

Urkund Analysis Result

Analysed Document: PROPUESTA MACÍAS ROSAURA.pdf (D38231834)
Submitted: 5/2/2018 10:19:00 PM
Submitted By: fchenchem@unemi.edu.ec
Significance: 2 %

Sources included in the report:

ENSAYO MARTINEZ.docx (D38062575)
TESIS LISTA-1.docx (D31634210)
<http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf>
<https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf>
https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf

Instances where selected sources appear:

8

UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO FACULTAD SEMIPRESENCIAL TRABAJO DE TITULACIÓN DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACION MENCION EDUCACION INICIAL PROPUESTA PRÁCTICA DEL EXAMEN DE GRADO O DE FIN DE CARRERA (DE CARÁCTER COMPLEXIVO) INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL TEMA:

ESTRATEGIA METODOLOGICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACION INICIAL Autores: MACIAS LOPEZ ROSAURA LIDIA LOPEZ PULLA SILVIA LORENA Acompañante: MSc.FELIX CHENCHE Milagro, 16 de abril 2018 ECUADOR

II

DERECHOS DE AUTOR Ingeniero. Fabricio Guevara Viejó, PhD. RECTOR Universidad Estatal de Milagro Presente. Yo, _____ en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales de la propuesta práctica de la alternativa de Titulación - Examen Complexivo: Investigación Documental, modalidad presencial, mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor de la propuesta practica realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Grado, como aporte a la Temática _____ del Grupo de Investigación _____ de conformidad con el Art. 114 del Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, concedo a favor de la Universidad Estatal de Milagro una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada. Así mismo, autorizo a la Universidad Estatal de Milagro para que realice la digitalización y publicación de esta propuesta practica en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior. El autor declara que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad. Milagro, a los ---- días del mes de ----- de 2018 _____ Firma del Estudiante Nombre del Estudiante CI: -----

III APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL Yo, _____ en mi calidad de tutor de la Investigación Documental como Propuesta práctica del Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complexivo), elaborado por el estudiante _____, cuyo título es _____, que aporta a la Línea de Investigación _____ previo a la obtención del Grado _____; considero que el mismo reúne los requisitos y méritos necesarios en el campo metodológico y epistemológico, para ser sometido a la evaluación por parte del tribunal calificador que se designe, por lo que lo APRUEBO, a fin de que el trabajo sea habilitado para continuar con el proceso de titulación de la alternativa de Examen de grado o de fin de carrera (de carácter complexivo) de la Universidad Estatal de Milagro. En la ciudad de Milagro, a los ___ días del mes de ___ de 2017. Nombre del Tutor Tutor C.I.:

IV APROBACIÓN DEL

TRIBUNAL CALIFICADOR El tribunal calificador constituido por:

 _____ Luego de realizar la revisión de la Investigación Documental como propuesta practica, previo a la obtención del título (o grado académico) de _____ presentado por el /la señor (a/ita) _____ . Con el título: _____ . Otorga a la presente Investigación Documental como propuesta práctica, las siguientes calificaciones: Investigación documental [] Defensa oral [] Total [] Emite el siguiente veredicto: (aprobado/reprobado) _____ Fecha: ____ de ____ de 2018. Para constancia de lo actuado firman: Nombres y Apellidos Firma Presidente _____ Secretario /a _____ Integrante _____

V DEDICATORIA

Se lo dedico este trabajo de manera muy especial a mi esposo quien me ha dado todo su apoyo incondicional a la medida de su alcance y demostrando siempre su amor y confianza. A mis hijas por su comprensión constante, pero sobre todo por ese impulso de amor y afecto que me dieron a concluir mi carrera. Este proyecto va dedicado a mi madre, mis hijos y a mi esposo por se los pilares fundamentales para poder concluir este ciclo de mi vida profesional

VI AGRADECIMIENTO A Dios por concederme este momento tan especial de mi vida A mis profesores gracias por su tiempo y los conocimientos impartidos en el desarrollo de mi profesión. Gracias a cada uno de ustedes formaron parte de mi plan de estudio los llevare en mi corazón.

VII

ÍNDICE GENERAL DERECHOS DE AUTOR

.....	ii APROBACIÓN DEL TUTOR DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	iii APROBACIÓN DEL
TRIBUNAL CALIFICADOR	iv DEDICATORIA
.....	v AGRADECIMIENTO
.....	vi ÍNDICE GENERAL
.....	vii RESUMEN
.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3	PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN
DE INVESTIGACIÓN	4	MARCO TEÓRICO
CONCEPTUAL	7	METODOLOGÍA
.....	13	DESARROLLO DEL TEMA
.....	15

CONCLUSIONES	20
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	21

1 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN NIÑOS Y NIÑAS DE NIVEL INICIAL

RESUMEN El desarrollo de la humanidad lleva inherente el cambio social, una transformación de la comunidad que se va definiendo en las etapas de su evolución, los sistemas educativos son un componente esencial de esta sociedad que modifica constantemente sus parámetros en relación a las circunstancias inherentes al desarrollo de la misma sociedad. Es así, que el dinamismo en el que se vive exige el uso de diversas estrategias metodológicas en el campo de la educación inicial, el juego es una estrategia que en nivel inicial responde a ese dinamismo, el juego como estrategia metodológica es un ejercicio preparatorio para el desenvolvimiento en la sociedad, pues es en el juego que se adoptan roles sociales generando experiencias que favorecen su desarrollo como mental. El Objetivo general de esta investigación es analizar situaciones de aprendizaje innovadoras aplicando el juego como estrategia metodológica en educación inicial.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos y

los lleva a lograr un aprendizaje específico, se adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, fomenta la organización integral del sistema corporal. La presente investigación se basa en la investigación cualitativa realizando análisis documental y triangulación de información lo que permitió recoger información sobre la utilización del juego como estrategia didáctica en educación inicial. PALABRAS CLAVE: juego, estrategia metodológica, nivel inicial, lúdica

2 THE GAME AS A METHODOLOGICAL STRATEGY IN CHILDREN OF AN INITIAL LEVEL ABSTRACT

The development of humanity has inherent social change, a transformation of the community that is defined in the stages of its evolution, educational systems are an essential component of this society that constantly modifies its parameters in relation to the inherent circumstances of development of the same society. Thus, the dynamism in which one lives requires the use of various methodological strategies in the field of initial education, the game is a strategy that responds to that dynamism at the initial level, the game as a methodological strategy is a preparatory exercise for the development in society, because it is in the game that social roles are adopted generating experiences that favor their development as mental. The general objective of this research is to analyze innovative learning situations by applying the game as a methodological strategy in initial education. The playful activity is attractive and motivating, captures the attention of the students and leads them to achieve specific learning, knowledge and awareness of their own body is acquired, promotes the integral organization of the body system. The present investigation is based on qualitative research, making documentary analysis and triangulation of information, which allowed gathering information about the use of the game as a didactic strategy in initial education. KEY WORDS: game, methodological strategy, initial level, playful

3 INTRODUCCIÓN Las expresiones lúdicas no solamente han beneficiado al hombre en su historia, si bien, otras especies manifiestan comportamientos lúdicos, es el hombre quien desde los comienzos de la prehistoria ya jugaba, buscando el placer, demostrando su

creatividad, y desarrollando su atención; es así como se ha visto gráficos en paredes de templos, cuevas y tumbas egipcias, mostrando como desde aquellos tiempos se venía disfrutando de la música, la poesía, el baile, y el juego. Desde finales de la década de los años 90 del siglo xx se empezó a proponer como principio curricular para la educación inicial y preescolar la lúdica que hace referencia al reconocimiento del juego como dinamizador de la vida del educando, y que mediante el cual se construye conocimiento. A través del juego el niño se encuentra consigo mismo y con el mundo físico social, lo que le permite desarrollar actividades propias compartiendo sus intereses y a la vez desarrollando sus habilidades de comunicación. El juego es un soporte sobre el cual se construye y se apropian normas, las cuales los niños las siguen de manera voluntaria sin sentir obligación, es así que, se reconoce al infante como un ser lúdico por naturaleza, característica que se convierte en un elemento fundamental para garantizar su aprendizaje y desarrollo armónico e integral. La lúdica es una actividad clave para la formación del hombre, por ellos su importancia de ser utilizada como estrategia metodológica en educación inicial, su desarrollo propicia un equilibrio estético entre el niño y el medio con el que interactúa. La aplicación del ejercicio de la función lúdica como estrategia metodológica se torna un factor muy importante para que el niño de educación inicial aprenda a producir, respetar y aplicar las reglas y normas que se establecen en un proceso, desde el ámbito del juego, representando anticipadamente los distintos aspectos de la vida diaria desde la creatividad y el sentido de curiosidad y exploración propio de los niños de esa edad.

4 CAPÍTULO 1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN . Durante los primeros meses de vida es cuando el niño comienza a centrarse en su propio cuerpo y tiene como propósito la exploración por repetición de percepciones sensoriales y/o vocalizaciones, las cuales las hace en forma de juego. En un primer momento las intervenciones realizadas por el infante en el juego se centran en el autoconocimiento de su cuerpo que posteriormente le permiten establecer relaciones con objetos y personas (Escalante, Coronell, & Narváez-Goenaga, 2014). Es así, que el juego aporta en el desarrollo de actitudes y en el robustecimiento de la fuerza corporal y mental del niño de educación inicial. Es evidente que el proceso de desarrollo de la humanidad lleva inherente el cambio social, el cual es una transformación de la comunidad que se va definiendo en las etapas de su evolución, los sistemas educativos son un componente esencial de esta sociedad que modifica constantemente sus parámetros económicos, sociales, culturales y formativos. Es natural que el fenómeno del cambio social nos mantenga alerta a las circunstancias inherentes al mismo para desde el ejercicio de la docencia potenciar las virtualidades de la escuela participativa a través del juego como estrategia metodológica (Cardona, 2013). Así, aquellas características que deben estar presentes en una auténtica cultura participativa se formarán desde el nivel inicial respondiendo a los principios de calidad y equidad. El juego como estrategia metodológica es un ejercicio preparatorio para el desenvolvimiento en la sociedad, pues es en el juego que se adoptan roles sociales generando experiencias que favorecen su desarrollo como mental

Los estudios de la historia de

los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta (

Picardo, 2015). Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar

5 es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus recreaciones y para que su fantasía le empuje a

mil experimentos positivos.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos y

los lleva a lograr un aprendizaje específico, mediante la lúdica el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones, fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, lo cual conlleva al desarrollo de la agilidad y flexibilidad en las diferentes etapas del desarrollo del niño. La investigación se justifica en base a la importancia de tratar el tema de aplicación de estrategias metodológicas orientadas a los más pequeños del sistema educativo, los niños de educación inicial, puesto que las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica que introduce al niño en un mundo maravilloso y lo lleva de manera agradable al alcance de los niveles de aprendizaje requeridos y potenciando el desarrollo de sus habilidades. Como consecuencia de las actividades lúdicas se generan niños felices con habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula, curiosos y creativos. Los beneficiarios directos serán los niños de educación inicial y de manera indirecta la comunidad educativa, ya que en esta etapa educativa se debe fundamentar la actividad lúdica incorporando a los niños en el medio que los rodea, para que por medio del aprendizaje lúdico puedan relacionarse con los demás, entender normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen y en un futuro deberán responder positivamente para aportar en el desarrollo del país. La aplicación de la actividad lúdica se justifica en el aporte metodológico que tiene sobre la puesta en marcha de muchas de las funciones humanas, siendo el juego y las prácticas lúdicas las mejores herramientas para el desarrollo y formación del ser humano no sólo desde la dimensión cognitiva y corporal sino social.

6 El aporte científico se centra en el análisis cualitativo de la problemática a fin de dar cumplimiento a los objetivos de investigación. En la presente investigación se plantean los siguientes objetivos: Objetivo general: Analizar situaciones de aprendizaje innovadoras aplicando el juego como estrategia metodológica en educación inicial. Objetivos específicos: - Distinguir entre el juego infantil y el juego como estrategia metodológica en educación inicial. - Identificar el nivel de aplicabilidad del juego como estrategia metodológica en educación inicial. - Reflexionar sobre los efectos que produce la aplicación del juego como estrategia metodológica en educación inicial. La presente investigación es importante porque la

educación inicial se trata de un momento en la primera infancia en la que los niños aprenden múltiples maneras de convivir mientras disfrutan de experiencias a través del juego. Las actividades lúdicas tienen un lugar protagónico en la educación inicial, dado que potencian el desarrollo de las niñas y los niños desde las interacciones y relaciones que establecen en la cotidianidad (Ministerio de Educación Nacional de Colombia, 2014). En la educación inicial los niños aprenden a convivir con otros seres humanos, a establecer vínculos afectivos diferentes a los que mantiene con su familia. A través del juego los niños de educación inicial aprenden a relacionarse, a conocerse, a ser más autónomos, a desarrollar confianza en sí mismos, a ser cuidadosos y a cuidar a los demás, a sentirse seguros, partícipes, escuchados, reconocidos; a hacer y hacerse preguntas, a indagar y formular explicaciones propias sobre el mundo en el que viven y construir su identidad en relación con su familia, su comunidad, su cultura, su territorio y su país.

7 CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL El Marco Teórico destaca la importancia de la teoría de Ausubel al explicar los procesos mentales por los cuales el niño se apropia de los conocimientos, aspecto que puede orientar al maestro en la planificación didáctica, en especial en lo que se refiere a la selección de contenidos bien estructurados comprensibles y vinculados en el contexto sociocultural, considerando los saberes previos que poseen los estudiantes, lo que implica para el maestro indagar cuáles son estos para desarrollar otros saberes nuevos. Por lo tanto de la importancia que Ausubel asigna a la predisposición como condición indispensable para la significatividad psicológica de los aprendizajes, el maestro puede orientarse hacia estrategias metodológicas que llevan a esa predisposición, en educación inicial una estrategia fundamental involucra situaciones lúdicas.

0: ENSAYO MARTINEZ.docx

100%

Los antecedentes investigativos determinados en la presente investigación corresponden a los siguientes estudios:

Según los estudios sobre Estrategias didácticas utilizadas por los docentes de Educación inicial comprendidas en la zona de Amarillo Distrito de Huacho durante el año académico 2015, presentado en la Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote de Perú. En el mencionado estudio se aborda la importancia del juego en educación inicial y se plantea como objetivo principal determinar la importancia de las estrategias didácticas especialmente el juego utilizadas por los docentes de Educación inicial en la instituciones educativas (Yumbo, 2015). La investigadora pudo comprobar que las estrategias didácticas están relacionadas directamente con los logros de aprendizaje y que los niños responden mejor cuanto se utilizan estrategias lúdicas. Otro referente no menos importante es la tesis titulada La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga, presentada en la Universidad de Tolima. En este estudio el objetivo es plantear estrategias lúdicas para generar espacios

8 dinámicos con propuestas pedagógicas donde la comunidad educativa interactúe a partir de sus pre-saberes y lo asimilen en distintos procesos orientados al desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicológico (Gómez, Molano, & Rodríguez, 2015). La actividad lúdica propicia el

desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas, así como predispone la atención del niño en alto grado de motivación para su aprendizaje. En la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua reposa la Tesis titulada Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio "El Principito" de la ciudad de Estelí. El objetivo de esta investigación es promover la importancia del juego en Educación Inicial como estrategia metodológica identificando factores que están desfavoreciendo la integración de niños y niñas en el desarrollo de algunos juegos tradicionales aplicados de manera rutinaria (Herradora, Olivas, & Cruz, 2013). En esta investigación se plantea la necesidad de mejorar la calidad de la educación ofreciendo una atención integral dentro de un ambiente de calidad que potencie el crecimiento y evolución del niño en todas sus áreas. El Juego plantea una educación cuyo sentido esencial es el logro de un nuevo hombre, en una nueva sociedad, es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humano y el pleno desenvolvimiento de la persona. El juego les permitirá compartir una educación realmente liberadora que está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, el acuerdo, el disenso, todos componentes del pensamiento crítico y de una sociedad democrática (Roseli, 2012). La autora enfatiza que el juego

nace espontáneamente, proporciona un enorme placer al niño, permite ampliar

su conocimiento. Los términos conceptuales que se manejan en la presente investigación corresponden a

la terminología manejada en los diccionarios de Educación Inicial (Valeria, 2012) y (Picardo, 2015), y que se refieren a los siguientes términos:

9 Autoletismo: La definición de este es cualquier tipo de acción que se hace por sí misma en el sentido de que vivirla es el principal objetivo, buscando la gratificación en esa misma acción.

Educación:

Al igual que la ciencia de la naturaleza y siguiendo su modelo, la ciencia de la educación debe establecer las leyes que rigen los hechos educativos.

Educación Inicial:

El mito que: la escuela preescolar o kindergarten es el lugar en donde los y las niños(as) van a jugar y son cuidados mientras sus padres trabajan, es muy generalizado. No obstante, la realidad es –o debería ser- otra; en efecto, la educación preescolar es una oportunidad para que los niños y niñas desarrollen la creatividad, la socialización y comiencen a ingresar a la transición del sistema educativo mediante un proceso gradual, sumativo y sistemático de aprendizajes guiados, en donde el niño explora, busca, hace y deshace. Un conjunto de acciones cercadas por lo lúdico permite ordenar procesos pedagógicos, áreas dramáticas, arte, música, alfabetización y matemáticas, entre otras, comienzan a generar procesos de cooperación, amistad, imaginación y exploración en el y la niño(a).

Estrategias metodológicas:

Es un sistema de acciones que se realizan con un ordenamiento lógico y coherente en función del cumplimiento de objetivos educacionales, es decir, constituye cualquier método o actividad planificada que mejore el aprendizaje profesional y facilite el crecimiento personal del estudiante.

Imitación: se define como una conducta en la cual el niño copia conscientemente lo que ve que otros hacen. Individuo: puede aplicarse a cosas animales y seres humanos, cada ser humano es un individuo en la medida que se distingue o no se confunde con otro ser humano o cosa alguna, no puede dividirse sin dejar de ser lo que es y se trata de un ente singular. Innovación educativa: nueva propuesta que incluye un mejoramiento en el sistema educativo en las prácticas del aula, las mismas pretenden sustituir las prácticas habituales por otras que en general se formulan como novedosas.

10 Institución educativa: la unidad pedagógica del sistema responsable de los procesos de enseñanza-aprendizaje destinados a los logros establecidos por la ley. Juegos centralizadores: en esta propuesta todo el grupo juega alrededor de una misma temática a partir de una breve preparación de los materiales, las situaciones alrededor de los cuales se organiza el juego centralizador pueden derivarse del desarrollo de la unidad didáctica o bien puede surgir de la recreación de situaciones cotidianas, si bien es interesante realizarlo con todas las edades, con sus características que se consideran óptimo para desarrollar en la sala de 2 y 3 años. Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. Juego de construcciones: está presente alrededor del primer año de vida, en estos juegos se combinan el placer por la manipulación del objeto y el propósito de realizar algo, por ejemplo construir con bloques modelar arcilla. Juego dramático: es un juego que implica la distribución de roles en función de la representación de situaciones, desde el juego simbólico se desarrolla como parte de la propuesta del juego trabajo en el sector de la dramatización y como la modalidad más utilizada del juego centralizador, pero profundamente es una actividad de trabajo de grupo total diferenciada de las otras que implica la imitación, recreación de situaciones y distribución de roles, la preparación del escenario para el desarrollo de la dramatización de las escenas significativas es una propuesta de juego de inmensa riqueza en educación inicial para todos los aprendizajes que se ponen en juego en relación a la dramatización de situaciones, el juego con otros la comprensión de la realidad la temática del juego proviene del ambiente social cultural familiar y escolar de los niños entre los aspectos que se están trabajando en la sala. Juego educativo:

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

a)

niño(a)

que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al y la

niño(a),

11

tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión;

el juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado.

No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión.

Es, más que nada,

un aprendizaje

para la vida adulta.

El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los

y las

niños(as)

aprenden

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

Juego funcional: se desarrolla durante el primer año de vida del bebé consiste en un juego de puro ejercicio de la función esencial motoras que compromete tan sólo movimientos acciones y percepciones por ejemplo succionar cualquier objeto que tiene a su alcance

Juego libre: implica la posibilidad de desarrollar un juego utilizando los espacios y elementos de los sectores pero sin ningún tipo de consigna de trabajo

no hay un fin conversado con anticipación y el juego está guiado por los intereses de cada niño o de un grupo de niños que conforman el sector. Se lo incluye con una propuesta de juego espontáneo que tiene como objetivos y contenidos el compartir cooperar interactuar en espacios de juego con nosotros durante el juego libre en sectores el docente ofrece un espacio y un tiempo para que los chicos elijan con que jugar. Juego simbólico: qué es un como por el cual se desempeña un rol como si fuera real sabiendo que no lo es esta actividad lúdica se enriquece por el desarrollo de un lenguaje social que les permite expresarse con mayor facilidad. Juego trabajo: presenta diferentes características modelo originales libre ya que no está dispuesto desde afuera, es ficticio en el sentido en que se articula de una situación irreal con límites propios de espacio y tiempo, es incierto porque no provee un desarrollo y un desenlace, es improductivo porque no produce bienes y servicios valor el proceso porque está reglamentado, se establecen libremente una convención deliberada y postulada y

rigurosamente aceptada. Juegos motores: implican y permiten la experimentación el juego de las habilidades y destrezas más recientemente conquistadas la aplicación de

12 esquemas de acción y decisión motriz aprendidos el despliegue de las capacidades y necesidades orgánicas perceptivas simbólicas expresivas creativas en las más diversas y cambiante situaciones. Juegos reglados motores: proporcionan el marco para la exploración de comportamientos de cooperación y elaboración negociación y acuerdos de reglas para fijar igualdad de condiciones para todos.

Juego y educación: Educar a los y las

niños(as)

a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El

y la niño(a)

aprende porque el juego es el aprendizaje y los(as) mejores maestros(as) han de ser los padres.

Lúdico: grado con una parte constitutiva del ser humano que hace referencia a su necesidad de sentir expresar comunicar y producir emociones primarias, como reír y gritar, orientadas hacia el entretenimiento la diversión y el esparcimiento, así como la comunicación y contra comunicación motrices imprescindibles en el desarrollo de la inteligencia táctica y estratégica o capacidad de anticipar y resolver situaciones.

13 CAPÍTULO 3 METODOLOGÍA La investigación documental también llamada bibliográfica o en archivos permite adentrarnos en un tema con mayor profundidad, se considera un instrumento técnico de investigación cuya finalidad es obtener datos e información a partir de documentos susceptibles de ser utilizados dentro de los propósitos de un estudio concreto, es así que mientras más fuentes se utilicen más fidedigno será el trabajo realizado. El concepto de triangulación refiere a la combinación de dos o más teorías o fuentes de datos en un método de investigación. Muchos son los autores que abogan por uso complementario de diversas técnicas de investigación mediante el uso del método múltiple de la triangulación propio de la investigación cualitativa (Osorio, 2014). La triangulación refleja un intento de comprender en profundidad el fenómeno en cuestión y permite ampliar las alternativas para la explicación y comparación de información. La triangulación es básicamente un mecanismo de control de calidad en las investigaciones cualitativas y es entendida como una manera de mejorar los resultados que el investigador obtiene al aplicar una técnica concreta de su estudio. La triangulación proporciona el enriquecimiento y validez interna de una investigación cuando la obtención de datos y su interpretación se aplican diferentes técnicas en aumento de la confiabilidad. En las investigaciones de tipo documental el conocer un caso a profundidad exige disponer de una serie de datos descripciones y explicaciones desde las cuales se da cuenta ese fenómeno. Es fundamental establecer parámetros para la recolección y procesamiento de información la selección de las técnicas de recolección de información inicien al momento de la identificación selección delimitación y problematización del caso

(Torregroza & Castillo, 2013). El tarentino de la información recolectada obedece a criterios de disponibilidad y

14 pertenencia de la información requerida tradicionalmente, en la investigación documental se utiliza entre otras alternativas el análisis documental que es una técnica sobre la cual recae la tarea de búsqueda de información. Como conclusión se puede afirmar que la triangulación es una estrategia que se aplica en investigación cualitativa para generalizar hallazgos mediante la combinación de múltiples acercamientos a un mismo fenómeno confirmando así tales hallazgos.

15 CAPÍTULO 4 DESARROLLO DEL TEMA EL JUEGO La palabra juego comprende múltiples situaciones, sentimientos o pensamientos, con significados muy diversos, observamos muchas situaciones en las que tanto los niños como los adultos están jugando, el ser humano necesita jugar y se lo hace por diversión, entretenimiento, pasar el rato, por aprender algo nuevo; tales motivos dependen de cada persona, así como del contexto social en el que se encuentra. Jugar es la actividad principal de los niños y las niñas y, aunque los adultos “no juegan” tanto, también lo necesitan. Además, los niños y los adultos de todas las culturas juegan y han jugado siempre, por lo que se deduce que es una característica intrínseca al ser humano. Los niños juegan por los mismos motivos que los adultos: necesitan aprender, y por ello aprietan, manipulan y tiran objetos para comprender cómo son y cuáles son sus características, también se entretienen moviéndose y bailando durante mucho tiempo; expresan sentimientos; experimentan sensaciones como al manipular barro y arena; viven la fantasía; transforman los objetos y la realidad; conocen y reconocen su cuerpo, etc. Según Trueba (2016): “El juego favorece el conocimiento mutuo, la comunicación y el sentimiento de solidaridad a través de la interacción a través del grupo medio, especialmente aquellos niños más tímidos” (p. 119). Por estas características el juego es una estrategia metodológica utilizada en Educación Inicial que tiene mucha aplicabilidad. El

0: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf>

94%

juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y entender la realidad que les rodea.

Resulta fácil conocer la actividad lúdica: sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo otra actividad.

16 EL MODELO LÚDICO DE LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA El sustantivo castellano “juego” procede del latín *iocus*, mientras que el verbo jugar sería *iocare*; su significado es broma, gracia, frivolidad, pasatiempo, recreo. En latín existe también *ludus*, que significa jugar, y alude tanto al juego infantil como al recreo y la competición. El acto de jugar *lusilusum*, incluye también el gusto por la alegría y el jolgorio. La definición de la Real Academia Española explica que el juego es la acción y efecto de jugar, entretenerse, travesear, retozar. Es decir que al jugar nos divertimos y solemos hacer algo, intervenir, realizar acciones sobre los objetos y las personas, imaginar, etc., lo que nos llevara a una serie de resultados y diferencias. Aunque la palabra juego no sea un concepto científico, si las acciones y efectos son controlados de una

manera técnica, se produce aprendizaje. Estos se darán siempre y cuando la persona tenga intención de aprender y de llegar a conclusiones. El juego heurístico consiste en eso, en indagar y descubrir. La palabra juego y jugar está asociada al entretenimiento y a la diversión, pero hay otras acepciones. El juego tiene reglas implícitas que se detallan al utilizarlo como estrategia metodológica

0: https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf
100%

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas,

y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se lucha y se compite como en el caso de los juegos cooperativos, estimula alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego forma parte del comportamiento humano y de la cultura de cada sociedad, los seres humanos jugamos y en el acto de jugar desarrollamos capacidades y valores, pero también nos introducimos en la cultura de nuestra nación mediante los juegos tradicionales. Mediante el juego se puede mejorar la coordinación de la vida familiar considerando los cambios del comportamiento humano crianza, la inmadurez biológica del bebé, el bebé y su padre y criar al bebé en medio de cambios sociales y culturales (Torras, 2012). El trabajo cotidiano del profesorado en sus aulas, los avances teóricos que se están

17 realizando sobre el desarrollo infantil en centros de educación infantil conllevan orientaciones detalladas sobre juegos educativos para niños y niñas de educación inicial y se propone organizar los espacios interiores y exteriores para realizar actividades lúdicas. El juego está presente a lo largo de toda la vida del ser humano, su aplicación desde nivel inicial permite desarrollar destrezas, estimular la alegría, la autoestima y el crecimiento personal. Las estrategias metodológicas que se utilizan con los niños de educación inicial son muchas, el juego es una de las estrategias que representan mayor aplicabilidad, aun siendo así es necesario tomar en cuenta que el juego debe ser orientado al desarrollo del niño de acuerdo a la edad de 0 a 3 años. Menciona Ried (2012) "Las actividades motrices contribuyen al desarrollo saludable del niño en múltiples aspectos y el instinto natural de movimiento innato en el niño refuerza la musculatura" (p. 15). La aplicación didáctica del juego se trata de guiar este instinto para que no se concentre de forma predominante en zonas muy localizadas del aparato motor, lo cual produciría una sobrecarga que puede desencadenar lesiones. El juego como estrategia metodológica en educación inicial presenta las siguientes características: El juego es libre: Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por ser una acción y

0: TESIS LISTA-1.docx

96%

ocupación libre, que se desarrolla de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas

establecidas y aceptadas. El juego produce placer: Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata, hay toda una serie de conductas asociadas al juego,

0: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf>

100%

como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc.,

que son placeres en sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad. Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotski, quienes coinciden, cada uno con sus matrices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas.

18 El juego implica actividad: No todos los juegos son motores o conllevan ejercicio físico pero el jugador está psíquicamente activo durante su desarrollo. Algunas de las capacidades implícitas al hecho de jugar son explotar, moverse, pensar, deducir, imitar y relacionar. El juego es algo innato y se identifica como actividad propia de la infancia. El juego tiene una finalidad intrínseca: La acción de jugar se convierte en la meta de la conducta, porque da satisfacción por el mero hecho de realizarlas, sin pensar en cualquier otra finalidad que no sea la propia acción. El propio proceso del juego encierra la emoción, tensión y diversión suficientes como para hacer atractivo e interesante para el jugador. El juego organiza las acciones de un modo propio y específico: En los juegos se desarrollan procedimientos, normas, formas de hacer las cosas que, paso a paso, llevan a conseguir las metas propuestas por los propios juegos o por los jugadores. Sin embargo, el juego carece de una lógica organizativa similar a la del mundo adulto. Los niños proponen sus propios procedimientos y cambian las reglas a mitad del juego para hacerlo más divertido. En definitiva, una de las características principales del juego es que pone una normas y procedimientos distintos al resto de actividades que no son lúdicas, y que todos somos capaces de diferenciar. El juego es una forma de interactuar con la realidad: Ante todo conlleva una actitud especial de relacionarse con la realidad. Esta forma de interactuar está condicionada por las circunstancias del medio, pero sobre todo por los factores internos de quien juega y por la actitud que desarrolla ante la realidad. El sujeto que juega realiza una actividad de juego desde sí mismo, poniendo en práctica las capacidades propias que le exige el juego para lograr el éxito. El juego es una vía de autoafirmación: El juego ayuda a los niños a desarrollar estrategias para resolver sus problemas. Un niño juega a los maestros, a los papas y a las mamás o a los médicos, porque necesita entender a los adultos. El juego favorece la socialización: El juego nos enseña a respetar las normas, a entendernos y a relacionarnos con los demás. Mediante la comunicación, la competición y la cooperación, se facilitan procesos de inserción social. También

19 se juega a inventar juegos o se juega con el propio cuerpo. Lo esencial es la propia acción lúdica, a la que se pueden agregar o quitar medios dependiendo de la imaginación y la creatividad del jugador. El juego se ha utilizado a menudo en los procesos educativos, para hacer más amena la tarea escolar para conseguir unos determinados objetivos didácticos

mediante la realización de una actividad lúdica. Se denomina juegos educativos a los que están dirigidos o manipulados por un educador, en ese caso, se pierden algunas de las características que hemos comentado anteriormente, como la libertad y el autotelismo.

20 CAPÍTULO 5 CONCLUSIONES Una vez finalizada la presente investigación se concluye que: - El juego en educación inicial es considerado un recurso de tipo motivacional con el cual se puede reunir al grupo disperso, presentar una actividad, etc.; - El juego en educación inicial es una estrategia metodológica que permite ocupar un tiempo de espera que se puede aplicar

0: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 100%

al término de una actividad, entre una actividad y otra, etc. -

El juego es un

0: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 100%

facilitador de un desplazamiento o cambio de lugar o simplemente como la forma de darle un "tinte lúdico" a una rutina,

como por ejemplo: "caminar como enanitos hasta la sala de música, etc. - El juego para el niño de educación inicial es asimilado como un momento especial, sea en un lugar específico en un espacio determinado como los rincones. - El juego en educación inicial es una estructura didáctica que debe ser planificada de acuerdo a los recursos y objetivos a cumplir. - El juego es un medio para enseñar contenidos, como el

0: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 77%

jugar a las cartas para resolver problemas con números; jugar al supermercado como actividad de sistematización en Ciencias Sociales, etcétera). -

La lúdica es el centro del quehacer docente, enriquece manifestaciones positivas como la admiración, el entusiasmo, curiosidad, alegría, sociabilidad, atención, seguridad en su autoestima alta, dinamismo, diálogo, disponibilidad a participar, aportan y construyen ideas y soluciones, se esmeran en competir y en pasarla bien, características del estado inherente e ideal en el niño.

21

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Álvarez, K., & Fernández, K. (2014). Estrategias innovadoras para el espacio experimentar y descubrir: Un aporte para las maestras de educación inicial. Bogotá: EAE.

Cardona, J. (2013). Epistemología del saber docente. Madrid: Universidad de Educación a Distancia. Escalante, E., Coronell, M., & Narváez-Goenaga, V. (2014).

Juego y lenguajes expresivos en la primera infancia: Una perspectiva de derechos.

Barranquilla: Universidad del Norte. Goldschmied, E., & Jackson, S. (2012). La educación infantil de 0 a 3 años. México: Morata. Gómez, T., Molano, O., & Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa Niño Jesús de Praga. Tolima: Universidad de Tolima. Herradora, F., Olivas, Y., & Cruz, I. (2013). Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio "El Principito" de la ciudad de Estelí. Managua: Universidad Autónoma de Nicaragua.

Ministerio de Educación. (2014). Educación. Obtenido de Guía Metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/05/Guia-Implementacion-del-curriculo.pdf> Ministerio de Educación. (2014). Lineamientos acciones emprendidas para la implementación del Currículo de Educación Inicial. Quito: MINEDUC.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2014). El juego en la Educación Inicial. Bogotá: Panamericana Formas e Impresiones S.A. Osorio, F. (2014). Epistemología y ciencias sociales: Ensayos latinoamericanos. Santiago: LOM Ediciones.

22

Ospina, S., & Gallego, A. (2014).

Desarrollo profesional de los Educadores Iniciales: Una mirada hacia la articulación de su saber y hacer. Revista Colombiana de Ciencias Sociales, 276-285.

Obtenido de Revista Colombiana de Ciencias Sociales, vista Colombiana de Ciencias Sociales,; <http://www.funlam.edu.co/revistas/index.php/RCCS/article/view/1394/1288>

Picardo, O. (2015). Diccionario Pedagógico. Obtenido de Diccionario Enciclopédico de Ciencias de la Educación: <http://online.upaep.mx/campusvirtual/ebooks/diccionario.pdf> Pitluk, L. (2016). Articulación entre la Educación Inicial y la Educación Primaria: continuidades y encuentros. Rosario: Homo Sapiens Ediciones.

Ried, B. (2012). Juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad. Brasil: Ediciones Oniro. Roseli, C. (2012). ¿Juega El Niño Que Quiere O Que Puede? México: EAE. Torras, E. (2012). La mejor guardería, tu casa: Criar saludablemente a un bebé. México: Plataforma Editorial. Torregroza, É., & Castillo, M. (2013). Cultura de la investigación para los estudios urbanos, políticos e internacionales. El Rosario: Editora Universidad del Rosario. Trueba, B. (2016). Talleres integrales en educación infantil. Madrid: Ediciones de La Torre. Valeria, P. (2012). Terminología conceptual para docentes de nivel inicial. Buenos Aires: Editorial Dunken. Yumbo, J. (2015). Estrategias didácticas utilizadas por los docentes de Educación inicial de las instituciones educativas comprendido en la zona de Amarillo Distrito de Huacho durante el año académico 2015. Chimbote: ULADECH.

Hit and source - focused comparison, Side by Side:

Left side: As student entered the text in the submitted document.

Right side: As the text appears in the source.

Instances from: ENSAYO MARTINEZ.docx

0: ENSAYO MARTINEZ.docx 100%

Los antecedentes investigativos determinados en la presente investigación corresponden a los siguientes estudios:

0: ENSAYO MARTINEZ.docx 100%

Los antecedentes investigativos determinados en la presente investigación corresponden a los siguientes estudios:

Instances from: TESIS LISTA-1.docx

3: TESIS LISTA-1.docx

96%

ocupación libre, que se desarrolla de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas

3: TESIS LISTA-1.docx

96%

ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas

Instances from: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf>

5: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 100%

al término de una actividad, entre una actividad y otra, etc. -

6: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 100%

facilitador de un desplazamiento o cambio de lugar o simplemente como la forma de darle un “tinte lúdico” a una rutina,

7: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 77%

jugar a las cartas para resolver problemas con números; jugar al supermercado como actividad de sistematización en Ciencias Sociales, etcétera). -

5: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 100%

al término de una actividad, entre una actividad y otra, etc.)

6: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 100%

facilitador de un desplazamiento o cambio de lugar o simplemente como la forma de darle un “tinte lúdico” a una rutina (

7: <http://portal.educ.ar/debates/protagonistas/2-Juego%20y%20EducacionInicial.pdf> 77%

jugar a las cartas como forma de resolver problemas con números; jugar al supermercado como actividad de sistematización en Ciencias Sociales, etcétera).

Instances from: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf>

1: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf> 94%

juego es una actividad natural del hombre y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y entender la realidad que les rodea.

4: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf> 100%

como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc.,

1: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf> 94%

juego como “una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños, porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea” (

4: <https://core.ac.uk/download/pdf/71406450.pdf> 100%

como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc.

Instances from: https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf

2: https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf 100%

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas,

2: https://projectes.escoltesiguies.cat/imatges/pujades/files/4_Juegos%20y%20tipos.pdf 100%

El juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas,