



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

PROYECTO DE GRADO

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS. GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "SAN FRANCISCO" EN EL AÑO 2015.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil.

AUTORA: Zambrano López Gema Fernanda

TUTORA: LCDA. VERÓNICA FLORES

QUITO – ECUADOR

2015



DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

ZAMBRANO LÓPEZ GEMA FERNANDA

CC: 172279999-4



DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN

Yo, Zambrano López Gema Fernanda estudiante de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo los derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

ZAMBRANO LÓPEZ GEMA FERNANDA

CC: 172279999-4



CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL.

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, de la estudiante **Zambrano López Gema Fernanda** por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.-

- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento Infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado "EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS. GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "SAN FRANCISCO" EN EL AÑO 2015". El cual incluye el desarrollo de una guía metodológica que contiene actividades para las docentes basadas en el juego como herramienta didáctica dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.
- b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra



literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena socialización a la comunidad educativa.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.-

Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la guía metodológica de actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje en niños y niñas de 3 años descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar la guía metodológica de actividades lúdicas favorecedoras de aprendizajes en niños y niñas de 3 años, tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros:

- a) La reproducción de la guía metodológica por cualquier forma o procedimiento;
- b) La comunicación pública de la guía metodológica;
- c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización de la guía.
- d) Cualquier transformación o modificación del manual.
- e) La protección y registro en el IEPI de la guía a nombre del Cesionario
- f) Ejercer la protección jurídica de la guía metodológica de actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje en niños y niñas de 3 años;
- g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la sesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-

El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del manual didáctico sobre la guía metodológica



de actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje de niños y niñas de 3 años, que es objeto del presente contrato.

Como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la guía metodológica a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.-

La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.-

La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.-

Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo.

Las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas:

- a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;



- b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno;
- d) El procedimiento será confidencial y en derecho;
- e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito;
- f) El idioma del arbitraje será el español; y,
- g) La reconvenición, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.-

Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 16 días del mes de octubre del dos mil quince.

f) _____
CI.- 172279999-4
CEDENTE

f) _____
Instituto Tecnológico Superior Cordillera
CESIONARIO



AGRADECIMIENTO

Agradezco primero a Dios por ser mi fortaleza en todo momento, a mis padres por su apoyo incondicional por ser mi soporte y el motor de mi vida, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera por abrirme las puertas, a la Carrera Desarrollo del Talento Infantil, a mis queridos maestros y maestras por ser los mentores de esta formación profesional.



DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo se lo dedico con el más profundo amor a mis padres y hermana quienes son la luz de mis ojos, y a todas aquellas personas que me apoyaron y confiaron en mí a mis familiares y amigos por esos consejos que me han sabido brindar de manera oportuna, a mi mentor principal, mi fuerza, mi todo Dios.



ÍNDICE GENERAL

PROYECTO DE GRADO	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE	ii
DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN.....	iii
CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL.	iv
AGRADECIMIENTO	viii
DEDICATORIA	ix
RESUMEN EJECUTIVO	xvii
ABSTRACT	xviii
INTRODUCCIÓN.....	xix
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES.....	1
1.01. Contexto:.....	2
1.01.01 Macro	2
1.01.02 Meso:.....	4
1.01.03 Micro:.....	4
1.02 Justificación:	5
1.03 Definición Del Problema Central (Matriz T):.....	6
1.03.01 Situación actual	6
1.03.02 Situación empeorada	6
1.03.03 Situación Mejorada	6



1.03.04 Fuerzas Impulsadoras.....	7
1.03.05 Fuerzas bloqueadoras.-.....	8
1.03.06 Intensidad Real (I.R.).....	9
1.03.07 Potencial De Cambio (P.C.).....	10
CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	11
2.01 Mapeo de involucrados	11
2.02 Matriz de Análisis de Involucrados	12
2.02.01 Actores involucrados.....	12
2.02.02 Interés sobre el problema Central	14
2.02.03 Problemas Percibidos	15
2.02.04 Recursos, Mandatos y capacidades	16
2.02.05 Interés sobre el Proyecto	17
2.02.06 Conflictos Potenciales.....	18
CAPÍTULO 3: PROBLEMAS Y OBJETIVOS	21
3.01 Árbol de Problemas.....	21
3.02 Árbol de Objetivos	23
CAPITULO 4: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	25
4.01 Matriz de Análisis de Alternativas	25
4.02 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos	29
4.03 Diagrama de Estrategias.....	33
4.04 Matriz de Marco Lógico.....	35



CAPÍTULO 5: PROPUESTA	40
5.01 Antecedentes	40
5.01.01 Antecedentes	40
5.01.02 Datos informativos	41
5.01.03 Reseña histórica	41
5.01.04 Objetivos	42
5.01.05 Justificación.....	43
5.01.06 Marco Teórico.....	44
5.02 Descripción	59
5.02.01 Metodología	59
5.02.02 Métodos.....	59
5.02.03 Técnicas.....	60
5.02.04 Participantes	61
5.02.05 Análisis e interpretación de resultados.....	62
5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta	72
5.03.01 Taller de socialización	72
5.03.02 Propuesta.....	1
CAPÍTULO 6: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	74
6.01 Recursos	74
6.02 Presupuesto	75
6.03 Cronograma.....	75



CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	77
7.01 Conclusiones:	77
7.02 Recomendaciones:.....	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	79
ANEXOS	80



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Matriz T	10
Figura 2. Mapeo de Involucrados.	11
Figura 3. Involucrados	12
Figura 4: Matriz análisis de involucrados.....	20
Figura 5: Árbol de Problemas	22
Figura 6: Árbol de objetivos	24
Figura 7. Matriz de análisis de alternativas.....	28
Figura 8. Matriz de análisis de impacto de los objetivos	32
Figura 9: Diagrama de Estrategias.....	34
Figura 10: Matriz de Marco Lógico.....	39



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Participantes.....	61
Tabla 2 Valoración pregunta 1	62
Tabla 3. Valoración pregunta 2	63
Tabla 4 Valoración pregunta 3	64
Tabla 5 Valoración pregunta 4	65
Tabla 6. Valoración pregunta 5	66
Tabla 7. Valoración pregunta 6	67
Tabla 8 Valoración pregunta 7	68
Tabla 9. Valoración pregunta 8	69
Tabla 10. Valoración pregunta 9	70
Tabla 11. Valoración pregunta 10	71
Tabla 12. Presupuesto	75
Tabla 13. Cronograma.....	76



ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Valoración de la pregunta 1	62
Gráfico 2. Valoración de la pregunta 2	63
Gráfico 3. Valoración de la pregunta 3	64
Gráfico 4 Valoración de la pregunta 4	65
Gráfico 5 Valoración de la pregunta 5	66
Gráfico 6 Valoración de la pregunta 6	67
Gráfico 7. Valoración de la pregunta 7	68
Gráfico 8. Valoración de la pregunta 8	69
Gráfico 9. Valoración de la pregunta 9	70
Gráfico 10. Valoración de la pregunta 10	71



RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto nace con la necesidad de orientar a las docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco" a utilizar la lúdica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de este proyecto se ha podido evidenciar que los infantes han incrementado sus conocimientos y a la misma vez han tenido un pleno disfrute, se ha podido observar además que anteriormente han existido proyectos con temas relacionados a este los cuales han nacido con la necesidad de que no se escolarice a los niños y niñas sino que al contrario se pueda brindar una educación de calidad.

Este proyecto se lo ha realizado con el fin de facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas orientadas por las docentes, se lo ha realizado mediante una investigación documental y a través de la aplicación de encuestas para comprobar y validar la problemática vigente en el Centro de Educación Inicial "San Francisco".

Con este proyecto se espera lograr que las docentes apliquen la lúdica al momento de impartir nuevos conocimientos para así brindar una educación innovadora no tradicional que cohíba el aprendizaje de los infantes sino que les permita desarrollarse en un ambiente lúdico y didáctico el mismo que a su vez sirva para potenciar sus aprendizajes evitando así futuros problemas en el ámbito educativo, social, físico, emocional y cognitivo del infante, se pudo comprobar que mediante la capacitación recibida las docentes aplican la lúdica dentro de sus clases y estas ya no son monótonas y aburridas sino que se han convertido en un sin fin de experiencias enriquecedoras para los infantes.



ABSTRACT

This project was born with the need to guide educational Early Education Center "San Francisco" to use the playful during the teaching-learning process, through this project has been able to show that infants have increased their knowledge and the same time have had a full enjoyment, it has been further noted that previously existed projects with topics related to this which are born with the need for children to not escolarice but instead can provide education quality.

This project has made in order to facilitate the learning of children by implementing recreational activities guided by the teachers, it was performed using documentary research and through the use of surveys to verify and validate the current issue at the Center for Early Education "San Francisco".

This project is expected to ensure that teachers implement the playful when imparting new knowledge to provide a non-traditional and innovative education learning Cohiba infants but allows them to develop in a fun and educational environment the same turn serves to enhance their learning thus avoiding future problems in the educational, social, physical, emotional and cognitive level of the infant, it was found that through the training received teaching applied playful in their classes and they are not as monotonous and boring but which they have become endless enriching experiences for infants.



INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene en sus páginas breves explicaciones acerca del juego y como este influye e incide en el aprendizaje de los niños y niñas, su objetivo principal es que las docentes adquieran nuevos conocimientos de métodos lúdicos y puedan aplicarlos en la enseñanza que imparten a los infantes, porque ellos no necesitan sentarse para que la docente le enseñe cosas superficialmente, al contrario él necesita experimentar, tocar, descubrir y que mejor si todo esto lo realiza a través del contacto directo con el juego.

Esta investigación se la ha realizado al observar que las docentes carecen de actividad lúdica al momento de enseñar, y caen en el error de limitarse ellas y limitar las capacidades de los niños y niñas, no dejando que exploten sus potencialidades mediante el juego, solo lo utilizan en los momentos de receso para que los infantes se diviertan un rato pero donde queda la parte educativa porque está demostrado que es el juego el encargado de estimular el aprendizaje en los niños y niñas, es por eso que a través de este proyecto que contiene una guía metodológica dirigida a las docentes se intenta despertar en ellas el interés por enseñar con calidad y no con la misma metodología tradicionalista.

Sin duda el juego es un tema bastante amplio por lo que en este proyecto se abordarán los temas de mayor relevancia y de interés para los lectores, el juego no debe ser visto solo desde un punto de vista recreativo sino educativo, hoy en día la tecnología ha alejado a los infantes del juego libre, espontáneo, divertido, es hora de que se motive al nuevo nacimiento de una sociedad que aprende mientras juega.

CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

Tomando en cuenta la importancia que tiene el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje y la incidencia directa que este muestra en los niños y niñas por su gran acogida, se ha recopilado las aportaciones que se han realizado acerca de la lúdica, encontrándose así proyectos bastante similares a este ya que están encaminados a generar aprendizajes en distintas áreas de desarrollo a través del juego, he aquí los más relevantes.

En la Universidad politécnica Salesiana en el año 2009 se realizó un proyecto elaborado por Aravena Martínez Andrea Carolina destinado al juego simbólico que parte desde el juego en general, el proyecto antes mencionado está concebido como un conjunto de actividades que le permiten al niño-niña desenvolverse en un ambiente sano que le proporciona la posibilidad de crecer sin limitaciones. Este proyecto busca mejorar el aprendizaje de los infantes saliendo de la rutina y la monotonía, rescato la importancia del juego porque el aprendizaje no tiene por qué tornarse ni aburrido ni poco interesante al contrario debe ser enriquecedor y generar gozo y plena satisfacción a quien va dirigido. (Carolina, 2009)

Otro aporte acerca del juego se lo realizó en el año 2010 en la Universidad Central del Ecuador elaborado por Quiroz Moreira, Geomar Monserrate destinado al desarrollo de las funciones básicas en niños y niñas a través del juego, aquí se observa al juego en su máxima expresión porque no va dirigido a desarrollar una sola área sino al desarrollo de las habilidades y destrezas principales de niños y niñas. Esto refleja la importancia que tiene desarrollar la lúdica en los niños y niñas desde la etapa inicial



no solo tomada como medio de recreación sino como una fuente generadora de aprendizajes. (Quiroz Moreira, Universidad Central del Ecuador , 2010)

Otro proyecto destinado al juego fue el elaborado por Suntaxi Suntaxi Mariela Alexandra en el año 2010 con el tema metodologías lúdicas en el desarrollo de la expresión corporal, este proyecto busca el desarrollo del esquema corporal de niños y niñas a través del juego, en el presente trabajo investigativo se toma al juego como algo innato y necesario que poseen los niños y niñas para su desarrollo integro. (Alexandra, 2010)

1.01. Contexto:

1.01.01 Macro

El 02 de octubre del 2012 Riobamba fue la sede de la décima Feria Lúdica “Juguemos Sin Barreras” que se realizó en el estadio de la Escuela Politécnica del Chimborazo. Conto con alrededor de cien escuelas de la ciudad y cantones aledaños con la participación de niños y niñas de entre 6 y 12 años. Esta feria funcionó como circuito de actividades donde los infantes con y sin discapacidad de escuelas públicas, privadas, especiales y regulares, intercambiaron experiencias lúdicas y a la vez obtuvieron aprendizajes.

El fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) cuya misión es proteger los derechos de los niños y niñas, en uno de sus principios fundamentales manifiesta que todos los niños y niñas tienen Derecho a una educación gratuita, Derecho a divertirse y jugar. Además la UNICEF junto con la Alcaldía de Rio de Janeiro está



impulsando la campaña “Vamos Jugar” que traducido al español quiere decir “Vamos a jugar”, esta campaña cuenta con la participación de países de América Latina y el Caribe y aspira que para el 2016 se hayan implementado parques y lugares para la recreación y el juego además de que tengan políticas y planes de acción que brinden a los niños y niñas la oportunidad de jugar, el objetivo principal de esta campaña es garantizar el derecho al juego en la infancia. (UNICEF, 2015)

La UNICEF se rige a través de los principios y disposiciones de la Convención de los Derechos de los niños y niñas, la misma que en su artículo 31 literal 1 dice: “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”, según lo manifiesta este artículo todos los niños y niñas tienen derecho de tener una infancia plena a través del disfrute y gozo que le brinda la lúdica. El juego es una parte esencial para el buen desarrollo de la infancia es algo innato y le brinda a los infantes la oportunidad de tener un óptimo crecimiento. (UNICEF, 2015)

En el Currículo de Educación Inicial 2014 se ve reflejada la importancia del juego en la actualidad, ya que se percibe lo como algo esencial que brinda al niño-niña un desarrollo íntegro y bienestar en todas sus áreas. El juego es quien propicia experiencias positivas de aprendizaje, además de que le permite concientizar acerca del respeto propio y hacia las demás personas, ya que mediante la lúdica también se aprenden normas y reglas para lograr una mejor convivencia entre sus participantes, además de que se aprenden valores, y los prepara para enfrentarse a la vida adulta, porque forma seres capaces, espontáneos, imaginativos y creativos.



En el año 2014 se realizó un plan educativo destinado a beneficiar a 150 escuelas principalmente de las parroquias rurales del Distrito Metropolitano de Quito denominado el “Programa Escuelas de Calidad” PEC, cuyo objetivo consiste en lograr una información integral en niños, niñas y adolescentes, las actividades lúdicas son uno de los aspectos más importantes en los que está basado el PEC, facilitando así que se logre en los niños y niñas una conciencia crítica y liberadora. (calidad, 2014)

Las actividades lúdicas principales hacen referencia a las denominadas rayuelas mágicas (rayuela bailarina, la colorina, escalera, ping-pong de colores y manos que multiplican), el dado mágico (estrategia para mejorar la salud integral de los estudiantes) y el ludo mágico (para introducir el conocimiento de los derechos de los niños y niñas), se crearon las rayuelas mágicas como un recurso pedagógico para aprendizaje de Matemáticas y Desarrollo de Funciones Básicas (coordinación motriz).

1.01.03 Micro:

En el Centro de Educación Inicial “San Francisco” encontramos que las clases son netamente escolarizadas y que no se brinda la oportunidad a los niños-niñas de tener ese momento de juego visto desde el punto educativo donde el niño y la niña puedan generar aprendizajes. El objetivo principal del presente trabajo está orientado a determinar las actividades lúdicas que se realizan con niños y niñas de 3 años del Centro de Educación Inicial “San Francisco”, las mismas que son escasas debido a que las docentes centran su actividad en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados por esta razón se propone esta guía Metodológica para docentes de esta Institución en el año 2015.



El presente trabajo es muy importante ya que no hay mejor aprendizaje para los niños y niñas que el que se realiza a través del juego, porque para ellos es una experiencia enriquecedora y se transforma en un aprendizaje netamente significativo, lo primordial es que niños y niñas del Centro de Educación Inicial "San Francisco", sean los beneficiarios directos de este proyecto y así disminuir la problemática vigente que existe en nuestro país, los problemas de aprendizaje, los mismos que desencadenan una serie de conflictos para los involucrados, en este caso padres de familia, docentes, comunidad, niños y niñas en general.

Con el presente proyecto se busca realizar actividades que promuevan la lúdica dentro del proceso enseñanza- aprendizaje además de implementar espacios lúdicos y recreativos que propicien el juego. Estas actividades están encaminadas a favorecer el descubrimiento de nuevos conocimientos además de facilitar a la docente espacios de juego donde el niño aprenda y la docente direcciona correctamente el aprendizaje.

Este proyecto es realizado no solo con fines lúdicos sino también con fines educativos porque cuando un niño juega no solo se divierte sino que también se desarrollan todas sus potencialidades, habilidades y destrezas promoviendo también la amistad y el juego limpio, generando un ambiente sano y de armonía. Porque los niños y niñas necesitan del gozo y del disfrute que solo el juego puede ofrecerles y a la misma vez encaminarlos a obtener un aprendizaje el mismo que es la adquisición de nuevos conocimientos que el niño-niña va obteniendo a lo largo de su desarrollo físico y mental. Es así que este proyecto va destinado a colaborar en la inclusión de nuevas metodologías de trabajo en el aula así como lo es el juego. La actividad lúdica dentro



del proceso enseñanza aprendizaje ayuda a los niños-niñas a retener nuevos conocimientos y a ponerlos en práctica a través del juego ya que este es el camino para el desarrollo de sus potencialidades, capacidades y habilidades.

Todo esto elaborado con el fin de que niños y niñas se beneficien de este proyecto para facilitarles una correcta adquisición de aprendizajes, ya que cuando escolarizamos a los niños y niñas estamos limitando sus capacidades, al contrario de lo que sucede con el juego porque a través de él los infantes tienen momentos de libertad y de expresión, para que los niños y niñas durante su infancia adquieran aprendizajes que sean significativos para su desarrollo no únicamente con el afán de que aprendan con clases monótonas sino de que tengan experiencias a través de la lúdica, para que aprendan viendo, haciendo, y escuchando mediante el juego libre y espontáneo.

1.03 Definición Del Problema Central (Matriz T):

Esta matriz permite identificar la problemática del proyecto. Ver figura 1

1.03.01 Situación actual

Falta del uso de actividades lúdicas por parte de las docentes para facilitar el aprendizaje en niños y niñas del Centro de Educación Inicial "San Francisco".

1.03.02 Situación empeorada

Problemas de aprendizaje y bajo rendimiento escolar.

1.03.03 Situación Mejorada

Aumentar los niveles de aprendizaje en niños y niñas del Centro de Educación Inicial "San Francisco" mediante la utilización del juego como método de enseñanza.



Las cuales nos van ayudar a solucionar la problemática actual.

Primero: Incrementar Talleres para docentes con el tema la lúdica y su importancia en el aprendizaje infantil que se encuentra en una escala de intensidad real media baja es decir que no existen capacitaciones a los docentes, y se busca alcanzar un potencial de cambio ideal alto, el objetivo es que los docentes sean los llamados al cambio para mejorar el aprendizaje en niños y niñas de 3 años.

Segundo: Propiciar el uso de ambientes de aprendizaje lúdicos que favorezcan los procesos de aprendizaje en niños y niñas en el Centro de Educación Inicial "San Francisco" al intensidad real es medio bajo, no existe ambientes destinados al juego que posibiliten generar aprendizajes en los niños y niñas, y se busca alcanzar un potencial de cambio alto, para que los docentes puedan aplicar estas nuevas metodologías de trabajo.

Tercero: Capacitar a los docentes para proporcionar una enseñanza adecuada y acorde a las necesidades de los niños y niñas con problemas de aprendizaje en una escala de intensidad real media baja, es decir que los docentes de dicha institución no han sido capacitados en el tema de la lúdica, la cual busca alcanzar un potencial de cambio ideal alto, es decir que otorgaremos la oportunidad de capacitar a los docentes en el tema concerniente para lograr un cambio positivo.

Cuarto: Aumentar nuevas estrategias lúdicas que faciliten el proceso enseñanza aprendizaje se encuentra presente en una escala de intensidad real baja, es decir que en esta Institución no ha existido una innovación en lo que respecta a métodos de enseñanza y busca alcanzar un potencial de cambio ideal medio alto, el objetivo es estar a la vanguardia en educación.



Quinto: Implementar espacios lúdicos se encuentra en una escala de intensidad real baja, la Institución no cuenta con el espacio suficiente para realizar dichas implementaciones, se busca alcanzar un potencial de cambio ideal medio alto, con el objetivo de ampliar las instalaciones de la Institución.

1.03.05 Fuerzas bloqueadoras.-

Las cuales impiden la aplicación de juegos para desarrollar aprendizajes.

Primero: Poco interés de los docentes para asistir a los talleres sobre la lúdica y su importancia en el aprendizaje infantil la situación real tiene una valoración alta, ya que no existe un conocimiento del verdadero significado de la lúdica y al potencial de cambio que se desea llegar es a un nivel bajo, es decir informar y capacitar a los docentes respecto al tema y a la importancia que este tiene en los primeros años de vida de un niño-niña.

Segundo: Falta de apoyo por parte de la Institución la situación real es alta, debido a que por el desconocimiento de docentes y directivos no ha existido un interés por mejorar, por ello se desea llegar a la situación ideal baja es decir se intenta buscar ayuda de diferentes entidades que estén a favor del cambio.

Tercero: Desinterés de los docentes por innovar con una situación real alta, ya que los docentes solo se han preocupado por escolarizar con métodos retrogradados y no con nuevos métodos a la situación ideal que se quiere llegar a un nivel bajo para promover la motivación dentro de los docentes, y facilitarles el adecuado material didáctico que favorezca la enseñanza.

Cuarto: Falta de información por parte de padres y docentes, la situación real es medio alto ya que los docentes no han recibido información acerca de la lúdica y cómo ésta



influye en el aprendizaje infantil, la situación ideal es baja el objetivo es lograr que todos los docentes y padres de familia obtengan la información necesaria acerca del juego y el valor que tiene dentro de la educación.

Quinto: Falta de recursos económicos con una escala de media alta debido a que no existe el suficiente dinero para obtener los materiales y las adecuaciones que se intenta implementar, se debe llegar a la situación deseada baja con el objetivo de buscar ayuda de entidades públicas, del gobierno y diferentes instituciones que nos puedan colaborar con la readecuación del Centro de Educación Inicial "San Francisco".

1.03.06 Intensidad Real (I.R.).

Valor que analiza lo que pasa en la realidad tanto la fuerza bloqueadora como impulsadora; de acuerdo a la siguiente escala de valores:

VALOR CATEGORIA

- | | |
|---|------------|
| 1 | Bajo |
| 2 | Medio bajo |
| 3 | Medio |
| 4 | Medio alto |
| 5 | Alto |

1.03.07 Potencial De Cambio (P.C.).

Es el valor que analiza en importancia al cambio que se quiere llegar tanto en las fuerzas impulsadores, como el las fuerzas bloqueadoras, según la escala de valores antes mencionada

MATRIZ T					
SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
FUERZAS IMPULSADORA	I	PC	I	PC	FUERZAS BLOQUEADORAS
Problemas de aprendizaje y bajo rendimiento escolar.	Falta del uso de actividades lúdicas por parte de las docentes para facilitar el aprendizaje en niños y niñas del Centro de Educación Inicial "San Francisco".				Aumentar los niveles de aprendizaje en niños y niñas del Centro de Educación Inicial "San Francisco" mediante la utilización del juego como método de enseñanza.
Incrementar Talleres para docentes con el tema la lúdica y su importancia en el aprendizaje infantil	2	5	5	1	Poco interés de los docentes para asistir a los talleres sobre la lúdica y su importancia en el aprendizaje infantil
Propiciar el uso de ambientes de aprendizaje lúdicos que favorezcan los procesos de aprendizaje en niños y niñas	2	5	5	1	Falta de apoyo por parte de la Institución
Capacitar a los docentes para proporcionar una enseñanza adecuada y acorde a las necesidades de los niños y niñas con problemas de aprendizaje	2	5	5	1	Desinterés de los docentes por innovar
Aumentar nuevas estrategias lúdicas que faciliten el proceso enseñanza aprendizaje	1	4	4	1	Falta de información por parte de padres y docentes
Implementar espacios lúdicos	1	4	4	1	Falta de recursos económicos

Figura 1 Matriz T

CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de involucrados

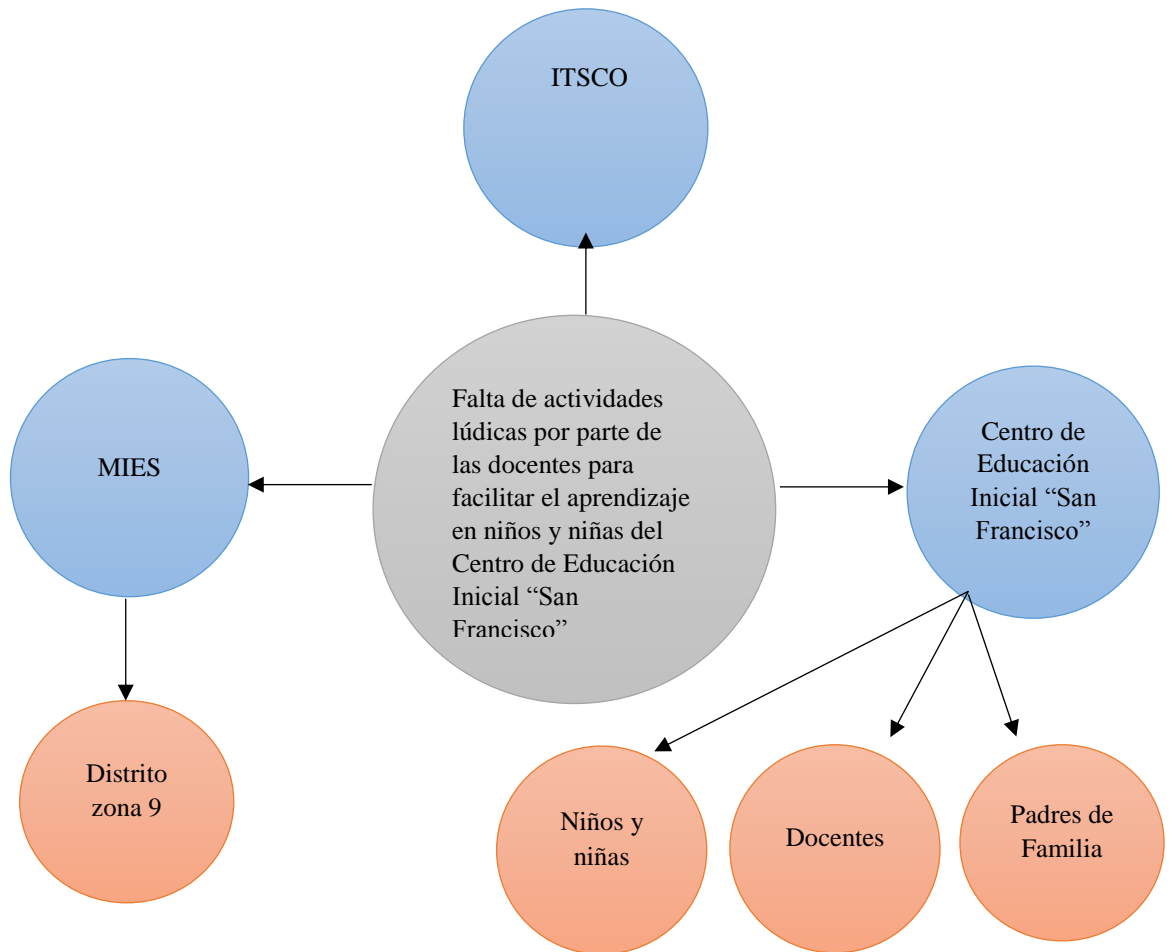


Figura 2. Mapeo de Involucrados.

Esta figura muestra los principales involucrados en el juego y su incidencia en el aprendizaje de niños y niñas.

Grupos de involucrados	Involucrados
Grupos de población (agrupaciones según características como etnia, género, edad, localización, nivel de ingresos)	Niños y niñas, padres de familia y docentes
Organizaciones del sector público	MIES, circuito zonal 9
Organizaciones del sector privado	ITSCO, Centro de Educación Inicial "San Francisco"

Figura 3. Involucrados

Fuente: Robayo (2013)

Elaborado por: Gema Zambrano

2.02 Matriz de Análisis de Involucrados

Herramienta que permite analizar los grupos de involucrados, ya sean personas, organizaciones e instituciones que apoyaran a una determinada estrategia para solucionar el problema investigado. Ver figura 4.

2.02.01 Actores involucrados

De acuerdo con el análisis del problema central, se obtienen la priorización de los siguientes involucrados:

MIES (Ministerio de Inclusión Económica y social): Es una entidad pública que busca contribuir en mejoras para el desarrollo infantil en niños y niñas menores de 3 años, la misma busca ofrecer una educación de calidad contribuyendo en una atención prioritaria a la población más vulnerable del país, este Ministerio atiende la diversidad y contribuye en el buen desarrollo de la población infantil y de la sociedad ecuatoriana.

Distrito de la zona 9 (Pichincha): Son parte de los gobiernos autónomos descentralizados, el Distrito le permite a la ciudadanía tener acceso a servicios



públicos de calidad garantizando la equidad y permitiendo una planificación y organización nacional, además de recoger las necesidades latentes de la sociedad ecuatoriana, brindan un fácil acceso a la población buscando alcanzar altos estándares de calidad para lograr el Buen Vivir de las y los ecuatorianos. (Ecuador, 2014)

Instituto Tecnológico Superior Cordillera: Líderes en la formación de profesionales con alto desempeño laboral y pioneros en brindar una educación de excelencia basada en la ética y la moral formando damas y caballeros competentes que aportan a la matriz productiva del país caracterizados por el alto espíritu de servicio, responsabilidad y demostrando capacidades, eficiencia laboral y humanística.

Centro de Educación Inicial "San Francisco": Pioneros en ofertar una educación de calidad y excelencia a la población infantil de la ciudad de Quito, basados en la formación de valores, busca desarrollar habilidades, destrezas y competencias en los más pequeños para brindar una enseñanza a través de la pedagogía del amor y el respeto, consolidando lazos afectivos entre padres e hijos.

Niños y niñas: Son seres que poseen capacidades e inteligencia, son individuales y diferentes, caracterizados por tener altas potencialidades y habilidades, dispuestos a descubrir y explorar el mundo que los rodea, son imaginativos y creativos son personas en las que abunda la inocencia, las ganas por descubrir y aprender nuevas cosas.

Docentes: Son los encargados de brindar una educación de calidad a niños y niñas, formando seres competentes y ofertando una enseñanza que no busque la escolarización del infante sino un aprendizaje significativo, tienen la virtud de carisma, es quien facilita el conocimiento, con dinamismo y eficiencia, poseedor de un gran don humano, comunicador, mediador y guía.



Padres y madres de familia: Son quienes conforman el núcleo familiar de la sociedad, encargados en brindar las primeras enseñanzas en el hogar principalmente los valores así como lo son el amor, el respeto, la humildad, la responsabilidad, entre otros, ya que es el hogar la primera escuela de los niños-niñas y son los hijos el reflejo de los padres, ellos son los primeros llamados a inculcar una educación con miras a un presente mejor.

2.02.02 Interés sobre el problema Central

MIES (Ministerio de Inclusión Económica y social):

Dotar de espacios lúdicos al Centro de Educación Inicial “San Francisco”, para que niños y niñas tengan un espacio recreativo y adecuado para poder jugar sin limitaciones y poder favorecer al incremento de su aprendizaje en etapa inicial. (Ecuador, 2014)

Instituto Tecnológico Superior Cordillera:

Formar profesionales de calidad líderes en el desarrollo del talento infantil, para que puedan brindar a niños y niñas una educación que va más allá de escolarizar y que busca desarrollar habilidades innatas que tienen los niños y niñas.

Centro de Educación Inicial “San Francisco”:

Aportar en el desarrollo integral de niños y niñas, para favorecer su adecuado crecimiento y formar seres capaces, investigativos, con libertad de expresión y criterio propio, además de integrarlos a la sociedad como entes activos de la misma.



Recibir una educación de calidad a través del juego, para formar seres creativos, dinámicos y sociables capaces de solucionar problemas y conflictos de la vida cotidiana.

Docentes:

Ser capacitados en la lúdica, para poder enseñar con nuevos métodos que atraigan y llamen la atención del niño-niña para incrementar su aprendizaje y despertar su interés por aprender nuevas cosas.

2.02.03 Problemas Percibidos

MIES (Ministerio de Inclusión Económica y social):

Falta de personal docente capacitado en áreas lúdicas, con nuevas metodologías de trabajo, innovadores, capaces y competentes dentro del desarrollo de habilidades y destrezas infantiles. (Ecuador, 2014)

Instituto Tecnológico Superior Cordillera:

Estudiantes con escaso nivel investigativo, los mismos que no se interesan por buscar la adquisición de nuevos conocimientos en bien propio y de la sociedad, ya que falta un interés para que exista conciencia acerca de la autoeducación y de cómo esta aporta en la construcción de nuevos aprendizajes.

Centro de Educación Inicial "San Francisco":

Escasa utilización del juego dentro del aprendizaje infantil, porque no se le toma al juego como parte importante dentro de la enseñanza, solo es tomada como un momento innato de recreación mas no como una fuente rica en aprendizajes.



Que sus docentes les brinden una educación de excelencia, la misma que garantice un futuro éxito escolar, niños y niñas felices, capaces de tomar decisiones y solucionar conflictos.

Docentes:

Escases de materiales lúdicos, al no poseer el docente los materiales necesarios para poner en práctica el juego, se le va hacer imposible saber cómo llevar a cabo el mimo, si bien la lúdica es algo innato necesita también de recursos que le ayuden a ejecutarse correctamente, estos materiales lúdicos tienen que ir acorde a la edad del niño-niña.

2.02.04 Recursos, Mandatos y capacidades

MIES (Ministerio de Inclusión Económica y social):

Ley Orgánica de Educación Intercultural Título I artículo 2 principios literal w calidad y calidez, permite a las personas tener acceso a una educación, pertinente, adecuada, y sobre todo actualizada que no tenga los mismos antiguos métodos de enseñanza, sino que vaya más allá.

Instituto Tecnológico Superior Cordillera:

Fines, Principios y Fundamentos Filosóficos, estos se encuentran establecidos en los estatutos del Instituto, donde se propone la creación de un modelo educativo propio es decir innovador, donde también sean de prioridad los derechos humanos y se encuentre presente la igualdad de género y de condiciones y la equidad educativa.



Centro de Educación Inicial "San Francisco":

Uso de la lúdica en el aprendizaje, porque no es lo mismo enseñar diciendo que enseñar haciendo, el mensaje que transmitimos a los niños-niñas les puede llegar pero no de una manera significativa es decir que el niño-niña se va a olvidar fácilmente de lo aprendido pero si se le enseña a través del juego él va a interiorizar mejor los conocimientos porque aprendió con un disfrute pleno donde se divirtió y no se aburrió.

Niños y niñas:

Ley Orgánica de educación intercultural Título II capítulo tercero de los derechos y obligaciones de los estudiantes art 7 derechos literal b, este artículo nos dice que se debe fomentar el desarrollo de las potencialidades que tienen los niños y niñas.

Docentes:

Ley Orgánica de Educación Intercultural Título II capítulo cuarto artículo 10 de los derechos y obligaciones de las y los docentes, ser capacitados y actualizado con nuevos conocimientos educativos que estén acorde con las necesidades de los niños y niñas.

2.02.05 Interés sobre el Proyecto

MIES (Ministerio de Inclusión Económica y social):

Desarrollar aprendizajes a través de la lúdica

Instituto Tecnológico Superior Cordillera:

Ofrecer al campo laboral profesionales de calidad, competentes, innovadores, y con espíritu de servicio a la sociedad para ofertar una educación basada en la excelencia y que este a la vanguardia en educación.



Centro de Educación Inicial "San Francisco":

Ser una Institución líder en el aprendizaje infantil, y brindar aprendizajes a través de la lúdica.

Niños y niñas:

Ser evaluados a través de actividades lúdicas

Docentes:

Tener nuevos conocimientos acerca de la lúdica y conocer acerca de cómo esta influye en el aprendizaje infantil, ya que proporciona nuevas formas de trabajar con los niños y que ellos tengan libertad de juego.

2.02.06 Conflictos Potenciales

MIES (Ministerio de Inclusión Económica y social):

Poco espacio en el Centro de Educación Inicial "San Francisco", al no existir el espacio adecuado, no se puede llevar a cabo de una manera óptima el presente proyecto, porque un niño-niña no necesita jugar en espacios reducidos, al contrario necesita hacerlo en espacios amplios acorde a sus necesidades, para que pueda así desarrollar habilidades y destrezas, además de tener un desarrollo íntegro en todas las áreas. (Ecuador, 2014)

Instituto Tecnológico Superior Cordillera:

Poco interés por parte de los estudiantes, por investigar y adquirir nuevos conocimientos, falta de autoeducación por parte del estudiantado.

Centro de Educación Inicial "San Francisco":

Intentos por escolarizar a niños y niñas en etapa inicial



Escolarización en las aulas, como resultados niños y niñas con aprendizajes mecánicos que no han sido fructíferos ni provechosos.

Docentes:

Falta de capacitaciones en el ámbito lúdico, acerca de cómo brindar una buena educación a través del juego.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS					
ACTORES INVOLUCRADOS	INTERÉS SOBRE EL TEMA CENTRAL	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS MANDATOS CAPACIDADES	INTERÉS SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL	Dotar de espacios lúdicos al Centro de Educación Inicial "San Francisco"	Falta de personal docente capacitado en áreas lúdicas	Ley Orgánica de Educación Intercultural Título I artículo 2 principios literal w calidad y calidez	Desarrollar aprendizajes a través de la lúdica	Poco espacio en el Centro de Educación Inicial "San Francisco"
ITSCO	Formar profesionales de calidad líderes en el desarrollo del talento infantil	Estudiantes con escaso nivel investigativo	Fines, Principios y Fundamentos Filosóficos	Ofrecer a los campos laborales profesionales de calidad, competentes, innovadores, y con espíritu de servicio a la sociedad.	Poco interés por parte de los estudiantes
CENTRO DE EDUCACION INICIAL "SAN FRANCISCO"	Aportar en el desarrollo integral de niños y niñas	Escasa utilización del juego dentro del aprendizaje infantil	Uso de la lúdica en el aprendizaje	Ser una Institución líder en el aprendizaje infantil, y brindar aprendizajes a través de la lúdica	Intentos por escolarizar a niños y niñas en etapa inicial
NIÑOS Y NIÑAS	Recibir una educación de calidad a través del juego	Que sus docentes brinden una educación de excelencia	Ley Orgánica de educación intercultural Titulo II capítulo tercero de los derechos y obligaciones de los estudiantes art 7 derechos literal b	Ser evaluados a través de actividades lúdicas	Escolarización en las aulas
DOCENTES	Ser capacitados en el área lúdica	Escases de materiales lúdicos	Ley Orgánica de Educación Intercultural Titulo II capitulo cuarto artículo 10 de los derechos y obligaciones de las y los docentes	Tener nuevos conocimientos acerca de la lúdica	Falta de capacitaciones

Figura 4: Matriz análisis de involucrados



CAPÍTULO 3: PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol de Problemas.

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, hemos analizado las causas y efectos del problema central, de esta manera analizamos la problemática que queremos resolver.

Como punto de partida se ha determinado que el problema central es la falta de actividades lúdicas por parte de las docentes para facilitar el aprendizaje en niños y niñas del Centro de Educación Inicial "San Francisco" surgiendo así las siguientes causas con sus efectos:

Primera causa: No hay capacitaciones para las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas.

Primer efecto: Clases monótonas y tradicionales.

Segunda causa: No existen espacios lúdicos adecuados.

Segundo efecto: Niños y niñas con deficiente desarrollo lúdico.

Tercera causa: Escases de materiales didácticos que propicien la actividad lúdica en los infantes.

Tercer efecto: Los niños y niñas no desarrollan un aprendizaje significativo.

ÁRBOL DE PROBLEMAS

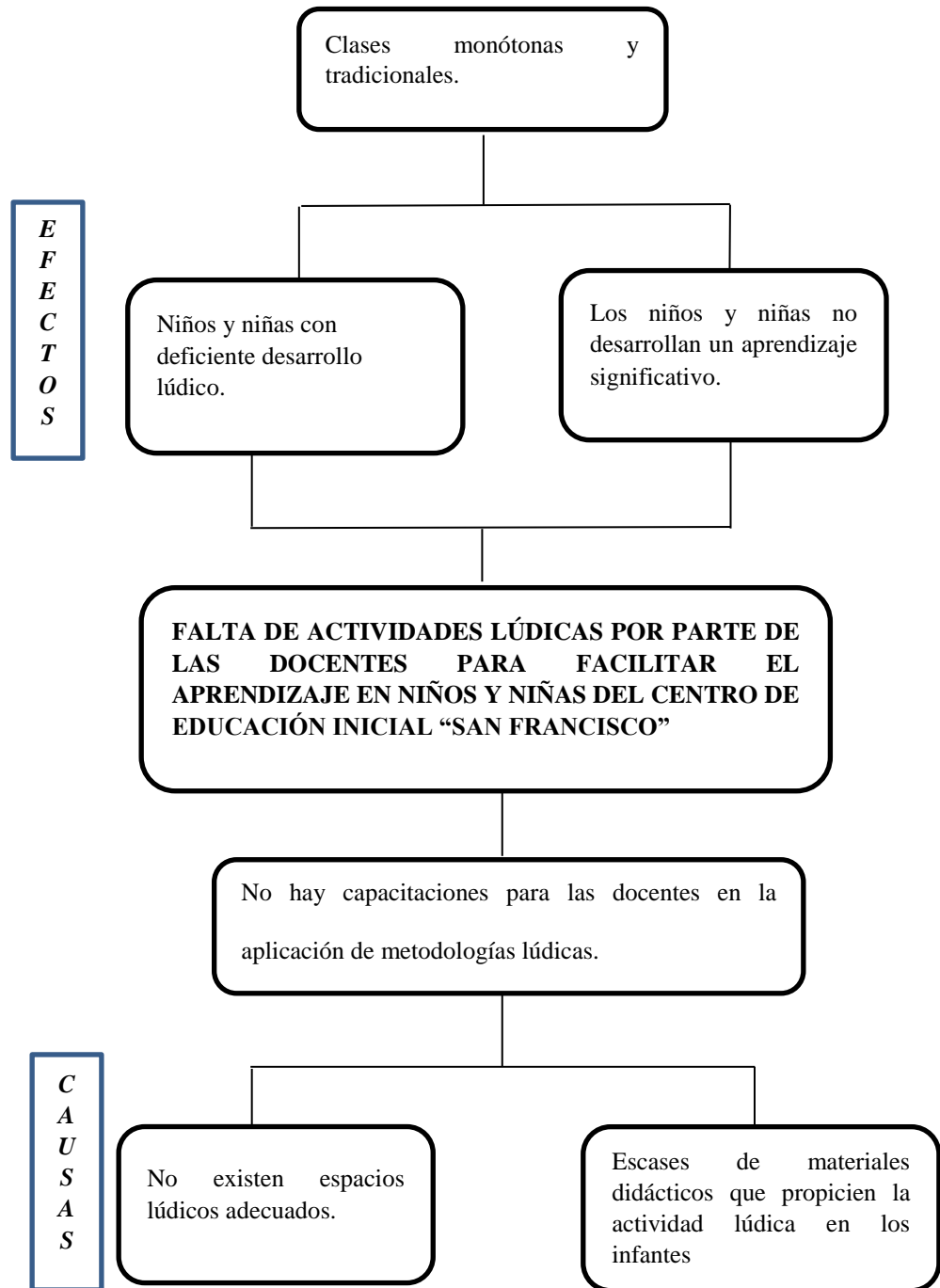


Figura 5: Árbol de Problemas



De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos, hemos analizado medios y fines del propósito central.

Como punto de partida se ha determinado que el objetivo general es Facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas, los medios y fines son:

Primer medio: Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas.

Primer fin: Aplicar métodos innovadores de enseñanza- aprendizaje para desarrollar la lúdica e niños y niñas.

Segundo medio: Implementar espacios lúdicos adecuados.

Segundo fin: Desarrollar la lúdica en los niños y niñas a través de la utilización de espacios bien implementados.

Tercer medio: Incrementar materiales didácticos para propiciar las actividades lúdicas en los niños y niñas.

Tercer fin: Desarrollar aprendizajes significativos en niños y niñas a través de la utilización de materiales didácticos.

ÁRBOL DE OBJETIVOS

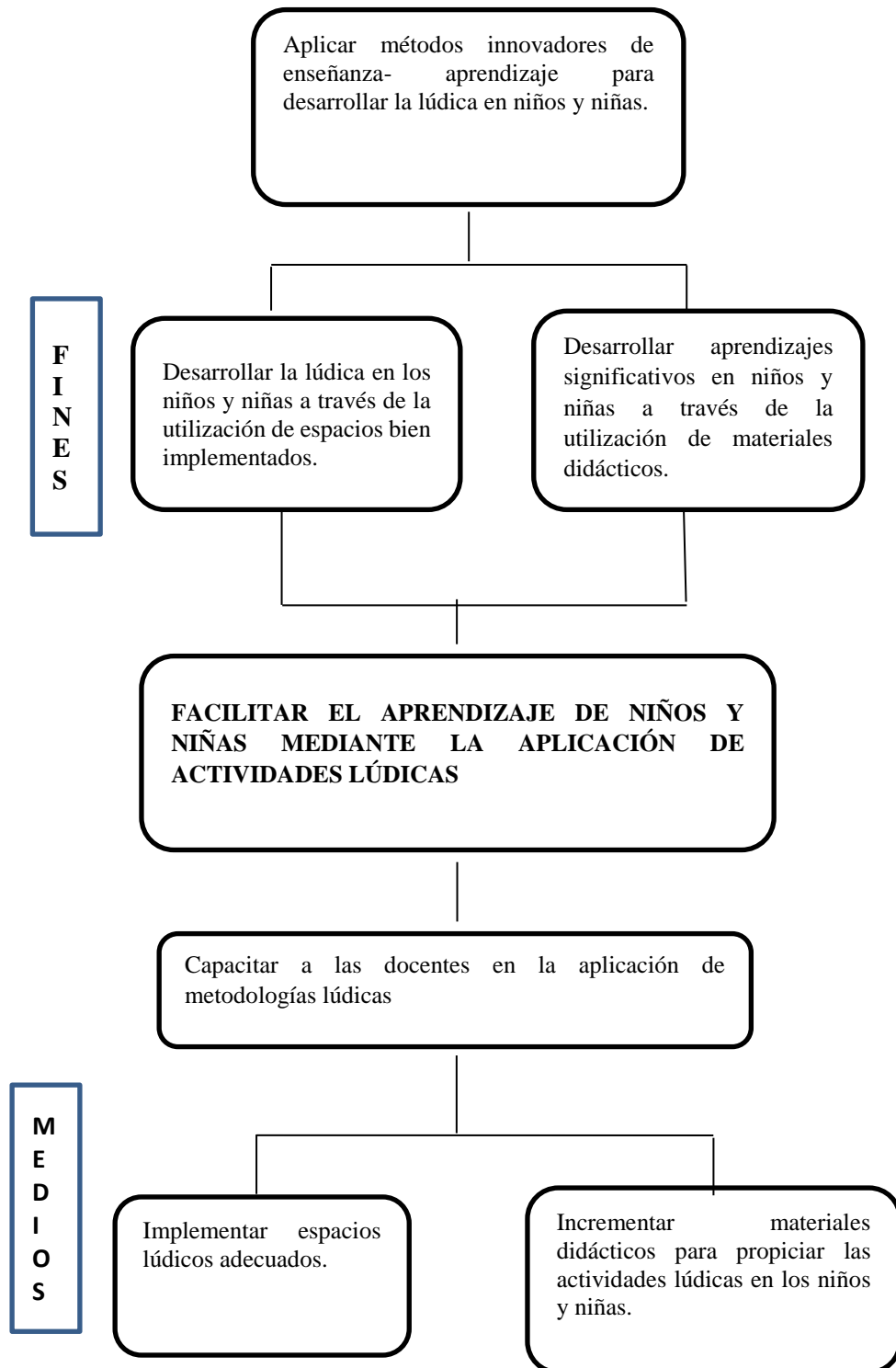


Figura 6: Árbol de objetivos



CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas

El análisis de las alternativas son los objetivos específicos, y se analiza a través de los siguientes criterios:

- Impacto sobre el propósito
- Factibilidad técnica
- Factibilidad financiera
- Factibilidad social
- Factibilidad política

Para realizar este análisis se utiliza la siguiente escala de valores:

VALOR CATEGORÍA

1	Bajo
2	Medio bajo
3	Medio
4	Medio alto
5	Alto

Con objetivos que se han propuesto en el presente proyecto, se podrá solucionar el problema que existe en el Centro de Educación Inicial "San Francisco":

Primer Objetivo: Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas, el impacto que genera sobre el propósito es alto, este objetivo va a permitir que los niños y niñas adquieran conocimientos a través de métodos innovadores, dentro de la factibilidad técnica la categoría es alta ya que existen diferentes estrategias que



aportaran para que este objetivo se lleve a cabo, en la factibilidad financiera tiene un impacto medio alto, porque existe apoyo del Centro Infantil y los recursos económicos necesarios para concretar este objetivo, la factibilidad social es alto ya que existe apoyo del Centro Infantil, docentes, autoridades, padres de familia y de todos quienes de una u otra forma se beneficiaran, la factibilidad política es alta ya que aporta en el cumplimiento de los estándares de calidad de desempeño docente, la categoría de este objetivo es alto, por cuanto podemos decir que este objetivo nos permitirá dar una solución a la problemática vigente en el Centro Infantil.

Segundo objetivo: Implementar espacios lúdicos adecuados , el impacto que genera sobre el propósito es medio alto debido a que los espacios lúdicos apropiados propician una adquisición de conocimientos significativos en los infantes , dentro de la factibilidad técnica su categoría es media alta ya que se cuenta con estrategias para alcanzar el objetivo, en la factibilidad financiera tiene un impacto de medio alto, ya que si se cuenta con los recursos necesarios para dar cumplimiento al proyecto, la factibilidad social tiene una categoría alta ya que cuenta con el apoyo de los docentes y autoridades del CDI y padres de familia, en la factibilidad política se sitúa en categoría alta ya que interviene para el cumplimiento de lo establecido en el currículo de nivel inicial y así garantizar el desarrollo adecuado de niños y niñas en sus primeros años de vida, la categoría de este objetivo es alto, podemos concluir que este objetivo nos permite dar solución al problema que existe en el Centro Infantil .

Tercer objetivo: Incrementar materiales didácticos para propiciar las actividades lúdicas en los niños y niñas, el impacto que genera sobre el propósito es medio alto, ya que se implementaran los medios didácticos necesarios para complementar el aprendizaje de los infantes, en la factibilidad técnica tiene una categoría media alta debido a que se cuenta con todo lo necesario para incrementar los materiales



didácticos, la factibilidad financiera tiene una categoría media alta, porque se cuenta con los medios y recursos para la adquisición de estos materiales, la factibilidad social tiene una categoría alta ya que contará con el apoyo de los docentes, autoridades del Centro Infantil y padres de familia y la factibilidad política se sitúa en categoría alta ya que aporta en el cumplimiento de lo establecido en el currículo de educación inicial al garantizar un desarrollo integral infantil, la categoría de este objetivo es alto, podemos concluir que este objetivo nos permite dar solución al problema que existe en el Centro Infantil .

MATRIZ DE ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS							
Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad política	Total	Categoría
Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas	5	5	4	5	5	24	Alto
Implementar espacios lúdicos adecuados.	4	4	4	5	5	22	Alto
Incrementar materiales didácticos para propiciar las actividades lúdicas en los niños y niñas.	4	4	4	5	5	22	Alto
TOTAL	13	13	12	15	15	68	

Figura 7. Matriz de análisis de alternativas

VALOR	CATEGORIA
1-5	Bajo
6-10	Medio bajo
11-15	Medio
16-20	Medio alto
21-25	Alto

4.02 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

El análisis de impacto de los objetivos se realiza a través de los siguientes criterios:

- Factibilidad de lograrse
- Impacto género
- Impacto ambiental
- Relevancia
- Sostenibilidad

Para realizar este análisis se utiliza la siguiente escala de valores:

VALOR	CATEGORÍA
1	Bajo
2	Medio bajo
3	Medio
4	Medio alto
5	Alto



Primer objetivo: Aplicar métodos innovadores de enseñanza- aprendizaje para desarrollar la lúdica en niños y niñas, la factibilidad de lograr este objetivo tiene una categoría alta, ya que si se lo puede cumplir, el impacto de género tiene una categoría media alta ya que beneficiará a niños –niñas y docentes, en el impacto ambiental tiene una categoría alto ya que se implementarán espacios lúdicos que no contaminen el medio ambiente, la relevancia tiene una categoría alta ya que la lúdica como método de enseñanza permitirá que los niños y niñas adquieran aprendizajes significativos, en la sostenibilidad tiene una categoría alta debido a que se garantiza la ejecución del proyecto, este objetivo tiene una valoración de 24 situándose en una categoría alta, es decir que sí contribuye al cumplimiento del propósito principal .

Segundo objetivo: Desarrollar la lúdica en los niños y niñas a través de la utilización de espacios bien implementados lo que permitirá que los infantes tengan un lugar adecuado para su recreación diaria, la factibilidad de lograr este objetivo tiene una categoría alta, ya que si se lo puede cumplir, el impacto de género tiene una categoría alta ya que beneficiará a niños y niñas, en el impacto ambiental tiene una categoría alto ya que no se utilizaran materiales tóxicos para implementar estos espacios, la relevancia tiene una categoría alta ya que el espacio en el que los niños y niñas juegan interviene para que el juego se desarrolle en un espacio sano y apropiado que vaya acorde con sus necesidades, en la sostenibilidad tiene una categoría alta debido a que si garantiza la ejecución del proyecto, este objetivo tiene una valoración de 25 situándose en una categoría alta, es decir que sí favorece al cumplimiento del propósito principal .

Tercer objetivo: Desarrollar aprendizajes significativos en niños y niñas a través de la utilización de materiales didácticos lo que ayudará a que los infantes construyan sus conocimientos a través de la experimentación con estos medios didácticos los cuales



generan el juego, la factibilidad de lograr este objetivo tiene una categoría alta, ya que si se lo puede cumplir, el impacto de género tiene una categoría alta ya que beneficiará a niños y niñas, en el impacto ambiental tiene una categoría alto ya que los niños y niñas jugarán con materiales no tóxicos para el medio ambiente, la relevancia tiene una categoría alto ya que los niños y niñas alcanzarán mayores aprendizajes si es que se cuentan con los materiales apropiados, en la sostenibilidad tiene una categoría alto debido a que sí garantiza la ejecución del proyecto, este objetivo tiene una valoración de 25 situándose en una categoría alta, es decir que sí coadyuva al cumplimiento del propósito principal .

MATRIZ DE IMPACTO DE LOS OBJETIVOS						
Objetivos	Factibilidad de lograrse	Impacto de género	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total
Aplicar métodos innovadores de enseñanza-aprendizaje para desarrollar la lúdica en niños y niñas.	5	4	5	5	5	24
Desarrollar la lúdica en los niños y niñas a través de la utilización de espacios bien implementados.	5	5	5	5	5	25
Desarrollar aprendizajes significativos en niños y niñas a través de la utilización de materiales didácticos.	5	5	5	5	5	25
TOTAL	15	14	15	15	15	74

Figura 8. Matriz de análisis de impacto de los objetivos



4.03 Diagrama de Estrategias

El diagrama de estrategias permite darnos cuenta sobre las actividades que podemos realizar para alcanzar los objetivos planteados en el presente proyecto.

La finalidad es Aplicar métodos innovadores de enseñanza- aprendizaje para desarrollar la lúdica en niños y niñas , el propósito es facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas, los componentes son: Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas; Implementar espacios lúdicos adecuados; Incrementar materiales didácticos para propiciar las actividades lúdicas en los niños y niñas , para lograr buenos resultados en cuanto a una respuesta favorable a nuestros objetivos tenemos las siguientes actividades:

- Realizar encuestas acerca del tema
- Elaborar una guía metodológica dirigida a las docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco"
- Capacitar a las docentes sobre la lúdica y su incidencia en el aprendizaje infantil
- Buscar ayuda de entidades que puedan colaborar con la ejecución del proyecto
- Realizar actividades de autogestión para ganar fondos rifas.
- Organizar y despejar el espacio a utilizar
- Realizar una lista con todos los materiales didácticos que se necesitan
- Elaboración materiales innovadores que propicien el juego en los infantes pero que también desarrollen destrezas, habilidades y capacidades
- Realizar una evaluación final

Diagrama de Estrategias

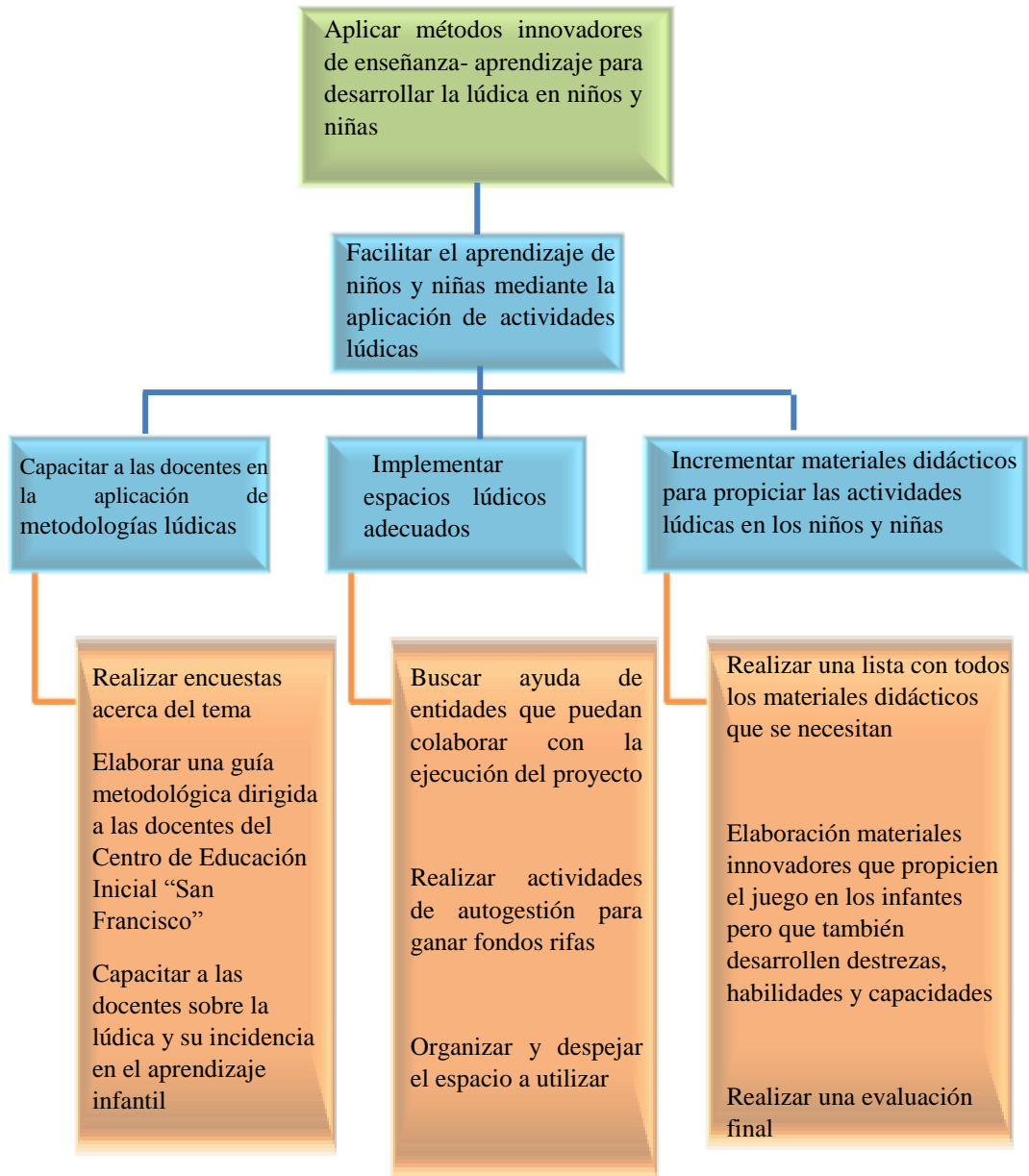


Figura 9: Diagrama de Estrategias



4.04 Matriz de Marco Lógico

La Matriz de Marco Lógico nos da la facilidad de comunicar los objetivos de un proyecto de una manera precisa en una sola matriz. Su poder es incorporar todas las necesidades y puntos de vista de los actores involucrados en el proyecto y su entorno.

Dentro de la Matriz de Marco Lógico tenemos como finalidad aplicar métodos innovadores de enseñanza – aprendizaje para desarrollar la lúdica en niños y niñas, el objetivo a alcanzar es Facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas, con los componentes se va a lograr a través de las actividades planteadas dar a conocer la importancia que tiene la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas durante su etapa inicial, los componentes son:

Primer componente: Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas, como indicador tenemos docentes que enseñan a través de técnicas novedosas a los infantes, el medio verificador evaluaciones que se les aplicará luego de la capacitación y como supuestos positivos una adaptación de la nueva metodología lúdica de enseñanza por parte de los docentes del Centro Infantil.

Segundo componente: Implementar espacios lúdicos adecuados, como indicadores tenemos docentes que utilizan espacios lúdico recreativos mucho más apropiados y que cumplen con las necesidades de los infantes, el medio de verificación son fotos que se tomarán en el momento de la utilización de estos espacios, supuestos positivos tenemos que las docentes y el Centro Infantil apoyaran para que esto se pueda ejecutar.

Tercer componente: Incrementar materiales didácticos para propiciar actividades lúdicas en los niños y niñas, su indicador es la concientización por parte de las docentes para la utilización de materiales didácticos que aporten en el aprendizaje significativo de los infantes y que propicien un ambiente de juego, el medio de



verificación encuestas aplicadas en el CDI antes y después, como supuestos tenemos apoyo Centro Infantil y las docentes.

Actividad 1: Realizar encuestas acerca del tema, como indicador tenemos la aplicación de las encuestas a las docentes para medir el nivel de conocimiento que poseen acerca del tema, como medio de verificación tenemos el resultado e informe final de las encuestas antes aplicadas, y como supuestos está el apoyo recibido por parte de las docentes para responder las encuestas.

Actividad 2: Elaborar una guía metodológica dirigida a los docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco", como indicador se encuentra la aplicación de la guía metodológica con actividades lúdicas, como medio de verificación esta la guía elaborada acerca de la lúdica, y como supuestos positivos está el apoyo de las docentes para la aplicación de esta guía.

Actividad 3: Capacitar a las docentes sobre la lúdica y su incidencia en el aprendizaje infantil, como indicador esta que las docentes utilizan la lúdica como método de enseñanza- aprendizaje, como medio de verificación esta la lista de registro de asistencia a las capacitaciones y como supuestos positivos está el apoyo al apoyo del Centro Infantil.

Actividad 4: Buscar ayuda de entidades que puedan colaborar con la ejecución del proyecto, como indicador tenemos la realización de actividades que contribuyan a alcanzar el objetivo deseado, como medio de verificación están los registros fotográficos y como supuestos positivos está el apoyo recibido por parte del Centro Infantil, docentes y padres de familia.



Actividad 5: Realizar actividades de autogestión para ganar fondos rifas como indicador tenemos fotografías y ejecución de todo lo que se desea poner en marcha, y como medio de verificación se encuentra las planificaciones, y como supuestos positivos está el apoyo del Centro Infantil.

Actividad 6: Organizar y despejar el espacio a utilizar, como indicador tenemos que las docentes utilizan el espacio y lo convierten en un ambiente lúdica, como medio verificador se encuentran las fotografías tomadas de los espacios recreativos adecuados, como supuesto positivo está el apoyo de las docentes.

Actividad 7: Realizar una lista con todos los materiales didácticos que se necesitan, como indicador tenemos la Observación de las necesidades educativas que existen en el Centro infantil, como medio de verificación está las fotografías de los suficientes materiales didácticos y como supuesto positivo está el apoyo del Centro Infantil.

Actividad 8: Elaboración materiales innovadores que propicien el juego en los infantes pero que también desarrollen destrezas, habilidades y capacidades, como indicador tenemos Utilización de los materiales para desarrollar destrezas en los niños, como medios de verificación se encuentra las fotografías y como supuesto positivo está el apoyo que se recibe por parte de las docentes.

Actividad 9: Realizar una evaluación final, como indicador esta Aplicación de la lúdica para hacer más significativo el proceso de enseñanza- aprendizaje, como medio de verificación están las evaluaciones y como supuestos positivos está el apoyo de las docentes.



FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Aplicar métodos innovadores de enseñanza- aprendizaje para desarrollar la lúdica en niños y niñas	Brinda una enseñanza de calidad	Talleres de capacitación al docente. Fichas de asistencia a las capacitaciones	Asistencia de los docentes a los talleres
PROPÓSITO Facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas	Desarrolla capacidades, habilidades y destrezas en niños y niñas a través del uso de la lúdica	A través de la observación las docentes podrán Observar los avances que presentan los niños y niñas	Apoyo de las autoridades del Centro Infantil y de las docentes que forman parte de el
COMPONENTES Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas	Enseña a través del juego y aplica técnicas novedosas para mejorar los conocimientos de los infantes	Evaluaciones luego aplicación de las nuevas metodologías lúdicas	Adaptación de las nuevas metodologías de enseñanza por parte de los docentes del Centro Infantil
Implementar espacios lúdicos adecuados	Utiliza espacios más apropiados al momento de enseñar	Fotos tomadas de los espacios recreativos	Apoyo del CDI y de las docentes
Incrementar materiales didácticos para propiciar actividades lúdicas en los niños y niñas	Promueve el uso de materiales didácticos para desarrollar la lúdica en los infantes	Evaluaciones, y fotos utilizadas como constancia del mejoramiento que ha existido	Apoyo del CDI y de las docentes

ACTIVIDADES:			
Realizar encuestas acerca del tema	Aplica la encuesta a los docentes	Encuestas realizadas a los docentes y sus informes	Apoyo de las docentes para responder a las encuestas
Elaborar una guía metodológica dirigida a las docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco"	Aplica la guía metodológica sobre la lúdica en el aprendizaje	Guía elaborada acerca de la lúdica	Apoyo de las docentes para aplicar esta guía
Capacitar a las docentes sobre la lúdica y su incidencia en el aprendizaje infantil	Utiliza la lúdica como método de enseñanza-aprendizaje	Lista de registro de asistencia a la capacitación	Apoyo del Centro Infantil
Buscar ayuda de entidades que puedan colaborar con la ejecución del proyecto	Realiza actividades que contribuyan al objetivo deseado	Registro fotográfico	Apoyo del Centro Infantil, docentes y padres de familia
Realizar actividades de autogestión para ganar fondos rifas.	Planifica y ejecuta todo lo que desea poner en marcha	Fotografías	Apoyo del Centro Infantil
Organizar y despejar el espacio a utilizar	Utiliza el espacio y lo convierte en un ambiente lúdico	Fotografías de los suficientes materiales didácticos	Apoyo de las docentes
Realizar una lista con todos los materiales didácticos que se necesitan	Observa las necesidades educativas que existen en el Centro infantil	Fotografías	Apoyo del Centro Infantil
Elaboración materiales innovadores que propicien el juego en los infantes pero que también desarrollen destrezas, habilidades y capacidades	Utiliza los materiales para desarrollar destrezas en los niños	Fotografías	Apoyo del Centro Infantil
Realizar una evaluación final	Aplica la lúdica para hacer más significativo el proceso de enseñanza-aprendizaje	Evaluación	Apoyo por parte de las docentes

Figura 10: Matriz de Marco Lógico

CAPÍTULO 5: PROPUESTA

5.01 Antecedentes

5.01.01 Antecedentes

El presente trabajo de investigación se está desarrollando en el Centro de Educación Inicial “San Francisco” ubicado al sur de Quito en la parroquia la Magdalena avenida los libertadores. Este proyecto tiene como objetivo beneficiar a los niños y niñas para que desarrollen sus aprendizajes a través del juego, además de ayudar al mejoramiento de sus conocimientos en las diferentes áreas de desarrollo.

El objetivo principal del presente trabajo está orientado a determinar las actividades lúdicas que se realizan con niños y niñas de 3 años del Centro de Educación Inicial “San Francisco”, las mismas que son escasas debido a que las docentes centran su actividad en el desarrollo de los contenidos curriculares planificados por esta razón se propone esta guía Metodológica para docentes de esta Institución en el año 2015.

Este proyecto tiene como meta la capacitación a las docentes de este Centro Inicial en la implementación de estrategias lúdicas con fines pedagógicos y así permitir que se brinde una enseñanza de calidad a los más pequeños y que se favorezca un desarrollo íntegro en los mismos, no con el fin de escolarizar con una educación tradicional sino con nuevas metodologías que generen ganas por aprender más.



Datos informativos del lugar en donde se aplica la propuesta

- Nombre de la institución: Centro de Educación Inicial “San Francisco”
- Provincia: Pichincha
- Cantón: Quito
- Parroquia: La Magdalena
- Dirección: Avenida de los Libertadores Oe11-54.
- Teléfono: 3100549 / 0984564662
- Email: cdisanfrancisco@hotmail.com
- Régimen: Sierra
- Sostenimiento: Particular
- Modalidad: Presencial
- Jornadas: Matutina
- Número de estudiantes: 24
- Número de docentes: 15
- Autoridad máxima: Lcda. Gloria Santamaría

5.01.03 Reseña histórica

El Centro de Educación Inicial “San Francisco” ubicado al sur de la ciudad de Quito nace con la necesidad de brindar y ofertar una educación de calidad a las familias del sector y comunidades aledañas al mismo, ofreciendo un servicio con una pedagogía de amor y respeto hacia los infantes y propiciando así un buen desarrollo desde la etapa inicial. Este Centro infantil fue creado por la Lcda. Gloria Santamaría dueña y



actual directora del mismo, fue fundado el 09 de mayo del 2010 contando con 3 docentes y un aproximado total de 32 niños y niñas en las edades comprendidas desde los 2 hasta los 5 años, además de tener una infraestructura bastante amplia el Centro Infantil cuenta con un espacio propio.

En la actualidad el número de infantes ha aumentado a números significativos hoy en día supera la cantidad de 50 pequeños, el personal docente sigue siendo de 3 una por aula y la metodología de enseñanza sigue basada en el amor y respeto además de fomentar en los niños y niñas los valores permitiendo así que se desarrolle íntegramente y respetando su proceso de aprendizaje.

5.01.04 Objetivos

Objetivo general:

- Facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas

Objetivos específicos:

- Capacitar a las docentes en la aplicación de metodologías lúdicas
- Implementar espacios lúdicos adecuados
- Incrementar materiales didácticos para propiciar las actividades lúdicas en los niños y niñas.



Mediante la observación de la falta de juegos para generar aprendizajes en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “San Francisco”, ha nacido la necesidad de crear este proyecto cuyo fin es que las educadoras brinden una educación con fines lúdicos a los infantes y así lograr que ellos obtengan una enseñanza que les permita desarrollarse adecuadamente. Este proyecto se lo hace para que las docentes incrementen sus conocimientos acerca de la importancia que tiene el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje y lo utilice dentro de sus planificaciones curriculares no como un medio para propiciar el gozo o el disfrute pleno en los infantes sino como una herramienta fundamental generadora de aprendizajes netamente significativos en los niños y niñas.

Todo esto con el fin de facilitar el trabajo de la docente porque bien se sabe que el niño- niña no aprende solo viendo o escuchando sino también haciendo, experimentando, vivenciando, porque su naturaleza es ser espontaneo, curioso, creativo, imaginativo, y a través de la lúdica se puede lograr que los infantes adquieran conocimientos a través de las acciones que ellos realizan en la interacción con las personas que están en su entorno, y más aún si este medio es lúdico. Las actividades que van a ayudar en la ejecución de este proyecto son la implementación de espacios lúdicos adecuados, la capacitación a las docentes acerca del uso de métodos lúdicos, e incrementar los materiales didácticos en el Centro de Educación Inicial “San Francisco”, al cumplir todo lo antes mencionado los niños y niñas recibirán una enseñanza que esté acorde con sus necesidades.



1. El juego:

a. Definición del Juego.- El juego es considerado como toda actividad recreativa o de diversión en todas las etapas de la vida del ser humano, no obstante es algo innato de los infantes, el juego provoca placer, diversión, alegría, y genera interés por los niños y niñas, también contribuye a sacar a flote todas las emociones, los sentimientos y tensiones que puede acumular una persona durante el día. (Anonimo, 2008)

Al ser el juego una actividad innata del ser humano es visto también como un medio de relajación, y al mismo tiempo también es utilizado con fines educativos, ya que es el juego el que propicia y genera que se den aprendizajes netamente significativos en los infantes, porque al jugar se dan una serie de conexiones sinápticas que contribuyen a que se adquieran aprendizajes a través de experiencias lúdicas. En una investigación acerca del juego (Russel, 1970) manifiesta que el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma.

El juego puede ser individual o a su vez contar con la participación de varios integrantes, favoreciendo así a la socialización entre niños y niñas de mismas o diferentes edades, el juego a su vez es considerado como una fuente de estímulos tanto físicos como mentales. Para que un juego se lleve a cabo en ocasiones se requiere de la utilización de juguetes aunque no siempre sean imprescindibles, ya que se puede jugar utilizando simplemente al cuerpo como un recurso principal.



- **Características del Juego.-** El juego le permite al infante sentirse libre, demostrar sus emociones de una manera abierta, es un medio para sociabilizar, para que un juego sea limpio también debe tener reglas, favorecen el proceso de enseñanza, aprendizaje, motivan al niño-niña, generan curiosidad y deseos por aprender, potencializa la imaginación, genera placer, es espontáneo, es innato, es un medio para propiciar la integración. (infancia, s.f.)
- **Importancia del Juego.-** La importancia del juego radica en que le permite al niño descubrir y experimentar a través de la lúdica y al mismo tiempo genera en el la satisfacción, el gozo, la alegría y el pleno disfrute, ya que a través de este los niños exploran y descubren el mundo de una manera independiente, a su vez le permite a los infantes una mejor integración, a ser más sociable y a interactuar con las personas que los rodean. En el currículo de educación inicial vigente se estipula que el juego es primordial para el desarrollo social, emocional, físico y cognitivo de los niños y niñas. (Hacer familia, s.f.)
- **Condiciones que debe cumplir el juego.-** Ser libre y espontáneo, promover la participación, la comunicación, el compañerismo, ser integrador, ser fuente generadora de aprendizajes, generar placer, alegría, diversión, ser liberador de tensiones y emociones acumuladas en periodos largos o cortos, el juego debe de ayudar a los niños y niñas a controlar su cuerpo, y a resolver pequeños conflictos.
- **Diferencias entre juego y deporte.-** El juego es visto como una fuente de recreación que genera alegría y diversión que a su vez engloba un cúmulo de aprendizajes, en cambio el deporte se trata de diferentes actividades con fines competitivos y además es visto como un conjunto de ejercicios destinados al desarrollo físico, el deporte también lleva consigo reglas más estrictas que se



deben cumplir a cabalidad, en cambio en el juego estas reglas se acuerdan entre los participantes. El deporte requiere a su vez de una preparación física más extensa y estricta en cambio el juego es innato y espontáneo que no necesita de ninguna preparación física, el juego además es una actividad que se realiza con total libertad y en espacios que den la posibilidad para que se den estas actividades lúdicas, en el deporte existen espacios específicos y un árbitro o un entrenador que dirija estas actividades deportivas.

b. ¿Qué desarrolla el juego?.- Una de las particularidades más importantes del juego es que no desarrolla y estimula una sola área de desarrollo sino que se encarga de potencializar todo, además de que le permite al niño-niña ser el mismo porque genera espontaneidad en él, además de ayudarlo a tener una mejor confianza en sí mismo y a descubrir capacidades que tengas ocultas o que no sabía que las tiene.

Está comprobado que los niños y niñas que no juegan están perdiéndose de una de las principales herramientas que les garantizará un óptimo aprendizaje desde su etapa inicial, por eso es indispensable que el desarrollo del infante vaya de la mano con el juego, además de que el juego estimula el desarrollo de la creatividad e imaginación, y posteriormente lo llevara a la solución de conflictos sencillos que se atraviesen en su vida cotidiana.

El juego además fomenta valores en los niños y niñas, esto es muy importante porque a través de estas actividades lúdicas el infante irá adquiriendo normas y valores que le serán de utilidad en las relaciones con las demás personas, el juego contribuye también



con el desarrollo de la personalidad de los infantes, además de generar en los niños-
niñas una cultura investigativa porque tienen ganas de ir más allá de descubrir nuevas
cosas, de saber el porqué y el para que de todo lo que le rodea, al mismo tiempo que
se divierte y genera sensaciones de placer también está adquiriendo nuevos
conocimientos que lo llevarán a nuevos aprendizajes.

c. Tipos del Juego.- Existen varios tipos de juegos, aquí los más relevantes:

- **Juegos Tradicionales.-** Estos son los juegos que se transmiten de una generación a otra, además de ser considerados como clásicos ya que no han tenido una modificación radical porque se han mantenido con las mismas características a lo largo de la historia, estos se realizan sin la ayuda de juguetes modernos o fabricados, sino que al contrario se realizan con la utilización del propio cuerpo y objetos que se encuentran en el medio, generalmente estos juegos son realizados al aire libre ya que implican mayor movimiento corporal.

- **Juegos Populares.-** Son los juegos caracterizados por la espontaneidad y por promover la creatividad e imaginación de los niños- niñas, ya que no requieren de la utilización de juguetes sino de objetos que se encuentran dentro del espacio, estos juegos generalmente carecen de reglas.

- **Juegos de roles.-** Son los juegos en donde los niños y niñas desempeñan un papel y un rol de tal o cual personaje, asumiendo una personalidad distinta, tanto en físico lo que implica que se realice un cambio de vestuario, además de la modulación de la voz. Este tipo de juego puede ser interpretativo o narrativo.



➤ **Juegos Infantiles:**

- **El juego funcional o de ejercicio.-** Este juego es llevado a cabo durante los primeros meses de vida del infante, ya que lo realiza como una forma placentera a través de los movimientos corporales para posterior conocimiento de su propio cuerpo. Los juegos de ejercicios son los que el niño realiza de forma individual tal es el caso de morder, lanzar, balbucear, entre otros, estos ejercicios son realizados con la ayuda de juguetes o a su vez sin estos, los juguetes más relevantes que intervienen durante los primeros juegos de un niño-niña son los sonajeros, juguetes de fácil manipulación, pelotas, entre otros.

Los juegos de ejercicios están presentes en la vida de un niño-niña durante sus tres primeros años de vida aunque en edades posteriores también se pueden observar este tipo de juegos. Estos juegos estimulan el desarrollo de los sentidos, coordinación de movimientos corporales, equilibrios, reconocimiento del esquema corporal, entre otros.

➤ **Juegos infantiles exteriores:**

- **El juego simbólico.-** Este tipo de juegos se manifiesta en edades comprendidas entre dos a siete años, aquí el niño-niña toma acciones de la vida cotidiana de personas adultas para interpretarlas el a través del juego, como por ejemplo realizar representaciones acerca de las profesiones, donde el niño-niña juega a que es un doctor, un policía, un profesor, entre otros, el niño representa acontecimientos imaginarios y los dramatiza según sea su imaginación, en estos juegos el papel fundamental que desempeña



el infante es la imitación al adulto, donde el niño-niña se encuentra en una postura diferente y siente la necesidad de verse y sentirse como su mamá, su papá u otra persona que le cause admiración en su vida, donde él quisiera ser como esta persona cuando llegue a la vida adulta.

- **El juego de regla.-** Este tipo de juegos se encuentra presente en la vida de un niño- niña desde los siete años hasta la adolescencia, la principal característica de este juego es el respeto, y las normas o reglas establecidas que existen, ayudan al desarrollo de la memoria, al razonamiento, la reflexión y comprensión.

Aquí intervienen juegos de habilidad, que favorecen el razonamiento, la atención, y la memoria, son juegos de estrategias donde existe dependiendo la edad mayor complejidad para los participantes del juego. Este tipo de juego es indispensable en la vida del ser humano ya que se los considera elementos socializadores ya que enseñan a los niños-niñas a tener una mejor conciencia de que a veces se gana y otras se pierde ya que el juego tiene que ser visto como algo recreativo, un medio de diversión y aprendizaje continuo y no como una competencia en la cual el que gane es el mejor, porque eso es totalmente erróneo, estos juegos además le permiten a los infantes a respetar su turno y a tener un respeto por las demás personas que son participes del juego.



Piaget explica que el juego es considerado la actividad lúdica del ser socializado, existen dos tipos de reglas las transmitidas que son las ya se encuentran establecidas en diferentes juegos que han estado presentes por generaciones y las reglas espontaneas que son el resultado de la socialización de juegos anteriormente estructurados.

- **El juego de construcción.-** Este tipo de juegos está destinado a crear mediante la imaginación de los niños-niñas, favorece al desarrollo de diferentes destrezas y habilidades que le permitirán al infante tener un pensamiento más crítico y reflexivo, crear es sinónimo de innovar.

d. Aportes del Juego.-

Aportes acerca del juego:

Schiller (1795) en su teoría explica que el juego le da la posibilidad al niño-niña de disminuir las energías acumuladas, además considera al juego como algo netamente recreativo donde el infante descansa su cuerpo y su espíritu.

Lazarus (1883) escribió la teoría de la relajación en la cual manifiesta que el juego no desgasta la energía del cuerpo sino que al contrario le permite al individuo relajarse y recuperar toda aquella energía que ha perdido durante el día y así poder continuar con su rutina diaria de actividades.

Karl Groos (1902), para él, el juego es un medio que desarrolla el pensamiento, la actividad, y además le permite al individuo adaptarse mejor y tener una adecuada supervivencia. El considera que el juego es la base que ayudara al individuo no solo



en su niñez sino en su vida adulta ya que este desarrolla funciones y capacidades con las que una persona vivirá el resto de su vida, ve también al juego como un ejercicio preparatorio ya que prepara a los niños desde que son pequeños.

Uno de los ejemplos planteados por Groos es que cuando el gato juega con los ovillos va a aprender a cazar ratones y ese será su medio principal para la supervivencia, esto mismo sucede con los niños- niñas ya que ellos jugando aprenderán a tener un mejor control de su cuerpo, una mejor coordinación y el incremento de aprendizajes. Además pone el ejemplo de que cuando una niña juega con una muñeca hará lo mismo con un bebe cuando sea grande aquí se llega a la conclusión de que el juego prepara a los infantes para su vida adulta.

Jean Piaget (1956), define al juego como parte fundamental de la inteligencia del niño- niña ya que se encuentra representada la asimilación funcional de la realidad según la etapa evolutiva de cada individuo. El divide al juego en tres estructuras el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo), esto basándose en las fases evolutivas del pensamiento humano.

Piaget nos dice además que las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento son las que condicionan el desarrollo y evolución del juego. Piaget dividió el desarrollo cognitivo en cuatro etapas, una de las cuales es la etapa



sensomotriz que va desde el nacimiento hasta los dos años, donde su característica principal es que los niños y niñas entienden el mundo a través de la exploración y manipulación constante de los objetos, ya que manifiesta que los infantes aprenden a través de los sentidos.

La segunda etapa propuesta por Piaget es la pre operativa que va desde los dos años hasta los seis años, en esta etapa los infantes representan el mundo a su manera lo hacen a través de los juegos, imágenes, fantasías y experiencias con su entorno. Estas son las etapas iniciales donde los niños y niñas aprenden en sus primeros años de vida a través del juego y su interacción con el medio.

Vigotsky (1924), define al juego como una actividad social utilizada por el individuo como una necesidad para tener contacto con las demás personas, basa su teoría principalmente en el juego simbólico donde a través de su imaginación transforma objetos y le da un significado distinto según sea su necesidad.

Estas son las teorías más relevantes planteadas acerca del juego donde se demuestra que este es una herramienta útil para el desarrollo de los individuos, en el caso de Piaget y Vigotsky mantienen concepciones constructivistas acerca del aprendizaje, ya que consideran que son los infantes los que construyen su aprendizaje en base a experiencias proporcionadas por el entorno.



e. Los materiales lúdicos en el juego

¿Qué son los materiales lúdicos?.- Son medios que facilitan y favorecen a la adquisición y producción de nuevos conocimientos facilitando así un óptimo proceso de enseñanza aprendizaje, es un material de apoyo que propicia el juego en los niños y niñas. Además son los que permiten a los niños y niñas desarrollar y potenciar sus destrezas, capacidades y habilidades, permitiendo que sea el infante el que construya su propio conocimiento en base a experiencias a través del uso de estos materiales.

Características de los materiales lúdicos:

- Ser durables
- Ir acorde a la edad y necesidad del infante
- Variados
- Seguros
- No tóxicos
- Ser facilitador de aprendizajes
- Ser del tamaño adecuado
- Ser versátiles
- Tener fácil manipulación

Importancia de los materiales lúdicos en la educación inicial.- Le sirven de apoyo a la docente al momento de enseñarle tal o cual cosa al niño-niña, además de que no solo se pueden usar en un espacio cerrado sino también en exteriores del centro infantil y así lograr que los pequeños adquieran más libertad, independencia y seguridad en sí mismos.



f. Función del Juego.- El juego le permite a los niños-niñas:

- Permitir que el niño-niña explore el mundo
- Ayudar a una mejor interacción
- Motivar a los niños- niñas
- Fomentar la participación y compañerismo
- Lograr una mejor independencia
- Estimular los procesos de enseñanza aprendizaje.

El juego sobre el cuerpo y los sentidos

- Permite descubrir nuevas sensaciones a través de los sentidos.
- Ayuda a una mejor coordinación de los movimientos de su cuerpo.
- Le permite al infante desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Ayuda al niño-niña a organizar su esquema corporal.
- Le da al niño-niña la posibilidad de ampliar y explorar sus capacidades y habilidades motoras y sensoriales.
- Permite al infante descubrir el mundo mediante la exploración del entorno que lo rodea.

El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad

- Estimular la capacidad para razonar, imaginar, crear y resolver problemas.
- Crear a través de ideas.
- Desarrollar la memoria y atención
- Fomentar el desarrollo del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad
- Potenciar el desarrollo del lenguaje desde los primeros años de vida.



El juego sobre la comunicación y la socialización

- Acercarse al conocimiento del mundo real.
- Preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción entre niños niñas.
- Fomentar y promover la amistad y compañerismo entre los infantes.
- Potenciar la adaptación y la cooperación.
- Generar igualdad entre los niños-niñas.
- Aprender a seguir unas normas establecidas.
- Facilitar el autocontrol de sí mismo
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Ayudar al respeto por la otra persona.
- Promover la comunicación asertiva.
- Desarrollar la independencia
- Permitir que los infantes resuelvan problemas en diversas situaciones que se presenten en su vida cotidiana.
- Ayudar a que los niños y niñas compartan.
- Lograr que los niños y niñas construyan su propio conocimiento en base al juego.

El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones y emociones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima.
- Incrementar el auto concepto.



- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrollar la personalidad.
- Tener experiencias placenteras.
- Le permite a los infantes tener un disfrute máximo.
- Ayuda a los niños y niñas a recrearse de una manera sana.
- Proporciona seguridad y confianza a los pequeños.
- Permite a los niños ser más espontáneos y fomentar la participación.

2. El aprendizaje infantil:

a. Definición del aprendizaje.- Es la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, conductas y valores, muchos de estos aprendizajes se los adquiere a través de experiencias que el individuo pasa a diario, tiene como proceso fundamental la imitación ya que mediante de esta, se pueden aprender muchas cosas.

➤ **Características del aprendizaje infantil:**

- El aprendizaje necesita motivaciones y refuerzos positivos
- El aprendizaje se da a través de la experiencia
- El aprendizaje se puede modificar
- A través del aprendizaje los niños y niñas pueden resolver problemas
- El ser humano aprende mediante la interacción con su entorno
- El aprendizaje permite que el individuo aprenda haciendo cosas
- A través del aprendizaje se comprende el mundo que rodea al ser humano

b. Inicios del aprendizaje

➤ **Bases neurofisiológicas del aprendizaje.-** El aprendizaje tiene tres fases neurofisiológicas que son la percepción que es la encargada de interpretar los



estímulos sensoriales a través del cerebro, la atención la cual es la capacidad del individuo para entender las cosas y la memoria la cual es la capacidad de los seres humanos para retener y guardar información. Estas bases neurofisiológicas en conjunto son las que permiten que un individuo adquiera aprendizajes.

Aprender engloba un sin fin de cosas entre las cuales se encuentran observar, pensar, concentrarse, analizar, entre otras y como resultado tener capacidades para reflexionar, y realizar juicios críticos que le permitirán al ser humano situarse en el tiempo y espacio.

- **Tipos de aprendizaje.-** Ausubel (1963, 1968) dividió el aprendizaje en:
- **El aprendizaje memorístico.-** Este tipo de aprendizaje se lo realiza de manera repetitiva para interiorizar conocimientos al pie de la letra.
 - **El aprendizaje significativo.-** Es el aprendizaje que perdura a lo largo de la vida del ser humano.
 - **El aprendizaje repetitivo.-** Es un aprendizaje donde el alumno aprende repitiendo una y otra vez lo mismo hasta alcanzar el aprendizaje deseado.
 - **El aprendizaje por recepción.-** Es el aprendizaje donde el individuo interpreta el conocimiento según sea su percepción y necesidad.
 - **El aprendizaje por descubrimiento.-** Este aprendizaje es el que el alumno descubre el conocimiento por sí mismo a través de la investigación, observación y estudio de los contenidos presentados.



Según esta división de aprendizaje, la docente debe procurar desarrollar en los infantes aprendizajes significativos en sus alumnos para que perdure a lo largo de su vida, porque de nada sirve fomentar aprendizajes repetitivos y memorísticos porque no se forma en el infante un aprendizaje fuerte sino deficiente y superficial. Existen además otras divisiones de aprendizajes que también son parte del desarrollo humano.

- **Estilos de aprendizaje.-** Son los estilos o métodos que utiliza una persona para aprender algo, además son considerados como estrategias para llegar al aprendizaje deseado, las personas aprenden a un ritmo diferente y de diferente manera es por eso que se debe buscar el estilo adecuado para obtener un aprendizaje.
- **Tipos de estilos de aprendizaje.-** Existen cuatro tipos principales de estilos de aprendizaje:
 - **Visual** (personas que aprenden a través de la observación)
 - **Auditivo** (son personas que aprenden escuchando)
 - **Táctil** (son personas que aprenden tocando)
 - **Kinestésico** (son personas que aprenden haciendo y moviéndose)

c. El juego en el aprendizaje.- Al ser el juego algo innato y espontáneo propicia que se de en los niños y niñas el incremento de nuevos conocimientos a través de experiencias, logrando así el desarrollo de distintas destrezas y habilidades que dan como resultado potenciar el aprendizaje desde etapas iniciales, favoreciendo así un desarrollo íntegro en los infantes. El juego ofrece a los infantes la posibilidad de experimentar a través de experiencias positivas y del contacto con su medio social logrando así que exista una mejor integración con los demás niños y niñas ya que se está enseñando además que existan conductas sociales bien definidas.



5.02.01 Metodología

El presente trabajo investigativo se sitúa en un modelo crítico propositivo es decir que se encarga de solucionar problemas sociales de tipo cuali-cuantitativo, el primer aspecto se debe a la interpretación que se da a la información obtenida, fundamentado en la investigación bibliográfica, y el segundo aspecto corresponde al análisis estadístico mediante tabulaciones para obtener el resultado de la encuesta aplicada a los involucrados.

El tipo de investigación que se realiza es exploratoria que está dentro de la investigación de campo, ya que se cumple con el estudio del uso de la tecnología de la información y la comunicación, este tipo de investigaciones son las que brindan una información general de diferentes realidades sociales permitiendo que se de una investigación más profunda del tema, una de sus características principales es que son flexibles en el desarrollo de la metodología.

5.02.02 Métodos

Para la recopilación de la información y datos necesarios se aplicó la investigación documental es decir que tiene base y fundamentos teóricos que la respaldan y la investigación de campo la cual analiza la realidad en el lugar de los hechos, a través de los métodos se logra otorgar validez y fiabilidad a la investigación que se está llevando a cabo.



Alfonso (1995), “la investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema”, para obtener la información deseada es necesario el uso de libros, e información web segura que avale y de validez a la información.

5.02.03 Técnicas

Las técnicas utilizadas en esta investigación son la documentación bibliográfica y la encuesta. La investigación bibliográfica es una extensa búsqueda de información amplia y es de carácter especializado, tiene como fin compilar información veraz y suficiente para realizar el estudio sobre la importancia que tiene el juego en el desarrollo de aprendizajes en niños y niñas en etapa inicial buscando que se favorezca un desarrollo íntegro de los mismos.

Para aplicar la metodología bibliográfica se llevará a cabo el proceso correspondiente a esta investigación, primero se debe seleccionar el tema, en esta investigación es “El juego y su incidencia en el aprendizaje de niños y niñas de 3 años”, para obtener esta información ha sido de utilidad buscar diferentes fuentes fiables que permitan el desarrollo del presente proyecto.

La encuesta es el método utilizado para recabar información de los involucrados en esta investigación, en ésta se obtuvo datos sobre las opiniones, actitudes y conocimientos que tienen las docentes acerca del juego y su incidencia en el



aprendizaje de niños y niñas de años. Para dar cumplimiento al método se siguieron los pasos correspondientes, primero se determinó la población y la muestra a quienes se aplicó la encuesta, en este caso, se seleccionó a las 15 docentes del Centro Infantil, dentro de los cuales se encuentran los directivos, luego se elaboró la encuesta tomando en cuenta la investigación bibliográfica realizada con anterioridad, para la organización del trabajo de campo se realizó una capacitación a la cual fueron invitados las docentes y se aplicó la encuesta, se realizó los cuadros estadísticos para finalmente realizar el análisis de los resultados obtenidos.

El instrumento utilizado fue la encuesta, las preguntas utilizadas en la encuesta son de tipo cerradas con alternativas múltiples y brindan confiabilidad y validez a la investigación, este instrumento tiene los componentes necesarios de una encuesta, consta de la introducción, las instrucciones y las preguntas.

5.02.04 Participantes

La población encuestada consta de 15 docentes pertenecientes al Centro de Educación Inicial “San Francisco”.

Tabla Nro. 1: Participantes

UNIDADES DE OBSERVACIÓN	NRO.	%
DOCENTES	15	100
TOTAL	15	100

Tabla 1: Participantes

Elaborado por: Gema Zambrano

5.02.05 Análisis e interpretación de resultados

A continuación se presentan los resultados obtenidos de la encuesta aplicada a las docentes del Centro de Educación Inicial “San Francisco”.

1) ¿Conoce usted que es la lúdica?:

Tabla N° 2. Valoración pregunta 1

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	4	27%
NO	11	73%
Total	15	100,00%

Tabla 2 Valoración pregunta 1

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

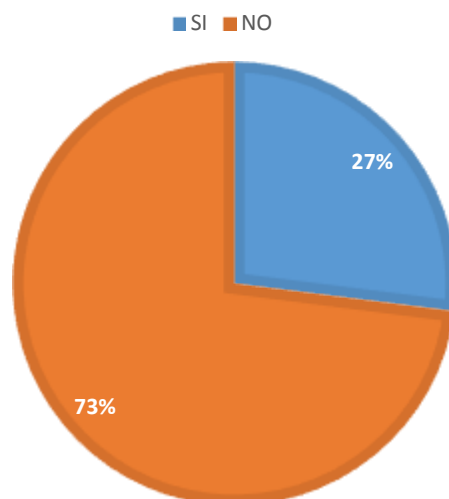


Gráfico 1. Valoración de la pregunta 1

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- las docentes al ser encuestadas acerca de sus conocimientos de lúdica muestran que solo el 27% tiene un conocimiento de este tema y el 73% carece del mismo.

2) ¿Sabe usted la importancia que tiene el juego en el aprendizaje?:

Tabla N° 3. Valoración pregunta 2

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	3	20%
NO	12	80%
Total	15	100,00%

Tabla 3. Valoración pregunta 2

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

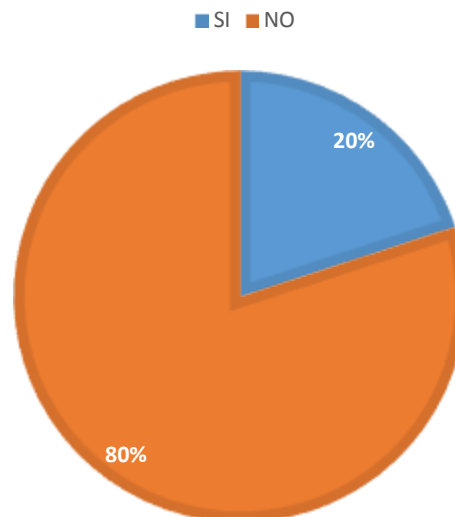


Gráfico 2. Valoración de la pregunta 2

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En la encuesta realizada se ha podido observar que el 20% de las docentes encuestadas conoce acerca de la importancia que tiene el juego en el aprendizaje infantil y el 80% no tiene un conocimiento acerca del tema mencionado.

- 3) ¿Cree usted que a través de la lúdica se generen aprendizajes en los niños y niñas?:

Tabla N° 4. Valoración pregunta 3

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	2	13%
NO	13	87%
Total	15	100,00%

Tabla 4 Valoración pregunta 3

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

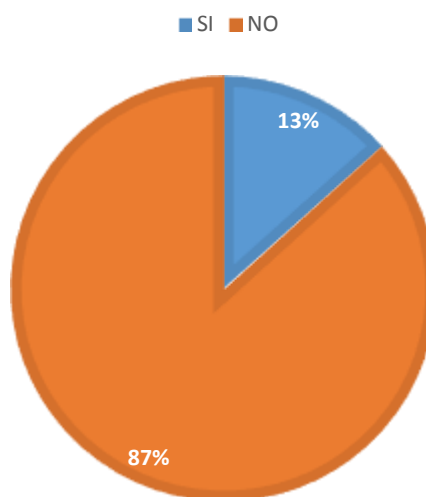


Gráfico 3. Valoración de la pregunta 3

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar que solo el 13% de las docentes encuestadas piensa que a través de la lúdica se pueden generar aprendizajes en los niños y niñas y el 87% desconoce acerca de cómo la lúdica puede influir en el aprendizaje infantil.

4) ¿Utiliza usted el juego como método de enseñanza?

Tabla N° 5. Valoración pregunta 4

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	5	33%
NO	10	67%
Total	15	100,00%

Tabla 5 Valoración pregunta 4

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

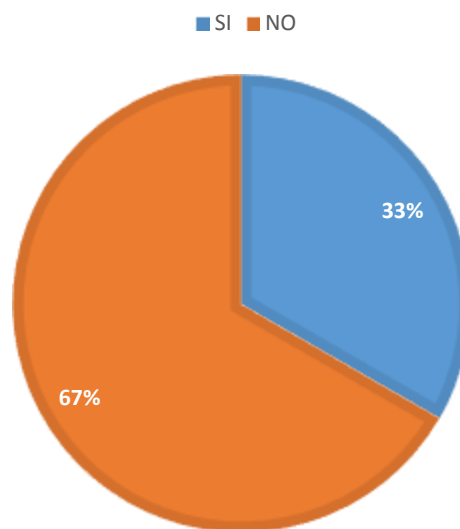


Gráfico 4 Valoración de la pregunta 4

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar que solo el 33% de las docentes encuestadas aplican la lúdica como método de enseñanza, mientras que el 67% no lo hacen.

- 5) ¿Considera usted que el juego es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?

Tabla N° 6. Valoración pregunta 5

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	6	40%
NO	9	60%
Total	15	100,00%

Tabla 6. Valoración pregunta 5

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

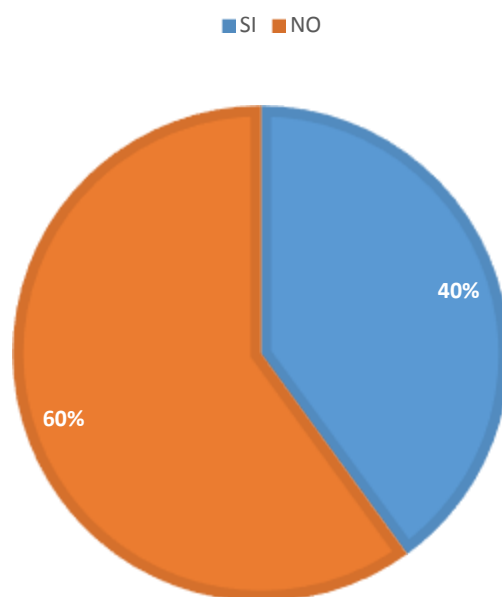


Gráfico 5 Valoración de la pregunta 5

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- El 40% de docentes encuestadas considera que el juego es importante dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje, mientras que el 60% no cree que el juego tenga relevancia dentro del aprendizaje infantil.

6) ¿Conoce usted que son los aprendizajes significativos?

Tabla N° 7. Valoración pregunta 6

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	3	20%
NO	12	80%
Total	15	100,00%

Tabla 7. Valoración pregunta 6

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

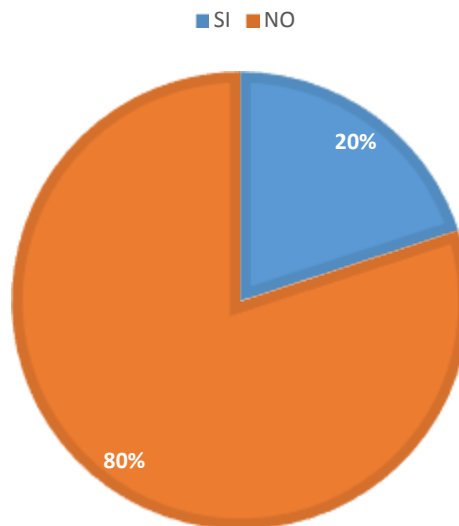


Gráfico 6 Valoración de la pregunta 6

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar que solo el 20% de docentes encuestadas conocen acerca de lo que son los aprendizajes significativos, mientras que el 80% lo desconoce.

7) ¿Cree usted que el juego es el encargado de estimular todas las áreas de desarrollo?

Tabla N° 8. Valoración pregunta 7

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	0	0%
NO	15	100%
Total	15	100,00%

Tabla 8 Valoración pregunta 7

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

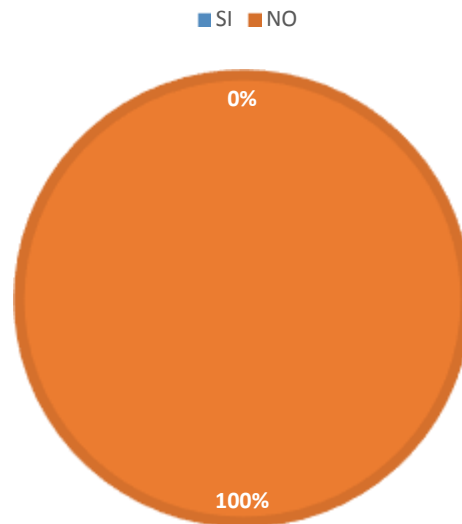


Gráfico 7. Valoración de la pregunta 7

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar el 100% de las docentes encuestadas piensan que el juego no estimula todas las áreas de desarrollo.

8) ¿Piensa usted que es necesario contar con materiales didácticos para propiciar el juego?

Tabla N° 9. Valoración pregunta 8

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	13	87%
NO	2	13%
Total	15	100,00%

Tabla 9. Valoración pregunta 8

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

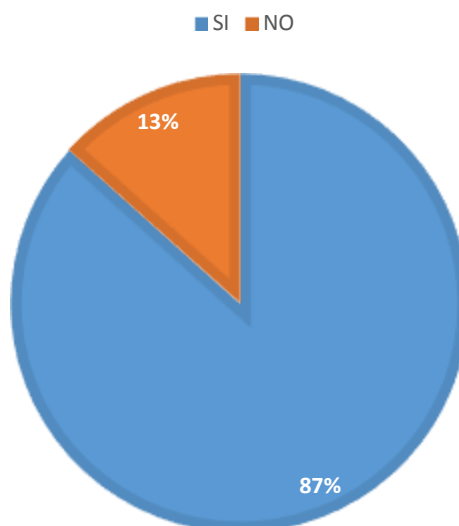


Gráfico 8. Valoración de la pregunta 8

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar que el 87% de docentes encuestadas consideran que los materiales didácticos son necesarios para propiciar el juego, mientras que el 13% piensa que no.

9) ¿Cree usted que el juego es algo espontáneo?

Tabla N° 10. Valoración pregunta 9

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	13	87%
NO	2	13%
Total	15	100,00%

Tabla 10. Valoración pregunta 9

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

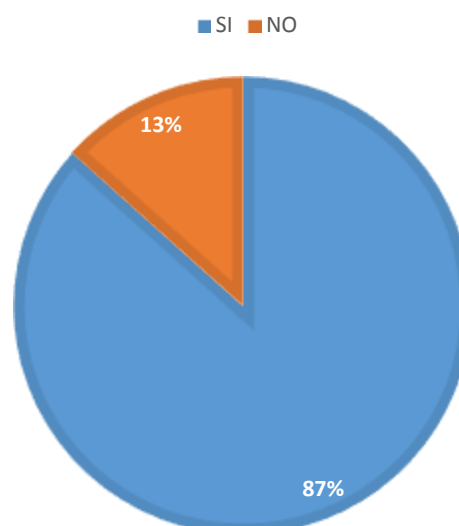


Gráfico 9. Valoración de la pregunta 9

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar que el 87% de docentes encuestadas consideran al juego como algo espontaneo, mientras que el 13% opina que no.

10) ¿Considera usted que el juego asegura un desarrollo integral en los infantes?

Tabla N° 11. Valoración pregunta 10

Respuesta y % Equivalencia	Cantidad de Respuestas	Porcentajes
SI	7	47%
NO	8	53%
Total	15	100,00%

Tabla 11. Valoración pregunta 10

Fuente: Encuesta

Elaborado por: Gema Zambrano

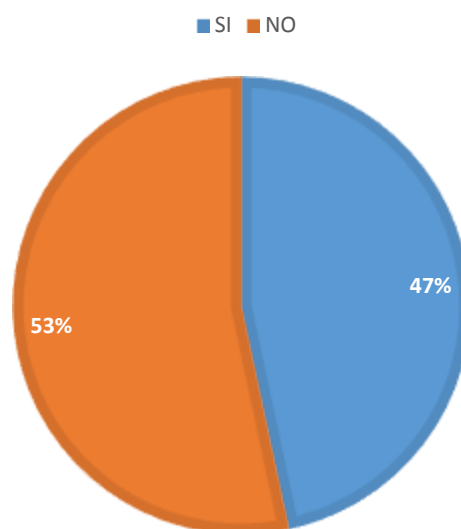


Gráfico 10. Valoración de la pregunta 10

Elaborado por: Gema Zambrano

Análisis e interpretación.- En esta pregunta se puede evidenciar que el 47% de docentes encuestadas consideran que el juego asegura un desarrollo integral de los infantes mientras que el 53% piensa que no.



5.03 Formulación del proceso de aplicación de la propuesta

5.03.01 Taller de socialización

El taller de socialización del proyecto se lo realizó en el Centro de Educación Inicial “San Francisco” el día 09 de octubre, con el fin de brindar a las docentes actividades lúdicas que les permitan incorporar el juego a sus planificaciones diarias y así lograr aprendizajes significativos en los niños y niñas.

1. Invitación de asistencia al grupo que se va a aplicar la propuesta:

Para la socialización de la guía metodológica para docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco" se elaboraron invitaciones las cuales se les hicieron llegar unos días antes para poder contar con su asistencia.

CAPACITACIÓN "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE"

Lugar.- Centro del Educación Inicial "San Francisco"

Fecha.- Jueves 09 de octubre del 2015

Hora.- 10:00 am.



¡TE ESPERAMOS NO FALTES!

2. Bienvenida a los asistentes:

Se realizó la bienvenida a las docentes, con una anticipada presentación y una explicación acerca de lo que se llevaría a cabo durante la jornada.

3. Dinámica de integración Anexo 3:

Nombre.- El osito

Objetivo.- Favorecer la integración de las participantes mediante el juego grupal.

Recursos.- Un oso de peluche

Procedimiento.- Se les pide a las integrantes que se pongan de pie la tallerista empezará dando las debidas instrucciones, se les pedirá que le den un beso al peluche en la parte que ellas prefieran lo seguirán pasando en orden a la que está junto a ella hasta que llegue al lugar donde empezó el juego. Seguido de esto la tallerista les pedirá que le den un beso a la persona que este junto a ella, el beso se lo dará en el lugar en el que se lo dio al peluche. Esta dinámica servirá para que las docentes se relajen y entren en confianza.

4. Objetivo General:

Socializar con las docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco" la guía metodológica de actividades lúdicas para desarrollar aprendizajes en niños y niñas de 3 años.

5. Exposición del tema Anexo 4:

El tema expuesto fue "El juego y su incidencia en el aprendizaje" y las actividades que se encontraban en la guía, se les explicó a las docentes primero lo que es el juego la importancia que este tiene dentro del aula y las actividades que las docentes pueden realizar e sus actividades educativas diarias.



El tema a dar a conocer a las docentes del Centro de Educación Inicial “San Francisco” fue acerca de la incidencia del juego en el aprendizaje para lo cual se contó con el apoyo de una guía metodológica en cuyo contenido se encontraban actividades y juegos para realizar con niños y niñas de 3 años, durante la exposición se brindaron recomendaciones a las docentes acerca de cuáles son los materiales didácticos a utilizar con los infantes y cuáles son las características que estos deben poseer para convertirse en recursos didácticos aptos.

6. Ejercicio o actividades Anexo 5:

Una de las actividades realizadas con las docentes fue el dado de las emociones, en el cual una de las docentes tenía que lanzar el dado e interpretar a sus compañeras el gesto que le salió y así las demás docentes tenían que adivinar cuál era la emoción que estaba dramatizando la docente.

7. Análisis y reflexión:

Como análisis del tema se pudo obtener la importancia que tiene el juego dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje y la reflexión realizada es que jugar no es un lujo sino una necesidad, para que niños y niñas desarrollen diferentes habilidades, capacidades, destrezas y conocimientos en base al juego.

8. Evaluación



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

1



5.03.02 Propuesta

GUÍA METODOLÓGICA PARA DOCENTES DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "SAN



FRANCISCO" EN EL AÑO 2015

"EL JUEGO"

EN EL APRENDIZAJE

Elaborado por: **Gema Zambrano**

ÍNDICE GENERAL

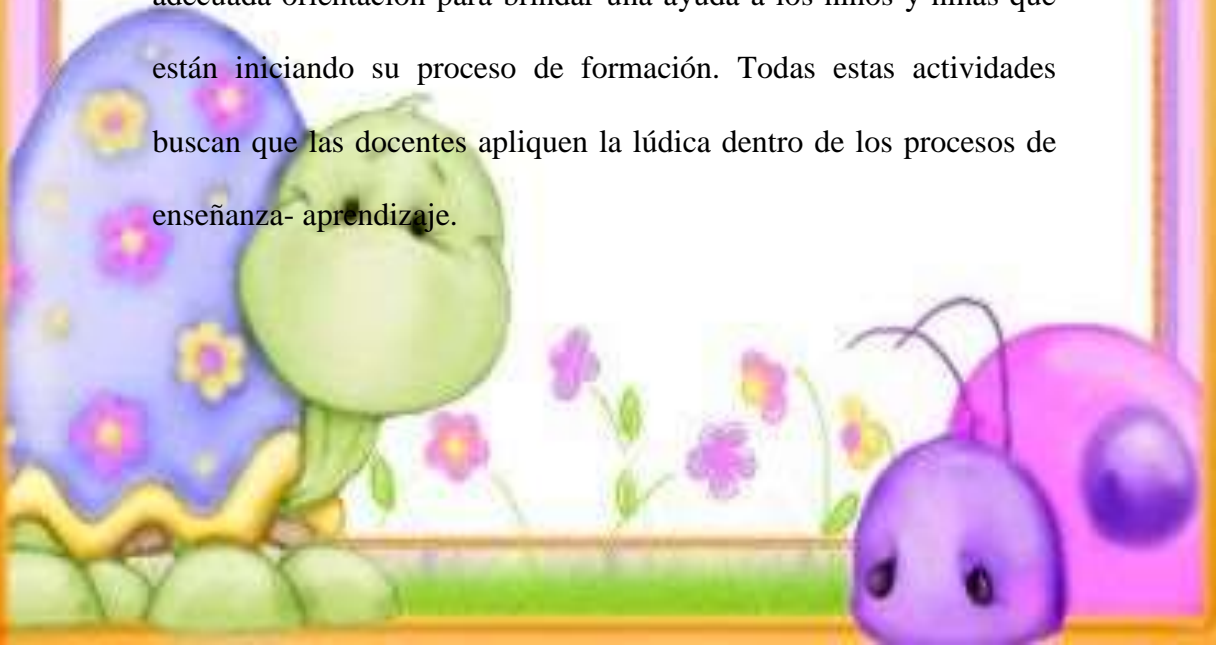
Portada.....	1
Índice General.....	2
Introducción	3
Dedicatoria.....	4
Frase.....	5
El juego en el aprendizaje.....	6
Importancia del juego.....	7
Recomendaciones.....	8
Objetivos.....	9
Actividades para desarrollar el eje de desarrollo personal y social.....	10
Actividades para desarrollar el eje natural y cultural.....	17
Actividades para desarrollar el eje de expresión y comunicación.....	25
Juegos tradicionales.....	36
Frase de agradecimiento.....	37

INTRODUCCIÓN



La presente guía metodológica está dirigida a las docentes del Centro de Educación Inicial “San Francisco” con el fin de orientarlas en la innovación acerca de estrategias lúdicas que propicien el juego en los niños y niñas desarrollando diferentes habilidades y destrezas posibilitando así que exista un incremento de aprendizajes significativos en las diferentes áreas de desarrollo de los infantes.

Esta guía tiene una serie de actividades lúdicas que incluyen el proceso de la ejecución de diferentes juegos para que las docentes tengan una adecuada orientación para brindar una ayuda a los niños y niñas que están iniciando su proceso de formación. Todas estas actividades buscan que las docentes apliquen la lúdica dentro de los procesos de enseñanza- aprendizaje.

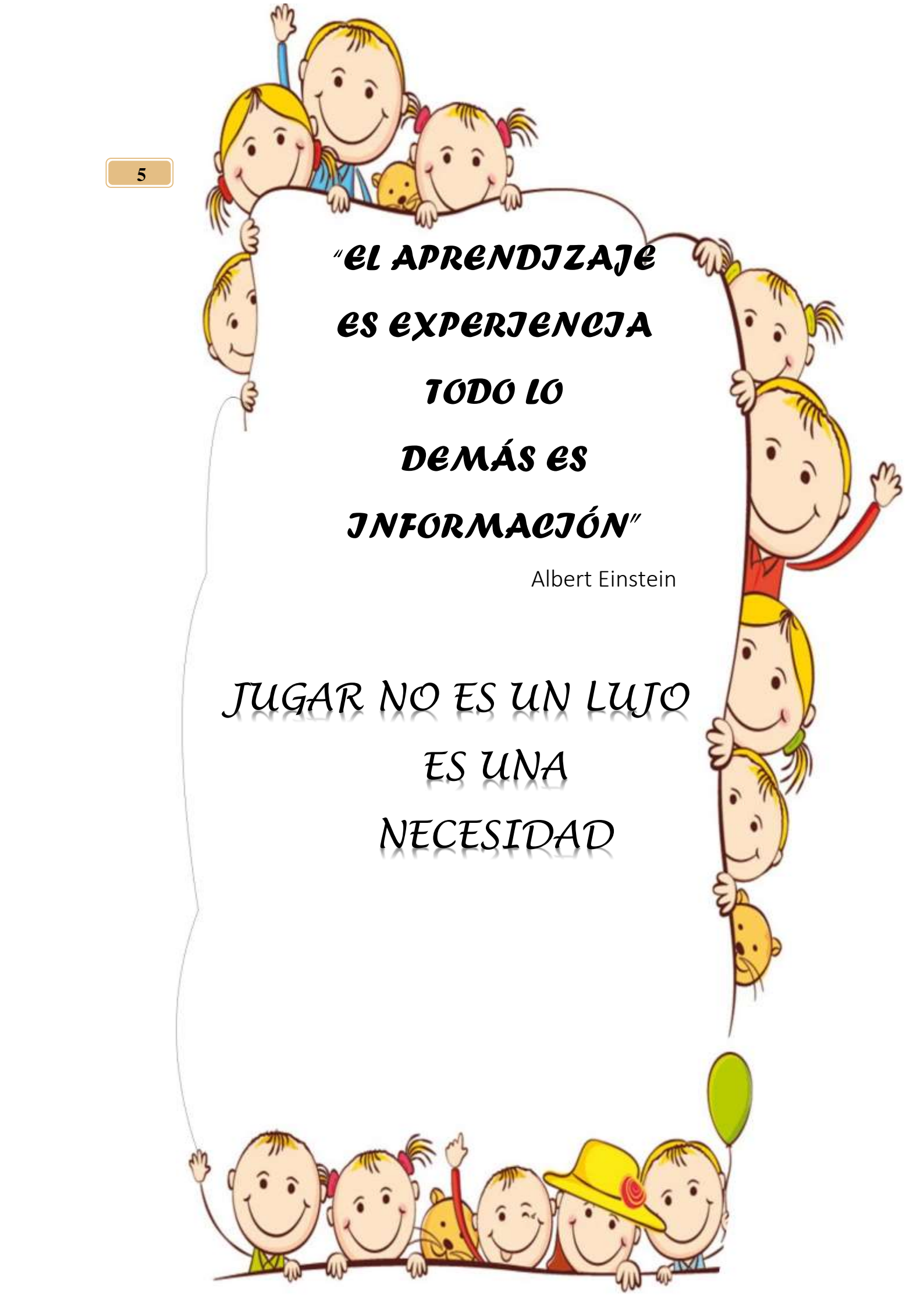


2015

DEDICATORIA

La presente guía está dirigida con mucho cariño a las docentes de este Centro Infantil por su ardua y valiosa labor realizada con los niños y niñas, esperando que les sea de utilidad y contribuya a desarrollar aprendizajes en los infantes a través del juego.



A group of cartoon children are holding a large white banner that frames the text. The children are drawn in a simple, friendly style with large heads and small bodies. Some are peeking over the top edge, while others are holding the sides or bottom. One child at the bottom right is holding a green balloon. A small yellow bear is visible near the top center and bottom center of the banner.

**"EL APRENDIZAJE
ES EXPERIENCIA
TODO LO
DEMÁS ES
INFORMACIÓN"**

Albert Einstein

**JUGAR NO ES UN LUJO
ES UNA
NECESIDAD**

UNIDAD 1

EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Es indispensable que las docentes utilicen el juego como mediador del aprendizaje infantil, ya que este afianza en los niños y niñas las relaciones sociales, la confianza en sí mismo, la alegría, el goce y el pleno disfrute, además de favorecer el desarrollo de su personalidad e incremento de aprendizajes significativos. Los infantes que juegan tienen un mejor desarrollo social, alegría, además se liberan de tensiones y sacan a flote sus sentimientos y emociones.





IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego es el encargado de estimular el desarrollo intelectual, emocional, social y físico de los niños y niñas. Al ser el juego algo innato en los pequeños, crea en ellos una conducta más abierta que le permite socializar con su entorno y así provocar en ellos sentimientos de autoconfianza, afianzando el autoconcepto y desarrollando su personalidad, mediante el juego los niños-niñas adquieren valores, normas y reglas las mismas que le permiten tener una mejor adaptación en su medio social.

Al ser el juego libre y espontáneo no significa que no tendrá reglas, al contrario son los mismos infantes quienes ponen ciertas reglas para propiciar el juego lo cual es importante para tener una mejor convivencia. El juego es considerado como un acto recreativo propio de los infantes, caracterizado por proporcionar placer y hacer nacer la creatividad e imaginación en quienes lo practican.



RECOMENDACIONES ANTES DE REALIZAR LAS

8

ACTIVIDADES LÚDICAS CON LOS INFANTES

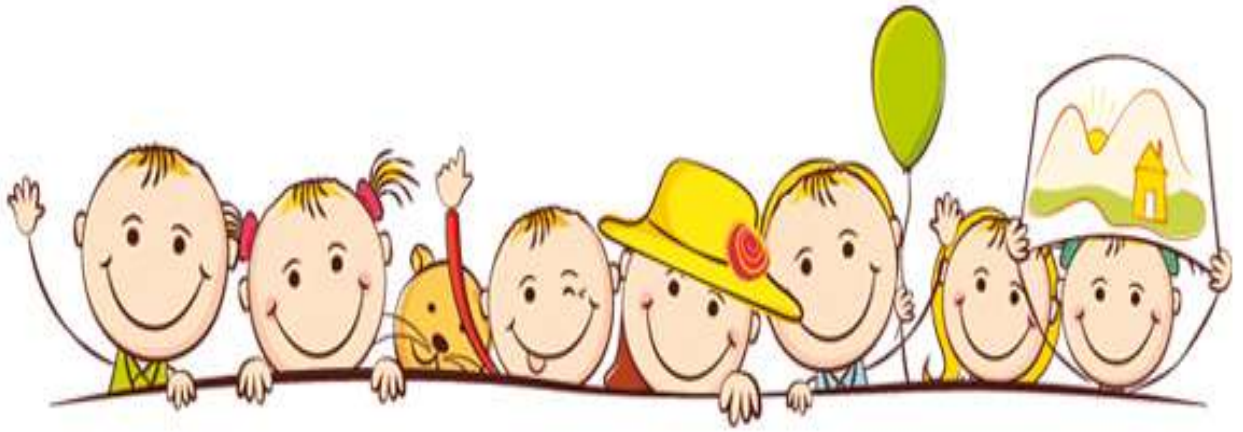
Primero se debe tomar en cuenta la edad de los niños y niñas para poder realizar las actividades lúdicas en este caso la edad a la que van a estar dirigidas estas actividades es 3 años.

Se debe preparar el espacio donde se realizaran las actividades, si se van a utilizar materiales estos deben ser seguros, no tóxicos y acorde a la edad. El espacio debe además ser amplio para no limitar a los pequeños.

Es importante que antes de realizar las actividades lúdicas la maestra de explicaciones y recomendaciones a los niños-niñas para que el juego se desarrolle de una manera armónica

La motivación juega un papel importante al momento de llevar a cabo estas actividades, porque así estamos incentivando al pequeños a continuar y demostrándole que lo que está haciendo está muy bien, ya que a los infantes les motiva el sentirse elogiados.





OBJETIVOS

- ✓ Facilitar el aprendizaje de niños y niñas mediante la aplicación de actividades lúdicas.
- ✓ Brindar información a las docentes acerca de la importancia que tiene el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- ✓ Motivar a las docentes para que enseñen a través del juego y así alcanzar el desarrollo de destrezas y habilidades en niños y niñas.
- ✓ Desarrollar aprendizajes significativos en niños y niñas a través del juego.
- ✓ Incrementar materiales didácticos para propiciar las actividades lúdicas en niños y niñas.





ACTIVIDADES

PARA

EL EJE DE

DESARROLLO

PERSONAL Y

SOCIAL





DESTREZAS A ALCANZAR



- ✓ Elegir actividades, vestuarios entre otros demostrando sus gustos y preferencias.



- ✓ Manifestar sus emociones y sentimientos con mayor intencionalidad mediante expresiones orales y gestuales.



✓ Seleccionar prendas de vestir de acuerdo a su preferencia.

- ✓ Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas



- ✓ Relacionarse con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género y diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros.



- ✓ Reconocer los oficios de personas que brindan servicio a la comunidad.



ACTIVIDAD No 1

Nombre de la actividad.- El dado mágico

Objetivo.- Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de normas básicas de higiene y orden.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Identidad y autonomía

Recursos.- Dado con prendas de vestir

Proceso.- La maestra utilizara un dado grande donde consten imágenes de prendas de vestir (medias, zapatos, saco, gorra, guantes y bufanda); pedirá a un niño-niña que lance el dado y que se saque la prenda que le corresponda en el menor tiempo posible para luego volvérsela a poner, con esto se logrará que el infante adquiera una mejor independencia, mientras se realiza la actividad la maestra motivará al niño-niña y elogiará sus logros.



Pantalón



Calcetines

ACTIVIDAD No 2

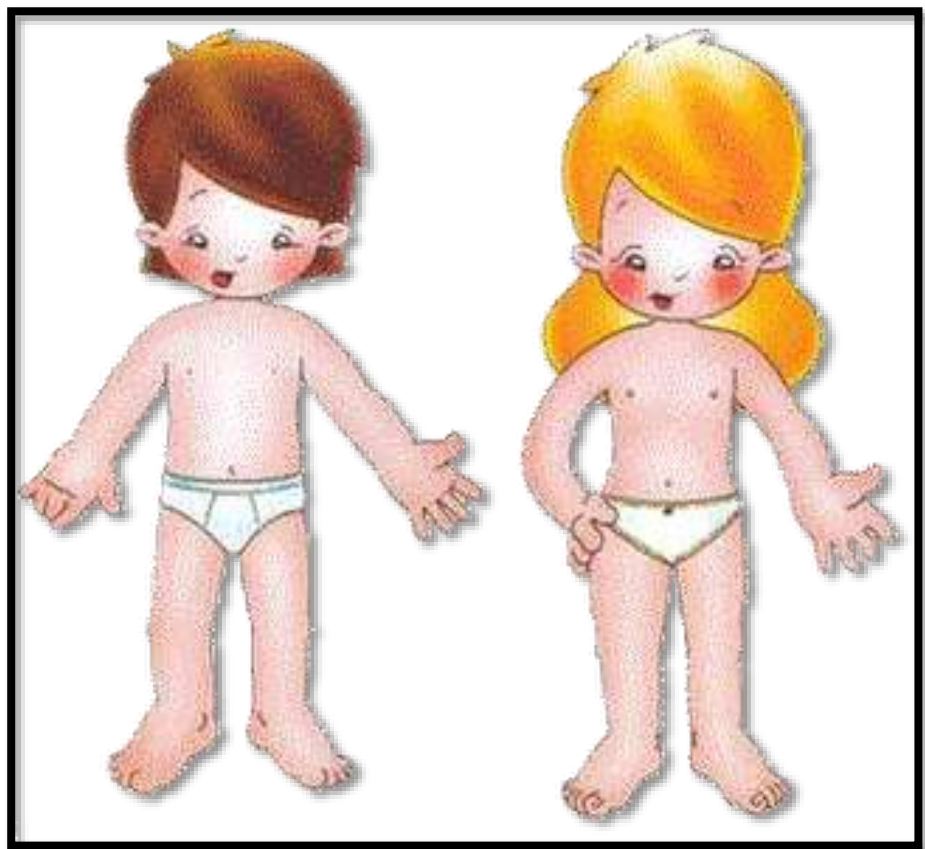
Nombre de la actividad.- Viste al monigote

Objetivo.- Adquirir niveles de independencia en la ejecución de acciones cotidianas a través de la práctica de normas básicas de higiene y orden.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Identidad y autonomía

Recursos.- Monigotes (niña y niño) y prendas de vestir

Proceso.- La maestra deberá colocar prendas de vestir de niños y niñas en una caja y los monigotes los colocará en la pared les pedirá a los niños y niñas ordenadamente que vayan pegando las prendas de vestir en los monigotes según corresponda.



ACTIVIDAD No 3

Nombre de la actividad.- Agua de limón

Objetivo.- Permitir la interacción y las relaciones sociales favoreciendo el compañerismo en los infantes

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Convivencia

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- Los niños y niñas forman una ronda y giran cantando: Agua de limón vamos a jugar el que se queda solo, solo se quedará. Juntarse de 1, 2 o 3 personas y así irán saliendo los que se queden solos. Mediante esta actividad los infantes aprenderán a relacionarse con otros niños-niñas y respetar sus diferencias.



ACTIVIDAD No 4

Nombre de la actividad.- Todos los niños

Objetivo.- Incrementar la posibilidad de relacionarse positivamente con otras personas

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Convivencia

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- Los niños y niñas forman una ronda y todos juntos repiten las consignas realizando cada una de ellas. “Todos los niños se sienten muy alegres/ por eso cantan, ríen y saltan en dos pies/ Todos los niños se sienten muy alegres/ por eso cantan, ríen y saltan en un pie.... Corren silban, abrazan a su amigo, etc.”.... Todos irán realizando lo que diga la maestra tratando de que exista una buena relación en el grupo.



ACTIVIDAD No 5

Nombre de la actividad.- Dado de emociones

Objetivo.- Identificar la expresión facial que acompaña al sentir las diferentes emociones.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Convivencia

Recursos.- Dado de emociones

Proceso.- Le damos el dado a un niño o niña, le pedimos que lo lance y que ejemplifique la expresión facial que le corresponda, y los que están sentados tendrán que explicar cuál es el gesto que está dramatizando su compañero/a y decir en qué momentos se sienten con ese estado de ánimo y explicar el porqué.





ACTIVIDADES
PARA
EL EJE DE
DESCUBRIMIENTO
NATURAL
Y
CULTURAL





DESTREZAS A ALCANZAR



Identificar a los seres vivos de su entorno a través de la exploración del mundo natural.



Reconocer y diferenciar entre elementos naturales y artificiales por medio de los sentidos.



Identificar los alimentos nutritivos reconociendo la importancia de éstos en su crecimiento.



Identificar objetos de formas similares en el entorno.



Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.



ACTIVIDAD No 1

Nombre de la actividad.- Pequeños bailarines

Objetivo.- Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Relaciones con el medio natural y cultural

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- Los niños y niñas formarán una ronda la maestra relatará una pequeña historia, cuando ella mencione el nombre de un ser vivo los niños-niñas bailarían como ellos deseen mientras la maestra continúe con el relato cuando ella diga el nombre de un ser inerte los niños-niñas se quedarán estatuas.



ACTIVIDAD No 2

Nombre de la actividad.- A buscar a buscar

Objetivo.- Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Relaciones con el medio natural y cultural

Recursos.- Aula del CDI

Proceso.- La maestra ubicará por toda el aula imágenes de elementos naturales y artificiales; les dará una canasta por pareja a los niños y niñas y ellos irán buscando en el aula los elementos designados, al final quien más imágenes tenga será la pareja ganadora, todos recibirán un premio por la participación y el esfuerzo realizado.



ACTIVIDAD No 3

Nombre de la actividad.- Yo como saludable

Objetivo.- Descubrir las características y los elementos del mundo natural explorando a través de los sentidos.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Relaciones con el medio natural y cultural

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- La maestra colocará en distintas áreas del patio diferentes imágenes de alimentos nutritivos como frutas, verduras, lácteos, etc., y también colocará comida no tan saludable como golosinas, grasas, gaseosas, etc., dará una funda a cada niño-niña y lo enviará a recolectar todos los alimentos que le hacen bien para su organismo esto lo hará en un tiempo determinado por su maestra, al final quien haya recolectado más alimentos saludables será el ganador de igual manera se premiará el esfuerzo y participación del resto de niños y niñas. Esta actividad se la realizará con el objetivo de que los infantes tengan un mejor conocimiento de las cosas que le hacen bien para crecer sano y fuerte.



ACTIVIDAD No 4

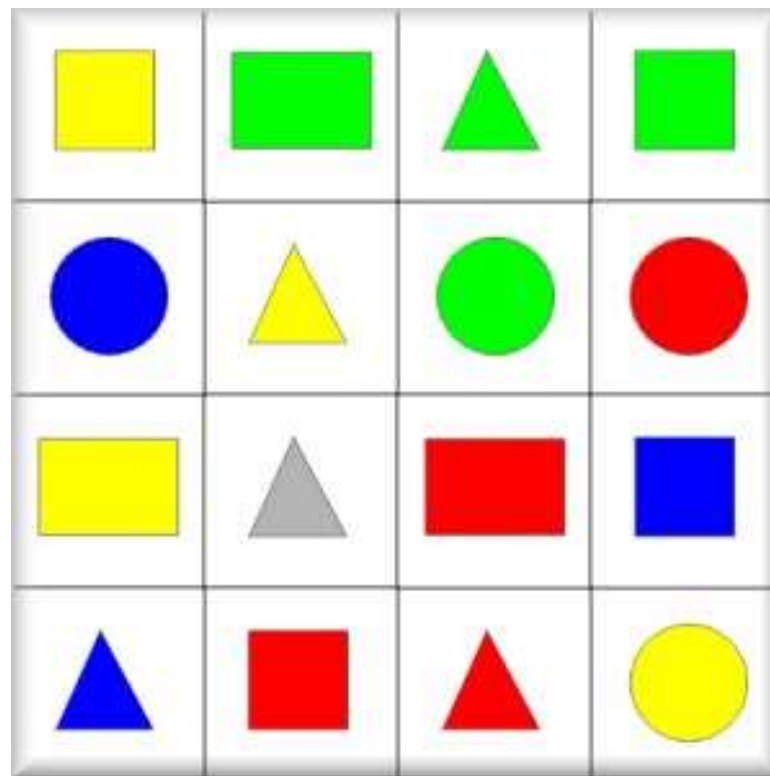
Nombre de la actividad.- Buscando los iguales

Objetivo.- Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Relaciones lógico- matemáticas

Recursos.- Figuras geométricas (circulo- cuadrado- triangulo- rectángulo)

Proceso.- La maestra dará a los niños y niñas una fuente con figuras geométricas de distintos tamaños, formas y colores para que las agrupen según la indicación de la maestra, puede ser según su forma, tamaño o color. Mientras los infantes realizan la actividad la maestra tiene que guiarlo y motivarlo a continuar haciéndole saber que su esfuerzo vale la pena. Además a la misma actividad se le puede incluir armar un monigote con las figuras geométricas.



ACTIVIDAD No 5

Nombre de la actividad.- El rey manda

Objetivo.- Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Relaciones lógico- matemáticas

Recursos.- Objetos del aula

Proceso.- Los niños-niñas formarán un círculo en el piso y la maestra hará el papel del rey y empezará a decir “El rey manda que traigan un objeto de color.....” y así ira nombrando objetos con colores, formas, tamaños que sean familiares para los niños y niñas.



ACTIVIDAD No 6

Nombre de la actividad.- Alza la pata pavito

Objetivo.- Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Relaciones lógico- matemáticas

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- Los niños-niñas formarán una ronda y la maestra cantará

“Alza la pata, pavito.

Manos arriba, pavito.

Manos, cadera, pavito,

Manos abajo, pavito

Manos atrás, pavito

Manos adelante pavito”.

Luego se forman parejas, y el niño/a que se queda sin pareja, se convierte en “pavito”.





ACTIVIDADES PARA

EL EJE DE

EXPRESIÓN

Y

COMUNICACIÓN





DESTREZAS A ALCANZAR



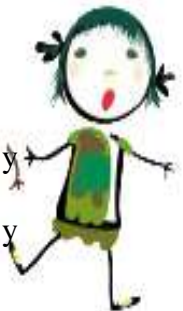
✓ Caminar y correr coordinadamente manteniendo el equilibrio a diferentes distancias, orientaciones y ritmos utilizando el espacio total.



Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros.



✓ Realizar ejercicios de equilibrio dinámico y estático controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo y estructurando motricidad facial y gestual según la consigna por lapsos cortos de tiempo.



✓ Realizar actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular como: lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas, entre otros



ACTIVIDAD No 1

Nombre de la actividad.- Mi espejito

Objetivo.- Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Comprensión y expresión del lenguaje

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- Se ubican los niños y niñas en parejas, uno de ellos es el espejo, este debe realizar los mismos gestos o movimientos que el otro niño o niña realice; la maestra dirige el juego dando inicio con movimientos articulatorios básicos como: soplar, imitar movimientos de lengua, labios y mejillas, después intercambiarán los papeles.



ACTIVIDAD No 2

Nombre de la actividad.- Imita a quien puedas

Objetivo.- Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Comprensión y expresión del lenguaje

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- Primero se comenzará a imitar el sonido de algunos animales. Por ejemplo, si el maestro dice perro, todos los niños dirán: Guau –guau. Luego se pasará a imitar los movimientos; si el maestro dice sapo, todos los niños tendrán que saltar por el aula como hacen los sapos. Por último, se harán ambas cosas juntas: sonidos y movimientos. En este último caso, el docente dirá varios animales: perro, gato, pajarito (será gracioso el hecho de que imiten volar), sapo, caballo, vaca, oveja, lombriz (si bien no lograrán hacer muchos sonidos, se divertirán mucho moviéndose por el piso).



ACTIVIDAD No 3

Nombre de la actividad.- Burbujitas

Objetivo.- Articular correctamente los fonemas del idioma materno para facilitar su comunicación a través de un lenguaje claro.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Comprensión y expresión del lenguaje

Recursos.- Patio del CDI

Proceso.- La maestra entregará un burbujero a uno de los niños-niñas primero explicando la manera como tienen que soplar para que las burbujas salgan, los niños y niñas que se encuentran alrededor intentarán reventar todas las burbujas que les sea posible, con esta actividad se divertirán y lograrán tener una mejor articulación fonológica.



ACTIVIDAD No 4

Nombre de la actividad.- La batalla de movimiento

Objetivo.- Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Expresión artística

Recursos.- Patio del CDI, grabadora

Proceso.- La maestra pedirá a los niños-niñas que formen un círculo y bailen al rito de la canción “la batalla del movimiento” realizando así todo lo que escuchen en la canción.



ACTIVIDAD No 5

Nombre de la actividad.- Masa de colores

Objetivo.- Desarrollar habilidades sensoriales y visomotrices para expresar sentimientos, emociones y vivencias a través del lenguaje plástico.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Expresión artística

Recursos.- Mesa, harina, colorante vegetal, agua

Proceso.- La maestra preparará una mesa limpia junto con todos los materiales a utilizar y empieza amasando ella para que los niños y niñas observen lo que está realizando y luego ellos puedan hacerlo también, utilizando los colorantes que sean de su preferencia para que la masa adquiera el color que ellos escogieron, con esta masa podrán realizar formas o lo que ellos deseen.



ACTIVIDAD No 6

Nombre de la actividad.- Los bolos

Objetivo.- Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Expresión corporal y motricidad

Recursos.- Bolos y pelotas

Proceso.- La maestra colocará los bolos a una distancia no tan lejana de los niños y niñas y les pedirá que lancen la pelota intentando tirar todos los bolos y luego le pondrá un poco más de dificultad alejando un poco más los bolos.



ACTIVIDAD No 7

Nombre de la actividad.- Ensarta mientras puedas

Objetivo.- Controlar la fuerza y tono muscular en la ejecución de actividades que le permitan la realización de movimientos coordinados.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Expresión corporal y motricidad

Recursos.- Aro de basket y pelotas

Proceso.- La maestra colocara el aro en la pared a la altura del niño o niña que vaya a lanzar la pelota y los motivara para que aciertan e introduzcan la pelota en el aro esto lo realizarán por equipos para así tratar de que trabajen el conjunto y se apoyen unos a otros. Mediante esta actividad los niños y niñas tendrán una mejor coordinación de sus movimientos.



ACTIVIDAD No 8

Nombre de la actividad.- Patea con fuerza

Objetivo.- Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Expresión corporal y motricidad

Recursos.- Pelotas

Proceso.- La maestra dará la consigna a los niños y niñas de patear la pelota a una dirección exacta lo más lejos que puedan lo harán primero con una pierna y luego con la otra controlando movimientos y tratando de llegar muy lejos favoreciendo así el desarrollo de las partes gruesas del cuerpo.



ACTIVIDAD No 9

Nombre de la actividad.- El pinzero

Objetivo.- Desarrollar la habilidad de coordinación visomotriz de ojo mano y pie para tener respuesta motora adecuada en sus movimientos y en su motricidad fina.

Ámbito de desarrollo y aprendizaje.- Expresión corporal y motricidad

Recursos.- Pinzas, platos desechables

Proceso.- La maestra entregará platos desechables y pinzas a los niños- niñas para que ellos utilizando sus dedos índice y pulgar coloquen las pinzas alrededor del plato.



JUEGOS TRADICIONALES

- ✓ *Escondidas*
- ✓ *Estatuas*
- ✓ *El gato y el ratón*
- ✓ *La ula ula*
- ✓ *Las carretillas*
- ✓ *Juguemos en el bosque*
- ✓ *Las cogidas*

Nota.- Estos juegos pueden ser combinados con distintos materiales didácticos para lograr un aprendizaje no obstante los niños y niñas a través de todos los juegos están adquiriendo aprendizajes porque aprenden a interactuar, a socializar con las personas que lo rodean.



LA EDUCACIÓN
ES EL
VESTIDO
DE GALA
PARA
ASISTIR A LA
FIESTA
DE LA
VIDA



GRACIAS



NETGRAFÍA DE GRÁFICOS

39

- <http://www.imagui.com/a/ninos-jugando-futbol-caricaturas-iA6GK8MgL>
- <http://www.orientacionandujar.es/2015/03/31/coleccion-de-de-actividades-y-juegos-para-la-estimulacion-perceptivo-motriz/ninos-jugando/>
- <https://shinue1954.wordpress.com/2012/06/04/me-gustaria-volver-a-ser-nino/>
- <http://imagenesdeninos.com/13-imagenes-de-ninos-jugando/>
- http://es.123rf.com/photo_15245459_ninos-jugando.html
- <http://sp.depositphotos.com/8178677/stock-illustration-children-in-playground.html>
- <http://ceihugolandia.com/por-que-descansar-y-ejercitar-es-importante-para-los-ninos/>
- <http://taskapewarisgenerasi.unimap.edu.my/index.php/taska/aktiviti>
- http://ep01.epimg.net/diario/imagenes/2008/07/11/radiotv/1215727203_850215_0000000000_sumario
- <http://us.123rf.com/400wm/400/400/lenm/lenm1101/lenm110100083/8614177-ilustracion-de-unir-las-manos-para-formar-un-circulo-de-ninos.jpg>
- <https://www.google.com.ec/blank.html>
- <http://static.guiainfantil.com/pictures/articulos/37861-3-10-chistes-cortos-para-ninos.jpg>
- <http://www.tricolin.com/tricodiversion/juegostradicionales.asp?id=4>
- http://ajmlase.webcindario.com/d2_kid_child4_1.gif



CAPÍTULO 6: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Dentro de los recursos que han sido necesarios para elaborar este proyecto constan:

Recursos humanos

- Autoridades del ITSCO
- Estudiante investigadora
- Autoridades del Centro de Educación Inicial “San Francisco”
- Docentes

Recursos materiales

- Encuestas
- Fotocopias
- Libros
- Internet
- Pizarrón
- Impresora
- Hojas de papel bond A4
- Aula del Centro de Educación Inicial “San Francisco”
- Guía Metodológica para docentes del centro educativo.
- Materiales didácticos

Recursos técnicos y tecnológicos

- Computador
- Proyector
- Video cámara



6.02 Presupuesto

INSUMOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Resma de papel bond	1	4,50	4,50
Refrigerio	15	1,00	15,00
Copias	500	0,02	10,00
GASTOS VARIOS	-	-	50,00
TOTAL	-	-	79,50

Tabla 12. Presupuesto

6.03 Cronograma

MES	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semana																				
Actividad																				
Aprobación del tema	■	■																		
Delimitación del tema e investigación de campo.	■	■	■	■																
CAPITULO 1		■																		
Antecedentes		■																		
Contexto			■																	
Macro			■																	
Meso			■																	
Micro			■																	
Justificación				■																
Análisis de la matriz T				■																
CAPITULO 2						■														
Análisis de mapeo de involucrados						■														
Análisis de matriz de involucrados							■													
CAPITULO 3										■										
Problemas y objetivos										■										
Árbol de problemas											■									
Árbol de objetivos											■									
CAPITULO 4														■						
Análisis de alternativas														■						



CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones:

- Mediante las capacitaciones recibidas las docentes han aplicado métodos innovadores que han contribuido a desarrollar en los niños y niñas aprendizajes significativos.
- Las docentes utilizan la lúdica como método de enseñanza dirigido a niños y niñas en etapa inicial para generar en ellos aprendizajes y desarrollar conductas sociales que le permitan desenvolverse en el medio.
- Se han desarrollado aprendizajes significativos a través de juegos que estimulan todas las áreas de desarrollo.
- Las docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco" a través de actividades lúdicas han logrado facilitar el aprendizaje de los infantes.
- Las docentes aplican nuevos métodos de enseñanza basados en el juego para favorecer el continuo aprendizaje de niños y niñas.
- Se han adecuando los espacios del Centro de Educación Inicial "San Francisco" logrando así que los niños y niñas tengan lugares para jugar libremente y obtener como resultado el desarrollo de capacidades, habilidades y destrezas las mismas que favorezcan el aprendizaje.
- El incremento de materiales didácticos ha permitido que los niños y niñas tengan más posibilidades de jugar a la misma vez de adquirir nuevos conocimientos en base al juego.



7.02 Recomendaciones:

- No se debe sobre-estimar a los niños y niñas, y mucho menos intentar escolarizarlos porque se van a limitar sus capacidades o su vez se generará aburrimiento y cansancio.
- Se debe incorporar el juego e incentivar a los niños y niñas a jugar para ayudar a que los infantes tengan una mejor interacción con las personas que lo rodean.
- Desarrollar aprendizajes en base al juego.
- Facilitar el aprendizaje de los niños y niñas partiendo desde el juego.
- Adecuar los espacios lúdicos sin que exista demasiado ni muy poco.
- Utilizar materiales didácticos seguros, no tóxicos y que vayan acorde a la edad en la que se encuentre el infante.
- Incrementar materiales que posibiliten el aprendizaje en niños y niñas, favoreciendo así que interioricen mejor sus conocimientos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alexandra, S. S. (2010). metodologías lúdicas.

Anonimo. (2008). *definicion de* . Obtenido de <http://definicion.de/>

calidad, E. p. (2014). Obtenido de <http://catarina.udlap.mx/>

Calidad, P. E. (2014). Obtenido de <http://catarina.udlap.mx/>

Carolina, A. M. (Junio de 2009). *Univeridad Catolica del Ecuador*. Obtenido de <http://www.puce.edu.ec/>

de, D. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/>

Ecuador, M. d. (2014). Obtenido de <http://educacion.gob.ec/>

Hacer familia. (s.f.). Obtenido de <http://www.hacerfamilia.com/>

infancia, L. y. (s.f.). Obtenido de

<http://ludicayjuegoenlaprimerainfancia.blogspot.com/>

Quiroz Moreira, G. M. (2010). *Universidad central del Ecuador* . Obtenido de <http://www.uce.edu.ec/>

Quiroz Moreira, G. M. (2010). *Universidad Central del Ecuador* . Obtenido de <http://www.uce.edu.ec/>

Russel, B. (1970). *Azajer*. Obtenido de <http://www.centroadleriano.org/>

UNICEF. (2015). Obtenido de <http://www.unicef.org/>



ANEXOS

Anexo 1 Encuesta:

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Carrera Desarrollo del Talento Infantil

Encuesta

Fecha.-

Lea con atención y coloque una X en SI o en NO según lo considere:

Nro.	Pregunta	SI	NO
1	¿Conoce usted que es la lúdica?		
2	¿Sabe usted la importancia que tiene el juego en el aprendizaje?		
3	¿Cree usted que a través de la lúdica se generen aprendizajes en los niños y niñas?		
4	¿Utiliza usted el juego como método de enseñanza?		
5	¿Considera usted que el juego es importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje?		
6	¿Conoce usted que son los aprendizajes significativos?		
7	¿Cree usted que el juego es el encargado de estimular todas las áreas de desarrollo?		
8	¿Piensa usted que es necesario contar con materiales didácticos para propiciar el juego?		
9	¿Cree usted que el juego es algo espontáneo?		
10	¿Considera usted que el juego asegura un desarrollo integral en los infantes?		



¡Gracias por su colaboración!
Instituto Tecnológico Superior Cordillera
Carrera Desarrollo del Talento Infantil
Registro de Asistencia

Anexo 2 Registro de asistencia:

Fecha.-

No	Nombres y Apellidos	Firma
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

Anexo 3 Invitación:

Para la socialización de la guía metodológica para docentes del Centro de Educación Inicial "San Francisco" se elaboraron invitaciones las cuales se les hicieron llegar unos días antes para poder contar con su asistencia.

CAPACITACIÓN "EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE"

Lugar.- Centro del Educación Inicial "San Francisco"

Fecha.- Jueves 09 de octubre del 2015

Hora.- 10:00 am.



¡TE ESPERAMOS NO FALTES!

Anexo 3 Dinámica de integración:



Anexo 4 Exposición del tema:



Anexo 5 Actividades:

Nombre de la actividad.- El dado de emociones



A través de esta actividad las docentes pudieron observar lo importante que es conocer los estados de ánimo que a diario se pueden manifestar y enseñar a los niños y niñas que no todos los días son iguales y por ende no todos los días se sentirán igual.

Anexo 6 Registro Fotográfico:



En este registro fotográfico se encuentran algunas de las fotos tomadas el día jueves 08 de octubre del 2015 en el Centro de Educación Inicial "San Francisco", durante el taller de la guía metodológica acerca del Juego en el aprendizaje de niños y niñas de 3 años dirigida a las docentes de este centro infantil.





