



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA

TESIS DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y
PARVULARIA.

TEMA:

“INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA CLEOPATRA FERNÁNDEZ DE CASTILLO, DE LA
CIUDAD DE MACHALA, PERIODO 2014 – 2015.”

AUTORA:

MERCY GERMANIA REYES ESPINOZA

FACILITADORA:

LIC. MERCEDES ZERDA REYES Mg.

MACHALA – ECUADOR
2014 – 2015

CERTIFICACIÓN

Machala, agosto 14 del 2015

LIC. MERCEDES ZERDA REYES Mg.
DOCENTE DE LA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

CERTIFICA:

Que he dirigido la elaboración de la TESIS titulada: "INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CLEOPATRA FERNANDEZ DE CASTILLO, DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO 2014 – 2015"; de la autoría de la estudiante MERCY GERMANIA REYES ESPINOZA, de conformidad con los requerimientos teóricos, técnicos y metodológicos establecidos en la Unidad Académica de Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Machala.

Por lo cual autorizo su presentación para que continúe con el trámite administrativo correspondiente.



Lic. Mercedes Zerda Reyes Mg.

TUTOR DE TESIS

RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA

Los contenidos, resultados, conclusiones, procedimientos de investigación y propuesta de la presente tesis es de exclusiva responsabilidad del autor, quien para constancia firma a continuación:


Mercy Germanía Reyes Espinoza

CC: 070216717 - 2

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, MERCY GERMANIA REYES ESPINOZA, con C.I. 0702167172, estudiante de la Carrera de CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN INICIAL Y PARVULARIA de la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA, en calidad de Autor(a) del siguiente trabajo de "INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CLEOPATRA FERNÁNDEZ DE CASTILLO, DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO 2014 – 2015."

- Declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría; que no ha sido previamente presentado para ningún grado o calificación profesional. En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad del mismo y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto, asumiendo la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera EXCLUSIVA.
- Cedo a la UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA de forma NO EXCLUSIVA con referencia a la obra en formato digital los derechos de:
 - a. Incorporar la mencionada obra al repositorio digital institucional para su democratización a nivel mundial, respetando lo establecido por la Licencia Creative Commons Atribución-No Comercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0), la Ley de Propiedad Intelectual del Estado Ecuatoriano y el Reglamento Institucional.
 - b. Adecuarla a cualquier formato o tecnología de uso en internet, así como incorporar cualquier sistema de seguridad para documentos electrónicos, correspondiéndome como Autor(a) la responsabilidad de velar por dichas adaptaciones con la finalidad de que no se desnaturalice el contenido o sentido de la misma.

Machala, marzo de 2016


MERCY GERMANIA REYES ESPINOZA
CI 070216717-2

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis amados hijos Camilo, Borys, César y Aarón que son mi pilar fundamental y que siempre me apoyaron para seguir adelante, cuando me enfrentaba a los problemas en el trayecto de mí preparación.

Mercy Germania Reyes Espinoza

CC: 070216717 – 2

AGRADECIMIENTO

De manera especial a la Lic. Mercedes Zerda Reyes Mg, por haberme guiado en el desarrollo de este trabajo, a todo los Docentes que con paciencia nos dieron sus conocimientos dentro de las aulas universitarias; dando todo de sí para seguir los pasos adecuados mediante los métodos necesarios para que nuestra investigación cumpla con los objetivos propuestos a la vida de llegar como aporte a la formación integral de los niños y jóvenes y de refuerzo al conocimiento de los docentes de Educación Inicial y Parvularia en la enseñanza aprendizaje.

Mercy Germania Reyes Espinoza

CC: 070216717 – 2

ÍNDICE

PORTADA	
CERTIFICACIÓN	2
RESPONSABILIDAD DE AUTORÍA	3
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	4
DEDICATORIA.....	5
AGRADECIMIENTO	6
ÍNDICE.....	7
RESUMEN EJECUTIVO	10
INTRODUCCIÓN	11
EL PROBLEMA OBJETO DE ESTUDIO.....	14
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	14
JUSTIFICACIÓN	15
PROBLEMA CENTRAL	17
PROBLEMAS COMPLEMENTARIOS.....	17
SISTEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	18
EL JUEGO.....	20
EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE.....	20
MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL.....	20
MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	20
ORIGEN DE LA TEORÍA DE JUEGOS	20
TEORÍA SOBRE EL JUEGO.....	20
EL JUEGO INFANTIL.....	21
CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	22
EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	23
LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	24
TIPOS DE ACTIVIDADES LÚDICAS	27
CONDUCTISMO.....	29
TEORÍAS PSICOLÓGICAS DEL APRENDIZAJE	29
COGNITIVISMO	30
CONSTRUCTIVISMO	31

EDUCACIÓN BÁSICA.....	32
LA EDUCACIÓN	32
ÁMBITO CURRICULAR	33
CONCEPTUALIZACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	33
EL DOCENTE.....	35
EL ALUMNO.....	36
EL ROL DEL EDUCANDO COMO SUJETO DE APRENDIZAJE	36
RECREACIÓN.....	36
EXPRESIÓN CULTURAL Y SOCIAL	38
JUEGOS.....	38
TIPOS DE RECREACIÓN	38
VIDA AL AIRE LIBRE	38
CARACTERÍSTICAS.....	39
IMPORTANCIA DE LA RECREACIÓN	39
PRINCIPIOS DE LA RECREACIÓN	39
PSICOMOTRICIDAD	40
VALOR EDUCATIVO DE LA RECREACIÓN	40
DIDÁCTICA	41
VALOR FÍSICO:	41
VALOR SOCIO-EMOCIONAL	41
CONTINUO.....	42
DESARROLLO COGNITIVO	42
DIFERENCIADO.....	42
INDIVIDUAL	42
INTEGRAL	42
INTENCIONAL	42
PRINCIPIOS DEL DESARROLLO INTEGRAL	42
RELEVANTE	42
VALOR INTELECTUAL.....	42
VULNERABLE	42
PERÍODO DE INTELIGENCIA SENSORIO-MOTRIZ (0-2 AÑOS).....	43
PERÍODO OPERACIONES CONCRETAS (7 A 11 AÑOS)	43
PERÍODO PREOPERACIONAL	43
DESARROLLO PSICOMOTRIZ	44

DESARROLLO SOCIAL-EMOCIONAL Y MORAL.....	44
PERÍODO DE OPERACIONES FORMALES (11 A 15 AÑOS).....	44
MARCO CONTEXTUAL	45
NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN.....	45
UBICACIÓN.....	45
BREVE RESEÑA HISTÓRICA DE LA INSTITUCIÓN	46
MISIÓN.....	46
POLÍTICA.....	46
PRINCIPIOS	46
VISIÓN.....	46
COBERTURA DE SERVICIOS	47
INFRAESTRUCTURA	47
INFRAESTRUCTURA FÍSICA.....	47
INFRAESTRUCTURA TÉCNICA.....	47
OBJETIVO ESPECÍFICO	47
HIPÓTESIS.....	48
HIPÓTESIS CENTRAL.....	48
HIPÓTESIS PARTICULARES	48
INFRAESTRUCTURA RECREACIONAL	48
RECURSOS HUMANOS	48
SOSTENIMIENTO	48
DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO OPERACIONAL	49
METODOLOGÍA.....	49
MODALIDAD DE INVESTIGACIÓN	50
NIVEL O TIPO DE INVESTIGACIÓN	50
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	50
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	51
SELECCIÓN DE TÉCNICAS	52
ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	53
PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	53
RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	53
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO.....	54
CAPACITACIÓN SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE RECIBIDO LOS	

DOCENTES.....	54
DESARROLLO DE LA CLASE MEDIANTE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	54
PROMUEVE EL DESARROLLO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LA CLASE.....	54
RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES.....	54
VARIEDAD DE ACTIVIDADES LÚDICAS APROPIADAS PARA DESARROLLO DE LAS DESTREZAS	54
EXISTE STOCK DE RECURSOS DIDÁCTICOS DE LA INSTITUCIÓN.....	55
LOS ESCASES DE RECURSOS DIDÁCTICOS, GENERAN DESMOTIVACIÓN EN LOS ESTUDIANTES.....	55
LOS RECURSOS LÚDICOS PROMUEVEN EL DESARROLLO DE LA CAPACIDAD COGNITIVA EN LOS EDUCANDOS	55
PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE APLICA RECURSOS LÚDICOS EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MOTRICES.....	55
SEGÚN SU EXPERIENCIA, LOS NIVELES DE ASIMILACIÓN QUE ALCANZAN LOS ESTUDIANTES EN EL DESARROLLO DE LA CLASE.....	55
CONCLUSIONES	56
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	56
CONSIDERA QUE EL NIVEL DE IMPACTO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE ESTA EN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	56
RECOMENDACIONES.....	56
“SEMINARIO TALLER DE ACTUALIZACIÓN DE ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS”.....	57
ANTECEDENTES.....	57
PROPUESTA DE INTERVENCION	57
TÍTULO.....	57
BENEFICIARIOS.....	58
JUSTIFICACIÓN	58
OBJETIVO GENERAL	58
OBJETIVOS	58
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	58
UBICACIÓN.....	58
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA	59
ACTIVIDADES.....	60

FUNDAMENTACIÓN	60
RECURSOS	60
CRONOGRAMA	61
OTROS	61
RECURSOS HUMANOS	61
RECURSOS MATERIALES	61
FINANCIAMIENTO	62
PRESUPUESTO	62
ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	63
EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	63
ANEXO	64
OBJETIVO GENERAL	17, 47
OBJETIVOS	17, 34, 47

RESUMEN EJECUTIVO

En los primeros años de vida, una atención oportuna y pertinente tiene efectos de gran impacto para los niños y las niñas. Diversos estudios han demostrado que las interacciones que establecen los niños con los compañeritos de estudio, tienen consecuencias fundamentales para el desarrollo del cerebro. Pero también estas experiencias educativas deben involucrar otros factores como la salud, el cuidado y la buena nutrición, como complementos fundamentales para alcanzar un adecuado desarrollo infantil.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución.

EXECUTIVE SUMMARY

In the early years of life, a timely and relevant attention has effects of great impact for children. Several studies have shown that interactions which provide children with classmates study, have fundamental consequences for brain development. But these educational experiences should involve other factors such as health care and good nutrition, as essential complements to achieve adequate child development.

By recreational activity, the child / a affirms its personality, develops imagination and enhances its links and social manifestations. The study and observation of children's play are a valuable means of learning about child psychology / a and its evolution.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo investigativo tiene como tema “INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA CLEOPATRA FERNÁNDEZ DE CASTILLO, DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO 2014 – 2015.” Los diferentes estudios han demostrado que el juego infantil adquiere una particular trascendencia en la formación del carácter y los hábitos del niño/a.

En los primeros años de vida, una atención oportuna y pertinente tiene efectos de gran impacto para los niños y las niñas. Diversos estudios han demostrado que las interacciones que establecen los niños con los compañeritos de estudio, tienen consecuencias fundamentales para el desarrollo del cerebro. Pero también estas experiencias educativas deben involucrar otros factores como la salud, el cuidado y la buena nutrición, como complementos fundamentales para alcanzar un adecuado desarrollo infantil.

Mediante la actividad lúdica, el niño/a afirma su personalidad, desarrolla su imaginación y enriquece sus vínculos y manifestaciones sociales. El estudio y la observación del juego infantil constituyen un valioso medio para conocer la psicología del niño/a y su evolución.

A través de la actividad lúdica garantizamos el desarrollo de las potencialidades humanas para garantizar la igualdad de condiciones para todos preparado en valores y conocimientos para el desarrollo del país, de esta manera Buen Vivir es un principio constitucional basado en el “Sumak Kawsay” que es la educación centrada en el ser humano como parte de su entorno natural y social.

Lo primero que define el juego es el placer, el juego siempre es divertido y generalmente suscita excitación y hace aparecer signos de alegría. Cada tipo de juego genera distintos tipos de placer, es placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensomotriz, placer de crear y destruir sin culpa...en definitiva, placer de interactuar y compartir.

De la misma manera el juego es una experiencia de libertad ya que se produce sobre un fondo psíquico caracterizado por libertad de elección. Es una actividad voluntaria libremente elegida que no admite imposiciones externas. Aunque cuando el juego es grupal tiene que acatar las reglas del juego.

El juego es sobre todo un proceso, sus motivaciones son intrínsecas no tiene metas o finalidades extrínsecas.

Cuando observamos a un niño jugar, podemos percibir que hay toda una actividad psíquica importante que sucede en la mente del pequeño: las sensaciones que le produce la actividad que está haciendo, las imágenes y/o memorias que evoca o despierta esta actividad, la creación activa que surge espontáneamente del niño, las operaciones mentales que establece a partir de la exploración activa del entorno y de los objetos, las emociones que producen todas las experiencias, el placer compartido con los demás, la comunicación que acompaña al juego, la internalización de los límites propios y del entorno (normas).

Toda esta dinámica psíquica que se da a partir del juego, permite el desarrollo del niño en todas sus dimensiones: física, cognitiva, afectiva y relacional (social), siendo la ausencia de una de ellas un síntoma que su desarrollo no va bien.

El proceso investigativo ha sido sintetizado en cinco apartados descritos a continuación:

1. EL PROBLEMA OBJETO DE ESTUDIO. En este punto se señalan aspectos relacionados con el Planteamiento del problema, su localización, justificación, además se describe la sistematización de los problemas y los objetivos de investigación.

2. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL. Esta sección a su vez se subdivide en: Marco teórico conceptual, contextual y administrativo legal. En el primero de ellos se hace una descripción teórica de las variables intervinientes en el problema objeto de estudio; en el segundo se detallan aspectos relacionados con el lugar en donde se realizó el proceso investigativo y en el marco administrativo legal las normativas sobre la cual se sustentan la realización del proceso investigativo.

3. METODOLOGÍA. En esta parte se presenta un análisis crítico del problema investigado, además de la operacionalización de variables, se identifica la población y muestra seleccionadas y las características que asume la investigación.

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN EMPÍRICA. Este dispositivo señala los resultados obtenidos en la investigación de campo a través de cuadros y gráficos estadísticos, asimismo demuestra la verificación de hipótesis, finalizando con las conclusiones y recomendaciones.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN. Constituye el aporte que la autora de la tesis brinda a la sociedad educativa, en miras a solucionar el problema objeto de estudio.

Finalmente se hace mención a la bibliografía utilizada y se presentan los anexos que respaldan la ejecución del proceso investigativo.

1. EL PROBLEMA OBJETO DE ESTUDIO

1.1. Planteamiento del problema de investigación

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

En este sentido, la actividad mental en el juego es continua y, por eso, el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual. El niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Mediante el juego, el niño también desarrolla sus capacidades motoras mientras corre, salta, trepa, sube o baja y, además, con la incorporación a un grupo se facilita el desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto mutuo. Más aún: al relacionarse con otros niños mediante el juego, se desarrolla y se perfecciona el lenguaje. Los juegos con los que el niño asume un rol determinado y donde imita y se identifica con los distintos papeles de los adultos influyen de una manera determinante en el aprendizaje de actitudes, comportamientos y hábitos sociales. Tanto la capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales. Por tanto, la metáfora de Huizinga y el símbolo de Piaget se aúnan en el juego infantil.

En la Escuela de Educación Básica “Cleopatra Fernández de Castillo” de la parroquia La Providencia del cantón Machala, provincia de El Oro, en el año académico 2014-2015 en Educación Básica conformada por niños y niñas de 3 años de edad hasta 14 años, cuando a esta corta edad se constituyen en pilares fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje para lograr, en ellos, el desarrollo de las inteligencias múltiples; ya que, en estos años se forma su cerebro, órgano que rige todo el proceso humano, y se configura su personalidad. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos; este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa.

La importancia para la adquisición de ciertos aspectos básicos para la vida de las personas, tales como las conductas de apego y vinculación afectiva, las habilidades comunitarias y la capacidad de gestionar la libertad y la toma de decisiones así como el desarrollo del pensamiento creativo.

El juego es un comportamiento espontáneo que, desde el comienzo de la vida, se convierte en una actividad natural de relación social placentera y estimulante. Esta actividad tiene una primera forma sensorial, que es un esquema de acción destinado a comunicar al niño con el mundo exterior. El juego evoluciona haciéndose cada vez más complejo e integrado en el desarrollo general de la personalidad del sujeto

Los argumentos explicitados anteriormente dan los insumos necesarios para plantear los siguientes problemas de investigación:

1.2 Justificación

La educación inicial constituye un verdadero puente entre el ambiente familiar y la escolaridad. Prácticamente todas las áreas del programa de estudios de este nivel educativo, requieren de una gran dosis de recreación. Los niños aprenden jugando, tocando, sintiendo, haciendo, la importancia que reviste en la educación del movimiento en función del desarrollo de las capacidades motora básicas del párvulo, es determinante. Siendo la esencia del niño preescolar, el juego, toda

actividad lúdica puede convertirse, con conocimiento y habilidad del docente, en una experiencia de aprendizaje.

La evolución de la educación contempla los procesos didácticos – metodológicos como herramienta en la formación del hombre para la vida, según las exigencias de la época moderna y post moderna.

Con esta consideración, la didáctica entra en proceso de reestructuración con las debidas determinaciones para su aplicación, de otra manera, la didáctica actual nos lleva a un plano de aplicación relativo al nivel en edad y condiciones de aprendizaje.

Los estudiantes, principalmente los de los primeros años de básica constantemente buscan el juego como la naturaleza de su ser en descubrimiento usando sus capacidades y posibilidades de acción y así lo demuestra.

El juego motriz es uno de los principales mecanismos de relación e interacción con los demás y es, en esta etapa, cuando comienza a definirse el comportamiento social y sus relaciones con las personas, así como sus intereses y actitudes que por medio de las expresiones corporales facilitan la relación interpersonal.

Para desarrollar un juego debemos de valernos de lo que tenemos y de lo que el medio nos ofrece, utilizando los espacios y recursos adquiridos y construidos de manera oportuna; además, debemos aprovechar el espacio tanto físico cuanto en tiempo para la enseñanza en el juego con nuestros niños y niñas.

Como eje trasversal es importante mostrarles y orientarles al uso de los valores en su propio significado, esto es, por medio del respeto así mismo y entre compañeros y docentes.

En el presente trabajo de investigación se determina los lineamientos técnicos que debe aplicar el docente en la selección y ejecución del juego y, por ende, su repercusión en el proceso de asimilación de los contenidos de estudio, por parte de los estudiantes, en el proceso de enseñanza-aprendizaje tanto a nivel teórico como práctico; considerando que, la correcta aplicación de los recursos lúdicos, promueve un ambiente de aprendizaje activo, participativo y afectivo.

Después de visitar de manera específica la biblioteca de la Facultad de Ciencias Sociales, archivos y tesis de diferente índole, se evidencia que existe muy poco trabajo investigativo relacionados con esta temática, situación que eleva el nivel de originalidad del trabajo de investigación, dentro del contexto de la selección y ejecución de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de 3 a 4 años de edad a nivel inicial.

En cuanto a su factibilidad, esta investigación es aplicable a nuestra realidad, tomando en cuenta que como docente formo parte del docenteado del establecimiento educativo seleccionado; además de contar con el acceso pertinente al plantel, para realizar la investigación de campo.

1.3 Sistematización del problema

1.4 Problema central

- ¿Qué incidencia tiene el juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los niños de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015?

1.5 Problemas complementarios

- ¿Qué recursos lúdicos aplica el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Qué consecuencia genera el escaso recurso lúdico, en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes?
- ¿Cómo influye la aplicación del juego, por parte de los educadores, en la adquisición de aprendizajes significativos?

1.6 Objetivos

1.7 Objetivo general

- Determinar la incidencia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de educación básica.

1.8 Objetivos específicos

- Establecer los recursos lúdicos que aplica el docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Determinar las consecuencias que genera el escaso recurso lúdico en el proceso de enseñanza aprendizaje
- Establecer la forma como influye la aplicación del juego, por parte de los educadores, en la adquisición de aprendizajes significativos

2. MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

2.1. Marco teórico conceptual

2.1.1. El proceso enseñanza aprendizaje

El juego

“Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza” (**Española, 2001**). El juego puede ser una alternativa de optimiza el uso en nuestro tiempo para entretenernos, a su vez los educadores utilizamos en juego como medio para fortalecer y/o transmitir conocimiento a nuestros educandos.

Origen de la teoría de juegos

El juego es un motor en permanente funcionamiento para que cualquier niño o joven despliegue todo su potencial corporal, cognitivo, social y afectivo, jugar con gran compromiso motriz, constituye una de las actividades vitales por excelencia para lograr mejores niveles de socialización y comunicación directa, con los padres y adultos que se integran en el juego.

La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entrenamiento, la diversión, el que nos llevan a gozar, reír, gritar, e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Teoría sobre el Juego

“La Teoría de Juegos se desarrolló con el simple hecho de que un individuo se relacione con otro u otros” (Binmore, 1994).

Actualmente la Teoría de Juegos se ocupa sobre todo de qué ocurre cuando los hombres se relacionan de forma racional; es decir, cuando los individuos se interrelacionan utilizando el raciocinio. Sin embargo, la Teoría de Juegos tiene todas las respuestas a los todos problemas del mundo. Las actividades lúdicas

ayudan de esta manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida.

Todo esto nos lleva a un cultivo de lo que proporciona un crecimiento personal y social, un crecimiento equilibrado. Esa manera de vivir implica atender las dimensiones necesarias para lo humano, además de cumplir con responsabilidad cada uno de los roles y vivir cada fase de la vida con realismo y de manera positiva u optimista. Vivir de forma equilibrada supone entender la vida, adaptarse, estar abierto, tener predisposición, ilusión, confianza. Es el fruto del día a día, del esfuerzo por vivir, es un logro personal de construcción interna, que se aprende y se desarrolla hacia una interacción externa o social.

La Teoría de Juegos consiste en razonamientos circulares, los cuales no pueden ser evitados al considerar cuestiones estratégicas. Por naturaleza, a los humanos no les va muy bien al pensar sobre los problemas de las relaciones estratégicas, pues generalmente la solución es la lógica a la inversa. Podemos comprender como la máxima expresión del ser humano contrapuesto a las determinaciones de lo necesario de la razón de aquello que obligue, ya sea a trabajar, estudiar por una necesidad social para existir o subsistir, cuando algo se impone pierde su carácter lúdico, entendiendo que la libertad es voluntad en cuanto a querer ser y querer hacer, y deseo en cuanto a sentir y tener una aspiración.

El Juego Infantil

En la etapa infantil, el juego adquiere una connotada importancia al facilitar el desarrollo de habilidades y destrezas, permitiéndole así a los niños aprender a conocerse a sí mismo y explorar el entorno en el que viven, conformando de esta manera un espacio lúdico para el desarrollo social y personal del niño. _El juego sirve para una relación de enseñanza y aprendizaje, a través del juego, el niño se desarrolla gradualmente el mismo que ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente.

El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

Para el niño la única forma realmente viva es el juego. Es por ello, que el juego es considerado como una actividad en la cual el niño se involucra "de todo corazón", ya que estimula la imaginación creadora, la invención, la experimentación y la expresión corporal. "La relación que el juego establece entre la realidad interna y la externa lo vincula estrechamente al ejercicio de la imaginación, la invención y la expresión" (Garvey, 1895).

Todo esfuerzo es adaptado al desarrollo y edad del niño. Todo juego, ocupación o esfuerzo tenga interés para el niño y que sus resultados sean igualmente placenteros. La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el objetivo de la enseñanza, así como en la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Para el niño, el mismo juego será diferente cada vez que se juegue, favoreciendo el desarrollo de la imaginación y el pensamiento creativo. Las actividades lúdicas se convierten en una actividad cotidiana, su desarrollo evolutivo en gran medida está marcado por el ejercicio y práctica de la misma que se inician en su entorno familiar y más tarde se prolonga hasta el ingreso al sistema preescolar. Así mismo, la medida en que el infante recibe y es sometido constantemente a un aumento extraordinario de estímulo y presiones, que impone la adquisición de información pierde la formación práctica y motora necesaria para equilibrar su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear eficientemente tal información.

Características del Juego

Los juegos poseen características generales que estimulan al individuo y brindan al docente la oportunidad de conocer y evaluar el juego.

Existe una serie de características generales y comunes a las conductas de juego, entre las cuales señala las siguientes:

El juego es voluntario y espontáneo; es iniciado por voluntad propia y en el desarrollo del mismo se ejercita la libertad de ir eligiendo y modificando el transcurso del mismo. Responde a una necesidad y produce placer; necesidad que evoluciona con el sujeto y cuya satisfacción contribuye a un desarrollo emocional armónico, proporcionando placer y despertando su interés por volver a jugar... proporciona satisfacción personal y equilibrio emocional... presenta una organización propia de conductas; que lo definen como tal, y provienen en gran parte de imitar conductas observables.

Es importante, brindarle al niño la oportunidad de juego porque le ayudara a resolver problemas, adquirir competencias, descubrir reglas, ser dinámico e interesante. Asimismo, influirá en el desarrollo muscular, mental, al crear y conectar sus fantasías como una fuerza socializada.

Dicho de otra forma, el niño y la niña aprenderán a pensar en forma más lógica y por consiguiente mostraran su inteligencia y voluntad con un carácter dominante en la personalidad.

Características de los juegos:

- Ayuda a controlar las emociones.
- Fortalece la voluntad y el espíritu de lucha.
- Busca recrear física y espiritualmente.
- Es placentero.
- Es voluntario y espontáneo.

El Juego como estrategia de enseñanza

La aplicación de los juegos como estrategia facilita el desarrollo de las habilidades perceptomotoras, ya que estos juegos son procesos dinámicos en la participación activa de los niños y niñas.

Los juegos son una alternativa muy valiosa como recurso instruccional y como elemento de una estrategia de aprendizaje.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver solo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrados porque solo no garantizan la

formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta al enfoque independiente y a la solución de los problemas que se presentan en el diario vivir.

El juego tiene un valor educativo importante, por cuanto facilita que los niños y niñas adquieran el desarrollo de procesos intelectuales que le permiten fomentar hábitos y actitudes positivas hacia el trabajo escolar. (Paula, 2008)

Las ideas expuestas permiten inferir que, el juego en la vida del niño preescolar se considera como el instrumento en la cual se sustenta el logro de futuras enseñanzas y el elemento primordial en el desarrollo de la personalidad y la adquisición de diversas funciones motrices y psíquicas.

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada uno y lograr el aprendizaje de los estudiantes.

Las actividades lúdicas

El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría.

En términos históricos, se puede señalar con Chateau, que sí existen en primer lugar ciertos juegos infantiles que no son más que antiguos juegos abandonados por los adultos pues en el siglo XIV, la corte de Isabel de Baviera se divertía con los palillos. Más tarde entre los años 1745 y 1755, la nobleza estaba encaprichada con los títeres y se pagaba hasta 1500 libras por un títere de Boucher.

Asimismo, el juego de "Diablo", importado de china estuvo en gran boga a principios del siglo XIX y volvió a estar de moda más recientemente. El juego de los policías y los ladrones era practicado en el siglo XVIII, por los medios más aristocráticos de Italia.

En cuanto al origen de algunos juegos el autor precitado, señala que el sonajero, el boliche y el trompo han sido considerados como juegos que se remontan hasta los primitivos. De la misma forma, los esquimales practicaban el juego mágico del boliche sin ninguna significación mágica, mientras que la prohibición de cazar al día siguiente constituye testimonio de la persistencia de un tabú cuyo sentido, aún hoy día, se ignora constituyendo estudio de los etnólogos su determinación, de donde se desprende que los juegos nos permiten a veces sondear la historia ignorada de algunas civilizaciones.

De allí que (Dávila, 2003). Indica que el juego como expresión de las estrategias visuales había sido ya usado en el siglo XVIII, dando origen a las obras híbridas o Cadavre Exquis de los surrealistas, una versión del juego de salón llamado cabeza, cuerpo y piernas; para su realización, cada artista dibujaba objetos, paisajes y detalles de figuras humanas y animales, en una parte del lienzo o cartón. Una vez terminada su parte, se cubría con papel, para que el siguiente pintor no sufriera la influencia de la obra anterior. Igual ocurre en el juego cabeza, cuerpo y piernas, cada jugador dibuja en un papel una parte del cuerpo y después se dobla para que el siguiente no vea lo que ha hecho el anterior.

Es así como el ejemplo más primitivo de este juego, data de 1778, y es una complicada imagen plegadiza de Lázaro y Epulón, con un esqueleto. Históricamente la especie humana ha pasado de la actividad lúdica a la estética. En el caso de las danzas, éstas antes de constituir manifestación artística, constituyeron sin duda un juego, esto lo revela el hecho del origen lúdico del arte, ya que este nace por el juego.

Según (Dávila, 2003), María Montessori fue una de las primeras en utilizar juegos básicos y ejercicios lúdicos para desarrollar la discriminación perceptiva y táctil. Para ella, el juego es "una actividad libre, ordenada de tal manera que conduzca a una finalidad definida".

El autor (Pavey, 1999), ha llegado a determinar que "el término game en inglés, juego en español, viene de la raíz indoeuropea ghem, que significa saltar de alegría, de donde se desprende que el juego en esencia debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar".

Basados en los juegos y actividades artísticas como medio educativo eficaz, se ha llegado a realizar propuestas educativas para la enseñanza existiendo en Gran Bretaña escuelas públicas que llevan más de 10 años funcionando sobre esta base, habiendo las autoridades escolares introduciendo planes de estudios centrados en conceptos, formados por ideas fundamentales que abarcan todas las disciplinas académicas como por ejemplo, jerarquía y complementariedad, simetría y asimetría.

Por otra parte, algunas investigaciones se han abocado al estudio de la historia del pensamiento filosófico y pedagógico en relación con las actividades lúdicas. Así encontramos que el juego entre las sociedades más primitivas tenía una caracterización propias de las culturas de esas agrupaciones: se luchaba más por la supervivencia que por la recreación y diversas como placer natural según (Nuñez de A, 2000), afirma que el juego no era una actividad de esparcimiento y relax como lo es actualmente sino competitivo.

Sin embargo, Platón (427- 348), decía que la educación debía comenzar a los 7 años de edad, y que los primeros años de vida del niño debían estar ocupados en juegos educativos mixtos, bajo vigilancia del adulto y en jardines infantiles.

La educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto estos son seres flexibles, moldeables, cambiables y con capacidades de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permiten una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Por otra parte (Montenegro, 2000), hace referencia a *Jean-Jacques Rousseau* en el siglo XVIII, el cual dice en su novela Emilio que a los niños se les debe permitir desarrollarse naturalmente, sin restricciones y que la niñez debe ser valorada como una etapa importante en la vida. Pensando que el ser era bueno por naturaleza y que el niño/niña aprendía ejercitando los sentidos. Instrumento del mismo (el juguete) eran importantes en esa posición filosófica de la educación, como herramienta que ejercitaban esos sentidos.

(Montenegro, 2000), "El niño debe experimentar con objetos concretos antes que pueda formar ideas abstractas" abre un nuevo rumbo a la educación moderna; la escuela para él es una verdadera sociedad generadora de pautas, normas, así como responsabilidad y cooperación. El juego es un elemento pedagógico que genera o enriquece esas pautas sociales.

"Los objetos sólo tienen significado para el niño, cuando han sido percibidos y experimentados" (Nuñez de A, 2000). Dentro de este mismo orden de ideas Dewey sostiene que "El juego crea un ambiente natural del niño, en tanto que las referencias abstractas y remotas no corresponden a sus intereses".

Al respecto (Montessori, 1999), hace referencia obligada en este recuento histórico. Con su creación de la "casa de los niños" en Roma, atiende a la población infantil, de 3 a 6 años, de escasos recursos económico. De allí desarrolla todo su modelo pedagógico que se haría famoso en casi todo el mundo. Exponiendo que el niño aprende a ordenar las sensaciones

Tipos de Actividades Lúdicas

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

La adecuada selección de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico, su amplia difusión de garantía en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquiere los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes, los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clase común o en horario extra, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según (Matos, 2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los

cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos,

pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

Teorías psicológicas del aprendizaje

Respecto a las teorías de aprendizaje, se considera los lineamientos puntualizados por Durán, que al respecto manifiesta lo siguiente:

- **Conductismo**

Respecto a este paradigma, se presentará brevemente algunos aspectos centrales: La máxima difusión del Conductismo se la realizó entre las décadas del 60 y 70 del siglo XX. En la actualidad ha caído en franco descrédito, por cuanto el cambio de comportamiento (E-R = Estímulo - Respuesta) lo logra a través de mecanismos de recompensa o castigo, como parte de experimentos realizados en animales, con una obsesión por la cuantificación y medición (Gordon H. Bower, 1989).

Si el alumno es pasivo, receptivo y contemplativo, debe registrar los estímulos del exterior sin modificarlos.

El docente estimula y refuerza las conductas que desea que el alumno posea (ingeniero conductual). Es importante que el docente tiene que seleccionar materiales adecuados para el juego, saber cuáles son los materiales adecuados a la edad y necesidades de los niños y niñas, se debe conseguir que su grupo tenga materiales suficientes tanto en cantidad como en diversidad, de que están hechos, por la actividad que se promueve en los infantes, debe de tener en cuenta.

El proceso enseñanza - aprendizaje se da en las siguientes fases:

- Plantea objetivos conductuales (medibles)
 - Propone actividades que los adiestren en conductas previstas.
 - Fija los mecanismos de recompensa o castigo.
 - Planea lo procesos de repetición.
 - Estandarización del proceso.
 - El programa tiene excesivos contenidos conceptuales.
-
- **Cognitivismo**

Cognitivismo A finales de los años 50, la teoría de aprendizaje comenzó a apartarse del uso de los modelos conductistas hacia un enfoque que descansaba en las teorías y modelos de aprendizaje provenientes de las ciencias cognitivas. Psicólogos y educadores iniciaron la desenfatización del interés por las conductas observables y abiertas y en su lugar acentuaron procesos cognitivos más complejos como el del pensamiento, la solución de problemas, el lenguaje, la formación de conceptos y el procesamiento de la información (Snelbecker, 1983). Durante la pasada década, numerosos autores en el campo del diseño de instrucción han rechazado abierta y conscientemente muchos de los supuestos de los diseñadores de instrucción tradicionalmente conductistas, en favor de un nuevo conjunto de supuestos psicológicos sobre el aprendizaje derivados de las ciencias cognitivas. Sea que se vea como una revolución o como un proceso de evolución gradual, parece que existiera un reconocimiento general que la teoría cognitiva se ha trasladado al frente de las actuales teorías de aprendizaje. (Bednar, 1991).

Este paso de la orientación conductista (en donde el énfasis se localiza a nivel de la promoción de un desempeño observable del estudiante mediante la manipulación de material de estímulo) hacia una orientación cognitiva (en donde el énfasis se localiza en promover el procesamiento mental) ha creado un cambio similar desde los procedimientos para manipular los materiales presentados por el sistema de instrucción, hacia los procedimientos para dirigir el procesamiento y la interacción de los estudiantes con el sistema de diseño de instrucción (Merrill, 1981).

- **Constructivismo**

El término “Constructivismo se utiliza fundamentalmente para hacer referencia a los intentos de integración de una serie de enfoques, que tiene en común la importancia de la actividad constructivista, se orienta en torno a las siguientes ideas propuestas por Jean Piaget y Ausubel, a partir de la segunda mitad del siglo XX” (OCEANO, 2000, pág. 324).

El Constructivismo promueve los siguientes principios (OCEANO, 2000, pág. 326):

- El alumno es responsable de su propio proceso de aprendizaje.
- El alumno relaciona la información nueva con los conocimientos previos, lo cual es la esencia para la construcción del conocimiento.
- La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya están elaborados previamente.
- Se necesita un apoyo (docente, compañeros, padres, etc.) para establecer el andamiaje (Scaffolding) que ayude a construir el conocimiento.
- El docente debe ser un orientador que guía el aprendizaje del alumno, intentando al mismo tiempo que la construcción del alumno se aproxime a lo que se considere como conocimiento verdadero.

Lo que distingue a la concepción constructiva es: la teoría genética del desarrollo intelectual de J. Piaget, las teorías del procesamiento humano de la información,

la teoría de la asimilación de D.P. Ausubel y el aprendizaje significativo, la teoría sociocultural del desarrollo y del aprendizaje de L.S. Vigotsky, la educación escolar como práctica social y socializadora y los componentes efectivos, relacionales y psicosociales del desarrollo y del aprendizaje

LA EDUCACIÓN

- **Educación básica**

Según Crisólogo, “la educación básica es el conjunto de actividad tendentes a proveer de los factores culturales para el desarrollo de un grupo humano desprovisto de organización racional”; por lo mencionado la educación básica trata de formar individuos con capacidades para manejar sus problemas cotidianos, destrezas concretas, necesidades vinculadas a su realidad inmediata, o individuos con una formación más general, con una visión de totalidad, con capacidad para comprender y enfrentar realidades a situaciones ajenas y diferentes a la suya.

Desde esta perspectiva, se trata de fomentar una educación que dé respuesta a los acontecimientos, hechos y sucesos que se producen en su vida cotidiana, desde la perspectiva de los múltiples actores y autores, es decir, se trata de fortalecer una educación con un enfoque eminentemente formativo, que dé respuesta oportuna a las necesidades inmediatas de supervivencia, a los procesos de relación e interrelación de los diferentes grupos humanos, de tal manera que habiliten al educando para enfrentar con éxito la complejidad y turbulencia del futuro.

Al respecto, complementa Torres, “la educación básica, debe proporcionar el reconocimiento de la diversidad de saberes, la relatividad y el cambio no solo en el ámbito de las necesidades de aprendizaje si no en cuanto a los espacios, vías y maneras de satisfacer dichas necesidades” (TORRES, 1994). Esto implica, considerar a cada ser humano desde sus propias diferencias individuales culturales, sociales, familiares e intelectuales, como también ofrecer a cada quien lo que le corresponde de acuerdo a su medio, posición social, expectativa de futuro, entre otros aspectos.

Por lo mencionado, la educación básica, implica construir una plataforma que

facilite poner en práctica un sistema educativo pluralista, que incluya múltiples formas de organización de los procesos educativos, que asuman variantes de los objetivos del sistema, que pueda adoptar modelos pedagógicos y currículos diversos. Cubrir esta amplia gama de intereses heterogéneos, conlleva a profundos procesos de preparación y el establecimiento de consensos flexibles democráticos y emancipadores.

En cuanto a nuestra realidad nacional Torres, manifiesta que después de varios “intentos de reforma curricular, en Octubre de 1994 el país conocía una nueva propuesta, fundamentada en la "Pedagogía Conceptual", desarrollada por dos autores colombianos” (TORRES, 2000, pág. 265). Entre los elementos sobresalientes de la propuesta estaban: Una educación básica de 9 años de duración, organizada en tres ciclos: Nocial (4 a 6 años), conceptual (6 a 11 años) y formal (11 a 14 años); contenidos organizados en ocho áreas: lenguaje y comunicación, matemática, ciencias sociales y prospectiva, ciencias naturales y tecnología, cultura estética, cultura física, desarrollo del pensamiento, y educación en valores y actitudes; enfoque cognitivo organizado en torno a los estadios de desarrollo del niño; importancia central atribuida al desarrollo de la inteligencia; la reforma se aplicaría gradualmente y de manera flexible; cada institución educativa se encargaría de diseñar y desarrollar su propio proyecto educativo y curricular.

Ámbito curricular

- **Conceptualización del proceso de enseñanza-aprendizaje**

Respecto al concepto de enseñanza y aprendizaje puntualizaré lo siguiente:

El término enseñanza, de acuerdo a Crisólogo, proviene del latín “insignare” y significa “señalar hacia”, también “mostrar algo a alguien”. En sentido etimológico, por lo tanto, habrá enseñanza siempre que se muestre algo a los demás; pero la enseñanza eficaz será aquella que logre su propósito de “mostrar algo” (AURELIO, 2001, pág. 143).

En cuanto al término aprendizaje, se deriva del latín ‘aprehenderé’ “que significa etimológicamente «adquirir» y constituye el correlato lógico de la enseñanza. El aprendizaje supone un cambio en la capacidad humana con carácter de relativa

permanencia, no atribuible simplemente al proceso natural de desarrollo (AURELIO, 2001, pág. 144)

El aprendizaje constructivista, significa: “El planteamiento constructivista sostiene que el aprendizaje no se debe ni a la acción exclusiva del medio, ni a las predisposiciones innatas de la persona. El aprendizaje no es un proceso que conduce a la formación de estructuras de conocimiento que sean simples copias de las estructuras de conocimiento del mundo, como defenderían los conexionistas, ni tampoco puede explicarse tal formación como si se tratase de una formación semejante a la de las estructuras perceptivas, como defenderían los gestaltistas, ni siquiera semejante a la formación de las estructuras del lenguaje, como defenderían -entre otros- los positivistas lógicos” (AURELIO, 2001, pág. 146).

- **Objetivos**

Los objetivos constituyen la premisa pedagógica más general de todo el proceso de enseñanza, ocupan un lugar destacado en la dirección de este proceso. Cumplen la importante función de determinar el contenido, los métodos y las formas organizativas de la enseñanza, al expresar la transformación planificada que se desea lograr en el alumno, en función de la formación del hombre que aspira el docente.

Parlen Tomachewski, citado por Galarza, con respecto a los fines y objetivos de la enseñanza expresa lo siguiente:

Toda reflexión del maestro sobre la clase, sobre la materia en la cual debe instruir, sobre las actividades que los alumnos deben practicar y dominar sobre la forma organizativa que rige en la clase y sobre los medios y métodos que el maestro debe aplicar tiene que comenzar con la pregunta: ¿Con qué fin debemos enseñar a los alumnos? Los fines determinan el desarrollo de la enseñanza en la clase. Tanto maestros como alumnos deben trabajar siempre en consonancia con los fines, últimos de la enseñanza. Si cambian estos fines necesariamente cambiará también el trabajo. La formulación de nuevos fines exige la transformación de la materia de instrucción, como también en las actividades de maestros y alumnos y en los principios de la organización (GALARZA, pág. 181).

- **El docente**

En cuanto al concepto de docente o educador, Crisólogo, manifiesta que: ‘es la persona que tiene a su cargo la formación moral e intelectual de seres humanos, en curso de desarrollo’. En pedagogía, la persona que está encargada de la educación de los niños y adolescentes fuera de las horas de enseñanza, con lo cual los padres son los educadores por antonomasia. Con sentido general, se tiende hoy por hoy a llamar educadores a los maestros y docentes, que en el sentido original del término no lo serían necesariamente” (AURELIO, 2001, pág. 167).

Recordemos que el rol del docente, se desarrolla con el fin de alcanzar los objetivos propuestos, de ahí que la lógica que se sigue no responde ni a la lógica de la ciencia ni a la del programa, sino a la asimilación de los contenidos por los estudiantes conjuntamente con el desarrollo de sus capacidades cognoscitivas e independencia.

La lógica del rol del docente en el proceso educativo, expresa el orden o secuencia de los pasos de la enseñanza, que asegura los resultados más efectivos, tanto en el sentido de la asimilación de los contenidos como en el desarrollo de las capacidades cognoscitivas de los estudiantes en cada caso concreto. Esta lógica responde al método y a los aspectos psicológicos de la asimilación del contenido por los estudiantes, además de tener en cuenta la lógica de la disciplina. Para lograr este proceso con tales características es necesario conocer la estructura del proceso y sus elementos con sus funciones específicas. Por eslabones o elementos se entienden los momentos de igual naturaleza en que se va desarrollando el proceso docente.

Los eslabones del proceso pueden sintetizarse en cuatro aspectos, los mismos que direccionan el rol del docente, según el siguiente detalle (ALMEYDA, 2000, pág. 215):

1. Planificación y organización del proceso.
2. Motivación y comprensión del contenido.
3. Sistematización de los contenidos.
4. Evaluación del aprendizaje.

La tarea docente se introduce como célula de la actividad, porque en sí se da la acción más elemental en relación directa con las condiciones.

- **El alumno**

“Sujeto humano de cualquier edad que se halla en situación de educarse; pero tal situación se da especialmente durante las etapas evolutivas pre-adultas. Es decir, cuando la educación es parte acondicionadora del mismo desarrollo evolutivo, se forma al individuo integralmente” (HUERTA, 2001, pág. 134).

- **El rol del educando como sujeto de aprendizaje**

Es valioso destacar que el ser humano es un sujeto de aprendizaje; en él la gran mayoría de las modalidades de comportamiento se adquieren a través del aprendizaje. El aprendizaje adquiere una dimensión relevante en la escuela y el colegio por ser ésta la institución que garantiza la transmisión y apropiación de los saberes socialmente significativos.

El sujeto de aprendizaje supone un sustento teórico y un posicionamiento práctico que hacen referencia a las relaciones entre el sujeto que enseña, el sujeto que aprende y el objeto de conocimiento.

El respeto de las condiciones sociales, psicológicas y cognitivas de los alumnos, resulta fundamental para una buena comunicación educativa. Si bien el docente no es un especialista de la dimensión psicológica, resulta conveniente que conozca lo suficiente para comprender no sólo esas condiciones, sino la articulación entre las mismas.

Según Vairo, “sin dudas, el saber acerca de ese protagonista fundamental del acto educativo que es el alumno, tiene un alto impacto en las labores pedagógicas en cualquier nivel o modalidad del sistema educacional. Ello se refleja particularmente en la calidad de los vínculos de trabajo en las escuelas y en la calidad de los logros que surjan de los procesos enseñanza-aprendizaje”.

- **Recreación**

El concepto de recreación se entiende si pensamos que desde el principio, hombres y mujeres han estado sujetos a diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende, desánimo. Es por ello que las personas han buscado maneras de escapar de las presiones del diario vivir y darse espacios en los que puedan descansar y disfrutar.

La Real Academia Española define recreación como acción y efecto de recrear y como diversión para alivio del trabajo. Además, encontraremos que recrear significa divertir, alegrar o deleitar. En términos populares a esta diversión también le llamamos entretención.

Según esa definición, recrearse necesariamente debe incluir la diversión o el pasarlo bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los niños aprenden mucho más en ambientes relajados, sin presión. Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez, el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de la persona con el exterior.

Finalmente, es importante saber que la recreación es voluntaria, ya que cada persona es diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por eso también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, la lectura, el servicio a la comunidad, los deportes, los juegos y la vida al aire libre, entre otras.

Recreo: Es lo que uno hace por el placer que encuentra en ello, sin otra recompensa que la pura actividad; no contribuyendo con él a ganarse la vida, la

diferencia entre trabajo y recreación no depende de la acción que se realiza, sino de la finalidad con que se hace.

Conjunto de experiencias corporales y emocionales que derivan de la práctica organizada y permanente de actividades de tiempo libre de carácter deportivo, artístico, social y cívico.

Es cualquier actividad de tipo voluntario desarrollada en el tiempo libre que trae consigo un descanso físico y psíquico produciendo bienestar, agrado y placer.

Es volver a crear. Es la renovación de una situación física o anímica; volver a crear el entusiasmo, la alegría, el deseo de hacer las cosas, la recreación es pues el deseo de vivir feliz

- **Tipos de recreación**

La recreación puede ser activa o pasiva. La recreación activa implica acción, dicese en específico de la persona que mientras presta unos servicios disfruta de los mismos. Por el otro lado, la recreación pasiva ocurre cuando el individuo recibe la recreación sin cooperar en ella, porque disfruta de la recreación sin oponer resistencia a ella. Por ejemplo, ir al cine. Por el otro lado, los campamentos estimulan las posibilidades físicas e intelectuales del joven.

- **Juegos:** Estos juegos pueden ser desarrollados en cada uno de los deportes individuales y colectivos. Entre estos juegos tenemos los tradicionales, los predeportivos, los intelectuales y los sociales.
- **Expresión Cultural y Social:** Se encargan de la elaboración de objetivos creativos, representaciones y organización de equipos a través de los clubes deportivos y recreativos. Estos tienen el fin de organizar, planificar y dirigir la ejecución de una actividad deportiva o recreativa determinada de acuerdo a sus fines y objetivos. Ejemplo de estos clubes son: Los de excursionismo y montañismo.
- **Vida al aire libre:** Son aquellas actividades que se desarrollan en un medio natural, permitiendo la integración del individuo con la naturaleza, preservando los recursos naturales y haciendo buen uso del tiempo libre. Sus características

son: Conocimiento sobre parques naturales, Parques recreacionales y monumentos naturales, arreglo del morral y carpas, conservación y reforestación, conocimiento de las características y equipos para excursiones y campamentos.

Características:

- Son actividades libres, espontáneas y naturales
- Es universal.
- Se realiza generalmente en el llamado tiempo libre.
- Produce satisfacción y agrado.
- Ofrece oportunidades para el descanso y compensación.
- Ofrece oportunidades de creación y expresión.
- involucra actividades que son generalmente auto-motivadas y voluntarias.
- Es por naturaleza seria y requiere concentración del participante.
- Es un estado de expresión creativa.
- Es constructiva y benéfica para el individuo y la sociedad.

Importancia de la recreación

- Mantiene el equilibrio entre la rutina diaria y las actividades placenteras, para evitar la muerte prematura de la juventud.
- Enriquece la vida de la gente.
- Contribuye a la dicha humana.
- Contribuye al desarrollo y bienestar físico.
- Es disciplina.
- Es identidad y expresión.
- Como valor grupal, subordina intereses egoístas.
- Fomenta cualidades cívicas.
- Previene la delincuencia.
- Es cooperación, lealtad y compañerismo.
- Educa a la sociedad para el buen uso del tiempo libre.
- Proporciona un medio aceptable de expresión recreativa.

Principios de la recreación

Proporcionar a todos los niños la oportunidad de realizar actividades que favorezcan su desarrollo (trepar, saltar, correr, bailar, cantar, dramatizar, hacer manualidades, construir, modelar, etc.

Todo niño necesita descubrir qué actividades le brindan satisfacciones personales y debe ser ayudado para adquirir destrezas de esas actividades, todo hombre debe ser alentado para que tenga uno o más hobbies.

El juego feliz de la infancia es esencial para el crecimiento normal, una forma de satisfacción recreativa es la de cooperar como ciudadano en la construcción de una mejor forma de vida para compartirla con toda la comunidad.

El hombre cumple adecuadamente su recreación cuando la actividad que *elige* crea en él espíritu de juego y encuentra constantemente placer en todos los acontecimientos de su vida, el descanso, el reposo y la reflexión son formas de recreación que no deben ser reemplazadas por otras formas activas

Toda persona debe saber algunas canciones para que pueda cantar cuando tenga deseo, es necesaria la acción colectiva para dar oportunidad a niños hombres y mujeres de vivir ese aspecto de la vida.

Las formas de recreación del adulto deben ser las que le permitan emplear aquellas facultades que no utiliza en las demás esferas de su actividad.

Valor educativo de la recreación

Como valor educativo, establece conjunto de valores que contribuye a la formación del individuo, pone sus recursos en favor del educando, para la correlación de las áreas intelectuales.

Permite el desarrollo integral de la persona, integra la persona a la comunidad, se transmite de la herencia cultural, se logra a través de aficiones y el afianzamiento de valores intelectuales, estéticos, éticos y morales, se fomenta el uso constructivo del tiempo libre, adapta socialmente al niño, autodisciplina al educando, da oportunidad para practicar situaciones de mando.

Psicomotricidad

Cuando habla de psicomotricidad, hace referencia a la conexión existente entre la mente y el cuerpo, entre el sistema nervioso y el muscular, entre el pensamiento y el movimiento.

El término psicomotor es impreciso, al englobar a la vez capacidades como la comprensión, comunicación, comportamiento y la ejecución motriz; todas ellas unidas para conseguir el desarrollo motor, cognitivo, social y del lenguaje del niño. El niño sano adquiere estas capacidades de una forma armónica, global y progresiva. Cuando se habla de estimulación temprana, no se está hablando de algo mágico, sino de algo con una fundamentación teórica y práctica, que indica que una buena y adecuada estimulación produce en los niños un adecuado desarrollo de sus capacidades.

La etapa preescolar constituye un período, con tan amplias posibilidades, que resulta imprescindible conocerlo en toda su potencialidad, para hacer todo lo que sea posible por el bien de los niños con respecto a salud, nutrición, crecimiento, aprendizaje y desarrollo, no hay segunda oportunidad para la infancia.

Didáctica

Dentro de los objetivos de la educación ecuatoriana se encuentra el desarrollo pleno e integral de la personalidad del individuo y el logro de sus deberes y derechos, dentro de una sociedad democrática. Siendo el fin último de la educación física el mejoramiento de la calidad de vida del individuo.

La educación para los juegos tradicionales y la orientación de una conducta constructiva de grupo no sólo se basa en palabras y explicaciones, sino en ejemplos.

En el contexto pedagógico preescolar, la selección de un juego atiende a objetivos muy específicos, los cuales están íntimamente relacionados a la naturaleza del juego, la cual puede ser de: creatividad, agilidad mental, conocimiento del grupo, integración y/o comunicación social, juegos de expresión individual, juegos de memorización.

Valor Socio-emocional: aliviar tensión, integración grupal, desarrollo espiritual, auto disciplina, liderazgo, cooperación.

Valor físico: precisión, velocidad, flexibilidad, agilidad, uso y desarrollo de destrezas básicas, relajación.

Valor intelectual: aplicación de conocimientos adquiridos en la vida escolar, apreciación de conocimientos adquiridos en otros lugares.

Estos criterios están estrechamente relacionados con las áreas de desarrollo integral del niño y niña, objeto de estudio de la presente investigación.

Principios del Desarrollo Integral

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: Es la integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales que se verifican como un todo organizado y equilibrado.

Individual: Es pautado por las características propias y el contexto social del individuo.

Vulnerable: Porque está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

Diferenciado: Porque va de lo general a lo particular.

Relevante: Porque se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

Continuo: Porque se desarrolla durante todo el proceso vivencial del ser humano.

Intencional: Por cuanto todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional-moral, psicomotriz y lenguaje.

- **Desarrollo Cognitivo**

Según la teoría de Piaget, el enfoque cognitivo explica el curso del desarrollo intelectual que lleva el niño normal desde que nace, cuando sus reflejos manifiestos son primitivos hasta una etapa adulta, consciente, controlada y habilidosa; por lo cual, el pensamiento y la acción inteligente tienen un origen biológico.

Del mismo modo, el proceso conductual está asociado a dos variables: la organización y la adaptación, como tributos o funciones del organismo humano que orientan y determinan la totalidad de su desarrollo conductual. La asimilación implica cambiar nueva información y la acomodación, representa el ajuste del organismo para adaptarse a las circunstancias existentes.

Según Piaget (1985) el desarrollo cognitivo comprende cuatro periodos, con una diferenciación más estricta entre sub-periodos, etapas y sub-etapas, los mismos se describen a continuación:

Período de inteligencia sensorio-motriz (0-2 años). Etapa de reflejos primitivos que evolucionan a una comprensión y diferenciación objetiva de los procesos físicos y en especial entre sí mismo y otros objetos.

Período preoperacional. Desde 2 a 7 años desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: **la imitación diferida** (imitación de objetos y conductas que estuvieron presentes antes, con la cual se muestra la capacidad de representarse mentalmente la conducta que imita); **el juego simbólico**: el niño da expresión a sus imágenes, ideas e intereses. **El dibujo**: el niño trata de representar cosas de la realidad, pero antes de los ocho o nueve años los dibujos son confusos porque corresponden a cosas que imagina y no a lo que ve. **Las imágenes mentales**: estas imágenes son básicamente estáticas.

La noción de movimiento aparece en la siguiente etapa operativa concreta; el lenguaje hablado dice Piaget que tiene tres consecuencias importantes para el desarrollo mental, (a) posibilita el intercambio verbal con otras personas con lo cual se inicia el proceso de socialización. (b) Se produce la internalización de palabras y con ello la aparición del pensamiento mismo apoyado en el lenguaje interno, y (c) la internalización de las acciones unidas a las palabras con lo cual pasan a su nivel meramente perceptual y motor a representaciones por medio de ilustraciones y experimentos mentales.

Período operaciones concretas (7 a 11 años). Implica desarrollo del pensamiento representativo y de la conceptualización y dimensionalización del mundo real.

Período de operaciones formales (11 a 15 años). Implica el desarrollo de las estructuras simbólicas es capacitado para un pensamiento adulto, maduro, hace inferencias, puede ir más allá de la información dada.

El conocer estos periodos es de suma y útil importancia por cuanto permite tener una idea respecto a los procesos cognoscitivos de los niños, información necesaria para ayudarlos a superar los conflictos asociados a los problemas de adaptación socio-afectiva al salón de educación preescolar.

Para Piaget, citado por el Currículo Básico Nacional del nivel de Educación Inicial, los periodos del desarrollo cognitivo deben cumplir con tres características:

- Los cambios son acumulativos o integradores.
- Preparación y consolidación.
- Secuencia invariable.

- **Desarrollo Social-Emocional y Moral**

Uno de los aspectos más importantes en el desarrollo humano es la relación que el niño establece consigo mismo y con los demás dentro del ambiente que los rodea. Esta interacción se establece en dos dimensiones una interna la cual tiene que ver con las emociones del propio sujeto y otra externa vinculada con las relaciones sociales que establece con los otros.

El desarrollo socio-emocional del niño y niña incluye los siguientes procesos básicos: identidad, autoestima, expresión de sentimientos, integración social, relaciones interpersonales, ligado al desarrollo social y emocional está el desarrollo moral.

- **Desarrollo Psicomotriz**

Desde el mismo momento del nacimiento e incluso ya en el vientre materno el niño interactúa con su medio a través de procesos motores dinámicos que evidencian diversos grados de madurez motora. Entre el nacimiento y los 2 años tiene lugar los cambios más drásticos en este proceso. El niño pasa de los movimientos descoordinados del recién nacido en el que predomina la actividad

refleja a la coordinación motora del adulto a través de una serie de pautas de desarrollo complejas.

Después de adquirir las capacidades motoras básicas, el niño aprende a integrar sus movimientos con otras capacidades perceptivas, especialmente lo espacial. Ello es de gran relevancia para lograr la coordinación óculo-manual, así como para lograr el alto nivel de destreza requerida por muchas actividades deportivas.

Los aspectos a considerar dentro del desarrollo psicomotor se encuentran:

Esquema corporal: conocimiento, representación y conciencia del propio cuerpo.

Coordinación motora global: acciones motoras; participación de los grupos musculares largos; posibilidad del niño de actuar sobre el medio ambiente.

Coordinación motora fina: variedad de movimientos; participación de pequeños grupos musculares y los segmentos corporales, brazo, mano, dedos, con la coordinación óculo manual.

Lateralidad: diferenciación de un lado del cuerpo con relación al otro causado por la dominación cerebral (ojo, mano, pie).

Tono muscular: postura y equilibrio, tanto estático como dinámico.

Desarrollo del lenguaje: a través del lenguaje tanto oral como escrito, el niño puede expresar sus sentimientos y explicar sus reacciones a los demás, conocer distintos puntos de vista y aprender valores y normas.

2.2 MARCO CONTEXTUAL

2.2.1 Nombre de la institución

“CLEOPATRA FERNÁNDEZ DE CASTILLO”

2.2.2 Ubicación

Marcel Laniado y Babahoyo

2.2.3 Breve reseña histórica de la institución

Su historia se escribe en el momento mismo en que comienza a funcionar por decisión de la Dirección de Provincial de Educación, ejercida en ese entonces por el Señor Miguel Calle Delgado, dando respuesta a una necesidad de la comunidad que carecía de un centro escolarizado,

2.2.4 Misión

La escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo”, es una institución de educación preescolar centrada en la atención integral de niños y niñas, a través del desarrollo de sus dimensiones cognitiva, socio-afectiva, comunicativa y corporal; orientada a la creación de ambiente de socialización y aprendizaje significativo que favorecen el proceso de la construcción del conocimiento.

2.2.5 Visión

Ofrecer una educación de calidad acorde con los exigencias del contexto a nivel social, cultural y valorativo, que favorezca el potencial de aprendizaje y desarrollo con que cuentan los seres humanos que participan activamente ella institución.

2.2.6 Principios

Nuestra institución está orientada a propiciar el desarrollo del pensamiento para que los niños y niñas lleguen a la comprensión, interpretación y transformación del mundo que los rodea; siendo los principios básicos de la acción educativa: globalidad, integridad, lúdica, creativa, reconocimiento de la diferencia, construcción social del conocimiento.

2.2.7 Política

Nuestra institución se maneja con una política de educación de calidad y calidez, siempre resaltando buenos valores para así destacar con nuestra niñez porteña a una mejor calidad de educación con principios y valores.

2.2.8 Objetivos

- **Objetivo general**

Contribuir al desarrollo físico, intelectual, afectivo, social y moral de los niños y niñas para que puedan desenvolverse con facilidad dentro de una sociedad.

- **Objetivo específico**

- Establecer el nivel de conocimientos que posee los docentes de la selección y ejecución de los recursos didácticos acorde en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes educación inicial de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015
- Determinar la influencia de la aplicación de recursos didácticos no apropiados por parte del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015
- Analizar las consecuencias que genera el deficiente stock de recursos didácticos instituciones, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 – 2015

2.2.9 Cobertura de servicios

La institución cuenta con una cobertura de eternit.

2.2.10 Infraestructura

- **Infraestructura Física**

En la actualidad posee un funcional y pedagógico aulas acorde a las enseñanzas de nuestros niños y niñas consta de 12 aulas y una oficina de la dirección.

- **Infraestructura Técnica**

No cuenta con ningún laboratorio para las materias especiales.

- **Infraestructura Recreacional**

No cuenta con una buena infraestructura recreacional, siendo su espacio muy amplio para la cantidad de niños que se encuentran en este Centro de Educación Básica.

- **Recursos Humanos**

Consta de 2 Educadoras Parvularias y de 1 Auxiliar Pedagógica con 75 estudiantes, y una Directora.

- **Sostenimiento**

La escuela de educación básica esta sostenida por el Ministerio de Educación y el Ministerio de Finanzas.

2.2.11 HIPÓTESIS

Hipótesis central

Los juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje aplicado por la educadora tiene un bajo impacto motivacional, no logrando motivar a los niños y niñas de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015.

Hipótesis particulares

- La educadora no tiene la facilidad de seleccionar y ejecutar los recursos lúdicos afín en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015.
- La aplicación de los juegos no apropiados por parte de la educadora, en el proceso de enseñanza – aprendizaje no influye.
- El escaso recurso lúdico, genera desmotivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 3 – 4 años de edad de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015.

3 METODOLOGÍA

3.1 Descripción del procedimiento operacional

Para el planteamiento y análisis de la información se aplicaron los siguientes métodos:

Hipotético deductivo. - se plantea la utilización del método deductivo como método general agregado a investigaciones académica puesto que para la ejecución de la presente investigación se parte del planteamiento de hipótesis que son las que orientan el estudio y son las que se muestran a través de la metodología descrita.

Inductivo. – permite partir de hechos particulares, es decir desde las conclusiones que pueden ser inferidas a la totalidad del universo de estudio.

El recorrido investigativo operacional se inicia con la revisión bibliográfica referente al objeto de estudio. Esta información bibliográfica será seleccionada y guardada a través del fichaje y servirá para la construcción de los capítulos del marco teórico. La problematización nos posibilitará elaborar el sistema problema-objetivos e hipótesis. Una vez operacionalizadas las variables intervinientes en cada hipótesis, se iniciará un proceso de recolección de información que permitirá precisamente la demostración de las mismas.

La obtención de la información empírica demandó la necesidad de identificar y seleccionar las unidades de investigación y el procedimiento para establecer su cuantificación, seleccionadas las unidades de investigación se procedió a diseñar los instrumentos de recolección de la información y se probó su consistencia mediante el pilotaje.

Cumplidos los procesos de recolección y procesamiento de la información, cada uno de los elementos fue analizado e interpretado cualitativamente y descritos, en sus particularidades. Los ejes de análisis están en el orden de las variables de estudio presentes en los objetivos y las hipótesis, se consideró las frecuencias o porcentajes mayores, para ser comparados entre si y establecer conclusiones y se elaboró la propuesta, tomando como insumo los resultados de la investigación.

a. Nivel o tipo de investigación

El nivel de la presente investigación es de carácter descriptivo-exploratorio, ante una situación dada, sobre el impacto de los recursos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje de las diferentes áreas o ciencias que se estudian en estas edades, por lo que se pretende analizar sus aspectos más importantes, explicar cada uno de ellos y elaborar una propuesta, con la que se corrija las falencias y se mejore el proceso.

3.2 Modalidad de investigación

Por la naturaleza, esta investigación es diagnóstica propositiva y combina dos modalidades; toda vez que se recurre a la utilización de fuentes y recursos metodológicos de campo y bibliográfica-documental.

3.3. Población y muestra

Las unidades de investigación, para el caso de este trabajo, son:

Docentes del área de Educación Básica de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015. Dadas las características de las unidades de investigación en lo relacionado con los alumnos de la educación inicial, cuyo número asciende a 75 estudiantes, no se hace necesaria la selección de una muestra probabilística:

3.4 Operacionalización de variables

HIPÓTESIS PARTICULARES	VARIABLES	INDICADORES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El bajo nivel de conocimientos que posee los docentes sobre la selección y ejecución de los recursos didácticos, limita responder a las exigencias cognitivas, psicomotrices y socio-afectivas del proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de conocimientos • Recursos didácticos • Desarrollo de capacidades 	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Mediano • Bajo • Permanentes • Tecnológicos • Gráficos • Ilustrativos • Cognitivas • Psicomotrices • Socio-afectivas
<ul style="list-style-type: none"> ▪ La aplicación de recursos didácticos no apropiados por parte del docente y en la influencia en la escasa asimilación de los conocimientos que exige el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de recursos materiales específicos y no específicos • Asimilación de conocimientos • Proceso de enseñanza aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Gimnasio • Patio de recreación • Deportes • Naturales • Reciclados • Fabricación manual • Comerciales • Familiarización • Reproducción • Producción • Activo • Participativo • Rutinario • Monótono
<ul style="list-style-type: none"> ▪ El deficiente stock de recursos didácticos instituciones, genera desmotivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stock de recursos didácticos • Nivel de Desmotivación de los estudiantes • Impacto de la asignatura CUAL? en los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Suficientes • Aceptable • Insuficientes • Inexistentes • Siempre • Casi siempre • Rara vez • Nunca • Positivo • Aceptable • Negativo

3.5 Selección de técnicas

VARIABLES E INDICADORES	Bibliográfica	Observación	Encuesta	Entrevista
<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de conocimientos - Alto - Mediano - Bajo 	X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • Recursos didácticos - Permanentes - Tecnológicos - Gráficos - Ilustrativos 	X	X X	X X X	X
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de capacidades - Cognitivas - Psicomotrices - Socio-afectivas 	X X X	X	X X X	X X X
<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de recursos materiales específicos y no específicos - Gimnasio - Patio de recreación - Deportes - Naturales - Reciclados - Fabricación manual - Comerciales 	X	X X X	X X	X
<ul style="list-style-type: none"> • Asimilación de conocimientos - Familiarización - Reproducción - Producción 	X X X	X	X	X
<ul style="list-style-type: none"> • Proceso de enseñanza aprendizaje - Activo - Participativo - Rutinario - Monótono 	X	X	X X X	X
<ul style="list-style-type: none"> • Stock de recursos didácticos - Suficientes - Aceptable - Insuficientes - Inexistentes 		X X X	X X	X
<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de Desmotivación de los estudiantes - Siempre - Casi siempre - Rara vez - Nunca 	X X	X X X	X X	X X X

• Impacto de la asignatura en los estudiantes				
- Positivo	X		X	X
- Aceptable	X		X	X
- Negativo	X		X	X

3.6 Recolección de la información

UNIDADES DE INVESTIGACIÓN	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
▪ 5 Educadoras Parvularia, 11 docentes de educación básica.	Entrevista – observación – bibliográfica.
▪ 422 Estudiantes en la unidad educativa.	Entrevista – observación – bibliográfica.

3.7 Procesamiento de la información

Una vez recabada la información empírica, se utilizarán las tablas de tabulación simple y de cruces de variables, se estimarán porcentajes en relación de proporcionalidad. La información finalmente será representada en cuadros y gráficos estadísticos.

3.8 Análisis de los resultados

La interpretación de los datos se realizará en base a la descripción de la importancia porcentual, haciendo la comparación de un ítem a otro u otros, teniendo como eje de análisis a las hipótesis.

4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

4.1 RESULTADOS DE LA ENTREVISTA APLICADA A DOCENTES

4.2 Capacitación sobre actividades lúdicas que recibido los docentes

Ante la pregunta realizada, pocos son los docentes responden que sí han asistido a capacitaciones sobre actividades lúdicas.

Esto indica que los docentes a través de las capacitaciones deben optimizar sus actividades y motiven a los estudiantes a mejorar cada día.

4.3 Desarrollo de la clase mediante la actividad lúdica

La pregunta planteada proporcionó los siguientes datos: Pocos docentes utilizan las actividades lúdicas como medio de motivación o a manera de recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es importante aprendizaje significativo que se obtiene con los estudiantes a través de las actividades lúdicas porque optimizan el proceso enseñanza aprendizaje.

4.4 Promueve el desarrollo de enseñanza aprendizaje en la clase.

Los docentes manifiestan que el proceso enseñanza aprendizaje en su mayoría por ser muy creativa, porque optimizan el PEA a través de las actividades lúdicas.

Es muy bueno que los docentes utilicen las actividades lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje esto ayuda a desarrollar en óptimas condiciones las clases.

4.5 Variedad de actividades lúdicas apropiadas para desarrollo de las destrezas

Los docentes en su mayoría consideran que no tienen el dominio suficiente en las variantes en las actividades lúdicas para el desarrollo de las destrezas.

Es necesario que los docentes dominen las variantes las actividades lúdicas para evitar que los estudiantes entren en estado de aburrimiento con las actividades lúdicas repetitivas.

4.6 Proceso de enseñanza aprendizaje aplica recursos lúdicos en el desarrollo de las capacidades motrices.

Los docentes en su gran mayoría no utilizan recursos lúdicos ya que en su mayoría carecen de materiales que promueven el desarrollo de las capacidades motrices.

Deben existir no sólo los recursos lúdicos sino la correcta aplicación de los recursos lúdicos para el óptimo desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

4.7 Los recursos lúdicos promueven el desarrollo de la capacidad cognitiva en los educandos

Los docentes en su mayoría consideran que los recursos lúdicos promueven el desarrollo de la capacidad cognitiva de los educandos.

Si bien es cierto que los recursos promueven el aprendizaje, debe existir una correcta utilización de estos recursos de acuerdo a los diferentes factores que intervienen, entre ellas, edad, sexo, desarrollo social y ambiente educativo.

4.8 Existe stock de recursos didácticos de la institución

Los docentes en su mayoría consideran que los recursos didácticos para las actividades lúdicas son insuficientes e inexistentes.

No es necesario la compra de los recursos didácticos para las actividades lúdicas, porque se puede utilizar la creatividad para la crear materiales.

4.9 Los escasos de recursos didácticos, generan desmotivación en los estudiantes.

Los docentes en su mayoría consideran que la escases de los recursos didácticos genera desmotivación.

Es necesario tener recursos didácticos básicos para generar motivación a los estudiantes, y hacer las clases más dinámicas.

4.10 Según su experiencia, los niveles de asimilación que alcanzan los estudiantes en el desarrollo de la clase.

En la mayoría de docentes se consideran que sí existe un óptimo nivel de asimilación de las clases que se imparten

Es necesario no sólo que exista el aprendizaje sino también que vayan relacionando con los demás estudiantes, que produzcan y reproduzcan conocimientos para ir mejorando el nivel cognoscitivo de los estudiantes.

4.11 Considera que el nivel de impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje esta en las actividades lúdicas

Los docentes en criterio compartido pero en su mayoría con respuesta positiva y aceptable, consideran que el nivel de impacto es muy bueno en la asignatura que imparten.

Deben existir no sólo los recursos lúdicos sino la correcta aplicación de los recursos lúdicos para el óptimo desarrollo de las capacidades de los estudiantes.

4.12 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El nivel de actividades lúdicas aplicada por los docentes es aceptable, obteniendo un nivel de impacto aceptable.
- Los educadores tienen una variedad de recursos lúdicos afín a sus asignaturas enseñadas.
- Los docentes aplican juegos dependiendo a su asignatura.
- Los docentes no cuentan con un stock de recursos lúdicos suficientes para motivar al proceso enseñanza aprendizaje.

RECOMENDACIONES

- Que se mejore las actividades lúdicas aplicadas por los docentes que involucren un unas actividades en la cual en los estudiantes generen la creatividades para resolver problemas.
- Se recomienda un curso de actualización para fortalecer y mejorar sus conocimientos y a su vez mejoren la creatividad de sus actividades lúdicas.
- Se recomienda capacitarse para mejorar la creatividad en la aplicación de los juegos.
- Se recomienda una capacitación sobre recursos lúdicos elaborados de manera artesanal.

5 PROPUESTA DE INTERVENCION

5.2 TÍTULO

“SEMINARIO TALLER DE ACTUALIZACIÓN DE ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS”.

5.3 ANTECEDENTES

Luego de haber realizado el proceso correspondiente de investigación, el mismo que nos permite determinar las necesidades que tiene el docente dentro de su ámbito profesional, he considerado oportuno y necesario optimizar la elaboración con los recursos reciclables en materiales para los juegos tanto tradicionales como contemporáneos.

Considerando que los procesos de transformación en educación y en conformidad a los nuevos estándares en el sistema educativo, tal como se desarrolla en las cuatro áreas del currículo nacional, que permitan acceder a innovaciones pertinentes, sostenibles y reflexivas, pues, justamente, el propósito de la presente propuesta se incluye como “SEMINARIO TALLER DE ACTUALIZACIÓN DE ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS”.

Esto corresponde a una de tantas necesidades del o la docente frente a la sociedad y la educación; este cambio podría resumirse de la siguiente manera: La educación como sinónimo de crecimiento, no puede limitarse a meras deducciones de lo que el hombre necesita, pues más allá de la realidad existe la posición de la constante innovación técnica, científica, didáctica, lo cual significa que necesariamente el profesional debe apoyarse en los fundamentos teóricos conceptuales acordes al nivel o condición del perfil profesional para enmarcar una realidad sostenida en el crecimiento mental, del cuerpo y la salud.

Aspiro que la presente propuesta otorgue una mejor perspectiva en conocimiento y refuerzo con respecto al proceso didáctico, metodológico y pedagógico en la elaboración y aplicación de recursos lúdicos inmerso en el seminario taller.

5.4 UBICACIÓN

El plantel objeto de intervención se encuentra localizado en la Escuela de Educación Básica “Cleopatra Fernández de Castillo” ubicado en las calles Marcel Laniado y Babahoyo del Cantón Machala Provincia de El Oro.

5.5 BENEFICIARIOS

- Estudiantes, beneficiarios directos de un proceso formativo basado en el conocimiento del objeto y su aplicación en el desenvolvimiento lúdico.
- Docentes.
- Directivos.
- Institución.

5.5. OBJETIVOS

5.5.1. OBJETIVO GENERAL

Otorgar una mayor perspectiva en conocimiento y refuerzo con respecto al proceso didáctico, metodológico y pedagógico con la actualización en la elaboración y aplicación de recursos lúdicos.

5.5.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fundamentar lo conceptual y práctico para la elaboración uso de recursos lúdicos con materiales reciclables de nuestro entorno.
- Elaborar los recursos lúdicos con materiales reciclables.
- Aplicación correcta y adecuada de los recursos lúdicos elaborados por los asistentes.

5.6. JUSTIFICACIÓN

En la búsqueda de la calidad de la Educación, es importante identificar y de cualificar todos los proceso que contribuyan a la realización del individuo y a la satisfacción de las necesidades e intereses de la comunidad, ya que esto permite brindar alternativas de solución a los problemas educativos.

Por lo descrito se justifica la ejecución de la presente propuesta, dado el vacío formativo que aspira cubrir y el significativo aporte que tendrá en el mejoramiento de la calidad educativa y en la formación intelectual.

El refuerzo conceptual, la elaboración y su adecuado uso de los recursos lúdicos forman parte de la propuesta que incide en una serie de modelos técnicas para la construcción y aplicación de los recursos lúdicos. Los materiales elaborados servirán en el uso frecuente de los procesos educativos recreativos y de desarrollo de las destrezas y mejoramiento de habilidades tanto y durante las acciones programadas en el proceso, así parte del uso y aplicación en los programas que se compone de bloques temáticos que contienen actividades que realizarán los estudiantes en el proceso recreativo “Aprendiendo en Movimiento”, el mismo que forma parte del currículo educativo del Programa Escolar de Actividad Física en todos los planteles del Sistema Educativo Público.

Como podemos observar y determinar la propuesta, “SEMINARIO TALLER DE ACTUALIZACIÓN DE ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE RECURSOS LÚDICOS”, tiene importancia de carácter objetiva dentro del propósito educativo que busca y propende el mejoramiento del docente, los estudiantes y la institución como generadora social de nuestro país.

5.7. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA PROPUESTA

La presente propuesta consiste en la estructuración de Seminario – Taller para mejorar y fortalecer la creatividad en la elaboración de recursos lúdicos con materiales que se encuentran en nuestro ambiente; sin lugar a dudas, la propuesta causará impacto en el contexto sociocultural por su condición de refuerzo e innovación en la cual se busca optimizar el desempeño profesional y académicos a través de los recursos lúdicos, esta viabiliza el desarrollo de destrezas con criterios de desempeño propiciándose al beneficiario un apoyo teórico y práctico para que se pueda ilustrar y mejorar su condición profesional para el docente con la institución y la parte formativa o aprendizaje por parte del estudiantado.

5.8. FUNDAMENTACIÓN

La elaboración de recursos lúdicos con materiales reciclables es una actividad de gran valor para su desarrollo integral que le ofrece una variedad de experiencias tanto en la creatividad como en la relación con sus conocimientos y su experiencia docente.

La fundamentación básica de la propuesta de seminario taller de actualización de elaboración y aplicación de recursos lúdico, ya que con esto vamos a mejorar el desempeño docente y en la mejora del aprendizaje de los estudiantes, ya que los estudiantes a esta edad no solo logran divertirse, sino que su vez podrán aprender a través del juegos es posible por ello en estas edades educar a los estudiantes y conocer por qué y para que realizan una determinada actividad , programarla y seleccionarla en función de sus capacidades, intereses y finalidades y a evaluar el rendimiento obtenido.

5.9. ACTIVIDADES

Nº	ACTIVIDADES								
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Aprobación de la propuesta y Designación de la comisión encargada de la administración, seguimiento y evaluación del proyecto.	X							
2	Difusión de la propuesta e Inscripciones para el Seminario Taller.		X						
3	Adquisición y Preparación del material didáctico para el Seminario Taller.			X	X				
4	Inauguración y Desarrollo del Seminario Taller.					X	X		
5	Evaluación del Seminario Taller					X	X		
6	Entrega de calificaciones y certificado de aprobación						X		

5.10. RECURSOS

Los implementos a utilizarse en la ejecución de la propuesta son del medio, sujeto de investigación y del tesista; siendo estos los siguientes:

5.10.1. RECURSOS HUMANOS

- Directivos.
- Docentes de la institución.
- Capacitadores

5.10.2. RECURSOS MATERIALES

- Material de oficina.
- Cámara fotográfica.
- Computadora.

- Impresora.
- Papel periódico
- Proyector de imágenes/ infocus.
- Hojas para el diagnóstico
- Marcadores de tiza líquida
- Pizarrón acrílico
- Escritorios
- Resma de papel
- Sillas Folletos
- Demás implementos para la actividad

5.10.3. OTROS

- Movilización.
- Digitación.
- Reproducción de material

5.11. CRONOGRAMA

N°	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	CRONOGRAMA	
			DESDE	HASTA
1	Aprobación de la propuesta y Designación de la comisión encargada de la administración, seguimiento y evaluación del proyecto.	Consejo Directivo de la Unidad Educativa		
2	Difusión de la propuesta e Inscripciones para el Seminario-Taller.	Docentes de la institución		
3	Adquisición y Preparación del material didáctico para el Taller.	Vicerrectorado		
4	Inauguración y Desarrollo del Seminario Taller	- Mercy G. Reyes Espinoza - Docentes del plantel.		
5	Evaluación final y Clausura del Seminario Taller: - Demostración Técnica. - modelos de Planificación. - Entrega de Certificados.	- Mercy G. Reyes Espinoza -Vicerrectorado		
6	Entrega de calificaciones y certificado de aprobación	- Mercy G. Reyes Espinoza -Vicerrectorado		

5.12. PRESUPUESTO

A. RECURSOS HUMANOS					
N°	DESCRIPCIÓN	TOTAL DE SEMANAS	COSTO/ SEMANAL	TOTAL C/U	TOTAL
1	Capacitadores	2	50.00	100.00	400.00
1	Coordinador-Digitador	4	20.00	80.00	80,00
SUBTOTAL					480,00
B. RECURSOS MATERIALES					
DESCRIPCIÓN		CANTIDAD	PRECIO UNITARIO	TOTAL	
Material de oficina.		1	10.00	10.00	
Impresora. Papel		1	50.00	50.00	
periódico Discos		12	0.25	3.00	
compactos		12	1.50	18.00	
Hojas para el diagnostico		2 resma	4.00	8.00	
Marcadores de tiza líquida		6	1.00	6.00	
Folletos		100	1.00	100.00	
Otros implementos para el desarrollo de la actividad.		3	10.00	30.00	
SUBTOTAL					225.00
C. OTROS					
DESCRIPCIÓN					TOTAL
Movilización.					20,00
Digitación.					10,00
SUBTOTAL					30,00
SUMA A+ B + C					735,00
IMPREVISTOS 5% (A + B + C)					36.75
TOTAL PRESUPUESTADO PARA EL SEMINARIO-TALLER					771.75

5.11. FINANCIAMIENTO

El financiamiento de la propuesta está básicamente cubierto por los ponentes ya que cuentan con los recursos económicos suficientes para desarrollarla y con la ayuda de la institución educativa que nos facilitara el salón de eventos para llevar a cabo el seminario taller el mismo que ayudara a toda la educativa a actualizarse.

5.12. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Un proceso de evolución apreciara el sentido y orientación de la enseñanza, que tipo de conceptos, ideas, proporciones, destrezas, habilidades, conocimientos prácticos, valores y actitudes de enseñanza si éstas se encuentran o no relacionadas con las necesidades de entorno.

La evaluación durante el proceso de enseñanza - aprendizaje será inicial, formativa y final.

La evaluación inicial, se aplica al inicio de la actividad educativa, se evalúan el nivel de partida de los estudiantes, las condiciones motrices y físicas como inician el programa de entrenamiento, los logros que presentan, basándolos en su desarrollo evolutivo.

La evaluación formativa, es la que se aplica durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, consiste en registrar los avances de los logros alcanzados, de acuerdo a lo planificado, se realiza mediante la observación y la aplicación de actividades que faciliten este tipo de evaluación.

Mediante este tipo de evaluación se detecta el grado de los objetivos y dificultades con el fin de realizar los ajustes necesarios durante el periodo de su ejecución.

5.13. ESTRATEGIAS DE IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Estratégicamente la propuesta está enmarcada en dos aspectos: el aspecto diagnóstico y el aspecto participativo.

En el primer aspecto correspondió en recabar toda la información desde la perspectiva óculo – manual de los estudiantes.

En el segundo aspecto fue de forma participativa porque por medio de actividades grupales afianzaremos a la comunidad educativa tanto en la teoría - práctica integrando así al grupo para trabajar de forma ágil, concreta y segura.

ANEXO

2. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Nº	ACTIVIDADES	5.5.1 MESES Y SEMANAS															
		I MES				II MES				III MES				IV MES			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Evaluación y reajuste del proyecto	■	■														
2	Revisión bibliográfica	■	■														
3	Fichaje de contenidos	■	■														
4	Elaboración de instrumentos de Investigación de campo		■	■													
5	Organización de la investigación de campo			■	■												
6	Aplicación de los instrumentos de investigación de campo				■	■	■										
7	Tabulación de los datos recabados en la investigación de campo					■	■	■									
8	Redacción del análisis de resultados						■	■	■								
9	Descripción cuali-cuantitativa de los resultados obtenidos en la investigación de campo							■	■	■							
10	Redacción del preliminar del cuerpo de trabajo								■	■	■						
11	Redacción preliminar de las conclusiones de investigación									■	■	■					
12	Presentación y discusión de borrador de tesis										■	■	■				
13	Consideración de las observaciones realizadas por el Tutor											■	■	■			
14	Redacción final del informe													■	■		
15	Levantamiento del texto														■	■	
16	Presentación del informe															■	■
DURACIÓN TOTAL		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

3. PRESUPUESTO

A. RECURSOS HUMANOS				
Nº	Denominación	Tiempo	Costo H/T	Total
1	Investigador	4 meses	US\$ 50.00	\$ 600.00
1	Auxiliar de investigación	1 mes	120.00	120.00
1	Secretaria	1 mes	110.00	110.00
SUBTOTAL				\$ 830.00
B. RECURSOS MATERIALES				
1	Hojas de papel Bond	1500	US\$ 0.01	\$
2	Bibliografía	Varios textos	----	10.00
6	Lápices HB	½ Docena	0.25	1.50
6	Esferográficos	½ Docena	0.25	1.50
5	Tinta para impresora	1Kid de	20.00	100.00

6	Borradores	cartuchos	0.25	1.50
4	Resaltadores	4	0.50	1.00
1	Calculadora Casio	1	15.00	15.00
1	Pen driver	1 4GB	10.00	10.00
10	Implementos de escritorio	1 Varios	-----	25.00
SUBTOTAL				\$ 220.00
C. OTROS				
1	Levantamiento de texto	----	----	\$180.00
2	Movilización interna	----	----	80.00
3	Teléfono	----	----	30.00
4	comunicaciones	----	----	30.00
5	Reproducciones	----	----	30.00
	Varios y misceláneos			
SUBTOTAL				\$350.00
D. IMPREVISTOS				
(5% de A + B + C)				\$ 70.00
TOTAL				\$1470.00
FINANCIAMIENTO				
Nº	FUENTE			CANTIDAD
1	Aporte personal del tesista			\$ 1470.00
2	Financiamiento			\$ 0.00
TOTAL				\$1470.00

ANEXO Nº 1
MATRIZ DE RELACIÓN PROBLEMAS - OBJETIVOS

PROBLEMA CENTRAL	OBJETIVO GENERAL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cuál es el impacto de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 – 2015 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar el impacto de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015
PROBLEMAS COMPLEMENTARIOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es nivel de conocimientos que posee los docentes sobre la selección y ejecución de los recursos didácticos acorde en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establecer el nivel de conocimientos que posee los docentes de la sobre la selección y ejecución de los recursos didácticos acorde en el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 – 2015
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ¿Cómo influye la aplicación de recursos didácticos no apropiados por parte del docente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar la influencia de la aplicación de recursos didácticos no apropiados por parte del docente en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 – 2015
<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué consecuencia genera el deficiente stock de recursos didácticos instituciones? en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 – 2015 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar las consecuencia que genera el deficiente stock de recursos didácticos instituciones, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 – 2015

ANEXO N° 2

“INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CLEOPATRA FERNÁNDEZ DE CASTILLO DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO LECTIVO 2014 - 2015 MATRIZ DE RELACIÓN PROBLEMAS – OBJETIVOS – HIPÓTESIS

Problema central	Objetivo general	Hipótesis central
<p>¿Qué nivel de impacto motivacional tiene el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Determinar el nivel de impacto motivacional que tiene el juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015? 	<ul style="list-style-type: none"> • Los juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje aplicado por la educadora tiene un bajo impacto motivacional, no logrando motivar a los niños y niñas de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015.
OBJETIVO GENERAL	Objetivos específicos	Hipótesis particulares
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es la facilidad que tiene la educadora para la selección y ejecución de los recursos lúdicos afines en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Establecer el nivel de conocimientos que posee los docentes para la selección y ejecución de los recursos lúdicos acorde en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015. 	<ul style="list-style-type: none"> • La educadora no tiene la facilidad de seleccionar y ejecutar los recursos lúdicos afín en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015.
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo influye la aplicación de juegos idóneos, por parte de la educadora, en el proceso de enseñanza – aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determinar la influencia de la aplicación los juegos idóneos por parte del docente en el proceso de enseñanza – aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de los juegos no apropiados por parte de la educadora, en el proceso de enseñanza – aprendizaje no influye.
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué consecuencia genera el escaso recurso lúdico, en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de edad de educación básica, de la escuela “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015? 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analizar las consecuencias que genera el escaso recursos didácticos instituciones, en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los estudiantes de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015 	<ul style="list-style-type: none"> • El escaso recurso lúdico, genera desmotivación en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas de 3 – 4 años de edad de la escuela de educación básica “Cleopatra Fernández de Castillo” en el periodo 2014 – 2015.

ANEXO Nº 3

MATRIZ DE RELACIÓN HIPÓTESIS PARTICULARES - VARIABLES - INDICADORES – TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS PARTICULARES	VARIABLES	INDICADORES	TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • El bajo nivel de conocimiento que posee el/la educador/a sobre la selección y ejecución de los recursos lúdicos, limita responder las exigencias cognitivas, psicomotrices y socio-afectivas del proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la Escuela de Educación Básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Nivel de conocimiento • Recurso lúdico • Exigencia cognitivo, psicomotrices y socioafectivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Mediano • Bajo • Permanente • Tecnológicos • Gráficos • Ilustrativos • Cognitivas • Psicomotrices • Socio-afectivas 	<p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación</p> <p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación Observación</p> <p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación Observación</p>
<ul style="list-style-type: none"> • La aplicación de recursos didácticos no apropiados por parte del docente asimilación de los conocimientos que exige el proceso de enseñanza aprendizaje de la Escuela de Educación Básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015” 	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje. • Asimilación de conocimientos • Proceso de enseñanza aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Gimnasio • Patio de recreación • Deportes • Naturales • Reciclados • Fabricación manual • Comerciales • Familiarización • Reproducción • Producción • Activo • Participativo 	<p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación Observación</p> <p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación Observación</p> <p>Entrevista - observación Bibliográfica</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Rutinario • Monótono 	<p>Entrevista -observación Observación</p>
<ul style="list-style-type: none"> • El deficiente stock de recursos lúdico, genera desmotivación en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Escuela de Educación Básica “Cleopatra Fernández de Castillo” periodo 2014 - 2015”. 	<ul style="list-style-type: none"> • Stock de recursos lúdicos • Nivel de Desmotivación de los estudiantes • Impacto de la asignatura en los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Alto • Mediano • Bajo • Siempre • Casi siempre • Rara vez • Nunca • Positivo • Aceptable • Negativo 	<p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación</p> <p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista -observación Observación</p> <p>Entrevista - observación Bibliográfica Entrevista - observación Observación</p>

ANEXO N° 4

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS SOCIALES CENTRO DE PROFESIONALIZACIÓN SEMIPRESENCIAL Y MEJORAMIENTO DOCENTE (CEPSYMED)
ENTREVISTA A DOCENTES
TEMA DE INVESTIGACIÓN: “INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CLEOPATRA FERNÁNDEZ DE CASTILLO DE LA CIUDAD DE MACHALA, PERIODO LECTIVO 2014 - 2015”
OBJETIVO DE LA ENTREVISTA: Recopilar información sobre el impacto de los recursos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
1. DATOS INFORMATIVOS: 1.1. ENTREVISTADO:..... 1.2. GENERO: M () F () EDAD: 1.3. LUGAR DE TRABAJO:..... 1.4. TÍTULO: a..... b..... FECHA DE LA ENTREVISTA:
2. ASPECTOS A INVESTIGAR 2.1 Experiencia Docente: 2.1.1 Años en la docencia:Años en la asignatura..... 2.1.2 Años en el Nivel: Primario:..... Medio:..... Superior:..... 2.1. Desempeño docente: 2.1.1. ¿Usted ha recibido capacitación sobre juegos lúdicos?. a. Si () b. No () 2.1.2. ¿Usted, en el desarrollo de la clase utiliza juego lúdico? a. Si () b. No () 2.1.3. El proceso de enseñanza aprendizaje que promueve en el desarrollo de la clase, se caracteriza por ser. a. Dinámico () b. No Dinámico () 2.1.4. ¿Usted tiene dominio sobre la variedad de juegos lúdicos apropiados para el desarrollo de las destrezas?: a. Si () b. No () 2.1.5. ¿Los recursos lúdicos que aplica usted en proceso de enseñanza aprendizaje, promueven en los educandos el desarrollo de las capacidades? a. Si () b. No () 2.1.6. ¿Según su conocimiento, los recursos lúdicos promueven el aprendizaje? a. Si ()

- b. No ()
- 2.1.7. **A su criterio, el stock de recursos didácticos de la institución, son:**
 - a. Suficientes ()
 - b. Aceptables ()
 - c. Insuficientes ()
 - d. Inexistentes ()
- 2.1.8. **Estima usted, que la escases de recursos didácticos, generan en el estudiantes desmotivación en los estudiantes:**
 - a. Siempre ()
 - b. Casi siempre ()
 - c. Rara vez ()
 - d. Nunca ()
- 2.1.9. **Según su experiencia, los niveles de asimilación que alcanzan los estudiantes en el desarrollo de la clase, son:**
 - a. Familiarización ()
 - b. Reproducción ()
 - c. Producción ()
 - d. Todos los anteriores ()
 - e. Ninguno de los anteriores ()
- 2.1.10. **Estima usted, que el nivel de impacto de la asignatura en el proceso de enseñanza de los estudiantes, son:**
 - a. Positivo ()
 - b. Negativo ()
 - c. Aceptable ()

OBSERVACIONES:

.....

.....

Entrevistadora:

6 BIBLIOGRAFÍA

- ALMEYDA, O. (2000). *Estrategias metodológicas en la pedagogía contemporánea*. NUEVO MILENIO.
- AURELIO, C. (2001). *Diccionario pedagógico*. Perú: ABEDUL.
- Bednar, A. K. (1991). *Theory into practice: How do we link? In G. J. Anglin (Ed), Instructional technology: Past, present, and future*. Englewood (Nueva Jersey): Libraries Unlimited.
- Binmore, K. (1994). *Teoría de Juegos*. Mc Graw-Hill.
- Dávila, J. (2003). *El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios*. Venezuela.: Mérida.
- Española, R. A. (2001). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España: 22.a ed.
- Frida, H. (2002). *Características del Juego*.
- GALARZA, G. (s.f.). *Manual del docente*. Ecuador.
- Garvey, C. (1895). *El Juego Infantil*. Ediciones Morata.
- Gordon H. Bower, E. R. (1989). "*Teorías del Aprendizaje*". México D.F.: Hilgard, Edit. Trillas, .
- HUERTA, M. (2001). *Enseñar a aprender significativamente*. Perú: San Marcos.
- Merrill, M. D. (1981). *Psychology and education: The state of the union*. Chicago: McCutcheon.
- Montenegro, L. (2000). *El juego como actividad pedagógica para el niño de 12 meses a 5 años*. . Caracas: Universidad Nacional Abierta.
- Montessori, D. Y. (1999). *serie grandes educadores*. trillas.
- Neumann Von, M. (1944). *The Theory of Games Behavior*.
- OCEANO. (2000). *Enciclopedia de las Ciencias de la Educación*. España: Océano.
- P., N. d. (2000). *Educación Lúdica, técnicas y juegos Pedagógicos*. San Pablo.
- Paula, C. (2008). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*.
- Pavey, D. (1999). *Juegos de Expresión Plástica*. Barcelona España.: Ediciones CAE.
- R., M. (2002). *Juegos musicales como recursos pedagógicos en el Preescolar*. . Venezuela: Universidad Pedagógica Experimental Libertador. YUDUPEL.
- Snelbecker, G. (1983). *Learning Theory, Instructional Theory, and Psychoeducational Design*. New York: McGraw-Hill.
- TORRES, R. M. (1994). *¿Qué y cómo es necesario aprender?* Quito Ecuador: Instituto FRONESIS.
- TORRES, R. M. (2000). *El Maestro Protagonista del cambio Educativo*. Colombia: Magisterio. <http://www.mineducacion.gov.co/1621/article-192210.html>
<http://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>
<http://www.elcaribe.com.do/2013/03/19/importancia-del-juego-desarrollo-integral-del-nino>