



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

“EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N° 2 “GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL” DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013 - 2014”.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

AUTORA: ANNABELL VANESSA MORENO PANCHO

TUTORA: MSc. MERCY DEL PEZO BALÓN

**LA LIBERTAD – ECUADOR
FEBRERO - 2014**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

TEMA:

“EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DEL INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N° 2 “GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL” DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013 - 2014”.

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

AUTORA: ANNABELL VANESSA MORENO PANCHO

TUTORA: MSc. MERCY DEL PEZO BALÓN

**LA LIBERTAD – ECUADOR
FEBRERO - 2014**

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutora del trabajo de investigación “EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N° 2 “GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL” DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013 - 2014”, elaborado por la Sra. **Annabell Vanessa Moreno Pancho**, egresada de la Carrera de Educación Parvularia de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar, que luego de haber orientado, estudiado y revisado, lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,

.....
MSc. MERCY DEL PEZO BALÓN
TUTORA

AUTORÍA DE TESIS.

La suscrita, **Annabell Vanessa Moreno Pancho**, egresada de la carrera de Educación Parvularia de la Universidad Estatal Península de Santa Elena declaro por mis propios y personales derechos, con relación a la responsabilidad de los contenidos teóricos y resultados procesados, que han sido presentados en formato impreso la presente tesis investigativa, cuyo título es: “EL JUEGO Y SU DINÀMICA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N° 2 “GENERAL CÈSAR ROHÓN SANDOVAL” DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013 - 2014”. Es de mi autoría exclusiva, que la propiedad intelectual de la autora consultada, ha sido respetada en su totalidad y, que el patrimonio intelectual del trabajo corresponde a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

Annabell Vanessa

Autora

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Dra. Nelly Panchana Rodríguez. MSc.
DECANA DE LA FACULTAD DE
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
E IDIOMAS

Ed. Párv. Ana Uribe Veintimilla. MSc
DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN PARVULARIA

MSc. Mercy Del Pezo Balón
DOCENTE TUTORA

Mgs. Mayra Madrid Molina
DOCENTE ESPECIALISTA

Abogado. Milton Zambrano Coronado MSc.
SECRETARIO GENERAL
PROCURADOR

DEDICATORIA

Dedico este trabajo investigativo, como el fruto de un largo tiempo de aprendizaje y esfuerzo, a mi Padres por su ayuda desinteresada y apoyo incondicional, que de una u otra manera me apoyaron en todo momento y valoraron mi esfuerzo y las ganas de superarme, aliento que me sirvió para llegar a este momento tan anhelado.

Annabell Vanessa

AGRADECIMIENTO

Dejo constancia de mi sincero agradecimiento al **DIOS** todopoderoso por haber culminado con éxito este trabajo, aquellas personas que de una u otra manera se hicieron presente para que este proyecto se hiciera posible. A mis profesores por haber contribuido en mi formación moral e intelectual con sus enseñanzas, en forma especial agradezco a mi asesora y experta como es la MSC, Mercy por haberme guiado con su valiosa colaboración durante todo este trabajo de investigación.

Annabell Vanessa

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDOS	Pág.
Portada	i
Aprobación por el Tutor	ii
Autoría de Tesis	iii
Aprobación del Tribunal del Grado	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice General	vii
Índice de tablas	xiii
Índice de Gráficos	xv
Resumen Ejecutivo	xvii
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL PROBLEMA	
1.1 Tema	3
1.2 Planteamiento del Problema	3
1.2.1 Contextualización	4
1.2.2 Análisis crítico	6
1.2.3 Prognosis	7
1.2.4 Formulación del Problema	8
1.2.5 Preguntas Directrices	8

1.2.6	Delimitación del Problema	9
1.3	Justificación	10
1.4	Objetivos de la Investigación	12
1.4.1	General	12
1.4.2	Específicos	12

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1	Investigaciones previas	13
2.2	Fundamentaciones	14
2.2.1	Fundamentación Filosófica	14
2.2.2	Fundamentación Psicológica	15
2.2.3	Fundamentación Pedagógica	17
2.2.4.	Fundamentación Sociológica	17
2.2.4.	Fundamentación Legal	18
2.3	Categorías Fundamentales	21
2.3.1	El juego.	21
2.3.2	Juego Infantil	21
2.3.3	Teorías Biológicas del Juego	22
2.3.3.1.	Teoría del Crecimiento	22
2.3.4.	Teoría del Ejercicio Preparatorio	23
2.3.5.	La educación y el juego	23
2.3.6.	Características del juego	24

2.3.7.	Clasificación de los Juegos	25
2.3.8.	Juego y la dinámica del aprendizaje	27
2.3.9.	Valor educativo del juego	29
2.3.10.	Valor didáctico del juego	30
2.4.	Hipótesis	31
2.5.	Señalamiento de Variables	31
2.5.1	Variable independiente	31
2.5.2.	Variable dependiente	31

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1	Enfoque Investigativo	32
3.2	Modalidad Básica de la Investigación	33
3.3	Nivel o Tipo de Investigación	33
3.4	Población y Muestra	35
3.5	Operacionalización de Variables	38
3.6	Técnicas e Instrumentos	40
3.7	Plan de Recolección de la Información	40
3.8	Plan de Procesamiento de la Información	42
3.9	Análisis e Interpretación de resultados	43
3.10	Verificación de Hipótesis	63
3.11	Conclusiones y Recomendaciones	64

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1	Datos Informativos	66
4.2	Antecedente de la Propuesta	67
4.3	Justificación	68
4.4	Objetivos	69
4.4.1	General	69
4.4.2	Específicos	69
4.5	Fundamentaciones	69
4.5.1.	Fundamentación Filosófica	70
4.5.2.	Fundamentación Pedagógica	70
4.5.3.	Fundamentación Psicológica	71
4.5.4.	Fundamentación Sociológica	71
4.6	Metodología/Plan de Acción	72
	Propuesta	74
4.7	Administración	89

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1	Recursos	92
5.1.1	Institucionales	92
5.1.2	Humanos	92
5.1.3	Materiales	92
5.1.4	Económicos	92

MATERIALES DE REFERENCIA

Cronograma de actividades	94
Bibliografía	95
Anexos	97
Certificaciones	98
Modelo de encuestas	100
Fotos	104
Referencias legales	108

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDOS	Pág.
Tabla N° 1 Población	35
Tabla N° 2 Muestra	37
Tabla N° 3 Operacionalización de las variables	38
Tabla N° 4 Plan de recolecciones Información	41
Tabla N° 5 ¿La motivación en el aula forma parte del proceso educativo?	43
Tabla N° 6 ¿Implementación de un manual de técnicas activas de los juegos didácticos?	44
Tabla N° 7 ¿Se reuniría con sus compañeros Docentes para planificar el incentivo a sus estudiantes con el juego como una actividad agradable de nuestro diario vivir?	45
Tabla N° 8 ¿Considera usted que los juegos y la dinámica van ayudar en el proceso educativo de sus estudiantes?	46
Tabla N° 9 ¿Es necesario la utilización de los juegos didácticos como herramientas indispensables en el proceso educativo?	47
Tabla N° 10 ¿A través del juego sus estudiantes formarán hábitos de trabajo?	48
Tabla N° 11 ¿En los años posteriores los juegos y las dinámicas van a mejorar el nivel de enseñanza en sus estudiantes?	49
Tabla N° 12 ¿Es importante que existan los juegos recreativos en el Centro Educativo?	50
Tabla N° 13 ¿Considera usted que la gran parte de los juegos didácticos son fuente permanente de aprendizaje?	51

Tabla N° 14 ¿Usted como docente considera que los juegos y las dinámicas son actividades favoritas en el estudiante?	52
Tabla N° 15 ¿Los juegos ayudarán a elevar la calidad de la educación en la Institución?	53
Tabla N° 16 ¿Los Docentes elaboran material didáctico dentro del salón de clase?	54
Tabla N° 17 ¿En la escuela los profesores carecen de los recursos académicos necesarios para la enseñanza aprendizaje del estudiante?	55
Tabla N° 18 ¿Conoce que clases de actividades se pueden implementarse en su escuela para mejorar la educación?	56
Tabla N° 19 ¿A través del juego sus niños elevarán su nivel de conocimiento?	57
Tabla N° 20 ¿Usted podría elaborar material didáctico con reciclaje?	58
Tabla N° 21 ¿Usted como Padre de Familia, conoce si los Docentes se capacitan constantemente?	59
Tabla N° 22 ¿La escuela cuenta con todos los materiales didácticos necesarios para el incentivo de los estudiantes en horas de clases?	60
Tabla N° 23 ¿Colaboran continuamente los padres de familias en el reforzamiento de las tareas enviadas a casa?	61
Tabla N° 24 ¿Es necesario crear algunos juegos en la escuela para fortalecer su interaprendizaje?	62
Tabla N° 25 Administración	89
Tabla N° 26 Marco Administrativo	92
Tabla N° 7 Presupuesto	93

ÍNDICE DE GRÁFICOS

CONTENIDOS	Pág.
Gráfico N° 1 La motivación en el aula forma parte del proceso educativo	43
Gráfico N° 2 Implementación de un manual de técnicas activas de los juegos didácticos	44
Gráfico N° 3 Se reuniría con sus compañeros Docentes para planificar el incentivo a sus estudiantes con el juego como una actividad agradable de nuestro diario vivir	45
Gráfico N° 4 Considera usted que los juegos y la dinámica van ayudar en el proceso educativo de sus estudiantes	46
Gráfico N° 5 Es necesario la utilización de los juegos didácticos como herramientas indispensables en el proceso educativo	47
Gráfico N° 6 A través del juego sus estudiantes formarán hábitos de trabajo	48
Gráfico N° 7 En los años posteriores los juegos y las dinámicas van a mejorar el nivel de enseñanza en sus estudiantes	49
Gráfico N° 8 Es importante que existan los juegos recreativos en el Centro Educativo	50
Gráfico N° 9 Considera usted que la gran parte de los juegos didácticos son fuente permanente de aprendizaje	51
Gráfico N° 10 Usted como docente considera que los juegos y las dinámicas son actividades favoritas en el estudiante	52
Gráfico N° 11 Los juegos ayudarán a elevar la calidad de la educación en la Institución	53
Gráfico N° 12 Los Docentes elaboran material didáctico dentro del salón de clase	54
Gráfico N° 13 En la escuela los profesores carecen de los recursos académicos necesarios para la enseñanza aprendizaje del estudiante	55
Gráfico N° 14 Conoce que clases de actividades se pueden implementarse en su escuela para mejorar la educación	56

Gráfico N ^o 15 A través del juego sus niños elevarán su nivel de conocimiento	57
Gráfico N ^o 16 Usted podría elaborar material didáctico con reciclaje	58
Gráfico N ^o 17 Usted como Padre de Familia, conoce si los Docentes se capacitan constantemente	59
Gráfico N ^o 18 La escuela cuenta con todos los materiales didácticos necesarios para el incentivo de los estudiantes en horas de clases	60
Gráfico N ^o 19 Colaboran continuamente los padres de familias en el reforzamiento de las tareas enviadas a casa	61
Gráfico N ^o 20 Es necesario crear algunos juegos en la escuela para fortalecer su interaprendizaje	62



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

“EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DEL INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N° 2 “GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL” DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013 - 2014”.

**Autora: Annabell Vanessa Moreno Pancho
Tutora: MSC. Mercy Del Pezo Balón**

RESUMEN

El presente trabajo investigativo resume los resultados obtenidos mediante un estudio realizado en el Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval”, en la labor pedagógica donde existía la necesidad de entender y ser capaz de utilizar la dinámica durante las sesiones de enseñanza - aprendizaje diarias, razón por la cual era importante la optimización del tiempo durante las sesiones de aprendizajes y en particular, el uso pertinente de las horas de clases. Al presentar los contenidos temáticos del Manual de Técnicas Activas para Docentes, se tomó en cuenta ciertas necesidades del ámbito educativo, donde con el presente estudio investigativo se diagnosticó ciertas problemáticas en el interaprendizaje infantil, las cuales permitieron seguir con un proceso planteando objetivos y buscando información básica y elemental sobre la temática investigada, que con los aspectos fundamentales tanto filosóficos, pedagógicos, psicológicos, sociológicos y legales dieron un aporte más directo para llegar a conseguir el planteamiento de la propuesta investigativa. Cada uno de los temas y subtemas permitieron direccionar a la metodología que con un enfoque descriptivo y la modalidad inductiva-deductiva se pudo describir el problema en sí, donde se aplicó la técnica de la encuesta para buscar cierta información de la población en donde se encontró la problemática, la misma que fue aplicada, tabulada, registrada estadísticamente, analizada e interpretada con las que se procedería a plantear la propuesta del diseño del manual de técnicas. El manual una vez diseñado fue aplicado en los niños del Centro Educativo con los que se consiguió que mediante el juego y la dinámica, los niños y niñas aprendan diversos aprendizajes que son necesarios en su proceso educativo y que permiten ser hábiles y productivos en su desarrollo. Se contó con los recursos necesarios para llevar a efecto la investigación y aplicación de las técnicas activas.

Palabras claves: Dinámica, Habilidad, **Interaprendizaje**, juego, Técnicas Activas.

INTRODUCCIÓN

El juego estimula en el niño la expresión, acción, por ello es fuente de aprendizaje. También permite conocer los objetos, las personas y también descubrir, investigar. Todos los niños aprenden mucho con el juego ya que descubren las propiedades de los objetos (la resistencia de las mesas, la fragilidad de un cristal). El juego es muy importante para que el niño aprenda a desarrollar sus funciones en cumplir las exigencias de la vida. El niño mientras juega aprende, cualquier juego que sea nuevo para él se ha de considerar como una oportunidad para aprender, ya que mientras se divierten también aprenden, desarrollan la sociabilidad, el control de sus emociones, sus habilidades, sus experiencias sobre la vida. El niño desarrolla mediante el juego su capacidad de memoria, atención. Por eso el juego es un instrumento de educación muy importante, para el aprendizaje.

Una metodología basada en el juego, es lograr que el aprendizaje tenga un carácter lúdico. El carácter didáctico que tenga un juego depende de los objetivos que el educador intente lograr en los niños. Desde el punto de vista de la educación, el maestro es la persona que organiza el juego y su ambientación, por ello divide a la clase en distintos espacios de juego, que facilitan tanto el juego libre como el dirigido. En vista de aquello, se ha observado que en el Centro de Educación Básica Fiscal N^o 2 “General César Rohón Sandoval” no se ha estado desarrollando estas actividades en el interaprendizaje infantil, por lo que se planteó realizar una

investigación con la cual se diseñó un manual de técnicas activas para docentes, para esto se tuvo que proseguir con el siguiente lineamiento investigativo:

Capítulo I: El problema. Contextualización, situación, conflicto, causas y consecuencias, delimitación, evaluación, objetivos generales, específicos, preguntas directrices y justificación del problema.

Capítulo II: Marco Teórico. Se fundamenta teóricamente el estudio que se va a realizar, igualmente se presenta las fundamentaciones pedagógicas, psicológicas, sociológicas, filosóficas de la investigación que se está realizando, además de las diferentes fundamentaciones que sirvieron de base para la elaboración de este trabajo investigativo.

Capítulo III: Metodología. Se observan las técnicas y los métodos para realizar este proyecto de investigación. Análisis e interpretación de los resultados. Se establece el análisis mediante cuadros gráficos y de cada una de las preguntas, además constan las conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada.

Capítulo IV: La Propuesta establece que es lo que se va a realizar para dar solución al problema planteado, que contribuirá a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes en la mencionada escuela.

Capítulo V: Marco Administrativo de la investigación que consta de los recursos Institucionales, humanos, materiales y económicos y demás documentación empleado en el proceso de investigación.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1.- TEMA.

“EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N° 2 “GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL” DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013 – 2014”.

1.2.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

De las indagaciones realizadas en el Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, surgen una serie de necesidades tales como: el juego que es una actividad amena de recreación, una forma de trabajo y se considera como una estrategia de aprendizaje en donde se desarrolla la fantasía y la creatividad explorando por sí mismo su mundo circundante.

Este trabajo busca algunas alternativas de solución al mencionado problema el que se controla con la práctica diaria lo cual ha permitido que los niños (as) mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje. El juego debe concebirse como un instrumento de

trabajo que se desarrolla con la práctica considerándose una estrategia de aprendizaje a lo largo de toda su vida.

En la Educación Parvularia se considera al juego infantil como una actividad útil que anima a los niños (as), por lo tanto se busca desarrollar las habilidades motoras y estimular específicamente las actividades aplicándolo en los tiempos libres, creando un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades descubriendo nuevas facetas de su imaginación, desarrollando una gran variedad de destrezas, habilidades, y diferentes modos y estilos de pensamientos que son fundamentalmente indispensable en el estudiante.

Con estos antecedentes el Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena, ante el escaso presupuesto que se entrega a las escuelas, la calidad educativa tiene que ver con el acceso a las bibliotecas, espacios recreativos, materiales didácticos, etc. Se ha visto la imperiosa necesidad de Diseñar un Manual de Técnicas Activas para Docentes y esta a su vez que permitan mejorar la educación que se le brinda a los niños (as) que en ella se educan.

1.2.1. Contextualización.

Se debe considerar que la formación e instrucción de los estudiantes son el punto de partida para cualquier tipo de desarrollo, pero para alcanzarlo es necesario que se

intervenga con una propuesta sólida y coherente que promueva la participación activa de maestros, Padres de Familias y niños (as), a fin de llevar la educación a niveles más altos.

La labor docente debe instalar a la acción, a la innovación; debe actuar como líder de grupo creando un ambiente adecuado para un aprendizaje de calidad.

La escuela como tal, debe potenciar las actitudes de los niños (as) introduciendo cambios en el sistema educativo, la implementación de pequeños espacios recreativos, a modo de actividades extraescolares a fin de compensar las deficiencias y limitaciones que tiene para mejorar el desarrollo global armónico de los estudiantes.

Una vez analizada la situación conflicto del centro educativo se analizan las causas que han provocado esta situación de los espacios recreativos de los niños (as) y las consecuencias que se han originado.

Causas

- Poco interés en la educación del nivel inicial por parte del sistema educativo.
- Resistencia de los maestros al cambio.
- La escasa información sobre nuevas tecnologías de la información y comunicación, así como su difícil acceso.
- No definidas las técnicas activas y estrategias que permitan interactuar en los estudiantes.

Consecuencias

- Escasos espacios recreativos de los niños (as) en la Institución.
- Maestros con conocimientos tradicionales.
- Docentes, niños (as) con poca aplicación de las TIC en educación.
- Formación de niños (as) con poco desarrollo de habilidades y destrezas.

Una vez descrita la problemática en el interaprendizaje de los niños y niñas, se plantea el diseño de un manual de Técnicas Activas para Docentes del Centro Educativo “General César Rohón Sandoval”, con los que permitirá mejorar la enseñanza-aprendizaje estudiantil.

1.2.2. Análisis Crítico.

Una vez realizado el sondeo de la problemática existente en el centro educativo, se pudo observar que los docentes desarrollan pocas actividades extraescolares del juego, esto se debe a que por las destrezas propuestas por la actual reforma curricular, los educadores se centran más en ellas y descuidan los espacios recreativos que también forman parte primordial en la educación de los niños (as) del nivel básico.

Es imprescindible que tanto docentes, padres de familias, coordinen en la realización de las actividades planificadas para la enseñanza de los niños (as) que pueden tener

los espacios recreativos en la escuela, y poder aplicar las técnicas propuestas en la guía de este proyecto para fortalecer y mejorar sus habilidades físicas y de esta manera contribuirá con la salud personal del estudiante.

El fin y beneficio que busca la aplicación de las técnicas activas participativas propuesta en este trabajo es partir de las habilidades básicas que poseen los niños (as), de los modelos conceptuales, esta concepción supone la realización por parte del estudiante de una síntesis significativa.

1.2.3. Prognosis.

Anticiparse al hecho de la problemática es un factor importante de la presente investigación puesto que el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas, el juego que posee un objetivo incluye momento de acción pre – reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta – lógica de lo vivido para lograr el objetivo de enseñanza curricular.

El uso de esta estrategia persigue alcanzar los objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinadas áreas, es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego en cada una de las áreas del desarrollo del estudiante como:

La física - biológica, socio – emocional, cognitiva – verbal; así como es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que se a didáctico.

1.2.4.- Formulación del Problema.

¿Cómo incidencia tiene la aplicación del juego en el proceso de interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena en el año lectivo 2013 – 2014?

1.2.5.- Preguntas Directrices.

Uno de los pasos fundamentales en la investigación es precisamente el planteamiento de preguntas, que sirven de guía para direccionar la problemática y las vías de soluciones que se podrían dar, objeto por el cual orienta en cada uno de los pasos a seguir para lograr el objetivo deseado y planteado en la propuesta pedagógica.

1. ¿Qué procedimientos, técnicas, metodologías y enfoques pedagógicos se están aplicando en la actualidad?
2. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de las metodologías y enfoques pedagógicos empleados?

3. ¿Cuál es la importancia de las técnicas activas en el proceso de enseñanza aprendizaje?
4. ¿Cómo inciden las metodologías aplicadas por los Docentes en el desarrollo cognitivo de los estudiantes?
5. ¿Aplicación de los juegos didácticos como proceso de formación en los niños?
6. ¿El aprendizaje práctico se ajustará
7. a las necesidades e intereses de los estudiantes?
8. ¿Se elevará el nivel de conocimiento de los educandos con la aplicación de estas técnicas?
9. ¿Mejorará la situación de los Docentes que se preocupen por actualizar sus conocimientos?
10. ¿El juego es el medio más eficaz en el desarrollo del niño?
11. ¿Cómo Docente de qué manera motiva a los estudiantes a participar en la dinámica de trabajo?

1.2.6.- Delimitación del objeto de investigación

Campo: Educación General Básica

Área: Pedagógica

Aspecto: Cultura física y su didáctica

- Tema:** El juego y su dinámica en el proceso de interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, cantón Salinas, provincia de Santa Elena, año lectivo 2013-2014.
- Problema:** Escaso uso del juego y dinámica en el interaprendizaje.
- Delimitación temporal:** Se desarrolla la investigación en el año lectivo 2013.
- Delimitación espacial:** Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, del Cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

1.3.- JUSTIFICACIÓN.

Por medio de la investigación se ha podido observar el problema en el proceso del interaprendizaje en los niños (as) que constituye una actividad mental y física, que representa la forma habitual de pensar, sentir, amar y comportarse en todo el desarrollo integral del ser humano, esto permite establecer un contacto con la realidad, problemática que sirve para solucionar las necesidades que hay en el Centro Educativo. Sin embargo, el propósito del trabajo es buscar los caminos verdaderos para llegar a una metodología eficaz logrando el objetivo que se ha propuesto y de esta manera aplicar las técnicas activas como recurso prioritario para los docentes,

llegando a una educación integral que desarrolle las habilidades, capacidades y destrezas beneficiando a los niños y niñas del Centro Educativo Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” con una comprensión teórica más profunda de la educación y de la realidad, logrando replantear los métodos y técnicas educativas más acordes con el mundo cambiante.

Dada la importancia que tiene la educación primaria resulta imprescindible que se brinde a los niños las mejores herramientas, técnicas, metodologías y procedimientos activos para proporcionarles una educación de calidad.

La innovación y el fortalecimiento del proceso de enseñanza a través del empleo de técnicas activas aplicadas por los docentes en su labor diaria, es de vital importancia si se pretende formar niños (as) con criterios, habilidades y capacidades que permiten desempeñarse en el mundo actual.

Es responsabilidad de los maestros conducir la planificación para que por medio de los contenidos y las actividades a desarrollarse se puedan construir los valores, destrezas, habilidades que los niños necesiten.

Esta investigación cuenta con el apoyo y respaldo de los directivos, docentes, padres de familias y comunidad, además de contar con los recursos económicos por parte del ente investigador lo que hace que el mismo sea factible para llevarlo a su realización.

1.4.- OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.

1.4.1.- Objetivo General.

Determinar como el juego y la dinámica aportan en el interaprendizaje mediante un proceso investigativo para potenciarlo con el diseño de un manual de técnicas activas de juegos aplicados en los niños (as) del Centro de Educación Básica Fiscal Nª 2 “General César Rohón Sandoval” en el año lectivo 2013-2014.

1.4.2.- Objetivos Específicos.

- 1.- Identificar si las diversas actividades del juego contribuyen al interaprendizaje de los niños (as).
2. Seleccionar las técnicas y actividades del juego más acordes para potenciar el interaprendizaje de los niños.
- 2.- Establecer las estrategias teóricas y metodológicas de la investigación dentro del aula de clase.
- 3.- Diseñar un manual de técnicas activas de juegos para potenciar el interaprendizaje de los niños (as) en el proceso educativo.
- 4.- Aplicar las técnicas activas de juegos en los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal Nª 2 “General César Rohón Sandoval” en el año lectivo 2013-2014.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- INVESTIGACIONES PREVIAS.

En la carrera de Educación Parvularia, de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Universidad Estatal Península de Santa Elena no se ha realizado un trabajo investigativo sobre los juegos y dinámicas didácticas en el interaprendizaje de los niños y niñas.

En un estudio realizado por David Paul Ausubel (1963, citado por Carretero en el año 2011) en su teoría del aprendizaje significativo sostiene que:

“El compromiso del estudiante con su propio proceso de aprendizaje es fundamental. Pero el aprendizaje significativo¹ no puede depender solo de la predisposición del alumno, es necesario que alguien abra esa posibilidad, planteando relaciones, pidiendo analogías, exigiendo ejemplos, mostrando conexiones nuevas, en esto consiste la tarea del docente”. (Pág. 27)

En su teoría Ausubel trata de explicar que el rol de las docentes debe consistir en ser el ente motivador hacia los estudiantes en la enseñanza aprendizaje, que a la vez insiste a la expresión espontánea de lo que ha asimilado basado en la diferenciación, es decir, si el docente explica o narra un cuento, debe motivar a que se expresen las escenas gráficamente siguiendo una secuencia lógica.

¹ CARRETERO M. El jardín de los espejos. Publisher cuentos de luz. Año 2011, pág. 27,

Los docentes deben impartir las clases de una manera estratégica y atractiva, pero de eso no solamente depende el buen desempeño escolar de los estudiantes, sino que se puede asumir que si tanto la niña(o) que logra un buen desempeño pedagógico, es porque tuvo una buena estimulación y una buena enseñanza educativa, con lo que en la investigación se toma en cuenta realizar un diagnóstico del avance pedagógico de los niños antes de aplicarles las técnicas activas.

2.2. FUNDAMENTACIONES

Dentro de la investigación, es imprescindible la fundamentación conceptual de aspectos tanto filosóficos, psicológicos, pedagógicos, sociológicos y legales, los que se detallan a continuación:

2.2.1. Fundamentación Filosófica.

Los fundamentos filosóficos de la educación comprenden teoría – metodología que son puntos de partida.

El primero se refiere a cómo se puede entender la filosofía, como se conoce, diversas maneras de entender la especificidad de este tipo de saber, para que la misma sea concebida como teoría sobre el ser en general o sobre el conocimiento y su proceso o sobre el pensamiento y sus formas o sobre la sociedad y el hombre, o sobre la conducta moral del individuo.

Pedrosa, J. (2005). Manifestó que el interaprendizaje² es: **“La técnica mediante la cual se logran objetivos comunes, con el diálogo, las ideas y experiencias, la crítica, la autocrítica y la autoevaluación que son instrumentos de trabajo”.** (Pág. 3).

Con el interaprendizaje se consiguen grandes beneficios educativos, de acuerdo a esto, con el presente estudio investigativo se trata de hacer partícipe a los docentes en la aplicación de técnicas activas que para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

2.2.2. Fundamentación Psicológica

La psicología es ciencia natural, biológica que estudia la vida psíquica del hombre. A la psicología le corresponde estudiar los elementos de la vida mental como la sensación, percepción, pensamiento.

Friedrich Froebel³ (1827, citado por Morrison en el año 2010), quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, lo concibió como: **“La más alta expresión del desarrollo humano en la infancia, la libre expresión de lo que es el alma infantil”** (Pág. 64).

² Unidad Educativa de ELE. Concurso de Español. Año 2005. Pág. 3).

³ Prentice Hall. Educación Infantil. 9^{na}. Edición. España. Año 2010, pág. 64.

La genialidad de Froebel consistió en identificar el juego como el instrumento oportuno de la educación, en muchos aspectos importantes del aprendizaje y del desarrollo social.

Con respecto a esto, se puede manifestar que el juego es muy importante en la edad infantil puesto que es una actividad que se realiza para divertirse, jugar y pasarla bien, a través de ello se desarrolla la personalidad del niño, contribuye a desarrollar el espíritu crítico, creatividad, imaginación, fantasía.

Es importante resaltar que los juegos recreativos han sido de gran ayuda para el desarrollo y aprendizaje del niño, son necesarios para la educación de cada uno de los sentidos y además estimulan la creatividad. Los juegos a aplicar como técnicas activas del interaprendizaje serán estrechamente ligados al desarrollo del aprendizaje de los niños.

Según **Miranda, F.** (1998) sobre los juegos infantiles Expresa que: **“El juego⁴ de una niña posee cualidades análogas, prepara la madurez, es un ejercicio natural y placentero”**. (Pág. 13).

El juego es esencial para el desarrollo mental de los niños y niñas, por lo cual se lo toma en cuenta dentro de la investigación para mejorar su aprendizaje en la aplicación de técnicas activas realizadas por los docentes.

⁴ **Psicología del Desarrollo 1ª edición, Perú. 1998.**

2.2.3. Fundamentación Pedagógica

Pedagogía es ciencia y arte de instruir al niño, que se ocupan de la educación y de la enseñanza. La propuesta fundamental del constructivismo en lo que se relaciona con el desempeño del maestro en el proceso educativo, se refiere a considerarlo como mediador durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Según **Piaget, J.** (1925, citado por Morrison en el año 2010) quien dio aportes significativos para comprender los procesos de aprendizajes⁵, manifiesta que es importante para el interaprendizaje: **“La interacción entre la realidad, asimilación y acomodación para la construcción de los conocimientos”**.

La propuesta fundamental del constructivismo en lo que se relaciona con el desempeño y participación activa del docente en el proceso educativo quien será el mediador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.4. Fundamentación Sociológica

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio la experiencia, la instrucción y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje.

⁵ Prentice Hall. Educación Infantil. 9^{na}. Edición. España. Año 2010, pág. 70.

Isabel García (2007) expresa con respecto al interaprendizaje que: **“Aprender es una actividad que puede resultar muy fácil para algunos y un poco compleja para otros, el grado de dificultad también está limitado a lo que se debe aprender⁶”** (Pág. 2)

Según mi criterio expreso que en la práctica pedagógica debe considerar a los juegos por lo que se determina la conducta de los participantes y esto tiene muchas aplicaciones en determinadas áreas, hoy en día en lo que se refiere al juego son habilidades motrices que desarrolla el niño, por esta razón existen múltiples teorías en donde la educación debe esperar que el desarrollo ocurra, mientras que la educación antecede y guía al desarrollo.

El proceso del aprendizaje es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural, es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores) se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron.

2.2.5. Fundamentación Legal.

Las leyes son un fundamento esencial dentro de una proyección investigativa, en el cual se ampara para su ejecución, por lo que se ha considerado la Constitución de la

⁶ MARINELO, V. Material didáctico “los métodos de enseñanza”. Año 2007. Pág. 2.

República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código de la Niñez y Adolescencia para que tenga un carácter formativo y educativo para la mejora de la educación infantil.

La Constitución del Ecuador.

Según el artículo 28 de esta ley manifiesta que se debe garantizar que los niños y niñas del nivel inicial se pueda educar y esto es una norma y obligación que tanto instituciones públicas y privadas deben cumplir, por lo que al implementar este trabajo investigativo en el campo de la educación brindará una ayuda a los profesores y estudiantes, donde se mejorará el nivel de aprendizaje.

Por otro lado, el artículo 26, manifiesta que la educación es un derecho, garantizando igualdades para el buen vivir dentro del proceso de la educación de los niños y niñas, que al implementarse esta propuesta de investigación se estará brindando mejoras para la educación y la forma de enseñanza de los interaprendizaje mediante técnicas activas.

De igual manera el artículo 27 indica que la educación debe garantizar el desarrollo de una educación de calidad en base a las capacidades y competencias educativas que tanto los docentes como estudiantes deben receptor.

En vista de aquello, se toma en cuenta estos aspectos legales para poner en funcionamiento la propuesta de las técnicas activas la educación que se imparte a los estudiantes del centro educativo.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural.

La LOEI, en su artículo 2 manifiesta que las actividades educativas deben atender diversas necesidades educativas en base a aspectos profesionales donde se adquiere los aprendizajes e interaprendizaje, donde se desarrollan las capacidades de los estudiantes en base a juegos que son aplicados de forma individual o colectiva.

También resume este artículo que para poder mejorar la educación se debe considerar a los padres de familia y comprometerlos en el interaprendizaje de los estudiantes, conjuntamente con la comunidad educativa crear responsabilidades y garantizar que los derechos de los niños no sean vulnerados, por lo tanto con la investigación llevada a cabo se utilizan los juegos y las dinámicas como técnicas activas donde los profesores deben ser partícipes activos y garantizar que los niños y niñas mejoren considerablemente su aprendizaje escolar. Todos los niños y niñas son capaces de desarrollar su capacidad creativa, no importa si él vive en una zona rural o urbana, esto no debe ser un impedimento para estudiar y poder salir adelante.

El Código de la Niñez y Adolescencia.

Dentro de esta ley, en el artículo 26 señala que todos los niños y niñas tienen derecho a gozar de los beneficios, tanto materiales como económicos y destaca al interior a la educación como parte del desarrollo integral que cada uno necesita para receptor los diversos aprendizajes escolares.

Los artículos legales antes nombrados dan pautas para proseguir en el desarrollo de la investigación, donde se conseguirá que el aprendizaje de los niños y niñas sea visto por los docentes como importante para el desarrollo infantil en la educación.

2.3.- CATEGORÍAS FUNDAMENTALES.

2.3.1. El juego.

Etimológicamente se deriva de dos vocablos en latín “IUCUM y LUDUS” que significa broma, diversión, chiste, etc. Según la Real Academia el juego es una actividad libre o ejercicio recreativo en el ser humano sometidos a reglas en el cual se gana o pierde.

El juego que es una acción libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales aplicados mediante reglas o de forma libre aceptadas, son acciones que tienen como fin el desarrollo lúdico corporal.

2.3.2. Juegos infantiles.

El juego nunca deja ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que es la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

Durante el juego, el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercitan su lenguaje: hablado y realizando gestos o mímica; desarrollan y dominan sus músculos, adquieren conciencia de su utilidad. El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar, social, de tal manera que no se debe desalentar a los niños con advertencias como “No hagas eso es peligroso” ,“Te vas a lastimar”, etc. la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde ellos puedan desarrollar sus habilidades y destrezas que posteriormente lo pondrán en actividad en el campo educativo. Es necesario recordar que, el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

2.3.3. Teorías biológicas del juego.

2.3.3.1. Teoría del crecimiento

El juego es considerado como un fenómeno estrictamente físico, que es necesario que se ponga en movimiento el cuerpo, que al ejercitarlo, el organismo desarrolla un

metabolismo biológico que hace que expulse por medio de los poros la sudoración que son líquidos grasos. El niño juega más porque es una estructura compleja. Así mismo la diferencia de sexo como niñas (os) separa la causa y forma del juego. La personalidad infantil, es la base biológica y sobre la base de tendencias o instinto explica la diferencia del juego según el sexo.

2.3.4. Teoría del ejercicio preparatorio

El juego también es empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida. Es una función que logra que los instintos que están incipientes se motiven, se perfeccionan y se activen mediante las ocupaciones que se realiza en el juego.

2.3.5. La educación y el juego

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

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

embargo, en muchas de las escuelas se pondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador, no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

Frente a la realidad la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico, tiene su origen en el renacimiento y humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individual y colectiva.

2.3.6. Características del juego

Los juegos permiten a los estudiantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal.

El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez, en muchos de los juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, etc.

- El juego es una actividad libre, el juego por mandato no es juego.
- El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha, más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividades que posee su tendencia propia.

- El juego es absolutamente independiente del mundo exterior es eminentemente subjetivo.
- El juego transforma la realidad externa creando un mundo de fantasía
- El juego desinteresado es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su misma práctica.
- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y de espacio su característica es la limitación
- El juego crea orden, la desviación más pequeña estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula
- El juego oprime y libera, el juego arrebatata, electriza, está lleno de las 2 cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresaría: ritmo y armonía.
- El juego es un tender hacia la resolución, porque se ponen en juego las facultades del niño
- El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.3.7. Clasificación de los Juegos

Juegos Sensoriales: Estos juegos son relativos a la facultad de sentir provocar la sensibilidad en los centros comunes de todas las sensaciones, los niños sienten placer con el simple hecho de expresarse su aplicación causa en ellos diversión.

Juegos Motores: Los juegos motores son innumerables, unos desarrollan la coordinación de movimientos como los juegos de destreza, juegos de mano: boxeo, juego de pelotas, basquetbol, tenis, otros juegos por su fuerza y prontitud como las carreras, saltos, entre otros. Todos encaminados al desarrollo psicomotor en los niños y niñas.

Juegos Sociales: Son los juegos cuya finalidad es la agrupación, cooperación, sentido de responsabilidad grupal, espíritu institucional y otros. El juego es una de las fuerzas socializadoras más grandes, porque cuando los niños juegan despiertan la sensibilidad social y aprenden a comportarse en los grupos, de manera afectiva.

Las dinámicas constituyen el método de aprender jugando y junto con la aplicación de las diferentes técnicas de enseñanza aprendizaje y el uso de los diversos apoyos audiovisuales garantizan un efectivo aprendizaje.

Juegos Infantiles: Estos juegos comprenden desde el nacimiento hasta los 6 años y con manifestaciones de placer, no exigen esfuerzo muscular, sus juegos son individuales. Esta es la edad de oro del juguete es decir, del estímulo para el juego individual.

Juegos recreativos: Estos juegos también llamados de salón, son aquellos que además de proporcionar placer exigen esfuerzo muscular para llegar a dominarlos, se les puede dividir en dos grupos:

Corporales y mentales.

Juegos infantiles escolares: Estos juegos son los que comprenden en el periodo de 7 a 12 años aproximadamente, el juego cambia fundamentalmente de aspecto, es asociable. Estos juegos responden vivamente al instinto, esta es la edad del juego dramático ejemplos el gato y el ratón. El zorro y los perros, los juegos escolares los dividiremos en tres grupos de acuerdo a su acción:

Juegos de Velocidad: En estos juegos priman la carrera y el salto, hay habilidad, arte y táctica del movimiento, predominado una coordinación motriz impecable.

Juegos de Fuerza: Estos juegos exigen un gran despliegue de energías producen por lo general fatiga y congestión.

Juegos de Destreza: Estos juegos se caracterizan por el empleo económico del esfuerzo, por la combinación apropiada de los movimientos musculares para alcanzar un fin, el de desarrollar habilidades.

En estos juegos no debe haber movimientos, además son útiles y necesarios, esto es la inteligencia puesta al servicio del músculo.

2.3.8. Juegos y dinámicas en el aprendizaje

Los juegos educativos influyen sobre de forma general en los niños y niñas, en el que los métodos activos y en particular en los juegos didácticos, juegos creativos y de otros tipos que contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza,

animar el trabajo independiente de los estudiantes y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica.

La importancia que reviste el planteamiento de tareas docentes problemáticas está en el mismo proceso de solución que implica la auto información y la organización de todas las relaciones colectivas sobre la única base de estas tareas, por lo que compromete a cada participante integralmente, incluyendo plenamente el contenido objeto de estudio.

Las clases como forma básica de organización de la enseñanza-aprendizaje debe responder a las demandas que plantea la educación actual, por lo que los objetivos no pueden lograrse mediante la ampliación del tiempo dedicado a la enseñanza sino principalmente la intensificación del trabajo escolar, donde los niños y niñas se desarrollarán integralmente protagonizando un verdadero papel activo en las clases.

Una vía para lograrlo es la utilización de métodos que pongan en marcha procesos creativos y propicien una enseñanza en la cual los estudiantes van resolviendo problemas, organizando ideas, entre otros, originándose así un aprendizaje agradable y profundo.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar en ella. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos se dividen en:

Juegos creativos: Los juegos creativos permiten desarrollar en los estudiantes la creatividad, en el que el docente al dar la iniciativa hace que los niños y niñas al volver a aplicar el juego lo realiza utilizando sus propios métodos de forma creativa.

Juegos didácticos: El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz de la enseñanza problemática.

Hay distintas variantes de tipo comparativo (encuentro de conocimientos), de tipo profesional (análisis de situaciones concretas de los servicios, análisis de casos, e interpretaciones de papeles.

Juegos Profesionales: Los juegos profesionales permiten a los estudiantes de una forma amena y creativa resolver situaciones de la vida real.

Pueden ser aplicados de forma tecnificadas donde tienen que seguir obligatoriamente pasos para su ejecución y lograr los fines para los que han sido previamente elaborados.

2.3.9. Valor educativo del Juego

La Pedagogía es la ciencia y el arte de la educación, sin ella no podría ser efectiva la enseñanza de los juegos en los niños que se deben desarrollar como actividades corporales que logren dar un efecto positivo en el aprendizaje educativo.

El juego tiene un gran valor educativo para el niño, porque desde el punto de vista pedagógico, el juego es la actividad vital, espontánea y permanente del niño. Demuestran su vitalidad porque nacen del fondo de la intimidad orgánica y espiritual del niño; y permanente porque manifiesta en toda una etapa específica de la vida infantil.

La estructura muscular presenta el órgano de la voluntad, por el cual se realiza todo esfuerzo, en él está basada toda actividad motora, es decir neuro-muscular. Los músculos son los agentes de la voluntad, no hay acción sin que intervengan el elemento muscular, el juego tiene una persecución sobre los órganos y sobre las funciones y como consecuencias sobre la acción educativa del niño y niña.

2.3.10. Valor didáctico del juego

El juego es un poderoso auxiliar de la didáctica, por medio de ella se hace más efectivo el aprendizaje, y como el mundo del niño gira alrededor del juego, este será cuidadosamente orientado y vigilado. El juego instruye, desarrolla físicamente, crea y fomenta normas sociales y morales, es agente de transmisión de ideas. Es el tránsito de las ocupaciones placenteras y fértiles del trabajo útil y productivo.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, analizar críticamente a realidad y transformarla, identificar conceptos, aprender a

aprender, aprender hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

2.4. HIPÓTESIS.

La aplicación de un manual de técnicas activas de juegos mejorará el interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval.

2.5. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN.

2.5.1. Variable independiente.

El juego y su dinámica.

2.5.2. Variable dependiente.

Proceso de interaprendizaje.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. ENFOQUE INVESTIGATIVO

La investigación es descriptiva, de campo y bibliográfica, la información se obtuvo mediante técnicas de recolección tales como: entrevistas, observaciones previas, encuestas, revisión de documentos del Centro de Educación Básica Fiscal No 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, para conocer la cantidad de estudiantes y representantes de los niños y las niñas; mediante las cuales, se pudo llegar a conclusiones acerca del problema a ser investigado.

La modalidad que se utilizó es una investigación de campo para tomar contacto directo con la realidad a analizar.

La orientación de la investigación es predominante cuantitativa de corte transversal, pues busca la comprensión de un fenómeno social en un tiempo determinado.

Este trabajo es formulado de una manera lógica en donde el investigador debe seguir los pasos y el mecanismo para realizar las actividades en donde se toma en consideración al método inductivo deductivo que es un proceso analítico sintético mediante el cual se parte del estudio de casos y fenómenos particulares y llegar al esclarecimiento de un principio o ley general que lo rige.

3.2. MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

Este proyecto está fundamentado en base al método científico en donde el investigador crea una serie de expectativas con relación al tema de estudio, con la elaboración y aplicación de un manual con técnicas activas, aplica los conocimientos, la metodología y recursos apropiados para llevar a cabo dichos objetivos.

Dicho proyecto parte de los hechos, tratando de abarcar aproximadamente con los objetivos a cumplirse y resolver el problema dando una solución parcial o total dentro del campo social que existe en el centro educativo.

Se aplica el método inductivo-deductivo:

Deductivo: Es aplicado para describir los hechos y sacar una conclusión sobre que causa podría estar provocando esta situación, con lo que al tener una clara idea se toma en cuenta que proceso se debe seguir para mejorar la situación actual.

Inductivo: Este método permite actuar sobre la problemática existente mediante la aplicación de las técnicas activas donde se trata de hacer participar a los estudiantes en los diversos juegos y dinámicas para mejorar su aprendizaje educativo.

3.3 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

Los tipos de investigación en este proyecto están basados en los diversos puntos de vista que son:

Investigación de campo que permite el estudio de los hechos del lugar en que se producen.

En el presente estudio investigativo se aplica mediante la descripción de la problemática y la ejecución de la búsqueda de información para brindar solución a la misma en el mismo lugar donde se diagnosticó dicho problema del escaso uso del juego y dinámica en el interaprendizaje.

La investigación descriptiva es la base y punto inicial de la investigación donde se determinó la situación actual basada en la observación previa sobre el hecho y su efecto en la institución.

El objetivo de la aplicación en el estudio de la investigación descriptiva es llegar a conocer la situación predominante de este fenómeno en donde se rigen a la hipótesis y de esta manera realizar minuciosamente los resultados en donde permitirá obtener buenas fuentes de información, y al mismo tiempo con esta actividad conseguir que los niños se motiven en trabajar participando de los juegos propuestos como son las técnicas activas en el desarrollo del interaprendizaje.

Investigación explicativa: Esta investigación es aplicada para dar una interpretación a los hechos que han provocado la problemática, es decir, de la poca captación del interaprendizaje, con lo que al tener un indicio previo se aplica la propuesta para brindar la solución.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

Población: Es el conjunto de personas que se encuentran inmersas en la problemática de la investigación.

Son aquellas personas que conforman el Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” con lo que se trabaja para determinar una muestra para aplicarles las técnicas de recolección de información, las cuales están descritas en estratos en la siguiente tabla:

POBLACIÓN

N°	Descripción/estratos	Cantidad	%
1	Autoridad y Docentes	10	4.76
2	Padres de Familias	100	47.62
3	Niños	100	47.62
	Total	210	100.00

Muestra: Es un conjunto de una población, a quienes se aplica técnicas para recolectar información sobre la temática investigada, y mediante la siguiente fórmula se obtiene el número de personas que conforman una muestra:

$$N = \frac{z \cdot P \cdot Q \cdot N}{E \cdot (N - 1) + Z \cdot P \cdot Q}$$

Donde

N= Tamaño de la muestra.

Z_2 = Valor de criterio de confianza correspondiente al nivel de confianza, es igual a 1,96.

P= Probabilidad de que sea efectivo el proyecto, es igual a (0,93).

Q= Probabilidad de que no sea efectivo el proyecto, es igual a (0,07).

E= Error de la proporción de la muestra.

N= Universo de la investigación, es el número de individuos considerando para sacar la muestra y que son tomados del Centro de Educación Básica Fiscal No 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, del Cantón Salinas.

Se reemplaza y resuelve de la siguiente manera.

$$N = 1,96 (0,93)(0,07)(210) \\ 0,05 (210 - 1) + 1,96 (0,93)(0,07)$$

$$N = 3,8416 (0,0651)(210) \\ 0,0025 (209) + 3,8416 (0,0651)$$

$$N = 3,8416 (13,671) \\ 0,5225 + 0,25008816$$

$$N = 52,5185136 \\ 0,77258816 \\ N = 67,97737309$$

$$N = 68.$$

En la presente investigación, por considerarse una población mínima o no muy extensa, se considera toda para aplicar las encuestas.

Cabe señalar que a los niños y niñas se aplicó la técnica de la observación directa para determinar la problemática en sí, y para obtener los resultados, una vez se aplique la propuesta del manual de técnicas activas.

En la siguiente tabla se cuantifica el número de personas y la técnica a quienes se va a aplicar para la recolección de la información:

Nº	Descripción/estratos	Cantidad	Técnicas
1	Docentes	10	Encuesta
2	Padres de Familias	100	Encuesta
3	Niños	100	Observación directa
	Total	210	

CUADRO # 3 OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

HIPÓTESIS	VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM BÁSICO	INSTRUMENTO
La aplicación de un manual de técnicas activas de juegos mejorará el interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval.	V. I. El juego y su dinámica	El juego es una actividad lúdica estructurada que consiste en el simple ejercicio de la senso-motricidad donde se moviliza esencialmente el cuerpo.	Juego Actividad Ejercicio Motricidad Movilidad	Los docentes que utilizan el juego y la dinámica como actividad lúdica mejoran el rendimiento del aprendizaje de los niños	¿Considera usted que los juegos y la dinámica van ayudar en el proceso educativo de sus estudiantes? ¿Es necesario la utilización de los juegos didácticos como herramientas indispensables en el proceso educativo? ¿A través del juego sus estudiantes formarán hábitos de trabajo? ¿Es importante que existan los juegos recreativos en el Centro Educativo?	Observación directa Encuesta Entrevista

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Vanessa Morena Pancho

HIPÓTESIS	VARIABLE	CONCEPTO	DIMENSIÓN	INDICADOR	ÍTEM BÁSICO	INSTRUMENTO
La aplicación de un manual de técnicas activas de juegos mejorará el interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval.	V. D. Proceso de interaprendizaje.	El proceso del interaprendizaje es la forma o técnica por la cual los niños y niñas aprenden diversos aprendizajes en lo cual se requiere que los docentes participen activamente en el desarrollo del mismo en el proceso escolar.	Proceso Interaprendizaje Técnica Aprendizaje Desarrollo	Los niños mejoran su rendimiento escolar cuando utilizan técnicas de interaprendizaje	¿En la escuela los profesores tienen los recursos académicos necesarios para la enseñanza aprendizaje del estudiante? ¿En los años posteriores los juegos y las dinámicas van a mejorar el nivel de enseñanza en sus estudiantes? ¿Considera usted que la gran parte de los juegos didácticos son fuente permanente de aprendizaje? ¿Es necesario crear algunos juegos en la escuela para fortalecer su interaprendizaje?	Observación directa Encuesta Entrevista

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Vanessa Morena Pancho

3.6. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN.

En la ejecución del proyecto educativo se empleará las siguientes técnicas de investigación para la recopilación de la información:

Observación directa: Esta técnica de investigación es aplicada a los niños y niñas en el proceso escolar para determinar la problemática del escaso uso del juego y las dinámicas en el proceso del interaprendizaje.

Encuesta: Dirigida a docentes y padres de familia, en donde se aplica un cuestionario de preguntas sobre el tema investigado y la propuesta a aplicar el mismo que es utilizado como instrumento para recabar la información, procesarla estadísticamente, analizarla y elaborar las técnicas activas en el manual.

Entrevista: Es una técnica para recolectar información, que es aplicada al Director de la institución para conocer mas a fondo sobre la temática investigada.

3.7. PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

Mediante el proceso de la recolección de la información se analiza el progreso del problema investigado.

El plan para la recolección de la información se realiza mediante la búsqueda de los sujetos para poder aplicarle la encuesta y recabar la mayor cantidad de información que servirá en el procesamiento de datos y verificación según los resultados, la viabilidad de la ejecución del plan a seguir; el plan también requiere

la formulación de preguntas, que busca una explicación, tales preguntas están descritas para seguir un orden. La encuesta es un cuestionario que consta de 10 preguntas es el medio por el cual se pretende recopilar la mayor cantidad de información:

Mediante la información directa del desarrollo escolar de los estudiantes, se pretende obtener información que servirá para buscar las técnicas activas a ser aplicadas en el manual que se propone en la investigación:

PREGUNTAS	PROCESO
1.- ¿Para qué?	Mediante la información de la observación y de las encuestas se quiere buscar las técnicas que se van a aplicar
2.- ¿De qué personas u objetos se tomara la información?	Docentes, Estudiantes, Padres y Madres de Familia
3.-¿Sobre qué aspectos?	El juego y su dinámica
4.- ¿Quién? ¿Quiénes?	Egresada Annabel Vanessa Moreno Pancho
5.- ¿A quiénes se les va aplicar las actividades del juego?	Estudiantes que presentan
6.- ¿Cuándo?	Entre octubre y noviembre del 2013
7.- ¿Dónde?	Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval”
8.- ¿Cuántas veces?	Por única vez
9.- ¿Cómo?	De forma individual y grupal
10.- ¿Qué técnicas de recolección?	Técnicas de observación directa, encuestas

3.8. PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

En cuanto al proceso como todo diseño metodológico, la descripción del proceso a seguir en la recolección de datos y en las otras etapas de la ejecución del estudio.

Se planificó detalladamente, a fin de plantear un tema y otra de tener respuesta al problema anteriormente citado, es decir, diseño del manual de técnicas activas para docentes.

ACTIVIDAD	PROCESO	RESULTADO
Observación directa	Se observó a los niños y niñas en cuanto al uso de los juegos y dinámicas en el proceso del interaprendizaje	La información permitió conocer el problema y los causales, con los cuales se trabajó para conseguir un buen planteamiento de la solución
Encuestas	Con la información recopilada se formuló las preguntas claves para recolectar información de los docentes y padres de familia, las mismas que permitirían plantear la solución a la problemática	Esta información una vez procesada y analizada se concluyó cual era el problema y que se podría realizar para solucionar la problemática existente en el Centro Educativo.
Entrevista	Se aplica al director para conocer mas información sobre el tema del escaso uso del juego y dinámicas para el interaprendizaje	Esta información permite verificar e ir de forma mas directa a la búsqueda de información e fuentes bibliográficas

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Vanessa Morena Pancho

3.9. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA REALIZADAS AL DIRECTIVO Y DOCENTES

1.- ¿La motivación en el aula forma parte del proceso educativo?

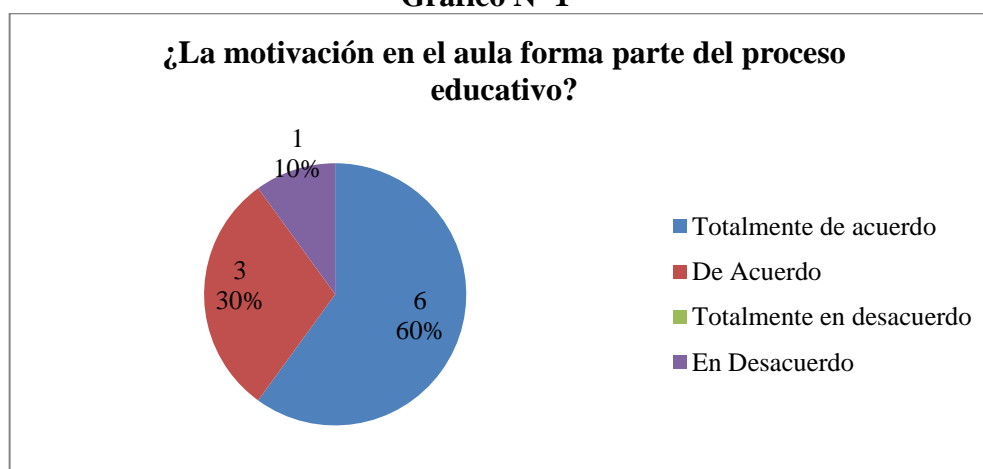
Tabla # 5

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	6	60%
De Acuerdo	3	30%
Totalmente en desacuerdo	0	00%
En Desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho.

Gráfico N^a 1



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: De los encuestados El 60% de los docentes están totalmente de acuerdo con que la motivación en el aula forma parte del proceso educativo, mientras que el 30% está de acuerdo; y por otro lado el 10% está en desacuerdo que la motivación en el aula forma parte del proceso educativo. Se puede manifestar que la motivación es importante aplicarla antes de iniciar la enseñanza.

2.- ¿La Implementación de un manual de técnicas activas de los juegos didácticos es necesaria para el interaprendizaje?

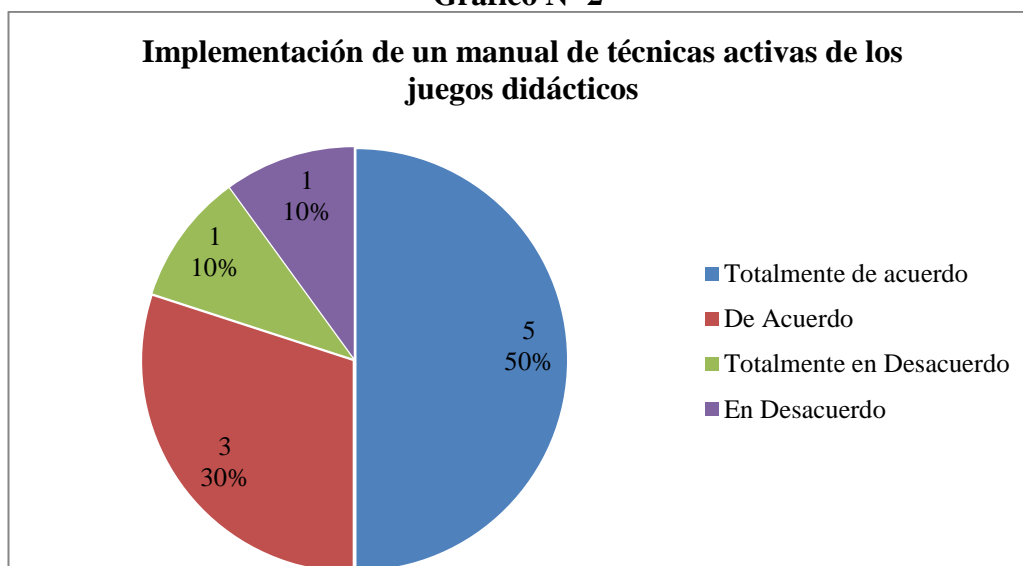
Tabla # 6

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	5	50%
De Acuerdo	3	30%
Totalmente en Desacuerdo	1	10%
En Desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 2



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: En realidad El 50% de los docentes contestaron que están totalmente de acuerdo y el 30% de acuerdo con la implementación de este manual de técnicas activas de los juegos didácticos en la Institución; mientras que el 10% está totalmente en desacuerdo y el otro 10% está en desacuerdo. De acuerdo a la información, se puede manifestar que es necesaria la implementación del manual que sirva de ayuda a los docentes para lograr que los niños se motiven y puedan desarrollar las actividades escolares con empeño.

3.- ¿Se reuniría con sus compañeros Docentes para planificar el incentivo a sus estudiantes con el juego como una actividad agradable de nuestro diario vivir?

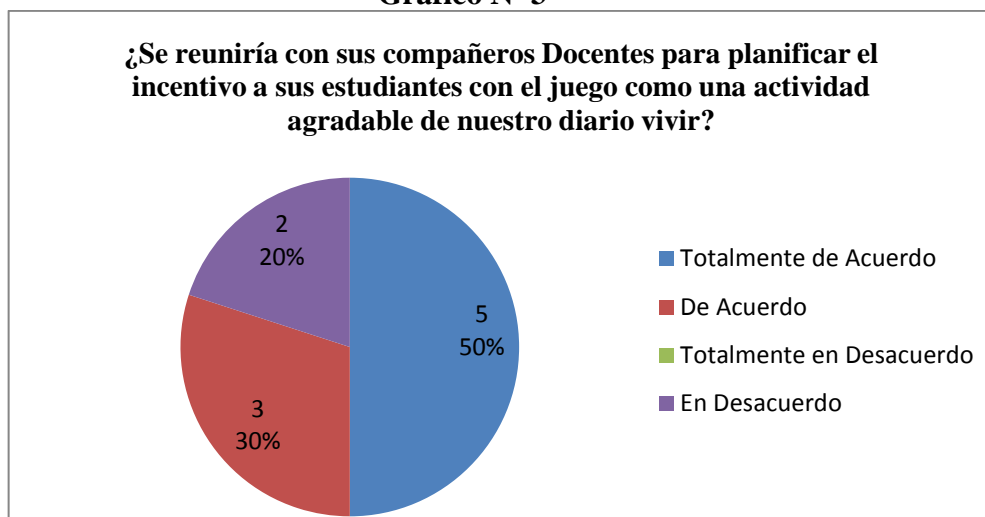
Tabla # 7

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	5	50%
De Acuerdo	3	30%
Totalmente en Desacuerdo	0	00%
En Desacuerdo	2	20%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 3



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El resultado de las encuestas manifiesta que el 50% de los docentes están totalmente de acuerdo y el 30% está de acuerdo en reunirse todos para planificar el uso de los juegos y las dinámicas como actividad agradable para el diario convivir de los estudiantes, por lo tanto el 20% no está de acuerdo con esta situación, por esta razón se considera que es necesaria la planificación docente en el desarrollo de las actividades diarias, solo así se puede brindar una enseñanza de calidad y que brinde resultados positivos para la educación de los infantes.

4.- ¿Considera usted que los juegos y la dinámica van ayudar en el proceso educativo de sus estudiantes?

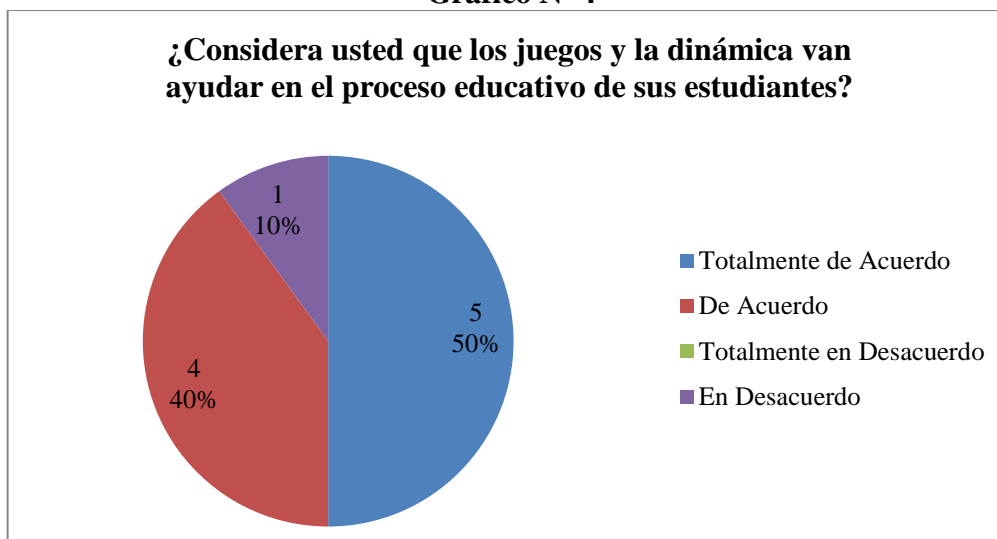
Tabla # 8

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	5	50%
De Acuerdo	4	40%
Totalmente en Desacuerdo	0	00%
En Desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 4



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El 50% de docentes están totalmente de acuerdo y el 40% están de acuerdo que los juegos y las dinámicas deben ser aplicadas durante el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes, mientras que el 10% está en desacuerdo. Con lo que se puede interpretar que es necesario implementar juegos y dinámicas en el desarrollo de las actividades educativas, ya que esto ayuda a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, además garantiza que los niños mejoren su desempeño educativo.

5.-¿Es necesario la utilización de los juegos didácticos como herramientas indispensables en el proceso educativo?

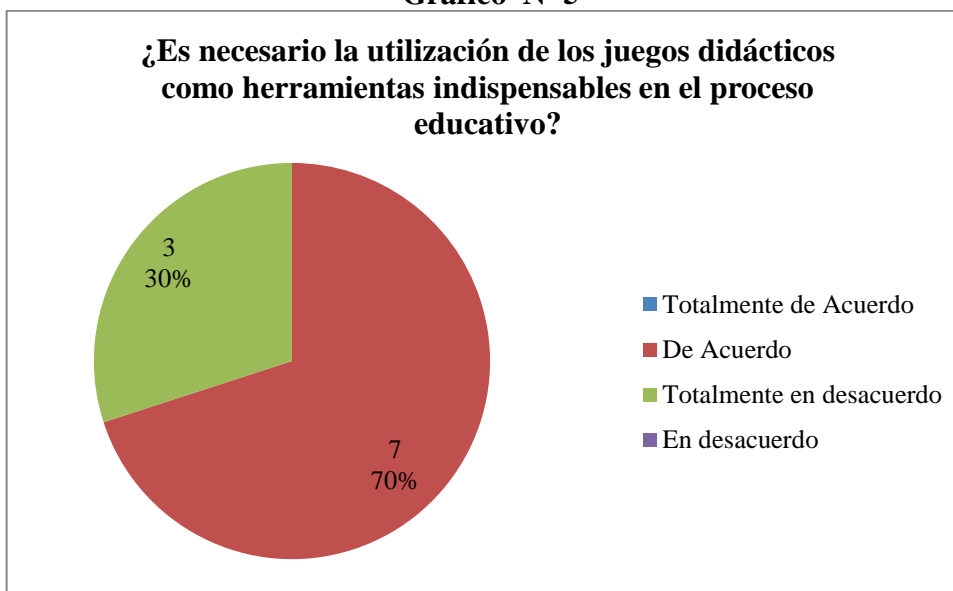
Tabla # 9

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	0	00%
De Acuerdo	7	70%
Totalmente en desacuerdo	3	30%
En desacuerdo	0	00%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 5



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El 70% de docentes encuestados están totalmente de acuerdo, el 30% están de acuerdo que los juegos didácticos son las herramientas indispensables para el proceso del interaprendizaje. Por lo tanto es necesario que se implementen los juegos en las actividades educativas como herramienta pedagógica para que los niños y niñas puedan aprender y desarrollar su motricidad.

6.- ¿A través del juego sus estudiantes formarán hábitos de trabajo?

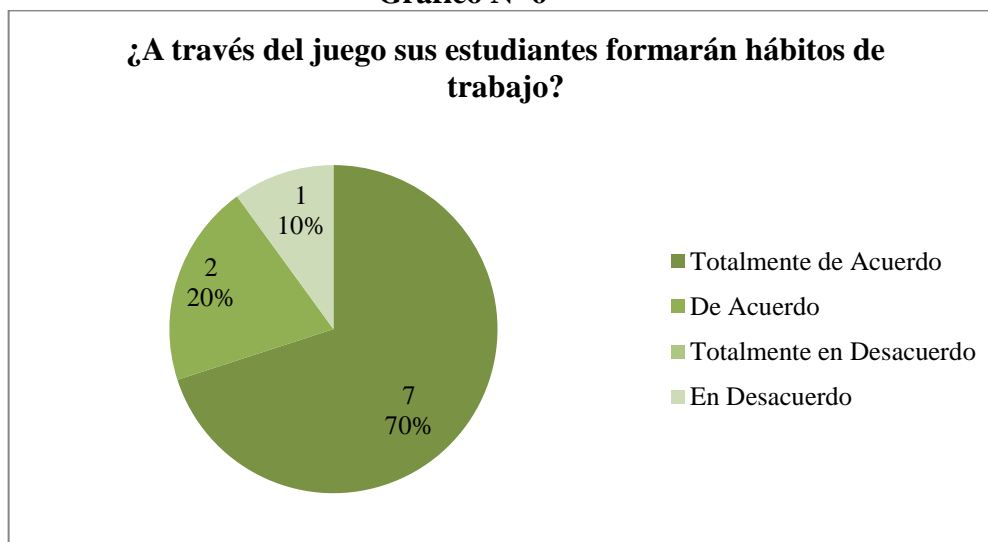
Tabla # 10

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	7	70%
De Acuerdo	2	20%
Totalmente en Desacuerdo	0	00%
En Desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N^o 6



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

ANÁLISIS: De los encuestados el 70% de los docentes opinan estar totalmente de acuerdo y el 20% está de acuerdo que los estudiantes formaran hábitos de trabajo creativo con la implementación de juegos recreativos, mientras que el 10% está en desacuerdo. Se puede manifestar que además de que los juegos son educativos ayudarán a crear hábitos saludables para mantener un cuerpo sano con vitalidad en los niños y niñas.

7.- ¿En los años posteriores los juegos y las dinámicas van a mejorar el nivel de enseñanza en sus estudiantes?

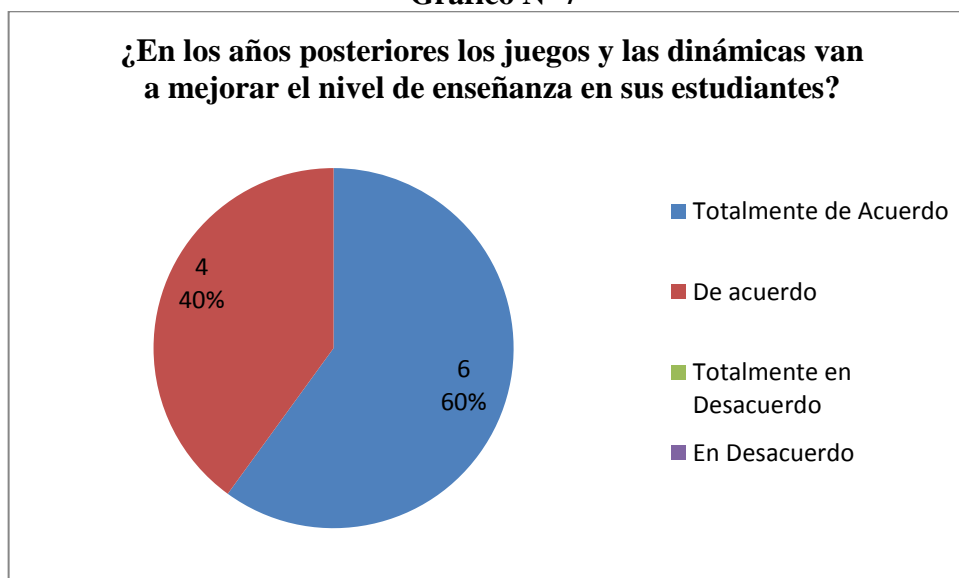
Tabla # 11

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	6	60%
De acuerdo	4	40%
Totalmente en Desacuerdo	0	00%
En Desacuerdo	0	00%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 7



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: Los docentes están totalmente de acuerdo en un 60% y el 40% está de acuerdo que en los años posteriores los juegos y las dinámicas van a mejorar el nivel de interaprendizaje en sus estudiantes, se espera que surjan cambios y que se tenga un mejor nivel académico, por lo tanto, es imprescindible el uso de los juegos como actividad educativa en los niños y niñas.

8.- ¿Es importante que existan los juegos recreativos en el Centro Educativo?

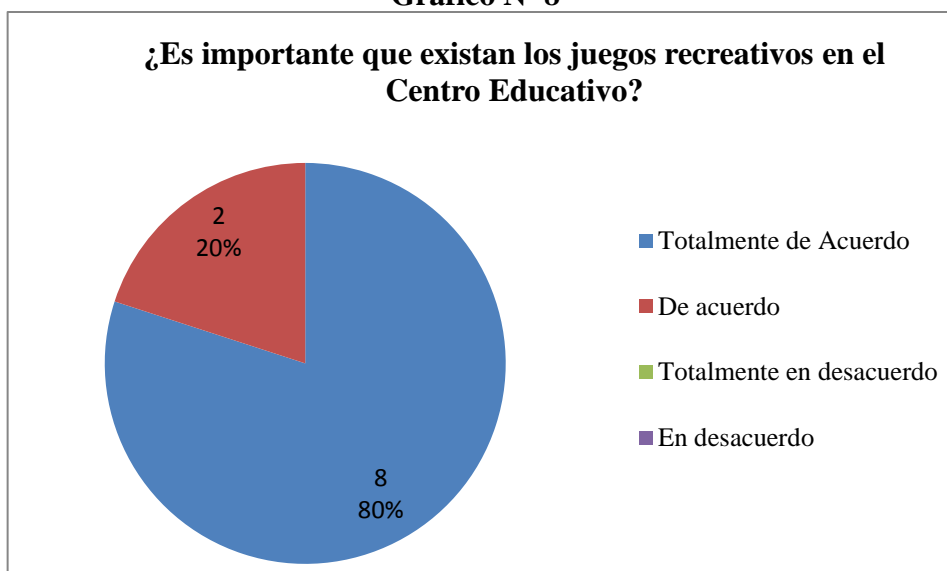
Tabla # 12

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	8	80%
De acuerdo	2	20%
Totalmente en desacuerdo	0	00%
En desacuerdo	0	00%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N^o 8



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: Los docentes están totalmente de acuerdo en un 80% y en un 20% está de acuerdo que en el Centro Educativo deben existir juegos para recreación de los niños (as). Por lo tanto, es necesario concienciar con los docentes la necesidad de trabajar mancomunadamente en beneficio de la colectividad educativa, además, deben motivar antes de iniciar sus clases con juegos y dinámica donde se logra que el niño se sienta cómodo y pueda atender la enseñanza.

9.- ¿Considera usted que la gran parte de los juegos didácticos son fuente permanente de aprendizaje?

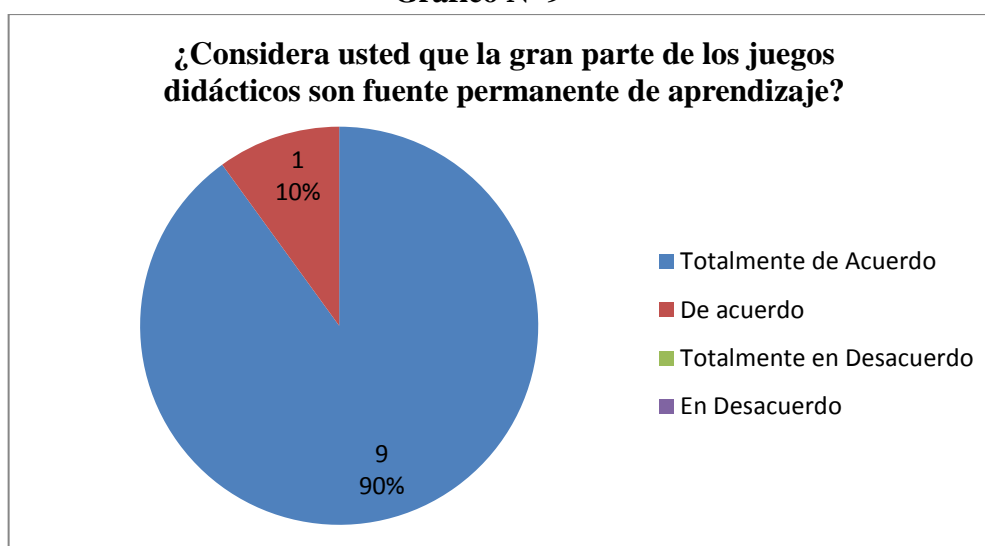
Tabla # 13

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	9	90%
De acuerdo	1	10%
Totalmente en Desacuerdo	0	00%
En Desacuerdo	0	00%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 9



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: Los docentes están totalmente de acuerdo que un 90% y un 10% de acuerdo que los juegos didácticos son apropiados en el proceso enseñanza aprendizaje, pues, esto permitirá conocer más sobre diferentes tipos de juegos interactivos que ayuden a complementar la enseñanza-aprendizaje impartida a los niños y niñas.

10.- ¿Usted como docente considera que los juegos y las dinámicas son actividades favoritas en el estudiante?

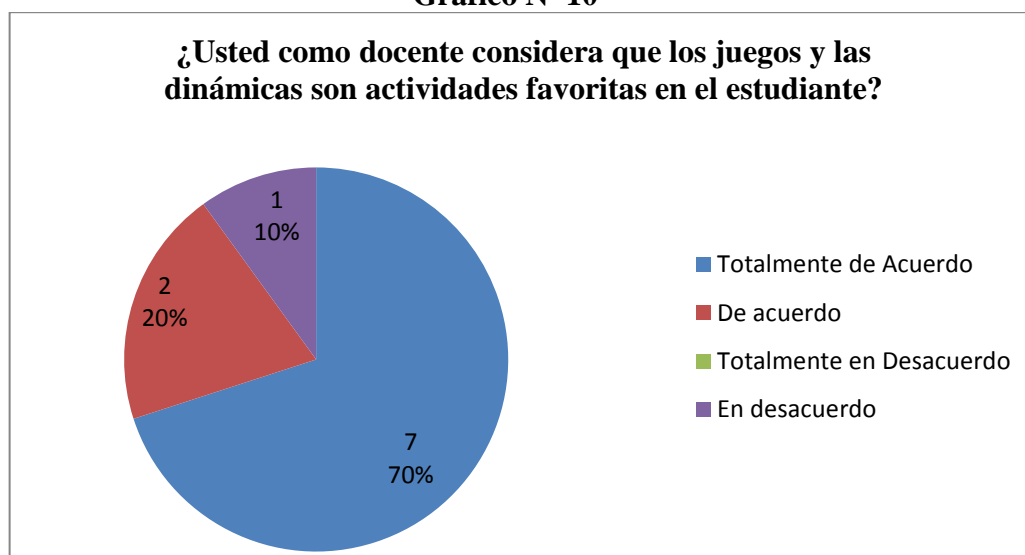
Tabla # 14

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	PORCENTAJE
Totalmente de Acuerdo	7	70%
De acuerdo	2	20%
Totalmente en Desacuerdo	0	00%
En desacuerdo	1	10%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 10



Fuente: Encuesta realizadas a directivo y docentes

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: De los encuestados el 70% están totalmente de acuerdo y el 20% de acuerdo, mientras que el 10% están de acuerdo que los juegos y las dinámicas son la actividades favoritas en el niño (a) porque a través de esta habilidad pueda desarrollar su creatividad. Se puede entonces manifestar que al considerarse como actividades favoritas de los niños y niñas, es necesario adaptarlo para la enseñanza-aprendizaje.

ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIAS

1.- ¿Los juegos ayudarán a mejorar la calidad de la educación en la Institución?

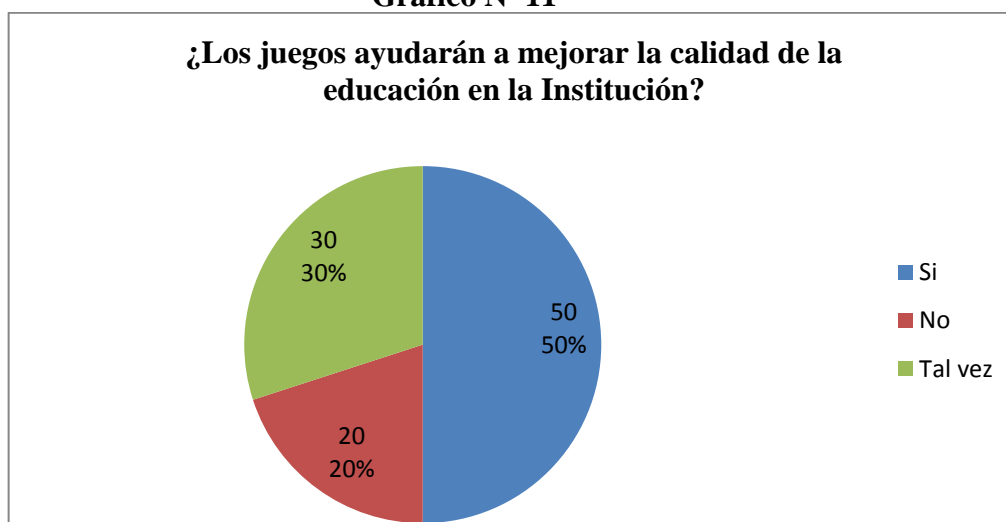
Tabla # 15

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	50	50%
No	20	20%
Tal vez	30	30%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 11



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: De los encuestados el 50% de los padres de Familias creen que los juegos didácticos ayudan al proceso educativo, mientras que el 30% tal vez y el otro 20% manifestaron que no ayudan, de acuerdo a esto, esta situación es un poco difícil de creer debido a múltiples factores que existen en la Institución, aparte de aquello, los juegos ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje que por ende mejoran la calidad de la educación.

2.- ¿Los Docentes elaboran material didáctico dentro del salón de clase?

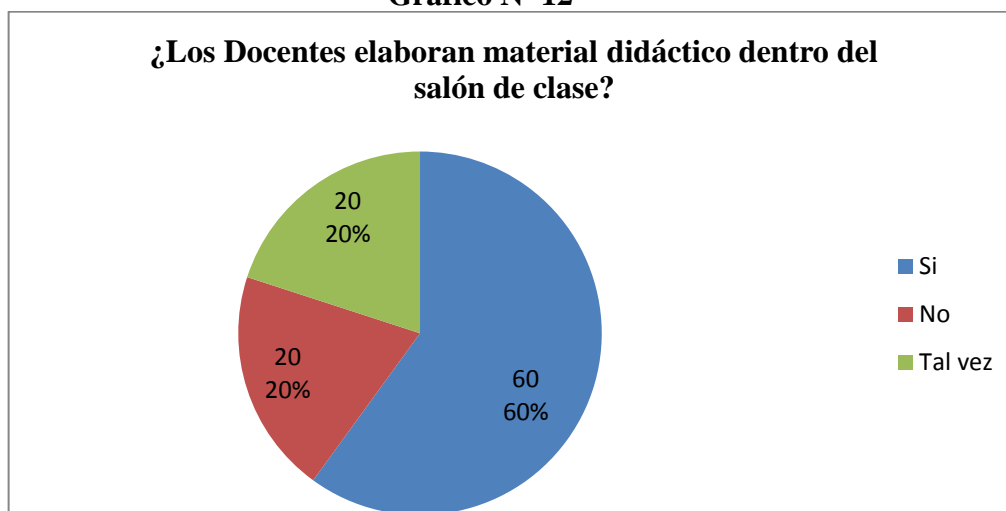
Tabla # 16

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	60	60%
No	20	20%
Tal vez	20	20%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 12



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El resultado de la encuesta manifiestan que el 60% elaboran material didáctico en el salón de clase, el 20% tal vez, sería interesante conocer por qué el 20% no lo hacen con sus estudiantes la confección de los materiales, puesto que es un recurso primordial en el proceso educativo, en lo que se puede interpretar que es palpable, por lo que los padres creen que los docentes sí hacen esta parte para mejorar la enseñanza.

3.- ¿En la escuela los profesores carecen de los recursos didácticos necesarios para la enseñanza aprendizaje del estudiante?

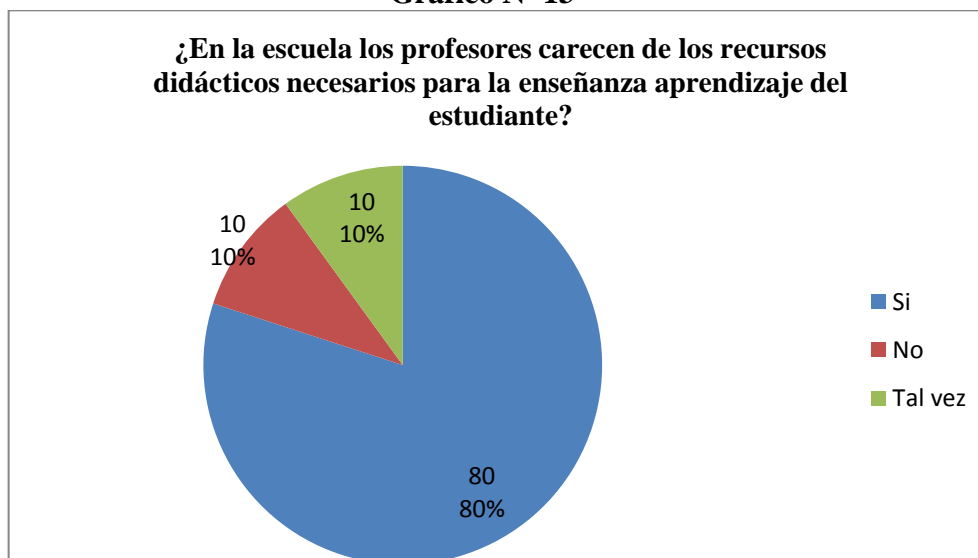
Tabla # 17

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	80	80%
No	10	10%
Tal vez	10	10%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico Nª 13



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: Las respuestas obtenidas de las encuestas se observó que el 80% de docentes encuestados si carecen de recursos didácticos necesarios para la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas, el 10% tal vez y el otro 10% restante no lo hacen, por esta razón los padres de familias están comprometidos con la educación que reciben sus hijos, además es necesario que se busque mecanismos para implementar los diversos materiales para la educación, y que se pueda utilizar los juegos como medio para llenar estos vacíos educativos.

4.- ¿Conoce qué clases de actividades se pueden implementarse en su escuela para mejorar la educación de los niños de la institución?

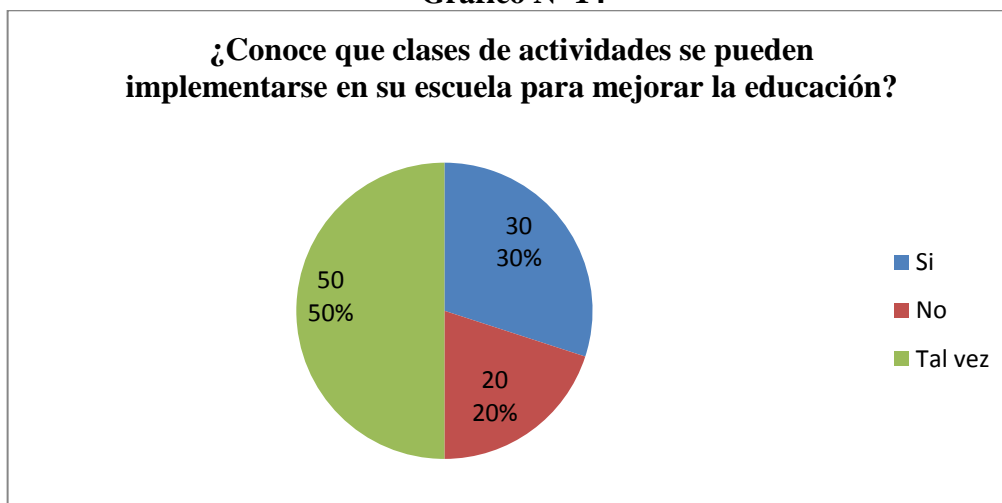
Tabla # 18

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	30	30%
No	20	20%
Tal vez	50	50%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 14



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: En esta interrogante es importante resaltar las siguientes respuestas; el 50% de los encuestados responden tal vez conocen que tipos de actividades se pueden implementar para la enseñanza, el 30% si conocen sobre las diversas alternativas de enseñanza-aprendizaje; mientras que el 20% desconocen que actividades aplicar y que puedan mejorar el aprendizaje de los niños y niñas, por lo que es necesario dar a conocer las diversas actividades como los juegos y dinámicas que son complemento en la educación.

5.- ¿A través del juego sus niños mejorarán su nivel de conocimiento?

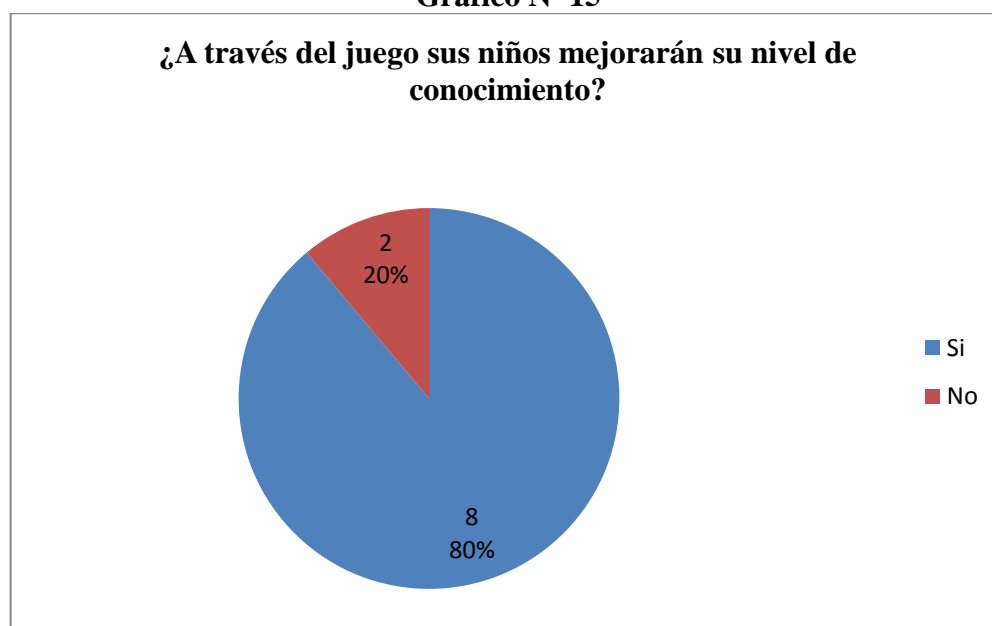
Tabla # 19

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	80	80%
No	20	20%
Tal vez	0	0%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 15



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El 80% de los encuestados contestaron que los niños mejorarán el nivel educativo a través del juego, el 20% dijeron que no, por lo que se puede manifestar que en sí, los juegos si ayudan a mejorar el aprendizaje de los niños y niñas.

6.- ¿Usted podría elaborar material didáctico con reciclaje?

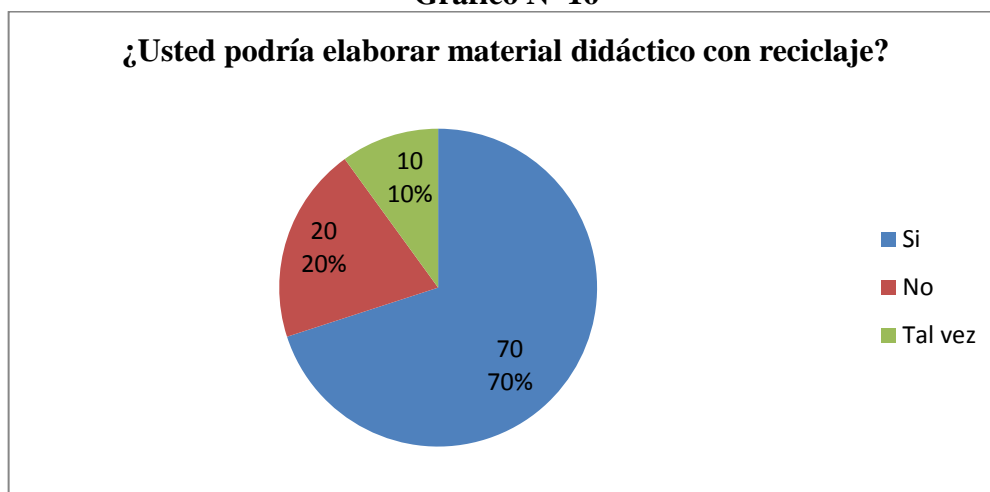
Tabla # 20

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	70	70%
No	20	20%
Tal vez	10	10%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 16



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: A esta interrogante los encuestados respondieron de la siguiente manera; el 70% aceptaría con mucho agrado elaborar materiales didácticos con reciclaje, por lo tanto estarán dispuestos a trabajar; el 20% no lo haría y el 10% lo haría solo por el momento logrando cumplir con los objetivos planteados, de acuerdo a esto, se puede interpretar que al utilizar material reciclaje en el juego ayuda a que los niños aprendan a valorar el aprendizaje.

7.- ¿Usted como padre de familia, conoce si los docentes se capacitan constantemente?

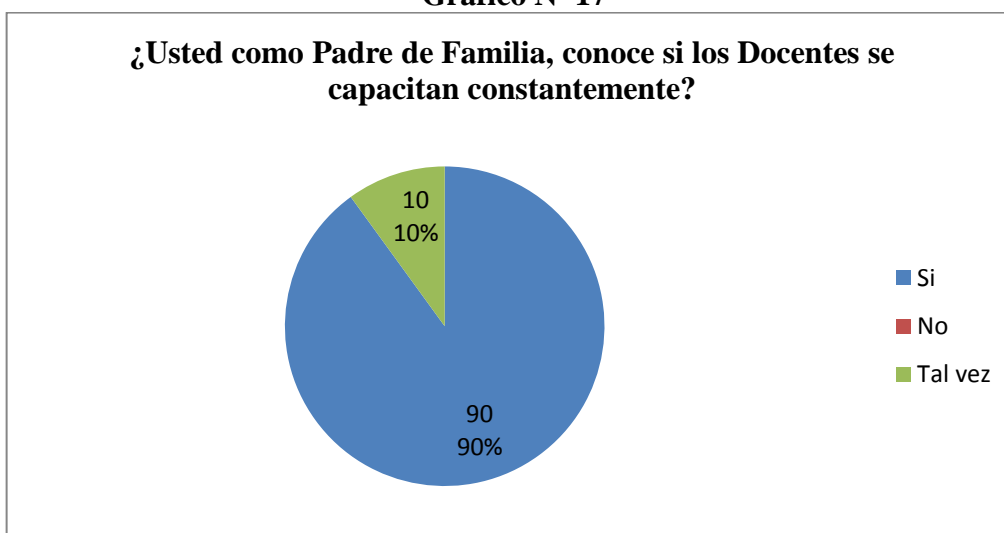
Tabla # 21

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	90	90%
No	0	0%
Tal vez	10	10%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 17



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El 90% de los padres encuestados manifestaron que los docentes si se capacitan constantemente asistiendo a seminarios, talleres preparados por la Dirección Provincial, pero un 10% manifestó que tal vez no lo realizan, esto demuestra que hay poco interés. Por lo que es necesario dar a conocer para que es importante la aplicación del juego y las dinámicas como herramienta didáctica de enseñanza-aprendizaje.

8.- ¿La escuela cuenta con todos los materiales didácticos necesarios para el incentivo de los estudiantes en horas de clases?

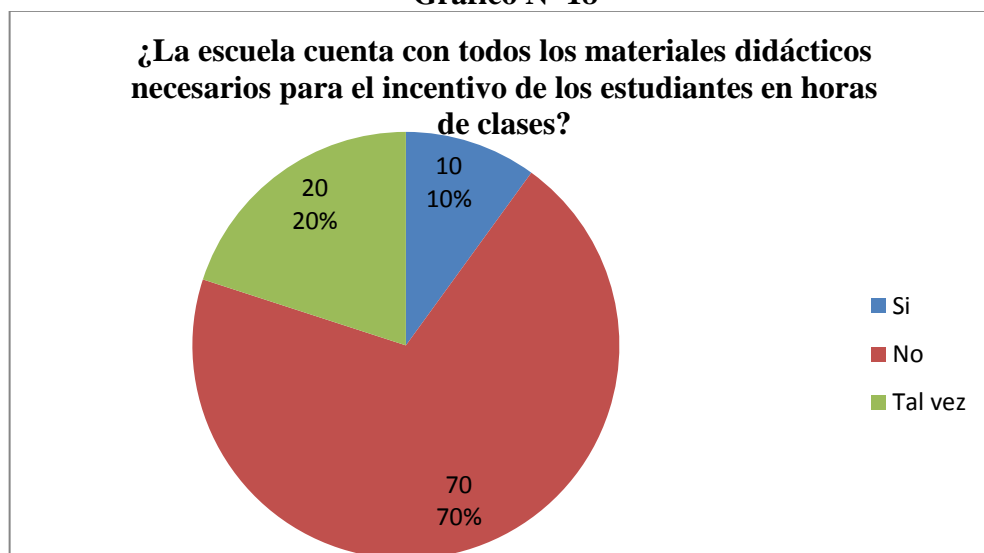
Tabla # 22

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	1	10%
No	7	70%
Tal vez	2	20%
TOTAL	10	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 18



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: Los padres de familia en un 10% opinan que la escuela si cuenta con los materiales didácticos necesarios para la buena enseñanza aprendizaje mientras que un 70% que expresan todo lo contrario, es decir, que no existen los implementos necesarios y por último el 20% tal vez. Es necesaria la implementación de diversos materiales que permitan utilizarlos en el juego educativo para que se mejore la educación.

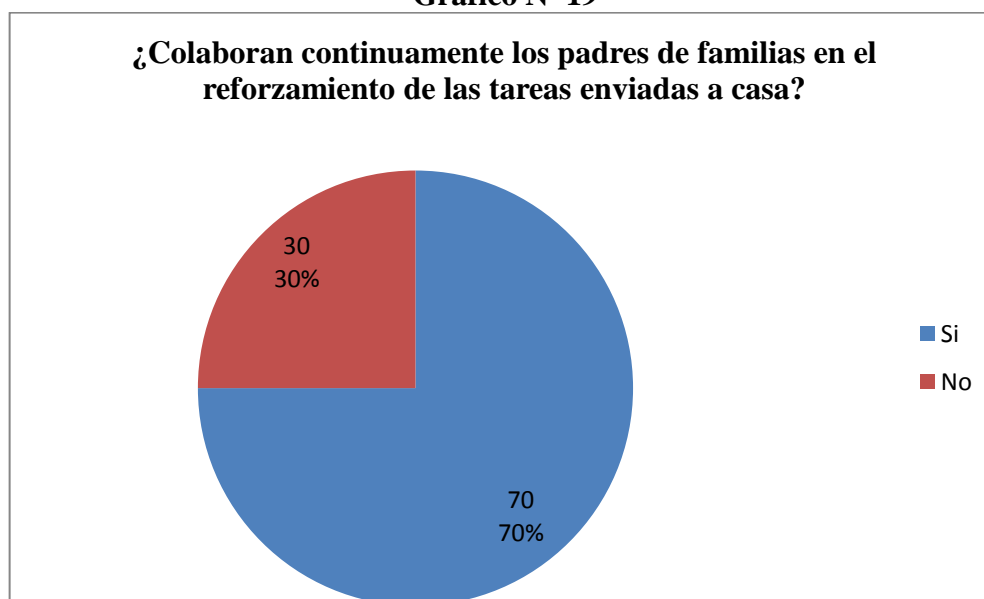
9.- ¿Colaboran continuamente los padres de familias en el reforzamiento de las tareas enviadas a casa?

Tabla # 23

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	70	60%
No	30	20%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias
Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 19



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias
Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: Los padres de familias son un puntal muy fuerte de la que se vale la educación para realizar los cambios que vayan en beneficio de los estudiantes, en el presente caso el 70% de ellos manifestaron que si colaborarán con las tareas enviadas a los niños, mientras que el 30% tal vez no lo hacen por lo que es necesario incentivar a los padres a trabajar en beneficio de los educando.

10.- ¿Es necesario crear algunos juegos en la escuela para fortalecer su interaprendizaje?

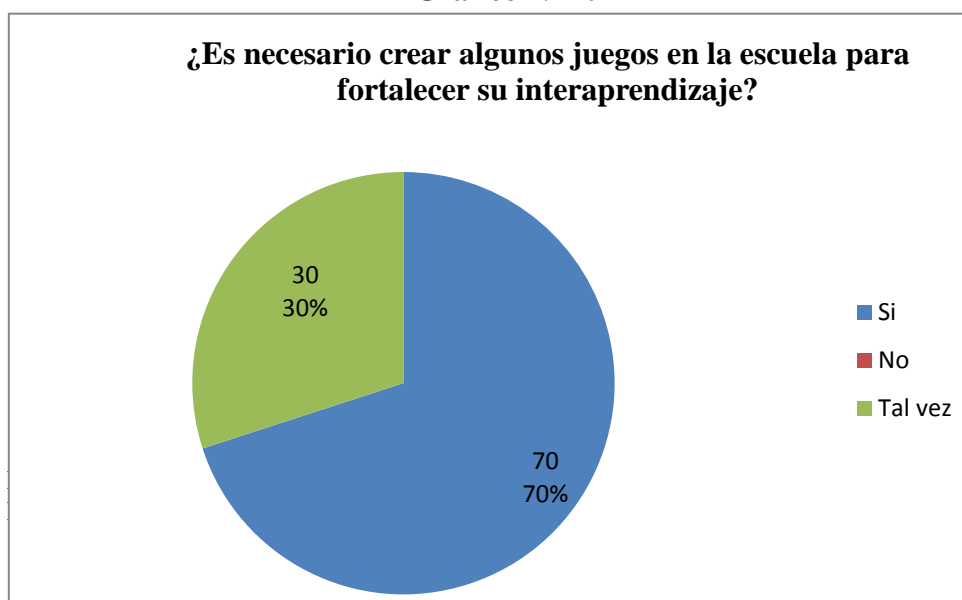
Tabla # 24

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	70	70%
No	0	00%
Tal vez	30	30%
TOTAL	100	100%

Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Gráfico N° 20



Fuente: Encuesta realizadas a los padres de familias

Elaborado por: Vanessa Moreno Pancho

Análisis: El 70% de los padres de familia encuestados respondieron que si es necesario que se incrementen los juegos didácticos en la escuela mientras que el otro 30% manifestaron que no. Al implementar los juegos como material lúdico ayudará a que los niños y niñas mejoren su aprendizaje, pues los juegos y las dinámicas educativas son muy importantes aplicarlo en la niñez antes de empezar una clase donde los niños se adaptan y pueden recibir una enseñanza.

3.10. VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS.

Hipótesis:

La aplicación de juegos y dinámicas como técnicas activas mejorará el interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal N^o 2 “General César Rohón Sandoval.

Verificación:

El diseño de un manual de técnicas activas para mejorar el proceso de interaprendizaje de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal No 2 “General César Rohón Sandoval”.

Según el planteamiento de la hipótesis, indica que el manual de técnicas activas mejora los juegos recreativos de los niños y niñas del Centro de Educación Básica Fiscal No 2 “General César Rohón Sandoval“, de acuerdo al plan de procesamiento de los datos y los resultados obtenidos, se puede afirmar que es viable el planteamiento de la propuesta.

3.11. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Conclusiones: De acuerdo con lo expuesto, la implementación de los juegos recreativos fomenta en los niños(as).

- El juego tiene como finalidad contribuir al desarrollo multilateral de los y niñas a través de las actividades físicas y recreativas, para coadyuvar de esta manera, a la formación del hombre, que sea capaz de conducirse activamente.
- Desarrollar las formas fundamentales y esenciales de la motricidad infantil: correr, saltar, trepar, escalar, atrapar y rodar; e interrelacionarlas con el desarrollo intelectual en la formación de carácter.
- El juego tiene valor por sí mismo y se dirige a la totalidad de la persona implicando lo corporal, lo emocional y lo racional; es un elemento que estimula el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la conversación de la propia cultura.
- El juego es la primera herramienta de interacción con lo que lo rodea, a la vez ayuda a construir sus relaciones sociales, facilita otros tipos de aprendizaje.
- Como docentes hay que reforzar el pensamiento y las conductas del niño, puesto que se ha comprobado que la los estudiantes son creativos de acuerdo a sus programas de aprendizajes, el éxito se logra cuando el niño haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y transformar aquello en la realidad.

Recomendaciones: El juego es la principal actividad de las personas por eso se debe seguir con las siguientes recomendaciones.

- Los directivos, los docentes de las instituciones educativas deben desarrollar en sus alumnos capacidades del cuidado y conservación de los juegos recreativos, ya que estos desarrollan la motivación en los niños y niñas.
- A los señores padres de familia, el personal docente y alumnos, comunidad en general se recomienda hacer uso de los juegos recreativos.
- Que las bases principales de las Instituciones Educativas sigan implementando cada año más juegos recreativos y lograr en los niños y niñas su propia madurez emocional, para desarrollar niños y niñas más seguros, con alta estima y valores humanos.

Recomendaciones a los niños y niñas que pongan de su parte para asimilar la importancia del uso de los juegos recreativos porque mejoran su comportamiento y adquirirán un mayor aprendizaje educativo y rendimiento escolar.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1.- DATOS INFORMATIVOS:

TÍTULO: “Manual de técnicas activas para docentes del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena”.

INSTITUCIÓN EJECUTORA:

Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval”

UBICACIÓN: Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia de Santa Elena

TIEMPO ESTIMADO PARA SU EJECUCIÓN: Año Lectivo 2013-2014

EQUIPO TÉCNICO.

Responsable: Vanessa Moreno Pancho.

Tutora: MSc. Mercy del Pezo Balón.

COSTO DEL PROYECTO:

El costo total del proyecto es de \$1138,00.

4.2.- ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

Muchos maestros se preguntan cómo es la mejor manera para trabajar en el aula de clases, no hay una receta establecida, pues esto depende de la creatividad, sentido común y requerimientos del grupo. Sin embargo, hay ciertos juegos y dinámicas que ayudan a que los niños puedan interiorizar mejor su enseñanza aprendizaje.

Es importante tener en cuenta cuales son los objetivos para realizar estas actividades académicas que se han organizado con el propósito de analizar la situación y los problemas relevantes que presenta así como la elaboración de propuestas de mejoramiento para la formación de los docentes de la educación básica.

Ante esto se efectuaron charlas con los docentes, padres de familias para ver cuáles son las causas que podrían ver originado estas falencias y se solcito permiso a la autoridad del centro educativo para poder llevar a cabo la investigación y aplicación de la propuesta investigativa en dicho centro

La propuesta investigativa planteada a realizar en el centro educativo fue: diseño de un manual con técnicas activas para docentes en los niños (as) del centro de educación básica fiscal Nª 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, del cantón Salinas, provincia de Santa Elena en el año lectivo 2013 – 2014.

4.3.- JUSTIFICACIÓN.

Con este trabajo se pretende dejar un modelo a tomar en cuenta para la labor diario a los Docentes que se involucren dentro de la educación de los niños (as), apoyen con la elaboración e implementación de los materiales didácticos de tal manera que las aéreas de aprendizaje estén debidamente equipadas y acordes a la realidad y necesidades. Con esta propuesta los niños (as) tienen la oportunidad de manipular, observar, experimentar, comprobar, verificar y explicar procesos y procedimientos.

Por lo que se puede decir que este trabajo será de mucho beneficio para niños (as) padres de familias y docentes, puesto que será la herramienta indispensable para el trabajo.

La importancia que debe dar el maestro innovador de los conocimientos para que el niño(a) pueda aprender sobre fases firmes e involucrarse en el desarrollo social de la comunidad. Por esta razón es importante aplicar el manual de técnicas activas de juegos y dinámicas para que este aprendizaje se dé a través del descubrimiento.

Además son completamente necesarios dentro de la ejecución y planificación de actividades los mismos que van a depender del uso y el objetivo que la maestra se proponga, pese a que los materiales son contruidos para áreas específicas no necesariamente tienen un solo fin, ya que son los niños quienes ponen nombres y dan vida a dichos materiales que contribuyan a mejorar este material en los establecimientos educativos.

4.4.-OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.

4.4.1.- Objetivo general.

Elaborar un manual de técnicas activas a través de juegos para ser aplicado en el mejoramiento del interaprendizaje de los niños y niñas.

4.4.2.- Objetivos Específicos.

Recopilar los juegos educativos más idóneos para plasmarlo en el manual de técnicas activa a ser aplicados en los niños y niñas.

Explicar el uso de los juegos como técnicas activas a los docentes, padres y madres de familia de la institución.

Aplicar los juegos como técnicas activas en los niños y niñas.

Evaluar el desarrollo de la aplicación los juegos en los niños y niñas.

4.5.- FUNDAMENTACIÓN.

Cada una de las estrategias didácticas requerirá de su buena aplicación, fundamentalmente del conocimiento de los logros a conseguir a través de su aplicación, para esto se necesitará de la explicación y el conocimiento previo de quienes la estarán aplicando en los niños y niñas, ciertos experimentados dan su criterio al uso de estas estrategias didácticas.

4.5.1. Fundamentación Filosófica.

La educación mediante la utilización de los juegos y dinámicas debe de estar orientada a promover la responsabilidad en sí mismos, sobre los actos que comparten su entorno y propiciar que estos mismos sujetos construyan nuevas formas de relación.

Por otra parte, desde el punto de vista filosófico, donde muchos precursores de la educación coinciden en que debe propiciarse al cultivo de la imaginación, la intuición, y la creatividad, que implica necesariamente a desarrollar su capacidad intelectual, puesto que el juego es una actividad que se puede utilizar en cualquier momento pero por lo general el docente debe motivar a los estudiantes a utilizarlo y que mediante sus múltiples ventajas, lograr los objetivos planteados.

4.5.2. Fundamentación Pedagógica.

La aproximación a la concepción de la Pedagogía cuyo principal objetivo es la definición del modelo didáctico en términos formalmente científicos abre un campo de trabajo inédito, mediante el cual a medida que se puedan ir recogiendo aportaciones suficientemente verificadas, se hará mucho más difícil confundir su cometido con el de otras ciencias afines, psicología, sociología. Los juegos y las dinámicas en la educación se deben aplicar de manera inédita, que son propias de quienes la aplican, donde el docente que la aplica debe realizarlo a su forma sin apartarse de la realidad descrita en un proceso a seguir, aparte debe ser creativo y estratégico sin apartarse de las normas de uso que se describen en el manual.

4.5.3. Fundamentación Psicológica.

Los juegos son elaborados de acuerdo al desarrollo evolutivo de los niños y niñas los mismos que propician el desarrollo integral del individuo en forma equilibrada tanto en su aspecto emocional, social e intelectual.

El origen de la inteligencia no es el pensamiento verbal, sino en algo muy inferior que es la manera en que coordinan las acciones del niño mediante el juego lúdico que se realizan en la primera etapa de la vida, de acuerdo con principios lógicos, a manera de una lógica operadora pasando por la coordinación de las acciones en el periodo sensorio – motriz.

De forma psicológica el niño o niña al realizar juegos y dinámicas como parte de su desarrollo en el aprendizaje, crece con un pensamiento más capaz y motivado ya que les permitirá adaptar posteriormente nuevos aprendizajes que requieran exclusivamente el uso de los movimientos corporales.

4.5.4. Fundamentación Sociológica

Resulta fundamental la colaboración y la comunicación para garantizar la continuidad entre ambos contextos y la adaptación escolar del niño y la niña, donde mediante la aplicación de juegos y dinámicas escolares, los niños y niñas convergen en una socialización donde se crea una convivencia de paz en el desarrollo continuo de los juegos y dinámicas. El manual de técnicas es claro, pues al tomar los resultados de las encuestas donde los Padres de Familias han creado un lazo de compromiso en ayudar a desarrollar competencias, solo así se

obtendrá el beneficio en el desarrollo de la educación, desde el punto de vista de la sociología la participación de los padres de familias, es primordial e importante para lograr los beneficios en la enseñanza-aprendizaje de los niños.

4.6. METODOLOGÍA / PLAN DE ACCIÓN

La práctica está establecida a través de una secuencia de actividades, aplicadas tres veces a la semana en un lapso de dos horas educativas en beneficio de los niños (as) para fortalecer los juegos didácticos en el proceso del interaprendizaje.

Localización: La localización de la ejecución de la propuesta investigativa es el centro de educación básica fiscal N^a 2 “General César Rohón Sandoval” de la parroquia Anconcito, del cantón Salinas, de la provincia de santa Elena.

Beneficiarios directos: Los beneficiarios directos son los niños de la Institución Educativa puesto que crean un clima de confianza para favorecer el aprendizaje.

Beneficiarios Indirectos: Son los padres de familias y la institución educativa.

Método: Se aplicó el método inductivo donde se induce a realizar las actividades de los juegos recreativos para aplicarlo en los establecimientos educativos.

Técnica: La técnica a aplicar será la participación activa, que mediante la observación directa se evaluará el desempeño de los niños y niñas en la realización de los juegos y dinámicas.

ACTIVIDADES	PROPÓSITO
Juegos recreativos: Este juego infantil es una actividad mental y física que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armónica	El juego contribuye a mejorar nuestro trabajo en el aula de una manera más efectiva.
El juego implica creación, imaginación, exploración, fantasía y crea cosas, inventa situación, y busca soluciones a los problemas	El juego favorece el desarrollo intelectual, entonces el niño aprende a prestar atención de lo que está haciendo, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto
Juego de presentación: Los niños socializan y afianza el nombre de los compañeros dentro del aula de clase	Propician un acercamiento, rompen el hielo y la timidez al integrarse en el grupo y da la oportunidad de participar a todos en general.
Juegos tradicionales son específicos y están ligados al propio origen del pueblo son organizados por instituciones educativas	Son parte de una experiencia humana en donde se divierten y se disfruta al máximo entre todos los participantes
Juegos de equilibrio: son movimientos rítmicos que favorecen dichas reglas acordada por los participantes para aplicar o modificar estas estrategias.	Estos juegos son de interés que ayudan a resolver problemas de situaciones que se presentan en el niño

Fuente: Datos de la investigación.

Elaborado por: Annabel Vanessa Moreno Pancho



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION E IDIOMAS
ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACION
CARRERA DE EDUCACION PARVULARIA

MANUAL DE TÉCNICAS ACTIVAS DE JUEGOS



Autora:

Anabell Vanessa Moreno Pancho

Tutora:

MSc. Mercy Del Pezo Balón

ANCONCITO – SALINAS – SANTA ELENA

2014

ÍNDICE DE LA PROPUESTA

CONTENIDOS	Pág.
Carátula	74
Presentación	76
JUEGOS DE EQUILIBRIO	77
Tema: Juego del Bastón mágico	77
Tema: Juego del Espiral	78
Tema: Juego del Girasol	79
JUEGOS DE PRESENTACION	80
Tema: Juego de la Canasta revuelta	80
Tema: Juego del amigo secreto	81
Tema: Juego quien soy	82
JUEGOS RECREATIVOS	83
Tema: Juego de la botella	83
Tema: Juego del barco	84
Tema: Corre la bola	85
JUEGOS TRADICIONALES	86
Tema: Juego de la cometa	86
Tema: Juego del trompo	87
Tema: Juego de la escondida	88

P R E S E N T A C I O N

Esta propuesta es factible para el desarrollo de las actividades sobre los juegos didácticos del centro de educación básica fiscal N° 2 “General Cesar Rohón Sandoval” que le servirá para el desarrollo del interaprendizaje de los niños (as).

Desde el punto de vista de la pedagogía cada uno de ellos responde a una detallada planificación de objetivos que queremos conseguir. Este manual por sus características es claro, sencillo y muy interesante porque pretende que el niño sea capaz de desenvolverse solo, aprenda jugando, favoreciendo y estimulando la intuición, razonamiento y creatividad.

Cada niño avanzará dependiendo a su ritmo de aprendizaje, es muy importante que el niño explore, investigue, y descubra las opciones del juego por su cuenta, posibilitando mayor interés, motivación y rendimiento dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

TÉCNICA Nº 1

JUEGO DE EQUILIBRIO



Tema: El bastón mágico

Objetivo: Experimentar una postura corporal marcando una limitación.

Número de participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas:

Bienvenida – Motivación - Presentación de video y diapositivas.

Desarrollo de las actividades

Se forma una hilera con los participantes uno al lado de otro, en un extremo del espacio del juego, los niños deben imaginarse que son unos buenos bastones mágicos y que tiene que andar con un solo pie hasta el otro lado del área, si algún niño mientras se desplaza coloca el otro pie al suelo o se cae, queda eliminado y se sienta en el suelo a observar a sus compañeros.

Recursos: niños (as)

Evaluación: Aprende a jugar colectivamente desarrollando la imaginación de cada niño (a).

TÉCNICA N° 2

JUEGO DE EQUILIBRIO



Tema: EL ESPIRAL

Objetivo: Adquirir autonomía en el desplazamiento.

Dominar el espacio y tomar conciencia del equilibrio.

Número de participantes: Ilimitado

Estrategias Metodológicas

Bienvenida-Motivación -Presentación de videos y diapositivas del juego el espiral

.Desarrollo de las actividades: El educador traza una gran espiral en el suelo del área con tiza. Los niños se sitúan en un extremo del espacio. A una señal convenida, todos los niños se colocan en fila y se sitúan en el inicio, exterior de la espiral. Siempre en fila, recorren la espiral pisando su trazo, colocando un pie delante del otro, de manera que el talón del primero toque la punta del de detrás. Cuando llegan al final, deben regresar al punto de partida.

Recursos: Material: tiza o cinta adhesiva

Evaluación: Todos los participantes disfrutan de este juego manteniendo el equilibrio.

TÉCNICA N° 3

JUEGOS DE EQUILIBRIO



TEMA: El girasol

Objetivo: Trabajar el desplazamiento corporal y el equilibrio parte de la organización espacial.

Numero de participante: ilimitado

Estrategias metodológicas

Bienvenida-Motivación-Presentación de videos y diapositivas del juego el girasol

Desarrollo de las actividades: Los participantes forman un círculo que ocupe todo el espacio. A orden del educador se toman de la mano encerrando el círculo. Juntos dan una vuelta entera hacia la derecha e izquierda de manera que cada uno quede colocado en el sitio donde estaba. Una vez recuperado la posición inicial, los niños juntan hombro con hombro, estrechando el círculo y manteniendo las manos cogidas. A una nueva orden dobla el tronco hacia adelante sin mover los pies y luego inclinan espalda hacia atrás. El niño que se mueva del sitio, se sienta en un extremo del espacio.

Recursos: niños y niñas

Evaluación: todos los participantes logran mantener el equilibrio para no perder el juego

TÉCNICA N° 4

JUEGO DE PRESENTACION



TEMA: La canasta revuelta

Objetivo: Conocerse por medio de actividades a fines

Numero de participante: ilimitado

Estrategias metodológicas:

Bienvenida - Motivación

Presentación de videos y diapositivas del juego la canasta revuelta

Desarrollo de las actividades: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda en el centro de pie. En el momento en que el coordinador señale a cualquiera diciendo manzana, este debe de responder el nombre del compañero que está a su derecha. Y en cambio dice naranja debe decir el nombre del compañero que está a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga canasta revuelta todos se cambian de asiento.

Recursos: sillas, frutas.

Evaluación: Todos los integrantes participan en este juego

TÉCNICA Nº 5

JUEGOS DE PRESENTACION



Tema: El amigo secreto

Objetivo: Crear un clima de compañerismo e integración

Numero de participante: ilimitado

Estrategias metodológicas

Bienvenida-Motivación-Presentación de video y diapositivas del juego

Desarrollo de las actividades:

El primer día de clase se les pide a los participantes que cada uno de ellos, escriba en un papel su nombre y otras características personal. Una vez que todos los participantes hayan escritos su nombre se colocan en un cartón y se mezclan todos los papeles. Luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrar a nadie el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su amigo secreto.

Recursos: Papeles

Evaluación: Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal y que durante el tiempo que se conozca van a trabajar juntos.

TÉCNICA N° 6

JUEGO DE PRESENTACION



Tema: Quien soy

Objetivo: Conocer el nombre de los compañeros del salón de clase

Número de participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas

Bienvenida - Motivación

Presentación de videos y diapositivas relacionadas a este juego

Desarrollo de las actividades

Se sientan todos los niños en círculos, y uno de ellos sale al centro y dice yo soy Pepito tengo mi barco cargado de niñas, entonces las niñas salen al frente y una de ella se queda en el centro que es María luego ella dice todas las niñas que tengan vincha rojas y se queda la que tenga ese objeto y así sucesivamente hasta que pasen todos los niños.

Recursos: niños (as)

Evaluación: Desarrollar la atención y coordinación en los niños del aula.

TÉCNICA N° 7

JUEGOS RECREATIVOS



TEMA: La botella

OBJETIVO: Los participantes tratan de jugar con la botella que se encuentra en el centro del círculo.

Numero d participante: ilimitado

Estrategias metodológicas:

Bienvenidas- Motivación- Presentación de videos y diapositivas del juego

Desarrollo de las actividades:

Se forman 2 círculos concéntricos uno de menor longitud y otro de mayor longitud, el espacio formado por 2 círculos se coloca el equipo defensor y fuera del círculo mayor se ubica el equipo atacante.

Recursos: botella plástica, bolas de papel.

Evaluación: El defensor debe impedir que esto ocurra usando todo su cuerpo, sin entrar en el círculo interior tratando de arrojar lo más lejos posible las bolas.

TÉCNICA N° 8

JUEGOS RECREATIVOS



Tema: El barco

Objetivo: Lograr lanzar bombas a las máquinas de los barcos contrarios defendiendo con su cuerpo.

Número de participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas:

Bienvenidas- Motivación- Presentación de videos y diapositivas del juego.

Desarrollo de las actividades

Se dividen los participantes en el número de equipos, luego se reparten en el terreno del juego dejando un barco para cada equipo, después los integrantes de los equipos se sacan la zapatillas para usarlos como bombas.

Entre los integrantes de cada equipo deben asegurar alguna recolección de bombas que con el agua este nada dando en el suelo y entregar las bombas a sus propios equipos.

Recursos: tiza u otro elemento para dibujar en el piso.

Evaluación El juego resulta bien en la playa o usando un lugar de zona más amplia, enterrando en medio el barco el que será el objetivo de derribar a los contrarios.

TÉCNICA N° 9

JUEGOS RECREATIVOS



Tema: Corre la bola

Objetivo: lanzar y recibir la bola

Numero d participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas

Bienvenida-Motivación-Presentación de videos y diapositivas

Desarrollo de actividades: Se forma 2 equipos con todos los integrantes, colocando a los participantes a una distancia corta, el participante que esta primero en la fila lanzara la bola al que esta segundo y así sucesivamente hasta llegar al último, este recibirá la bola y dará la media vuelta para retornar al recorrido anterior

Recursos: pelota

Evaluación: El equipo que resulte ganador tendrá derecho de asignarle una tarea educativa al equipo perdedor.

TÉCNICA N° 10

JUEGOS TRADICIONALES



Tema: La cometa

Objetivo: Favorecer experiencias que permitan al niño integrarse en las relaciones interpersonales.

Número de participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas

Bienvenidas-Motivación-Presentación de Videos y diapositivas del juego

Desarrollo de las actividades

Se cogen los palos de caña y realizan figuras como una estrella, luego se moldean, se arman las partes y se amarran con sogas, se coloca el papel y se pega utilizando pegamento o almidón, luego se amarra el rabo con una cola construida con retazo de tela o papel.

Recursos: palos de caña, piola, papel, tijera, trapos.

Evaluación: Este juego es muy divertido, nos permite relacionarnos con todas las personas y desarrollar las habilidades Psicomotrices,

TÉCNICA N° 11

JUEGOS TRADICIONALES



Tema: El trompo

Objetivo: Favorecer la interacción del niño con su medio.

Número de participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas:

Bienvenidos- Motivación- Presentación de videos y diapositivas del juego.

Desarrollo de las actividades

El docente orientará al niño para que hagan un pequeño círculo con un señalamiento en el centro que puede ser una cruz, aquel niño que pique más lejos de la marca colocara su trompo en el centro y los demás intentan sacarlos para recorrer una distancia previamente establecida por el docente, al fallar unos de los participantes bien sea en el intento de sacar el trompo del círculo, coloca su propio trompo para seguir jugando.

Recursos: trompo de madera o plástico con la punta de acero o hierro, piola

Evaluación: El niño que lo realiza con rapidez y llega hasta el fin es el que ganara por lo tanto se le premiará.

TÉCNICA N° 12

JUEGOS TRADICIONALES



Tema: Las escondidas

Objetivo: Respetar las normas y reglas para gozar del juego

Número de participantes: ilimitado

Estrategias metodológicas:

Bienvenidas-Motivación- Presentación de videos y diapositivas del juego

Desarrollo de las actividades

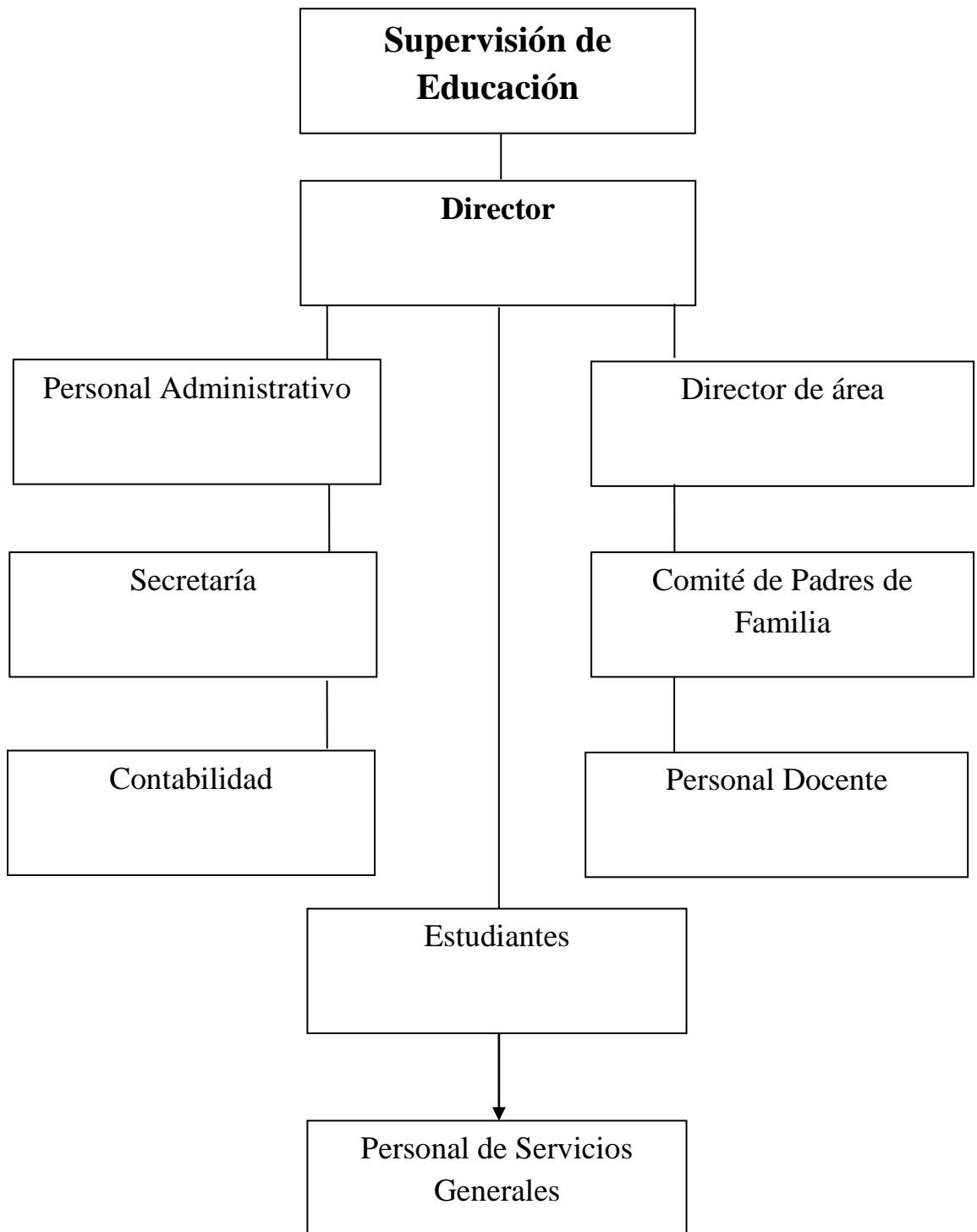
Dentro de este grupo de niños se elige un compañero que va a contar, luego demás niños corren a esconderse en un tiempo designado por el docente, el juego termina si se nombra a todos los compañeros escondidos quedando el jugador que pilló en primer lugar.

Recursos: niños

Evaluación: El niño practica el juego para ocupar el tiempo libre en dichas actividades infantiles, desarrollando su imaginación y creatividad.

4.7.- ADMINISTRACIÓN.

4.7.1 Organigrama



4.7.2. Organigrama funcional.

El organigrama funcional del Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la Parroquia Anconcito está estructurado la siguiente manera:

4.7.2.1. Funciones del Director.

- Verificar que las funciones que cumplen los profesores tengan sus debidas planificaciones en las que cuenten con juegos y dinámicas introductorias.
- Controlar que cada docente cumplan con lo planificado en el día.
- Evaluar el desempeño de cada docente en la utilización de los juegos y dinámicas.

4.7.2.2. Funciones del Profesor.

- Implementar los juegos y las dinámicas en las planificaciones diarias como método de aprendizaje.
- Planificar coordinadamente para utilizar los juegos como introducción a las clases impartidas
- Diagnosticar el aprendizaje de los niños en el uso y aplicación de los juegos.

4.7.2.3. Funciones de los Padres de familia.

- Colaborar y participar activamente en el desarrollo de la aplicación de la propuesta.
- Incentivar al juego a los niños en los hogares para reforzar el aprendizaje.

CAPITULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1.1 RECURSOS	5.1. INSTITUCIONALES Centro de Educación Básica Fiscal N° 2 “General César Rohón Sandoval” de la Parroquia Anconcito, Cantón Salinas, Provincia Santa Elena
	5.2. HUMANOS Director de la Escuela, Docentes, Padres de Familias Estudiantes, Comunidad, Tutor, Investigadora (egresada: Vanessa Moreno Pancho)
	5.3. MATERIALES Computadora, Impresora, hojas, Textos, Marcadores, Esteros y lápices, Pizarrón acrílico, Paleógrafos, Internet, Cámara Fotográfica, Encuestas, Entrevistas
	5.4. ECONÓMICOS \$1.138 Dólares aproximadamente

Recursos Humanos

HUMANOS				
N°.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Investigador	4 Meses	\$ 25,00	100,00
1	Tutor	4 Meses	0	0
	TOTAL			100,00

Recursos Materiales

MATERIALES				
N°.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Computador		\$ 550,00	550,00
1	Impresora		120,00	120,00
1	Cámara fotográfica		100,00	100,00
1	Grabadora		100,00	100,00
	Materiales de oficina		23,00	23,00
10	Anillados		1,50	15,00
5	Empastados		10,00	50,00
5	Resma de hojas		4,00	20,00
	Internet			10,00
	TOTAL			988,00
OTROS				
N°.	DENOMINACIÓN	TIEMPO	COSTO UNITARIO	TOTAL
1	Movilizaciones		0	30,00
1	Teléfono (llamadas)			20,00
	TOTAL			50,00

Fuente: Datos de la investigación

MATERIALES DE REFERENCIA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

ACTIVIDADES	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE.	FEB	MARZ	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB
Selección del Tema	X	X																
Asistencia al seminario	X	X																
Análisis del problema y la propuesta	X	X	X	X	X	X	X											
Elaboración del diseño del trabajo de investigación								X	X	X	X							
Presentación del tema a Consejo Académico												X	X	X				
Aprobación de Consejo Académico															X			
Revisión Comisión Trabajo de Titulación															X			
Aprobación y designación del Tutor por Consejo Académico															X			
Evaluación del Tutor															X	X		
Presentación de la Tesis Completa a Consejo Académico																X	X	
Defensa de la Tesis																		X

BIBLIOGRAFÍA.

AGUILAR, J Y VARGAS, J. (2010). Trabajo en Equipo. Psicología Organizacional (Pdf). Open Access.

AGUILERA, L, (2009) “Psicología Educativa o Psicopedagogía”. Sexta edición

ASAMBLEA CONSTITUYENTE (2009). Constitución de la República del Ecuador.

BEAUDRY BELLEFEUILLE. (2009). Problemas de aprendizaje en la infancia. La descoordinación motriz, la hiperactividad y las dificultades de la integración sensorial. Ediciones Nobel.

Biblioteca Virtual UPSE. (2009) Los juegos y su creatividad.

CARRETERO, M. (2011). En el jardín de los espejos. Publisher cuentos de luz, edición n/a.

Creatividad, expresión y arte. (2007), terapia para una educación del siglo XXI.

CROSER, S. entender a los niños Vecchi ediciones n/a lccnhq767.9

GINER Marc "MI HIJO APRENDE JUGANDO" Publicado por la editorial Larousse. 2009.

Ley Orgánica de Educación Intercultural, Asamblea Nacional, Ecuador, 2011.

MARINELO, Z. material didáctico “los métodos de enseñanza”

MARTIN, J. (2010). Construyamos un patio de Juegos, Edición n/a. shell Educación. Juan 200

RICARDO, R. y FERNÁNDEZ O. (s/a). Pedagogía y curso “Jugando también se Aprende” Instituto Pedagógico Latinoamericano. La Habana (isp).

RONALBOLDO, C. (2009). Procesos de Juegos en el Jardín, Edición n/a, Publisher; internacional.

Programa Internacional para la Erradicación del trabajo (2011).

ANEXOS

ANEXOS.

1. certificaciones, oficio.



UNIVERSIDAD ESTATAL
PENÍNSULA DE SANTA ELENA
Creación: Ley No. 110 R.O. No.366 (Suplemento) 1998-07-22



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS

Memorando nº: UPSE-FCEI-2013-698-M

La Libertad, noviembre 13 de 2013

PARA: EG. MORENO PANCHO ANNABELL VANESSA
EGRESADA DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Asunto: Asignación de Tutor

En cumplimiento al Art. 19 del Reglamento de Trabajo de Titulación y analizado el informe presentado por la Comisión, el Consejo Académico RCA-037-2013 en sesión ordinaria del 8 de noviembre del año en curso, **RESUELVE** designar como **TUTORA** del tema **EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N°2 'GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL', DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014, a la MSC. MERCY DEL PEZO BALÓN.**

Atentamente,


Dra. Nelly Tatiana Rodríguez

DECANA

Adjunto: 1 anillado

NPR/sq



**ESCUELA GENERAL BASICA FISCAL
"GRAL. CESAR ROHON SANDOVAL"
Anconcito – Salinas**

Anconcito, 6 de noviembre del 2012

El suscrito Director de la Escuela General Básica Fiscal "Gral. César Rohon Sandoval" de la Parroquia Anconcito – Cantón Salinas, a petición interesada.

CERTIFICA:

Que la Srta. Annabell Vanessa Moreno Pancho, Egresada de la Carrera de Educación Parvularia realizó la investigación en el mes de noviembre y ejecutó el Proyecto en el mes de diciembre: cuyo tema: "EL JUEGO Y SU DINÁMICA EN EL PROCESO DEL INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL Nº 2 "GENERAL CESAR ROHON SANDOVAL" DE LA PARROQUIA ANCONCITO DEL CANTÓN SALINAS PROVINCIA DE SANTA ELENA EN EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y el interesado puede hacer uso del presente para los fines consiguientes.

ES JUSTICIA



Lic. José Clemente Malavé
DIRECTOR

Encuesta.



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

OBJETIVO: Diagnosticar la aplicación de los juegos y dinámicas en los niños y niñas mediante un cuestionario de preguntas dirigido a los padres de familia con relación a la problemática para el diseño un manual de técnicas activas docentes

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIAS

Para llenar la encuesta. Lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario y marque con una X la alternativa que considere correcta, de su respuesta depende el éxito de esta investigación

1.- ¿Los juegos ayudaran a elevar la calidad de la Educación en la Institución?

Si..... No..... Tal vez.....

2.- ¿Los Docentes elaboran material didáctico dentro del salón de clase?

Si..... No..... Tal vez.....

3.- ¿En la escuela los profesores tienen los recursos académicos necesarios para la enseñanza aprendizaje del estudiante?

Si..... No..... Tal vez.....

4.- ¿Conoce que clases de actividades se pueden implementarse en su Escuela para mejorar la educación?

Si..... No..... Tal vez.....

5.- ¿A través del juego sus niños elevaran su nivel de conocimiento?

Si..... No..... Tal vez.....

6.- ¿Usted podría elaborar material didáctico con reciclaje?

Si..... No..... Tal vez.....

7.- ¿Usted como Padre de Familia. Conoce si los Docentes se capacitan constantemente?

Si..... No..... Tal vez.....

8.- ¿La escuela cuenta con todos los materiales didácticos necesarios para el incentivo de los estudiantes en las horas de clases?

Si..... No..... Tal vez.....

9.- ¿Colaboran continuamente los Padres de Familias en el reforzamiento de las tareas enviadas a casa?

Si..... No..... Tal vez.....

10.- ¿Es necesario crear algunos juegos en la escuela para fortalecer su interaprendizaje?

Si..... No..... Tal vez.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

OBJETIVO: Diagnosticar la aplicación de los juegos y dinámicas en los niños y niñas mediante un cuestionario de preguntas dirigida a los docentes con relación a la problemática para el diseño un manual de técnicas activas docentes

Para llenar la encuesta. Lea con atención cada una de las preguntas del cuestionario y marque con una X la alternativa que considere correcta, de su respuesta depende el éxito de esta investigación

1.- ¿La motivación en el aula forma parte del proceso enseñanza aprendizaje?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

2.- ¿Implementación de un manual de técnicas activas de los juegos didácticos?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

3.- ¿Se reuniría con sus compañeros Docentes para planificar el incentivo a sus estudiantes con el juego como una actividad agradable de nuestro diario vivir?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

4.- ¿Considera usted que los juegos y las dinámicas van ayudar en el proceso del interaprendizaje de sus estudiantes?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

5.- ¿Es necesario la utilización de los juegos didácticos como herramientas indispensables en el proceso educativo?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

6.- ¿A través del juego sus estudiantes formaran hábitos de trabajo?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

7.- ¿En años posteriores los juegos y las dinámicas van a mejorar el nivel de enseñanza en sus alumnos?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En desacuerdo ()

8.- ¿Es importante que exista los juegos recreativos en el Centro Educativo?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

9.- ¿Considera usted que la gran parte de los juegos didácticos son fuente permanente en aprendizaje?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

10.- ¿Usted como Docente considera que los juegos y las dinámicas son actividades favoritas en el estudiante?

- Totalmente de Acuerdo ()
- De Acuerdo ()
- Totalmente en Desacuerdo ()
- En Desacuerdo ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Fotos

La profesora realiza diversas dinámicas con los niños



La profesora enseña como jugar a ¿quién soy?



Los niños realizan ejercicios corporales como juegos de aprendizaje



La profesora le enseña a jugar al “girasol”

Los niños y la profesora realizan juegos recreativos educativos.



La profesora le enseña que para todo juego debe haber orden



Los niños realizan dinámicas y ejercicios grupales



La profesora da indicaciones para realizar los juegos



Fundamentación Legal.

Las leyes son un fundamento esencial dentro de una proyección investigativa, en el cual se ampara para su ejecución, por lo que se ha considerado la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural y el Código de la Niñez y Adolescencia para que tenga un carácter formativo y educativo para la mejora de la educación infantil.

La Constitución del Ecuador.

Art. 28⁷.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

De la Educación. Art 26: La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado.

Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y coordinación indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

⁷ Constitución del Ecuador. 2009.

Art 27: La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los Derechos Humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, será participativa obligatoria intercultural, democrática, y diversa de calidad y calidez, impulsara la equidad de género, la justicia , la solidaridad y la paz, estimulara el sentido crítico, el arte, y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende.

El Estado promoverá el dialogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada, la educación pública será universal y laica en todos sus niveles y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural.

Art. 2.- Principios⁸.- La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

h. Interaprendizaje y multiaprendizaje.- Se considera al Interaprendizaje y multiaprendizaje como instrumentos para potenciar las capacidades humanas por

⁸ Ley Orgánica de Educación Intercultural. Ecuador.

medio de la cultura, el deporte, el acceso a la información y sus tecnologías, la comunicación y el conocimiento, para alcanzar niveles de desarrollo personal y colectivo;

p. **Corresponsabilidad.**- La educación demanda corresponsabilidad en la formación e instrucción de las niñas, niños y adolescentes y el esfuerzo compartido de estudiantes, familias, docentes, centros educativos, comunidad, instituciones del Estado, medios de comunicación y el conjunto de la sociedad, que se orientarán por los principios de esta ley;

El Código de la Niñez y Adolescencia.

Art 26⁹: Derecho a una vida digna, los niños (as) y adolescentes tienen derecho a una vida digna que les permita disfrutar de las condiciones socio económicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada, y suficiente recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a la educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Los artículos legales antes nombrados dan pautas para proseguir en el desarrollo de la investigación, donde se conseguirá que el aprendizaje de los niños y niñas sea visto por los docentes como importante para el desarrollo infantil en la educación.

⁹Código de la niñez y la adolescencia. Año 2002. Pág. 11.



UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

La Libertad, 21 de enero del 2014.

INFORME DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Document [orcy_tesis_final_Yanessa_ursund_final-----.docx](#) (D9801636)

Submitted 2014-01-20 22:15 (-05:00)

Submitted by avana_1987@hotmail.com


Receiver melpazo.upse@analysis.ursund.com

Message [tesiscorregida](#) [Show full message](#)

8%
of this approx. 17 pages long document consists of text present in 13 sources.

En calidad de tutora, del trabajo de investigación "EL JUEGO Y SU DINAMICA EN EL PROCESO DE INTERAPRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN BÁSICA FISCAL N°2 GENERAL CÉSAR ROHÓN SANDOVAL, DE LA PARROQUIA ANCONCITO, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2013-2014, elaborado por la Srta, ANNABELL VANESSA MORÉNO PANCHO, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, Modalidad Semi Presencial, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas de la -Universidad Estatal Península de Santa Elena, previo a la obtención del título de Licenciada en Educación Parvularia, me permito declarar que una vez analizado en el software URKUND analizado por la SENESCYT y luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración según el ART. 5. VALORACIÓN DEL PORCENTAJE DE SIMILITUD O PLAGIO, el presente proyecto se encuentra con un porcentaje del 8%, de la valoración permitida en el rango de 1% a 10% donde NO se considera plagio intencional, por lo tanto se PROCEDE a emitir el informe respectivo para fines de calificación.

Atentamente,


Lic. Mercy Del Pozo Belón MSC.
DOCENTE TUTORA