



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

Tema:

“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALINAS INNOVA SCHOOL” CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016”

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

AUTORA:

DIANA ALEXIS PEZO CIFUENTES

TUTOR:

LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO – 2016

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

TEMA:

“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ‘SALINAS INNOVA SCHOOL’, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016”

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

AUTORA:

DIANA ALEXIS PEZO CIFUENTES

TUTOR:

LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO MSc.

LA LIBERTAD – ECUADOR

FEBRERO – 2016

APROBACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Titulación **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALINAS INNOVA SCHOOL”, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016** elaborado por la Sra. Diana Alexis Pezo Cifuentes, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, 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 luego de haber dirigido científica y técnicamente su desarrollo y estructura final del trabajo, éste cumple y se ajusta al estándar académico y científico, razón por lo cual lo apruebo en todas sus partes.

Atentamente,

.LIC. LUIS MIGUEL MAZÓN ARÉVALO Ms. C.

TUTOR

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

El presente trabajo de Titulación o Graduación **JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALINAS INNOVA SCHOOL”, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016** elaborado por quien suscribe la presente, declara que los datos, análisis, opiniones y comentarios que constan en este trabajo son de exclusiva propiedad, responsabilidad legal y académica de la autora. No obstante, es patrimonio intelectual de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

La Libertad,

Atentamente,

Diana Alexis Pezo Cifuentes

C.I. 0925085318

TRIBUNAL DE GRADO

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

Lcda. Laura Villao Laylel, MSc.
**DIRECTORA DE LA CARRERA
DE EDUCACIÓN PARVULARIA.**

Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo Ms.C.
PROFESOR TUTOR

Lcda. Mónica Tomalá Chavarría, MSc
DOCENTE DE ÁREA

Abg. Joe Espinoza Ayala
SECRETARIO GENERAL

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación está dedicado con mucho amor, a Dios quien ha sido mi inspiración; a mis hijos Braner y Diego quienes son mi mayor motivación; a mi esposo Jimmy por su comprensión y a mis padres Marco y Mercedes quienes con su apoyo han hecho esto posible.

DIANA

AGRADECIMIENTO

La culminación de este proyecto ha sido una de mis más grandes metas que parecía inalcanzable, pero gracias a la dedicación, empeño y esfuerzo, hoy lo culmino, quiero agradecer a todas las personas, amigos, docentes de la Universidad Península de Santa Elena, en especial a mi tutor: Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo MSc.

DIANA PEZO

DECLARATORIA

El contenido del presente trabajo de Graduación es de mi responsabilidad; el patrimonio intelectual del mismo pertenece a la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

DIANA ALEXIS PEZO CIFUENTES

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido	Pág
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	iii
TRIBUNAL DE GRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
DECLARATORIA.....	vii
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiv
ÍNDICE DE CUADROS.....	xv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xv
RESUMEN.....	xvi
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	4
1. EL PROBLEMA	4
1.1.- Tema	4
1.2.- Planteamiento del problema.....	4
1.2.1.- Contextualización.....	6
1.2.2.- Análisis crítico.....	7
1.2.3.- Prognosis.....	11
1.2.4.- Formulación del problema.....	11
1.2.4.- Preguntas y directrices.....	11

1.2.5.- Delimitación del problema	12
1.3.- Justificación.....	13
1.4.- Objetivos	14
1.4.1.- Objetivo general.....	14
1.4.2.- Objetivos Específicos	15
CAPÍTULO II.....	16
MARCO TEÓRICO	16
2.1.- Investigaciones previas.....	16
2.2.-Fundamentación Filosófica.....	19
2.4.- Fundamentación Psicológica	19
2.5.- Fundamentación Social.....	21
2.6.- Fundamentación Pedagógica	21
2.7.- Categorías fundamentales.....	22
2.7.1.- Juegos didácticos	22
2.7.2.- Papel que desempeña el docente.....	24
2.7.3.- Reglas de los juegos didácticos	27
2.7.4.- El juego con relación al desarrollo y el aprendizaje	27
2.7.5.- El juego como instrumento en el proceso enseñanza-aprendizaje.....	30
2.7.6.- Proceso enseñanza-aprendizaje mediante los juegos didácticos de los niños y las niñas del primer grado.	32
2.8.- Fundamentación Legal.....	33
2.8.1.- Constitución de la República del Ecuador.....	34
2.8.2.- Plan Nacional de Buen Vivir. (PNBV.2013-2017).....	36
2.9.- Hipótesis	37
2.10.- Operacionalización de las variables.....	37

CAPÍTULO III	38
3.1.- Enfoque investigativo	38
3.2.- Modalidad básica de la investigación	38
3.2.1.- Investigación de campo	38
3.2.2.- Investigación documental-bibliográfica.	38
3.3.- Nivel o tipo de investigación	39
3.3.1.- Exploratoria.	39
3.3.2.- Descriptiva.	39
3.4.- Población y muestra.....	39
3.4.1.- Población.....	39
3.4.2.- Muestra.	40
3.5.- Operacionalización de variable.....	40
3.6.- Métodos de investigación científica.	43
3.6.1.- Métodos teóricos.....	43
3.6.1.1.- Teórico:.....	43
3.6.1.2.- Inductivo-Deductivo.	43
3.6.1.3.- Analítico-sintético.....	43
3.6.1.4.- Modelación:	43
3.7.- Análisis e interpretación de resultados	44
3.7.1.- Procesamiento de la información.....	44
3.7.2.- Métodos empíricos.....	44
3.7.2.1.- Observación.	44
3.7.2.1.1.- Entrevista	44
3.7.2.2.- Encuesta.....	44
3.7.2.3.- Estadístico matemático	44

3.8.- Plan de recolección de la información.....	45
3.9.- Plan de procesamiento de la información.....	46
3.9.1.- Determinación de la situación.....	46
3.9.2.- Búsqueda de la información.....	46
3.9.3.- Recopilación de datos y análisis.....	46
3.9.4.- Definición y formulación.....	46
3.9.5.- Planteamiento de soluciones.....	47
3.10.- Análisis e interpretación de resultados.....	47
3.11.- Encuestas realizadas a padres y madres de familia.....	48
3.11.1. Análisis e interpretación de la encuestas a padres y madres de familia....	48
3.11.2.- Conclusión general de la encuesta.....	54
3.11.3- Recomendación de la encuesta.....	54
3.12.- Preguntas formuladas en la entrevista a los docentes.....	55
3.13.- Análisis de la entrevista realizada a la directora.....	58
3.13.1.- Conclusion general de la entrevista.....	58
3.14.- Guía de observación.....	60
3.14.1.- Valoración de los indicadores de la guía de observación.....	61
3.15.- Conclusiones y recomendaciones.....	61
CAPÍTULO IV	64
LA PROPUESTA	64
4.1.- Datos Informativos.....	64
4.1.1.- Tema:.....	64
4.1.2.- Institución.....	64
4.1.3.- Ubicación.....	64
4.1.4.- Tiempo estimado para la ejecución.....	64

4.1.5.- Equipo técnico responsable	64
4.1.6.- Beneficiarios:.....	65
4.1.7.- Costo aproximado de la propuesta.....	63
4.2.- Antecedentes de la propuesta.....	65
4.3.- Justificación	66
4.4.- Objetivos	66
4.5.- Fundamentación.....	67
4.5.1.- Fundamentación pedagógica.....	67
4.5.2.- Fundamentación psicológica.....	66
4.5.3.- Fundamentación sociológica.....	66
4.5.4.- Fundamentación teórica.....	66
4.6.- Plan de Acción.....	69
4.7.- Modelos de juegos didácticos	70
CAPÍTULO V	83
MARCO ADMINISTRATIVO	84
5.1.- Recursos/materiales.	84
5.1.1.- Recurso institucional.....	84
5.1.2.- Recursos humanos	84
5.1.3.- Recursos y materiales	84
5.1.4.- Recursos económicos (Presupuesto).....	85
BIBLIOGRAFÍA	85
ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS

Contenido	Pág
TABLA # 1 Juegos didáctico.....	48
TABLA # 2 Implementación de juegos didácticos	49
TABLA # 3 Recreación de los estudiantes	50
TABLA # 4 Implementación de área lúdica	51
TABLA # 5 Relaciones interpersonales.....	52
TABLA # 6 Actividades escolares.....	53
TABLA # 7 Guía de observación.....	60

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos	Pág
GRÁFICO # 1 Juegos didácticos	48
GRÁFICO # 2 Implementación de juegos	49
GRÁFICO # 3 Recreación de los estudiantes	50
GRÁFICO # 4 Implementación de área lúdica	51
GRÁFICO # 5 Relaciones interpersonales	52
GRÁFICO # 6 Actividades escolares	53

ÍNDICE DE CUADROS

Contenidos	Pág
CUADRO # 1 Población.....	39
CUADRO # 2 Variable independiente.....	41
CUADRO # 3 Variable dependiente.....	42
CUADRO # 4 Modelo de juego didáctico El naufragio	71
CUADRO # 5 Modelo de juego didáctico El Lago Helado.....	72
CUADRO # 6 Modelo de juego didáctico Rojo, verde, amarillo, azul	73
CUADRO # 7 Modelo de juego didáctico Cada oveja con su pareja.....	74
CUADRO # 8 Modelo de juego didáctico Mezcla y ordena	75
CUADRO # 9 Modelo de juego didáctico La Gallinita ciega	77
CUADRO # 10 Modelo de juego didáctico Toca y adivina	78
CUADRO # 11 Modelo de juego didáctico El teatro de los cuentos.....	79
CUADRO # 12 Modelo de juego didáctico Las frutas	81
CUADRO # 13 Modelo de juego didáctico Partes de los animales.....	82
CUADRO # 14 Modelo de juego didáctico Tiendo la ropa.....	83
CUADRO # 15 PRESUPUESTO	85

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Contenidos	Pág
ILUSTRACIÓN # 1 Juegos didácticos para relaciones lógico matemática	70
ILUSTRACIÓN # 2 Juegos didácticos para expresión oral y escrita.....	75
ILUSTRACIÓN # 3 Juegos didácticos para descubrimiento y comprensión del medio natural y cultural.....	79
ILUSTRACIÓN # 4 Recursos.....	84



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

**JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE
ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER
GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA
“SALINAS INNOVA SCHOOL” CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE
SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016.**

Autora: Diana Alexis Pezo Cifuentes

Tutor: Lic. Luis Miguel Mazón Arévalo MS.c.

RESUMEN

En el ámbito educativo la demanda de propuestas que presenten un grado de complejidad para el trabajo de la enseñanza-aprendizaje dada por la didáctica, deben ser reforzadas por medio del juego, ya que es un potente trasmisor del conocimiento y facilitador del desenvolvimiento de las nociones de los niños y niñas del primer grado, por eso los enfoques teóricos fueron desarrollados para consolidar los componente pedagógicos, que dentro de ello, y a partir de la necesidades vivenciadas en la Unidad Educativa “SALINAS, INNOVA SCHOOL” se aplicaron métodos e instrumentos empíricos como la encuesta realizada a los docentes para esclarecer el uso de los juegos didácticos, la entrevista a la directora para corroborar la información y una guía de observación, posteriormente se trabajó sobre la base científica y bibliográfica de autores de primera fuente como libros, publicaciones, artículos científicos de categoría A, los cuales permitieron esclarecer los lineamientos investigativos en todo el proceso, así también mostrar una proyección en el desarrollo sustentable para la aplicación de juegos didácticos implementando mecanismos teóricos y prácticos que representan la tangibilidad y la utilidad de lo alcanzado durante el proceso, logrando un participación grupal, desplegando la creatividad y transformación del aprendizaje de manera multidimensional teniendo como resultados alcanzados el dinamismo participativo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras claves: Juegos, Didáctica, Enseñanza, Aprendizaje, Unidad Educativa.

INTRODUCCIÓN

El proceso de comunicación representa quizás la expresión más compleja de las relaciones humanas, es a través de la comunicación que el hombre sintetiza, organiza y elabora de forma cada vez más intensa todas las experiencias y el conocimiento humano que le llega como individuo a través de su lenguaje, lo que distingue al hombre, fundamentalmente, del resto de los animales que le ha permitido el conocimiento y el dominio de la naturaleza.

En la comunicación se manifiestan las actitudes y sentimientos del hombre, que en los primeros años de vida tiene como centro de su actividad al juego que es una de las acciones que realiza, donde se forman los estilos de relación de los educandos, al establecer relaciones con los coetáneos y los adultos. No debe ignorarse que en todo este proceso está presente la palabra: el juego es la actividad idónea para la formación de relaciones entre los niños de edad preescolar y escolar porque constituye el primer escalón de la comunicación independiente de uno con otros.

La educación en general establece que en estas edades lo fundamental es ampliar, enriquecer el desarrollo de los niños y las niñas con propiedades y cualidades psíquicas propias de la edad tales como: conocimientos, hábitos- habilidades correspondientes a esta etapa de formación, por lo que una de las vías para lograrlo es el empleo de estimulaciones y en especial los juegos didácticos que permiten ampliar la imaginación, el trabajo educativo, la formación de sentimientos, el entre otros aspectos.

El presente trabajo de titulación se enfoca en la aplicación de juegos didácticos para el aprendizaje de los niños y las niñas de primero de básica de la escuela INNOVA, ubicada en el cantón Salinas provincia de Santa Elena. Lo que motiva que se realice el presente estudio son las múltiples necesidades y falencias que existen al momento de que los niños y niñas de 5 años de edad se disponen aprender lo que origina que se analice cuáles son los motivos y como se puede mejorar el resultado de las enseñanzas de los niños y niñas, el presente trabajo contiene cinco capítulos que a continuación se mencionan.

El capítulo I, se analizan las causas del problema y los antecedentes de la institución, que constituyen referencias, para el objeto de estudio y lo que se quiere mejorar, se aborda el análisis crítico a partir de conceptualizaciones realizadas por algunos autores que sirve para establecer los lineamientos a seguir.

En el capítulo II se desarrolla el marco teórico que tiene como referencias a investigaciones previas, que permiten expresar los fundamentos filosóficos, pedagógicos, socioculturales y psicológicos, entre otros, que ayudan a la justificación teórica-práctica para la ejecución y puesta en marcha de este trabajo, además se menciona la fundamentación legal, haciendo referente a las diferentes normativas que tiene la Constitución de la República, el Plan Nacional del Buen Vivir, también se detallan las variables y la hipótesis.

El capítulo III, se detalla el diseño de investigación, se expresa la muestra su tamaño, se analizan los resultados y se ofrecen las recomendaciones correspondientes.

En el capítulo IV, se detalla la propuesta que se aplicará, el tipo de juegos que se emplearán para la ejecución de la investigación, su propósito, y cuáles son los resultados que se pretender obtener.

En el capítulo V, se hace referencia al marco administrativo, el tipo de recursos a utilizar, tales como: institucionales, el talento humano que intervino en la propuesta, los recursos materiales y el presupuesto que se estima para los gastos de la investigación.

CAPÍTULO I

1.- EL PROBLEMA

1.1 Tema

“JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA ‘SALINAS INNOVA SCHOOL’, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016”

1.2 Planteamiento del problema

Todos los pueblos tienen sus recreaciones, al contemplar el juego infantil se considera que no se diferencia en nada, en cuanto, a su esencia, de la forma de juego de la primera etapa de la evolución de la humanidad, es decir, no difiere de las formas de juego de la civilización de la antigüedad, como tampoco de los juegos primitivos contemporáneos.

Los juegos y los juguetes se encuentran presentes a través de la historia en todas las sociedades, constituyen una expresión cultural universal inherente al ser humano. Se identifica con el goce, la descarga de energía y sobre todo la sensación de libertad y alegría.

Por otro lado, se reconoce, independientemente, de su ubicación geográfica, condición social, edad y sexo, que el juego propicia el intercambio de ideas, el

enriquecimiento del lenguaje, la destreza física, el ingenio y esencialmente, el contacto humano, ya que están vinculados a eventos familiares, tradiciones, costumbres locales y el surgimiento de las primeras amistades.

En la actualidad, los juegos recreativos o didácticos son de vital importancia, en general se la considera una fuente de alegría, de diversión y libertad, así como también una herramienta de aprendizaje, de respecto a las normas y leyes, para la socialización y participación grupal, es necesaria hoy en día para alejarnos de los flagelos actuales de la sociedad tales como: las drogas, el alcohol y la delincuencia. Por otro lado constituyen una vía especial para el desarrollo del aprendizaje de los niños y las niñas.

En la actualidad, constituye un reto para los docentes, lograr que el juego didáctico sea una vía necesaria en el proceso de enseñanza aprendizaje, que aporte óptima calidad, y haga captar el interés de los estudiantes para lograr el mayor rendimiento escolar; por tal motivo es una necesidad la implementación de juegos didácticos, en el proceso enseñanza-aprendizaje, se hace imperioso también, porque aunque el tema es común en los jardines, aún se observan algunas deficiencias expresadas en que:

- Algunas veces no se emplea el juego para el desarrollo de la imaginación y el deleite de los niños y las niñas.
- No siempre se emplea como medio para el desarrollo del aprendizaje, ni para el trabajo educativo en general.

Lo antes expresado corrobora la importancia del juego en el proceso de enseñanza aprendizaje que trae consigo grandes demandas en el desarrollo y destrezas de los niños y niñas del nivel inicial; por lo que implementar los juegos en el primer grado es un tema interesante, porque aunque los maestros tienen conocimientos que permiten su uso, en algunos momentos del proceso, su empleo es inadecuado.

Lo que se traduce que existen deficiencias que inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque no se utilizan los referentes y estrategias a partir de juegos didácticos que promuevan en los niños y las niñas el aprendizaje significativo, muy importante en esta etapa escolar.

El primer grado es una etapa muy importante en el ser humano, pues en ella se continúa el desarrollo de la personalidad, los mecanismos fisiológicos que intervienen en el desarrollo físico y la adaptación al medio donde el niño y la niña crecen. El primer grado para el niño o la niña compone una parte fundamental en su vida, es el primer peldaño de la etapa escolar, es donde se le da continuidad a los procesos iniciados en la edad preescolar.

1.2.1 Contextualización.

En la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena se evidencia la falta de aplicación de juegos didácticos, para el fortalecimiento de la enseñanza-aprendizaje, donde se considera apropiado aplicar los juegos para que así se obtengan mejores resultados, y así lograr la asimilación de los objetivos propuestos.

Las personas que se benefician con el presente trabajo de titulación son los estudiantes del primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”. Los otros beneficiarios son los docentes, padres de familia y/o representantes legales, que están considerados dentro de la investigación y a los que se les aplicarán las encuestas y entrevistas como ejes de la problemática identificada.

Es trascendental que se realice la aplicación de los juegos didácticos en la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, ya que no se aplican los juegos dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, por otra parte no siempre existe la flexibilidad dentro de la malla curricular, lo que hace que las actividades lúdicas no se desarrollen en su totalidad y no se aproveche todo el proceso pedagógico en el desarrollo del aprendizaje de los niños y las niñas.

1.2.2 Análisis crítico

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos tradicionales son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

Existen diferentes definiciones sobre los juegos didácticos, estos constituyen un método que moviliza la actividad en las variadas formas de organización de la enseñanza y propician el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica.

El miedo para la utilización de los juegos didácticos está dado en lo que estos suplanten o sustituyan la actividad de aprendizaje, o que esta última debe dirigirse pasando por alto el uso de los juegos. Este miedo es absurdo, pues solo existe una relación mutua entre juego y aprendizaje, sin darse cuenta de que los juegos también propician el cumplimiento de los objetivos didácticos y solo requieren una gran reflexión por parte del personal docente para el logro de su efectividad y promover de forma eficiente el aprendizaje, la satisfacción de las necesidades y el placer de los educandos.

Por eso el docente no puede valorar la efectividad del juego que realiza si lo emplea de forma abierta y sin intención didáctica, por lo que cada uno debe saber que estos juegos didácticos tienen un carácter motivador y ofrecen recursos básicos para el desarrollo de su personalidad; son sin lugar a dudas, un proceso natural que permite la libertad para expresar su personalidad sin limitaciones, son además productivos desde el punto de vista del aprendizaje, pues ayudan a la asimilación de conocimientos y al desarrollo de hábitos y habilidades. Por estas características se entiende por juego didáctico a la actividad multifacética y fundamental que promueve sentimientos, deseos, aspiraciones, posibilidades de sentir, captar y producir de una manera espontánea. Permite desarrollar hábitos de organización de habilidades para la solución de diversas situaciones, desde el punto de vista del aprendizaje.

Por todas las razones planteadas, los juegos didácticos no pueden verse como un método de sustitución de la clase o para disminuir lo desagradable que puede ser

esta, sino como un método unido, directamente, al aprendizaje. Debe utilizarse la forma planificada, en conexión con los objetivos del programa y su adecuada derivación hacia la clase sin dejar de tener en cuenta las características de los estudiantes, su edad, intereses y necesidades, ya que su puesta en práctica reclama la adecuada orientación metodológica.

Con estos requisitos se logra una vía para el equilibrio entre los niños y las niñas quietas e inquietas o activos, durante el proceso docente educativo, en el que se eliminan la mayoría de las actividades negativas de algunos niños o niñas intranquilos(as) en el aula y que presentan predisposición hacia los docentes y viceversa. Esto no quiere decir que la única forma de controlar este tipo de niños sea con la utilización de los juegos didácticos, sino que debe aprovecharse la potencialidad que estos ofrecen, en cuanto, a la motivación de los educandos hacia las tareas docentes, la disciplina y comportamiento en correspondencia con sus características. Son, por tanto, un método y un medio eficaz para el mejoramiento de las condiciones de trabajo y de vida que pueden llegar a ser los contribuyentes esenciales en la formación de la personalidad, así como el soporte material en el logro de los objetivos.

Los juegos didácticos, aunque son sinónimos de libertad, independencia y soltura, al utilizarse con fines didácticos se convierten en una actividad planificada y orientadora que satisface ciertas exigencias académicas que presentan elementos de motivación, competencia, espontaneidad, participación y emulación que ayudan, sin lugar a dudas, a resolver tareas de corte educativo, dejando en la

personalidad de cada competidor una distinción entre ellos, una verdadera toma de decisiones e iniciativas a riesgos como vía de comparar la realidad objetiva, sus elementos débiles y fuertes, desde el punto de vista del conocimiento. Se asume que se deben tener en cuenta:

- Adecuada selección del juego en la clase.
- Precisar el momento idóneo del proceso docente–educativo en que se empleará.
- La adecuada preparación del juego.
- La correcta preparación del ambiente.
- Ejecución del juego.
- Resultados obtenidos.
- Valoración del juego.

Entre los juegos se pueden mencionar: rompecabezas, destinados a construcción de textos, esquemas, cartas literarias, dominio gramatical, escenificaciones o dramatizaciones.

Los juegos didácticos propician la independencia cognoscitiva. Diversos autores sostienen que el juego posibilita el desarrollo integral de la personalidad de los niños y niñas.

1.2.3 Prognosis

La falta de juegos didácticos en la enseñanza-aprendizaje de los niños y las niñas de la institución educativa “SALINAS INNOVA SCHOOL”, puede traer como consecuencia situaciones desfavorables en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas pues en algunos momentos se sienten distraídos y les cuesta adaptarse al cambio, por lo que es importante, que se motive al niño con esta clase de juegos para que desarrollen sus conocimientos y se adapten.

Además la implementación de estos juegos didácticos ayuda a estimular la creatividad de los niños y niñas a través de los diferentes juegos a utilizar en este proceso de aprendizaje, mediante, la aplicación de estos ayudan a conocer las habilidades de los niños, las niñas y así ayudarlos a descubrir sus actitudes.

1.2.4 Formulación del problema

¿De qué manera influirán los juegos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena?

1.2.4 Preguntas y directrices.

1. ¿De qué manera contribuyen los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School” cantón Salinas, provincia de Santa Elena?

2. ¿Cuál es la importancia de los juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School” cantón Salinas, provincia de Santa Elena?
3. ¿Cuáles son las causas que se pondrán de manifiesto al no aplicar los juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School” cantón Salinas, provincia de Santa Elena?
4. ¿Qué importancia tienen los juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School” cantón Salinas, provincia de Santa Elena?

1.2.5 Delimitación del problema

Propuesta: Juegos didácticos

Campo: Enseñanza-aprendizaje

Área: afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje.

Aspecto: Cognitivo

Tema: Juegos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de primer grado de educación básica.

Delimitación temporal: este trabajo de investigación se realizó en 2 meses.

Delimitación poblacional: 38 niños de Primer Grado de la Unidad Educativa Salinas Innova School.

Delimitación espacial: Unidad Educativa Salinas Innova School.

Delimitación contextual: el objeto de estudio se llevó a cabo dentro de las clases diarias de los niños y las niñas de Primer grado de la Unidad Educativa Salinas Innova School.

Objeto de estudio: niños y niñas de Primer grado de educación básica.

1.3 Justificación.

El trabajo de investigación surge de la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el primer grado; por lo que se establecen los juegos didácticos como una herramienta fundamental, para este proceso, ya que con ellos se pueden ir atendiendo las necesidades de los niños y las niñas, cuyas acciones son de gran aporten para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para esto es importante, que se apliquen dichos juegos didácticos como vías para desarrollar los diferentes aprendizajes en los niños y las niñas. Es preciso señalar que debido a estas falencias, los niños y las niñas muestran conductas como la falta de interés que dificulta el proceso pedagógico. De modo que los juegos didácticos brindan todas las condiciones pedagógicas, sociales y culturales que resaltan el quehacer educativo en cuanto al mejoramiento y desarrollo de las diferentes competencias.

Para la aplicación de los juegos didácticos se aportan fundamentos y las orientaciones respectivas que son necesarias para que los juegos puedan ser aplicados, los mismos serán de beneficio para los niños y niñas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y por otro lado serán utilizados en las diferentes materias que constan en la malla curricular del Primer Grado. Los juegos didácticos permiten la instauración de bases para el aprendizaje ya que deja lo monótono, y conlleva al proceso de juegos que permitan desarrollar en el niño y niña el aprendizaje significativo.

La falta de los juegos recreativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve reflejada en los cambios de comportamientos, la falta de motivación y en el proceso de estudio de los niños y las niñas. La presente investigación es factible porque cada juego didáctico que se realice tendrá que ser ejecutado para medir los resultados, además porque cuenta con el aval de la institución, mediante, la firma de apoyo de la directora.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Ejecutar los juegos didácticos como un implemento educativo para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”

1.4.2 Objetivos Específicos

- Analizar los referentes teóricos y metodológicos para afianzar el proceso enseñanza aprendizaje.
- Caracterizar el estado actual de los niños y las niñas del primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.
- Proponer juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de educación básica de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- Investigaciones previas.

En la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, se han observado las diferentes clases que se imparten en el Primer Grado, las mismas abordan disímiles materias, haciendo hincapié solo en la parte científica, sin embargo, no se enfatiza la parte de afianzar el proceso por medio de diferentes juegos didácticos, haciendo que los niños y las niñas mejoren el aprendizaje y se motiven por medio de estos juegos, que no solo ayudarán en la parte cognitiva sino también la parte afectiva.

Durante el desarrollo de esta investigación se hizo referencia a que (Zambrano, 2010), menciona sobre la importancia de desarrollar habilidades cognitivas con el ejercicio mental y aplicar juegos basados en el fortalecimiento de lo que se desea enseñar, mediante, una actividad recreacional, que más allá de ser recreacional, se sostiene en los aspectos de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Es necesario, que los docentes apliquen los juegos didácticos para afianzar el aprendizaje. Según Ortega (citado en López y Bautista, 2002), la riqueza de una estrategia como lo hace del juego una excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia. Es decir, el niño aprenderá más jugando.

El juego posee principios básicos, algunos de estos son:

- La participación:

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del niño y la niña de primer grado. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del niño o la niña constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

- El dinamismo:

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

- El entretenimiento:

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en la niña o el niño y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza, considerablemente, el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones

comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a este.

- El desempeño de roles:

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del niño o la niña, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

- La competencia:

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar, de manera activa, en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que esta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

Por otro lado, es importante destacar que la actividad del juego es propia de la edad preescolar, pero va evolucionando en la medida en que el niño se enfrenta a la actividad. En su evolución el juego va:

- De un juego con pocos niños, a juegos en grupos numerosos.
- De grupos poco estables, a grupos con mayor estabilidad.
- De juegos sin temas, a juegos con temas.
- De una serie de episodios pocos relacionados entre sí, a un desarrollo planificado de un tema.

- De un reflejo de la vida personal y del medio circundante más cercano, a hechos de la vida social.

2.2.- Fundamentación Filosófica

El enfoque filosófico, en cuanto, al tema a tratar se orienta a especificar el comportamiento del ser humano frente a las actividades que puede realizar en el proceso enseñanza-aprendizaje, por ello es que(Riera, 2012), en su folleto de Juegos Didácticos aplicados en un sistema educativo determina que “los juegos facultan al estudiante a no seguir de forma memorial reglas para su aplicación, solo ser específicos en lo que se desea realizar, además, se debe fortalecer la práctica de forma de lo que puede aprender con las destrezas corporales, lo que conlleva a un aprendizaje expresivo de lo que recibe por parte del docente.

La calidad de estos juegos didácticos reside en que no se enmarca en el aprendizaje memorístico, sino la restitución de un hábitat que estimule a niños y niñas para que construyan su propio conocimiento y elaborar su propio sentido(Bautista, 2002), donde el docente conduzca al alumno, gradualmente, hacia niveles superiores de autonomía y capacidad para aprender.

2.3.- Fundamentación Psicológica

Dentro de esta investigación y los juegos didácticos proyectados para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje se establece la diferencia entre las funciones psicológicas y el plano individual, desarrollando el enfoque de lo que absorbe un estudiante en la recepción de información para aplicarlo en lo social y cultural.

(Portela D. , 2010), Señala que desarrollar las actividades de juegos, establece la distancia entre el nivel real de lo que ya se conoce y el nivel potencial donde se enfoca la capacidad de aplicarlo, lo que hace que el aprendizaje colaborativo establece una comunidad de aprendizaje, dado por la diversidad que debe considerarse de un juego que se fortalece en el proceso enseñanza-aprendizaje” (Portela, 2010, pág. 34)

Por otra parte, desde el punto de vista psicológico el juego está relacionado con la personalidad y las características de este, se relaciona con la unidad de lo afectivo y lo racional, la unidad entre lo instructivo y lo educativo, y el carácter científico de la enseñanza. Son funciones complejas que forman un sistema y están relacionados con los aspectos de la personalidad que sientan las bases en estas edades.

El juego es el medio idóneo del que dispone el niño para conocer el mundo, adentrarse en el complejo sistema de relaciones sociales y lograr su propio desarrollo, en términos de inteligencia, afectividad, cultura humana y cualidades físicas, también se puede plantear que desde el punto de vista psicológico se señalan algunos de sus aportes.

Promueve la unidad de lo afectivo y lo cognitivo en cada uno de los modelos realizados. Desarrolla procesos volitivos como la perseverancia en el logro de los objetivos. Favorece la estimulación de las posibilidades individuales, por lo que, favorece la autoestima. Desarrolla la capacidad de observación. Estimula el

proceso del pensamiento, la lógica, el análisis – síntesis, la imaginación y la memoria.

2.4.- Fundamentación Social

Los juegos expresan las diferentes sociedades, a las agrupaciones que han aparecido a través de los años, por ello se debe tener en cuenta el carácter biológico y social, que determina una gama de juegos.

Los juegos tienen un valor sorprendente dentro de la sociedad, por medio del juego se obtiene la concepción de conciencia social. Dentro de los juegos didácticos, la educación como un fenómeno social es en la que se revela la experiencia diaria del proceso de enseñanza aprendizaje en las múltiples interacciones sociales y los conocimientos que en este se producen y se transmiten de generación a generación.

2.5.- Fundamentación Pedagógica

Desde el punto de vista pedagógico se determina en los juegos didácticos el empleo de medios y herramientas que permite desarrollar destrezas cognitivas y de aplicación directa con el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje. De acuerdo, a(Perero, 2009) Carlos Perero declara que “el humano, considerado desde sus inicios de formación académica, requiere de una interacción de relaciones para poder fortalecer los procesos de enseñanza, donde interviene la cooperación, la sociabilidad, la solidaridad y el bienestar colectivo, lo que se

enfoca a desarrollar el aspecto negativo que sirve de base en la aplicación de conocimientos” (Perero, 2009, pág. 45)

Es importante, que el docente sepa aplicar de forma correcta los juegos en el proceso que es esencial en el desarrollo educativo del niño o la niña. *Además*, según(Caiche, 2013), considera que “las actividades lúdicas son vitales para que el infante pueda desarrollar actividades propias y de esta manera permitir que exista espontaneidad al momento de establecer una relación corporal con la enseñanza que está recibiendo, de esta forma se permite que se desarrolle de forma natural” (Ramírez, “2013, pág.45)

2.6.- Categorías fundamentales

2.6.1.- Juegos didácticos

(Torres, 2001), explica que los juegos, son un fenómeno histórico en el desarrollo social y cultural de la humanidad. Su diversidad es inmensa. Ellos reflejan todas las esferas de la creación material y espiritual de las personas, trasciende los tiempos y los espacios, no conoce las fronteras, su idioma es internacional pues cuando se juega no hay barrera para su comprensión, a través del juego resulta más fácil comprender cualquier información.

El juego es una actividad espontánea y placentera, que contribuye a la educación integral del niño como elemento formador y desarrollador. Se caracteriza como un medio de educación pedagógico complejo. Su complejidad está dada en la formación de los hábitos motores, desarrollo y perfeccionamiento de cualidades vitales importantes,

tales como físicas, intelectuales, morales y volitivas, de ahí, su importancia y el interés en que se apliquen como elemento esencial dentro de la clase, que a su vez es la forma fundamental de la Educación Física Escolar.

Los juegos didácticos constituyen un método que permite que exista una acción en las formas más variadas de enseñanza en el desarrollo de la capacidad cognoscitiva, práctica y variada de los conocimientos en forma activa y dinámica. Esto permite que al momento de aplicar los juegos didácticos facilite el hecho de estimular las potencialidades que se vinculan con las áreas de desarrollo físico, emocional y social de los educandos. Su aplicación según (Rodríguez, 2010), determina que “influye en la habilidad y capacidad para determinar indicadores de apreciación en cada una de las áreas como son lo social, cognitiva y de la manera de poder compartir, fomentando la participación activa entre su entorno”. (Rodríguez, 2010, pág.89)

Clasificación de los juegos didácticos

De acuerdo, a la edad en la se encuentra el infante, y bajo la perspectiva de Piaget, se presenta en el orden cronológico de acuerdo a los años, tenemos los siguientes:

De 5 años: Es momento en que declina el juego simbólico

En la etapa infantil se desarrolla una excelencia ya que marca la diferencia entre el juego simbólico y el realismo, en donde deben armar un rompecabezas, construcciones sin ficción sino con realismos, siendo juegos muy persistentes.

Clasificación de los juegos didácticos según el espacio

De acuerdo, con la aplicación de las actividades lúdicas se clasifican de acuerdo:

Espacio en el que se realizan: Interior y exterior.

Es necesario, considerar que al momento de aplicar las actividades lúdicas, es preciso considerar el espacio en donde se realizan estas, sean en el entorno interior o exterior, pues existen actividades lúdicas que requieren de espacios suficientes para poder realizarlas o también de espacios pequeños.

2.6.2 Papel que desempeña el docente.

Es importante que el docente conozca las actividades lúdicas. Existen tres tipos de ellas:

1.- Juego Libre: este tipo de juego da lugar a la espontaneidad, dado por un correcto medio físico y humano, adecuado para que se pueda expresar la actividad lúdica de forma libre y arbitraria.

2.- Juego Dirigido: este tipo de actividad lúdica se refiere al proceso de que el docente facilita a los estudiantes la forma de enseñar y dirigir para poder brindar directrices y parámetros.

3.- Juego Presenciado: en este tipo de actividades lúdicas, se refiere a la parte de que el educador permite darle confianza y seguridad, para que desarrolle la acción sin la intervención, pero lo vigila.

Números de participantes.

De acuerdo con el número de participantes, se puede determinar cuatro tipos de actividades o juegos lúdicos que son:

1.- Juego Individual: como su nombre lo indica, se refiere a la actividad lúdica en donde se establece de forma, aunque esté en compañía de los otros. En ella, permite al aplicador del juego ejercitar su cuerpo-juego motor, también explora los objetos cercanos. Entre las actividades que se podrían dar son el llenar y vaciar recipientes, juegos individuales simbólicos y los juegos de razonamientos lógicos.

2.- Juego Paralelo: el juego que realiza el niño de forma individual, pero en compañías de otros, en donde existe similitud de las actividades, en ello no hay, necesariamente, una interacción, pero existe una relación de observación.

3.- Juego de pareja: estos tipos de juegos, se dan en un ciclo de 0 a 3 años, prioritariamente, y como su nombre lo indica, en parejas, es necesario, que en este tipo de juego exista la supervisión constante del docente, se lo identifica además como juegos sociables o de interacción social.

4.- Juego de grupo: al momento de aplicar los juegos de grupo, se determina una relación de sociabilidad, competitividad y cooperativismo, ya que se necesita que exista un carácter de compartir las mismas directrices del juego.

Actividad que realiza el niño.

En relación con las actividades que promueve en el niño se tiene:

1.- Juegos sensoriales.- en este tipo de actividades lúdicas se utilizan los sentidos del cuerpo humano, son ejercicios específicos en el periodo sensorio motor, donde desarrolla la habilidad de utilizar los sentidos. Pueden darse en los sentidos visuales, auditivos, táctiles, olfativos y gustativos.

2.- Juegos motores.- este juego se desarrolla por medio de los movimientos y gestos que se inician de forma voluntaria, se desarrollan en la etapa de infancia hasta la adolescencia, entre las actividades se dan, de acuerdo, con la acción, ya sea andar, correr, saltar, arrastrarse, rodar, empujar o tirar. Estos movimientos permiten el desarrollo de las habilidades motrices y de esta manera descarga las tensiones acumuladas.

3.- Juegos manipulativos.- En ello intervienen movimientos con la presión de la mano como sujetar, abrochar, apretar, atar, coger, encajar, ensartar, enroscar, golpear, moldear, trazar, vaciar y llenar.

4.- Juegos de Imitación.- en este tipo de juegos se trata de reproducir los gestos, sonidos y acciones que se han dado de forma posterior o secuencial, el niño desde los siete meses comienza al proceso de imitación.

5.- Juegos Simbólico.- llamado también juego de ficción, en donde se da de forma significativa el nombre de los objetos, donde por medio de forma simbólica se aplica, ya sea el poner una inyección, el volar un avión, el convertirse en un momento como papá.

2.6.3.- Reglas de los juegos didácticos

Las reglas del juego son necesarias pues permiten establecer las directrices necesarias, para poder tener resultados al momento de aplicarlos; por medio de las reglas se deben conducir los procesos para realizar el juego y de esta manera lograr resultados en una buena competencia.

Según (Perez, 2011) determina que “las reglas en la implementación de los juegos radican con el hecho de poder aplicar las pautas que nada más que ordenar llevan a que se ejecuten órdenes, y que sean aplicadas para tener resultados que favorezcan al competidor, es decir que, el resultado de una buena aplicación de reglas es tener un resultado de ganador”(Pérez, 2011, pág. 36)

Cuando se especifica de forma ordenada las reglas, permiten el hecho de desarrollar en el infante la conducta positiva de aplicar de forma ordenada y cronológica, lo que hace del infante un ente persuasivo por parte de las reglas y la manera de lograr es lo que hace entender la parte de desarrollar una buena aplicación de las reglas en los juegos didácticos, por más fácil o compleja sea el juego.

2.6.4.- El juego con relación al desarrollo y el aprendizaje

El juego infantil ayuda a adquirir hábitos saludables y a formar el carácter del niño y la niña. Mediante, la observación del juego se puede conocer la psicología del niño y su evolución. El juego es placer, experiencia en libertad, proceso, acción, ficción,... es una actividad seria que implica gran esfuerzo por parte del

niño. Contribuye al desarrollo infantil de forma global, ya que ayuda a desarrollar de forma adecuada el ámbito psicomotor, el afectivo social y el intelectual. Mediante, el juego, el niño, actúa, reflexiona, se expresa, descubre el mundo que le rodea.

Los juegos didácticos contribuyen en el desarrollo y el aprendizaje en los siguientes enfoques:

Desarrollo psicomotor

Desde el punto de vista psicomotriz, los juegos didácticos potencian el desarrollo del cuerpo y de los sentidos. La fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo, se sirven para su desenvolvimiento de las actividades lúdicas. El infante produce movimientos y sensaciones cambiantes al explorarse a sí mismo y a su entorno. Cuando descubre una pauta de acción la repite y ejercita una y otra vez, tanto por experimentar el placer al hacerlo como para comprobar y ampliar sus consecuencias inmediatas y posibilidades.

Todos los juegos de movimiento (juegos con el cuerpo y con los objetos) tienen un papel relevante en su progresivo desarrollo psicomotor, completando los efectos de la maduración nerviosa, y estimulando la coordinación de las distintas partes del cuerpo. A través del juego se desarrollan funciones psicomotrices tales como:

- El desarrollo de la motricidad gruesa y fina: coordinación dinámica global, equilibrio, la precisión de movimientos, la fuerza muscular, el control motor o la resistencia.
- El desarrollo de las capacidades sensoriales como: estructuración del esquema corporal (noción de las partes del cuerpo, de la lateralidad, del eje central de simetría) percepción espacio-visual (percepción visual, noción de dirección, orientación espacial), percepción rítmico-temporal (percepción auditiva, ritmo, noción de tiempo), percepción táctil, percepción olfativa y percepción gustativa.

Desarrollo afectivo-social

Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño y la niña toman contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios.

Todas las actividades lúdico-grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su progresivo desarrollo del yo social. Los estudios realizados destacan que los juegos simbólicos, los juegos de reglas y los juegos cooperativos tienen cualidades intrínsecas que los hacen relevantes en el proceso de socialización infantil. Estos juegos se caracterizan por:

Desarrollo intelectual

Jugando, el niño y la niña aprenden porque obtienen nuevas experiencias, además es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de aplicar sus conocimientos y de resolver problemas. Estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje.

En el plano intelectual, el juego de simulación o ficción incorpora muchas tendencias del desarrollo cognitivo, todas ellas relacionadas con el desarrollo de un pensamiento menos concreto y más coordinado. Estas tendencias incluyen descentración, descontextualización e integración, al mismo tiempo que desarrollan el pensamiento convergente y divergente (Bruner, 1972; Dansky, 1980 a; Pepler y Ross, 1981), y suponen un apoyo para la elaboración de muchas operaciones cognitivas tales como correspondencia, conservación, clasificación, reversibilidad, y toma de perspectiva.

2.6.5.- El juego como instrumento en el proceso enseñanza-aprendizaje

El juego es fuente de aprendizaje porque estimula la acción, la reflexión y la expresión. Es una actividad que permite investigar y conocer el mundo de los objetos, el de las personas y su relación, explorar, descubrir y crear. Los niños y las niñas aprenden con sus juegos, investigan y descubren el mundo que les rodea, estructurándolo y comprendiéndolo.

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es

más, en el juego los niños y las niñas aprenden con una facilidad notable porque están, especialmente, predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer. Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos los aprendizajes que realizan cuando juegan serán transferidos, posteriormente, a las situaciones no lúdicas.

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños y las niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas del estudiante. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entraña experiencias diversificadas e incluye incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz, ya que, como indica Florence, deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son: la participación, la variedad, la progresión, la indagación, la significatividad, la progresión, la actividad, la apertura y la globalidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula, al aportar una forma diferente de adquirir el aprendizaje, mediante, el descanso y la recreación. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas

que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados les restan interés a su realización.

En la primera etapa se recomienda juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación, cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. El niño y la niña, ni está preparado, ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones de clase, sin embargo, el docente es consciente de que se asimile más o menos el 20% de su exposición, pero en ocasiones no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional, sobre todo en el Primer Ciclo de Primaria que es inhumano hacer que los niños y las niñas permanezcan en sus sillas sentados/as largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor de los pupitres, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus sitios. Los juegos deben propiciar la higiene personal. Por este motivo, el juego constituye una situación ideal para la formación de hábitos higiénicos.

2.6.6.- Proceso enseñanza-aprendizaje mediante los juegos didácticos de los niños y las niñas del primer grado.

El proceso enseñanza-aprendizaje tiene como finalidad el desarrollo de conocimientos en los estudiantes, lo que implica en este proceso dos agentes que son los educadores y los educandos, los que pasan por una relación de transmisión

y recibimiento del conocimiento. Al referirnos al primer agente en el proceso enseñanza-aprendizaje es el que enseña, imparte, quiere enseñar y sabe enseñar, ya que pocos son los que a veces tienen esas características innatas, y existe una disposición al querer transmitir los conocimientos

El segundo agente, es el educando, conocido como estudiante, recibe la enseñanza, desea aprender, debe tener disposición por parte de este agente, sino es en vano el proceso de enseñanza. Para que este proceso avance es necesario, que exista de ambas partes el interés.

2.7.- Fundamentación Legal

De acuerdo, con la temática de análisis se pueden establecer los siguientes estatutos, leyes y reglamentos que respaldan la educación en los niños y las niñas de tal manera que el estudiante pueda asimilar los conocimientos respectivos; por ello en la Constitución Política del Ecuador, Sección Quinta que hace referencia a la educación según el artículo 26, es un derecho y deber ineludible por parte del estado y de la población, principalmente, con los niños y las niñas, donde de acuerdo con la política pública y de la inversión estatal todas las personas tienen el derecho de participar en el proceso educativo.

Además en la misma sección hace referencia a que la educación garantiza su desarrollo holístico, en el marco del respeto de los derechos humanos, también responderá al interés público y no sujeto a intereses corporativos, garantizando la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Por último, se garantiza la libertad de enseñanza, acorde con sus principios, creencias y nociones pedagógicas, en este artículo se fortalece el tema de análisis ya que los juegos didácticos son unas de las opciones pedagógicas aplicar por parte de las docentes para la preparatoria.

2.7.1.- Constitución de la República del Ecuador.

Según la constitución de la República del Ecuador plantea los derechos de los niños y las niñas en el que se manifiesta:

Sección quinta

Art. 44.- el desarrollo integral de las niñas, los niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, los niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

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

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

Art. 46.-El Estado adoptará, entre otras, las siguientes medidas que aseguren a las niñas, los niños y adolescentes:

1. Atención a menores de seis años, que garantice su nutrición, salud, educación y cuidado diario en un marco de protección integral de sus derechos.

Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas menores de 5 años.

Literal (b): Implementar mecanismos de carácter intersectorial que articulen y amplíen los servicios públicos, privados y comunitarios de desarrollo infantil, y Educación Inicial, presenciales o domiciliarios, con corresponsabilidad, inclusión, equidad e interculturalidad.

Literal (e): Normar y controlar el cumplimiento de estándares de calidad en los servicios públicos y particulares de desarrollo infantil y educación inicial, para garantizar el desarrollo de las áreas motriz, cognitiva, afectivo-social y de lenguaje de las niñas, los niños.

Literal (f): Desarrollar mecanismos que permitan realizar adaptaciones del currículo nacional vigente para servicios de desarrollo infantil y educación inicial, con pertinencia cultural, lingüística, geográfica y para personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad.

Literal (g): Establecer mecanismos y procesos para la profesionalización, la acreditación, la certificación, el seguimiento, el control y la evaluación del personal de cuidado y servicios de desarrollo infantil y educación inicial.

2.7.2.- Plan Nacional de Buen Vivir. (PNBV.2013-2017)

Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas menores de 5 años.

Literal (b): Implementar mecanismos de carácter intersectorial que articulen y amplíen los servicios públicos, privados y comunitarios de desarrollo infantil, y Educación Inicial, presenciales o domiciliarios, con corresponsabilidad, inclusión, equidad e interculturalidad.

Literal (e): Normar y controlar el cumplimiento de estándares de calidad en los servicios públicos y particulares de desarrollo infantil y educación inicial, para

garantizar el desarrollo de las áreas motriz, cognitiva, afectivo-social y de lenguaje de los niños y niñas.

Literal (f): Desarrollar mecanismos que permitan realizar adaptaciones del currículo nacional vigente para servicios de desarrollo infantil y educación inicial, con pertinencia cultural, lingüística, geográfica y para personas con necesidades educativas especiales asociadas o no a la discapacidad.

Literal (g): Establecer mecanismos y procesos para la profesionalización, la acreditación, la certificación, el seguimiento, el control y la evaluación del personal de cuidado y servicios de desarrollo infantil y educación inicial.

2.8.- Hipótesis

Si se aplican los juegos didácticos se afianzará el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de educación básica de la unidad educativa “Salinas Innova School” cantón Salinas, provincia de Santa Elena año 2015 – 2016.

2.9.- Señalamiento de las variables

Variable independiente: juegos didácticos

Variable dependiente: proceso de enseñanza- aprendizaje

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.- Enfoque investigativo

El enfoque de la investigación fue cualitativo porque a partir de los datos de las encuestas y entrevistas se analizó y se indagó la comprensión de los hechos, se estudió el proceso enseñanza-aprendizaje desde los actores directos de la investigación como fueron los niños y las niñas del primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

3.2.- Modalidad básica de la investigación

3.2.1.- Investigación de campo

Esta investigación responde a la modalidad de investigación de campo, ya que se afirma en los datos que se adquirieron en la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, escuela donde se realizó el proceso investigativo, también de los datos obtenidos de las entrevistas, encuestas, que se generaron en la escuela.

3.2.2.- Investigación documental-bibliográfica.

Se inició a partir de investigaciones en los libros, documentos, páginas web, blog, revistas indexadas y otros de carácter documental que sirvió de referente en todo el marco teórico y a la metodología de la investigación.

3.3.- Nivel o tipo de investigación

3.3.1.- Exploratoria.

Gracias a que su metodología fue flexible, y así se pudo dar mayor espacio al estudio de la problemática relacionada con el afianzamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

3.3.2.- Descriptiva.

Se basó en la descripción de algunas causas y efectos que han ocasionado el no aplicar, adecuadamente, los juegos didácticos, para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de Primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

3.4.- Población y muestra

3.4.1.- Población.

La población de esta investigación la conforman las personas que tienen que ver con la problemática, como muestra el siguiente cuadro:

SELECCIÓN DE POBLACIÓN	
ESTRATO	CANTIDAD
Directivo	1
Docente	2
Estudiantes	30
Representantes legales	30
TOTAL	63

Fuente: Datos obtenidos de la Institución.

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

3.4.2.- Muestra.

Cuenta con 30 niños de Primer Grado de Educación Básica, por cuanto la muestra fue de un número mínimo, por lo que no se realizará ninguna fórmula.

3.5 Operacionalización de variables.

Las variables investigativas son el complemento teórico para dar paso al desarrollo estructural de la tesis, independientemente del desarrollo cognitivo, en el cual se entiende que el juego en las edades tempranas es un facilitador, mediador y un potenciador del aprendizaje, siendo lo juego didácticos la técnica más eficaz para ser aplicado en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En los cuadros siguientes, se detallan estas:

Variable independiente

Variable independiente: Juego didácticos

Cuadro # 2.- Cuadro de variable independiente.

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÁREAS DE TRABAJO	PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Juego didácticos</p> <p>El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación.</p> <p>Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje. Suelen ser utilizados principalmente en el ámbito escolar y su propósito es el aprendizaje.</p>	Juegos	Interés	De nivel cognitivo	¿Los niños y niñas cinco años muestran interés al realizar los juegos didácticos?	Observación, Guía de observación
	Roles	Métodos	De nivel afectivo	¿Muestran entusiasmo al momento de ejecutar los juegos durante el proceso de la clase?	Entrevista
	Enseñanza	Aprendizaje	De nivel actitudinal	¿Solicitan a que el juego didáctico se lleve en mayor lapso de tiempo?	Encuesta

Variable dependiente

Variable dependiente: Enseñanza aprendizaje

Cuadro # 3 Cuadro de variable Dependiente

CONCEPTUALIZACIÓN	CATEGORÍAS	INDICADORES	ÁREAS DE TRABAJO	PREGUNTAS	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Enseñanza aprendizaje Se define "el movimiento de la actividad cognoscitiva de los alumnos bajo la dirección del maestro, hacia el dominio de los conocimientos, las habilidades, los hábitos y la formación de una concepción científica del mundo" . Se considera que en este proceso existe una relación dialéctica entre profesor y estudiante, los cuales se diferencian por sus funciones; el profesor debe estimular, dirigir y controlar el aprendizaje de manera tal que el alumno sea participante activo, consciente en dicho proceso, o sea, "enseñar" y la actividad del alumno es "aprender".</p>	<p>Comunicación</p> <p>Lenguaje</p> <p>Expresión oral</p>	<p>Interacción</p> <p>Integración</p>	<p>Leguaje</p> <p>Comunicación</p> <p>Participación</p> <p>Aprendizaje</p> <p>Convivencia</p>	<p>¿Cómo se evidencia la expresión oral en los niños de cuatro años?</p> <p>¿Exigen de un práctica potenciadora de la expresión oral?</p> <p>¿Manifiestan necesidades elocuentes acorde a su edad como es la expresión oral?</p>	<p>Observación, guía de observación.</p> <p>Entrevista, fichas de observación</p> <p>Antecedes, fichas evaluativas.</p>

3.6.- Métodos de investigación científica.

3.6.1.- Métodos teóricos.

3.6.1.1.- Teórico:

Se fundamentó el trabajo investigativo por leyes, conceptos y teorías que facilitaron el llegar a la propuesta, por medio una investigación científica.

3.6.1.2.- Inductivo-Deductivo.

Por medio de este método se pudo concluir las deficiencias en el proceso enseñanza-aprendizaje, en el primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

3.6.1.3.- Analítico-sintético.

Se utilizó, durante toda la investigación con énfasis en la fundamentación teórica, en la selección y elaboración de los instrumentos, el diseño de los juegos didácticos para el afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y los niños, así como la síntesis integrativa de los resultados obtenidos para elaborar conclusiones y recomendaciones de la investigación realizada en el primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

3.6.1.4.- Modelación:

Modelación teórica: se usó para hacer una representación teórica los juegos didácticos para el afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje de las niñas y los

niños, del primer grado de la Unidad Educativa “Innova School”. A lo largo de toda lógica del proceso de investigación, desde la dialéctica de la comprensión y la explicación del objeto de investigación, llegar a su interpretación, lo que posibilitó su reconstrucción teórica y práctica, desde el campo de acción.

3.7.- Análisis e interpretación de resultados

3.7.1.- Procesamiento de la información

3.7.2.- Métodos empíricos

3.7.2.1.- Observación.

La observación, realizada a: todos los juegos didácticos que se realizaron, tanto por día como por semana en la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

3.7.2.1.1.- Entrevista

La entrevista, a los directivos de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena.

3.7.2.2.- Encuesta.

A los padres de familia para explorar la situación real sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante juegos didácticos.

3.7.2.3.- Estadístico matemático

Como **métodos estadísticos** se utilizaron el análisis porcentual, tablas de distribución de frecuencias y gráficas para el análisis de los datos recopilados, a

partir de la aplicación de los métodos y técnicas de carácter empírico (estadística descriptiva). Se recurrió al programa Microsoft Excel para realizar los respectivos análisis de las encuestas aplicadas a los padres de familia y docentes.

3.8.- Plan de recolección de la información.

Dentro de este plan de recolección de información los métodos empíricos fueron los escogidos, ya que ellos ayudarán a dar mayor validez científica.

Los métodos de investigación científica permitieron analizar toda la parte teórica y empírica. El método histórico-lógico detalla la evolución de la metodología a enseñar, el método inductivo-deductivo aborda la teoría para traspasarla a la práctica y para terminar el análisis-síntesis, se lo utiliza para obtener resúmenes para proyectar la idea muy clara.

El método empírico se lo utilizó para la respectiva recolección de información en, el cual se utilizó la encuesta para este cometido, direccionado a los padres de familia y docentes. Otro método es la entrevista, la cual se utilizó para obtener datos e información de los directivos de la escuela, con respecto a las características de los niños y las niñas del primer grado de la Unidad Educativa “Innova School”.

El método matemático-estadístico se utilizó para establecer los porcentajes de la población que se va a estudiar, donde se detallan los respectivos gráficos.

3.9.- Plan de procesamiento de la información

3.9.1.- Determinación de la situación.

Se determinó el estado actual por medio de la entrevista que se realizó a los directivos de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, cantón Salinas, provincia de Santa Elena. Por otro lado la encuesta que se les aplicó a los docentes donde se muestra que los procesos de enseñanza-aprendizaje aún les falta afianzarse en los niños y las niñas del Primer grado.

3.9.2.- Búsqueda de la información.

Luego de haber analizado acerca del tema propuesto se empieza con la respectiva organización de la teoría fundamentada para la elaboración de los juegos didácticos, los cuales sirven de soporte para el trabajo contiguo de esta investigación.

3.9.3.- Recopilación de datos y análisis.

Para la respectiva personalización de la investigación se aplicaron técnicas e instrumentos de recolección de información como la entrevista y la encuesta que se emplearon en el Primer Grado donde se llegó a la conclusión de que hacen falta los juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje

3.9.4.- Definición y formulación.

Al establecer el problema en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas de primer grado, se evidencia que la principal razón está dada en el

desconocimiento de los profesores sobre los juegos didácticos que ayudarán a afianzar los procesos respectivos, de igual manera los conceptos básicos que servirán de puente, para que los docentes estén preparados en cada situación que se presente; y por otro lado que todos puedan llevar a efecto los juegos didácticos que afianzarán el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.9.5.- Planteamiento de soluciones.

Se elaborará una propuesta de juegos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que es de relevancia para los niños y niñas del primer grado de la Unidad Educativa “Innova School”, a partir de que los juegos consolidarán el proceso enseñanza-aprendizaje, en cada materia que se imparta y el juego didáctico propuesto será el complemento.

3.10.- Análisis e interpretación de resultados

El presente estudio estuvo dirigido a conocer los beneficios de los juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas del primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”; las deducciones de la presente investigación fueron, tabuladas, interpretadas y analizadas en tablas explicativas, por medio un análisis cualitativo y descriptivo, utilizando diferentes útiles como las encuestas y bolígrafos.

A continuación se detallan las encuestas.

3.11.- Encuestas realizadas a padres y madres de familia

3.11.1.- Análisis e interpretación de las encuestas a padres y madres de familia

1¿Sabe usted qué son los juegos didácticos?

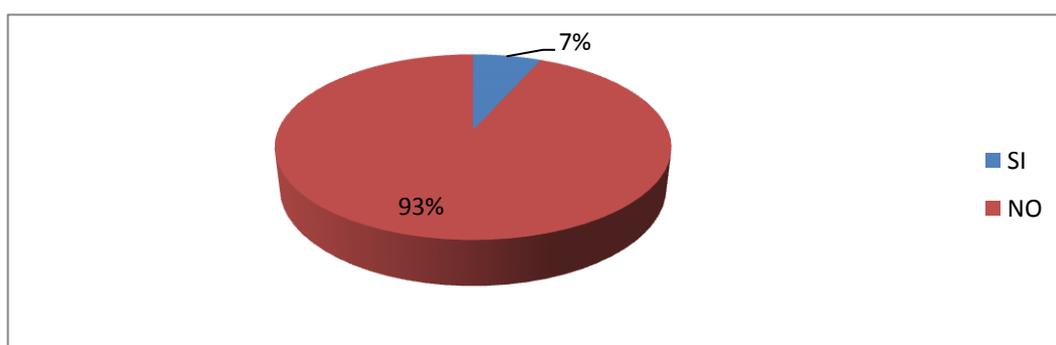
TABLA# 1.- Juegos Didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
1	SI	2	7%
	NO	28	93%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

GRÁFICO # 1.- Juegos Didácticos



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

Análisis: al analizar la encuesta en esta pregunta solo dos padres, solo el 7% conocen qué son juegos didácticos, la mayoría es decir el 93,5 % no tienen conocimiento de lo que significan los juegos didácticos en la enseñanza aprendizaje de los niños y las niñas de primer año de educación básica.

2¿Le gustaría que por medio de los juegos didácticos su hija o hijo desarrolle sus destrezas y habilidades?

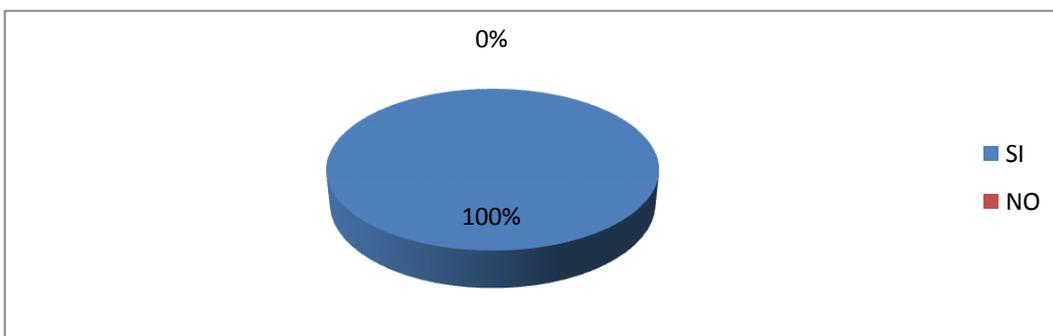
TABLA # 2.- Implementación de juegos didácticos

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
2	SI	30	100%
	NO	0	-
	TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

GRÁFICO # 2.- Implementación de juego



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

Análisis: al realizar esta interrogante todos los padres coinciden que los juegos son una herramienta que ayudan a despertar las habilidades de sus hijos e hijas y que con esta técnica aprenden y se les hace más fácil el aprendizaje, así se obtuvo que un 100% del total encuestado concuerdan.

3¿Les gustaría que los niños se recreen con algo nuevo y diferente en el aula de clases?

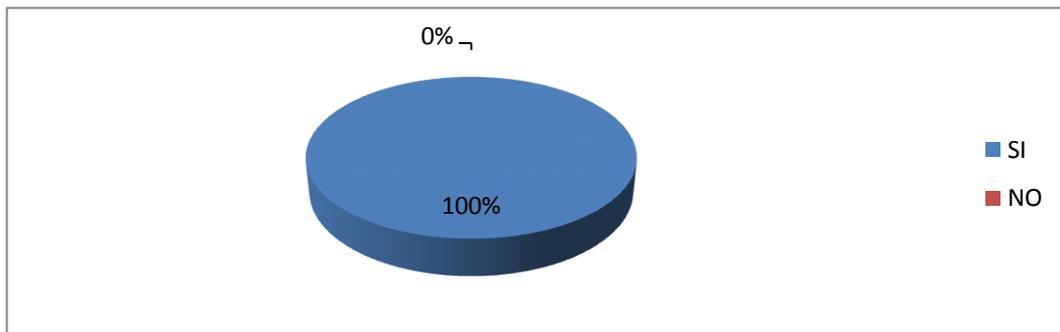
TABLA # 3.- Recreación de los estudiantes

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
3	SI	30	100%
	NO	0	-
	TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

GRÁFICO # 3.- Recreación de los estudiantes



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

Análisis: para los padres de familia el proceso de aprendizaje de sus hijos e hijas es muy importante, por lo que, consideran el 100% que si ayudarían estos juegos para que sus hijos recreen su imaginación y les ayuden a socializarse con los demás estudiantes del aula de clases.

4¿Apoyaría a la implementación de un área lúdica en el salón de clases?

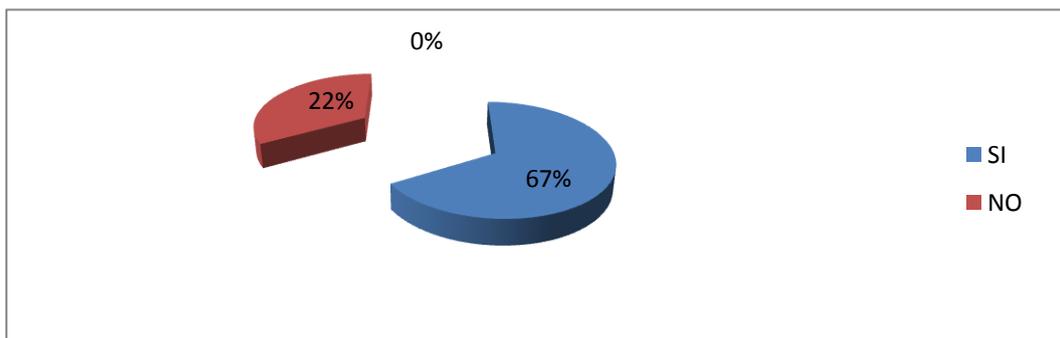
TABLA # 4.- Implementación de área lúdica

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
4	SI	20	67%
	NO	10	33%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

GRÁFICO # 4.- Implementación de área lúdica



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

Análisis: al preguntar si estarían dispuestos a apoyar a la implementación de áreas lúdicas en el salón de clases, no todos los padres estuvieron, de acuerdo, un 67% si apoyaría, para que sus hijos se sientan bien, pero un 33% no están, de acuerdo.

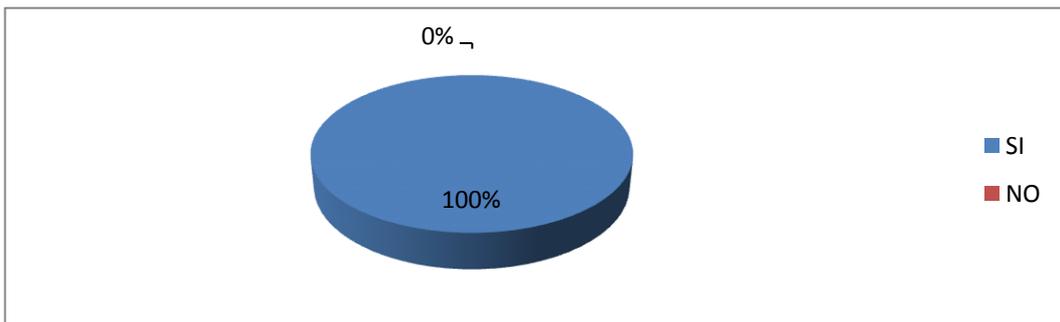
5¿Considera usted importante que sus hijos desarrollen las relaciones interpersonales?

TABLA # 5.- Relaciones interpersonales

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
5	SI	30	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School
Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

GRÁFICO # 5.- Relaciones interpersonales



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School
Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

Análisis: fue evidente que los niños aprendan a relacionarse con todos y que ayuda a disminuir la timidez y a desarrollar afectos sociales en los niños, por lo que, el 100% de los padres consideran importante que sus hijos dejen la timidez

6¿Conoce usted si a su hijo le gusta participar en las actividades de la escuela?

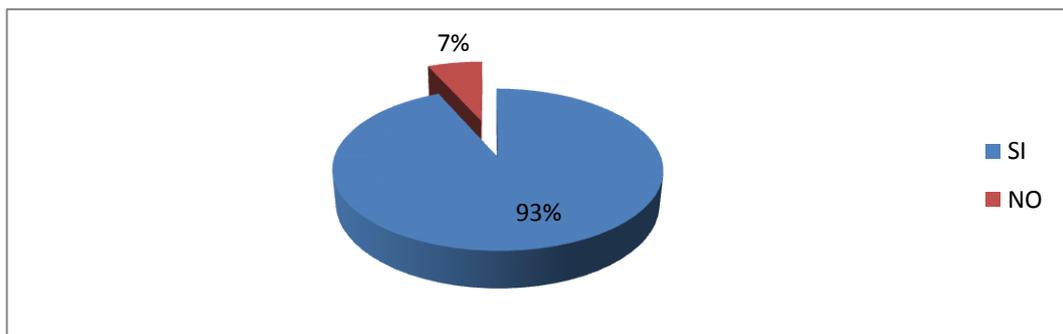
TABLA# 6.- Actividades escolares

ÍTEM	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
6	SI	28	93%
	NO	2	7%
	TOTAL	30	100%

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

GRÁFICO # 6.- Actividades escolares



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

ANÁLISIS: al consultar a los padres de familia sobre si a sus hijos les gustaría participara en actividades de la escuela el 93 % de ellos respondieron afirmativamente, mientras que un 7% no está de acuerdo.

3.11.1- Conclusión general de la encuesta

Las deducciones de la encuesta que se le aplicó a los padres de familia de los niños y las niñas del Primer Grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”, permitió verificar el pensamiento que tienen ellos respecto a los juegos didácticos.

Desconocían en gran parte de dichos juegos realizados dentro del salón de clases, uno de los factores por lo que no se recurre a los juegos didácticos es la falta de interés por parte de los docentes, porque aunque ellos conocen del tema, no los aplican dentro del aula de clases. Por otro lado existe un número considerable de docentes que si están dispuestos a poner en práctica los juegos didácticos para el bien de los niños y las niñas.

Es de vital importancia que la encuesta esté planteada en correspondencia con los objetivos, que se formulen preguntas con coherencia en las ideas, que tengan un orden lógico hacia los docentes, para poder conseguir la información requerida.

3.11.1.1- Recomendación de la encuesta

El método utilizado fue valorado a través de la oportuna investigación, en el que se recomienda realizar cambios y modificaciones con respecto al fin al que se desea llegar, especificando de manera clara y dirigida el contenido, sistematizando de forma ascendente el grado de pertinencia, logrando obtener parámetros que ayuden fundamentalmente a la obtención de la investigación..

3.12.- Preguntas formuladas en la entrevista a los docentes

a) ¿Considera usted importante los juegos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?

Al preguntar si consideraban importante los juegos dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje 1 100% que representa 2 docentes, manifestaron que los juegos son una parte atractiva y motivadora y más aún se vuelve importante si está ligada con el proceso de enseñanza.

b) ¿Cree usted que una correcta aplicación de juegos didácticos incide en el aprendizaje de los estudiantes?

Al implementar de una manera correcta los juegos van a incidir de manera positiva en el aprendizaje de los niños, afirmando el 100% de docentes que equivalen a los 2 docentes.

c) ¿Conoce usted sobre la aplicación de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje?

Sobre la pregunta en la entrevista a los docentes si conoce sobre la aplicación de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje, el 100% (2 docentes) opinaron que este proceso sería de gran beneficio en los niños de primer grado ya que desarrollarían sus habilidades y por ende en las asignaturas impartidas se lograría una interiorización de las mismas.

d) ¿Reciben capacitaciones sobre la aplicación de juegos didácticos para emplearlos en el proceso enseñanza-aprendizaje?

El 100% (2 docentes) respondieron a la interrogante en forma negativa, pues no reciben capacitaciones sobre la aplicación de juegos para emplearlos en el proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que manifestaron la importancia de la actualización de conocimientos sobre la aplicación de estas estrategias en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

e) ¿Aceptaría usted la implementación de juegos didácticos para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje?

Cuando se les preguntó a los docentes, si aceptarían la implementación de juegos didácticos para el fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje, 100 % (2 docentes) manifestaron que sí, pues mediante estos juegos lograrían que el proceso de enseñanza sea más dinámico y los conocimientos sean asimilados.

f) ¿Cree usted que al implementar los juegos didácticos dentro del aula de clase fortalecerá la parte cognitiva y creativa del estudiante?

Cuando se les preguntó si al implementar los juegos didácticos dentro del aula de clase fortalecerá la parte cognitiva y creativa del estudiante, los docentes expresaron que los juegos didácticos al ser aplicados de manera correcta para en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lograrán en la parte cognitiva del niño avances y más aún ser creativo pues al momento de dejar que ellos jueguen

espontáneamente o con una guía tratarán de hacer algún cambio y allí estarán siendo creativos.

g) ¿Participaría de forma directa para poder implementar una Guía de aplicación de los Juegos Didácticos?

El 100% de docentes mostró entusiasmo al formularle ésta pregunta, ya que les gustaría ser parte de la implementación de esta guía de aplicación de juegos didácticos, dando una respuesta positiva el 100% (2 docentes).

3.12.1.- Conclusión general de la entrevista a los docentes.

Los docentes entrevistados hacen conciencia sobre lo significativo que tiene la aplicación de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje, cumpliendo los objetivos y la intervención de todo el grupo, proporcionando el uso apropiado del trabajo investigativo, favoreciendo al desarrollo cognitivo, físico y afectivo a fin con el desarrollo cronológico y al ritmo de aprendizaje.

3.12.2.- Recomendaciones de la entrevista a los docentes.

Las entrevistas fueron dirigidas a los docentes de primer grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”

Cabe acentuar que el docente debe estar capacitado para utilizar los juegos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje, ya que se constituye en un procedimiento muy útil en el perfeccionamiento y dominio de las funciones básicas quedando este proceso como herramienta para futuras investigaciones,

optimizando la calidad de enseñanza en los niños y niñas de primer grado de esta unidad educativa.

3.13.- Análisis de la entrevista realizada la directora de la institución

La entrevista que se realizó a la Directora de la institución, fue de vital importancia, pues en ella se pudo encontrar respuestas claras y precisas pertinentes al tema de investigación.

A continuación, se muestra un análisis del criterio expuesto por la directora, podemos empezar diciendo que la directora, tiene gran amplitud de conocimientos en cuanto a los juegos didácticos, así también de conocer el estado actual en la aplicación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, y su beneficio en el afianzamiento de los conocimientos en los niños del primer grado.

Las interrogantes planteadas sobre la aplicación de los juego didácticos en la clases, es que se puede apreciar el interés por desarrollar jornadas en donde se aplicarán los juegos. Los mismo que deben tener coherencia y mostrar un nivel de satisfacción en los niño de primer grado, así también lo beneficios de la sociedad.

3.13.1.- Conclusión general de la entrevista.

La directora Lcda. Janeth Guamantica, muestra un nivel de interés y preocupación, para la atención escolar en general destacado que la escuela "Salinas Innova School" requiere de interés profesional para potenciar investigaciones que generen solvencia educativa, viendo a los juegos didácticos,

direccionados a un solo campo de trabajo el cual manifiesta solvencia para los niños de primer grado.

También se puede detallar que durante la entrevista, a pesar de hablar de juegos didáctico denotaron falencias en la terminología, al igual que los beneficios que estos traen al ser dirigidos a la expresión oral, en ello, se destaca los niños con baja estimulación en la expresión oral, lo cual trae consigo una serie de problemas que se pueden generar a largo o corto plazo si no son estimuladas con prioridad.

3.13.2.- Recomendación de la entrevista.

Es importante que la entrevistada haga uso de las investigaciones de mayor relevancia para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje al igual que estructure su aplicación metodológica, contando con los aportes y las necesidades que se manifiesten en la Unidad Educativa, así como también la aplicación de los juegos didácticos para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea interiorizado en los niños de primer grado, así mismo expandir los juegos a los diferentes grados.

3.14.- Guía de observación en la Unidad Educativa Salinas Innova School y en los niños y niñas de primer grado de educación básica.

Objetivo: Observar las características generales de los niños de la institución, para la aplicación de los juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de primer grado de educación básica.

Tabla 7.- Guía de observación.

CARACTERÍSTICAS GENERALES	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO
1.- Existen espacios adecuados para aplicar juegos didácticos?		X		
2.- Disponen de áreas al aire libre para aplicar los juegos didácticos?			X	
3.- Disponen de recursos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje?				X
4.- Los docentes ejecutan a menudo la aplicación de juego didáctico en el proceso de la clase?		X		
5.- Los niños se sienten motivados en sus jornadas diarias de clases?				X
6.- Se aplican juegos didácticos en cada jornada de clase?			X	

Fuente: Guía realizada en la Unidad Educativa "Salinas Innova School"

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

3.14.1.- Valoración de los indicadores de la guía de observación.

- Se considera **totalmente de acuerdo** cuando las áreas sean de manera específica, es decir cuenten con un espacio óptimo para el desarrollo de los juegos didácticos enmarcados dentro del contenido impartido destacando en los niños de primer grado de educación básica

- Se considera **de acuerdo** cuando existe una área en la que se pueda trabajar y modificar los juegos didácticos, en ello se llevarán en función una serie de planificaciones caracterizada por la aplicación destacando el retraso mental leve y los juegos específicos para la estimulación de la motricidad fina.

- Se considera **totalmente en desacuerdo** cuando no existen áreas de trabajo y los espacios, docentes y materiales tendrá que ser implementados con métodos alternativos.

- Se considera **en desacuerdo** cuando no cumplen las expectativas previstas por la institución y denotan falencias en infraestructura, docencia y aplicación de actividades aplicadas.

3.15.- Conclusiones y recomendaciones.

3.15.1- CONCLUSIONES.

Se puede apreciar en la guía de observación, un área que se puede trabajar con una planificación adecuada y acorde a las características de la institución y sus integrantes.

En la Unidad Educativa denota falencias debido a la falta de conocimiento y aplicación de los juegos didáctico.

Dado los datos alojados en la guía de observación como método de observación se puede apreciar que las áreas adecuadas o modificadas son aptas para el trabajo el mismo que puede ser puesta en práctica con adecuaciones aptas para los niños de primer grado que asisten a la Unidad Educativa "Salinas Innova School"

Los materiales y recursos que dispone Unidad Educativa "Salinas Innova School" son aptos y moldeables para la aplicación de los juegos didácticos y su función para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje. El personal a cargo cuenta con el dominio teórico de los juegos de roles más no con la especificidad de aplicar en las clases, a pesar de contar con implementos que motiven a realizar los juegos de roles durante cada jornada, así mismo la pretensión en el desarrollo la expresión oral.

3.15.2.- Recomendaciones.

Se recomienda promover la realización de juegos didácticos en los niños de primer grado de la Unidad Educativa Salinas Innova School, de manera que los encargados estén pendientes a la información que se les pueda proveer, ya que la práctica diaria de los juegos didácticos propicia fortalecimiento del proceso-enseñanza-aprendizaje, es preciso tener en cuenta aspectos como: procurar que las expectativas sean enfocadas para los niños, llevar a cabo juegos didácticos que brinde seguridad y orientación para que realicen de manera correcta, proponer

juegos variados y modificados al contexto propio de sus características y a las asignaturas.

Desde otro punto de vista y con una visión más representativa, ampliar las áreas de trabajo y planificación estratégica de Unidad Educativa "Salinas Innova School", para desarrollar en los niños importantes vivencias sociales y comunicativas las cuales faciliten el aprendizaje y el uso correcto del lenguaje, al igual que crear hábitos formativos e instructivos en lo niños de cuatro años.

Se recomienda tener en cuenta las características de los niños de primer grado cada juego didáctico debe estar seleccionado y analizado en el contexto que se va a desarrollar, así como también, sean partícipes de practicar en sus hogares contando con el apoyo de los padres o vinculantes.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

4.1 Datos Informativos

4.1.1 Tema:

JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SALINAS INNOVA SCHOOL”, CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016

4.1.2 Institución

Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

4.1.3 Ubicación

Cantón Salinas, provincia de Santa Elena

4.1.4 Tiempo estimado para la ejecución

2 meses

4.1.5 Equipo técnico responsable

Tutor: Lcdo. Luis Miguel Mazón Arévalo, Msc.

Egresada: Diana Alexis Pezo Cifuentes

4.1.6 Beneficiarios:

Estudiantes del Primer grado

4.2 Antecedentes de la propuesta

La unidad educativa “Salinas Innova School”, ubicada en el cantón Salinas, es una institución educativa que se caracteriza por brindar un servicio de calidad a los estudiantes.

En la actualidad, la reforma educativa es muy exigente, eso origina que los y las docentes sean más dinámicos y participativos en sus horas de clase con los estudiantes, por tal motivo este trabajo de investigación indica que no se han aplicado juegos didácticos en el primer grado, esto se evidenció en las encuestas realizadas a los padres de familia y docentes, también se determinó que los docentes no tienen mucho conocimiento acerca de los juegos didácticos y su ejecución, es por estas razones que surge el interés de ejecutar dichos juegos en el aula.

Los juegos didácticos que se aplicarán y que serán guiados por los docentes de la Unidad Educativa “Salinas Innova School” se presentarán a manera de guía, para que las autoridades del plantel lleven el respectivo seguimiento, y así, puedan ser evaluados, de manera ordenada, y sistemática, y por otro lado se valore la factibilidad de estos.

4.3 Justificación

En los últimos años para el gobierno es muy importante la mejora de la educación, por lo que se han originado cambios al transcurrir los años, esto es en beneficio de la sociedad y obtener un futuro mejor, para los estudiantes.

Es necesario, resaltar que los juegos didácticos deben ser ejecutados, ya que su aplicación beneficia el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas del primer grado. Es importante destacar que en esta etapa se aprende más a través del juego que impartiendo la metodología, en este caso compartir un juego didáctico que se relacione con la clase, ayudará a que la información se afiance en el niño y la niña del primer grado.

Por consiguiente se realizan los siguientes objetivos:

4.4 Objetivos

- Aplicar los juegos didácticos para afianzar el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y las niñas del Primer Grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.
- Seleccionar juegos vinculados con las asignaturas con mayores dificultades para los niños y las niñas del primer grado.
- Contribuir al desarrollo del aprendizaje de los niños y las niñas del Primer Grado de la Unidad Educativa “Salinas Innova School”.

4.5 Fundamentación

4.5.1. Fundamentación pedagógica

La aplicación de los juegos didácticos en los niños y las niñas del Primer Grado es muy significativa. El juego es una actividad placentera, divertida, que dibuja sonrisas y produce alegría. Es también una actividad espontánea, voluntaria y libremente, elegida y el niño y la niña al estar realizando los juegos didácticos no solo se están divirtiendo sino que también están desarrollando la parte cognitiva, y por otro lado, todos sus sentidos están puestos en la clase, y así se afianzará el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al emplear las herramientas necesarias y adecuadas en este sistema de aprendizaje como son los juegos didácticos son utilizados como estrategia para lograr despertar el interés de los niños y las niñas al momento de aprender.

4.5.2. Fundamentación psicológica

Al implementar diversos juegos didácticos en las diferentes asignaturas logra que los niños y las niñas aprendan divirtiéndose, esto ayuda a estimular la concentración y la participación voluntaria de los estudiantes, además permiten desarrollar la creatividad, la memoria, el nivel de retención y las actividades lúdicas.

4.5.3. Fundamentación sociológica

La diversidad de juegos didácticos fortalece el conocimiento, la socialización y la integración de los niños y las niñas, además permite la identificación de ámbitos socio cultural, asimismo permite la concentración y el desenvolvimiento en el entorno de los niños y las niñas.

4.5.4. Fundamentación teórica

Los diferentes elementos del contexto escolar presentan diversos efectos en la formación cognitiva de los niños y las niñas, por lo que es importante, el desarrollo de actividades que estimulen el crecimiento y fortalecimiento de la enseñanza y aprendizaje de los niños, además que la implementación de estos ayuden al desenvolvimiento de los niños.

4.6. Plan de Acción.

ACTIVIDAD	META	RECURSOS	MATERIALES	RESPONSABLES	COSTO
<p>Juegos de relaciones lógico matemática.</p> <p>Juegos de comprensión y expresión oral y escrita.</p> <p>Juegos de comprensión del Medio natural y cultural.</p> <p>Espacio en el que se realizan: interior y exterior.</p> <p>Papel que desempeña el docente.</p> <p>Número de participantes.</p> <p>Actividad que realiza el niño.</p>	<p>Determinar las clases de juegos que se deben aplicar, en cuanto, al proceso enseñanza aprendizaje, edades y la manera de cómo debe ser ejecutada.</p> <p>Identificar los espacios en donde se debe aplicar los juegos didácticos para tener una excelente y adecuada aplicación.</p> <p>Identificar tanto el papel y el número de participantes que deben tener los juegos didácticos.</p> <p>Identificar la actividad necesaria que se debe considerar en los juegos didácticos.</p>	<p>Humanos</p> <p>Tecnológicos</p> <p>Económico</p>	<p>Resma de papel</p> <p>Cámara fotográfica</p> <p>Computador</p> <p>Internet</p> <p>Pen drive</p> <p>Bolígrafos</p> <p>Tiza líquida</p> <p>Borrador</p> <p>Cartulina</p>	<p>Diana Alexis Pezo Cifuentes</p> <p>Tutora:</p>	<p>\$ 1325,00</p>

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 4.- Modelo de juego didáctico

El Naufragio

EL NAUFRAGIO	
Objetivo específico: aplicar la relación entre número y cantidad, permitiendo a los niños y las niñas establezcan secuencias numéricas.	
Participantes: más de 6 personas	
Medios a utilizarse: lápiz, hoja.	
<p>Desarrollo de la actividad: el coordinador propone imágenes de un crucero de placer en alta mar; en el medio del viaje, el barco se hunde.</p>  <p>Cada participante tiene un bote asegurado y prepara individualmente un listado de los cinco elementos más importante dentro de sus objetos personales que le salvaría del naufragio. El coordinador distribuye a los participantes en los botes aclarando que la capacidad de estos está excedida y deberá descender, individualmente, y eliminar dos de cada cinco objetos para garantizar la mínima seguridad.</p> <p>En el siguiente paso, el coordinador reagrupa a los participantes en una cantidad menor de botes exigiéndose que, nuevamente, se eliminen de los tres, uno de los objetos salvados, procediendo con la mecánica anterior. A continuación el coordinador reubica a los participantes en solo dos botes teniendo esta vez que decidir el conjunto que queden sólo cinco objetos en total. Por último pasan a un bote repitiendo la mecánica anterior. Moraleja: La peor decisión del equipo es mejor que la mejor o más brillante decisión individual.</p>	

Fuente: Libro “Juegos didácticos”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 5.- Modelo de juego didáctico:

El Lago Helado

EL LAGO HELADO

Objetivo específico: aplicar la noción dentro fuera, para permitiendo a los niños y niñas ubicarse en el espacio.

Participantes: más de 4 niños.

Medios a utilizarse: aros.

Desarrollo de la actividad: en el suelo debemos delimitar un grande. Dentro de esa



área debemos repartir un montón de aros, que no llenen totalmente el espacio pero que no haya muchos huecos libres. Debemos decir a los niños que el espacio que hemos delimitado es un lago de aguas heladas y que el que cae en él se queda congelado. Los aros son las únicas piedras que hay, y para atravesar el lago es preciso ir pisándolas una a una. Los niños deben cruzar el lago de piedra en piedra. El niño que caiga en el lago debe esperar a

que un niño llegue cerca de él y le dé un abrazo para descongelarlo. Del río a la orilla Se hace un círculo en el suelo para que los niños puedan ponerse en su borde sin chocarse con ningún otro. El interior del círculo es el río, el exterior la orilla. Los niños pueden empezar dentro o fuera del monitor dirá a la orilla y todos los niños deben saltar fuera del río, o sea, fuera del círculo. Si el monitor dice al río, deben meterse todos en el círculo.

El monitor puede decir instrucciones para tratar de despistar a los niños. Los que se equivoque o tarde en reaccionar se elimina.

Fuente: Libro “Jugando aprendo”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 6.- Modelo de juego didáctico

Rojo verde, amarillo y azul

ROJO, VERDE, AMARILLO Y AZUL

Objetivo específico: diferenciar los colores.

Participantes: más de 8 niños

Medios a utilizarse: docente y niños.



Desarrollo de la actividad: repartimos a los niños(as) una misma figura de diferentes colores (rojo, verde, amarillo, azul) para empezar, la profesora levanta un círculo de un color con una acción dibujada y los niños deben realizarla (un niño sentado, corriendo,...).

Cada color será siempre la misma acción. Después se sacará el color sin la acción dibujada, los niños(as) deben recordar que la acción representada, primero verbalmente y después realizando la actividad.

Cuando los niños(as) han identificado los colores, deben hacer cuatro grupos que corresponde a cada color y ahora solo se realizarán las acciones correspondientes de un color.

El juego puede acabar con un pequeño concurso: la profesora nombra un color y todos los niños(as) de ese color deben darse un fuerte abrazo o saltos y de la manera escoger otras actividades para el resto de colores.

Fuente: Libro “Matemáticas interactiva”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 7.- Modelo de juego didáctico

Cada oveja con su pareja

¡CADA OVEJA CON SU PAREJA!

Objetivo específico: desarrollar la habilidad de correspondencia utilizando material concreto.

Participantes: de 1 a más niños

Medios a utilizarse: mesa, suelo, objetos que tengan algo en común, por ejemplo lápiz y papel, zapato y calcetín, tenedor y plato, jabón y toalla, pasta y cepillo, peine y cinta, ketchup y mostaza, etc.



Desarrollo de la actividad: 1. Reúne diversos objetos que puedan emparejar pero que no sean iguales. Separa las parejas de objetos y haz dos montones. Pon el primer montón en el suelo o la mesa, frente al niño. Saca uno de los objetos del otro montón y enséñaselo al niño. Pídele que busque el que hacer pareja con ese objeto. Pon a parte la pareja y saca otro objeto. Continúa hasta que todos los objetos estén emparejados. Comenta cuáles objetos van juntos y cuáles no y por qué. Deja que el niño reúna objetos para que tú los emparejes.

Enseña al niño a emparejar objetos y mira si puede inventar un juguete de hacer parejas para ti. (ej: plato y cuchara; media y zapato, etc).

Fuente: Libro “Jugando aprendo”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 8.- Modelo de juego didáctico

Mezcla y ordena

MEZCLA Y ORDENA

Objetivo específico: lograr la habilidad de ordenar en secuencia lógica.

Participantes: de 1 a más niños y niñas.

Medios a utilizarse: series de fotografías, por ejemplo: de las vacaciones, de la fiesta de cumpleaños, del primer día en la guardería; una hoja grande de cartulina blanca, rotulador, mesa.



Desarrollo de la actividad: busca en el álbum familiar una serie de cuatro fotografías. Dibuja en la hoja de papel una fila de cuatro casillas un poco más grandes que el tamaño de las fotografías. Marca las casillas con los números 1, 2, 3 y 4.

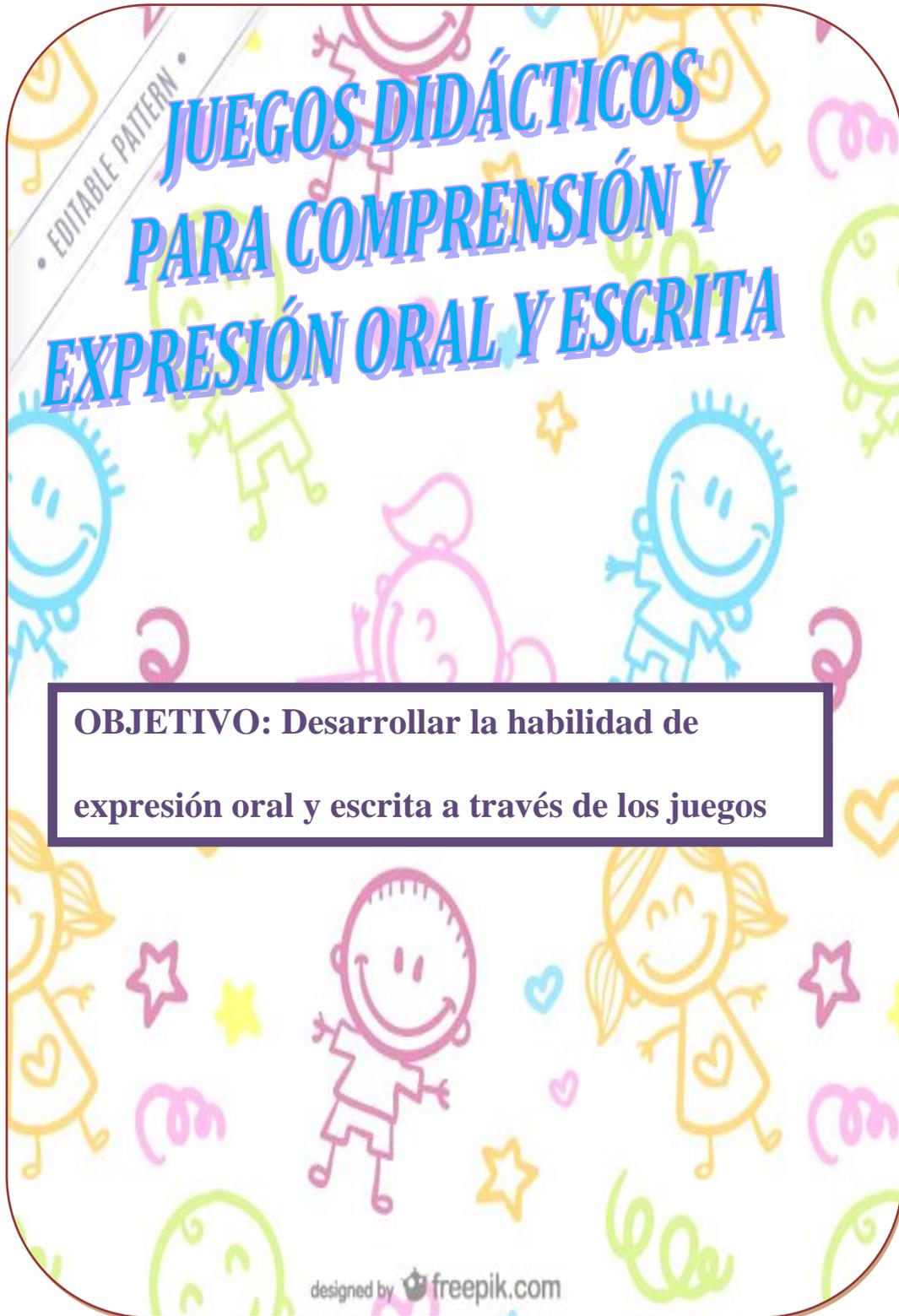
Sienta al niño con el papel frente a él. Pon las fotografías de modo que el niño pueda verlas. Haz que el niño ponga la primera fotografía en la casilla número 1. Continúa con la segunda fotografía y así sucesivamente hasta que las haya colocado todas en orden. Claro deben estar en el orden lógico.

Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

ILUSTRACIÓN # 2.- Juegos didácticos

Para comprensión y expresión oral y escrita



CUADRO # 9.- Modelo de juego didáctico

La gallinita ciega

LA GALLINITA CIEGA

Objetivo específico: expresarse a través de diálogos cortos.

Participantes: más de 6 niños

Medios a utilizarse: docente y niños.



Desarrollo de la actividad: los niños y las niñas se ponen en círculo y en el centro se coloca el niño o niña vendado(a) los ojos y hará de gallinita ciega.

Una vez que el niño o niña está vendado los ojos para ser la Gallinita Ciega, se empieza el juego con el siguiente diálogo:

Niños/as-Gallinita ciega, ¿qué has perdido?

Gallinita ciega-una aguja y un dedal (en la cuesta del Totoral)

Niños/as- ¿qué estás haciendo?

Gallinita ciega- Jugando con los negritos.

Niños/as-¿qué carne queréis comer?

Niños/as - ¿carne de gente o carne de gallina?

Fuente: Libro “Jugar y aprender”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 10.- Modelo de juego didáctico

Toca y adivina

TOCA Y ADIVINA

Objetivo específico: desarrollar en el niño el sentido del tacto y su expresión oral al momento de nombrar el objeto.

Participantes: de 1 a más niños.

Medios a utilizarse: docente, niños, caja, objetos, pañuelo.



Desarrollo de la actividad: reúne varios objetos de texturas o formas diferentes y ponlos en una bolsa de papel. Siéntate en el suelo de frente al niño o la niña.

Véndale los ojos o pídele que los cierre. Saca un objeto de la bolsa y pónselo al niño en las manos. Pídele que toque bien el objeto y trate de adivinar qué es.

Si no puede adivinarlo fácilmente, dale algunas pistas. Si al niño no le gusta tener los ojos tapados, dile que simplemente cierre los ojos y no mire. Asegúrate de que los objetos no representen ningún peligro para el niño.

Fuente: Libro “Jugar y aprender”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 11.- Modelo de juego didáctico

El teatro de los cuentos

EL TEATRO DE LOS CUENTOS

Objetivo específico: expresar en forma oral y corporal dramatizando de personajes reales e imaginarios

Participantes: más de 6 niños



Desarrollo de la actividad: extiende una manta en el centro de una habitación para hacer el escenario. Elige uno de los cuentos favoritos del niño, por ejemplo La Cenicienta o Peter Pan. Crea disfraces de los personajes del cuento. Léele el cuento al niño. Saca los disfraces y disfrázalos tú y el niño de los personajes del cuento. Recrea el cuento sobre la manta escenario. Si el niño tiene un cuento favorito, conviértelo en una representación real con máscaras, accesorios y trajes. Mira cómo se divierte cuando los personajes que le son familiares pasan del papel al escenario Si el niño se asusta durante la representación, recuérdale que se trata sólo de un juego. Para hacer que el juego resulte más entretenido, haz que el niño elija el personaje que desee representar

Fuente: Libro “Juegos didácticos activos”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

ILUSTRACIÓN # 3.- Juegos didácticos Para

Descubrimiento y Comprensión del medio natural y cultural



**OBJETIVO GENERAL: Descubrir el entorno
mediante la ejecución de juegos didácticos.**

CUADRO # 22.- Modelo de juego didáctico

Las frutas

LAS FRUTAS	
Objetivo específico: aplicar la noción dentro fuera, para permitir a los niños y las niñas ubicarse en el espacio.	
Participantes: más de 8 niños	
Medios a utilizarse: docente y niños.	
	<p>Desarrollo de la actividad: a cada uno de los niños, y las niñas se les asigna en secreto el nombre de una fruta. Acto seguido, la educadora que está sentada en un lugar, llama a un niño, o una niña y le coloca una venda en sus ojos, luego dice:</p> <p>Venga la manzana, pegue un golpe en el hombro y váyase.</p> <p>Viene la manzana, le da un pequeño golpe en la espalda y se retira. Si adivina el niño/a que está vendado, la manzana pasa a su lugar; de lo contrario la docente dice. ¡A comer coles!</p> <p>Venga la frutilla, pegue un golpe y váyase. Y se repite la operación.</p>

Fuente: Libro "Jugando aprendo"

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 33.- Modelo de juego didáctico

Partes de los animales

PARTES DE LOS ANIMALES	
Objetivo específico: reconocer y diferenciar las partes de los animales (domésticos y salvajes)	
Participantes: más de 6 niños	
Medios a utilizarse: docente y niños.	
	<p>Desarrollo de la actividad: recorta las imágenes de varios animales. Corta las imágenes por la mitad, separando la parte de la cabeza de la cola. Pon las mitades delanteras en el suelo o en la mesa frente al niño o la niña. Saca una de las partes traseras y haz que el niño la empareje con la mitad delantera correspondiente. Haz que pegue en una cartulina los animales que haya completado. Repite el procedimiento hasta que todos los animales estén completos. Puedes llegar a formar una historieta divertida titulando “los animales y sus amigos “Haz que el niño haga parejas con las mitades de distintos animales, o deja que se divierta creando animales disparatados.</p> <p>Después de recortar las figuras guarda las tijeras. Asegúrate de que el niño o la niña no se pongan cola en la boca. Puedes también clasificar a los animales por domésticos y silvestres.</p>

Fuente: Libro “Matemática Interactiva”

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CUADRO # 14.- Modelo de juegos didácticos

Tiempo la ropa

TIENDO LA ROPA

Objetivo específico: diferenciar el tipo de ropa para los diferentes climas.

Participantes: más de 4 niños.

Medios a utilizarse: preparar todo tipo de ropa: muy pequeña, muy grande, de invierno, de verano, aire libre o salón de clases.



Desarrollo de la actividad: hacemos tantos equipos como queramos. Consiste en hacer un concurso de la cadena más larga hecha con prendas de ropa. Para ello, cada equipo debe ponerse toda la ropa que pueda durante un tiempo marcado por la música. Cuando ya están vestidos, deben ir quitándose prendas y

colocarlas tendidas en el suelo una detrás de otra para hacer la cadena lo más larga posible. Ganará el equipo que alcance la mayor longitud. Cuando el concurso finalice, debemos reflexionar sobre la forma de colocar las prendas y explicarles que dependiendo de cómo coloquemos una prenda puede ocupar más o menos longitud. Acabaremos el juego hablando de lo que han sentido, qué tipo de ropa han utilizado, si la ponemos en esta época y al guardarla podemos clasificarla según el clima

Fuente: Libro plantando semillas

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

CAPÍTULO V

MARCO ADMINISTRATIVO

5.1.- Recursos.

El presente trabajo necesita de recursos para la ejecución y la obtención de los resultados, a continuación se detalla los tipos de recursos a utilizar.

ILUSTRACIÓN # 4.- Recursos



Fuente: Unidad Educativa Salinas Innova School
Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

5.1.1.- Recurso institucional

Unidad Educativa “SALINAS INNOVA SCHOOL” del cantón Salinas provincia de Santa Elena.

5.1.2.- Recursos humanos

- Directivos
- Docentes
- Investigadora

5.1.3.- Recursos materiales

- PC de escritorio
- Impresora

- Libros
- Internet
- Cámara fotográfica
- Materiales didácticos
- Otros

5.1.4.- Recursos económicos (Presupuesto)

CUADRO # 15.- PRESUPUESTO

RECURSOS HUMANOS

N0.	Denominación	Tiempo	Costo Unitario	Total
1	Investigador	3 meses	\$50,00	\$150,00
1	Tutor	3 meses	\$ 0,00	\$ 0,00
SUBTOTAL				\$ 150,00

RECURSOS MATERIALES

N0.	Denominación	Tiempo	Costo Unitario	Total
1	Computadora	3 meses	\$ 500,00	\$500,00
1	Impresora	3 meses	\$ 150,00	\$150,00
1	Libros		\$ 60,00	\$ 60,00
1	Internet	3 meses	\$ 40,00	\$ 40,00
1	Cámara fotográfica	3 meses	\$ 175,00	\$ 175,00
1	Material didáctico	3 meses	\$150,00	\$150,00
1	Otros	3 meses	\$100,00	\$100,00
SUBTOTAL				\$1175,00
TOTAL				\$1325,00

Fuente: Investigación de campo

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

5.1.5.- Cronograma de Actividades

Cuadro # 14.- Cronograma

ACTIVIDADES	FEBRERO MARZO				FEBRERO MARZO				MARZO ABRIL				MARZO ABRIL				MAYO ABRIL				MAYO JUNIO				JUNIO JULIO				JULIO AGOSTO				AGOSTO SEPTIEMBRE				OCTUBRE NOVIEMBRE				NOVIEMBRE DICIEMBRE				ENERO FEBRERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
Presentación del tema y justificación	■	■																																														
Elaboración del problema y objetivos			■	■																																												
Elaboración del marco teórico				■	■																																											
Elaboración del marco metodológico					■	■																																										
Elaboración del marco Administrativo						■	■																																									
Anteproyecto							■	■																																								
Presentación para la aprobación del consejo académico								■	■	■																																						
Realizar correcciones para presentar al consejo académico									■	■	■	■																																				
Seminario de fin de carrera										■	■	■	■	■																																		
Designación de tutor											■	■																																				
Elaboración de entrevista y encuesta												■	■	■																																		
Tabulación de datos e informe de resultados													■	■	■	■																																
Finalización de la propuesta															■	■	■	■																														
Presentación final a consejo académico																	■	■																														
Recepción de correcciones																		■																														
Entrega de correcciones para calificación																			■	■																												
Entrega de correcciones finales																					■	■																										
Sustentación final																						■	■																									
Incorporación																							■	■																								

Elaborado por: Diana Alexis Pezo Cifuentes

BIBLIOGRAFÍA

BRYANT J. CRATTY, JUEGOS DIDACTICOS ACTIVOS

CANOVA, Francisco. (2005). *Psicología Evolutiva del niño*, Ediciones Paulinas, Colombia.

COSTA, Ferrer, (2007). *Importancia del juego infantil*, Universidad de Valencia, España.

CRATTY BRYAM J. Pág. 190 Año 2014 juegos didácticos activos.

DÍAZ, M. I., (2010) *Saber didáctico en el nivel de Educación Escolar: orientaciones para la planificación y evaluación*. Santiago. Editorial Andrés Bello.

GARMENDIA LARRAÑAGA, Juan Fecha de creación: 2007 libro juego infantiles aplicadas enseñanza - aprendizaje

JARAMILLO, Certain, (2004). *El rol del docente infantil*, Colombia.

JHON, W. SANTROCK, (2006), *Psicología del desarrollo vital del niño en la escuela*, Editorial Valrealty, España.

MARTÍNEZ, Vicente, (2008). *Espacios lúdicos, juegos aplicados*, Barcelona, España.

MÉNDEZ ÁLVAREZ, Carlos, (2006), *Metodología, Diseño y desarrollo del proceso de investigación*, Cuarta Edición, Editorial Limusa, Bogotá-Colombia.

MORÁN MÁRQUEZ, Francisco, Msc, (2009), Historia de la Filosofía, Editorial Minerva, Guayaquil-Ecuador

PAN SCHILLER , LYNNER PETERS, editorial ceac educación infantil, libro el rincón del juego

PAPALIA, Wendkos, (2002). La etapa inicial, Editorial Nuevo Mundo, España.

PEDRO C .CERILLO, aprender y jugar (actividades lúdica mediante el material lúdico),ediciones de la universidad de castilla

Plantando semillas, de Thich Nhat Hanh **Editorial**: Kairós. **Páginas**: 256

RAMÍREZ CAICHEAlberto, Lcdo, (2009), Pedagogía Contemporánea parvularia, Santa Elena.

ROMANCE, María Teresa. (2003). Juegos de patios, Editorial Vilamila, España

SILVIA N. ITKIN, enseñar matemática: números, formas, cantidades y juegos, edición novedades educativas.

THICH NHAT HANH , Editorial: Kairós. **Páginas**: 256, Plantando semillas.

ZHUKOSKAIA, Tasley. (2009). El juego como medio de educación, Revista Simientes, Cuba.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL UPSE

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10692724&p00=juegos%20did%C3%A1cticos%20ni%C3%B1os%205%20a%C3%B1os>

EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10741619&p00=juegos%20did%C3%A1cticos%20ni%C3%B1os%20cinco%20a%C3%B1os> LO

IMPORTANTE ES JUGAR....¿CÓMO ENTRA EL JUEGO EN LA ESCUELA?

<http://site.ebrary.com/lib/upsesp/docDetail.action?docID=10444636&p00=ense%C3%B1anza%20aprendizaje%20ni%C3%B1os%205%20a%C3%B1os>**ESTRAT**

EGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN DEL MENOR DE 6 AÑOS

A

N

E

X

O

S

GLOSARIO

Desarrollo cognitivo: proceso evolutivo de transformación que permite al niño y la niña ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación atención memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas.

Desarrollo social: progresivo conocimiento que adquiere el niño y la niña del medio social en el que se desenvuelve. Es el proceso por medio del cual los niños y las niñas adquieren conductas, creencias, normas morales y motivos que son el objeto del aprecio de su familia y de los grupos culturales a los que pertenece

Destrezas cognitivas: son aquellas que permiten alcanzar aprendizajes más significativos y pertinentes.

Recurso pedagógico: cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante, su manipulación, observación y lectura se ofrezcan oportunidades para aprender algo.

Habilidades: sistema complejo de operaciones necesarias para la regulación de la actividad y que su formación consiste en lograr el dominio de un sistema de operaciones por parte del individuo. Instrumentación consciente dominada. Son estructuras psicológicas del pensamiento que permiten asimilar, conservar, utilizar y exponer los conocimientos. Se forman y desarrollan a través de las acciones mentales y se convierten en modos de actuación que dan solución a tareas teóricas

y prácticas. El proceso de formación de habilidades consiste en apropiarse de la estructura del objeto a través de múltiples operaciones y convertirlo en un modo de actuar, en un método para el estudio del objeto.

Las habilidades responden a las condiciones siguientes:

- El tipo de materia (ciencia) que se estudia.
- El tipo de conocimiento: fático, abstracto o teórico, práctico.
- La edad y características del alumno.
- El desarrollo previo del alumno.
- Las exigencias socio-culturales y curriculares.

De acuerdo, con estos factores, las habilidades tienen la finalidad de que el alumno domine, comprenda y aplique el conocimiento de que se trate. Pueden clasificarse en: habilidades de pensamiento, habilidades del procesamiento de la información, habilidades de la comunicación y habilidades profesionales y como elementos de una clase se relacionan entre sí.

Propuesta: manifestar o exponer una idea o un plan para que se conozca y acepte

Recurso pedagógico: cualquier instrumento u objeto que pueda servir como recurso para que, mediante su manipulación, observación y lectura se ofrezcan oportunidades para aprender algo.

ANEXO 1.- Encuesta realizada a padres y madres de familia



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

ENCUESTA APLICADA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo Encuestar a los padres de familia a través de un banco de preguntas para saber si tienen conocimientos sobre los juegos didácticos aplicados en el proceso enseñanza-aprendizaje de sus hijos.

Cómo realizarla Marque con una X la respuesta conveniente.

1¿Sabe usted qué son los juegos didácticos?

SI

NO

2¿Le gustaría que por medio de los juegos didácticos su hija o hijo desarrolle sus destrezas y habilidades?

SI

NO

3¿Les gustaría que los niños se recreen con algo nuevo y diferente en el aula de clases?

SI

NO

4¿Apoyaría a la implementación de un área lúdica en el salón de clases?

SI

NO

5¿Considera usted importante que sus hijos desarrollen las relaciones interpersonales?

SI

NO

6¿Conoce usted si a su hijo le gusta participar en las actividades de la escuela?

SI

NO

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO 2.-Entrevista dirigida a la Directora Escuela “Salinas Innova”



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

ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA

Estimada Licenciada, con el fin de obtener información concreta sobre esta investigación, llene los datos y conteste las preguntas de manera clara y concisa.

DATOS GENERALES:

Nombres: _____

Apellidos: _____

Edad: _____

Título académico: _____

Año de graduación: _____

Institución en la que labora: _____

Tiempo en la institución: _____

Especialista en el área de: _____

Cargo actual: _____

Años de experiencia en el cargo que desempeña: _____

1.- ¿Qué significan para usted Juegos didácticos?

2.- ¿Conoce si los juegos didácticos están considerados dentro de la malla curricular?

3.- ¿Sabe si las docentes de primer grado aplican juegos didácticos durante sus clases?

4.-¿Cree usted que las docentes de primer grado deban realizar nuevos juegos didácticos?

5.- ¿Considera importante que los docentes realicen juegos didácticos para las diferentes áreas de aprendizaje?

6.- ¿Usted aceptaría que se realice una guía de juegos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños de primer grado?

7.- ¿Se involucraría de manera directa en la ejecución de los juegos didácticos?

¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!

ANEXO 3.-Entrevista realizada a los docente



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

ENTREVISTA REALIZADA A LOS DOCENTES

Objetivo Entrevistar a los docentes para obtener la información necesaria sobre la aplicación de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje

a) **¿Considera usted importante los juegos dentro del proceso enseñanza-aprendizaje?**

b) **¿Cree usted que una correcta aplicación de juegos didácticos incide en el aprendizaje de los estudiantes?**

c) **¿Conoce usted sobre la aplicación de los juegos didácticos en el proceso enseñanza-aprendizaje?**

d) ¿Reciben capacitaciones sobre la aplicación de juegos didácticos para emplearlos en el proceso enseñanza-aprendizaje?

e) ¿Aceptaría usted la implementación de juegos didácticos para el fortalecimiento del proceso enseñanza aprendizaje?

f) ¿Cree usted que al implementar los juegos didácticos dentro del aula de clase fortalecerá la parte cognitiva y creativa del estudiante?

g) ¿Participaría de forma directa para poder implementar una Guía de aplicación de los Juegos Didácticos?

ANEXO 3.- Ficha de Observación aplicada a la institución y estudiantes.

CARACTERÍSTICAS GENERALES	TOTALMENTE DE ACUERDO	DE ACUERDO	TOTALMENTE EN DESACUERDO	EN DESACUERDO
1.- Existen espacios adecuados para aplicar juegos didácticos?				
2.- Disponen de áreas al aire libre para aplicar los juegos didácticos?				
3.- Disponen de recursos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje?				
4.- Los docentes ejecutan a menudo la aplicación de juego didáctico en el proceso de la clase?				
5.- Los niños se sienten motivados en sus jornadas diarias de clases?				
6.- Se aplican juegos didácticos en cada jornada de clase?				



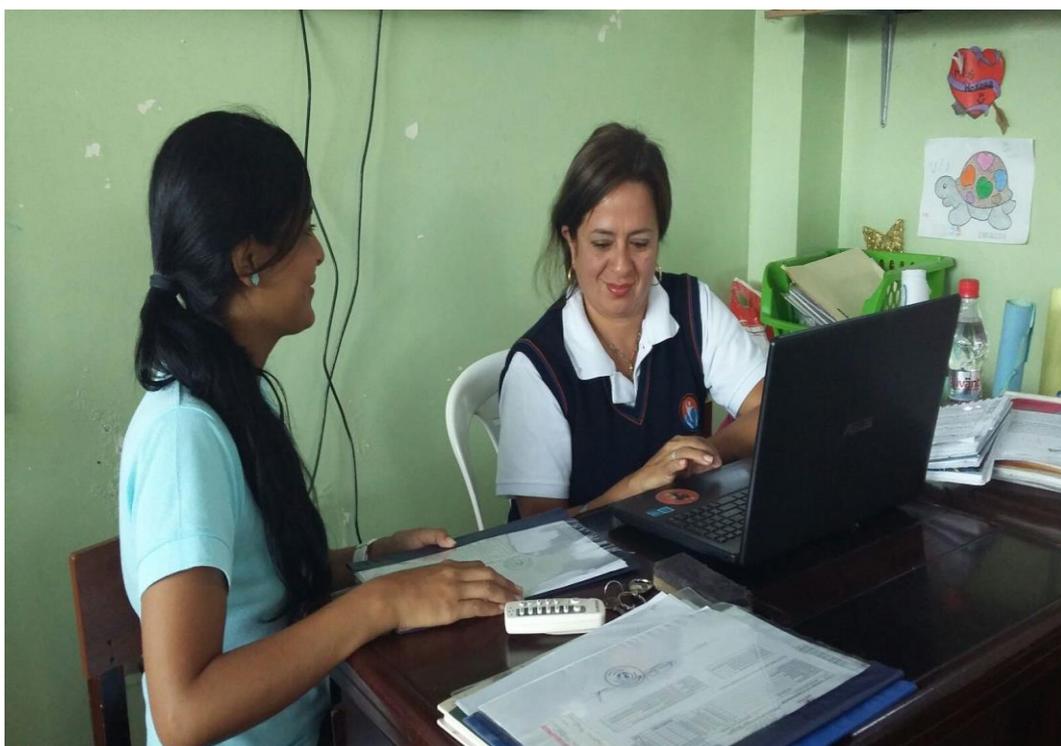
Entrevista con la directora de la institución Lcda. Janeth Guamantica



Finalización de la entrevista realizada a la directora de la institución Lcda. Janeth Guamantica.



Entrevista a la Docente Teresa Cornejo.



Entrevista a la Docente Roxana Coronel.



Indicaciones generales para realizar la encuesta. Encuesta a Padres de Familia de primer grado.



Encuesta a Padres de Familia de primer grado



Aplicación de los juegos didácticos



Los niños jugando con los colores.



Ejecutando el juego “las frutas”



Los niños jugando “El lago helado”



Aplicando el juego “Tiendo la ropa”



Aplicando el juego “toca y adivina”



Ejecución del juego “El teatro de los cuentos”



Juego el teatro de los cuentos.



Salinas, Febrero del 2015

Dra.
Nelly Panchana
DECANA DE FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA.

Ciudad.

Me es grato saludar a Usted y a su equipo de trabajo en la labor asumida en la Facultad que tiene a cargo.

El motivo de la presente es para indicar que como Directora de la escuela Salinas Innova, doy la aceptación y la apertura para que la estudiante DIANA ALEXIS PEZO CIFUENTES con cédula de identidad 0925085318, egresada de la carrera de Educación Parvularia, pueda desarrollar su trabajo de investigación y cumplir con lo que estipula el reglamento de su Institución en este plantel y de esta manera obtenga el título Académico de Licenciada en Educación Parvularia

Sin otro particular me suscribo

Atentamente,



Lic. Janeth Guamantica
Lcda. Janeth Guamantica



La Libertad, 15 de Octubre del año 2015

**CERTIFICADO ANTIPLAGIO
001-TUTOR LMMA -2015**

En calidad de tutor del trabajo de titulación denominado "JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SALINAS INNOVA SCHOOL" CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016" elaborado por la estudiante **DIANA ALEXIS PEZO CIFUENTES** 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 una vez analizado en el sistema antiplagio URKUND, y que luego de haber cumplido los requerimientos exigidos de valoración, el presente proyecto ejecutado se encuentra con 3% de la valoración permitida; por consiguiente, se procede a emitir el presente informe.

Adjunto reporte de similitud.

Atentamente,

Lic. Mazón Arévalo Luis Miguel, Ms. C.

C.I.: 1716751407

DOCENTE TUTOR



UNIDAD EDUCATIVA SALINAS

INNOVA
SCHOOL

La Libertad 13 de Octubre del 2015

Lcda. Janeth Guamantica Suárez

DIRECTORA DE ESCUELA SALINAS INNOVA SCHOOL

En mi calidad de Directora de la Escuela Salinas Innova School certifico que la estudiante **Diana Alexis Pezo Cifuentes** con C.I:0925085318 egresada de la Universidad Estatal Península de Santa Elena, Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas, carrera de Educación Parvularia, realizó en esta institución educativa el tema de su tesis denominado: **“Juegos Didácticos para afianzar el proceso de Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas de primer grado de Educación Básica de La Unidad Educativa Salinas Innova School, Cantón Salinas Provincia de Santa Elena, periodo lectivo 2015-2016”**.

Es todo cuanto puedo informar en honor a la verdad y autorizo a la estudiante dar al presente documento el uso conveniente.

Atentamente,

Lcda. Janeth Guamantica Suárez
Lcda. Janeth Guamantica Suárez
DIRECTORA





Reporte Urkund.

URKUND

Document: [DIANA PEZO OCT.docx](#) (015545044)
Submitted: 2019-10-05 10:03 (-05:00)
Submitted by: [dianaalev_2011@hotmail.com](#)
Receiver: [lmazon@upse@analyst.arkund.com](#)
Message: [***SPAM*** Score: Req: 05.00/5.0] DIANA PEZO [Show full message](#)
3% of this approx. 11 pages long document consists of text present in 2 sources.

Fuentes de similitud

List of sources MAZON AREVALO LUIS MIGUEL (imazon) ▾

Rank	Path/Filename	
1	Teris Urkund.docx	-
2	urco.docx	✓
Alternative sources		
Sources not used		

0 Warnings Reset Export Share

Urkund's archive: UNIVERSIDAD ESTATAL PENINSULA DE SANTA ELENA / urco.docx 83%

el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas en el Primer Año de Educación Básica



Guayaquil, 10 octubre de 2015.

CERTIFICADO DE REVISIÓN DE REDACCIÓN Y ORTOGRAFÍA

Lic. Dayami Rosales Chacón. Máster en Educación Superior. Merchán en Docencia Universitaria.

CERTIFICO

Que he procedido a petición de la interesada, a revisar la redacción y ortografía del proyecto titulado: **"JUEGOS DIDÁCTICOS PARA AFIANZAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "SALINAS INNOVA SCHOOL", CANTÓN SALINAS, PROVINCIA DE SANTA ELENA, AÑO LECTIVO 2015-2016"**, elaborado por **DIANA ALEXIS PEZO CIFUENTES**, previo a la obtención del título de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**.

En la revisión se detectaron las siguientes insuficiencias

Resumen:

Repetición de ideas, empleo de palabras repetidas varias veces, ideas que no forman parte del resumen, es decir, el resumen es donde se expresa de forma breve de qué trata la investigación.

Introducción:

Le faltan algunos argumentos que permiten dar veracidad científica a las ideas que se defienden en lo sucesivo del informe escrito como investigación terminada.

Se debe mejorar la redacción de manera general, para que los párrafos tengan coherencia y lógica en las ideas expresadas, con argumentos teóricos que le den validez.

En la descripción de los capítulos se debe tener en cuenta que es solo un esbozo de lo que se ha hecho en el mismo.

En la forma que se expresa la estructura de los capítulos debe ser en síntesis y cuidando siempre la redacción y la ortografía.

Capítulos:

Repetición de palabras en un mismo párrafo.

Falta de argumentos que sustentan las ideas defendidas. Un ejemplo relacionado con los fundamentos psicológicos, pedagógicos y el glosario especialmente en el término habilidades.

En el orden de redacción existieron dificultades de redacción, expresadas en la concreción de las ideas y la coherencia en las mismas. Falta de ortografía en la acentuación, el uso de mayúsculas y en el empleo de preposiciones.

Posteriormente se pudo constatar que la memoria escrita fue corregida por la autora, presenta una estructura lógica, coherente y expresa con claridad los resultados de la investigación. La tesis en el contexto general, cumple con los requisitos lingüísticos y normativos dados por la Real Academia Española, para el uso del idioma español.

Por lo expuesto anteriormente, recomiendo la validez ortográfica de la tesis previo a la obtención del título de **LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**.



MSc. Dayami Rosales Chacón

Registro del SENEYCYT: CU-15-11346