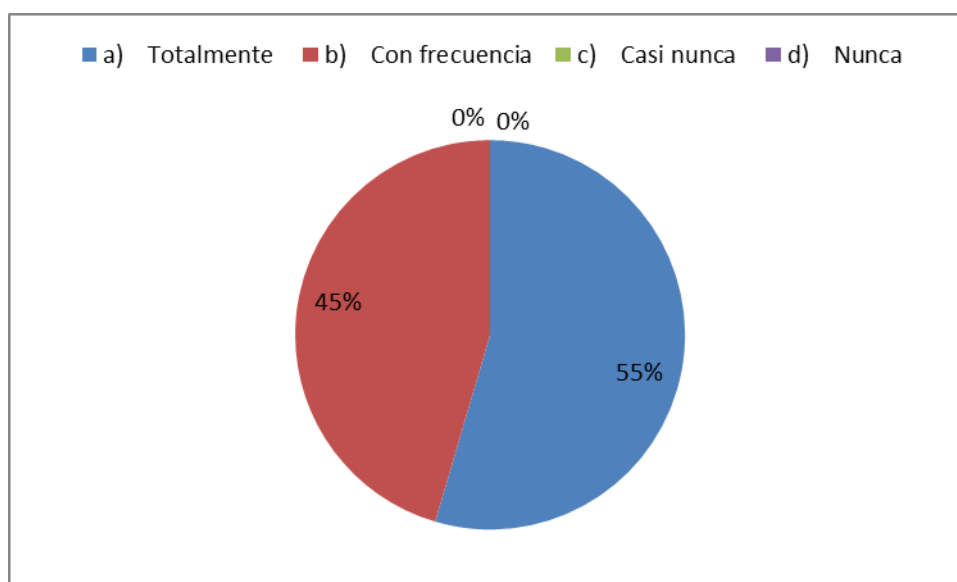
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de docentes consideran que con los niños de Primer Año de E.G.B. se debe utilizar los juegos didácticos y educativos, para esto es imprescindible que el profesor tenga pleno conocimiento del uso y tipologías de juegos.

**PREGUNTA 10: ¿Cuenta Ud. con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el proceso del aprendizaje de los niños/as 1<sup>ro</sup> de E.G.B.?**

**TABLA N° 10**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Totalmente	6	55%
b) Con frecuencia	5	45%
c) Casi nunca	0	0%
d) Nunca	0	0%
Total	11	100%

**GRÁFICO N° 10**



Fuente: Encuesta a docentes  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes encuestados el 55% responden que cuentan totalmente con el apoyo de la escuela y la familia en el proceso de aprendizaje de los niños de Primer Año de E.G.B., el 45% responden que cuentan con el apoyo con frecuencia.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de docentes concuerdan que si tienen el apoyo de la escuela y la familia en cumplimiento de los roles de la comunidad del proceso de aprendizaje.

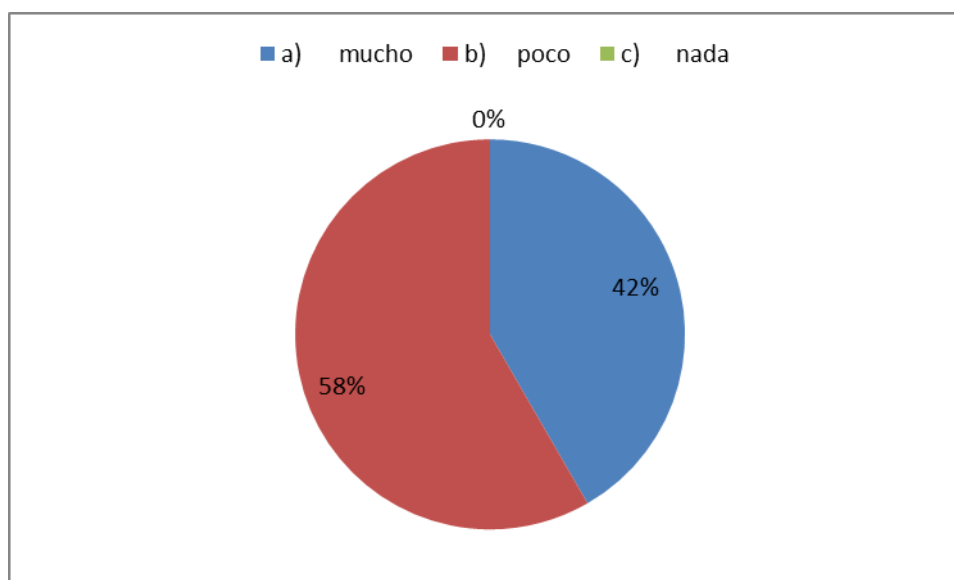
#### 4.1.2. Encuestas aplicadas a los Padres de Familia

##### PREGUNTA 1: ¿Cuánto conoce usted sobre el juego?

TABLA Nº 11

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) mucho	15	42%
b) poco	21	58%
c) nada	0	0
TOTAL	36	100%

GRÁFICO Nº 11



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 42% responden que conocen mucho sobre el, el 58% responden que conocen poco sobre los juegos.

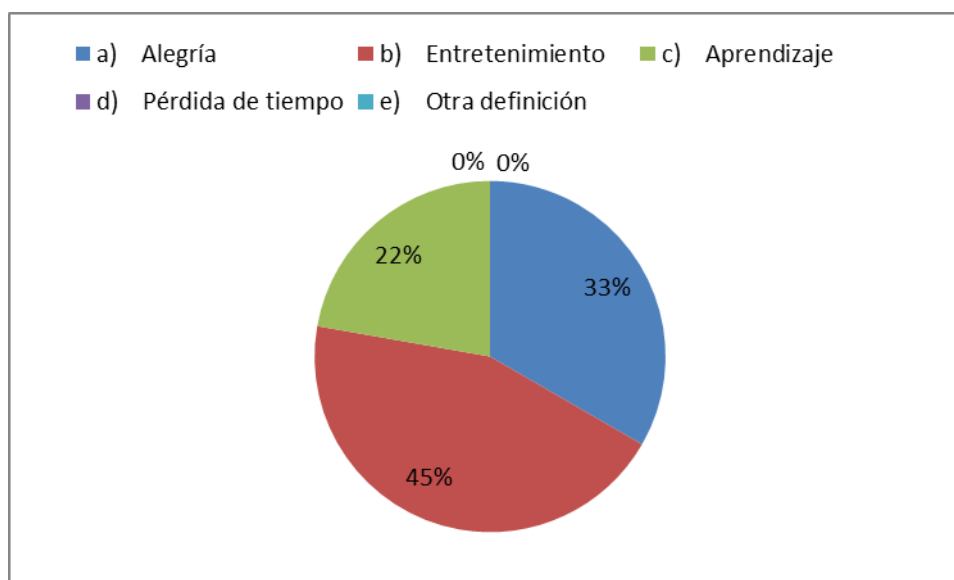
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de padres de familia conocen poco de los juegos, existiendo un divorcio de los procesos de aprendizaje de la escuela y la familia.

## PREGUNTA 2: ¿Qué es para usted el juego?

TABLA N° 12

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Alegría	12	33%
b) Entretenimiento	16	45%
c) Aprendizaje	8	22%
d) Pérdida de tiempo	0	0%
e) Otra definición	0	0%
TOTAL	36	100%

GRAFICO # 2



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 33% responden que para ellos el juego es alegría, el 45% responden que el juego es entretenimiento el 25% consideran que el juego es aprendizaje.

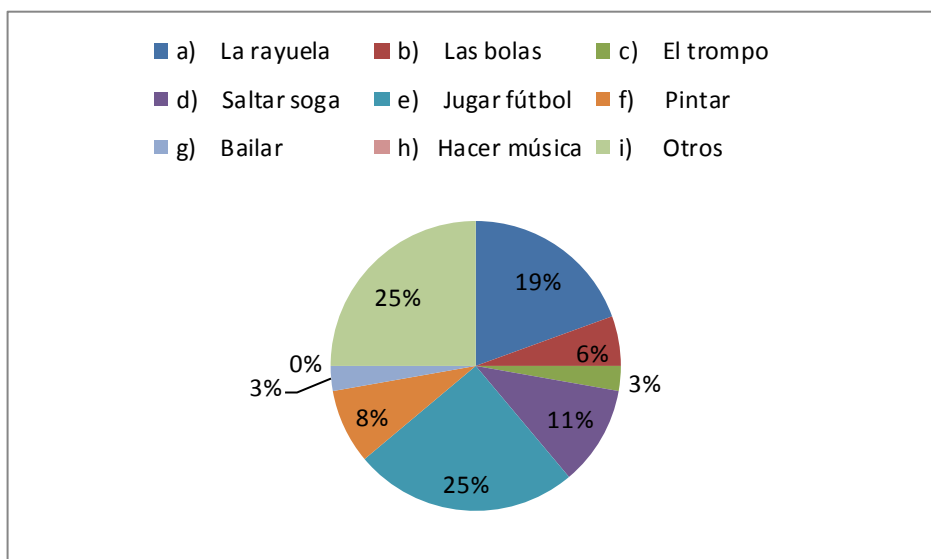
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que para la mayoría de padres de familia el juego es alegría y entretenimiento y muy pocos lo ven como un instrumento de aprendizaje, es decir que desconocen su valor didáctico en el aprendizaje constructivista.

**PREGUNTA 3: ¿Cuándo usted era niño que juegos le gustaba practicar?**

**TABLA N° 13**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) La rayuela	7	19%
b) Las bolas	2	6%
c) El trompo	1	3%
d) Saltar soga	4	11%
e) Jugar fútbol	9	25%
f) Pintar	3	8%
g) Bailar	1	3%
h) Hacer música	0	0%
i) Otros	9	25%
TOTAL	36	100%

**GRÁFICA N° 13**



Fuente: Encuesta a padres de familia  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 19% responden que les gustaba de niños jugar a la rayuela el 6% responden que les gustaba jugar bolas, el 3% le gustaba jugar al trompo, el 11% les gustaba saltar la soga, el 25% les gustaba jugar fútbol, el 8% es gustaba pintar, el



3% le gustaba bailar y el 25% responden que les gustaba jugar a otras cosas.

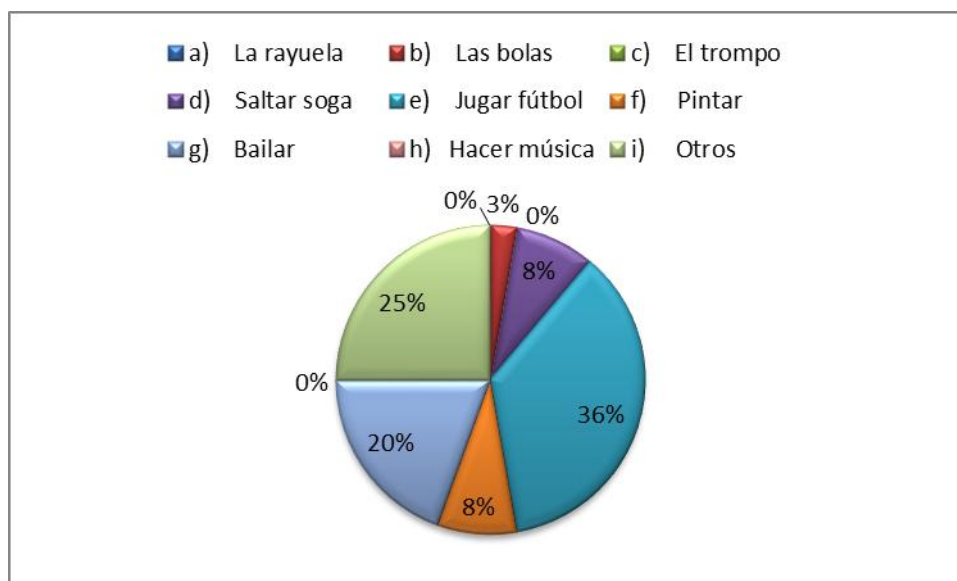
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que los padres de familia jugaban de niños fútbol y las madres de familia jugaban la rayuela y saltar soga, es decir juegos que desarrollan la destreza motora y física.

**PREGUNTA 4: ¿Su hijo actualmente qué tipo de juegos práctica en la casa?**

**TABLA N° 14**

<b>INDICADORES</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
a) La rayuela	0	0%
b) Las bolas	1	3%
c) El trompo	0	0%
d) Saltar soga	3	8%
e) Jugar fútbol	13	36%
f) Pintar	3	8%
g) Bailar	7	20%
h) Hacer música	0	0%
i) Otros	9	25%
TOTAL	36	100%

## GRÁFICO N° 14



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 3% responde que a sus hijos les gustaba jugar a las bolas, el 8% responden que a sus hijos les gusta jugar a la soga, el 36% responden que les gustaba jugar fútbol, el 8% les gusta pintar, el 20% responden que a sus hijos les gusta bailar el 25% responden que les gusta otros juegos.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que los padres de familia coinciden que a sus hijos les gusta más jugar fútbol y bailar, por lo que se debe encuadrar estos juegos a momentos específicos del aprendizaje para resaltar el trabajo en equipo y la coordinación de movimientos.

**PREGUNTA 5: ¿Qué tiempo dedica su hijo a jugar en casa?**

**TABLA N° 15**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Todo el día	8	22%
b) Una hora diaria	26	72%
c) Los fines de semana	2	6%
d) Nunca	0	0%
TOTAL	36	100%

**GRÁFICO N° 15**



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia el 22% responden que sus hijos juegan en casa todo el día, el 72% responden que sus hijos juegan una hora diaria en casa, el 6% responden que sus hijos juegan en casa los fines de.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de padres de familia coinciden que sus hijos juegan una hora diaria en casa, entonces son ellos los que deben orientar estos momentos con fines constructivos.

## PREGUNTA 6: ¿Con qué frecuencia usted juega con su hijo?

TABLA Nº 16

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Todo el día	1	3%
b) Una hora diaria	8	22%
c) Los fines de semana	17	47%
d) Nunca	10	28%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO Nº 16



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 3% responde que juega con sus hijos todo el día, el 22% responden que juegan con sus hijos una hora al día, el 47% responden que juegan con su hijo los fines de semana, el 28% responde que nunca juega con su hijo.

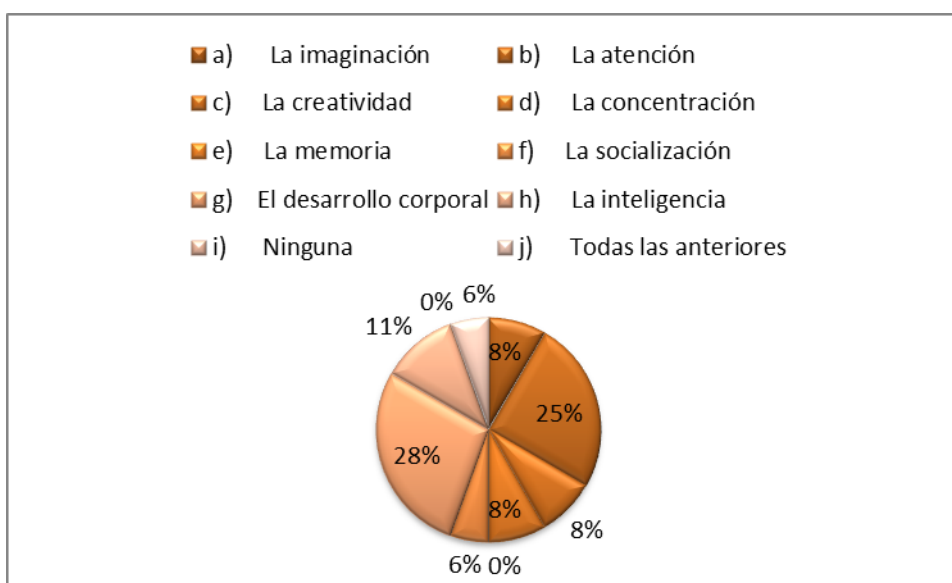
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de padres de familia juegan con sus hijos los fines de semana, siendo necesario optimizar el tiempo en los días de trabajo destinados para la convivencia familiar.

**PREGUNTA 7: Según su opinión, los juegos desarrollan:**

**TABLA N° 17**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) La imaginación	3	8%
b) La atención	9	25%
c) La creatividad	3	8%
d) La concentración	3	8%
e) La memoria	0	0%
f) La socialización	2	6%
g) El desarrollo corporal	10	28%
h) La inteligencia	4	11%
i) Ninguna	0	0%
j) Todas las anteriores	2	6%
TOTAL	36	100%

**GRÁFICO N° 17**



Fuente: Encuesta a padres de familia  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 3% responde que los juegos desarrollan la imaginación, el 25% responden que desarrollan la atención, el 8% responden que desarrollan la creatividad, el 3% responde que desarrolla la concentración, el 6% responden que

desarrollan la socialización, el 28% responden que desarrollan la expresión corporal, el 11% responden que desarrollan la inteligencia y el 6% responden todas las anteriores.

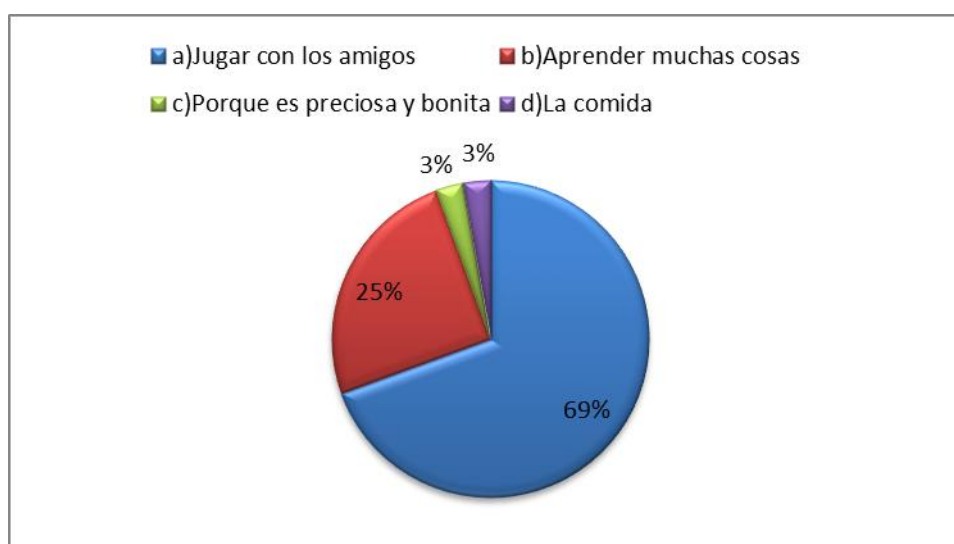
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de padres de familia consideran que el juego desarrolla la imaginación, la concentración, la creatividad, la memoria, la socialización, la expresión corporal y la inteligencia, es decir que es una de las estrategias que actualmente ofrecen resultados eficientes para mejorar el rendimiento escolar.

**PREGUNTA 8: Por favor comente ¿qué es lo que más le gusta a su hijo de ir a la escuela?**

**TABLA N° 18**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Jugar con los amigos	25	70%
b)Aprender muchas cosas	9	25%
c)Porque es preciosa y bonita	1	2,50%
d)La comida	1	2,50%
TOTAL	36	100%

**GRÁFICO N° 18**



Fuente: Encuesta a padres de familia  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 padres de familia encuestados el 69% responden que a sus hijos lo que más le gusta de ir a la escuela es jugar con sus amigos, el 25% responden que les gusta aprender muchas cosas, el 3% responde que porque es bonita y preciosa, el 3% responde por la comida.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría de padres de familia consideran que a sus hijos les gusta ir a la escuela por jugar con sus amigos, por lo que se debe aprovechar esa motivación en favor de la construcción del aprendizaje.

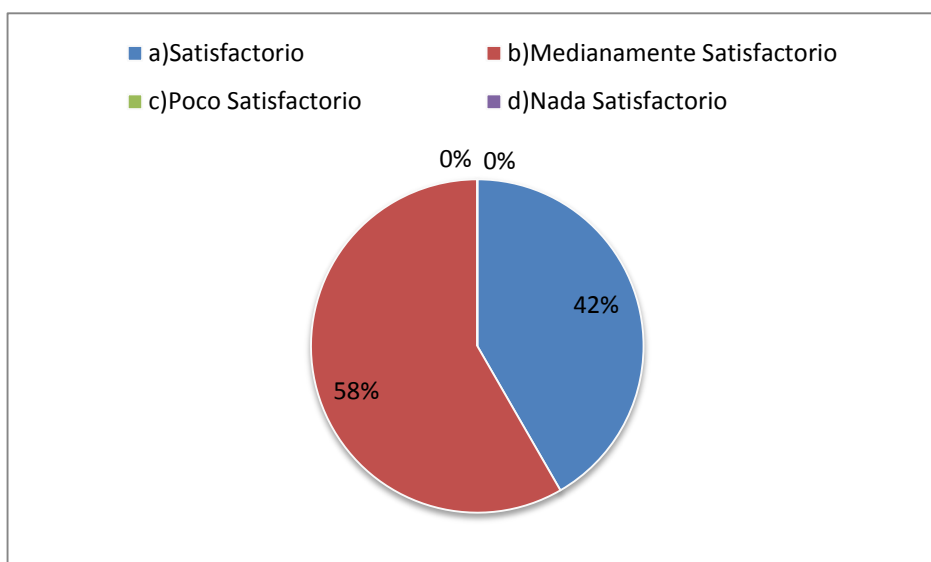
#### 4.1.3. Observación aplicada a los niños de Primer Año de E.G.B.

##### EVENTO 1: Respeta y valora su criterio y el de los demás

TABLA Nº 19

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	21	58%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
Total	36	100%

GRÁFICO Nº 19



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% respetan y valoran las ideas de los demás satisfactoriamente, el 58% respetan y valoran las ideas de los demás medianamente satisfactorio.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as respetan y valoran las ideas de los demás en un nivel medianamente satisfactorio, siendo necesario un refuerzo en el valor de la tolerancia y se puede conseguir con el cumplimiento de reglas de juego.

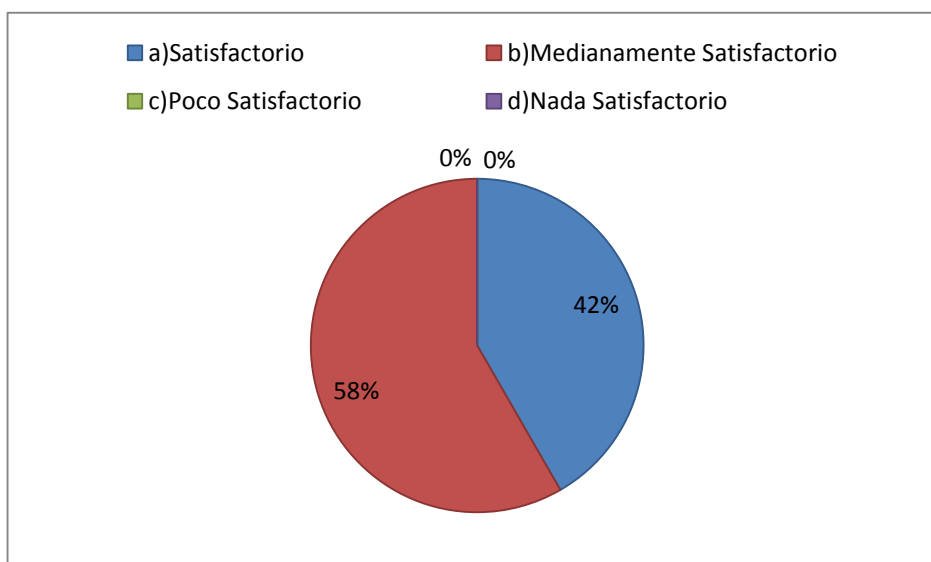


**EVENTO 2: Identifica con precisión las partes de su cuerpo y función**

**TABLA N° 20**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	21	58%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

**GRÁFICO N° 20**



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% identifican las partes de su cuerpo y su función satisfactoriamente, el 58% identifican las partes de su cuerpo y su función medianamente satisfactorio.

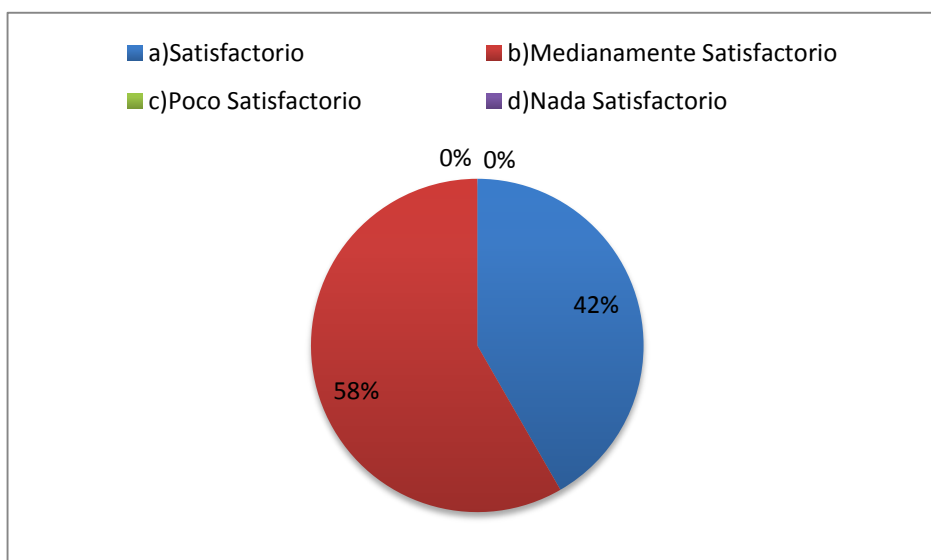
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as identifican las partes de su cuerpo y su función en un nivel medianamente satisfactorio, siendo esto imprescindible para el desarrollo para la aplicación de estrategias metodológicas lúdicas y cinestéticas.

### EVENTO 3: Practica normas de cortesía respeto, relación y convivencia

TABLA N° 21

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	21	58%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 21



Fuente: Encuesta a padres de familia  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% practican normas de cortesía, respeto relación y convivencia satisfactoriamente; el 58% practican normas de cortesía, respeto relación y convivencia medianamente satisfactorio.

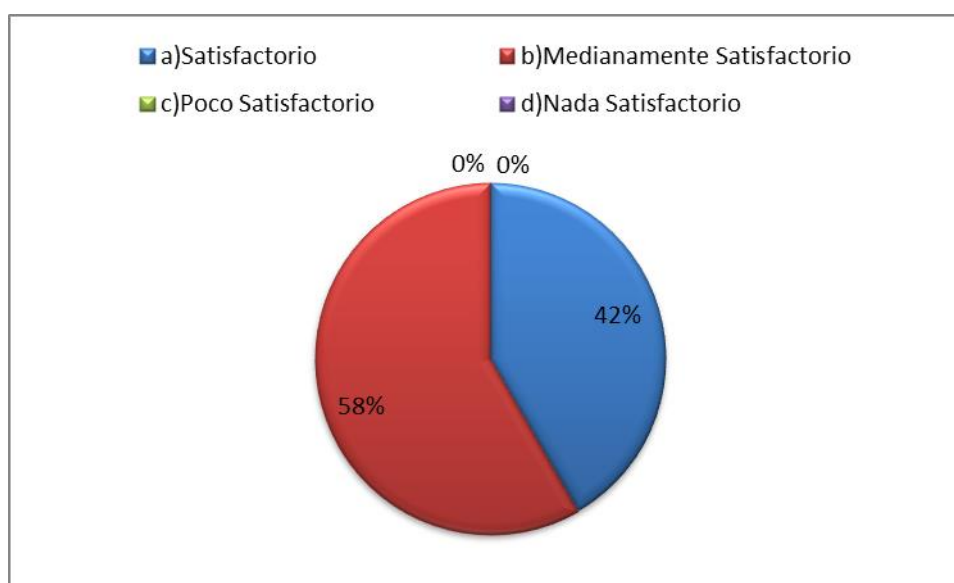
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados practican normas de cortesía, respeto relación y convivencia en un nivel medianamente satisfactorio, porque no tienen bien fijado el valor del respeto, el mismo que se lo puede alcanzar a través del aprendizaje lúdico.

**EVENTO 4: Identifica objetos según la constante, forma, color y tamaño**

**TABLA N° 22**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	21	58%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

**GRÁFICO N° 22**



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% identifican objetos según la constante, forma, color y tamaño satisfactoriamente; el 58 % Identifica objetos según la constante, forma, color y tamaño medianamente satisfactorio.

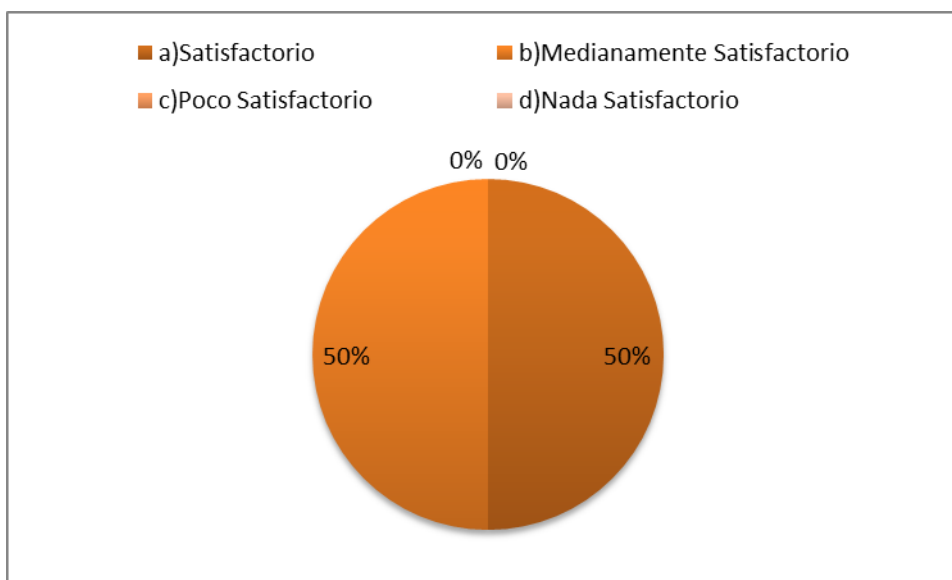
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as identifican objetos según la constante, forma, color y tamaño en un nivel medianamente satisfactorio, porque se los ha enseñado de manera mecánica, esto puede mejorar utilizando juegos para este propósito.

## EVENTO 5: Observa detalladamente su entorno

TABLA N° 23

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Satisfactorio	18	50%
b) Medianamente Satisfactorio	18	50%
c) Poco Satisfactorio	0	0%
d) Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 23



Fuente: Ficha de observación a los niños

Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 50% observan detalladamente su entorno satisfactoriamente; el 50% observan detalladamente su entorno medianamente satisfactorio.

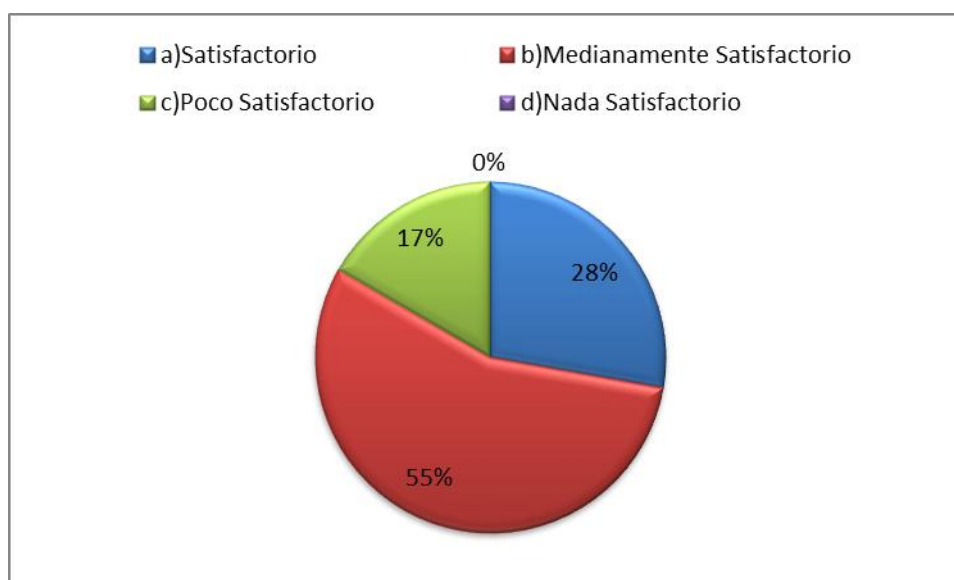
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as observan detalladamente su entorno en un nivel satisfactorio y medianamente satisfactorio, porque los niños no han aprendido a ver, sino a observar, es decir a abstraer las características del objeto a observado.

## EVENTO 6: Transmite experiencias vividas

TABLA N° 24

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Satisfactorio	10	28%
b) Medianamente Satisfactorio	20	55%
c) Poco Satisfactorio	6	17%
d) Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 24



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 28% transmiten experiencias vividas satisfactoriamente; el 55% transmiten experiencias vividas medianamente satisfactorio y el 17% poco satisfactorio.

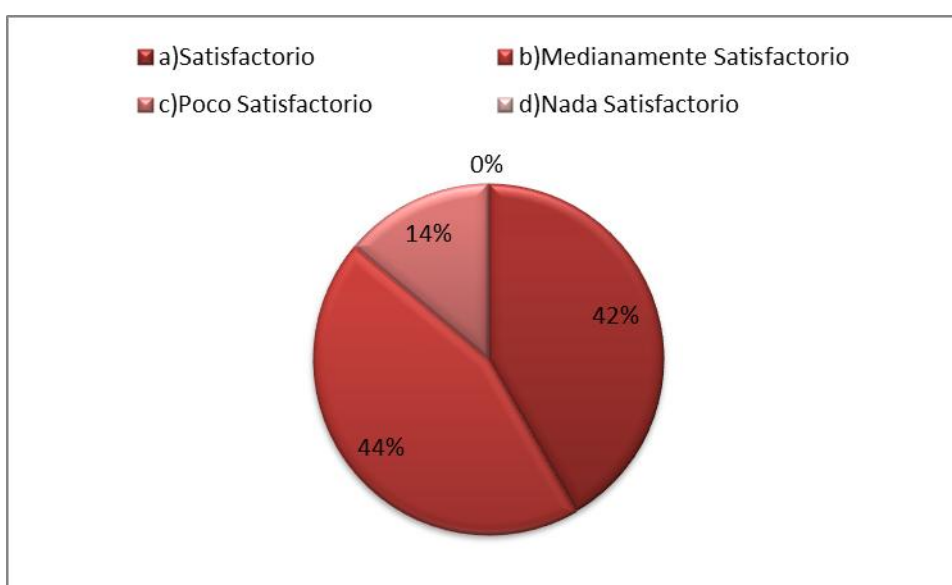
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as transmiten experiencias vividas en un nivel medianamente satisfactorio, porque la estrategia utilizada es demasiada formal, pero si se los hace con una ficha de cuento lo harían de mejor manera.

## EVENTO 7: Coordina el movimiento

TABLA N° 25

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	28%
b)Medianamente Satisfactorio	16	55%
c)Poco Satisfactorio	5	17%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 25



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% coordinan los movimientos satisfactoriamente; el 55% coordinan los movimientos medianamente satisfactorio, el 14% poco satisfactorio.

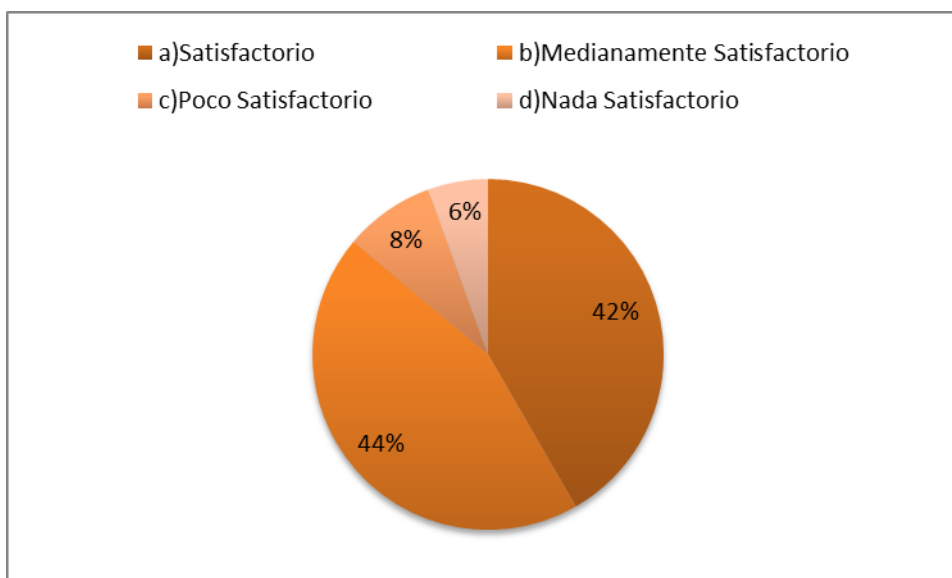
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as coordinan los movimientos en un nivel medianamente satisfactorio, esto se debe a que la mayoría de niños en su casa en sus momentos libres no practican deportes, sino que se entretienen en los video juegos.

## EVENTO 8: Juega libremente en su espacio físico

TABLA N° 26

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	16	44%
c)Poco Satisfactorio	3	8%
d)Nada Satisfactorio	2	6%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 26



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% juegan libremente en su espacio físico satisfactoriamente; el 44% juegan libremente en su espacio físico medianamente satisfactorio, el 8% poco satisfactorio y el 6% nada satisfactorio.

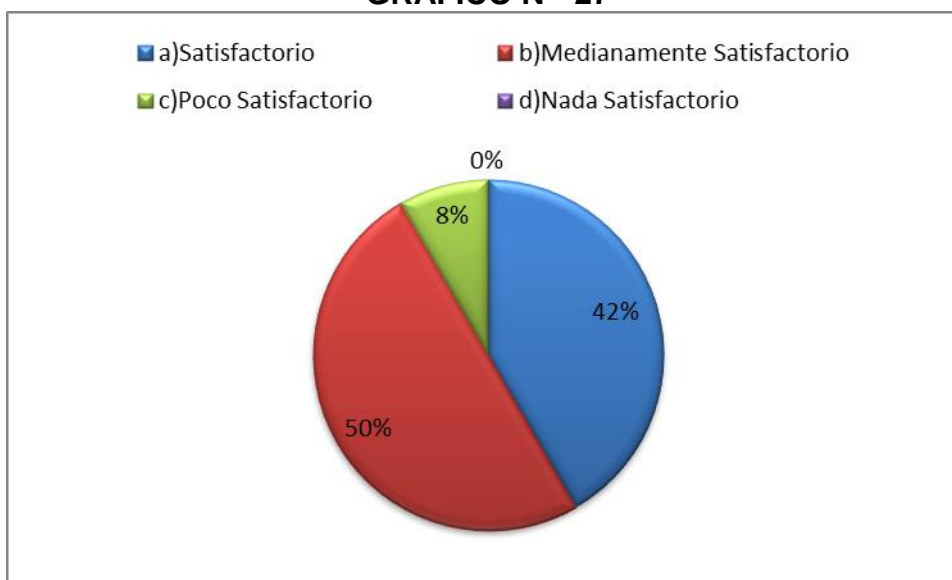
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as juegan libremente en su espacio físico en un nivel medianamente satisfactorio, esto se debe a la falta de hábitos deportivos y su capacidad de ubicación espacial.

## EVENTO 9: Discrimina sonidos

TABLA N° 27

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	18	50%
c)Poco Satisfactorio	3	8%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 27



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% discriminan sonidos satisfactoriamente; el 50% discriminan sonidos medianamente satisfactorio, el 8% poco satisfactorio.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as discriminan sonidos en un nivel medianamente satisfactorio., debido a que no están bien familiarizados con los elementos de su entorno natural y social.

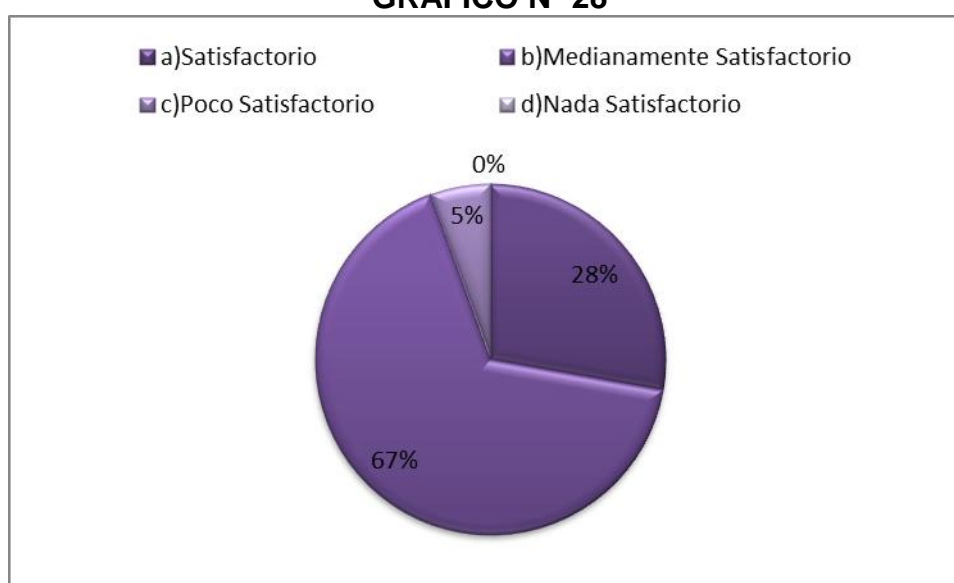


## EVENTO 10: Manifiesta su sentimiento y emociones a través de las técnicas grafoplásticas

TABLA N° 28

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	10	28%
b)Medianamente Satisfactorio	24	67%
c)Poco Satisfactorio	2	5%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 28



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 28% manifiestan sus sentimientos y emociones a través de las técnicas grafoplásticas satisfactoriamente; el 67% manifiestan sus sentimientos y emociones a través de las técnicas grafoplásticas medianamente satisfactorio y el 5% poco satisfactorio.

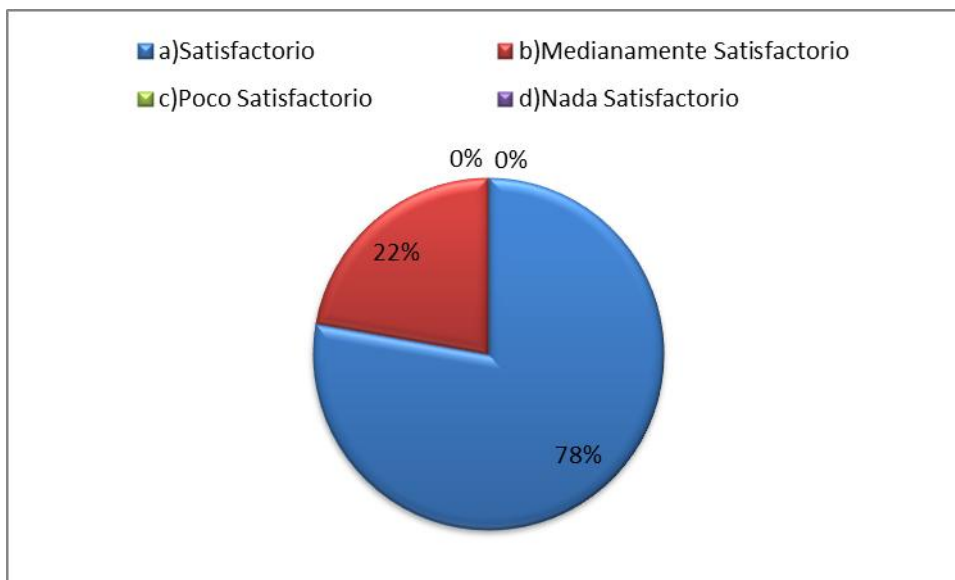
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as manifiestan sus sentimientos y emociones a través de las técnicas grafoplásticas en un nivel medianamente satisfactorio, debido a que no pueden exteriorizar estas emociones a través de otras técnicas que no sea la comunicación oral.

## EVENTO 11: Observa y conversa sus actividades

TABLA N° 29

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	28	78%
b)Medianamente Satisfactorio	8	22%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 29



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 78% observan y conversan sus actividades satisfactoriamente; el 22% observan y conversan sus actividades medianamente satisfactorio.

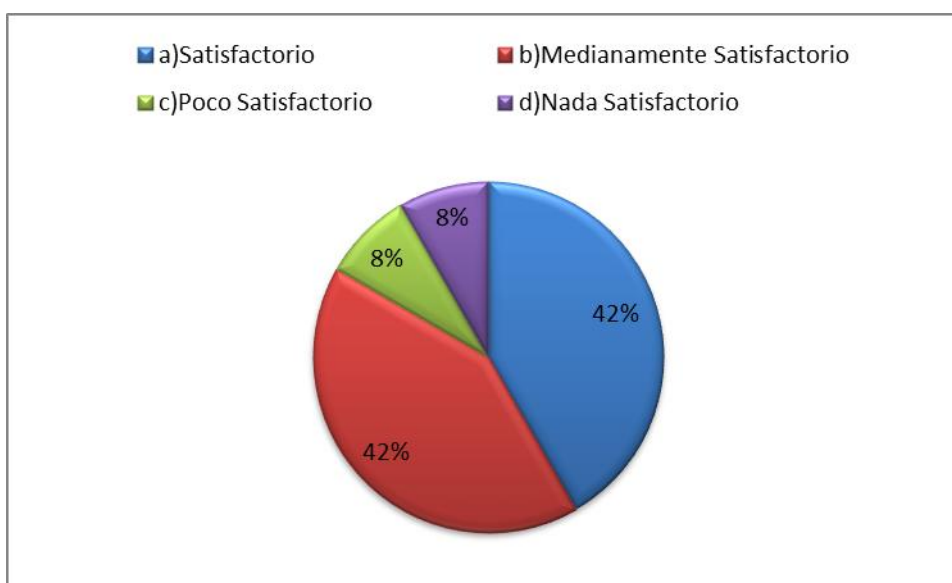
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observan y conversan sus actividades en un nivel satisfactorio, esto se debe a que para el niño es más fácil relatar oralmente etapas o momentos de su vida familiar, escolar y social

## EVENTO 12: Practica buenos hábitos alimenticios

TABLA N° 30

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	15	42%
c)Poco Satisfactorio	3	8%
d)Nada Satisfactorio	3	8%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 30



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% practican buenos hábitos alimenticios satisfactoriamente; el 42% practican buenos hábitos alimenticios medianamente satisfactorio, el 8% poco satisfactorio y el 8% nada satisfactorio.

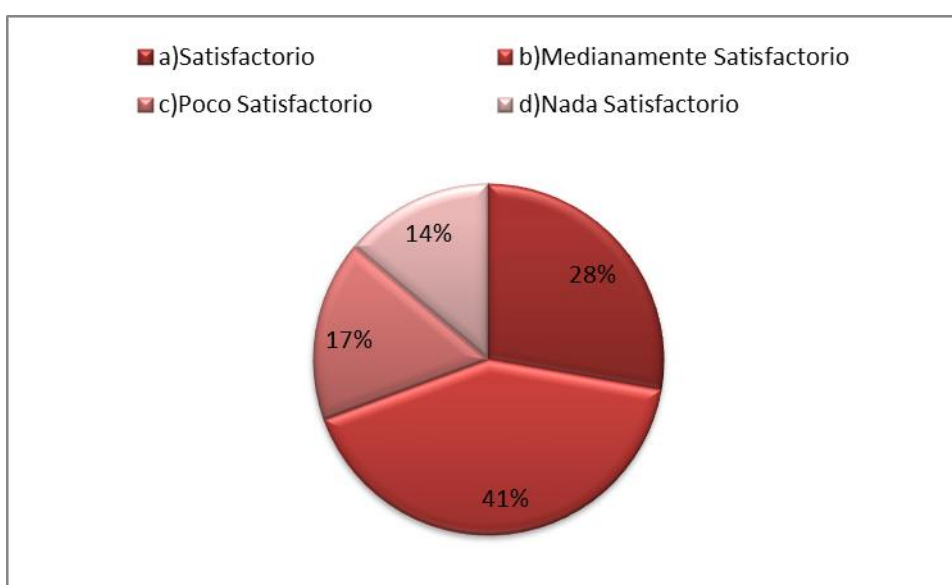
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as practican buenos hábitos alimenticios en un nivel satisfactorio y medianamente satisfactorio, la razón radica en el nivel económico, geográfico y social que influye mucho en la forma de alimentación.

## EVENTO 13: Trata con respeto a los niños; niñas y adultos

TABLA N° 31

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	10	28%
b)Medianamente Satisfactorio	15	41%
c)Poco Satisfactorio	6	17%
d)Nada Satisfactorio	5	14%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 31



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 28% tratan con respeto a los niños, niñas y adultos satisfactoriamente; el 41% tratan con respeto a los niños, niñas y adultos medianamente satisfactorio, el 17% poco satisfactorio y el 14% nada satisfactorio.

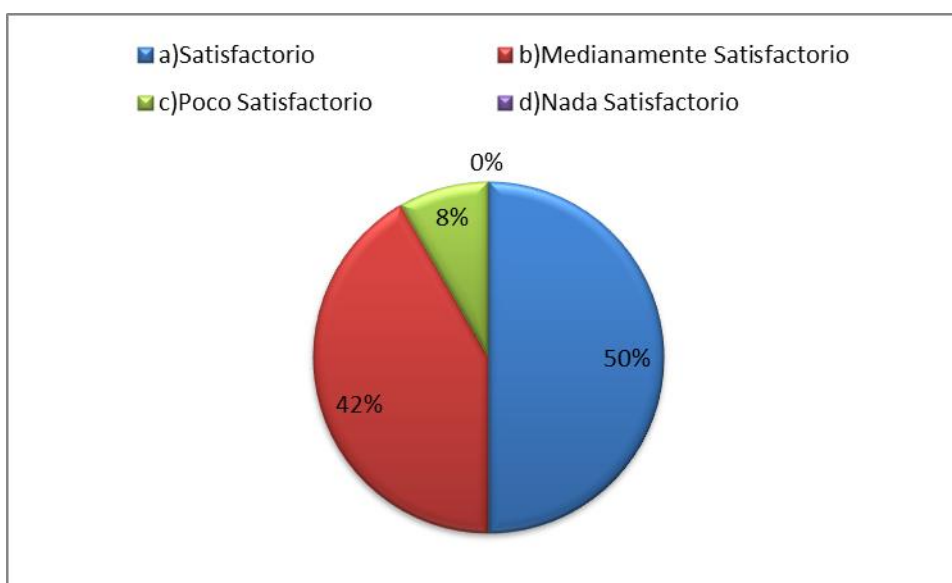
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/ tratan con respeto a los niños, niñas y adultos en un nivel medianamente satisfactorio, esto se debe a la falta de práctica de valores en el seno familiar.

## EVENTO 14: Forma conjuntos y asocia números y numerales

TABLA N° 32

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	18	50%
b)Medianamente Satisfactorio	15	42%
c)Poco Satisfactorio	3	8%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 32



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 50% forman conjuntos y asocian números y numerales, satisfactoriamente; el 42% forman conjuntos y asocian números y numerales medianamente satisfactorio y el 8% poco satisfactorio.

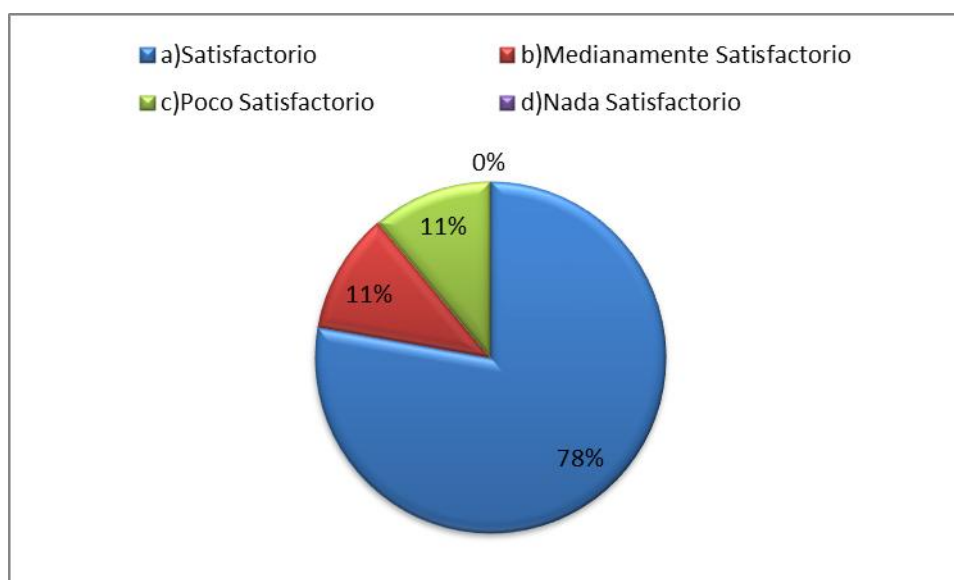
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/ forman conjuntos y asocian números y numerales en un nivel satisfactorio, sin embargo para que lo hagan todos se debe aplicar el juego como estrategia de asociación y diferenciación.

## EVENTO 15: Relaciona actividades del grado con la familia y comunidad

TABLA N° 33

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	28	78%
b)Medianamente Satisfactorio	4	11%
c)Poco Satisfactorio	4	11%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 33



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 78% relacionan actividades del jardín con la familia y comunidad satisfactoriamente; el 11% relacionan actividades del jardín con la familia y comunidad medianamente satisfactorio, y el 11% poco satisfactorio.

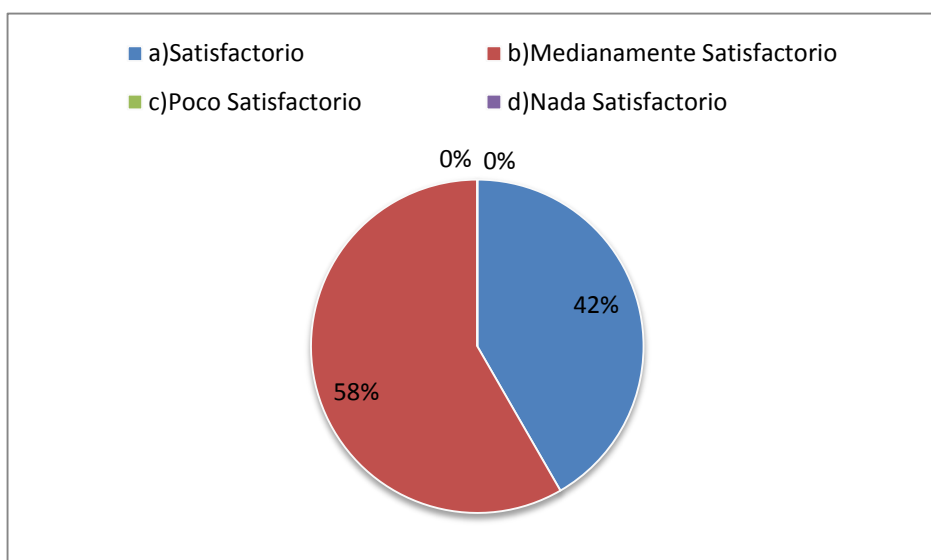
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as relacionan actividades del jardín con la familia y comunidad en un nivel satisfactorio, esto puede ser debido a que la técnica aplicada fue relajada, creativa y lúdica.

## EVENTO 16: Interpreta y crea mensajes

TABLA N° 34

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	21	58%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 34



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% interpretan y crean mensajes satisfactoriamente; el 58% interpretan y crean mensajes medianamente satisfactorio.

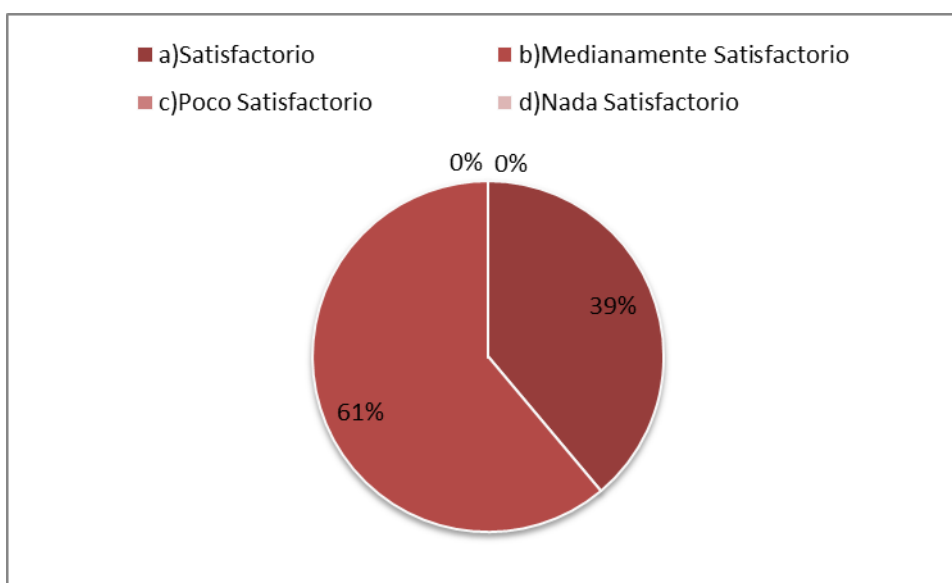
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/ as interpretan y crean mensajes en un nivel medianamente satisfactorio, porque los esquemas formales no le permiten desarrollar su creatividad comunicativa, sin embargo a través de juegos se lo podría hacer.

## EVENTO 17: Descubre semejanzas y diferencias corporales

TABLA N° 35

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	14	39%
b)Medianamente Satisfactorio	22	61%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 35



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 39 % descubren semejanzas y diferencias corporales satisfactoriamente; el 61% descubren semejanzas y diferencias corporales medianamente satisfactorio.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as descubren semejanzas y diferencias corporales en un nivel medianamente satisfactorio, probablemente la estrategia de diferenciación sea la equivocada, se lograría mejores resultados con juegos de diferenciación.

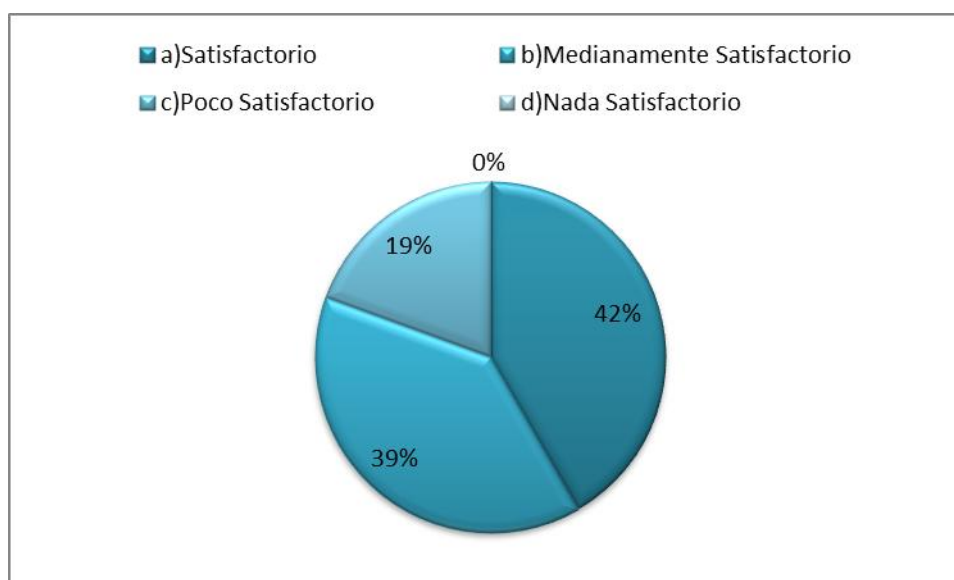


## EVENTO 18: Respeta las reglas del juego impuestas por él y por el grupo

TABLA N° 36

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	15	42%
b)Medianamente Satisfactorio	14	39%
c)Poco Satisfactorio	7	19%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 36



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 42% respetan las reglas del juego impuestas por él y por el grupo satisfactoriamente; el 39% respetan las reglas del juego impuestas por él y por el grupo medianamente satisfactorio y el 19% poco satisfactorio.

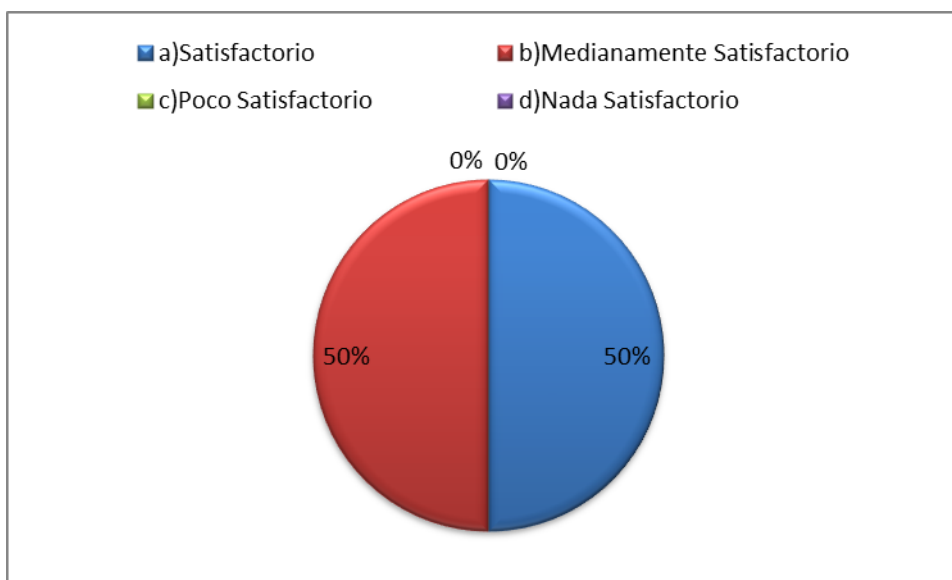
De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as respetan las reglas del juego impuestas por él y por el grupo en un nivel medianamente satisfactorio, porque a los niños las reglas no se imponen se los cultiva a través de actividades que les gusta realizar.

## EVENTO 19: Coordina el ritmo y la melodía corporalmente

TABLA N° 37

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	18	50%
b)Medianamente Satisfactorio	18	50%
c)Poco Satisfactorio	0	0%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 37



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/as el 50% coordinan el ritmo y la melodía corporalmente satisfactoriamente; el 50% coordinan el ritmo y la melodía corporalmente medianamente satisfactorio.

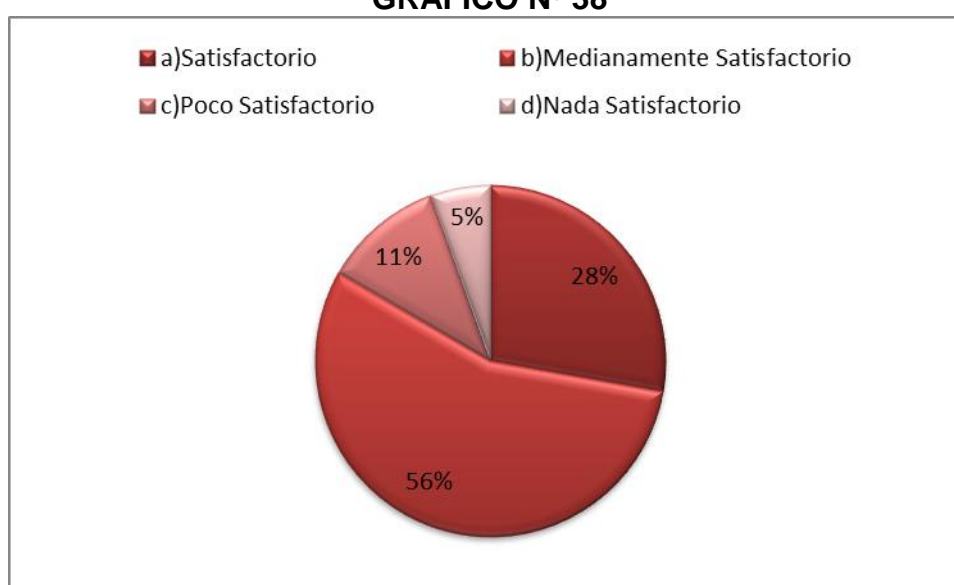
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as coordinan el ritmo y la melodía corporalmente en un nivel satisfactorio y medianamente satisfactorio, debido a que muchos de ellos no desarrollan actividades recreativas físicas y motoras, sino son esclavos de los videojuegos.

## EVENTO 20: Crea situaciones nuevas combinando materiales y elementos

TABLA N° 38

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a) Satisfactorio	10	28%
b) Medianamente Satisfactorio	20	56%
c) Poco Satisfactorio	4	11%
d) Nada Satisfactorio	2	5%
TOTAL	36	100%

GRÁFICO N° 38



Fuente: Ficha de observación a los niños  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 36 niños/as observados/ el 28% crean situaciones nuevas combinando materiales y elementos satisfactoriamente; el 56% crean situaciones nuevas combinando materiales y elementos medianamente satisfactorio, el 11% poco satisfactorio y el 5 % nada satisfactorio.

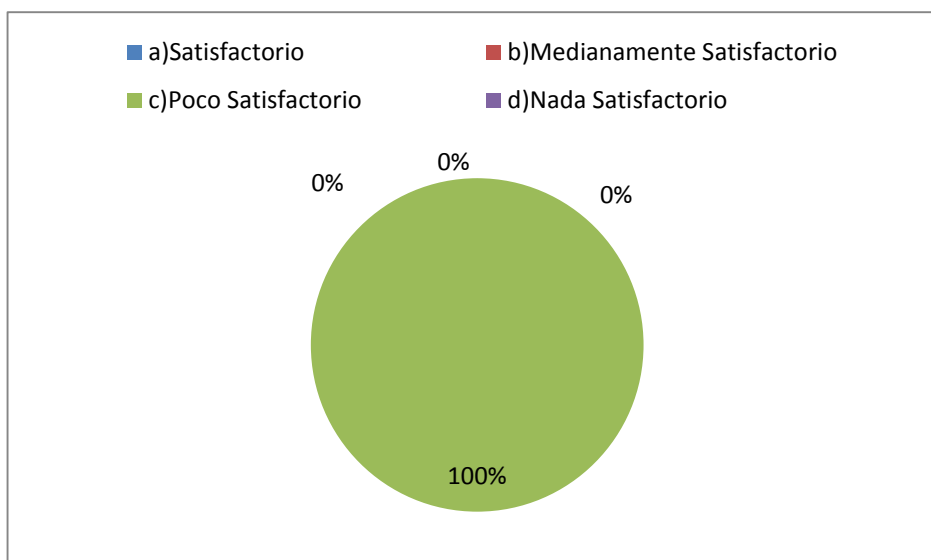
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que la mayoría niños/as observados/as crean situaciones nuevas combinando materiales y elementos en un nivel medianamente satisfactorio, esto se debe a que las estrategias didácticas utilizadas son tradicionales y no les invita al desarrollo de su talento creativo.

**EVENTO 21: La participación de los docentes en el juego de los niños/as es.**

**TABLA N° 39**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	0	0%
b)Medianamente Satisfactorio	0	0%
c)Poco Satisfactorio	11	100%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO N° 39**



Fuente: Ficha de observación a los docentes  
Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes observados el 100% participan de manera poco satisfactoria en los juegos con los niños.

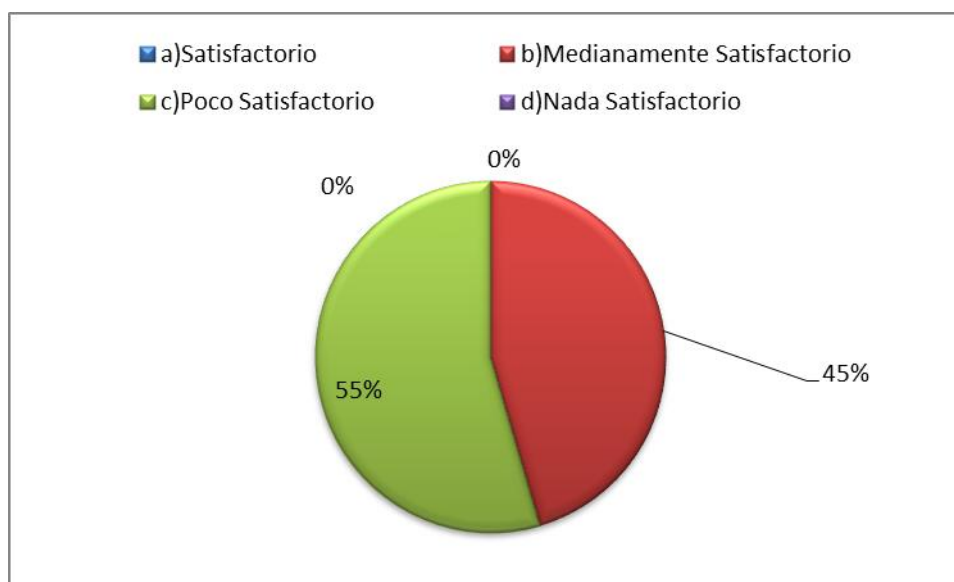
**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que los docentes poco se integran a los juegos de los niños, entonces se puede advertir que la estrategia didáctica debe tener como conductor y actor primordial al docente, caso contrario los fines pedagógicos del juego no resultados positivos.

**EVENTO 22: En las horas de clases las docentes utilizan el juego en forma.**

**TABLA N° 40**

INDICADORES	FRECUENCIA	%
a)Satisfactorio	0	0%
b)Medianamente Satisfactorio	5	45%
c)Poco Satisfactorio	6	55%
d)Nada Satisfactorio	0	0%
TOTAL	11	100%

**GRÁFICO N° 40**



Fuente: Ficha de observación a los docentes  
 Autoría: Laura Maldonado

**Análisis.-** De los 11 docentes observados el 45% utilizan el juego en sus horas de clase de manera medianamente satisfactoria y el 55% de manera poco satisfactoria.

**Interpretación.-** De estos resultados se desprende que los docentes muy poco utilizan al juego como estrategia didáctica para el aprendizaje, esto se debe al desconocimiento de su valor didáctico en el proceso enseñanza aprendizaje y su falta de capacitación en estrategias didácticas activas lúdicas.

## **CAPITULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. CONCLUSIONES**

- Todos los sectores investigados coinciden que el juego constituye un elemento importante en la vida del niño, porque en esta edad a las personas lo que más les gusta es jugar, distraerse, disfrutar de las actividades recreativas con sus padres, hermanos, amigos, compañeros y maestros.
  
- Dentro de las actividades que realiza un niño en la escuela es de su preferencia jugar con sus compañeros, se observa claramente como el niño espera con gran ansiedad las horas de recreo, prefiriendo en muchas ocasiones jugar que alimentarse y aprovecha cualquier espacio físico o cualquier objeto como elementos improvisados de juego
  
- El juego como estrategia didáctica se puede utilizar en todas las áreas de estudio, debido a que las oportunidades que su aplicación brinda son de naturaleza infinita, es más el niño tendría una motivación permanente para el aprendizaje de todas las asignaturas del currículo.
  
- Los juegos deben ser aplicados acorde a las necesidades de aprendizaje, es decir que el juego no es solo es un mecanismo de motivación inicial, sino fundamentalmente una actividad de aprendizaje acorde a las destrezas y objetivos previstos.
  
- La recreación desarrolla destrezas y valores fundamentales en el niño como la motricidad, el pensamiento, la comunicación, el orden,

la diferenciación, relación, el respeto, la tolerancia, la solidaridad, etc.

- La mayor parte de los docentes del Primero de Básica utilizan el juego principalmente como una pausa divertida que relaje a los niños/as para continuar con el aprendizaje “serio-formal” de los bloques curriculares por lo tanto no utilizan el juego completamente como estrategia didáctica para generar aprendizaje en los niños/as.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Tanto los padres de familia en sus hogares, como los docentes deben en la escuela deben controlar y orientar los juegos que practican los niños, debido a que muchos de ellos practican juegos que no son constructivos, por el contrario conlleva elementos de violencia, sedentarismo y dependencia tecnológica.
- La institución educativa debe disponer suficientes espacios e implementos recreativos que puedan cubrir la demanda de su población estudiantil, convirtiéndolos en espacios de alegría, esparcimiento y sobre todo ciento por ciento seguros, gracias al control y cuidado de sus maestros.
- El maestro de Primer Año de E.G.B. debe aplicar el juego en todas las áreas y etapas de aprendizaje del niño, para esto se hace necesario que en su micro planificación curricular sea en las etapas de anticipación, aplicación o concreción contemple la aplicación de este recurso didáctico.
- Los docentes deben tener formación pedagógica en aprendizaje lúdico, para la aplicación dentro del aula acorde a las necesidades educativas, para esto es imperativo que el directivo institucional

planifique talleres de capacitación en estrategias lúdicas como técnica de aprendizaje activo.

- Se debe aprovechar los beneficios del juego para fortalecer valores, destrezas y actitudes individuales y grupales, para esto es necesario que luego de aplicar el juego se realice momentos importantes de reflexión con los niños.
- La utilización del manual de los juegos para desarrollar principalmente la psicomotricidad, el desarrollo lógico-matemático, lenguaje y la socialización en los niños.



## **CAPITULO VI**

### **PROPUESTA**

#### **6.1. TEMA:**

Elaboración de un manual de juegos como estrategia didáctica para la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero de Latacunga en el año 2011-2012.

#### **6.2. OBJETIVOS**

##### **6.2.1. Objetivo General**

Proponer un manual que planifique actividades para que los estudiantes del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero aprendan un conocimiento o procedimiento de manera lúdica, activa, festiva e interesante.

##### **6.2.2. Objetivos Específicos**

- Analizar los fundamentos teóricos que en los que se enmarcan el juego, el aprendizaje del niño y el diseño de un manual.
- Esquematizar la estructura del manual de juegos para el desarrollo del aprendizaje.
- Diseñar el manual de juegos con estrategias didácticas para la construcción del aprendizaje de los niños/as del Primer año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Luis Fernando Vivero.

### **6.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

#### **6.3.1. El juego**

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus «inventos» les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés,

en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

### **6.3.2. La motivación dentro del juego**

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la

necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de sus características. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porqué de nuestras acciones.

#### **6.2.3.1. Jean Piaget.**

Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental

por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno.

Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo.

Con el Juego Simbólico él desarrolla diversas combinaciones de acciones, ideas y palabras y poco a poco enriquece su experiencia no sólo con su destreza corporal, sino también con múltiples juegos vocales, frases, descripciones y cuentos elaborados a su voluntad.

#### **6.2.3.2. Lev Vygotsky.**

Considera que Piaget tiene razón en cuanto a que se trata de una representación mental, pero el concepto es limitado al verlo sólo como un proceso cognitivo. Su atención se centra en los aspectos afectivos, las motivaciones y las circunstancias del sujeto.

En el paso de bebé a niño pequeño, permite enfrentarse a la tensión entre sus deseos y la imposibilidad de satisfacerlos inmediatamente. Una idea nueva es que los objetos pierden su poder vinculante. Esto quiere decir que, inicialmente, una puerta cerrada debe abrirse, y un timbre debe tocarse. Jugando se independiza de las restricciones de la situación, ya que el objeto comienza a separarse de la acción. Por ejemplo, un trozo de madera es un caballo. Con la edad, el niño logrará inventar mediante las palabras todas las situaciones imaginarias que quiera.

El mundo imaginario del niño es, además, no arbitrario, está gobernado por una serie de reglas muy estrictas.

## **6.3.2. Manual**

### **6.3.2.1. Concepto:**






Un manual es un conjunto de documentos elaborados con una finalidad didáctica que contemplan una serie de normas, orientaciones y lo más sustancial de ciertos temas, abordando sus nociones básicas y las formas de realizar cuestiones puntuales, relacionadas con el ámbito educativo.

Un manual da a conocer la información sobre las actividades de enseñanza-aprendizaje que le permitirá manejar adecuadamente en el aula de clase, para que los conocimientos sean llamativos para los estudiantes.

Este manual brinda las herramientas necesarias para el desarrollo y manejo del juego en las actividades de aprendizaje, a través de las prestaciones de juegos de motricidad, para crear, en equipo, etc. El manual está enfocado en conocer como el juego ayuda en la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del primero de Básica.

Hay muchos tipos de manuales elaborados por maestros en cualquier materia para enseñar a los que se preparan técnica o académicamente, existen manuales de medicina, construcción, arquitectura, mecánica, electrónica, higiene, tránsito, geografía, ortografía, etc, para ayudar a las personas a tener un mejor dominio en cualquier área que necesite o le interese.

### **6.3.2.2. Estructura de un manual.**

-  Datos
-  Objetivos
-  Actividades
-  Procedimiento de Construcción
-  Procedimiento de Juego

## Destrezas

Un manual puede utilizarse para ayudar en el trabajo de los maestros/as ya que se le da la información necesaria para que aplique en sus clases, la estructura del mismo dependerá de la persona que lo va a realizar; este es un verdadero documento de trabajo.



## 6.4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### 6.4.1. Estructura General del manual



### **6.4.2. Introducción**

Al elegir este tema para el trabajo de investigación lo hice considerando a los niños/as que son la razón de ser para el maestro/a, basándome en las experiencias vividas junto mi madre en sus 16 años de trabajo en el Primer Año de Educación Básica , pues el proceso de enseñanza-aprendizaje con los parvulitos es una tarea hermosa pero muy delicada porque es en este nivel en donde los preparamos para el inicio del largo camino en su vida estudiantil, es importante basar el trabajo en el canto, en el juego, en las adivinanzas, en las rondas, etc. Es decir llagando primero a su área afectiva conociéndose a sí mismo enseñándole a respetarse y a respetar a los demás, pues son la rima , los colores, los dibujos, la fantasía, la melodía lo que en ellos despierta la curiosidad, es decir que el juego es el andamiaje por donde la educación inicial o preparatoria deben a travesar para alcanzar los objetivos trazados como docentes de vocación que entienden que en la vida estamos para servir, porque el que no vive para servir no sirve para vivir. Orientar a los maestros/as hacia la aplicación del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Estimular en el estudiante una visión de futuro desarrollando conciencia de su responsabilidad ante sí mismo la familia, el Instituto y la sociedad.

Propiciar la toma de conciencia por parte de los maestros/as, con respecto a implementar los juegos en sus horas clases para que los niños aprendan creativamente.

Fomentar en la comunidad educativa los valores de puntualidad, justicia y aprovechamiento del tiempo libre, que los capacite para ser dueños de sus actos y puedan desenvolverse en la sociedad.

Orientar la formación de la personalidad del educando, despertando en él un espíritu creativo, responsable, critico, imaginativo para que las metas

propuestas por el maestro y los alumnos se lleguen a cumplir y sean entes positivos y críticos en la sociedad.

Propiciar en el educando el interés por el conocimiento, y por el trabajo.

### 6.4.3. Desarrollo de Unidades

## UNIDAD 1

### Juegos para Crear

En el proceso de enseñanza-aprendizaje los juegos nos ofrecen muchas posibilidades es decir es el mejor método de brindar un aprendizaje significativo y se los puede hacer tan solo con imaginación, buena voluntad y amor al trabajo, valiéndonos de elementos de fácil acceso se puede crear y recrear una y otra vez, no necesita de reglas establecidas sino más bien de una pequeña organización previa, creativa, se lo puede hacer en forma individual o grupal lo importante es no perder la motivación tanto en la construcción en el modelo .

### 😊 Actividad 1

La magia de las burbujas

#### Materiales

- Alambre grueso
- Cinta aislante
- Vaso plástico
- Detergente
- Azúcar

## **Procedimiento de construcción**

La elaboración de este material es sencillo, en primer lugar cubrimos las puntas del alambre con cinta aisladora para evitar accidentes en el extremo formamos un círculo y obtenemos el lanza burbujas mágicas en un vaso pequeño ponemos un poquito de detergente, unas gotas de agua y una cucharada de azúcar para mezclarlas bien mesemos estos elementos.

## **Procedimiento de juego**

La maestra de las indicaciones necesarias, indica que el niño/a debe introducir el lanza burbujas en el vasito y soplar directo al círculo del cual saldrán montones de burbujas que volaran por el espacio las mismas que trataran de atrapar antes de que se caigan o se deshagan, el tamaño de las burbujas depende del tamaño que se lo haga al construir el lanza burbujas que puede tener diferentes formas como cuadrado, triángulo, rectángulo, etc. Reforzando así el conocimiento de las figuras geométricas.

## **Destrezas**

- Practica con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.
- Participar e integrarse en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés.



## 😊 **Actividad 2**

Adivina, adivinador

### **Materiales**

- Tarjetas de cartón o cartulina
- Dibujos

### **Procedimiento de construcción**

Seleccionamos cartulinas o cartones del mismo color, forma y tamaño con dibujos que sean la respuesta a la adivinanza en uno de sus lados.

### **Procedimiento de juego**

Se los divide a los niños en grupos de 4 a 6 integrantes cada grupo tendrá su número de orden, las respuestas las darán en orden de grupo 1, grupo 2, grupo 3, etc.

La maestra siempre tendrá la posición de frente a los grupos a quien conduce el juego, en el centro se ubican las tarjetas con el dibujo a la vista y se juega así:

Los niños/as miran la ubicación de las tarjetas por un minuto luego quien conduce el juego las gira con el dibujo así abajo sin cambiarlas de lugar y dice una adivinanza sencilla **donde está el animal que pone huevos** el grupo 1 comienza girando la tarjeta donde cree que se encuentra la respuesta en este caso sería una gallina si aciertan el grupo se queda con la tarjeta en su poder, si se equivoca devuelve la tarjeta a su lugar la maestra dice una nueva adivinanza como **donde está el animal que da leche** así sucesivamente el juego se sigue desarrollando hasta que queda una tarjeta por descubrir.

## Destrezas

- ✓ Reconoce a los animales que viven en su entorno según sus características, cuidado y protección.
- ✓ Establecer el origen de los alimentos que consumen, para distinguir los que son saludables de los que no lo son.
- ✓ Discriminar visualmente objetos, imágenes o trazos de acuerdo a sus características.



## 😊 Actividad 3

Crear rimas con barajas

### Materiales

- Tarjetas de cartón o cartulina de 8x8cm
- Dibujos
- Fotografías
- Objetos

### **Procedimiento de construcción**

De acuerdo al número de niños elaboramos las tarjetas de cartón o cartulina de 8x8cm es decir cuadrados se las divide en grupos iguales, en unas se colocara dibujos de distintos objetos en las otras se hace los mismo con objetos cuyos nombres rimen con los anteriores por ejemplos: cuna-luna, coche-noche, piel-miel, etc.

### **Procedimiento de juego**

Formamos grupos de 2 es decir parejas y se sientan formando un semicírculo frente a las parejas la maestra se ubica con los dos grupos de tarjetas separadas y con los dibujos así abajo colocando en el piso o sobre una mesita junto a ella. Un grupo de tarjetas será para repartir entre las parejas y el otro grupo el que forme las rimas y se juega así:

La maestra reparte a cada pareja una tarjeta a lazar , todos miran los dibujos que contienen su tarjeta la nombra y lo muestran a los otros jugadores la profesora retira una tarjeta del grupo de rimas la exhibe los jugadores reconocen y nombran el objeto que contiene por ejemplo Cuna la pareja que tiene el dibujo de la luna levanta su pareja y la muestra a todos mientras menciona la rima en este caso dirá una rima con luna, quien conduce el juego entrega a la pareja que forma la rima y le da otra tarjeta para seguir participando del juego el mismo que continua mostrando distintos dibujos hasta que ya no queden más tarjetas en ningún n grupo.

Con estas rimas podemos formas oraciones.

### **Destrezas**

- ✓ Agrupa colecciones de objetos según sus características.
- ✓ Discriminar visualmente objetos, imágenes o trazos de acuerdo a sus características.
- ✓ Producir ritmos a nivel oral, corporal y con objetos.



## UNIDAD 2

### Juegos de habilidades motoras

Las habilidades motoras es importante desarrollarlas a través del estímulo mediante el juego pues se necesita un espacio amplio, se lo puede realizar de diferentes maneras de acuerdo a los participantes, a las características de la actividad o a los elementos que se utilizan tomando en cuenta el tiempo necesario que se debe dar a los estudiantes para ejercitar estas habilidades, porque implica desplazamientos, saltos, empuje, tracción, equilibrio, lanzamiento, etc.



## 😊 Actividad 1

La serpiente inquieta

### **Materiales**

- ❖ Cuerda de 3 metros de largo

### **Procedimiento de construcción**

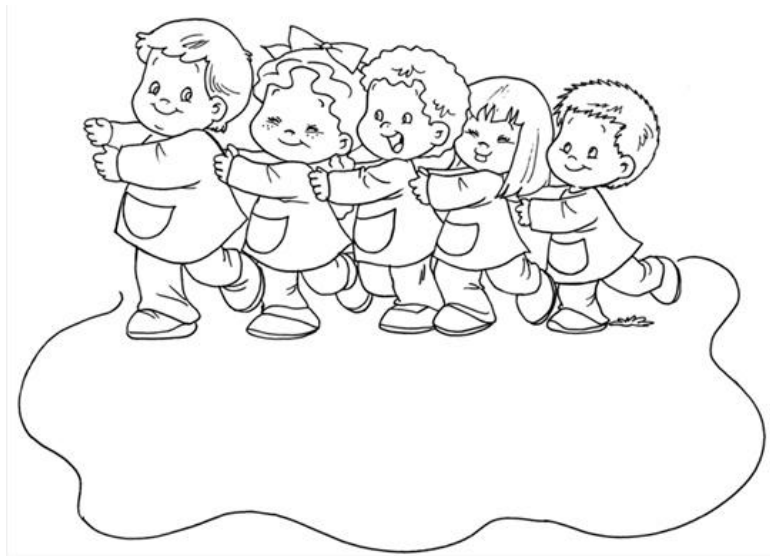
Se forman grupos de 4 a 5 integrantes la maestra se ubica en el centro del espacio sosteniendo la cuerda o “serpiente” los grupos se disponen alrededor de la cuerda separados uno de otro.

### **Procedimiento de juego**

La maestra con la soga en la mano tereara **tengo una serpiente inquieta cuando la vaya a pisar** comienza a mover la cuerda en zigzag sobre el piso mientras se acerca a uno de los grupos los participantes saltan al mismo tiempo a un lado y al otro de la cuerda tratando de no pisar a la serpiente que no se deja de mover mientras los niños saltan al mismo tiempo que repite o advierte **cuidado con mi serpiente** los demás grupos están mirando si la serpiente sea cerca de ellos, la maestra se dirige con la cuerda al nuevo grupo y hacen lo mismo y así sucesivamente finaliza el juego cuando la serpiente haya pasado por todos los grupos, entonces la maestra dirá la serpiente está cansada ya no quiere jugar.

### **Destrezas**

- Practica con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas por la comunidad escolar.
- Identificar a sus maestros y a sus nuevos compañeros e interactúa con ellos.
- Ejecutar y desplazar su cuerpo en el espacio total para realizar movimientos coordinados.



## 😊 Actividad 2

Globitos en el aire

### **Materiales**

- Globos
- Retazos de tela
- Papel resistente
- Tiza

### **Procedimiento de construcción**

Formamos equipos de 6 a 7 integrantes cada uno se asigna lugares en diferentes extremos es decir frente a frente como equipos contrarios cada grupo tendrá un trozo de tela o papel y elegirá un refugio en el centro los dos equipos se colocan con los globos inflados.

### **Procedimiento de juego**

Se inicia el juego de la siguiente manera la maestra de la orden de largar con la voz de “preparados, listos, ya” entre todos los integrantes del equipo

toman la tela o papel corren a buscar un globo lo colocan sobre la tela o papel y la trasladan con mucho cuidado para que no caiga al piso hasta llegar al lugar de su refugio, si el globo cae al piso el equipo debe recogerlo y seguir su marcha sin detenerse por cada globo caído al piso quien dirige el juego dibuja una cruz en el piso del grupo que se le cayó.

Al llegar al refugio el globo debe ser colocado en su lugar y el equipo vuelve a buscar otro y lo lleva de la misma manera cuando no quedan más globos cuentan entre todos las cruces dibujadas por la maestra en el lugar del refugio el equipo que acumule más globos al piso por lo tanto deben realizar una penitencia elegida por el equipo ganador.

### **Destrezas**

- ☆ Reconocer, estimar y comparar colecciones de objetos usando cuantificadores: mucho, poco, uno, ninguno, todos.
- ☆ Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a su atributos y establecer comparaciones.
- ☆ Identificar cantidades y asociar con los numerales 4,5,6y7.



## 😊 **Actividad 3**

El barco y sus navegantes

### **Materiales**

- & Caja grande
- & Cuerda 1 metro
- & Hilo
- & Bolas de papel

### **Procedimiento de construcción**

La maestra dibuja un círculo y ubica a los estudiantes alrededor del mismo cada uno tienen en el piso una bola de papel coloca el cartón con la cuerda dentro de círculo.

### **Procedimiento de juego**

Comienza a desplazarse dentro del círculo el barco tirando de la cuerda, los estudiantes cogen las bolitas de papel y lanzan intentando que caigan dentro del barco quien dirige el juego arrastra el barco de un lado a otro como navegando en alta mar las bolitas que caen fuera del barco son arrojadas nuevamente fuera del círculo para que los mismos puedan volver a intentar introducir en el barco los jugadores hacer varios intentos siempre desde afuera de la línea cuando hayan caído todas las bolitas el barco quedara hundido la maestra vuelve colocar las bolitas fuera del círculo y ahora elegirá un niño o niña que conduzca el barco y nuevamente intentar poner las bolitas en el barco así sucesivamente sigan jugando y desarrollando la precisión.

### **Destrezas**

- ☞ Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones.

- ☞ Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 1,2 y 3.
- ☞ Identificar cantidades y asociarlas con los numerales 4, 5, 6, y 7.



## 😊 Actividad 4

Jugando con los numerales

### **Materiales**

- & Balón
- & Tiza
- & Gráficos de los numerales del 1 al 10
- & Varios cuadrados de cartón o cartulina
- & 3 o 4 cajas grandes

### **Procedimiento de construcción**

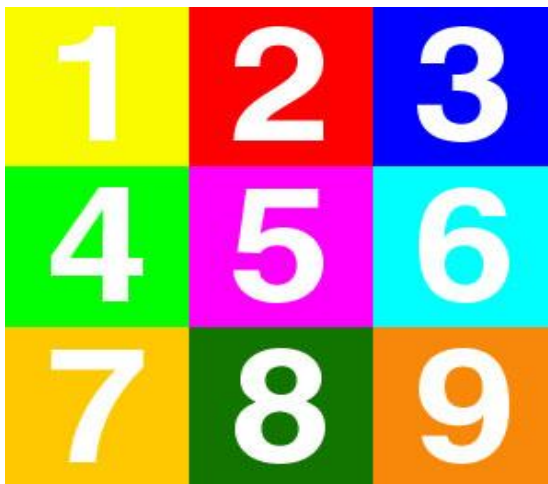
Los participantes forman una fila detrás de una línea dibujada con tiza, el primer participante tiene listo el balón para dar inicio el juego, frente a los niños a diferentes distancias se distribuyen las cajas ubicadas de modo de que todos los participantes puedan visualizar los números junto a cada caja se ubican los cartones con los números correspondientes a cada una de ellas así junto a la caja número 5 los cartones con ese número.

### **Procedimiento de juego**

La profesora de la señal de inicio haciendo sonar bien fuerte sus palmas el niño que sostiene el balón lo lanza dirigiendo así alguna de las cajas numeradas y trata de introducirla en una de ellas si logra hacerlo por ejemplo en la caja número 6 toma un cartón con el número correspondiente o sea el 6 si no consigue que el balón caiga dentro de ninguna caja no obtiene ningún cartón y se ubica al último luego pasa otro participante para intentar hacer lo mismo, cuando todos hayan lanzado el balón se cuenta los puntos obtenidos de acuerdo a los cartones, se devuelve los cartones a sus lugares y se forma una nueva fila nuevamente los jugadores lanzan el balón tratando de conseguir el mayor puntaje el juego concluye con un aplauso para todos los participantes por haberlo intentado.

### **Destrezas**

- Determinar relaciones de orden (más que, menos que) entre objetos, para establecer comparaciones.
- Usar las nociones de cantidad mediante agrupaciones de objetos (mucho, poco, uno, ninguno, todo).
- Contar colecciones de objetos en el círculo del 1 al 10 en circunstancias diarias.



## 😊 **Actividad 5**

Balón saltarín

### **Materiales**

- Balón
- Cartulina
- Rotulador

### **Procedimiento de construcción**

Los jugadores forman un círculo grande alrededor de la maestra que sostiene el balón en sus manos.

### **Procedimiento de juego**

Quien dirige el juego lanza el balón así arriba y nombra alguno de los niños /as que están a su alrededor el niño escucha su nombre corre al centro del círculo a atrapar el balón antes que caiga al piso si lo logra se ubica dentro del círculo y ahora será él o ella quien arroje el balón hacia arriba y nombra a otro niño si el balón cae al piso antes que pueda tomarlo la maestra a nota el nombre en la cartulina de todos modos se queda en el centro del círculo y arroja el balón y nombra a otro compañero y así sucesivamente se lo hace hasta que todos hayan participado los estudiantes que no pudieron atrapar el balón serán nombrados por la maestra y cumplirán una penitencia.

### **Destrezas**

- Identificar sus datos personales para reconocer su nombre y el lugar donde vive.
- Distinguir las principales nociones y relaciones espaciales con referencia a sí mismo (arriba-abajo, delante-detrás, cerca-lejos, encima-debajo.)

- Ejecutar distintas formas de desplazamiento, coordinando sus movimientos.

## UNIDAD 3

### Juegos en Equipo

Equipo es sinónimo de unión de ayuda de cooperación en tal virtud esta clase de juegos ayudan a más del desarrollo de las destrezas al desarrollo socio-afectivo algunos pueden realizarse en el interior del salón de clase y otro en espacios más grandes, los equipos se organizan de acuerdo al número de participantes.

#### 😊 **Actividad 1**

Cada uno con su juguete

#### **Materiales**

- ✓ Diferentes objetos en pares
- ✓ tiza

#### **Procedimiento de construcción**

Los niños se dividen en dos grupos la muestra traza una línea recta en cada extremo detrás de las cuales se ubican los equipos uno en frente del otro cada estudiante se numera en cada equipo habrá un numero 1, 2, 3, etc. En el centro de los dos equipos se distribuye los objetos con los que se cuenta.



### Procedimiento de juego

La maestra dice un número y un objeto por ejemplo dirá número 1 latita los niños que tengan ese número correrán a coger ese objeto y lo llevara junto a la línea de su equipo, luego mencionara un número y un nuevo objeto.

Si se desea se puede anotar puntos cada vez que un equipo llegue primero.

### Destrezas

- Establece relaciones de correspondencia de uno a uno, entre colecciones de objetos.
- Identificar cantidades y asociar con los numerales 4, 5, 6 y 7.
- 



## 😊 Actividad 2

El maravilloso rompecabezas

### Materiales

- ❖ Carton de 60x60 cm
- ❖ Diferentes dibujos
- ❖ tiza

### Procedimiento de construcción

Se les motiva a los niños a mirar los dos rompecabezas completamente armados, se forma dos equipos de 5 a 7 niños cada uno se dibuja con tiza en el piso dos círculos bien grandes las piezas se colocan alrededor del círculo,

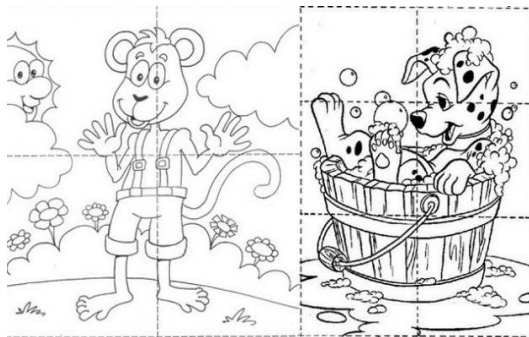
se distribuyen las piezas de los rompecabezas con el dibujo así abajo por todo el espacio y se juega así.

### **Procedimiento de juego**

Cada equipo elige el rompecabezas que va armar y sabe que debe hacerlo por turnos un jugador de cada equipo se dirige en busca de una pieza la lleva al centro del círculo de su equipo y la voltea para ver la parte del dibujo que contiene, si la pieza corresponde a la figura que va armar lo deja dentro del círculo sino se la regresa al lugar colocándola nuevamente con el dibujo hacia abajo y vuelve a su sitio en el grupo. El siguiente participante en busca de otra pieza si corresponde a su grupo continúa armando sino seguirá a su lugar así el grupo que arme más rápido y correctamente es el ganador.

### **Destrezas**

- Clasificar de acuerdo a sus características objetos de su entorno.
- Establece relaciones de correspondencia de uno a uno, entre colecciones de objetos.
- Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características.



## 😊 **Actividad 3**

Música para pequeños ladroncillos

### **Materiales**

- Caja o canasta
- Silbato
- Broches o pinzas de ropa
- Pandero

### **Procedimiento de construcción**

Se forman dos equipos de 6 o 7 niños cada equipo forma una ronda que separa uno de la otra por unos 3 metros de distancia entre equipo en el centro de los 2 equipos se ubica la caja o canasta con las pinzas.

### **Procedimiento de juego**

Inicia la maestra haciendo sonar el silbato o pandero, mientras se escucha el sonido sale un niño/a de cada equipo corre a buscar una pinza, vuelve a su grupo mientras le engancha en sus prendas sale otro corriendo a buscar otra pinza así sucesivamente hasta que los niños tengan al menos una pinza en sus prendas, cuando el sonido se detiene todos los niños corren tratando de quitar las pinzas al equipo contrario evitando que les quiten las suyas, las pinzas quitadas vuelven a colocarse dentro de la caja o canasta, la maestra ordena volver a los equipos a sus puestos se repite la dinámica dos, tres o más veces se cuenta las pinzas que a un tienen enchanchadas en sus prendas el equipo que tenga más pinzas será el ganador.

### **Destrezas**

- Discrimina visualmente objetos imágenes o trazos de acuerdo a sus características.
- Describir el ritmo en determinados fenómenos sonoros naturales o artificiales desde la identificación de ellos en el entorno.

- Recolectar y agrupar objetos de acuerdo a sus atributos y establecer comparaciones.

## 😊 **Actividad 4**

El túnel humano

### **Materiales**

- Tiza
- Cintas de colores
- Balones

### **Procedimiento de construcción**

El grupo se divide en dos grupos con iguales cantidades de integrantes se colocan uno detrás del otro formando una fila por equipo las dos filas de competidores se ubicaran detrás de una línea dibujada en el suelo.

El primer niño o niña de cada fila lleva amarrado en su muñeca una cinta de color y sostiene el balón para jugar así

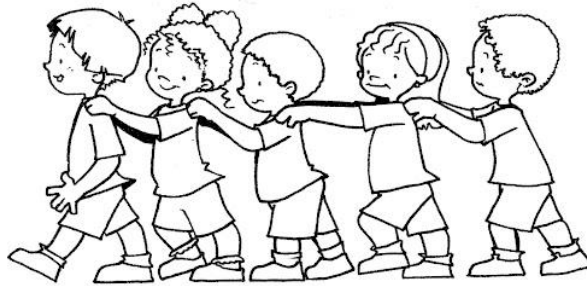
### **Procedimiento de juego**

Los estudiantes en la fila tendrán sus piernas separadas para formar el “túnel” maestra da la señal del juego para comenzar al escuchar los participantes que tienen el balón lo pasan arrojando así atrás asegurándose que el balón avance por el “túnel” el ultimo niño de la fila toma el balón y corre a ubicarse en el primer lugar y repite la acción del primer jugador y así sucesivamente van pasando los primeros al último y los últimos al primer lugar el juego termina cuando vuelve a estar el primer participante que se lo identifica por la cinta amarrado en su muñeca.

### **Destrezas**

- ☞ Reconoce su simetría corporal y las características propias de su cuerpo en distintos desplazamientos.

☞ Utilizar los números ordinales del primero al quinto en la ubicación de elementos del entorno.



## UNIDAD 4

### Juegos para entretenerse mucho

Es importante que los párvulos compartan momentos amenos jugando en cualquier espacio, adecuando al medio con que se cuenta se lo hace casi siempre en forma grupal o parejas, en este tipo de juego se hace uso de la memoria y la tensión, los sentidos y la posibilidad de expresar de distintas modos.

#### 😊 Actividad 1

La pelota traviesa.

#### **Materiales**

- Una pelota pequeña

#### **Procedimiento de construcción**

Los niños se sientan formando un círculo la maestra en el centro con la pelota en al manos y eligen juntos el tema ejemplo animales, figuras geométricas, frutas, etc.

### **Procedimiento de juego**

Una vez ubicados en redondo todos quien dirige lanza la pelota a uno de los niños, el niño que recibe el balón debe responder rápidamente el nombre del objeto, animal o persona, luego pasa con el balón al centro de la ronda desde ahí arroja el balón a otro niño y así sucesivamente quien dirige el juego debe percatarse de que todos los estudiantes participen, se puede ir cambiando de elementos y percatándose de que no se repitan sus nombres si un niño no responde puede ayudarlo evitando humillaciones, este niño no pasa al centro de la ronda sino que espera otra oportunidad.

### **Destrezas**

- Manifiesta iniciativa en situaciones y experiencias nuevas.
- Participar e integrarse en juegos y trabajos grupales demostrando alegría e interés.

## **Actividad 2**

Ahora dramatizamos

### **Materiales**

Ninguno

### **Procedimiento de construcción**

La maestra se sienta en el piso formando un círculo.

### **Procedimiento de juego**

La maestra por ejemplo propone el nombre de animales cada estudiante elige uno, la maestra inventa un cuento ahí por ejemplo:

Estaban los lobos en el bosque aullando au au au que miedo sintieron los conejitos se esconden, las maripositas salen volando a lo lejos los perros también aúllan y los gatitos con su miau, miau espantan a los ratones etc, etc.

Entonces los estudiantes emitan a los animales de su elección con mucha emoción se identifican y actúan al finalizar el relato percatándose de tomar en cuenta a todos terminan con un aplauso y si desean cambiar por otro personaje y se inicia otro relato.

### **Destrezas**

- ☞ Imitar movimientos de animales con las diferentes partes del cuerpo, demostrando creatividad e imaginación.
- ☞ Escuchar narraciones sobre la comunidad para identificar elementos explícitos del texto (personajes, acciones y escenarios).
- ☞ Demostrar imaginación en la participación de danza, dramatizaciones, rondas, bailes y cantos de la tradición oral.



### **😊 Actividad 3**

¡Cuidadito con decir!

#### **Materiales**

Ninguno

#### **Procedimiento de construcción**

Se sientan los niños/as y su maestra en semicírculo.

### **Procedimiento de juego**

Una vez bien ubicados quien dirige explica a los oyentes que: pongan mucha atención porque es un juego especial, ellos no deben pronunciar la letra que se les indique ejemplo la “s” Matia hoy miercole leera mucha hoja.

El niño responderá

Mi mamita i van a escribir hoy

Así se va conduciendo el juego mientras viendo siempre que participen todos si alguien se equivoca o no sabe responder se inicia otro dialogo con otra letra.

### **Destrezas**

- ☞ Reconocer las nociones básicas de orden espacial: primero/ultimo; principio/final; anterior/medio/posterior.
- ☞ Escuchar narraciones sobre la comunidad para identificar, discriminar, suprimir, cambiar y aumentar fonemas (sonidos) al inicio, al final y al medio de las palabras(conciencia fonológica)



### **😊 Actividad 4**

El rey manda

### **Materiales**

Ninguno



## Procedimiento de construcción

Un círculo o ronda

## Procedimiento de juego

Inicia así **el rey manda** que aplaudan y todos aplauden, **el rey manda** que salten si la persona que dirige el juego no dice **el rey manda** sino por ejemplo **Pepito manda** los jugadores no deben obedecer solo obedecen a la frase **el rey manda** los niños que se equivocan hacen una penitencia este juego debe ser dinámico, rápido para que los niños demuestren más interés y atención.

## Destrezas

- Identificar las distintas posturas que adopta el cuerpo: postura de pie, sentado, acostado, de rodillas, en un pie, en cuclillas a través de ritmos y canciones.
- Coordinar de forma independiente los movimientos de las dos áreas laterales del cuerpo, con el fin de determinar su funcionalidad.



## UNIDAD 5

### Juegos para aprender un poquito más

Este juego es muy importante porque puede ser un primer paso al aprendizaje de la lengua o lectura es decir nos ayuda a desarrollar nuevos conocimientos o reforzar los ya obtenidos en este tipo de juegos no se destacan “ganadores” sino que más bien se motiva a la participación y colaboración de todos para cumplir las órdenes o consejos.

#### 😊 **Actividad 1**

Donde están las letras

#### **Materiales**

- ❖ Imágenes
- ❖ Dibujos o recortes de revistas
- ❖ Es importante resaltar que los nombres de las imágenes seleccionadas inicien con distintas letras.
- ❖ Tiza
- ❖ Caja o bolsa

#### **Procedimiento de construcción**

Escribir en el piso con tiza todas las letras del alfabeto en desorden en forma dispersa, los niños se dispersan por todo el espacio la maestra se ubica en un extremo con la bolsa o la caja que contiene las imágenes.

#### **Procedimiento de juego**

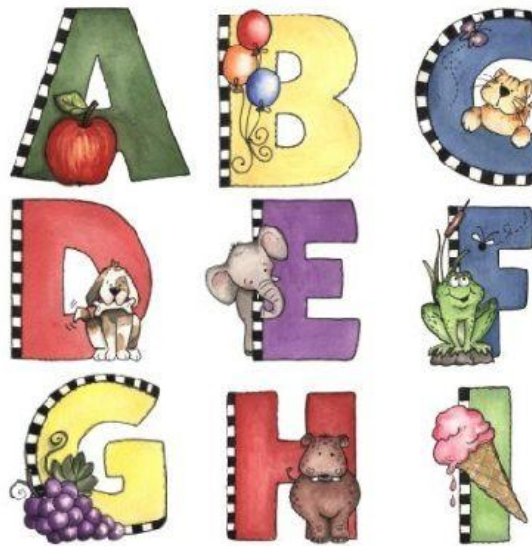
Los estudiantes se ubican libremente por todo el espacio entre las letras dibujadas en el piso, la maestra saca una imagen de la caja o bolsa levantan la imagen lo más alto posible por ejemplo león pregunta ¿Cuál es la primera

letra de león? Los niños observan reconocen y corren a ubicarse alrededor de la letra L correspondiente, quien comanda el juego puede colocar la imagen junto a la letra.

Nuevamente los niños por ejemplo perro los pequeños corren a colocarse junto a la letra p, así sucesivamente este juego se lo puede hacer con los nombres de los niños/as.

### Destrezas

- ☺ Diferenciar los sonidos de su nombre para identificar y formar nuevas palabras con esos sonidos.
- ☺ Identificar y relacionar los fonemas (sonidos) que conforman su nombre con las gráficas del mismo en función de reconocer su nombre escrito.



## 😊 Actividad 2

El laberinto

### **Materiales**

- ☆ Tizas

### **Procedimiento de construcción**

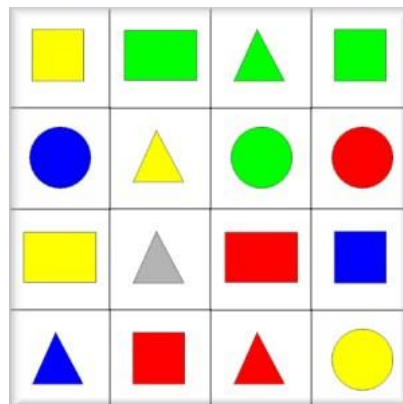
En el piso se dibuja una línea de partida o de llegada con la tiza en el espacio que queda en el centro se dibuja distintas figuras geométricas casi unidas los niños se ubican en uno al lado del otro detrás de la línea teniendo una tiza en la mano.

### **Procedimiento de juego**

La maestra como siempre da la orden al grupo y les dice vamos a recorrer el camino de los cuadrados, saldrá el primer niño con la tiza en la mano ira dando saltos de un cuadrado a otro solo por ahí hasta llegar a la meta o fin y si encuentra en el camino muy alejado dibujara con la tiza esa figura y continuara el camino, cuando todos hayan participado se puede cambiar el orden de las figuras.

### **Destrezas**

- ☆ Reconocer y clasificar las figuras geométricas en objetos del entorno.
- ☆ Dominar los desplazamientos en inestabilidad/equilibrio.



## 😊 **Actividad 3**

Figuras bonitas creativas

### **Materiales**

- ☆ Varias figuras geométricas
- ☆ Cartulinas
- ☆ Hojas
- ☆ Pega
- ☆ Rotuladores
- ☆ Lápices

### **Procedimiento de construcción**

Se organiza el juego con grupos de 4 a 5 participantes en el centro la maestra cada grupo recibe las cartulinas u hojas, pega y rotuladores por todo el espacio determinado para trabajar se distribuye las figuras geométricas.

### **Procedimiento de juego**

La persona que dirige dice me gustaría que me regalaran una obra de arte hecha en el círculo todos los participantes corren a buscar la figura nombrada y cuando la encuentran la llevan al lugar donde está la cartulina y la pegan, luego crean un dibujo con los lápices o rotuladores el triángulo podrá ser utilizado como sombrero de un payaso, techo de una casa y así desarrollan su imaginación al terminar el juego forman una hermosa galería de arte infantil.

### **Destrezas**

- 😊 Reconocer, describir y construir patrones con colecciones de objetos, siluetas, figuras, cuerpos geométricos o cantidades indicadas.
- 😊 Reproducir, describir y construir patrones de cuerpos geométricos.
- 😊 Identificar los cuerpos geométricos en objetos del entorno.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### BIBLIOGRAFÍA CITADA

ACEVEDO, A, *El juego como estrategia para favorecer la socialización*, Ecuador, 2010, p 12.

BERMÚDEZ y MENDOZA, *El método Montessori*, Colombia, 2008, p. 27.

CADENA, M.A., *La importancia del Juego*, Colombia, 2003, p 10.

CAÑETE PULLIDO, M. M, *El juego*, España, 2004, p 13.

CÁRGAMO GAETE, V.F, *Juegos en el aprendizaje de la matemática*, Chile, 2008, pp. 12.

CARVAJAL, L, *Infancia y Educación*. Ecuador, 2011, pp. 21, 22, 39.

DECROLY, O, *Hacia una escuela renovada*, Bélgica., 1915, p. 28.

DELGADO, L, *Modelo Pedagógicos*, Ecuador, 2010, p. 24.

FLOREZ OCHOA, R, *Modelos pedagógicos*, México, 2001, p. 23.

GARCÍA, V.H, *La educación primaria del juego al trabajo*, Ecuador, 1993, pp. 15 - 16.

HILGARD, E, *Teorías del aprendizaje*, U.S.A., 2010, p. 27.

HUERTA, M.J, *El Comercio*, 2002, p 2.

HUISINGA, J, *El homo ludens*, Holanda, 2007, p 14.

IBÁÑEZ, S, *Proyecto de Educación Infantil*, Colombia, 2000, p. 19 - 21.

LILLARD, T, *La ciencia detrás del genio*, España, 2005, p. 25.

LOVATO, D, C, U.T.C. *Juegos tradicionales como alternativa de enseñanza para el desarrollo integral*, Ecuador, 2005, p 9.

MENDEZ, Z, *Retos de la educación*, Ecuador, 2011, p 1.

MONTESORI, M, *El método Montessori*, Italia, 1912, pp. 17 – 18.

MSCGRAW, H, *Pedagogía tradicional*. U.S.A. 2008, p. 23.

PIAGET, J, *Psicología de la infancia*, Suiza, 1955, p. 31.

QUEVEDO, P. COBOS. C, U.T.A. “*Estrategias dinámicas en base a juegos recreativos para mejorar la comunicación oral*, Ecuador, 2007, p 8.

REMACHE, K., GUTIÉRREZ R, U.T.C. *E l juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa”, 2003, p 8.*

SANTAMARÍA, S, GUTIÉRREZ R, *El juego en Educación Preescolar*, Ecuador, 2008, p 10.

SANTOS, M, *La educación ecuatoriana*, Ecuador, 2007, p 2 .

SHUNK, J , *Aprendizaje Humano*, U.S.A., 1991, p. 28.

VIGOTSKY, L, *El juego del niño*, Bielorrusia, 1923, p. 35.

#### **BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA**

ANTON, R. M. GARCÍA, A. *Desarrollo de las destrezas Manual y del Lenguaje*. p. 10

BODROVA, E. LEONG, D. J. *Herramientas de la Mente*. p. 125.

CHATEAU, J. *Psicología de los Juegos Infantiles*. p. 15.

HURTADO, Ítalo, *Investigación Científica*, 2007 pp 3 – 45.

KLINOFF, A. / BOAN, S. *Escuela Para Maestros*. p. 34.

SICILIA, J. / IBAÑEZ, E. *Psicología Evolutiva y Educación Infantil*. p. 212.

PIAGET, J. *La formación del símbolo*. México. 1990. Fondo de Cultura Económica.

INHELDER, B. *Psicología del niño*. 1981, Madrid. Morata.

PARRA, M. C.). *Aspectos cognitivos del juego. Proyectos de integración del juego a la escuela*, en Revista Temas de Psicopedagogía. Anuario Nro 2. Buenos Aires, 1986.

VIGOTSKI, L, S. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. México. Grijalbo, 1988

### **WEBGRAFÍA**

<http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos88/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion/juego-como-estrategia-favorecer-socializacion.shtml>

<http://www.monografias.com/trabajos64/juegos-aprendizaje-matematica/juegos-aprendizaje-matematica.shtml>

[http://www.uvm.cl/educacion/publicaciones/integra/Integras/Integra\\_05/07-olfos-villagran.pdf](http://www.uvm.cl/educacion/publicaciones/integra/Integras/Integra_05/07-olfos-villagran.pdf).

<http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar2008/educontinua/mate/orden/mate5i.htm>

<http://www.cidse.itcr.ac.cr/revistamate/MundoMatematicas/Vol5n1Jun2004/nodo3.html>

[http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar2008/educontinua/mate/orden/mate5i.htm\)](http://www.redescolar.ilce.edu.mx/redescolar2008/educontinua/mate/orden/mate5i.htm)

[http://www.uvm.cl/educacion/publicaciones/integra/Integras/Integra\\_05/07-olfos-villagran.pdf](http://www.uvm.cl/educacion/publicaciones/integra/Integras/Integra_05/07-olfos-villagran.pdf)

[http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act\\_permanentes/mate/orden/mate5m.htm](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/act_permanentes/mate/orden/mate5m.htm)



# ANEXOS

**ANEXO Nº 1**



**Niños jugando en el centro infantil**

**ANEXO Nº 2**



## Niños jugando en el centro infantil

### ANEXO Nº 3



## Niños armando rompecabezas

### ANEXO Nº 4



## Niños jugando en espacio abierto

### ANEXO Nº 5



#### UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

**OBJETIVO:** Obtener información para determinar cómo influye el juego en la construcción del aprendizaje.

**Instrucciones:** Agradecemos se sirva contestar el presente cuestionario.

1. ¿Cuánto conoce usted sobre el juego?

- a) Mucho ( )
- b) Poco ( )
- c) Nada ( )

2. ¿Qué es para usted el juego?

- a) Alegría ( )
- b) Entretenimiento ( )
- c) Aprendizaje lúdico ( )
- d) Pérdida de tiempo ( )
- e) Otra definición ( )

Cuál.....  
.....

3. ¿Con qué frecuencia usted utiliza los juegos en el proceso de aprendizaje de los niños/as?

- a) Todo el tiempo ( )
- b) Una vez por semana ( )
- c) Una vez al mes ( )
- d) De vez en cuando ( )
- e) Casi nunca ( )
- f) Nunca ( )

4. ¿Qué resultados ha obtenido en los niños al utilizar los juegos en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

- a) Excelente ( )

- b) Bueno ( )
- c) Regular ( )
- d) Malo ( )

¿Por qué? .....

5. Según su opinión, los juegos desarrollan:

- a) La imaginación ( )
- b) La atención ( )
- c) La creatividad ( )
- d) La concentración ( )
- e) La memoria ( )
- f) La socialización ( )
- g) El desarrollo corporal ( )
- h) La inteligencia ( )
- i) Ninguna ( )
- j) Otras capacidades ( )

Cuáles.....

.....

6. ¿Según su opinión en qué área se puede utilizar más el juego?

- a) Lenguaje ( )
- b) Matemáticas ( )
- c) Educación Física ( )
- d) Entorno natural y social ( )
- e) Ciencias naturales ( )
- f) Estudios sociales ( )
- g) Educación artística ( )
- h) Otras ( )

Cuáles.....

.....

7. ¿Considera usted que el juego es una estrategia didáctica que facilita el aprendizaje?

- a) Todo el tiempo ( )
- b) A menudo ( )
- c) Rara vez ( )
- d) Nunca ( )

8. Al momento de aplicar los juegos que se necesita tomar en cuenta:

- a) la edad ( )
- b) los intereses ( )
- c) las necesidades ( )
- d) las expectativas ( )
- e) el ritmo de aprendizaje ( )
- f) los gustos ( )
- g) otros ( )

Cuáles.....  
.....  
.....

9. ¿Qué tipo de juegos usted recomienda utilizar en 1ero de básica?

- a) Juegos para espacios abiertos ( )
- b) Juegos para el aula ( )
- c) Juegos didácticos ( )
- d) Juegos educativos ( )
- e) Juegos grupales ( )
- f) Juegos individuales ( )
- g) Juegos cooperativos ( )
- h) Juegos de reglas ( )
- i) Juegos de competencia ( )
- j) Juegos tradicionales ( )
- k) Otros ( )

Cuáles.....  
.....

10. ¿Cuenta usted con el apoyo de la escuela y la familia para aplicar el juego en el proceso de aprendizaje de los niños de 1° de básica?

- a) Totalmente ( )
- b) Con frecuencia ( )
- c) Casi nunca ( )
- d) Nunca ( )

¿Por qué.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

## ANEXO 6



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL  
SISTEMA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA  
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL  
ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA**

**OBJETIVO:** Obtener información para determinar cómo influye el juego en la construcción del aprendizaje.

**Instrucciones:** Agradecemos se sirva contestar el presente cuestionario.

1. ¿Cuánto conoce usted sobre el juego?

d) Mucho ( )

e) Poco ( )

f) Nada ( )

2. ¿Qué es para usted el juego?

f) Alegría ( )

g) Entretenimiento ( )

h) Aprendizaje lúdico ( )

i) Pérdida de tiempo ( )

j) Otra definición ( )

Cuál.....

.....

3. ¿Cuándo usted era niño que juegos le gustaba practicar?

a) La rayuela ( )

b) Las bolas ( )

c) El trompo ( )

- d) Saltar la soga ( )
- e) Jugar fútbol ( )
- f) Pintar ( )
- g) Bailar ( )
- h) Hacer música ( )
- i) Otros ( )

Cuáles.....

.....

**4. ¿Su hijo actualmente qué tipo de juegos práctica en la casa**

- a) La rayuela ( )
- b) Las bolas ( )
- c) El trompo ( )
- d) Saltar la soga ( )
- e) Jugar fútbol ( )
- f) Pintar ( )
- g) Bailar ( )
- h) Hacer música ( )
- i) Otros ( )

Cuáles.....

.....

**5. ¿Qué tiempo dedica su hijo a jugar en casa?**

- a) Todo el día ( )
- b) Una hora diaria ( )
- c) Los fines de semana ( )
- d) Nunca ( )

Por qué.....

**6. ¿Con qué frecuencia usted juega con su hijo?**

- a) Todo el día ( )
- b) Una hora diaria ( )



- c) Los fines de semana ( )
- d) Nunca ( )

Por qué.....

**7. Según su opinión, los juegos desarrollan:**

- k) La imaginación ( )
- l) La atención ( )
- m) La creatividad ( )
- n) La concentración ( )
- o) La memoria ( )
- p) La socialización ( )
- q) El desarrollo corporal ( )
- r) La inteligencia ( )
- s) Ninguna ( )
- t) Otras capacidades ( )

Cuáles.....

.....

**8. ¿Por favor comente, qué es lo que más le gusta a su hijo de ir a la escuela?**

.....  
.....  
.....  
.....

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**ANEXO N° 7**  
**FICHA DE OBSERVACIÓN**

**OBJETIVO:** Recabar información sobre el desarrollo cognitivo, motor, afectivo, de lenguaje y lúdico de los niños de 1° de básica de la escuela Fiscal Luis Fernando Vivero.

**Nombre del niño:** ..... **Fecha:**.....

<b>Aspectos a Observar</b>	<b>S</b>	<b>MS</b>	<b>PS</b>	<b>NS</b>
Respeto y valora su criterio y de los demás				
Identifica con precisión las partes de su cuerpo y función.				
Practica normas de cortesía respeto, relación y convivencia.				
Identifica objetos según la constante, forma, color y tamaño.				
Observa detalladamente su entorno.				
Transmite experiencias vividas.				
Coordina el movimiento.				
Juega libremente en su espacio físico.				
Discrimina sonidos.				
Manifiesta su sentimiento y emociones a través de las técnicas grafo plásticas.				
Observa y conversa sobre sus actividades.				
Practica buenos hábitos alimenticios.				
Trata con respeto a los niños, niñas y adultos.				
Forma conjuntos y asocia números y numerales.				
Relaciona actividades del jardín con la familia y comunidad.				
Interpreta y crea mensajes.				
Descubre semejanzas y diferencias corporales.				
Respeto las reglas del juego impuestas por el y por el juego.				
Coordina el ritmo y la melodía corporalmente.				
Crea situaciones nuevas combinando materiales y elementos.				
La participación de los docentes en el juego de los niños/as es.				
En las horas de clases las docentes utilizan el juego en forma.				