



# **UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL  
Y A DISTANCIA**

**PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN  
EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TÍTULO DEL PROYECTO**  
**ESTRATEGIAS LÚDICAS EN LA ADQUISICIÓN DE APRENDIZAJES  
SIGNIFICATIVOS EN EL NIVEL DE EDUCACIÓN INICIAL.**

**AUTORAS:**  
**MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA**  
**ANA CRISTINA MALDONADO PARRA**

Milagro, Agosto 2013

ECUADOR



## **CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

En mi calidad de Tutora de Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

### **CERTIFICO:**

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de Grado presentado por las Srtas. Marcela Liliana Lliguicota Rivera y Ana Cristina Maldonado Parra, para optar al título de Licenciadas En Ciencias De La Educación, especialización Educación Parvularia y que acepto tutoriar las estudiantes, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 02 días del mes de Agosto del 2013

---

Lcda. Leyla CantosOver, MSc.  
**TUTORA**



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Nosotras, MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA Y ANA CRISTINA MALDONADO PARRA, declaramos ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial, y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro Título o Grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 02 días del mes de Agosto del 2013

---

MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA  
C.I.:0302256615

---

ANA CRISTINA MALDONADO PARRA  
C.I: 0923901151



## CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA

EL TRIBUNAL EXAMINADOR previo a la obtención del título de LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA, otorga al presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA.....	[ ]
DEFENSA ORAL.....	[ ]
TOTAL.....	[ ]
EQUIVALENTE.....	[ ]

---

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

---

PROFESOR DELEGADO

---

PROFESOR DELEGADO

## DEDICATORIA

*La tesis que con mucho trabajo se ha logrado concluir la dedico a mi padre DIOS que me ha guiado con sabiduría a lo largo de mi vida para concluir con éxito una de mis tantas metas propuestas.*

*Así también a mis padres **DORIS Y SEGUNDO** quienes me enseñaron el valor de la educación con valiosos ejemplos y me apoyaron a que nunca desfalleciera en el largo camino de mi vida profesional brindándome siempre su amor incondicional, sus sabios consejos que me dieron la fuerza necesaria para trazarme la meta que hoy estoy por cumplir .*

*A mi esposo **CARLOS** e hijo **MATHIAS** que estuvieron siempre conmigo apoyándome en aquellas noches largas, que con la compañía de mis dos amores se me hacía corta y fácil, gracias infinitamente, su amor y su comprensión me ayudaron a luchar para superarme y que se sientan orgullosos cada uno de ustedes, de lo que hoy estoy por lograr.*

**Marcela Lliguicota Rivera**

*Primero a **Dios Todopoderoso**, fuente de inspiración en mis momentos de angustia, esmero, dedicación, aciertos y reveses, alegría y tristeza que caracterizaron el transitar por este camino que hoy veo realizado, sin cuyo ánimo no hubiese sido posible.*

*A mí querido esposo **César**, por su ayuda idónea, por su amor, paciencia, comprensión, motivos que me impulsan a seguir luchando toda mi vida.*

*A mi hijo **Cristhian**, mi tesoro, quien me prestó el tiempo que le pertenecía para que pueda culminar mi carrera universitaria... porque con su sonrisa y alegría me demuestró cada día que vale la pena vivir y seguir adelante para triunfar en el futuro.*

*A mis padres, **René Maldonado y Cecibel Parra**, personas cuya presencia en mi existencia ratifican la suerte que he tenido de pertenecerles, por ello creo que este trabajo y los que vienen, tienen su silueta, por eso se los dedico.*

*A mi **familia** con todo mi amor, por su ayuda idónea que me brindan en especial a mí querida hermana **Irene** y mi segunda mamá **Florita** por su amor, paciencia, comprensión en cada momento de mi vida.*

*A todas las **personas** que de una o de otra manera han contribuido a la culminación.*

**Ana Maldonado Parra**

## AGRADECIMIENTO

*En primer y antes que nada, queremos dar gracias a **Dios**, por estar con nosotras en cada paso que hemos dado, por fortalecer nuestro corazón e iluminar nuestra mente y por haber puesto en nuestro camino a aquellas personas que han sido soporte y compañía durante todo el periodo de estudio*

*A **nuestra familia**, porque creyeron en nosotros, y nos brindaron ejemplo digno de superación y entrega, gracias a ellos, hoy podemos ver alcanzada nuestra meta ya que siempre estuvieron impulsándonos en los momentos difíciles de nuestra carrera y el orgullo que sienten es lo que nos hizo ir hasta el final. Gracias por haber fomentado en nosotras el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.*

*A la **Universidad Estatal De Milagro**, carrera de Párvulos, a nuestra querida Tutora **Msc. Leyla Cantos Over** por su predisposición permanente e incondicional y por sus grandes conocimientos científicos durante nuestro tiempo de nuestro proyecto.*

*De manera muy especial a nuestros **padres, esposo e hijos** por su ayuda, paciencia y comprensión que nos dieron durante esta ardua carrera.*

*Gracias a su apoyo pudimos culminar con éxito nuestro proyecto.*

**Marcela Lliguicota Rivera**

**Ana Maldonado Parra**

## CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Lcdo. Jaime Orozco Hernández  
Rector de la Universidad Estatal de Milagro  
Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título de Tercer Nivel, cuyo título fue: **Estrategias Lúdicas En La Adquisición De Aprendizajes Significativos En El Nivel De Educación Inicial** y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, a los días del mes de agosto del 2013

---

MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA  
CI:0302256615

---

ANA CRISTINA MALDONADO PARRA  
CI: 0923901151

## INDICE GENERAL

<b>CONTENIDO</b>	<b>PAG</b>
Caratula o Portada	i
Certificación de aceptación del tutor	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Certificación de la defensa	xv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos de autor	vii
Índice General	viii-xi
Índice de Cuadros	xii
Índice de Figuras	xiii
Resumen	xiv
Abstract	xv
Introducción	1-2
<b>CAPÍTULO I .....</b>	<b>3</b>
<b>EL PROBLEMA.....</b>	<b>3</b>
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.1.1 Problematización.....	3
1.1.2 Delimitación del problema .....	6
1.1.3 Formulación del Problema .....	6
1.1.4 Sistematización del problema .....	7
1.1.5 Determinación del tema .....	7
1.2 OBJETIVOS.....	7
1.2.1 Objetivo General .....	7
1.2.2 Objetivos Específicos .....	7
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	8
<b>CAPITULO II .....</b>	<b>10</b>
<b>MARCO REFERENCIAL.....</b>	<b>10</b>
2.1 MARCO TEÓRICO.....	10
2.1.1 Antecedentes Históricos.....	10
2.1.2 Antecedentes referenciales .....	12



2.1.3	Fundamentación .....	13
2.1.3.1	Fundamentación filosófica .....	13
2.1.3.2	Fundamentación Pedagógica .....	14
2.1.3.3	Fundamentos psicológicos.....	16
2.1.3.4.3	Fundamentación Teórica .....	17
2.1.3.4.1	Estrategias Lúdicas .....	17
2.1.3.4.2	El juego.....	17
2.1.3.4.3	Lúdico .....	18
2.1.3.4.4	El juego Infantil .....	19
2.1.3.4.5	Características del juego: .....	20
2.1.3.4.6	La importancia del juego.....	21
2.1.3.4.7	Clasificación del juego .....	21
2.1.3.4.8	La educación y el juego .....	23
2.1.3.4.9	Contribución del docente en los juegos .....	24
2.1.3.4.10	Condiciones para que un juego sea educativo .....	25
2.1.3.4.11	Aspectos que mejora el juego .....	25
2.1.3.4.12	El juego esencial para todo niño.....	26
2.1.3.4.13	El juego como línea metodológica .....	27
2.1.3.4.14	Juego generado por el currículo .....	28
2.1.3.4.15	El Aprendizaje.....	28
2.1.3.4.16	Aprendizaje por descubrimiento .....	29
2.1.3.4.17	Aprendizaje por motivación .....	29
2.1.3.4.18	Aprender a aprender.....	30
2.1.3.4.19	Aprendizaje significativo .....	30
2.1.3.4.20	Condiciones del aprendizaje significativo .....	31
2.1.3.4.21	Características del aprendizaje significativo .....	31
2.1.3.4.22	Aprendizaje Mecánico o Memorístico .....	32
2.1.3.4.23	El juego y Aprendizaje significativo.....	33
2.1.3.4.24	La importancia del juego en el aprendizaje .....	33
2.1.3.4.25	Beneficios del juego en el aprendizaje significativo. ....	34
2.1.3.4.26	Teoría constructivista desde Jean Piaget .....	35

2.1.3.4.27	Teoría constructivista desde Ausebel .....	36
2.1.3.4.28	El juego en los rincones de aprendizaje .....	36
2.1.3.4.29	La importancia de las estrategias lúdicas en los rincones de aprendizaje..	37
2.2	MARCO LEGAL.....	37
2.3	MARCO CONCEPTUAL.....	39
2.4	HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	39
2.4.1	Hipótesis General.....	44
2.4.2	Hipótesis Particulares.....	44
2.4.3	Declaración de Variables .....	44
<b>CAPITULO III .....</b>		<b>46</b>
<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>		<b>46</b>
3.1	TIPOS DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL.....	46
3.2	LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA.....	47
3.2.1	Características de la población .....	47
3.2.2	Delimitación de la población.....	48
3.2.3	Tipo de muestra .....	48
3.2.4	Tamaño de la muestra .....	48
3.2.5	Proceso de Selección.....	49
3.3	LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS.....	49
3.3.1	Métodos teóricos: .....	49
3.3.2	Método inductivo- deductivo.....	49
3.3.3	Técnicas e instrumentos .....	50
3.4	EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.....	51
<b>CAPÍTULO IV.....</b>		<b>52</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....</b>		<b>52</b>
4.1	ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL.....	52
4.2	ANALISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.....	63
4.3	RESULTADOS.....	63
4.4	VERIFICACION DE HIPOTESIS.....	64

<b>CAPITULO V .....</b>	<b>65</b>
<b>PROPUESTA .....</b>	<b>65</b>
5.1 TEMA.....	65
5.2 JUSTIFICACIÓN.....	65
5.3 FUNDAMENTACION.....	66
5.4 OBJETIVOS.....	67
5.4.1 Objetivo General de la propuesta.....	67
5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta .....	67
5.5 UBICACIÓN.....	67
5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD.....	68
5.7 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA.....	69
5.7.1 Actividades.....	71
5.7.2 Recursos, Análisis Financiero .....	115
5.7.3 Impacto .....	115
5.7.4 Cronograma .....	116
5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta .....	117
CONCLUSIONES.....	117
RECOMENDACIONES.....	119
BIBLIOGRAFÍA.....	120
Anexo 1:Ficha de Observación .....	122
Anexo 2:Arbol de probelmas .....	124
Anexo 3:Cuadro 7 .....	125
Anexo 4:Encuesta .....	127
Anexo 5: Entrevista .....	130
Anexo 6 Fotos .....	132

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1.Operacionalizacion de las variables .....	45
Cuadro 2 Poblacion y muestra .....	49
Cuadro 3 Considera necesaria la enseñanza a través del juego para el desarrollo integral de su hijo/a .....	53
Cuadro 4 Cómo se recrean los niños y niñas en su tiempo libre.....	54
Cuadro 5 Con que frecuencia juega en la actualidad su hijo/a .....	55
Cuadro 6 Cómo considera Ud. la educación que se imparte en el Nivel Inicial .....	56
Cuadro 7 Conoce que actividades realiza la docente en su jornada diaria con los niños/as.....	57
Cuadro 8 Está de acuerdo en emplear con sus hijos juegos educativos bajo la orientación de docente para ayudarlos desde el hogar.....	58
Cuadro 9 Qué tipo de juegos realizan con frecuencia los niños/as en la actualidad .....	59
Cuadro 10 Considera usted importante el juego para el desarrollo físico, mental y emocional de su hijo/a.....	60
Cuadro 11 Dispone su hijo/a con un espacio propio para jugar en casa.....	61
Cuadro 12 Qué características tiene presente como padre a la hora de elegir un juguete para sus hijo/a .....	62
Cuadro 13 Verificación de hipótesis .....	64
Cuadro 14 Analisis financiero.....	115
Cuadro 15 Cronograma.....	116
Cuadro 16 Instrumento para evaluar la propuesta .....	117
Cuadro 17 Ficha de observacion.....	122
Cuadro 18 Anexo 3 .....	125

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Considera necesaria la enseñanza a través del juego para el desarrollo integral de su hijo/a.....	53
Figura 2 Cómo se recrean los niños/as en su tiempo libre.....	54
Figura 3 Con que frecuencia juega en la actualidad su hijo/a.....	55
Figura 4 Cómo considera Ud. la educación que se imparte en el Nivel Inicial.....	56
Figura 5 Conoce que actividades realiza la docente en su jornada diaria con los niños/as.....	57
Figura 6 Está de acuerdo en emplear con sus hijos juegos educativos bajo la orientación de docente para ayudarlos desde el hogar.....	58
Figura 7 Qué tipo de juegos realizan con frecuencia los niños/as en la actualidad.....	59
Figura 8 Considera usted importante el juego para el desarrollo físico, mental y emocional de su hijo/a.....	60
Figura 9 Dispone su hijo/a con un espacio propio para jugar en casa.....	61
Figura 10 Qué características tiene presente como padre a la hora de elegir un juguete para sus hijo/a.....	62
Figura 11 Ubicación.....	68



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

AUTORAS  
MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA  
ANA CRISTINA MALDONADO PARRA

**RESUMEN**

El juego siempre ha sido considerado como la forma más oportuna de enseñar a niños de edad pre-escolar y ha ocupado un lugar único en la historia de la educación inicial sin embargo, recientes investigaciones han demostrado que el mismo está perdiendo espacios en las propuestas desarrolladas por los centros infantiles.

Las investigaciones dadas ponen en evidencia que los docentes no valoran las actividades lúdicas como una estrategia de aprendizaje, a medida que el niño y niña avanza en el sistema educativo actual se ofrecen menos posibilidades para jugar. Según esta realidad se ha considerado que el niño y niña aprende significativamente por medio del juego relacionando sus conocimientos previos con los nuevos. Sin desconocer los múltiples factores que inciden en las prácticas docentes, se focaliza la mirada en los diseños curriculares, por ser los documentos que regulan aquello que debe ser enseñado.

Se complementa esta investigación contribuyendo con una guía de estrategias lúdicas que tendrá como relevancia el juego para la adquisición de aprendizajes significativos en el área de educación inicial, con esta herramienta la docente parvularia deberá mejorar su potencial creativo y motivador cambiando los métodos rígidos de enseñanza que no están inmersos en el currículo de Educación Inicial, con el objetivo de que los futuros docentes sean capaces de habilitar propuestas lúdicas en su salón de clases.

**Elementos conceptuales: Estrategias lúdicas, el aprendizaje significativo.**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO  
UNIDAD ACADÉMICA SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

AUTORAS  
MARCELA LILIANA LLIGUICOTA RIVERA  
ANA CRISTINA MALDONADO PARRA

**ABSTRACT**

The game has always been considered as the most timely manner to teach children of preschool age and has held a unique spot on the history of early education, however, recent research has demonstrated that the same is losing spaces in the proposals developed by childcare centers.

The investigations in view clearly show that the teachers do not appreciate playful activities as a learning strategy, as the boy and girl progress in the current education system provide less scope to play. According to this reality has been considering that the boy and girl learns through play significantly relating their prior knowledge with the new learning. Without disregarding the many factors that influence in teaching practices the gaze is focused on the curricular designs for being documents regulating what should be taught.

This investigation is complemented contributing a playful strategy guide that will have a importance in the game for the acquisition of significant learning in the area of initial education with this tool the preschool teacher should improve their creative and motivating potential by changing rigid teaching methods which are not involved in the early education curriculum with the goal that the future teachers are capable of enable ludic proposals in their classroom.

**Conceptual elements: Strategies playful, meaningful learning.**

## INTRODUCCIÓN

Los juegos poseen un gran valor educativo por las oportunidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que se favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Sus posibilidades se conservan y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego en la educación es una situación relativamente reciente. Hoy en día, el juego desarrolla un papel determinante en los centros de educación inicial y contribuye enormemente al desarrollo cognitivo, emocional y motriz de los niños y niñas. A través del juego, el niño aprende a organizar su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

Los juegos deben considerarse como una actividad importante dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, puesto que aportan una forma diferente de aprender. El docente creativo y con iniciativa inventa juegos que se adapten a los intereses, necesidades, edad y ritmo de aprendizaje de los niños y niñas.

Esta investigación resulta relevante ya que el juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las actitudes. Es de nuestro interés determinar si en la práctica cotidiana del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” del cantón el Triunfo, las estrategias lúdicas contribuirán a la adquisición de aprendizajes significativos permitiéndole al niño y niña desarrollar sus capacidades intelectuales.

A los docentes les resultará relevante ya que podrán comparar su práctica con otras concepciones acerca del juego, como crítica constructiva de su quehacer docente.

El objetivo de esta investigación es modificar la metodología que utiliza el docente dentro del aula en el proceso de enseñanza-aprendizaje evitando clases monótonas. El beneficio que se proporciona es que a través de su uso adecuado podríamos alcanzar los logros del programa académico de manera más sólida.



La propuesta de nuestro proyecto consiste en elaborar una guía de estrategias lúdicas que facilitara al docente en su práctica diaria en donde deberá utilizar el juego como línea metodológica tal como lo plantea el currículo de Educación Inicial.

El tipo de metodología a utilizar en esta investigación se basara en prácticas de observación como también la recolección de datos, entrevistas y encuestas.

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

#### **1.1.1 Problematicación**

El juego a nivel mundial se ha considerado un recurso pedagógico natural, se lo ha dado el valor correspondiente durante varios siglos, pero si bien es cierta la cuantía que se le da al juego es mayor que en otros con el pasar de los años.

Se habla que el juego tiene su origen biológico y es inherente al niño y niña, ya que cada individuo desarrolla esa chispa llamada fantasía que hace que sea creativo y explore de manera independiente y natural su entorno.

Existen docentes que aun enfatizan su enseñanza en aprendizajes tradicionales que se caracteriza por mantener a los niños y niñas pasivos impidiéndoles socializar y construir su propio conocimiento, o a su vez desconocen las múltiples ventajas que posee el juego, de tal manera surge la penuria de poder integrar varias estrategias lúdicas que puedan permitir construir sus conocimientos de una manera eficaz y determinante para su desarrollo integral.

La Educación en Ecuador, ha venido confrontando serios problemas a partir de la implementación del Nuevo currículo intermedio de Educación Inicial, en donde los educadores no logran desarrollar gran parte los contenidos propuestos, y esto se debe

a los múltiples cambios de sus contenidos que tienen como línea metodológica el juego y el arte. A si también nos hemos dado en cuenta que las prácticas en el salón de clase no han sido modificadas en forma sustancial. Según lo observado pudimos evidenciar que la mayoría de las escuelas con docentes que no han sido capacitados aun utilizan una metodología que se basa en la repetición y memorización.

Varios autores han realizado estudios acerca del juego como una actividad y tratan de explicar su naturaleza. Así, han surgido diversas teorías, entre ellas se destacan la de Vygotsky y Piaget.

Vygotsky considera al juego una actividad relevante para el óptimo desarrollo cognitivo, motivacional y social en niños y niñas especialmente a temprana edad. A partir de esta base teórica, los pedagogos incorporaron varios juegos lúdicos a la elaboración y planificación del currículo de Educación Inicial y es así como luego de varias investigaciones se la pone en práctica para el beneficio educativo.

Rousseau, Pestalozzi o Dewey aportaron varias teorías basadas en la enseñanza para un aprendizaje activo. Así Rousseau afirma que el aprendizaje de los niños y niña de forma natural sin reglas lo provee el juego. Pestalozzi considerado el precursor de la pedagogía moderna realizo numerosas aportaciones a la educación específicamente los juegos para una educación.

Adentrándonos en el siglo XX, podemos darnos cuenta que existen varias obras dedicadas al juego, el holandés Johan Huizinga, nos menciona que el juego es una función del ser humano esencial para la reflexión y el trabajo, como cualidad intrínsecamente motivadora. Su obra tiene principal fundamento en el juego como fenómeno cultural, y lo afirma en su teoría: “La cultura no comienza como juego ni se origina del juego, sino que es, más bien juego. El fundamento antitético y agonal de la cultura se nos ofrece ya en el juego, que es más viejo que toda cultura” (Gómez Cimiano, Homo Ludens, 2009)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>GÓMEZ CIMIANO, J: *Nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, pp. 33-35.

En la visita realizada al centro de Educación Inicial “Jilgueritos” observamos que no se llevan a cabo juegos que desarrollen situaciones significativas en los niños y niñas.

Dentro de las dificultades más relevantes sobresale el bajo nivel de motivación y el desinterés de los docentes por la actualización en el uso de las estrategias lúdicas que produce desmotivación en los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se pudo constatar que otro causal es la poca importancia que le dan al juego como herramienta en el desarrollo evolutivo del niño y la niña utilizando este recurso como procedimiento tan solo de distracción.

También se observa que proyectos de aula son elaborados sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas, situación que influye en que los infantes no adquieran aprendizajes significativos.

Para el docente debería ser el juego una herramienta de trabajo importante y conseguir así que el niño y la niña se sienta más motivada a aprender, sin embargo la labor del educador es en muchas ocasiones la improvisación.

En Nivel Inicial unos de los objetivos es desarrollar y estimular cada una de las destrezas y habilidades y que mejor forma que hacerlo con actividades lúdicas, su ausencia repercutiría en una formación incompleta para la vida integral y futura del niño y niña, es así como al permitir que el pequeño juegue sin reglas podrá construir sus propios conocimientos para la adquisición de aprendizajes significativos. En muchas ocasiones la docente supone que al momento de trabajar con niños pequeños significa únicamente trabajar por trabajar evitando así que el niño y la niña jueguen y desarrolle una armonía placentera y libre.

Se sugiere al educador varias actividades lúdicas y cambiar el método rígido de enseñanza, que vayan de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas estimulando la creatividad, para lo cual se elaborará una guía que ayudara a facilitar el proceso de aprendizaje.

No obstante, el juego tiene un vínculo de trabajo que al aplicar una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa, se lograra un buen rendimiento.

### 1.1.2 Delimitación del problema

**Área:** Educación y Cultura

**Línea:** Modelos Innovadores de Aprendizaje

**Campo de acción:** Centro de Educación Inicial Jilgueritos Nivel 2

**Ubicación Geoespacial:** Provincia del Cañar, cantón La Troncal, Ciudadela Patria Nueva.

**Ubicación temporal:** 2012-2013

### 1.1.3 Formulación del Problema

¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en la adquisición de nuevos aprendizajes significativos en los niños y niñas del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”, del Cantón la Troncal, durante el presente año lectivo 2012-2013?

Nuestro proyecto de investigación está delimitado porque se realizará en el Nivel 2 del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”, del Cantón La Troncal zona Urbana durante el presente año lectivo, está redactado de manera clara y de fácil comprensión su relevancia se manifiesta en el juego ya que está considerada como una estrategia que brinda beneficio en la adquisición de aprendizajes duraderos y beneficioso para los niños y niñas. Se evidencia en que el niño y niña manifieste interés y motivación al integrarse en el juego, se considera factible porque existe la buena voluntad y el compromiso competitivo de la maestra , directora y estudiantes investigadoras del proyecto a ejecutase, tenemos la información específica e imprescindible del centro donde se aplicara nuestra investigación, también recopilaremos información documental y material de aspecto a investigarse, para lo cual se cuenta con los recursos materiales, tiempo, la experiencia necesaria y la orientación de la tutora de tesis, de tal forma que se logrará con éxito lo que nos hemos planteado al inicio de la investigación y así se cumplirá con cada uno de los objetivos que fueron establecidos.

Nuestro proyecto de investigación consta de las siguientes variables: **Independiente** “las estrategias lúdicas” y **dependiente** “aprendizaje significativo”, en la que los

productos esperados serán niños y niñas con aprendizajes a largo plazo, maestra con estrategias lúdicas creadoras para el proceso enseñanza-aprendizaje, mediante la aplicación del juego en la jornada educativa.

#### **1.1.4 Sistematización del problema**

¿De qué manera influye el poco nivel de actualización de conocimientos de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje?

¿De qué manera afecta el emplear el juego como un recurso de distracción y no como una estrategia que estimule el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial?

¿Qué consecuencias trae consigo el elaborar proyectos de aula sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel inicial?

#### **1.1.5 Determinación del tema**

Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de Educación Inicial.

### **1.2 OBJETIVOS**

#### **1.2.1 Objetivo General**

Analizar el valor y la importancia de las estrategias lúdicas mediante la actualización a los docentes con conocimientos que permitan en el niño y niña del nivel inicial 2 adquiera aprendizajes significativos.

#### **1.2.2 Objetivos Específicos**

- ✓ Determinar la influencia que provoca el bajo nivel de interés para las actualizaciones de conocimientos de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje.

- ✓ Identificar cuáles son los efectos limitados al emplear el juego como un recurso de distracción y no como estrategia que estimule el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial.
- ✓ Reconocer las consecuencias de elaborar proyectos de aula sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas en la adquisición de aprendizajes significativos.

### 1.3 JUSTIFICACIÓN

El referente curricular propone:

**El juego como una línea metodológica fundamental que debe ser coherente con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el aprendizaje. En la infancia tiene un fin en sí mismo y va acompañado por sentimientos de alegría, de satisfacción y de tensión; es intrínsecamente motivador; estimula sus capacidades físicas intelectuales y afectivas, su fantasía y su imaginación.**<sup>2</sup>

Con la formación profesional adquirida en la Universidad Estatal de Milagro, en la Unidad Académica de Ciencias de la Educación, Carrera de Párvulos, nos sentimos capacitadas para elaborar las investigaciones pertinentes y lograr aplicar los conocimientos científicos, teóricos y prácticos en la problemática del juego y su incidencia en el aprendizaje significativo de los niños/as del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” del Nivel 2 del Cantón La Troncal.

La relevancia para lograr aplicar esta investigación, es que se tome en cuenta al juego como un instrumento fundamental para el desarrollo del aprendizaje y darle el uso más conveniente, a través de las estrategias utilizadas por la docente en su gestión educativa; que le permitirá al niño y niña incrementar su capacidad creadora.

La investigación presente se justifica realizarla, porque en base a cada uno de los resultados obtenidos mediante la observación que se realizó al centro jilgueritos, se logrará que los niños y niñas adquieran experiencias y que a través de ellas aprendan de manera significativa a desarrollar sus habilidades y destrezas en todas las áreas:

---

<sup>2</sup>MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Referente Curricular: *Volemos Alto*, p 22.

Cognitiva, socio afectivo y motriz. Aportaremos con conocimientos para saber cómo influyen las estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos de los niños y niñas del Nivel Inicial 2, en vista que la educación ha dado cambios contundentes es menester, que la docente desarrolle estrategias para impartir conocimientos dentro de un argumento amplio y preciso.

En el Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” Nivel Inicial 2 se aportará también con una guía didáctica para la docente parvularia, la misma que facilitará en la práctica diaria poniendo énfasis a cada una de las necesidades e intereses de los niños/as mediante la integración del juego en la enseñanza.

Como egresadas de la Carrera de Párvulos, brindaremos beneficios que ayuden a mejorar la educación en los niños y niñas de nivel inicial, lo cual se lograra gracias a la ayuda del juego que al integrarlo a las actividades educativas favorece el desarrollo intelectual del niño y niña, y previene métodos rígidos de enseñanza al momento de impartir los conocimientos, facilitaremos un servicio de referencia a la docente, que genere expectativas y apertura a nuevas investigaciones realizadas con respecto a nuestro tema.

En lo social, se debe tomar en cuenta que al aplicar el juego en los niños y niñas lo realicen de forma grupal para que aprendan más fácil y divertido, y pueden generar cualidades como al desarrollo de su personalidad, la creatividad, el interés por participar, el respeto, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad es decir, no tener miedo a un juego diferente o a un cambio. Mediante el juego se estimula de forma adecuada las habilidades motrices el mismo que favorece el desarrollo físico, mental y social de tal manera el juego constituye un interesante elemento gracias al cual podemos elaborar una visión integrada del desarrollo cognitivo hasta convertirlo en un verdadero aprendizaje significativo.



## **CAPITULO II**

### **MARCO REFERENCIAL**

#### **2.1 MARCO TEÓRICO**

##### **2.1.1 Antecedentes Históricos**

El juego tiene su relevancia en todas partes del mundo, no excluye ningún tipo de raza, ni credos, ni ideologías.

Tuvo sus orígenes en Grecia. El pensamiento helénico del juego surge en la épica de Homero y de Hesíodo y se la distinguió como un conocimiento de poder físico, después de un tiempo pasa a ser el inocente juego de niños. Por esta razón el objetivo fundamental fue proponer estrategias donde el juego sea el elemento más importante con la intención de reflexionar sobre este como un instrumento para favorecer la transacción de aprendizajes significativos, realizamos una recopilación de datos al contenido abordado, mencionando importantes autores y basándonos en investigaciones.

A. M. Aguayo, apreciable pedagogo cubano, sintetizo a grandes rasgos lo que pudiera llamarse la prehistoria de la pedagogía del juego, cuando expresó que la comprensión cabal de este valioso medio pedagógico se había iniciado en la edad grecorromana,

olvidado en los tiempos medievales y resurgidos en el siglo XIX con la creación del Kindergarten.

El juego en la etapa moderna:

- En el siglo XVII nace la ideología pedagógica moderna, que imagina al juego educativo como un mecanismo que facilita el aprendizaje.
- En el siglo XVIII el juego como componente pedagógico surge con fuerza entre los pensadores. La indagación del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los líderes de la educación, que en la mayoría de las veces era impartida por la iglesia.
- A partir del siglo XIX con la revolución industrial en camino, los niños y niñas carecen de tiempo para jugar. A pesar de que surgieron un sinnúmero de juguetes que aumentaron las propuestas de juego.

En la historia educativa diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han estimado el juego infantil como una posibilidad que alienta a los educadores a realizar con niños y niñas experiencias de aprendizaje motivadoras y significativas.

Los juegos que los niños han efectuado en las distintas épocas eran muy parecidos unos a otros. Juegos tradicionales como el aro, el trompo, la pelota, las canicas o el corro, se han jugado en todos los tiempos y en todos los sitios, con ligeros cambios como los nombres de los juegos, los lugares en donde se lo ejecutaba y los tiempos, pero en sí no la esencia del mismo. Lo que se puede constatar que los juegos no conocen fronteras temporales ni espaciales, salvo aquellas que vienen contrastadas por la adaptación al medio.

(Gárriz & Casals, 2008, págs. 1-5) Sostienen:

**El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y**

**necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva.<sup>3</sup>**

Al ubicar la Educación en el Nivel Inicial en el transcurso histórico de nuestro país, se ha empleado el juego desde un inicio, no como una estrategia que facilita la adquisición de aprendizajes, sino como un procedimiento utilizado en el recreo especialmente con juegos libres, dirigidos y semidirigidos, tiempo después; el juego por su trascendencia, se dispuso como Período Didáctico llamado: “Juego por rincones”, planificando el momento con preguntas previas a los niños y niñas dialogando con ellos sobre la actividad que deseen realizar, es decir mediante la situación significativa, en la cual se procede a la distribución en los diferentes rincones de aprendizaje (Lectura, construcción, música, ciencia, arte, entre otras.) para que jueguen según sus necesidades e intereses, finalizando con la evaluación de las experiencias que tuvieron en cada área seleccionada. No obstante la docente nunca deja de asumir su rol de mediador.

Hoy en la actualidad sabemos que el juego brinda al niño y niña experiencias enriquecedoras que conllevan a un aprendizaje significativo eficaz, el mismo que fue publicado por (Rodríguez, 2010) y propuesto originalmente por David Ausubel *“Como el proceso a través del cual una nueva información, un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva de la persona que aprende”*<sup>4</sup>

### **2.1.2 Antecedentes referenciales**

Para la elaboración del presente proyecto ha sido necesaria una revisión en los archivos de la Biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro en la cual encontramos temas relacionados con nuestro proyecto de tesis como son los siguientes:

#### **La Actividad Lúdica como Estrategia Metodológica para un Aprendizaje Activo y Significativo.**

---

<sup>3</sup>MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL: *Currículo Institucional para la Educación Inicial de Niñas y Niños De 3-4 Y 4-5 Años*, p 10.

<sup>4</sup> Rodríguez: <http://www.slideshare.net/lprovenzano1/teora-ausubel>

**Autoras:** Cáceres Jara Dora Yolanda, Gab iLanez Fuentes Sobeida Matilde.

**Tutora:** MSc. Alexandra Astudillo Cobos Milagro, Noviembre 2005.

Este trabajo se diferencia del nuestro por estar compuesto de tres variables, no corresponde al lugar ni año donde se observó la problemática, nuestro trabajo será llevado a cabo en el Cantón la Troncal en el área de nivel inicial en el periodo lectivo 2012- 2013

### **Estrategias Metodológicas en el Aprendizaje Significativo de la Ortografía.**

**Autoras:** Vargas Padilla Jeaneth Beatriz Bravo Meza María Marlene.

**Tutora:** MSC. María Segovia Reina. Milagro 7 de Noviembre 2009 hasta 24 Abril 2010.

Este proyecto se manifiesta su diferencia en nuestra variable independiente, nosotras nos centraremos en estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos, y el propósito del tema anterior es el aprendizaje significativo para la ortografía.

### **Los Juegos Educativos para Desarrollar la Inteligencia Lógico Matemática.**

**Autora:** Narea Mora Adriana, Otero Figueroa Soraya.

**Tutor:** Dr. Gustavo Domínguez Paliz

La diferencia de este tema con el nuestro es que da apertura a desarrollar la inteligencia lógica Matemática, y el nuestro busca un aprendizaje significativo en niños y niñas del nivel de educación inicial.

#### **2.1.3 Fundamentación**

##### **2.1.3.1 Fundamentación filosófica**

En nuestro proyecto de investigación realizaremos una recopilación de diferentes autores que intervienen en los aportes sobre el juego y aprendizaje significativo.

En el currículo de Educación Inicial se concibe a la niña y al niño como personas libres e independientes desde su nacimiento, únicas, educables, y capaces de auto-regularse

dinámicamente y de encausar la información que reciben del entorno que les rodea, sujetos y actores sociales con derechos y deberes propios, gracias a su gran plasticidad biológica y psicológica, a su capacidad creadora vitalidad e indagación innata, ritmo personal de aprendizaje y de interacción. Como sujetos capaces de percibir las sensaciones cognitivas y afectivas que se obtienen del medio en que vive, y de organizarlas e interpretarlas, de procesarlas y de crear respuestas propias.

(DES & López Chamorro, 2009) Afirma que:

**El juego es el principal medio de aprendizaje en la primera infancia, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego<sup>5</sup>**

Se entiende por este enunciado que el juego actúa como un eje transversal para el desarrollo de la socialización, mientras el niño y la niña se conozcan así mismo y exista una interacción con las personas que lo rodean, adquieren de por sí experiencias enriquecedoras que le permitirán desenvolverse en el entorno en que viven.

Según lo manifestado por (ISLANDA, 2009). **[Versión electrónica]**, expresa en la teoría de Froebel: *“El juego es la actividad más pura, más espiritual del hombre en cualquier etapa”*. *“Los juegos del niño son los gérmenes de su vida ulterior”*<sup>6</sup>

El juego constituye una actividad libre del individuo y relevante a cualquier edad, ya que ayuda a todas las personas a desarrollar sus capacidades intelectuales y a mejorar su estilo de vida, es la función propia del ser humano nadie obliga a realizarlo, es espontánea y quien lo realiza lo hace con gusto porque está satisfaciendo una de sus necesidades naturales.

### **2.1.3.2 Fundamentación Pedagógica**

En el campo pedagógico del nivel de Educación Inicial se considera que el juego es un instrumento favorable para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que

---

<sup>5</sup> LÓPEZ CHAMORRO, I: *El Juego en la Educación Infantil y Primaria*, [http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_3\\_archivos/i\\_l\\_chamorro.pdf](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_3_archivos/i_l_chamorro.pdf).

<sup>6</sup> ISLANDA, L: *Scribe*, <http://es.scribd.com/doc/16597607/tesis-lupe>.

adquiera el niño, por el grado de actividad que implica, por su carácter motivador, que permiten al niño y niña globalizar y ampliar las posibilidades de participación e interacción que propicia entre otros aspectos. El juego es un recurso que permite al niño y niña adquirir experiencias propias e interactuar con su mundo de manera espontánea en la cual construye su propio conocimiento y adquiere por si solo aprendizajes significativos que le ayudan a proponer y alcanzar metas precisas de forma relajada y con una actitud equilibrada, es por esta razón que el educador al momento de planificar tenga conocimiento de que el juego es una tarea en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

Vigotsky en su teoría constructivista del juego (publicada en la revista BUCM por: Andrés Tripero año 2011):

**Zona de desarrollo próximo" es "la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces". (TRIPERO, 2011)<sup>7</sup>**

Entendemos por este enunciado que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño y niña construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Interactuando con su medio que le rodea amplía su capacidad de intuir la realidad de su entorno social y natural acrecentando continuamente lo que Vigotsky llama "zona de desarrollo próximo"

**Claparede:** En una de la teoría de Groos dice:

**Que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc. Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización". (Q, 2009)<sup>8</sup>**

---

<sup>7</sup> TRIPERO, A: *Vigotsky y su teoría constructivista del juego*, Educación e Innovación, p 5.

<sup>8</sup> GABRIELA, Q: *Estrategias Docentes para preescolar*, <http://docenteycreatividad.blogspot.com/2009/03/estrategias-docentes-para-preescolar.html>

Esta teoría nos dice que toda actividad que realiza el niño y niña a futuro le será útil, desde otro punto de vista, debe estar constantemente interactuando con su entorno para lograr su desarrollo integral y sus capacidades intelectuales. Por lo tanto el juego cumple un papel importante en la adquisición de aprendizajes significativos y de la cual depende para el resto de su vida.

### **2.1.3.3 Fundamentos psicológicos.**

Según (Ausubel & Díaz, 2009). Introduce el concepto de aprendizajes socialmente significativos que se opone con el memorístico o repetitivo (memoria a corto plazo). El aprendizaje significativo surge en el momento que la nueva información se relaciona con los conocimientos previos. Este proceso proporciona una mejora en la capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores que va a adquirir mediante el desarrollo de mediación cultural. Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo.

Según (Piaget & Inhelder, 2008) afirma que:

**Concibe al juego ligado a pensamiento del niño, siendo su aparición la expresión de una predominancia o polaridad que es la de la asimilación sobre la acomodación. Desecha la idea del juego como una función aislada y lo pone en relación con los procesos del desarrollo constructivo. En primer lugar el juego se hace posible merced a la disociación entre la asimilación y la acomodación.<sup>9</sup>**

Podemos concluir con una síntesis de estos autores que además de coincidir en sus ideas, intentan plasmar sus pensamientos con el fin de llegar hasta aquellas personas que tenemos la responsabilidad de trabajar en la formación integral de niños y niñas. De sus estudios se desprende el abanico de posibilidades que ofrece el juego para la tarea educativa que nos concierne. El poner en práctica las oportunidades que nos brinda el juego como herramienta para la adquisición de aprendizajes significativos se convierte en un compromiso que debemos asumir todos los docentes.

---

<sup>9</sup> PIAGET, J & INHELDER, B: *Psicología del niño*, p 34

D. W. Winnicott en su libro *¿Por qué juegan los niños?*, menciona varias razones acerca del juego de los niños, varias de ellas son: por placer, para expresar su agresión, para controlar la ansiedad, para adquirir experiencia, para constituir contactos sociales, obtener integración de su personalidad y para la comunicación entre la gente.

El enunciado anterior hace hincapié en la importancia del entorno como facilitador en el desarrollo de las facultades mentales del niño. El juego es beneficioso para la preparación de la frustración.

### **2.1.3.4.3 Fundamentación Teórica**

#### **2.1.3.4.1 Estrategias Lúdicas**

Hoy en la actualidad se utilizan las estrategias lúdicas fundamentadas en el juego, que lleva consigo el desarrollo de habilidades y destrezas en donde se combina lo cognitivo con lo afectivo y lo emocional, que al ser guiadas por la docente contribuye a elevar el nivel de motivación del niño y niña, favoreciendo su sociabilidad y creatividad y logrando en si su desarrollo intelectual.

La lúdica utilizada como una actividad tiene un sin número de propósitos el primero es el favorecer el aprendizaje significativo y permitir el aprendizaje colectivo mediante el disfrute del juego siempre y cuando la docente permita la socialización entre los pares.

#### **2.1.3.4.2 El juego**

**J. Huizinga** (2011) sostiene que.

**El juego es una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de límites temporales y espaciales, que se realiza según reglas obligatorias libremente aceptadas, cuya acción tiene su fin en sí misma, que va acompañada del sentimiento de alegría, que es de otro modo que la vida corriente y que es susceptible de repetición.**<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>LISART, C & SANCHEZ, S: *Los Juegos Recreativos como elemento Educativo en la etapa escolar*, <http://recreativosteam.blogspot.es>



La cita antes mencionada nos da a entender que el juego se desenvuelve en un ámbito con reglas libres y asumidas por el niño y niña, este logrará crear sentimientos de alegría ayudando a que desarrolle su imaginación.

Carlos Bühler: lo define como “Toda actividad que está dotada de placer funcional, y que se mantiene en pie en virtud de este mismo placer y gracias a él, cualesquiera que sean su ulterior rendimiento y sus relaciones de utilidad” (CALERO M. , 2010)<sup>11</sup>

El juego nos proporciona satisfacción, gozo, motivación y es lo que el niño y niña requiere para aprender de una manera placentera y significativa los conocimientos que se descubren de manera natural e interesante, tal y como lo manifiesta Bühler, que el juego es una actividad que proporciona placer funcional es decir independientemente de la experiencia adquirida y del propósito que persiga se irá evolucionando durante su periodo de vida.

Zapata afirma que “El juego no exige esfuerzo, pero algunos pueden requerir más energía necesaria para realizar sus acciones cotidianas.” (ZAPATA, 2009)<sup>12</sup>

El juego es una actividad innata de todos los humanos y no distingue edad para su práctica, el niño y niña evoluciona continuamente y compensa su necesidad de aprender. De la misma manera el juego crea y mantiene un ambiente propicio a las falencias y necesidades tanto físicas como mentales del niño motivándolo para el desarrollo integro de su personalidad.

#### **2.1.3.4.3 Lúdico**

El aprendizaje lúdico tiene como elemento principal al juego, actividad que se ha empleado de manera dinámica y con el procedimiento correcto en las aulas de instituciones educativas que favorece la enseñanza adecuada, procurando que el niño y niña disfrute el momento del aprender.

---

<sup>11</sup> CALERO, M: *Educar Jugando* (2009) ed., Vol. 5, p 23

<sup>12</sup> ZAPATA, O. (1989): *Juego y Aprendizaje Preescolar*, pp. 49-50

Lo lúdico es formativo, mediante la lúdica se da apertura a pensar y actuar en medio de una experiencia proyectada con semejanza al contexto del niño y niña con un propósito pedagógico.

(CALERO J. L., 2010) Sostiene:

**La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.<sup>13</sup>**

Se entiende que la actividad lúdica fomenta al desarrollo psico-social en niños y niñas estableciendo valores y por ende forjando bases sólidas en el desarrollo de su personalidad orientándolos a adquirir conocimientos nuevos con la ayuda de la sociedad.

#### **2.1.3.4.4 El juego Infantil**

El juego no deja de ser una función de principal importancia para la niñez. La naturaleza de los niños y niñas es jugar, esto establece verdaderas ideologías acerca de que juego prepara al niño y niña para la madurez. Es una actividad natural y placentera significa que no se necesita enseñar a jugar a un niño, esto ya es innato de él.

El juego contribuye al desarrollo cognitivo, afectivo y motriz, por lo que niños son capaces de ejercer una actividad lúdica para satisfacer sus necesidades e interés y por lo tanto aprendan de manera indisoluble y significativa. Durante el juego el niño y niña inicia placenteramente su trato con otros niños, instruye su lenguaje hablado y mímico, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad.

Hay que tener presente que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

---

<sup>13</sup> CALERO, J. L.: *El Desconocimiento de los Juegos tradicionales y su Incidencia en el Aprendizaje Significativo de las Actividades Lúdicas Organizadas*, pp. 37-38

El juego tiene un sentido elemental, no sólo como de carácter lúdico, sino impulsador en el desarrollo cognitivo, de la formación personal y social de los niños y niñas, puesto que mediante el juego se pueden expresar libremente, manifestando inconscientemente situaciones a las que estén expuestos en el diario vivir como por ejemplo los juegos de imitación en la cual desarrollan su imaginación, adquieren autonomía y fortalecen la convivencia con sus pares.

Los juegos infantiles, pueden implicar la utilización de un juguete aunque este es imprescindible y suele ser un objeto que se utiliza de manera individual o en combinación con otros, a pesar de que la mayoría de estos se encuentren asociados con periodos históricos o culturas particulares, otros poseen estimación universal. El principal objetivo del juguete es la recreación, pero de igual forma es un beneficio para el aprendizaje con lo que respecta al desarrollo cognitivo y motor del niño.

Características del juego:

- ✓ Es un medio creado, tanto en el desarrollo físico, sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz, ya que el niño durante su desarrollo pone todo el ingenio y la fantasía que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación.
- ✓ Tiene un valor social, puesto que atribuye a la formación de hábitos de cooperación y organización que ayuda en situaciones vitales y, por ende, a un conocimiento más reflexivo del mundo.
- ✓ Es un medio para expresar el lado afectivo-evolutivo del individuo, por lo que se convierte en un arte y resulta de gran utilidad para psicólogos padres y educadores, sobre todo a la hora de enfrentar los problemas que afectan al niño.
- ✓ El juego tiene además un valor “substitutivo”, pues durante la primera y segunda infancia es tránsito de situaciones adultas: por ejemplo, al jugar a las muñecas, a las tiendas, etc.
- ✓ El juego facilita el contexto apropiado en el salón de clase ya que se puede satisfacer las necesidades educativas básicas del aprendizaje infantil. Se ala

considerara como una herramienta mediadora dada por una serie de condiciones que facilitan el aprendizaje.

- ✓ Su carácter motivador estimula al niño o niña y facilita su contribución en las actividades que pueden resultarle poco interesantes, convirtiéndose en la opción ideal para aquellas acciones poco estimulantes o tradicionales.
- ✓ A través del juego el niño descubre el valor del "otro" por oposición a sí mismo, e interioriza actitudes, valores y normas que contribuyen a su desarrollo afectivo-social y a la consecución del proceso socializador que inicia para un óptimo desarrollo de su personalidad.

#### **2.1.3.4.6 La importancia del juego**

El juego es la actividad más importante mediante el cual, el niño y niña lleva su vida durante los primeros años de edad (Piaget, Montessori). Por medio del juego el niño percibe todo lo relacionado con su entorno de manera espontánea van relacionado sus conocimientos previos con los nuevos mediante experiencias adquiridas y fundamentales para el desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social, además de tener propósitos educativos ya que contribuye de manera sustancial en la adquisición de aprendizajes significativos; estimula su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se transforma en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño y niña va constituyendo y reestructurando sucesivamente sus percepciones sobre el mundo, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad.

#### **2.1.3.4.7 Clasificación del juego**

Existen diversas clasificaciones del juego pero nos centraremos desde un punto de vista evolutivo del niño y en cómo se manifiesta esta evolución, la mayoría de los autores toman como referencia los aportes de Jean Piaget, por ello se utiliza como plataforma principal la clasificación de las actividades lúdicas, que vendrían a ser uno de los estadios evolutivos que atraviesa el niño y niña, los mismos que se clasifican de la siguiente manera:

**El juego funcional:** (estadio sensorio-motor 0-2 años). Los juegos se centran en la manipulación, experimentación en indagar el medio que lo rodea, se conoce como “un juego de ejercicio” que se fundamenta en repetir por placer actividades adquiridas. En el momento que se presenta la acomodación sensorio motora aparece el aprendizaje simbólico especialmente en la edad infantil donde se desarrolla la imaginación y se convierte en un símbolo lúdico a través de la imagen el niño tiene la virtud de imitar y representar y sustituirla.

**El juego simbólico:** (estadio preoperacional 2 años). En esta edad se desarrolla el dominio del lenguaje donde el niño y niña estará preparado para recordar experiencias vividas, personas y objetos, se piensa que se ha incorporado en un estadio en el que tiene su dominio el juego simbólico.

En el juego simbólico se dramatizan las situaciones del entorno social y las relaciones con el mundo adulto; propagando de tal manera, el alcance del mundo infantil. Este tipo de juego se convierte como un pequeño refugio construido por el niño y niña para regresar a él cuando necesita restablecer su mundo.

**El juego de construcción:** (estadios sensorio-motor y preoperacional). Son actividades que nos permiten desarrollar las destrezas y habilidades de manipulación en donde los niños y niñas transforman su mundo existente o lo que suponen, mediante la utilización de recursos que tienen a su alcance.

El juego de construcción es una acción lúdica que puede ejercer la persona durante cualquier etapa de su vida. Tiene comienzo alrededor de los 12 meses cuando el niño posee un conocimiento notable de que es lo que quiere hacer y como lo quiere hacer desde el punto de vista más sencillo o básico según el grado de complejidad, aunque por una instancia le permitirá el desarrollo cognitivo con su propia estructura.

**El juego de reglas:** (estadio de las operaciones concretas). En esta etapa los niños y niñas se desenvuelven de manera introvertida entre los 4 o 5 años de edad se presenta el juego con reglas, tomando en cuenta que no será establecida de completo sino hasta el periodo de las operaciones concretas, que comprende entre los 7 y los 12

años, donde permanecerán a lo largo de sus vidas. Ciertas reglas serán establecidas de una manera objetiva y el grupo requerirá a sus integrantes un comportamiento de protección de las mismas. Se examina de esta forma un cambio cualitativo en todos los aspectos del desarrollo del niño y niña, pero sobretodo en las actividades lúdicas grupales.

**Juegos Sensoriomotores:** Juegos Sensoriomotores: Estos juegos involucran la capacidad que tiene el niño y niña para construir y aplicar los estímulos que en el provocan y desarrollar la puesta en práctica del afán de los niños en construir respuestas notorias, es decir, utilizando su propio cuerpo. Un ejemplo evidente y preciso del juego son aquellas actividades espontáneas en donde el niño descubre su propio aprendizaje.

**Juego dramático:** Por medio de estos juegos los niños y niñas imitan la realidad social, plasman las ocupaciones y funciones de otras personas. Es necesario que como docentes seamos intermediarios para que el infante desarrolle su creatividad de manera libre y espontánea ya que este vendría ser su universo simbólico ofreciéndole la oportunidad de conocer el ambiente social, en el que interactuaran a partir de sus experiencias.

#### **2.1.3.4.8 La educación y el juego**

En la pedagogía tradicional a partir de la creación del kindergarten Froebeliano fundamentado en sus concepciones, además también de Montessori, Decroly, se indicaba que el juego tenía como eje principal al docente quien exponía a los infantes el adecuado manejo de los materiales que estaban fabricados para el desarrollo sensorio motriz. Bajo la influencia de la nueva teoría constructivista se produce un cambio radical la didáctica del juego, a diferencia del enfoque anterior, se basa en el niño, respetando sus intereses y necesidades.

(GAROFANO, CONDE, & CONDE, 2011) Afirma que:

**La educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus**

**auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil el sentido e libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño.<sup>14</sup>**

La estrategia de aprender jugando se transformado en un lugar común y ejerce una función importante y peculiar. Las estrategias lúdicas serian la actividad principal durante el aprendizaje escolar.

Es decir la educación por medio del movimiento hace uso del juego, ya que proporciona al niño y niña a grandes beneficios entre los cuales se puede mencionar la contribución al desarrollo del potencial cognitivo e intelectual.

#### **2.1.3.4.9 Contribución del docente en las estrategias lúdicas.**

Es substancial que el docente planifique de manera apropiada los juegos a ejecutar, de tal forma que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos plateados para favorecer el aprendizaje significativo. Mientras realiza su planificación debe tener presente que existen diferente clases de juegos que favorecen el desarrollo de capacidades y destrezas. Tenemos como ejemplo el juego socio-protagonizado que favorece el desarrollo socio-afectivo, la simbolización y la imaginación que desarrolla la creatividad. Las estrategias lúdicas permiten que los niños y niñas aprendan a interpretar las reglas y a interactuar entre ellos. La intervención de los educadores dependerá del tipo de juego que se realice; cuando se trata de un juego simbólico o socio-protagonizado, el docente debe ocupar su rol de mediador y sea quien lleve a los niños y niñas a enriquecer y profundizarlas experiencias de aprendizajes mientras que en los juegos con reglas, la docente está pendiente de que los niños hayan interpretado las reglas realizando un seguimiento cuidadosamente del procedimiento de éstas.

Las reflexiones acerca de la importancia de las estrategias lúdicas en el desarrollo de aprendizaje significativo de los niños y niñas, nos lleva como docentes a corregir las metodologías que utilizamos dentro y fuera de las aulas. Con frecuencia pensamos que al proponer juegos o dinámicas no se está aprovechando de manera sustancial el

---

<sup>14</sup> GAROFANO, V, CONDE, J., & CONDE, J. (2011). *El Juego como Vehículo Para la adquisición de Aprendizajes*, p 97.

tiempo por lo que preferimos plantear actividades más formales. Sin embargo, al descubrir que el juego potencia el aprendizaje significativo, podríamos a través del mismo alcanzar los logros del programa académico de manera más sólida.

#### **2.1.3.4.10 Condiciones para que un juego sea educativo**

Se deben tomar en cuenta las siguientes condiciones:

- Potenciar la creatividad e imaginación.
- Permitir el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y el desarrollo integral del niño.
- Evitar el énfasis en la competitividad, y fomentar el trabajo colectivo.
- Debe ser gratificante, motivador y estimular el interés del niño.
- Buscar un adecuado equilibrio entre la actividad lúdica y el descanso.

#### **2.1.3.4.11 Aspectos que mejora el juego**

Dentro de las variedades de juegos infantiles constan diversos factores que inciden en el desarrollo integral del niño y niña, a continuación se mencionan los más importantes:

**Desarrollo psicomotor:** El juego impulsa el desarrollo y el dominio corporal, promoviendo, la coordinación, el equilibrio y la destreza; estimula la percepción de los sentidos; induce la representación mental de todo su cuerpo. En conclusión, posibilita canalizar las facultades motrices gruesas ayudando a adquirir seguridad, autoestima, y dominio del propio cuerpo. El juego psicomotor ordena la capacidad perceptiva del niño al sentirse un ser capaz y libre de actuar en el entorno que le rodea, ya que experimenta y explora a través de su movimiento.

**Desarrollo cognitivo:** El juego desempeña una función principal en el desarrollo del pensamiento. Promueve las capacidades del razonamiento y del aprendizaje facilitando nuevas experiencias significativas, permite la posibilidad de cometer aciertos y errores, de utilizar sus conocimientos adquiridos para la solución a sus problemas. También, ayuda al niño y niña a comprender su entorno, y potenciar distintos aspectos de su desarrollo intelectual: lenguaje, abstracción, relaciones espaciales, la creatividad, la



imaginación, un pensamiento menos delimitado y más coordinado, atención, memoria, discriminación fantasía-realidad, entre otros diversos aspectos. A través el juego, el niño y niña logra experimentar y construir nuevos objetos, con sus propias ideas y con materiales a su disposición.

**Desarrollo social:** Este proporciona e incrementa el encuentro con los otros y con el entorno, favorece la autoidentificación. A través del juego también, el niño educa sus límites de respecto a las normas morales y de comportamiento, por esto impulsa el desarrollo moral y el niño se transforma en un ser sociable. A partir del contacto con otros niños y niñas, aprende a relacionarse con los demás, solucionándolas dificultades que se le presentan. Al practicar el juego aprende la estructura de su cuerpo, sus capacidades y sus roles. El jugar mejora la capacidad de ponerse en el lugar del otro llegando a formar actos sociales por excelencia, es actividad relevante que favorece la relación, cooperación, el respeto y dialogo.

**Desarrollo afectivo-emocional:** El juego es una actividad que estimula la satisfacción, confianza y autoestima; es un recurso para la adquisición de aprendizajes significativos; facilita el proceso creciente de identificación psicosexual; coopera en el control de la ansiedad, puesto que permite construir experiencias que no se puede consentir en el instante o que son difíciles de entender y resolverla; permite expresarse libremente, sin que nada suceda, es decir, sin las consecuencias que tendría en la vida real y posibilita la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad infantil. El juego que además de proporcionar gozo, alegría y satisfacción, permite descargar tensiones confirmando un sano equilibrio emocional y afectivo.

#### **2.1.3.4.12 El juego esencial para todo niño**

Las investigaciones señalan que el juego es esencial para todas las edades en el desarrollo y aprendizaje. Su deserción crea problemas con el desarrollo normal del niño y niña, haciendo que la tarea de aprender significativamente sea compleja.

Cuando los niños y niñas juegan, experimentan y tienen emociones positivas se forman en el cerebro las neuronas responsables de generar un nuevo conocimiento y hacen conexiones permanentes que al no ser realizadas se desaprovecharían y por ende no surgirá un aprendizaje significativo.

Podemos finalizar que el juego permite se desarrolle de una manera integral en las siguientes áreas:

Desarrollo físico: Permite el desarrollo de la motricidad gruesa, el equilibrio, coordinación y el concepto de su esquema corporal.

Desarrollo socio-emocional: Permite resolver dificultades del entorno social, sentirse capaz y aceptado, establecer reglas de juego, practicar valores, manipular sus emociones.

Desarrollo cognitivo: Desarrolla la atención, memoria, concentración, capacidad de seguir reglas, utiliza su imaginación y soluciona problemas.

Desarrollo del lenguaje: Manifiesta sus ideas y emociones, crea diálogos de personas ficticias.

El juego no es la única manera de aprender que posee el niño pero sí la más significativa. Incluso cuando estos juegos suelen ser no estructurados logran desarrollar múltiples habilidades y destrezas.

#### **2.1.3.4.13 El juego como línea metodológica**

El referente curricular proyecta al juego como una línea metodológica elemental, que debe estar conforme con la cultura de los sujetos y con las experiencias adquiridas mediante la interacción para el aprendizaje.

En la infancia el juego tiene un propósito en sí mismo que va añadido con sentimientos de entusiasmo, satisfacción y de tensión; es intrínsecamente motivador; fortalece sus capacidades físicas intelectuales y afectivas, su fantasía y su imaginación y evitando así problemas de sociabilización en los niños.

Al implementar el juego como una metodología se establecen actividades necesarias que favorecen el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño y niña donde el docente deberá utilizarlo con la finalidad de motivar al estudiante y crear un ambiente de aprendizaje y trabajo.

La metodología de la educación beneficia el desarrollo psicomotor teniendo presente las características y posibilidades de cada niño y niña, estimula la capacidad de apreciar, crear, conocer, descubrir y manifestarse. Establece las situaciones fundamentales para el desarrollo intelectual, expresa sentimientos de alegría y tristeza; promueve el desarrollo del juicio moral, estimulando la capacidad de diferenciar el bien del mal.

#### **2.1.3.4.14 Juego generado por el currículo**

En el currículo intermedio de educación inicial el juego fue creado con el objetivo de contribuir en el desarrollo físico, intelectual, social, afectivo y moral y es considerado como un derecho, en la medida que está orientada a los niños como una obligación, con características, necesidades e intereses es aquí donde el docente debe aplicar sus planificaciones según la necesidad e interés del niño y niña recordando que una de las líneas metodológicas en el currículo es el juego.

En el currículo intermedio e Educación Inicial presenta los siguientes aspectos más relevantes:

- ✓ La profesora planifica actividades de juego que cumplan con los objetivos del currículo y las necesidades de los niños.
- ✓ En los centros de aprendizaje se deben incluir objetos que incentiven a los niños a jugar e interactuar de cierta manera y a lograr objetivos de aprendizaje.
- ✓ Los centros pueden estar divididos por temas de interés o por áreas académicas.

#### **2.1.3.4.15 El Aprendizaje.**

Esta definición es parte de la estructura de la educación, por lo tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje, es el proceso mediante el cual una persona es preparada para dar una solución a las dificultades que se le presente; este mecanismo

surge desde la adquisición de conocimientos hasta la forma más difícil de recopilar y organizar la información. El aprendizaje es fundamental para el ser humano, desde su nacimiento el hombre se encuentra despojado de medios de adaptaciones intelectuales y motrices. Es en los primeros años de vida donde el aprendizaje se da como un proceso inconsciente e involuntario, después el componente voluntario adquiere mayor importancia cuando aprende nuevos conceptos relacionados con el área cognitiva, creando un vínculo entre respuesta y estímulo. En ocasiones, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez el aprendizaje se produce también, por intuiciones decir, a través del súbito descubrimiento de la manera de resolver problemas.

#### **2.1.3.4.16 Aprendizaje por descubrimiento**

Se fundamenta en la participación activa de los estudiantes y en la ejecución de los procesos de la ciencia, se demanda como una opción a los métodos pasivos en la memorización y en la rutina. El aprendizaje por descubrimiento no le da importancia a los contenidos concretos y se centra más en las metodologías activas, por ello las interacciones deberían basarse en el planteamiento, análisis y resolución de procedimientos abiertos en las que el sujeto que aprende pueda construir los principios y leyes científicas.

#### **2.1.3.4.17 Aprendizaje por motivación**

La motivación en el aprendizaje constituye un elemento psico-educativo que promueve que los niños y niñas tengan instintos o necesidades internas y actuar de forma determinada. Se aprende lo que se necesita y eso me motiva aprender.

El aprendizaje por motivación no se limita a la aplicación de una técnica o método de enseñanza específica, por el contrario, la motivación conlleva una difícil interrelación de diferentes mecanismos ya sean cognitivos, afectivos, sociales, y motrices que se relacionan entre si y que de una u otra manera tienen que ver con las actuaciones de los niños y niñas como la del docente.

#### 2.1.3.4.18 Aprender a aprender

Se relaciona con el concepto de potencial de aprendizaje. El "aprender a aprender" consigue desarrollar las posibilidades de aprendizaje de un individuo, para obtener por medio del avance de las técnicas de destrezas, estrategias y habilidades esto implica enseñar a aprender, enseñar a pensar y para ello hay que aprender a enseñar, lo que admite a la práctica una nueva profesional de los docentes, al editar su pedagogía tradicional en el cual los educandos son entes receptivos a una pedagogía constructivista del aprendizaje y mediadores de la cultura social y colectiva.

#### 2.1.3.4.19 Aprendizaje significativo

Para la pedagoga Marisol Sánchez (2009):

**“El aprendizaje significativo es el efecto de la interacción de los conocimientos previos y los conocimientos nuevos y de su adaptación al contexto, y que además va a ser funcional en determinado momento de la vida del individuo”.**<sup>15</sup>

La cita mencionada nos da a entender que el aprendizaje significativo se logra al relacionar los conocimientos previos y enlazarlos con los nuevos, es aquí donde el docente debe partir para lograr obtener de los niños y niñas un desarrollo cognitivo significativo, que son los conocimientos más duraderos a lo largo de la vida.

Por otra parte, el concepto mismo de aprendizaje significativo presume que la información aprendida es integrada en una extensa red de significados que se ha visto cambiada, a su vez, por la inclusión del nuevo material. La memoria no es únicamente el refuerzo de lo adquirido, sino que constituye el equipaje que hace posible encontrar nuevas situaciones.

En síntesis, aprender significativamente supone la posibilidad de imputar significado a lo que se debe percibir a partir de lo que ya se conoce. Este proceso influye en la construcción de aprendizajes que pueden ser incorporados en la estructura cognitiva de la persona que aprende, con lo que se asegura su memorización comprensiva y su funcionalidad. Es justificable que las situaciones de enseñanza y aprendizaje persigan

---

<sup>15</sup>SÁNCHEZ, Marisol: Definición de *aprendizaje Significativo*,  
<http://www.psicopedagogia.com/definicion/aprendizaje%20significativo>

la ejecución de aprendizajes tan significativos como sea posible, dado que su rentabilidad es notable.

La forma oportuna de aprender surge cuando de manera espontánea se relacionan los aprendizajes previos realizados y a las conexiones que se establecen entre ellos. En cuanto más completos sean estos elementos y experiencias, más posibilidades tiene la estructura cognitiva de una persona para aprender significativamente nuevos contenidos.

#### **2.1.3.4.20 Condiciones del aprendizaje significativo**

Dentro de las condiciones del aprendizaje significativo, se manifiestan dos condiciones resultantes de la habilidad docente:

- ✓ Significatividad lógica del material: se trata de la estructura interna organizada (coherencia de la información) que es apta para facilitar la construcción de significados.
- ✓ Significatividad psicológica del material: Pueden establecerse relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos. Es inherente al niño y niña que aprende y depende de sus relaciones anteriores. En este caso es definitivo porque como señaló Piaget el aprendizaje está ajustado por el nivel de desarrollo cognitivo de los niños y niñas y al mismo tiempo, como estableció Vigotsky, el aprendizaje es un motor del desarrollo cognitivo.
- ✓ Motivación: debe existir una disposición subjetiva, una actitud favorable para el aprendizaje, tomando en cuenta que la motivación es tanto un efecto como una causa del aprendizaje.

En conclusión como docentes debemos partir desde el conocimiento previo del alumno para un correcto desarrollo del aprendizaje.

#### **2.1.3.4.21 Características del aprendizaje significativo**

Al hablar de aprendizaje significativo estamos refiriéndonos al conocimiento que adquiere la persona al relacionar correctamente la estructura cognitiva existente con la nueva para esto se obtiene ciertas características:

- ✓ La nueva investigación se relaciona con la existente en la estructura cognitiva de forma sustantiva, no arbitraria, ni al pie de la letra.
- ✓ El alumno debe tener una actitud y disposición favorable para extraer el significado del aprendizaje.<sup>16</sup>
- ✓ Desarrolla la autonomía y el sentido examinador del niño y la niña, mediante un proceso reflexivo y permanente.
- ✓ Se crea una interacción entre la nueva información con la que se encuentran en la estructura cognitiva.
- ✓ Las situaciones significativas son ambientes de aprendizaje que ayudan a la adquisición de múltiples “saberes”.
- ✓ Es personal gracias a que el carácter significativo de la nueva información depende de los intereses o puntos de vista individuales; esto manifiesta una disposición de los niños y niñas en retener la información.

#### **2.1.3.4.22 Aprendizaje Mecánico o Memorístico**

Lo inverso al aprendizaje significativo conceptualizado por David Ausubel como aprendizaje Mecánico o Memorístico, en el que la nueva información no se vincula con la moción de la estructura cognitiva, proporcionando una acumulación absurda, ya que el aprendizaje no es el óptimo. Un ejemplo claro se da cuando los niños y niñas se apresuran a memorizar datos para generar un aprendizaje por lo cual Ausubel considera evidente que la fuente principal de conocimientos descende del aprendizaje significativo por recepción. El aprendizaje por descubrimiento y, en general, los métodos de descubrimiento tienen una importancia verdadera en la escuela, especialmente durante la etapa preescolar, así como para establecer los primeros conceptos de una disciplina en todas las edades, y para evaluar la comprensión alcanzada a través del aprendizaje significativo.

---

<sup>16</sup> DÍAZ, B & HERNÁNDEZ: *Estrategias para un aprendizaje significativo*, p 56

#### **2.1.3.4.23 El juego y Aprendizaje significativo.**

El juego es una actividad fundamental del ser humano, siendo una herramienta útil para adquirir habilidades motoras, sociales y afectivas esenciales para el desarrollo intelectual del niño y la niña. El aprendizaje significativo es el medio por el cual las personas asimilan la cultura que los rodea, idea clara y coincidente es la de Vygotsky que a su vez, describe como un proceso muy similar a la acomodación de Piaget al hablar de juego, tocamos el concepto de la lúdica.

(BIBIANA TABORDA, 2008) Afirma que:

**El juego es una herramienta esencial a explotar en todas sus dimensiones durante el proceso enseñanza-aprendizaje, el juego asegura a cada niño la posibilidad de incorporar a si mismo elementos de la realidad”, debería enfrentar al docente con su tarea áulica y preguntarse cuanto podemos transformar nuestra actividad en favor de la conquista del saber, de la educación de nuestros alumnos.<sup>17</sup>**

El juego es una línea metodológica que garantiza la adquisición de conceptos de manera fácil activa y divertida. Para que la práctica sea eficiente es necesario contar con facilitadores, guías, tutores para que conduzcan las temáticas y permitan alcanzar los objetivos deseados, porque no se puede tomar la actividad lúdica como si fuera un recurso insignificante, al contrario, es una herramienta óptima para integrar y generar pensamientos. “El juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego” (Rodas, 2010)

#### **2.1.3.4.24 La importancia del juego en el aprendizaje**

El juego es uno de los principales medios de aprendizaje en la educación infantil, los niños desarrollan gradualmente conceptos de relaciones causales, aprenden a discriminar, a establecer juicios, a analizar y sintetizar, a imaginar y formular mediante el juego.

---

<sup>17</sup> BIBIANA TABORDA, A: *El portal educativo del Estado argentino*,  
<http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/aprender-jugando.php>



La educación inicial constituye la primera etapa y está dirigida a los niños y niñas menores de cinco años es aquí donde se pone en práctica lo anterior mencionado en el libro de DES en donde el docente deberá motivar al alumno el aprender mediante el juego para que desarrolle su imaginación y su memoria de una manera espontánea y adquiriendo aprendizajes más significativos.

Para Huizinga: (Otavalo Garces, 2011)

**El juego es una acción o actividad voluntaria que se desarrolla si interés material realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según el autor, toda regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista en un fin de sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría.<sup>18</sup>**

La actividad principal de los niños de Educación Inicial es el juego; a través de él los niños y niñas se desarrollan de forma global y armónica, porque les permite aproximarse al mundo adulto a través del ensayo de comportamientos, habilidades y roles que reconocen en padres y maestros. Además, el juego también le sirve al niño como elemento de evasión cuando desea escapar de las presiones del mundo poco gratificante de las personas mayores.

#### **2.1.3.4.25 Beneficios del juego en el aprendizaje significativo.**

La importancia del juego en el aprendizaje significativo radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen varias clases de juego que benefician diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el nivel Inicial pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Durante estos últimos años el juego pasa a ser un gran aliado para lograr un verdadero aprendizaje significativo, sin embargo el modo de emplearlo debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

---

<sup>18</sup>OTAVALO GARCES, Sandra: Revista de *Educación & Pensamiento*,24

Los conocimientos acerca del juego reconocen su aporte en el desarrollo socio-emocional de los niños. Mediante del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. El juego permite que los niños aprendan a ajustarse a las reglas establecidas ya que todo juego es necesario para su desenvolvimiento. Este tipo de reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios o el de roles llamado también socio-protagonizado o a su vez pueden ser explícitas como los juegos con reglas, por ejemplo los deportes, juegos de mesa, los mimos que de igual manera contienen una situación imaginaria.

Este requerimiento de acatar las reglas durante el juego contribuye a lograr un dominio sobre sí mismo, aprendiendo a ubicar sus impulsos y a controlar de manera espontánea su comportamiento, adquiriendo una autorregulación. Como conclusión, el juego ayuda a los niños a solucionar situaciones o experiencias de su vida diaria, a través del juego de roles o socio-protagonizado. En esta clase de juego los niños construyen escenarios y ensayan en ellos con un mínimo riesgo de fracaso ya que perciben las consecuencias de los errores.

#### **2.1.3.4.26 Teoría constructivista desde Jean Piaget**

Jean Piaget opina que “Entre sujeto y objeto de conocimiento existe una relación dinámica y no estática. El sujeto activo frente a lo real, a interpretar la información proveniente del entorno” (Coloma Manrique & Tafur Puente, 2008)<sup>19</sup>

Según lo apreciado por este autor manifiesta que el niño y la niña actúa ante lo que se le presenta, conduciendo hacia su aprendizaje, esto lo rebate el mismo al explicar que el sujeto es quien construye su propio conocimiento.

(Otálvaro Garcés, 2011)

**Los estudios de Piaget, enseña que antes de recibir cualquier instrucción formal los niños muestran una notable capacidad para el auto aprendizaje, ha encontrado que los niños son en general curiosos y que interactúan fácilmente con los objetos y la gente que lo rodea<sup>20</sup>**

---

<sup>19</sup> COLOMA MANRIQUE, Carmen; TAFUR PUENTE, Rosa; Revista de *Educación*, p 133

<sup>20</sup> OTAVALO GARCÉS, Sandra; Revista de *Educación & Pensamiento*, p 33

Se rescata de Jean Piaget su perspectiva interaccionista e individual del sujeto por considerar que es el niño y la niña quien se irá apropiando de los conocimientos que surjan de esas interacciones.

#### **2.1.3.4.27 Teoría constructivista desde Ausubel**

Ausubel menciona en el concepto de aprendizajes socialmente significativos que se antepone con el memorístico o repetitivo (memoria a corto plazo), sin relación con el aprendizaje significativo que vendría a ser la nueva información que presenta el educador de tal manera que le provee un progreso en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir en el centro o mediante procesos de mediación cultural. Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo.

#### **2.1.3.4.28 El juego en los rincones de aprendizaje**

Crear espacios para jugar tales como, rincones apropiados para los intereses de los niños, es de gran importancia, y constituye parte del rol de toda docente de educación inicial. Sin embargo, debemos reconocer que armar el ambiente no basta. El espacio físico, con su estructura y forma en la que está organizado, nos da solo el punto de partida para las vivencias que los niños podrían tener dentro de él. Como ya se ha mencionado antes, crear el ambiente es establecer el escenario pero de poco sirve el escenario si no se sabe qué hacer con él. Así, resulta indispensable discutir cual es el uso que esos rincones van a tener.

Se debe tener en cuenta que al crear un espacio de aprendizaje se deberá agrupar el material según el tipo de rincón este pueden ser: rincón de descanso, de carpintería, de biblioteca, de juegos de construcción, de arte, de dramatización, estos ambientes se podrán adecuar según la necesidad del niño y niña los cuales deberán ser remplazados cada cuatro semanas.

Los rincones de aprendizajes fueron creados con la finalidad de desarrollar en los niños y niñas, especialmente de nivel inicial el placer por aprender mediante el juego

por rincones, proceso que la maestra deberá aprovechar como una nueva metodología cuya finalidad es que el niño y la niña con la ayuda de la docente parvularia sea el constructor de su propio conocimiento.

#### **2.1.3.4.29 La importancia de las estrategias lúdicas en los rincones de aprendizaje**

- ✓ Da la posibilidad al alumno de elegir su propio trabajo, para realizarlo de forma autónoma.
- ✓ Atendemos la diversidad del grupo, mientras unos trabajan en rincones de forma más autónoma, otros se benefician directamente de nuestra atención.
- ✓ Dar salida a las necesidades de manipulación, exploración e intereses de cada uno de los alumnos, pues en los diferentes rincones pueden trabajar, no sólo lo acordado en el plan de trabajo de clase, sino que pueden llevar a cabo las actividades e investigaciones elegidas libremente.
- ✓ Respetar los ritmos de aprendizaje de cada uno de los alumnos, ofreciendo actividades abiertas y con dificultad progresiva.
- ✓ Favorecer el aprendizaje entre iguales, el descubrir y compartir las propias estrategias de aprendizaje y potenciar el trabajo cooperativo.

## **2.2 MARCO LEGAL**

La propuesta se fundamenta en la CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR en donde se establece:

Art. 24.- Las personas tienen derecho a la recreación y al esparcimiento, a la práctica del deporte y al tiempo libre.

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública, de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social, condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias, la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

## EN LA LEY DE EDUCACIÓN:

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

A través de estos artículos queda establecido de manera clara el derecho de los niños y niñas a la recreación y al esparcimiento a través del deporte y el tiempo libre donde por ende entran los juegos grupales, además al desarrollo integral atendiendo al principio de sus intereses por lo que es deber de los adultos velar por el bienestar y desarrollo de los niños.

## DE LA ESTRUCTURA DEL SISTEMA NACIONAL DE EDUCACIÓN en el Capítulo Quinto.

Art. 40.- Nivel de educación inicial.- El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

Mediante estos artículos queda establecido de manera clara el derecho de los niños y niñas a la educación, además del desarrollo integral atendiendo al principio de sus intereses, por lo que es deber de los adultos velar por el bienestar y desarrollo de los niños.

En la DECLARACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS PARA LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES en el artículo N.-3 literal c) Declara estudiar y jugar en su entorno seguro y agradable. La Convención de las Naciones Unidas sobre Los derechos del Niño, que afirma en su artículo 31:

"1. Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y al entretenimiento, al esparcimiento y a las actividades recreativas propias de la edad, bien así a la libre participación en la vida cultural y artística."

"2. Los Estados Partes respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente de la vida cultural y artística y estimularán la creación de oportunidades adecuadas, en condición de igualdad, para que participen de la vida cultural, artística, recreativa y de entretenimiento."

### **2.3 MARCO CONCEPTUAL**

Nuestro trabajo de investigación, cuyo tema son las Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de Educación Inicial, tiene como finalidad cambiarla enseñanza tradicional por una constructivista, en donde los niños y niñas construyen su propio conocimiento mediante el juego, ya que la ausencia de este genera desmotivación lo cual influye de manera negativa en la adquisición de aprendizajes significativos. Para ello es necesario tener claro las definiciones de las

variables de esta problemática que permita buscar las posibles soluciones al mismo. Así una de las variables es el juego.

**Actitud:** La actitud, un término definido principalmente desde la Psicología, puede entenderse de diversas formas. Entre ellas, se le considera como la postura que adopta el cuerpo humano según los diferentes movimientos del ánimo, sin embargo, la forma más común de entender aquello que se conoce por actitud es aquella disposición anímica del ser humano expresada de algún modo en particular.

**Actividades:** Es el conjunto de trabajos que se plantean con el propósito de cumplir las metas de un programa o subprograma de operación, que consiste en la ejecución de ciertos procesos o tareas (mediante la utilización de los recursos humanos, materiales, técnicos, y financieros asignados a la actividad con un costo determinado).

**Afectividad:** Es un conjunto de emociones, desarrolla la propensión a querer son sentimientos positivos que posee el ser humano, a desarrollar mediante un estímulo o una conducta de forma expresiva y natural.

**Aprendizaje Significativo:** Es aquel que se forma de manera natural en el individuo realizando una metacognición: 'aprende a aprender', a partir de sus conocimientos previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende de una mejor manera.

**Aprendizaje:** Se denomina aprendizaje al proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia.

**Competencia.-** son actitudes que toma el ser humano para el desarrollo de sus habilidades, destrezas y la capacidad de resolver problemas cotidianos y reales con los respectivos estándares de desempeño, para la creación de un producto específico.

**Comportamiento.-** Conducta o manera de comportarse. Conjunto de acciones que llevan a cabo operaciones intelectuales, conocimientos, actitudes, sentimientos, y destrezas psico-motrices, que pueden ser positivas o negativas.

**Conducta.-** Es la forma particular del ser humano en que gobierna su vida y dirigen sus acciones, según estas respuesta se hacen visibles la personalidad de una persona y medir cuál es su conducta; agresiva, pasiva o negativa.

**Conocimiento:** Es la acción o el efecto de conocer, un conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje adquirido en la inteligencia natural.

**Constructivismo:** Es la construcción que el niño hace por sí solo, mediante la interacción, que provoquen la manipulación, experimentación, y con ello la propia construcción del conocimiento.

**Creatividad.-** Es una cualidad natural del ser humano abierto a crear a imaginar con gran soltura y proponerse hacer cosas maravillosas que desarrollan sus habilidades y destrezas.

**Currículo.-** Es un plan de estudios diseñados para la enseñanza y practica destinado al alumno para que desarrolle sus posibilidades de manera organizada y sistematizada las cuales debe hacer cumplir el docente.

**Educación:** Etimológicamente, la educación tiene dos significados: educare que significa “conducir”, llevar a un Hombre de un estado a otro; y educare que significa “extraer”, sacar algo de dentro del Hombre.

**Educando:** Es la persona que recibe educación, de forma más específica está referido a quien se educa en una institución para establecer un aprendizaje dirigido por un docente.

**El juego:** El juego es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño gracias al cual el niño y niña viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con la trascendencia.

**Enseñanza:** Es la acción y el efecto de enseñar un proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia o hechos para personas que requieran una profesión o carrera.



**Enseñanza-aprendizaje:** Es la ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico.

**Estrategias:** Tienen el propósito de estimular y promover el aprendizaje mediante una serie de actividades sistemáticas basadas en el diseño, la planificación y ejecución.

**Estructura Cognitiva:** Conjunto de conceptos, ideas que un individuo que posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización en la que fue planteada el aprendizaje.

**Didáctica:** Ciencia que estudia la metodología de la enseñanza, es el arte de enseñar, es un componente de la pedagogía que estudia la esencia, tendencias, desarrollo y perspectivas de la enseñanza.

**Guía didáctica:** Herramienta que sirve para edificar una relación entre el profesor y los alumnos de forma coherente y ordenada para el desarrollo de un plan de clase donde el beneficiario es el educador.

**Incidencia:** Lo que sucede en el curso de un asunto y que está relacionado con él, y que sobrevive con relación al mismo.

**Independencia:** Libertad, autonomía y especialmente la de un estado que no depende de otro. Entereza firmeza y carácter.

**Interacción:** Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas y funciones.

**Juego simbólico.**-Llamamos juego simbólico a la capacidad de realizar representaciones mentales y jugar con ellas. El juego simbólico espontáneo, es el que surge entre ellos o realiza un niño solo sin otro tipo de intervenciones ni objetivos educativos externos, ni tiene un objetivo educativo

**Juguetes:** Son objetos que el niño y niña utilizan para jugar, con la finalidad de entretenerse y distraerse que enriquece de una forma al niño o niña que juega con él, ofreciéndole la posibilidad de descubrir, crear, expresar, etc.

**Método.-** Modo ordenado de proceder para llegar a un resultado o fin determinado, para descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos. Es un procedimiento general basado en principios lógicos, pueden ser comunes a varias ciencias.

**Motivación:** Es la forma de permitir a relacionarse con más interés para el desarrollo de conocimientos en los estudiantes, o a cualquier actividad que produce esta acción de forma abierta e ilimitada.

**Orientación:** Apoyo o efecto de orientar, posición, dirección de una cosa respecto a un punto cardinal. En la educación la orientación es la acción que permite construir un aprendizaje en forma ordenada siguiendo el esquema de la orientación.

**Paradigma (en educación).-** Conjunto de formas y elementos que sirven de modelo en los diferentes tipos de flexión de creencias, que pueden aparecer en el mismo contexto y en el mismo lugar.

**Pedagogía:** Ciencia que se ocupa de la educación y de la enseñanza.

**Percepción.-** Es la acción y el efecto de percibir. Aprehensión de la realidad por medio de los datos recibidos por los medios. Idea y acto del entendimiento dotadas de significado para el sujeto.

**Simbólico:** Que tiene significado afectivo o moral, o valor representativo, más que material.

**Socialización:** Proceso por el cual el ser humano adquiere la experiencia de interrelacionarse con los demás, adquiriendo en dicha experiencia aptitudes y conocimientos que le permitirán desenvolverse en la sociedad.

**Técnica:** Procedimiento didáctico que ayuda a realizar una parte del aprendizaje que se persigue con el método programado siguiendo paso a paso la acción y lograr lo planteado.

## **2.4 HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### **2.4.1 Hipótesis General**

Al integrar el juego como una estrategia en el área de Educación Inicial, facilitará la adquisición de aprendizajes significativos.

### **2.4.2 Hipótesis Particulares**

- ✓ El poco interés en la actualización de estrategias lúdicas influirá directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- ✓ El aprovechamiento limitado del juego tan solo como un recurso de distracción y no como estrategia afectará en el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial.
- ✓ El no tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas influirá en el ritmo de aprendizaje al planificar las actividades lúdicas.

### **2.4.3 Declaración de Variables**

#### **Variable independiente:**

Estrategias Lúdicas.

#### **Variable dependiente:**

Aprendizaje significativo.

## 2.4.4 Operacionalización de las variables

**Cuadro 1**

<b>Variables</b>	<b>Definiciones</b>	<b>Indicadores</b>	<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
<b>Variable independiente:</b> Estrategias Lúdicas	Es la expresión más elevada del desarrollo humano del niño y niña, constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño.	Técnicas Modelos pedagógicos Procedimientos Creatividad e imaginación	Observación Entrevista Encuesta	Ficha de Observación Guía de Preguntas Cuestionario
<b>Variable dependiente:</b> Aprendizaje significativo	Es el proceso mediante el cual la nueva información se relaciona de manera no arbitraria con la estructura cognitiva de la persona que aprende.	Aprendizaje por descubrimiento Experimentación Constructivismo Motivación Estructuras cognitivas		

**Fuente:** Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota 2012-2013

## **CAPITULO III**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL**

El tipo de la siguiente investigación es cuantitativa, y se determina por su formalidad en la utilización del método científico ya que se caracteriza por ser un proceso sistemático, metodológico, que no necesita la aplicación de fórmulas de manera mecánica, es decir, sin cambios y relación entre sus elementos. Mediante este modelo conoceremos el tamaño de la población que se va a trabajar en la solución del problema existente y a la vez analizar los elementos para tener una visión más clara.

En la elaboración del presente trabajo existió una tendencia en la taxonomía de la investigación tomando en cuenta la relación entre los objetivos planteados, naturaleza y factibilidad del problema, por lo consiguiente este estudio corresponde a una investigación:

#### **Aplicada**

Por qué se busca la utilización de los conocimientos que se adquieren para poder obtener una buena guía de estrategias, que permita encaminar al docente hacia un aprendizaje significativo mediante el juego.

## **De campo**

Porque la utilizaremos en el lugar donde se está produciendo el problema en el Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” del Cantón La Troncal.

## **Descriptiva**

Con este tipo de investigación mediremos el grado en que afecta la ausencia de estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo dentro del nivel Inicial, lo realizaremos a través de la observación de la práctica docente dentro y fuera del salón mediante la aplicación de una guía didáctica.

La modalidad del presente proyecto de investigación es cualitativa, porque requiere de una investigación de carácter interna para detectar los problemas enunciados. Este proyecto utiliza una investigación de campo porque se realiza en el mismo lugar. Es factible porque se solucionará problemas.

## **Correlacional**

Mediante este tipo de investigación se pretende medir el grado de relación que existe entre las variables existentes en esta investigación, con la utilización de herramientas estadísticas de correlación.

## **Explicativa**

Porque se explica el comportamiento de las variables, utilizando un método cuantitativo, analizando cada caso del cómo y por qué de las causantes que inciden en un aprendizaje inadecuado.

## **3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA**

### **3.2.1 Características de la población**

La población que vamos a estudiar en el presente proyecto está compuesta por niños y niñas del nivel 2 de inicial del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”, que atiende en la

jornada vespertina ubicada en el Cantón La Troncal de la Provincia del Cañar en la ciudadela Patria Nueva, con un total de 32 alumnos que corresponde a 18 varones y 14 mujeres, quienes están vinculados con el proceso de nuestra investigación.

Con lo que se refiere al factor socioeconómico los padres de familia que residen en el sector son de un nivel de ingreso económico medio, los representantes han obtenido sus estudios de instrucción primaria. El ingreso económico de los padres de familia es la agricultura y el comercio, y micro empresas.

### **3.2.2 Delimitación de la población**

En el Centro de Educación Inicial Mixta “Jilgueritos” ubicada en la ciudadela Patria Nueva del cantón La Troncal, provincia del Cañar en donde se desarrollará el proyecto educativo integrada por 62 estudiantes correspondientes al nivel Inicial 1 y 2, de los cuales se delimito la población con la selección de nivel Inicial 2, integrada por 18 niños y 14 niñas, para el respectivo estudio de como inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo.

El tamaño de la población de la investigación es finito porque está delimitada y se conoce el número de elementos que lo integran.

### **3.2.3 Tipo de muestra**

La muestra adquirida es la no probabilística ya que en el estudio de la población total integrada por 62 estudiantes, fue seleccionada la cantidad de 32 estudiantes correspondientes al nivel Inicial 2.

### **3.2.4 Tamaño de la muestra**

El tamaño de la muestra corresponde a 18 niños y 14 niñas del centro de Educación Inicial nivel 2, del cantón La Troncal provincia del Cañar.

**Cuadro 2**

<b>INVOLUCRADOS</b>	<b>MUESTRA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Niños y niñas de 4 a 5 años	32	48%
Docente	1	2%
Directora	1	2%
Padres de familia	32	48%
<b>TOTAL</b>	66 personas	100%

**Fuente:** Centro de Educación Inicial Jilgueritos  
**Elab.:** Ana Maldonado, Marcela Lliguicota 2012-2013

### **3.2.5 Proceso de Selección**

Teniendo presente que el proceso de selección se lo realiza dependiendo del tipo de muestra que se ha escogido en nuestro caso es la no probabilística, la selección se la realizó mediante muestra de expertos.

## **3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS**

### **3.3.1 Métodos teóricos:**

#### **Método inductivo- deductivo**

Es aquel que va de los hechos particulares a afirmaciones de carácter general, parte de verdades previamente establecidas como principio general para luego aplicarlo a casos individuales y comprobar su validez. Gracias a este método se conocerá la importancia y su incidencia del juego en la adquisición de aprendizajes significativos.

#### **Método hipotético - deductivo**

Este procedimiento nos ayuda a establecer una investigación para la práctica científica mediante la observación del fenómeno a estudiar. Con este método se verificará como incide las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo y se



procederá a los resultados deducidos a través de la experiencia obtenido mediante la aplicación de los métodos empíricos.

### **Método analítico – sintético**

Este método nos facilitará en la descripción de los fenómenos estudiados, que en este caso son las estrategias lúdicas también nos ayudará a identificar cuáles son las causas y efectos que inciden en la adquisición de aprendizajes significativos. Partiendo del análisis de los fenómenos estudiados podemos sintetizar de manera general para la solución del problema de estudio.

### **3.3.2 Métodos Empíricos**

#### **Observación:**

Entiende la descripción, búsqueda, análisis, e interpretación de los fenómenos estudiados durante la ejecución de la Ficha de observación aplicada a los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” en donde se evidencia las necesidades que tienen en emplear el juego como una actividad que le permita adquirir aprendizajes significativos. Se utiliza esta investigación para describir el problema de estudio para lograr lo propuesto de la investigación y se enfocara en las posibles soluciones al llevarla a cabo.

### **3.3.3 Técnicas e instrumentos**

- ✓ Observación
  
- ✓ Encuesta

**La observación.-** Instrumento que se lo utilizo para poder obtener datos de la magnitud del problema relacionado: “Las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo”, la misma que fue el más adecuado debido a la edad de los niños y niñas del nivel Inicial.

**La Encuesta.-** En el proyecto de investigación se realizó la aplicación de una encuesta, con alternativas múltiples, específicas, dirigidas a los padres de familia y docente parvularia del nivel inicial, la misma que nos proporcionara información relacionada con las causas y consecuencias del problema investigado, esta se ha enunciado de forma clara, sencilla y precisa, para que se pueda difundir sus opiniones y de esta manera puedan ser tabuladas.

➤ **Instrumentos:** Ficha de observación, guía y cuestionario de preguntas.

### **3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN**

Aquí se muestran los resultados de la investigación de campo aplicados en el Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” del Cantón La Troncal provincia del Cañar, sobre las estrategias lúdicas y su incidencia en el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 y 5 años de edad, y como planear una propuesta que guíe al docente en la utilización de estas actividades. Para la investigación se utilizará estadística descriptiva; la que permitirá determinar, cuales son las situaciones que provocan que el docente no aplique el juego en su planificación diaria como una de las líneas metodológicas fundamentales para el desarrollo del niño y niña.

En el proyecto a desarrollar se utilizó las técnicas de observación directa, encuesta, y entrevista las mismas que nos facilitaron la información necesaria para nuestra investigación. Se realizó una entrevista a la directora parvularia del centro quien nos brindó información importante de la misma manera se aplicó una ficha de observación a los niños y niñas las cuales están directamente vinculadas a la resolución del problema, y distribuidas en tres áreas de desarrollo cada una formulada con las preguntas respectivas. También se realizó una encuesta a los padres de familia la cual constaba con 10 preguntas referentes al problema de investigación, de esta información tabulamos los datos correspondientes a cada interrogante los mismos que se proyectan a través de gráficos y cuadros de datos, de donde se realiza el respectivo análisis de resultado. Con estos métodos de organización y descripción podremos realizar un análisis de datos provenientes de observaciones realizadas en nuestro estudio.

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

#### **4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL**

Para analizar la incidencia de las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos” nivel 2, se aplicaron las herramientas mencionadas en el capítulo anterior, que permitieran determinar los aspectos destacados en este proceso, además se indaga todo lo relacionado con las dificultades que presentan los maestros en su práctica diaria con los niños y niñas con bajo nivel de motivación ocasionado por la ausencia del juego y la limitación del mismo que impide un adecuado desarrollo cognitivo e intelectual. En la mayoría de veces este problema surge por la inadecuada utilización de estrategias y la administración de aprendizajes mecánicos.

## ANÁLISIS DE LA ENCUESTA REALIZADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL

Pregunta 1:

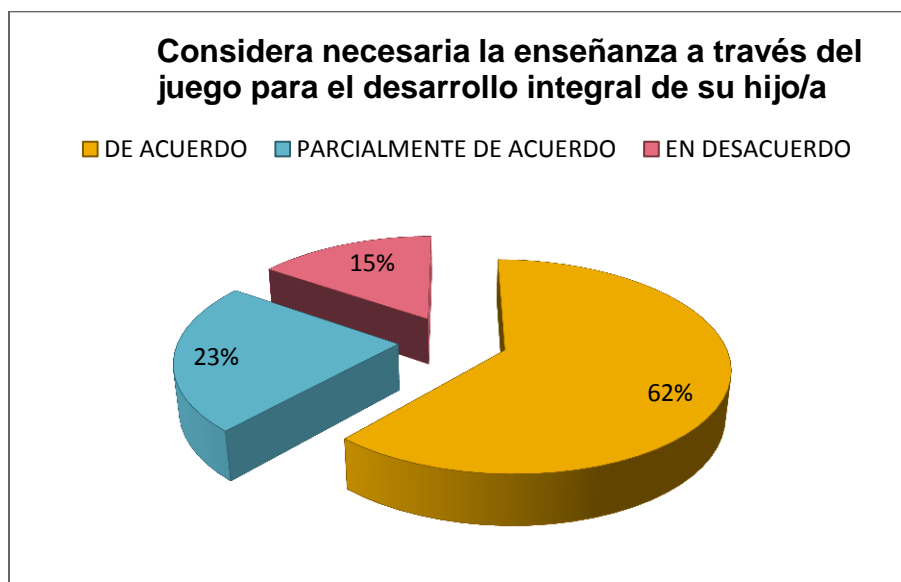
¿Considera necesaria la enseñanza a través del juego para el desarrollo integral de su hijo/a?

Cuadro 3

INDICADOR	FRECUENCIA	%
DE ACUERDO	16	62%
PARCIALMENTE DE ACUERDO	6	23%
EN DESACUERDO	4	15%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial "Jilgueritos"  
Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

Figura 1



**Análisis.-** El 62% de los padres de familia consideran necesaria la enseñanza a través del juego, ya que este permite que sea el niño quien construya su propio conocimiento, el 23 % están parcialmente de acuerdo, mientras que el 15% no ve necesario realizar actividades lúdicas para emprender un aprendizaje.

**Pregunta 2:**

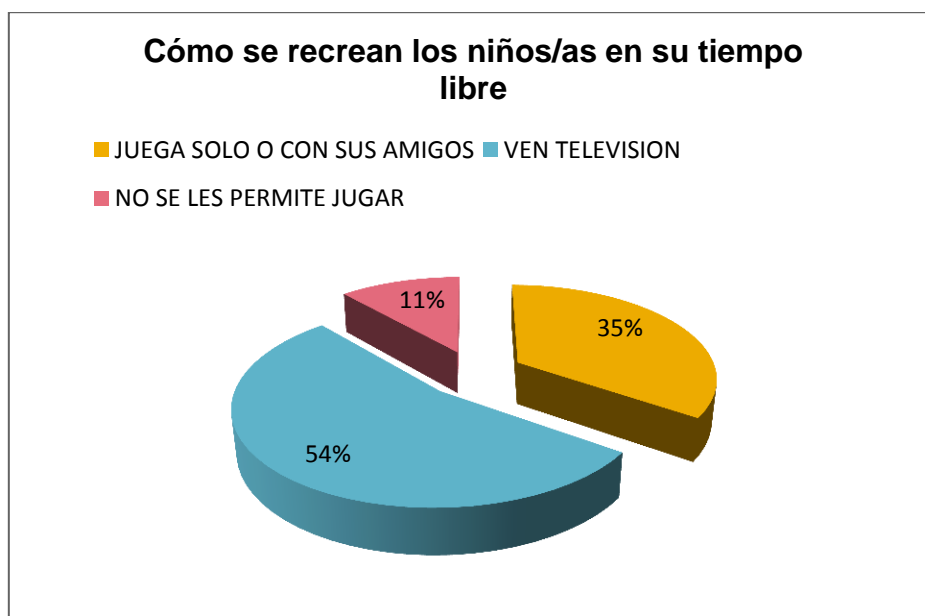
**¿Cómo se recrean los niños y niñas en su tiempo libre?**

**Cuadro 4**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
JUEGA SOLO O CON SUS AMIGOS	9	35%
VEN TELEVISION	14	54%
NO SE LES PERMITE JUGAR	3	11%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”  
Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

**Figura 2**



**Análisis.-** El 85% de los niños/as que en su tiempo libre ven televisión, actividad que los mantienen pasivos, el 35 % juegan solos o con sus amigos y el 11% no se les permite jugar. Se evidencia aquí, la poca motivación por jugar. Sus acciones demuestran que han perdido los valores y costumbres de épocas pasadas.

**Pregunta 3:**

**¿Con qué frecuencia juega en la actualidad con su hijo o hija?**

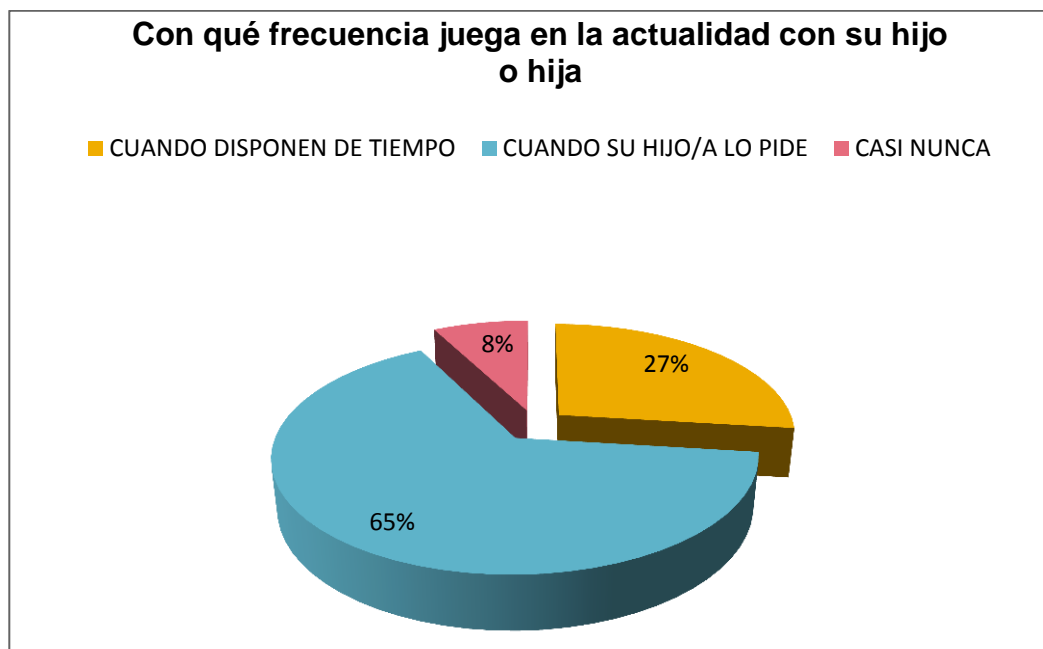
**Cuadro 5**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
CUANDO DISPONEN DE TIEMPO	7	27%
CUANDO SU HIJO/A LO PIDE	17	65%
CASI NUNCA	2	8%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial "Jilgueritos"

Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

**Figura 3**



**Análisis.-** El 85% de los niños/as que en su tiempo libre ven televisión, actividad que los mantienen pasivos, el 35 % juegan solos o con sus amigos y el 11% no se les permite jugar. Se evidencia aquí, la poca motivación por jugar. Sus acciones demuestran que han perdido los valores y costumbres de épocas pasadas

**Pregunta 4:**

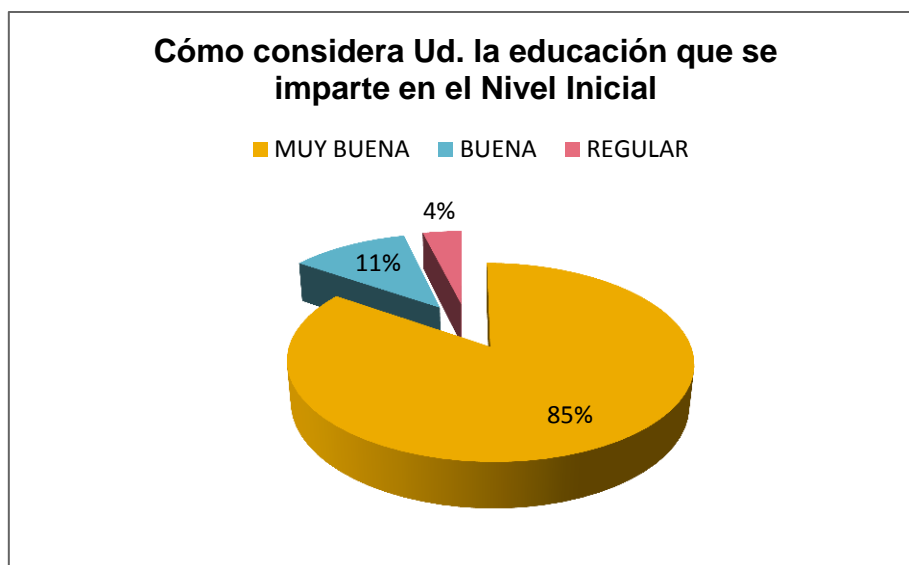
**¿Cómo considera Ud. la educación que se imparte en el Nivel Inicial?**

**Cuadro 6**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
MUY BUENA	22	85%
BUENA	3	11%
REGULAR	1	4%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”  
Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

**Figura 4**



**Análisis.-** Las manifestaciones de la mayoría de los padres de familia que están enmarcadas en un 85%, nos demuestra que la enseñanza que ofrecen los docentes del nivel inicial es muy buena, el 11% considera que la enseñanza es muy buena, y tan solo el 4% por ciento comentó que es regular. Se evidencia en este análisis que los docentes tienen la disposición de promover aprendizajes, lo que para ellos se convierte en una problemática son las estrategias que deben utilizar para que este sea significativo.

**Pregunta 5:**

**¿Conoce que actividades realiza la docente en su jornada diaria con los niños y niñas?**

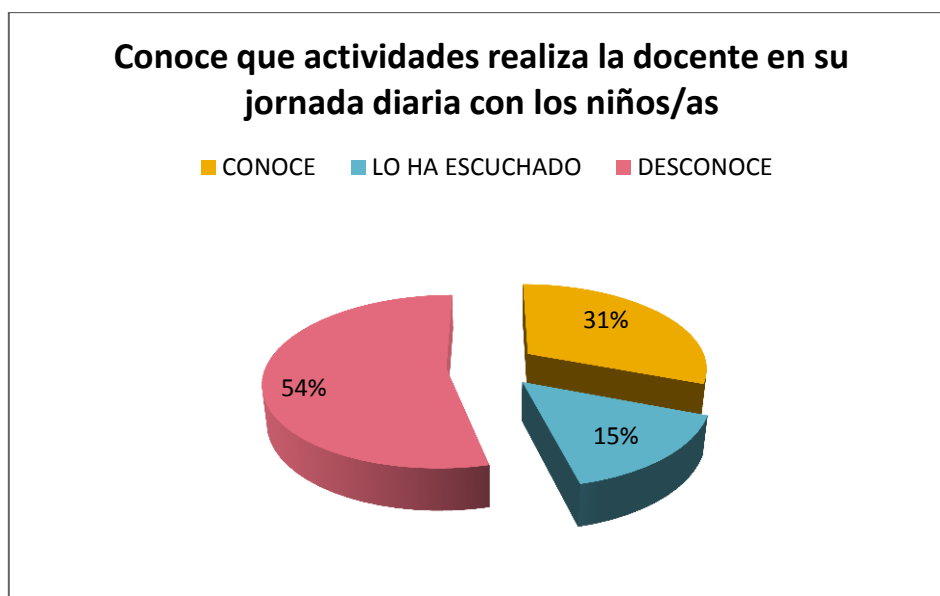
**Cuadro 7**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
CONOCE	8	31%
LO HA ESCUCHADO	4	15%
DESCONOCE	14	54%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”

Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota 2012-2013

**Figura 5**



**Análisis.-** Se refleja en este ítem que el 54% de los padres de familia desconocen las actividades que realiza la maestra en su jornada diaria dentro y fuera del salón de clases, el 31 % tienen noción, y el 15 % desconocen sobre esta problemática que influye al momento de querer brindar ayuda al niño/a desde casa con respecto a sus falencias presentadas por la ausencia del juego.



**Pregunta 6:**

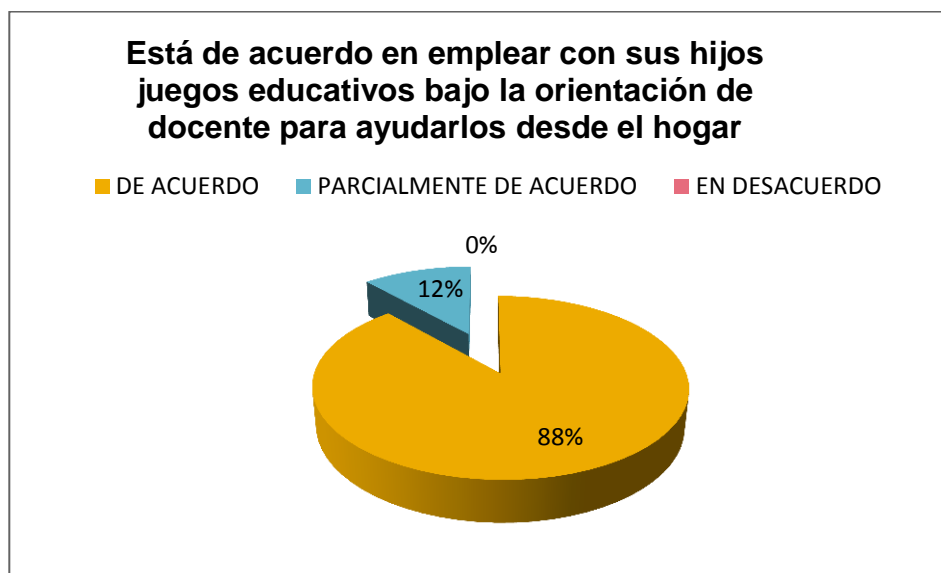
**¿Está de acuerdo en emplear con sus hijos juegos educativos bajo la orientación del docente para ayudarlos desde el hogar?**

**Cuadro 8**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
DE ACUERDO	23	88%
PARCIALMENTE DE ACUERDO	3	12%
EN DESACUERDO	0	0
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”  
Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

**Figura 6**



**Análisis.-** El 88% de los padres de familia, demuestran interés y sienten la necesidad de contar con la orientación de la docente parvularia acerca de la problemática del juego para poder ayudar a sus hijos e hijas desde el hogar, el 12% están parcialmente de acuerdo y ningún padre de familia se opone ante esta situación ya que consideran importante para su desarrollo integral.

**Pregunta 7:**

**¿Qué tipo de juegos realizan con frecuencia los niños y niñas en la actualidad?**

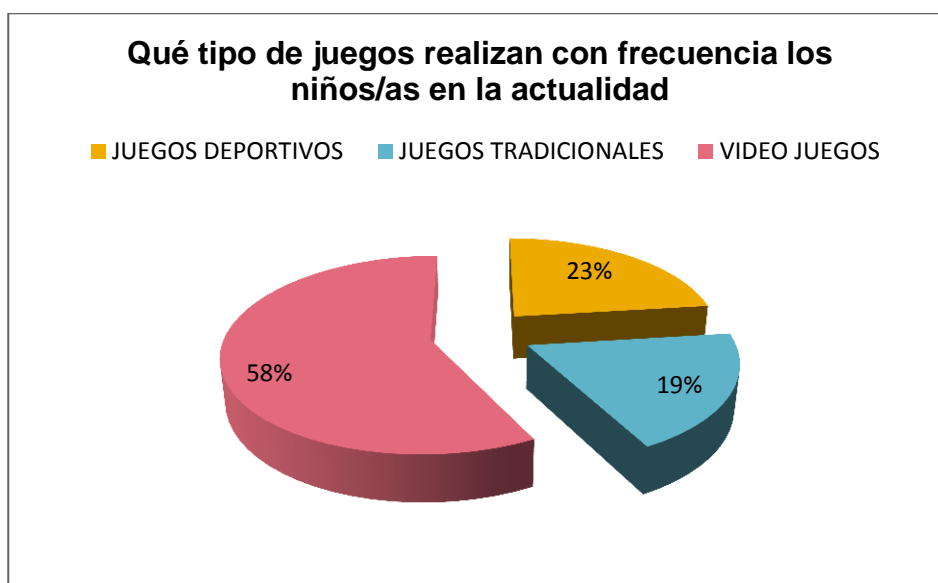
**Cuadro 9**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
JUEGOS DEPORTIVOS	6	23%
JUEGOS TRADICIONALES	5	19%
VIDEO JUEGOS	15	58%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”

Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota.

**Figura 7**



**Análisis.**-En este ítem nos indica a que el 58% de los niños/as en la actualidad se mantienen pasivos debido a los video juegos, el 23% conservan aun los juegos tradicionales y un mínimo que corresponde al 19 % realizan juegos deportivos que se ejecutan al aire libre. Tal problemática influye de manera negativa en su desarrollo psicomotor.

**Pregunta 8:**

**¿Considera usted importante el juego para el desarrollo físico, mental y emocional de su hijo/a?**

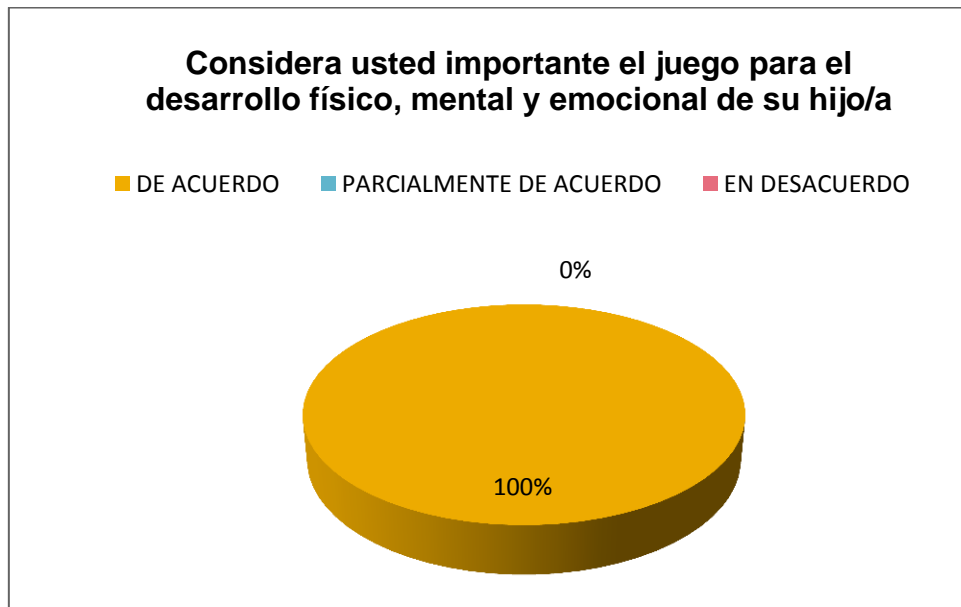
**Cuadro 10**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
DE ACUERDO	26	100%
PARCIALMENTE DE ACUERDO	0	0%
EN DESACUERDO	0	0%
TOTAL	26	100%

**Fi:** Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”

**Elab.:** Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

**Figura 8**



**Análisis.**-Las manifestaciones de la mayoría de los padres de familia que están enmarcadas en un 100% están de acuerdo en que el juego tiene un alto valor significativo en el desarrollo de sus destrezas y habilidades cognitivas enfocadas en el área de educación inicial.

**Pregunta 9:**

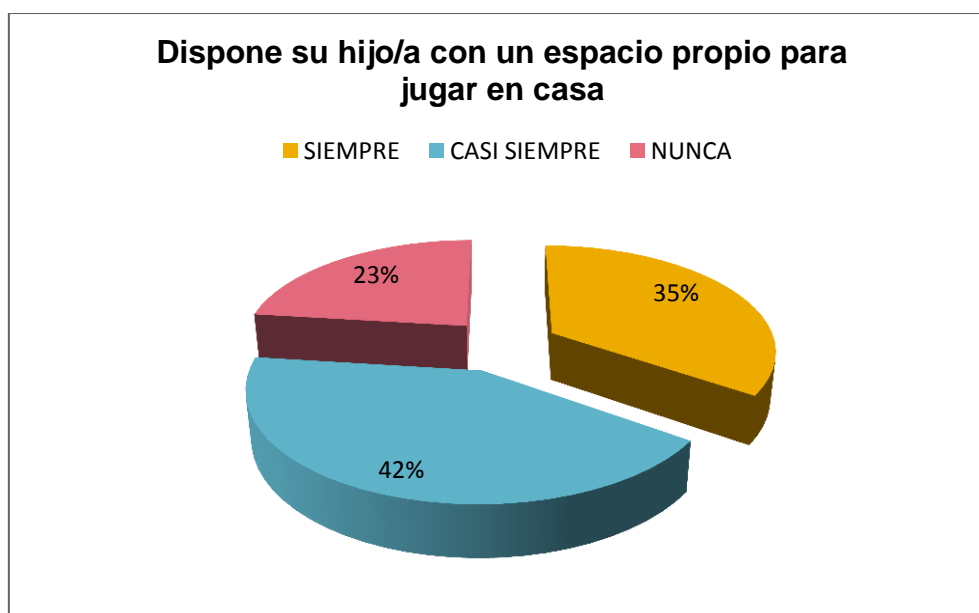
**¿Dispone su hijo o hija con un espacio propio para jugar en casa?**

**Cuadro 11**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	9	35%
CASI SIEMPRE	11	42%
NUNCA	6	23%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”  
Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota.

**Figura 9**



**Análisis.**-Se observa el resultado y se analiza que un 42% de los padres han sostenido que en su hogar casi siempre cuentan con un espacio propio para la recreación de sus hijos, el 35% de los padres han afirmado que cuentan con un rincón y tan solo el 23% respondieron que sus hijos no disponen de un lugar propio para su entretenimiento, lo cual demuestra que desconocen de su importancia y el objetivo que tiene contar con estos espacios ya que le permite al niño/a la interacción con su medio y de tal manera adquiere experiencias significativas.

**Pregunta 10:**

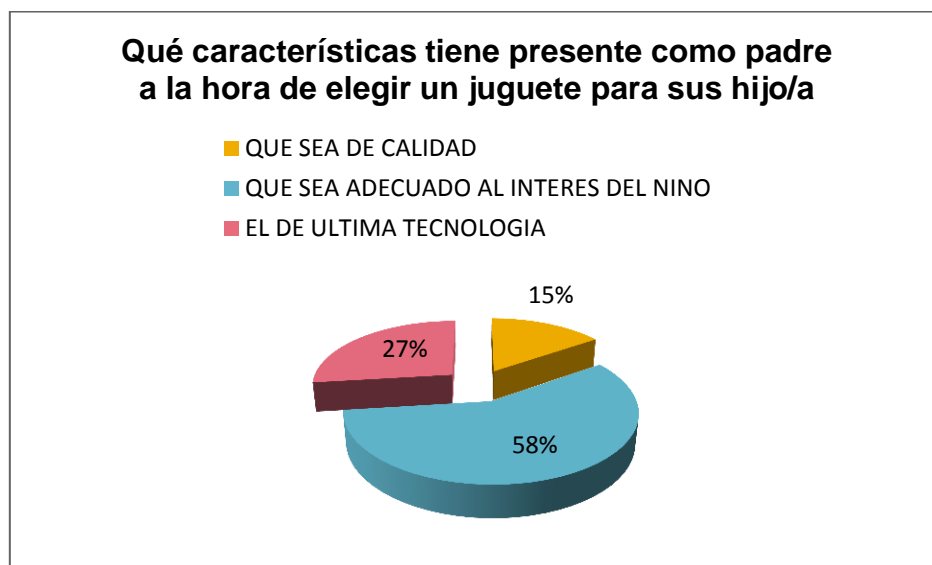
**¿Qué características tiene presente como padre a la hora de elegir un juguete para su hijo o su hija?**

**Cuadro 12**

INDICADOR	FRECUENCIA	%
QUE SEA DE CALIDAD	4	15%
QUE SEA ADECUADO AL INTERÉS DEL NIÑO	15	58%
EL DE ULTIMA TECNOLOGIA	7	27%
TOTAL	26	100%

Fi: Padres de familia del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”  
Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota.

**Figura 10**



**Análisis.**-Según los resultados de la siguiente encuesta se observa que el 58% de los padres de familia eligen juguetes que estén de acorde al interés de su hijo/a, el 27% que sea de calidad, y el 15% que sea de última tecnología. Podemos comprobar que los padres de familia aportan con el bienestar de sus hijos e hijas, tomando en cuenta las necesidades que tiene de jugar según sus propios intereses, sin embargo en ocasiones no se les brinda el tiempo necesario para entretenerse con ellos.

## 4.2 ANALISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

- Según los datos obtenidos en la encuesta a los padres de familia el 51% están de acuerdo en que el juego debe de ser aplicado como una estrategia lúdica para la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel inicial del centro “Jilgueritos”

- **Criterio del experto**

Adicionalmente la entrevista realizada a la directora de la institución quien nos dio a conocer su criterio sobre la importancia de integrar el juego como una actividad libre respetando las necesidades e intereses de los niños y niñas, también nos manifestó que la mayoría de los padres de familia desconocen acerca de cómo influye el juego en el desarrollo integral de sus hijos/as, no obstante recalco que este tema de las **“estrategias lúdicas para la adquisición de aprendizajes significativos”** le es muy interesante y servirá de guía para que la docente parvularia implemente la metodología apropiada para el adecuado desarrollo de los niños y niñas.

## 4.3 RESULTADOS

Luego de analizar los resultados encontramos datos relevantes que nos demuestra que más de la mitad de los niños y niñas en su tiempo libre observan televisión, y se entretienen con videos juegos, actividad que los mantienen pasivos y retraídos, evidenciando aquí, la poca motivación por jugar. Sus acciones demuestran que han perdido los valores y costumbres de épocas pasadas.

La aplicación del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas les permitirá facilitar la práctica diaria del docente dentro y fuera del salón de clases emitiendo métodos tradicionales basados en la repetición y memorización de contenidos.

La puesta en marcha de este proyecto también permitió el compromiso de los padres de familia y docente parvularia así como de la directora, de implementar actividades lúdicas de formas continuas, para seguir fortaleciendo el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.

#### 4.4 VERIFICACION DE HIPOTESIS

Podemos afirmar a partir de las hipótesis planteadas y la investigación realizada que:

**Cuadro 13**

<b>HIPOTESIS GENERAL</b>	<b>VERIFICACIÓN</b>
Al integrar el juego como una estrategia en el área de Educación Inicial, facilitara la adquisición de aprendizajes significativos.	Se evidencio que durante la aplicación de la propuesta se le brindo al niño y niña la oportunidad de adquirir aprendizajes significativos en donde el docente juega un papel importante puesto que es el más indicado en convertir el aula en un espacio de aprendizaje y no de rutina.
<b>HIPOTESIS PARTICULARES</b>	<b>VERIFICACIÓN</b>
El poco interés en la actualización de estrategias lúdicas influirá directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.	Se pudo constatar que las estrategias lúdicas en la jornada diaria de trabajo dentro y fuera del salón de clases permiten que el niño y niña adquirieran experiencias significativas a través de la vinculación con su entorno.
El aprovechamiento limitado del juego tan solo como un recurso de distracción y no como estrategia afectara en el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial.	Se verificó que al utilizar el juego como una estrategia aprenderá de manera más dinámica y motivadora.
El elaborar proyectos de aula sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas limitará la adquisición de aprendizajes significativos.	Se puede evidenciar que los niños y niñas sienten necesidad e interés de descubrir, experimentar y conocer todo lo que le rodea, es innato en ellos, y su fuente principal para construir sus propios aprendizajes.

**Elab.:** Ana Maldonado, Marcela Lliguicota

## **CAPITULO V**

### **PROPUESTA**

#### **5.1 TEMA**

Guía didáctica de estrategias lúdicas para la adquisición de aprendizajes significativos.

#### **5.2 JUSTIFICACIÓN**

Las estrategias lúdicas permiten que los niños y niñas desarrollen experiencias de aprendizajes de acuerdo a sus necesidades e intereses, así mismo, favorecen su madurez en las diversas áreas de desarrollo.

Con la propuesta de la guía de estrategias lúdicas para la adquisición de aprendizajes significativos, se busca ofrecer una sucesión de juegos para que la docente utilice en sus prácticas diarias y enriquezca con sus vivencias empleando su creatividad, permitiendo que los niños y las niñas aprendan de sus propias experiencias.

Se ha desarrollado esta guía tomando en cuenta una de las líneas metodológicas del Currículo Intermedio de Educación Inicial, con una gama de diversas actividades y juegos, ya sean libres o sugeridas. Los materiales propuestos permitirán desarrollar actividades tanto grupales como individuales, para que los niños y las niñas se desarrollen de acuerdo a sus posibilidades, intereses y experiencias previas.



### 5.3 FUNDAMENTACION

Jugar es una actividad fundamental en la vida de un niño. Durante los primeros seis años de vida, se crean en el cerebro de los niños y niñas, millones de conexiones entre sus neuronas que le permiten aprender y desarrollarse y una de las maneras para que se produzcan estas conexiones es el juego. Mientras más juega un niño, más conexiones neuronales se crean y, por ende, se desarrolla mejor y aprende más. El juego es una acción temprana, necesaria y positiva que favorece a los niños y las niñas, estimula sus sentidos, así como su vida física social y emocional; por este motivo, constituye una actividad vital desde los primeros años de vida.

Las actividades lúdicas son recurso esencial para el desarrollo intelectual de los niños y niñas, por ser una actividad libre que puede abordarse desde el punto de vista educativo. Durante el juego se dan mecanismos de socialización con el mundo que los rodea, adquiriendo nuevas experiencias que luego se convierten en aprendizajes significativos, llegando a fortalecer su autoestima y satisfacción personal.

Con el juego los niños y las niñas ponen en marcha su imaginación, expresan su manera de ver el mundo que les rodea y cómo pueden transformarlo, utilizando su creatividad y la posibilidad de comunicarse con los demás.

Los juegos infantiles van desarrollándose con las capacidades que el niño y la niña van adquiriendo al evolucionar física, emocional, mental, social y culturalmente. Este aparece previamente como un juego funcional; cada vez que el niño y niña alcanza una nueva destreza la repite en diversas acciones: cuando aprende a caminar les gusta trasladarse de un lugar a otro; cuando aprende algunas palabras, disfruta repitiéndolas. Posteriormente inicia la etapa de los juegos simbólicos en la que el niño y la niña pueden crear una imagen mental transformando hechos no presentes en símbolos. Surgen juegos de acciones propias como jugar a dormir; o de acciones familiares como dar de comer a la muñeca. Durante esta etapa la realidad y la fantasía son intercambiables. El niño y la niña son capaces de identificarse con el modelo elegido, lo que les ayuda a ejercitarse en la relación con los demás.

La cadena de vínculos familiares y sociales es el pilar donde el juego se extiende como dinamizador del desarrollo y del aprendizaje. Un entorno afectivo y seguro, lleno de estímulos humanos, como la comunicación, son elementos esenciales para que el niño y niña crezca jugando, aprendiendo significativamente.

## **5.4 OBJETIVOS**

### **5.4.1 Objetivo General de la propuesta**

Proponer estrategias lúdicas, mediante la elaboración de una guía didáctica, para la adquisición de aprendizajes significativos.

### **5.4.2 Objetivos Específicos de la propuesta**

- ✓ Determinar el nivel de conocimiento y las experiencias de aprendizaje adquiridas por los niños y niñas una vez aplicadas las estrategias lúdicas.
- ✓ Indagar sobre los tipos de juego que son utilizados frecuentemente por la docente, para estimular la incorporación de conocimiento por parte de los niños y niñas.
- ✓ Abordar fundamentos que reconozcan al juego como una herramienta fundamental de aprendizaje significativo.
- ✓ Fomentar la motivación e interés de los docentes por la actualización en el uso de las estrategias lúdicas.

## **5.5 UBICACIÓN**

**Provincia:** Cañar

**Cantón:** La Troncal

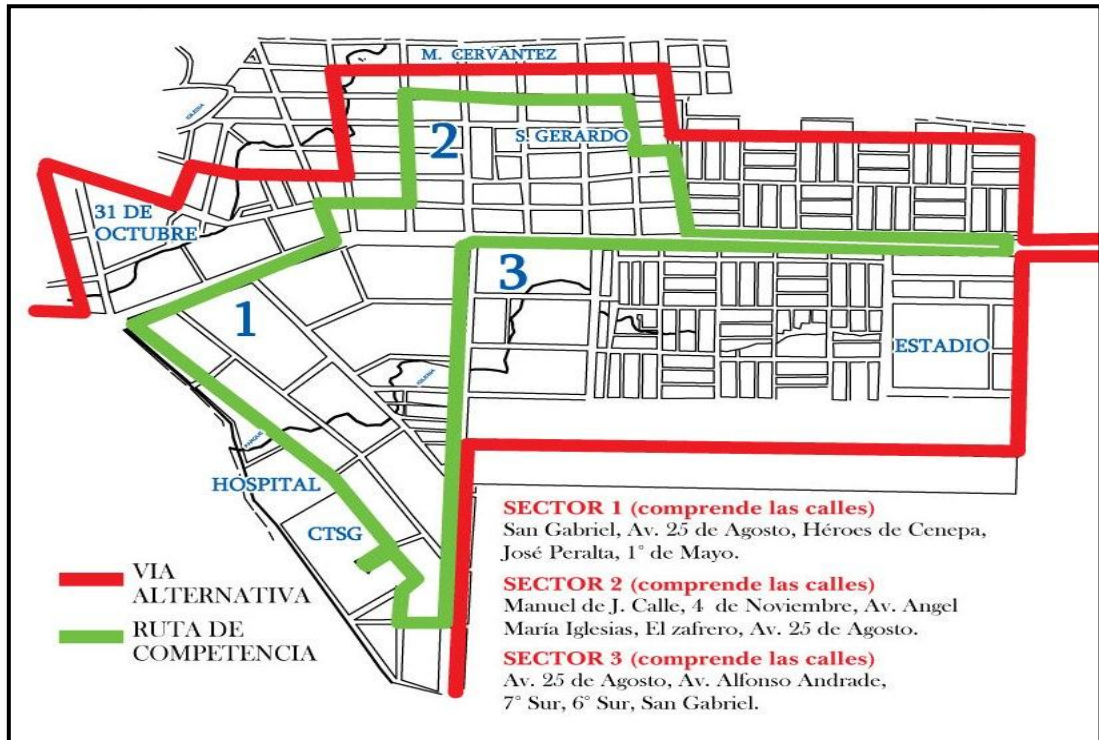
**Parroquia:** La Troncal

**Institución:** Centro de Educación Inicial “Jilgueritos

**Sostenimiento:** Fiscal

**Infraestructura:** Edificio propio y funcional

Figura 11



Fuente: Elab.: Municipio de Cantón La Troncal – Cañar

## 5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

**Económica:** El presente trabajo es factible puesto que no es mayor la demanda de gastos económicos disponemos con los recursos y tiempo suficiente para llevar a cabo la aplicación de nuestro trabajo.

**Técnica:** Se realizará una guía didáctica que ayudará en la adquisición de aprendizajes significativos de los niños y niñas del centro de Educación Inicial Jilgueritos nivel 2 del Cantón “La Troncal”, Mayo del 2013.

**Operativa:** Es operativa ya que la directora del plantel nos permitió realizar nuestro proyecto en el centro que dirige, además contamos con la colaboración de la docente Parvularia del nivel inicial 2.

## 5.7 DESCRIPCION DE LA PROPUESTA

Esta guía didáctica propone 40 juegos para aprender; actividades vitales, placenteras, libres y espontaneas que, para los educadores constituyen una metodología eficaz para el aprendizaje significativo de los niños y niñas. Se trabajara con las áreas de desarrollo cognitivo, afectivo y motriz en la cual se verá reflejado varios contenidos como son: Los hábitos, nociones espaciales, psicomotricidad, colores, números, formas, propiedades de los objetos y expresión artística.

La presente guía didáctica se fundamenta en el juego como unas de las líneas metodológicas de educación inicial, que tiene como objetivo demostrar que mediante la integración de las actividades lúdicas, el niño y niña aprenderá de manera significativa respetando sus propias necesidades e intereses, y también despertara al educador el interés por crear juegos para enseñar y educar, dentro de una ambiente espontaneo y libre.

La aplicación de la propuesta se realizará mediante la ejecución de actividades lúdicas y la adquisición de experiencias que están inmersas en el desarrollo del juego que encontraremos en la guía didáctica. Se trabajara con elementos del entorno y con la participación de los niños, niñas, docente y directora, en algunas actividades también podrán integrarse los padres de familia, cada actividad cuenta con su objetivo y recursos. Como instrumento se utilizara la guía didáctica elaborada por las alumnas que ejecutan el proyecto de investigación, el mismo que se aplicara dentro y fuera del salón de clases del centro de educación inicial “Jilgueritos” la cual se llevara a cabo en el mes de mayo del presente año.

La propuesta está estructurada de la siguiente manera:

- **El objetivo** de cada actividad lúdica está relacionado con las destrezas de desarrollo del juego.
- **Las experiencias de aprendizaje** están destinadas a la estimulación de las distintas áreas de desarrollo.

- **El desarrollo del juego** está basado según las necesidades e intereses de los niños/as, y en sus experiencias que se producen de manera espontánea.  
Realiza una descripción paso a paso para el desarrollo de la actividad.
- **Los recursos:** será el listado del material que se requerirá para el desarrollo de los juegos que por lo regular serán elementos del entorno y tendrán relación con el objetivo del juego.
- **Las otras aplicaciones** se realizan en vista a la descripción del juego con el objetivo de variar las actividades y que los niños/as asimilen otras formas de aprender significativamente.

El educador deberá tener en cuenta que el cumplimiento de los objetivos no se dará al ejecutar la actividad, sino sobre la base de la combinación del juego y experiencias de aprendizaje realizadas de manera secuencia y continua, utilizando los recursos necesarios.

### **5.7.1 ACTIVIDADES**

1. Reunión con los Docentes y padres de Familia con el fin de dar a conocer la propuesta de nuestro proyecto y solicitar su colaboración.
2. Recolección de los materiales necesarios para la aplicación de la propuesta.
3. Planificar las actividades a realizarse.
4. Aplicación de la propuesta.
5. Evaluación y control permanente por el tiempo que dure la ejecución del proyecto.
6. Entrega de la guía didáctica a la docente de Educación inicial.



**GUÍA DIDÁCTICA DE ESTRATEGIAS  
LÚDICAS PARA LA ADQUISICIÓN DE  
APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS.**



**AUTORAS:**

*Maldonado Parra Ana  
Ligüicota Rivera Marcela*

**TUTORA:**

*Msc. Leyla Cantos*

## PRESENTACIÓN

Esta guía de estrategias lúdicas ha sido elaborada para facilitar la adquisición de aprendizajes significativos de los niños y niñas y a la vez contribuir con su desarrollo integral.

### **Objetivos:**

- Impulsar a que los niños y niñas construyan su propio conocimiento mediante la interacción con el medio que le rodea.
- Implementar estrategias lúdicas de acuerdo a sus necesidades e intereses.
- Contribuir con el desarrollo cognitivo, motriz y socioafectivo.
- Aumentar la autoestima con juegos a través de experiencias significativas.
- Promoverla socialización, favoreciendo la convivencia entre docente y compañeros.

### **Actividades Lúdicas:**

JUEGO N° 1: El país del frío y el país del calor

JUEGO N° 2: ¡Al ladrón!

JUEGO N° 3: El tesoro de Barbaroja y Barbazul

JUEGO N° 4: Los Números

JUEGO N° 5: Los puzzles

JUEGO N° 6: Los cocineros

JUEGO N° 7: Pelucas para los payasos

JUEGO N° 8: Plantamos una legumbre

JUEGO N° 9: La gran orquesta

JUEGO N° 10: Dentro y fuera

JUEGO N° 11: La pesca

JUEGO N° 12: Al doctor

JUEGO N° 13: Los Encargados

JUEGO N° 14: Me Gusta Estar Limpio

JUEGO N° 15: ¡A La Cama!

JUEGO N° 16: Somos Panaderos

JUEGO N° 17: La tienda

JUEGO N° 18: ¡Feliz Cumpleaños!

JUEGO N° 19: ¡La Varita Mágica!

JUEGO N° 20: El Trencito

JUEGO N° 21: A Explotar Burbujas

JUEGO N° 22: ¿Que conduzco?

JUEGO N° 23: Los sentidos

JUEGO N° 24: Flotas o no flotas

JUEGO N° 25: La locomotora

JUEGO N° 26: Las series

JUEGO N° 27: Las cintas

JUEGO N° 28: Pintando siluetas

JUEGO N° 29: A comer!

JUEGO N° 30: El auto bus

JUEGO N° 31: Cerca, Lejos



JUEGO N° 32: Que objeto tengo

JUEGO N° 33: Cosas iguales

JUEGO N° 34: El más rápido

JUEGO N° 35: La fábrica de los erizos

JUEGO N° 36: Jugando con las formas

JUEGO N° 37: ¿Dónde está el objeto?

JUEGO N° 38: Pasando la pelota

JUEGO N° 39: El juego del encestado

JUEGO N° 40: Los aros



## JUEGO N° 1: El país del frío y el país del calor

**Objetivo:** Distinguir las sensaciones de frío y calor mediante la percepción.

**Recursos:** Dos vasos, alimentos calientes y fríos.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ En un rincón del salón, situamos el país del frío y colocamos una mesa adornada con objetos azules, un vaso de agua con hielo o muy fría, y platos con alimentos que normalmente comemos fríos, por ejemplo, helado, zumos.
- ✓ En el otro rincón situamos el país del calor donde está la otra mesa, adornada con objetos rojos, un vaso de agua caliente y platos con alimentos templados, por ejemplo leche con chocolate.
- ✓ Los niños se sientan en un círculo y empezamos a narrar la historia: En el país del frío, todos los habitantes pasaban mucho frío y no conocían el calor; mientras que el país del calor, todos los habitantes sudaban mucho y no conocían el frío.
- ✓ Los niños se dispersan hacia las dos mesas y a cada uno le explicamos en qué país se encuentra. Les dejamos tocar primero el vaso con agua para sentir el frío y el calor de su país. Luego les permitimos probar las comidas frías y calientes y observar de qué color son los objetos.
- ✓ Los niños se cambian de mesa para conocer y descubrir otro país, y compararan sensaciones de frío y calor.

**Experiencia de aprendizaje:** A través de la exploración sensorial, haremos que el niño distinga los conceptos de frío o caliente se lograra también las posibilidades perceptivas del propio cuerpo, características de los elementos de su entorno más cercano y valoración personal.



**Otras aplicaciones:** Procuremos que los niños/as toquen y prueben los alimentos, se fijen si humean o crean escarcha, Cuantos más ejemplos se tengan de alimentos fríos y calientes, mejor podrán comprender y diferenciar estas dos sensaciones.



## JUEGO N° 2: ¡Al ladrón!

**Objetivo:** Desarrollar la capacidad memorística y reconocer los objetos por sus propiedades.

**Recursos:** Objetos del salón.

### Desarrollo del juego:

- ✓ Todos los niños se sientan en círculo en el suelo y, en el centro, situamos juguetes u objetos que le resulten muy familiares.
- ✓ Después de comentar qué es cada objeto, de qué color es y para qué sirve, anunciamos que para jugar necesitamos un ladrón.
- ✓ Los niños se sientan dando la espalda al centro del círculo y el niño ladrón retira el objeto que prefiera sin decir nada y sin que le observen los demás niños.
- ✓ El niño esconde el objeto y sus compañeros se dan la vuelta y tienen que descubrir qué se han llevado.
- ✓ La dificultad del juego puede aumentar progresivamente, según si damos o no algún tipo de pista a los niños para descubrir el objeto. También podemos pedir que digan antes el nombre, la forma, el color o el uso del objeto.

**Experiencias de aprendizaje:** Mediante esta actividad el niño/a aprende a observar y explorar de manera directa las cualidades de los elementos del entorno, y sus características y funciones mediante la percepción, a la vez que desarrollamos su memoria visual.

**Otras aplicaciones:** Si queremos darle un poco más de emoción al juego, podemos organizar dos equipos y que un equipo esconda algún objeto al otro, a ver si descubren que es. Si no lo adivinan, se lo entregamos metido dentro de una bolsa opaca, para que como ayuda lo puedan manipular sin verlo, desarrollando así su memoria táctil y espacial.





## JUEGO N° 3: El tesoro de Barbaroja y Barbazul

**Objetivo:** Distinguir los colores primarios: azul, rojo.

**Recursos:** Un cajón de arena, una cesta roja, una cesta azul, y diferentes objetos azules y rojos (pequeños)

### Desarrollo del juego:

- ✓ Colocamos en el suelo un cajón grande lleno de arena y, a un lado del aula, dejamos una cesta azul y al otro una cesta roja. A continuación, escondemos objetos azules y rojos en la arena, sin que los niños lo vean, para no perder el efecto sorpresa.
- ✓ Los niños forman un círculo alrededor del cajón de arena y de las cestas, les contamos el cuento del Pirata Barbaroja y Barbazul, y de cómo perdieron sus tesoros en la arena de una playa y nadie les ayudo a buscarlos.
- ✓ Los niños/as van a ayudar a los dos piratas a recuperar sus tesoros. Para eso, uno a uno, y respetando los turnos, se acercan a la arena de la playa y meten la mano dentro del cajón para buscar un objeto del tesoro.
- ✓ Cuando encuentren el objeto deben describir sus características. Ej.: si es de color azul lo guardara en el cesto del pirata Barbazul si es de color rojo en el cesto de Barbaroja. El juego finaliza cuando se han encontrado todos los objetos.

**Experiencia de Aprendizaje:** Los niños/as jugarán identificando uno de los atributos principales de los objetos, su color, distinguiendo entre dos de los colores primarios: el rojo y el azul. La manipulación y observación de los objetos los ayudará a captar sus principales características, estableciendo relaciones entre los objetos por una de estas, su color.



**Otras aplicaciones:** También podemos jugar con una caja con un agujero en la parte superior o una bolsa grande opaca que permita introducir la mano para sacar los objetos; incluso podemos sustituir la arena por agua, para trabajar con otro medio.



## JUEGO N° 4: Los Números

**Objetivo:** Reconocer los signos y grafías de los números: 1, 2,3.

**Recursos:** Tres aros grandes, juguetes de la clase y tres tarjetas con los números 1,2 y 3.

### Desarrollo del juego:

- ✓ Mostramos el número 1, 2 ,3 repetimos entre todos: “este el número 1” y así sucesivamente.
- ✓ Para que tenga éxito, es muy importante que los niños tengan claro el concepto cuantitativo del número que se expresa en cada círculo.
- ✓ Los niños se sientan en el suelo alrededor de los tres aros, con un número asignado a cada uno. Llamamos a un niño y le pedimos que busque uno, dos o tres juguetes del salón, cuando los tenga debe volver y colocarlos dentro del aro. que tenga el número de objetos que lleva. El resto de los niños animan y ayudan a su compañero.
- ✓ Una vez comprobado que es correcto, se retiran los juguetes y se da paso a otro niño para seguir jugando con los números.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as discriminan los tres números, y refuerzan su concepto gráfico. Agrupando elementos de características morfológicas variadas, utilizan los números del 1 al 3 para jugar reconociendo su forma verbal y gráfica, aprendiendo a nombrar esos números por orden, experimentando con líneas, superficies y objetos las nociones de dentro y fuera, procurando reflexionar antes de dar una respuesta, evitando la precipitación.

**Otras aplicaciones:** Se puede pedir a los niños/as que al finalizar la actividad guarden los juguetes en su sitio, de tal manera que aprenderán hábitos como el orden.





## JUEGO Nº 5: Los puzzles

**Objetivo:** Discriminar visualmente las formas.

**Recursos:** Puzzles.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ Sentados los niños en sus mesas, se forman equipos que deben completar lo antes posible el puzzle que se les han entregado y debe ser el mismo modelo.
- ✓ En el centro de cada mesa mostramos el puzzle completo para que cada equipo interiorice la forma global del mismo. A continuación, lo desmontamos y repartimos las fichas o las dejamos en la mesa.
- ✓ El primer grupo en terminar será el ganador.

**Experiencia de aprendizaje:** Con este juego los niños/as aprenden a percibir correctamente la forma de la silueta del puzzle y a descubrir los conceptos de completo e incompleto. También buscaremos que los pequeños respondan positivamente delante de las dificultades que a veces supone la resolución de juegos de ingenio y que disfruten con los resultados obtenidos en la resolución de los mismos.

**Otras aplicaciones:**

Si los niños/as no están habituados a hacer puzzles, antes de empezar les podemos enseñar algunas tácticas que faciliten su resolución por ejemplo que se fijaran no solo en la forma sino también en el color o que se podría empezar por lo más fácil y dejar lo más complicado para el final.







## JUEGO N° 6: Los cocineros

**Objetivo:** Reconocer objetos de cantidad. (Mucho, poco, nada)

**Recursos:** mesas, recipientes, Legumbres cocidas, platos, cubiertos.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ Para llevar a cabo este juego los niños/as se deben convertir en cocineros de un restaurante de legumbres.
- ✓ Antes de jugar, ponemos todas las mesas en fila y en ellas colocamos varios recipientes con diferentes legumbres.
- ✓ A continuación, pedimos a los niños que sostengan en sus manos un plato de plástico y que lo vayan llenando con las legumbres que se les pida según la noción de cantidad (poco, mucho, nada).
- ✓ Después de haber llenado su plato de legumbres se disponen a comer, empleando los buenos modales.

**Experiencia de aprendizaje:** Jugando a los cocineros, mejorara el conocimiento de materiales de su entorno a través de su reconocimiento, observación, y manipulación, procurando que conozcan la procedencia de los alimentos que utilizan las personas para vivir, todo ellos con un trasfondo lógico matemático, construyendo secuencias con elementos e interpretando informaciones relativas a algunas cuantitativas.

**Otras aplicaciones:** Antes de jugar no estará de más hacer una presentación de los diversos tipos de legumbres que hayamos escogido, diciendo su nombre, como se comen, su origen, pues posiblemente los niños/as conozcan algunas de ellas.





## JUEGO N° 7: Pelucas para los payasos

**Objetivo:** Reconocer los conceptos de “largo” y “corto”

**Recursos:** Ovillos de lana de colores y tijeras de punta redonda.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ Presentemos este juego como una oportunidad para hacer unas pelucas muy especiales que necesitan dos payasos amigos, que son muy divertidos. el payaso Lolo necesita una peluca con pelos muy largos, y la payaso Picolín otra de pelo corto.
- ✓ la mitad del salón forma el equipo del payaso Lolo para confeccionar la peluca de los pelos largos. La otra mitad del salón forma el equipo del payaso Picolín y confecciona la peluca de los pelos cortos.
- ✓ Cada equipo cuenta con ovillos de lana y tijeras de punta redonda, pero hay que estar muy pendientes de los cortes que hagan los niños/as procurando que no se lastimes y que la longitud de las lanas sea la correcta.
- ✓ Una vez terminados de cortar los pelos se pegan sobre un gorro de cartulina.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niño/as identificaran las nociones “largo” y “corto” y lo relacionan con la medida respecto a un referente. También trabajan como un tema transversal la seguridad, ya que en este juego toman las medidas de autoprotección delante de peligros potenciales, procurando ser conscientes de las situaciones que pueden comportar cierto riesgo, de manera que tomen las precauciones necesarias para evitarlo y que sepan pedir ayuda a los adultos cuando sea necesario.

**Otras aplicaciones:** Enseñaremos a los niños/as a cortar con las tijeras y le explicaremos porque tienen las puntas redondeadas, haciéndoles hincapié en la importancia de tomar precauciones para no hacerse daño.







## JUEGO N° 8: Plantamos una legumbre

**Objetivo:** Iniciar a los niños en el ciclo vital de la planta.

**Recursos:** Frejol, garbanzo, algodón, regaderas, y recipientes.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ En una mesa tenemos los recipientes para plantar la semilla, que pueden ser vasos de plástico, envases de yogurt, algodón, legumbres, regaderas o jarritas con agua.
- ✓ A continuación indicamos los pasos a seguir para plantar la semilla.
  1. Elegir un recipiente y poner el nombre del niño y niña
  2. Llenarlo con un poco de algodón
  3. Elegir un par de semillas y envolverlas dentro del algodón
  4. Mojar el algodón con el agua de la regadera.
- ✓ Realizado este procedimiento, todos los niños deben responsabilizarse de su planta y comprobar que el algodón siempre este húmedo.
- ✓ Es bueno tener preparada alguna planta más por si la semilla de algún niño/a no crece, podérsela cambiar enseguida y evitarle un disgusto.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as efectúan acciones sobre elementos naturales del entorno para observar cómo reaccionan e interactúan. Este juego permite que observen y entiendan cómo crece una semilla hasta convertirse en una planta en el transcurso del tiempo gracias a los elementos de la naturaleza: Luz del sol y agua. Adquieren responsabilidad y valores.

**Otras aplicaciones:** Si se muere alguna planta, podemos explicarles a los niños que es normal que no todas las semillas del lugar a plantas y como los vegetales lo “saben”, por eso hacen muchas para asegurarse de que alguna crecerá.





## JUEGO N° 9: La gran orquesta

**Objetivo:** Reproducir sonidos con objetos cotidianos

**Recursos:** Música (elegida por los niños/as) y objetos cotidianos del salón.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ Montamos la orquesta con los niños y niñas colocándolos en dos hileras formando una especie de círculo. Para quienes no sepan lo que es una orquesta, podemos tener a mano un dibujo o una fotografía.
- ✓ Justo en el momento de comenzar a tocar, descubren que les falta lo más importante ningún niño y niña tiene instrumento! Entre todos encontramos una solución: vamos a inventar instrumentos de percusión con os objetos cotidianos de la clase. Puede ser dos cajas que choquen entre sí, dos lápices que se golpean, un papel que hace ruido al arrugarse, un palo que produce sonido al golpearlo contra otro objeto.
- ✓ Una vez armada la orquesta, deben mostrar sus instrumentos a todos, enseñar como suenan y, por último, darle un nombre.
- ✓ Con los instrumentos ya preparados tocan al ritmo de la música que han elegido.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niño/as se diviertan imitando y reproduciendo sonidos con objetos, pudiendo introducir el concepto de ritmo cuando suene la “orquesta”

**Otras aplicaciones:** Cuando los niños/as ya hayan escuchado varias piezas de música y posean un poco la noción del ritmo, podemos dejarles tocar a ellos a su aire, sin una música que les marque un ritmo determinado.





## JUEGO N° 10: Dentro y fuera

**Objetivo:** Establecer relaciones espaciales, temporales y cuantitativas.

**Recursos:** Espacio al aire libre, aros, cuerda, hoja de papel periódico, pañuelo grande, y un cuadrado.

### Desarrollo del juego:

- ✓ Proporcione a cada niño/a un aro, para que exploren las posibilidades de movimiento.
- ✓ Invite a imaginar situaciones con el aro, imaginemos que somos conejos y los aros son nuestra madriguera. En la noche nos quedamos dentro de ella, en la mañana salimos a buscar comida y estamos fuera. De repente viene el lobo feroz y todos los conejos corren hacia dentro de sus casas. Cuando el lobo se aleja, los conejos salen de ellas y juegan alegremente.
- ✓ Proponga diferentes situaciones para que los niños experimenten con el dentro y fuera del aro. Ej.: Utilizando el mismo juego con una cuerda, una hoja de papel periódico, con un pañuelo grande, o un cuadrado dibujado en el patio.

**Experiencia de aprendizaje:** Con este juego los niños/as exploran con los objetos las relaciones espaciales, también adquieren destrezas motoras mediante las posibilidades de movimiento.

**Otras aplicaciones:** Se puede aplicar este juego facilitando a los niños/as envases como botellas de plástico para que introduzcan dentro de esta semilla, a la misma vez estaremos desarrollando la coordinación óculo manual.





## JUEGO N° 11: La pesca

**Objetivo:** Favorecer el desarrollo de las relaciones cuantitativas

**Recursos:** Láminas plásticas de distinto color, clips, cinta adhesiva, balde con agua y una caña de pescar hecho de material del medio, hilo nylon y un imán como anzuelo.

### Desarrollo del juego:

- ✓ Dibuje peces sobre las láminas plásticas. Recórtelos y con cinta adhesiva péguelos en su parte superior un clip. Escriba en los peces números del 1 al 4 con el número equivalente de rombos.
- ✓ Construya la caña de pescar y ponga los peces dentro de un balde plástico. Cada niño tendrá su turno para intentar pescar un pez de cuatro, tres, dos o un rombo.
- ✓ Permita que los niños realicen varios intentos hasta que logren pescar la cantidad de peces que se les pida.
- ✓ Anime al niño con palabras como: Estas haciendo muy bien continúa a pescar a los de 4 rombos, intenta retirar la caña del agua y volverla a lanzar en otra dirección.

**Experiencia de aprendizaje:** En este juego los niños/as adquieren destreza con la motricidad fina, y la coordinación visomotora. Tienen la posibilidad de jugar libremente sin importar las veces que tengan que volver a intentarlo ya que su prioridad es alcanzar los logros esperados.

**Otras aplicaciones:** Para hacer el juego más emocionante se puede determinar que cada color tiene una puntuación diferente, por ejemplo 10 puntos para los peces rojos, 20 para los naranjos, 30 para los verdes y 40 para los azules.





## JUEGO N° 12: Al doctor

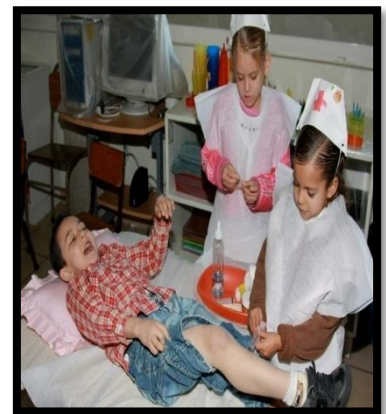
**Objetivo:** utilizar normas sociales de convivencia y desarrollar autonomía en la vida diaria.

**Recursos:** Sillas para la sala de espera, mesa para la recepción, colchoneta (camilla) para el enfermo, botiquín, balanza, metro para medir la estatura, estetoscopio, martillo de plástico para evaluar los reflejos, baja lenguas, termómetro, frascos de remedios, algodón, vendas, libreta para receta y lápiz.

### Desarrollo del juego:

- ✓ Dialogue con los niños/as para que se organicen en su roles y piensen lo que van a decir y a hacer. La facilitadora puede guiar este proceso con preguntas: ¿qué va a suceder primero?, ¿Quién va a llegar?, ¿Qué vamos a decir cuando lleguemos?
- ✓ Invite a los niños/as a arreglar el consultorio médico y a jugar al enfermo y al doctor. Motívalos a dar ideas sobre las cosas que encontramos en un consultorio y la manera en que se organizan.
- ✓ Pida que escojan quienes ser: la doctora, la paciente, el enfermero, la mamá, el papá, o el niño/a. La docente puede escoger un rol para modelar el uso del lenguaje.
- ✓ Aproveche la oportunidad para enseñar a los niños/as a saludar, esperar su turno, decir por favor y muchas gracias.

**Experiencia de aprendizaje:** Mediante esta actividad los niños/as interactúan e interiorizan las funciones que cumplen los adultos mediante el juego de roles, este resulta muy llamativo ya que les gusta imitar a los adultos.



**Otras aplicaciones:** Se puede cambiar la actividad suponiendo que es un hospital, también se puede incrementar la farmacia, una ambulancia para que mediante estos elementos reconozca los roles que cumple cada profesional.





## JUEGO Nº 13: Los Encargados

**Objetivo:** Aceptar el cumplimiento de rutinas y resolución de tareas.

**Recursos:** Distintivo para cada grupo (medallas fabricadas por el educador con dibujos que representen las tareas que se deben realizar).

### Desarrollo del juego

- ✓ Formar cinco grupos de cinco niños cada uno, al acabar la clase, y durante esa semana, tiene que recoger y ordenar el material utilizado
- ✓ Al grupo A colocar las sillas y las mesas
- ✓ Al grupo B recoger los libros
- ✓ Al grupo C guardar los juguetes
- ✓ Al grupo D borrar la pizarra y dejar limpia la clase
- ✓ Al grupo E mantiene el orden entre niños

**Experiencia de aprendizaje:** El niño y niña desarrollara habilidad motriz básica y trabajo en grupo, respetara normas, será organizativo en sus tareas cotidianas.

**Otras Aplicaciones:** Podemos repartir los trabajos los viernes por la tarde, antes de irnos a casa, para que los niños mantengan la expectación y la motivación de las tareas que les tocara desempeñar durante la semana siguiente.





## JUEGO N° 14: Me Gusta Estar Limpio

**Objetivo:** conocer los cuidados de uno mismo

**Recurso:** muñecos, bañera, pastillas de jabón, gel, champú, colonia, polvo de talco, crema, pañales, peine, cepillo de dientes.

### Desarrollo del juego

- ✓ Sentados en círculo, dedicamos un ratito a hablar sobre el aseo personal: como debemos hacerlo, que productos tenemos que utilizar, porque lo hacemos, etc.
- ✓ En seguida, el niño debe elegir un muñeco para comenzar a jugar.
- ✓ El niño se mueve libremente por el aula con el muñeco en sus manos hasta encontrar los utensilios adecuados que previamente habremos esparcido por la clase para lavarle las manos, la cara, bañarlo, secarlo, peinarlo, perfumarlo, cambiarle el pañal, vestirlo, etc.

**Experiencia de aprendizaje:** Tendrá unas correctas posturas del cuerpo y ejercitación de hábitos de higiene, interiorizará el cuidado de uno mismo y reconocerá la importancia de estar limpio. Cuidando a los muñecos y asearlos sirven para que los pequeños aprendan los hábitos de higiene básicos como cepillarse los dientes, lavarse las manos.

**Otras Aplicaciones:** Este juego puede ser también una buena oportunidad para empezar a introducir los nombres de las partes del cuerpo más importantes (cabezas, cuerpo, piernas, brazos, etc.).





## JUEGO N° 15: ¡A La Cama!

**Objetivo:** Conocer el hábito saludable de descansar y acostarse pronto.

**Recurso:** Colchonetas o mantitas y un reproductor de música.

### Desarrollo del juego

- ✓ Preparamos la música y le invitamos a bailar. El baile debe durar solo unos minutos y los movimientos deben ser amplios y rápidos: levantar brazos, piernas, agacharse, sentarse en el suelo, levantarse, saltar, etc.
- ✓ Poco a poco, bajamos el volumen de la música y demostramos nuestro gran cansancio anunciamos que ha llegado el momento de descansar.
- ✓ Pedimos a los niños que respiren profundamente y que se sienten en el suelo, que se relajen y que sigan respirando.
- ✓ Los niños se tumban en las colchonetas y cierran los ojos. Podemos bajar las persianas o apagar la luz para que asocien el momento de acostarse con la oscuridad. Debe estar tumbado un ratito.

**Experiencia de aprendizaje:** Desarrolla hábitos saludables, estimulación sensorial y relajación del tono muscular. Otro hábito que adquiere el niño/a es el de descansar un tiempo determinado a unas horas concretas, para ir acostumbrando al cuerpo a un ritmo diario, con sus horas de juego, de clase, de comida y de descanso.

**Otras Aplicaciones:** Para que los pequeños realicen una exploración sensorial, les podemos pedir cuando están tumbados en las colchonetas que piensen que les pasan mucho las piernas y los brazos, y ponerles algo de música suave de la naturaleza.







## JUEGO N° 16: Somos Panaderos

**Objetivo:** Elaborar un producto de manera artesana.

**Recurso:** Harina, agua, sal, levadura, trapos y platos.

### Desarrollo del juego

- ✓ Los niños se colocan en sus mesas para hacer la masa del pan, mientras nos ponemos en un sitio bien visible donde puedan imitar los pasos para fabricar la masa. Para hacer pan, los niños necesitan los productos que están colocados en sus mesas: harina, agua, un salero y un poco de levadura.
- ✓ Con las manos limpias, imitando lo que hacemos, los niños ponen en sus platos un montón de harina y le añaden agua, sal y levadura. Después tienen que amasar hasta conseguir una masa homogénea. y al acabar, los niños la envuelven en los trapos y la dejan reposar. En este momento explicamos que la masa debe fermentar para que salga un rico pan.
- ✓ Pasado el tiempo suficiente, cada niño se lleva a su casa su panecillo crudo para que sus padres lo metan en el horno y puedan disfrutar del pan todos juntos.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as adquieren la habilidad de manipulación de objetos y materiales variados y de diversas texturas, así como aprender a seguir unas instrucciones o una metodología para hacer algo.

**Otras Aplicaciones:** Debemos aprovechar este juego para asistir una vez más en la importancia de los hábitos de higiene, tan importantes en la preparación y manipulación de alimentos. El hecho de comer en casa con los padres también será una buena manera de implicar a los padres en la educación de sus hijos.





## JUEGO N° 17: La tienda

**Objetivo:** Identificar algunas tiendas del entorno del niño.

**Recurso:** Juguetes, láminas o dibujos de productos que se venden en una juguetería, en una frutería y en una carnicería; cartulinas de colores para los carteles y las monedas; bolso de plástico y tres cajas.

### Desarrollo del juego

- ✓ Colocamos tres mesas separadas entre sí, con un cartel que anuncia el nombre de la tienda. En cada una se venden los productos especificados, que pueden ser reales, de juguete o dibujos. Además se coloca una caja para guardar el dinero, que habremos hecho de papel.
- ✓ Tres niños ejercen de vendedores, uno en cada tienda, y el resto de los alumnos hacen de compradores, y llevan su dinero y una bolsa de plástico para guardar la compra.
- ✓ Los vendedores deben cuidar de su tienda, los compradores respetarán su turno, eligen el producto y pagan. Al final, todos darán su opinión de la experiencia.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as aprenderán a clasificar los objetos, su procedencia, desarrollarán las nociones matemáticas y su memoria, así como el sentido de la vista.

**Otras Aplicaciones:** Es posible que no todos los niños conozcan todos los productos de nuestra tienda así que podemos hacer un repaso de cómo se llama cada uno y que es o para que sirve. Al terminar el juego aplicaremos a los niños en la recogida de todo el material y que quede todo en perfecto orden antes de empezar a pasar otra actividad.





## JUEGO N° 18: ¡Feliz Cumpleaños!

**Objetivo:** Potenciar la integración del grupo y valores como la belleza, la alegría y el amor.

**Recurso:** juguetes de la clase o regalos de poco valor similares todos ellos, uno para cada niño, papel para envolver regalos y música (elegida por el educador).

### Desarrollo del juego

- ✓ Cada niño escoge un juguete o regalo de los que hemos dejado en la clase y lo envuelven con cuidado para llevarlo a la fiesta de cumpleaños.
- ✓ En un lado de la clase esperamos a los niños para darles la bienvenida, invitarlos y pedirles que coloquen sus regalos en una esquina.
- ✓ Felices, juegan y bailan y, luego, descansan sentados en el suelo mientras repartimos los regalos de manera aleatoria. Los abren con ilusión y dan la gracia a todos los compañeros.
- ✓ Llega el momento de llegar a casa y todos se despiden dándose las gracias por haberlo pasado tan bien.

**Experiencia de aprendizaje:** Este juego favorece la interacción, la integración grupal, la socialización y manifestación de emociones que poseen los niños/as.

**Otras Aplicaciones:** Podemos decorar el aula el día antes con la ayuda de los niños con banderolas, papeles de colores, dibujos, entre otros. Este juego puede ser muy interesante porque podemos comprobar cómo se comportan los alumnos en grupos y cuáles son sus preferencias o sus inquietudes.





## JUEGO N° 19: ¡La Varita Mágica!

**Objetivo:** Saber desplazarse por el espacio para fortalecer su motricidad.

**Recurso:** una varita (mágica)

### Desarrollo del juego

- ✓ Nos proponemos caminar por la clase y, para asombro de todos nos encontramos una varita mágica que convierte todo lo que toca en animales.
- ✓ Todos los niños se concentran alrededor de la varita y esperan ver sus poderes mágicos.
- ✓ De repente, la varita empieza a funcionar y, tocando a los niños, los va convirtiendo en gatitos.
- ✓ Encantados con los nuevos animalitos, queremos jugar con ellos. Les pedimos que corran, que gateen hasta colocarse bajo las mesas, que vuelvan a gatear rápido para perseguir a un ratón, que se tumben boca arriba para rascarle la pancita y, claro, que se tumben acurrucaditos para dormir calentitos y descansar.

**Experiencia de aprendizaje:** En este juego los niños/as van a adquirir posturas, acciones y movimientos ya conocidos, además de realizar marchas en diferentes direcciones y velocidad para mejorar la motricidad gruesa el control global y segmentario del cuerpo, así como la reproducción y combinación de posturas.

**Otras Aplicaciones:** Podemos preguntar a los niños si conocen a los gatitos, preguntarles que saben sobre ellos, si alguien tiene alguno, hacer que imiten sus maullidos o escoger otro animal conocido, como puede ser el perro, para que se familiaricen con las mascotas mediante el juego.







## JUEGO N° 20: El Trencito

**Objetivo:** Desplazarse por el espacio en fila y libremente.

**Recurso:** Un instrumento de percusión (pandero)

### Desarrollo del juego

- ✓ Proponemos hacer una excursión por la clase con un fantástico tren que estará formado por todos los niños agarrados de los hombros.
- ✓ Antes de partir explicaremos a los niños que, si oyen el instrumento de percusión, deben atender a las órdenes y cumplirlas.
- ✓ Suena el pandero y la primera orden es ponerse en marcha. El conductor busca un itinerario libre de los obstáculos. Si se suelta algún vagón, el tren debe esperar hasta que se vuelvan a enganchar todos los niños.
- ✓ El tren sigue y se escucha el segundo golpe. Hemos llegado a una de las paradas y los niños se pueden soltar para dar un paseo.
- ✓ Otro golpe y el tren reanuda su marcha.
- ✓ El recorrido está lleno de paradas que permiten que los niños se muevan libremente por la clase.

**Experiencia de aprendizaje:** Mediante este juego simbólico el niño/a tendrá iniciativa para llevar a término actividades que despierten su interés, participando de forma activa desplazándose por el espacio y desarrollando la capacidad de atención.

### Otras Aplicaciones:

Después de cada parada podemos cambiar la máquina del tren, de manera que todos los niños vayan pasando a dirigirlo y para que puedan hacer pasar el tren por donde quieran y sean durante unos breves momentos quienes dirijan el juego.





## JUEGO Nº 21: A Explotar Burbujas

**Objetivo:** Desarrollar la coordinación óculo-manual.

**Recurso:** Instrumento para hacer pompas de jabón, lápices o palillos.

### Desarrollo del juego

- ✓ Cada niño tiene en sus manos palillos o lápices. Deben intentar explorar, con cuidado, las pompas de jabón que nosotros iremos haciendo que vuelen por el aire.
- ✓ Si algún niño quiere, puede hacer las pompas de jabón, bajo la supervisión del educador.

**Experiencia de aprendizaje:** Este juego sirve para desarrollar la grafomotricidad de los niños/as; además, al mismo tiempo que se divierten, desarrollan su coordinación ojo-mano para mejorar la precisión de técnicas manipulativas, control global y postural del cuerpo, con especial énfasis en la presión del ajuste corporal.

### Otras Aplicaciones:

También se puede jugar por equipos, a ver qué grupo consigue explotar más pompas, haciendo que los niños se organicen y distribuyan a lo largo del aula para interpretar conseguir el mayor número posible de pompas explotadas.





## JUEGO N° 22: ¿Que conduzco?

**Objetivo:** Identificar los medios de trasportes mediante el juego simbólico.

**Recurso:** Ninguno.

### Desarrollo del juego

- ✓ Los niños/as pueden sentarse en sus mesas o, si prefieren, formar un círculo en el suelo. Escogemos a uno y le pedimos que se acerque a nuestro sitio.
- ✓ Al oído, le decimos un medio de transporte. Le pedimos que se situé en el centro y lo escenifique, a la vez contesta a las preguntas de sus compañeros.
- ✓ Los niños/as intentan adivinarlo con preguntas.
- ✓ Quien consiga adivinar el nombre del transporte se acercara hasta nosotros para representar un nuevo medio de locomoción.

**Experiencia de aprendizaje:** Mediante esta actividad los niños/as aprenderán a identificar algunos de los principales elementos que integran el entorno social donde viven (los medios de transporte) y tendrán conocimiento de sus funciones.

### Otras aplicaciones:

Si queremos complicar el juego, solo se podrá responder si o no a las preguntas, interviniendo el docente cuando haya algo confuso o para dar pistas.





## JUEGO N° 23: Los sentidos

**Objetivo:** Identificar los órganos de los sentidos, localizarlos en el cuerpo y reconocer las percepciones que se obtienen a partir de estos.

**Recurso:** Aros, juguetes, objetos de la clase, láminas, recortes de revistas, dibujos.

### Desarrollo del juego

- ✓ En el patio colocamos 5 aros en hilera (uno por equipo y por sentido). Dentro de cada aro, ponemos una tarjeta con la parte del cuerpo donde se encuentra el sentido (nariz, ojo, mano, oreja, y boca).
- ✓ En otra zona del patio se coloca un baúl o una caja con los objetos de la clase, recortes, dibujos o juguetes relacionados con los sentidos( comidas, bloques lógicos, instrumentos musicales, objetos de diferentes texturas,)
- ✓ Se forman cinco grupos; a cada uno se le encomienda un sentido (olfato, vista, tacto, oído, gusto) y se le pide que busque el aro que le corresponde.
- ✓ Cuando suena la señal, los niños/as deben salir en busca de objetos o dibujos que representen algo que pueda ser olido, saboreado, tocado visto u oído.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as conocerán los sentidos, las partes del cuerpo donde estarán localizados y las sensaciones que les produce oler, ver, tocar, oír, degustar. Poco a poco van descubriendo las múltiples posibilidades de conocimiento que son capaces de obtener mediante los sentidos.

**Otras aplicaciones:** Al final del juego los niños/as pueden expresar oralmente que sentido les ha tocado, y porque han escogido los objetos que han puesto dentro del aro.







## JUEGO N° 24: Flotas o no flotas

**Objetivo:** Explorar directamente las propiedades de los objetos.

**Recurso:** Dos bañeros (recipientes) grandes, dos aros y materiales cotidianos.

### Desarrollo del juego

- ✓ Este juego puede realizarse dentro de la clase o patio, aprovechando un día de calor.
- ✓ Distribuimos a los niños/as en dos equipos que realizarán la experimentación de manera paralela y ordenada.
- ✓ Preparamos dos recipientes grandes llenos de agua. Al lado colocamos diferentes objetos que podemos encontrar en clase o en casa (corchos de botellas, pelotas pequeñas, lápices, vasos, algodón).
- ✓ No muy lejos situamos dos aros grandes: uno de ellos con la etiqueta “flota” y el otro con la etiqueta “no flota”. El juego comienza experimentando con los objetos.
- ✓ Cada uno debe sacar una conclusión y colocar el objeto en el aro correspondiente.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as aprenderán a comprobar que objetos flotan y cuáles no lo hacen en el agua, conocerán un poco mejor este medio y sus características, a través de la observación directa de la causa-efecto producido por la interacción de elementos con el agua.

### Otras aplicaciones:

Además de identificar los materiales que flotan y los que no flotan, debemos enriquecer esta experiencia aumentando el vocabulario y ofreciendo oportunidades de expresión oral.





## JUEGO N° 25: La locomotora

**Objetivo:** Componer un objeto a partir de piezas sueltas

**Recurso:** Bloques lógicos.

### Desarrollo del juego

- ✓ Repartimos entre los niños/as bloques lógicos de diferentes tamaños y colores.
- ✓ Para jugar pedimos a nuestros alumnos que manipulen y revisen las piezas que tienen delante, porque van a construir una locomotora.
- ✓ Todos los niños/as, sentados en el suelo, debe seguir las instrucciones del docente.
- ✓ para construir una locomotora hay que buscar un rectángulo; para la chimenea, un triángulo y colocarlo encima del rectángulo; para las ruedas, debemos buscar piezas redondas y colocarlas debajo del rectángulo.
- ✓ Si los niños seleccionan los bloques lógicos adecuados y los colocan como hemos indicado, obtendrán una divertida Locomotora para jugar en clases.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as reconocerán las cualidades perceptibles de los objetos a partir de la manipulación directa lo cual le permite componer y descomponer otros objetos.

### Otras aplicaciones:

Pueden construir otros objetos utilizando las mismas piezas.





## JUEGO N° 26: Las series

**Objetivo:** Formar series atendiendo a la forma de los objetos.

**Recurso:** Objetos y juguetes del salón de clases.

### Desarrollo del juego

- ✓ Con los niños/as sentados en un círculo, explicamos cómo seriar los objetos. Les mostramos una serie formada, por ejemplo, con lápices y tijeras colocados alternativamente.
- ✓ Para jugar a las series, debemos colocar primero un objeto, luego otro, y así sucesivamente, hasta quedarnos in ninguno.
- ✓ Colocamos algunos modelos hechos por nosotros, que deben completar cuando los llamemos para jugar. Así mantendremos un orden y la posibilidad de que todos los niños/as comprueben que las series se realizan correctamente.
- ✓ Colocamos una hoja, un lápiz, una hoja y un lápiz y vamos llamando a los niños/as para que sigan completando la serie hasta que terminen los objetos.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños/as socializan con los elementos del entorno, despiertan el interés por indagar y descubrir mediante las seriaciones de hasta dos elementos.

**Otras aplicaciones:** Se puede realizar series de hasta dos elementos con objetos muy variados, siempre que contemos con elementos suficientes para que los niños/as completen una serie larga.





## JUEGO N° 27: Las cintas

**Objetivo:** Trabajar la dirección del tazo.

**Materia:** Hilos y cintas largas de colores.

### Desarrollo del juego

- ✓ Atamos a las manos de los niños cintas de colores, de manera que se convierten en grandes mariposas. Ahora les invitamos a moverse libremente por toda el aula agitando los brazos. Cuanto más amplios sean los movimientos de los brazos, más lejos podrán volar las mariposas.
- ✓ Cuando lo indiquemos los niños deben seguir e imitar nuestros movimientos.

**Experiencia de aprendizaje:** En la siguiente actividad se desarrolla la postura del cuerpo del niño y niña el control global, la coordinación dinámica general, motricidad fina de brazos y manos, y capacidad de imitación y simulación.

Este juego también está destinado a ejercitar la grafo-motricidad en este caso realizando movimientos grandes y pequeños de brazos y dedos.

### Otras Aplicaciones:

Una variante del juego es atar hilos a los dedos índices de los niños, para simular el vuelo de una mariposa más pequeña, trabando así la movilidad de las manos.





## JUEGO Nº 28: Pintando siluetas

**Objetivo:** Reconocer partes del cuerpo propias y de los compañeros.

**Materia:** Papel continuo o de embalar y cercas de colores gruesas.

### Desarrollo del juego

- ✓ En el aula amplia colocamos varios metros de papel continuo o de embalar sobre el suelo y empezamos el juego pidiendo a los niños un favor: nos gustaría mucho decorar la clase con sus fotos, pero que deberán ser fotos tan grandes como ellos, les explicamos cómo lo vamos a hacer.
- ✓ Los niños se colocan de uno en uno tumbados boca arriba encima del papel y, con la cara del color elegido por el niño, dibujamos su silueta. Mientras repasamos el contorno de la silueta, mientras procedemos a dibujar vamos nombrando las partes del cuerpo que pintamos ejemplo: estoy pintando la cabeza, bajo y pinto una pierna, bajo y pinto una pierna.
- ✓ Así de esta manera pintamos todos los niños, sin olvidar de escribir el nombre de cada niño en su silueta.

**Experiencia de aprendizaje:** Con este juego desarrollaremos la noción de cantidad, conseguiremos enumerar las partes externas del cuerpo y algunas de sus funciones principales, así como que el niño/a muestre un conocimiento de sí mismo y de los demás a partir de experiencias sensoriales y expresivas.

**Otras Aplicaciones:** Para divertirnos más con este juego podemos convertir cada silueta en un personaje diferente: en una reina con corona, en un indio con plumas en un pirata con un parche, en una vaquera con gorro.







## JUEGO N° 29: A comer!

**Objetivo:** Conocer la necesidad de alimentarse y los productos básicos.

**Materia:** Comidita de juguete o dibujos de diferentes alimentos cotidianos.

### Desarrollo del juego

- ✓ Nos sentamos todos en círculo y antes de empezar, ponemos en el centro diferentes comidas de juguetes. Preguntamos a los niños que han desayunado, ¿Qué suelen comer?, ¿Cuáles son sus platos favoritos? O si es bueno comer muchas golosinas.
- ✓ Nos introducimos en el tema, orientamos de un modo muy simple sobre la importancia de una alimentación equilibrada y sana, la distribución de la comida a lo largo del día y los tipos de comida más comunes.
- ✓ Empezamos a jugar: cada niño elige comida para preparar con sus compañeros, un nutritivo desayuno, un almuerzo para reponer fuerza, una apetitosa comida o una succulenta cena.
- ✓ Debemos dejar que los niños se organicen por la clase libremente, que decidan donde van a cocinar, con quien van a cocinar y que van a preparar.

**Experiencia de aprendizaje:** Jugar con esta actividad ayudara al niño y niña a la familiarización con alimentos para una dieta variada, completa y saludable.

**Otras Aplicaciones:** Podemos organizar pequeños grupos y pedirles que preparen, por ejemplo, una merienda, para después elegir entre todas la que guste más o sea la más adecuada. Podemos dar nociones en cómo comportarse en la mesa.





## JUEGO N° 30: El auto bus

**Objetivo:** Situarse en el espacio con relación a un compañero u objeto en las posiciones “delante de” y “detrás de”.

**Materia:** Sillas de la clase.

### Desarrollo del juego

- ✓ Para viajar en auto bus es necesaria la ayuda de todos los niños. Estos deben formar una fila con las sillas de la clase, colocándolas detrás de otra.
- ✓ Representamos al conductor y nuestra primera labor es colocar a los pasajeros en los asientos del autobús. Se elige a uno y se sienta en el centro de la fila de sillas. A partir de aquí, el orden será:

-Martha, siéntate delante de Sergio.

-Álvaro siéntate delante de Martha

-Laura siéntate detrás de Sergio.

-Cristina siéntate detrás de Laura

- ✓ Cuando el niño o la niña se sientan, pueden decir: “me siento delante de”....o “me siento detrás de...”. El autobús parte al rumbo al destino que hayamos elegido cuando estemos sentados todos en sus asientos.

### Experiencia de aprendizaje:

Buscaremos en esta actividad que el niño/a entienda y aplique los conceptos de “delante de” y “detrás de” respecto a su propio cuerpo y a los objetos de su entorno inmediato,

aplicando estas nociones de orientación temporal



**Otras Aplicaciones:** También aprovecharemos este juego para enseñarles a sentarse correctamente manteniendo la postura correcta durante el tiempo que dure el juego.



## JUEGO N° 31: Cerca, Lejos.

**Objetivo:** Situarse en el espacio con relación a un compañero u objeto en las posiciones de “cerca” y “lejos”.

**Materia:** Elementos del salón.

### Desarrollo del juego

- ✓ Antes de iniciar el juego, debemos descubrir las nociones “cerca” y “lejos” jugando con los niños y niñas. Para ello, hay que seguir los tres pasos siguientes:
- ✓ “Ahora estoy cerca de...” “Ahora estoy lejos de...” ¿Cómo estoy ahora, lejos o cerca de?
- ✓ Hay que jugar con ellos para saber si han comprendido la diferencia entre los dos términos.
- ✓ Empezamos a caminar por detrás de ellos, paramos y les preguntamos si estamos cerca de la niña que tenemos al lado. Seguimos caminado y nos colocamos cerca de otro niño, pero esta vez preguntamos si estamos lejos de él.
- ✓ Continuación escogemos a un niño y no le dejamos ver nada.
- ✓ Después escondemos un juguete o un muñeco por la clase. El niño elegido debe buscar el muñeco según las indicaciones de sus compañeros. Cuando se aleja del lugar que está oculto el juguete, gritan lejos, lejos!

**Experiencia de aprendizaje:** Con esta actividad el niño y niña entenderá y aplicará los conceptos: cerca- lejos respecto a su propio cuerpo y a los compañeros, y objetos de su entorno inmediato.

**Otras Aplicaciones:** Podemos decidir hacer un concurso por equipos, medimos el tiempo que tarda cada grupo en encontrar el juguete, ganando el que emplee menos tiempo.







## JUEGO N° 32: Que objeto tengo

**Objetivo:** Diferenciar los tipos de objetos presentes en el entorno más cercano del niño.

**Materia:** Objetos relacionados con alimentación (cuchara, tenedor, vaso, plato), el aseo (jabón, peine, toalla) y objetos de la clase (lápices, juguetes, libros)

- ✓ **Desarrollo del juego**
- ✓ Anunciamos a los niños que los niños que nos rodean se pueden clasificar en objetos relacionados con la alimentación, con el aseo y objetos de la clase.
- ✓ Escogemos un objeto y lo describimos a partir de sus atributos u usos. Los niños y niñas tienen que adivinar cuál es el objeto descrito.
- ✓ El juego comienza escogiendo un objeto.
- ✓ Tengo una cosa que está en la cocina, Es dura y de metal. Tiene la punta redonda y sirve para llevarme la sopa a la boca. ¿Qué objeto tengo?
- ✓ Tengo una cosa que lo encontramos en el baño. Es blanda y suave, le pongo jabón y sirve para flotarme en el cuerpo. . ¿Qué objeto tengo?
- ✓ Tengo una cosa que encontramos en un salón de clases. Es dura y de colores. Sirve para pintar cosas bonitas en la pizarra. . ¿Qué objeto tengo?
- ✓ El niño que acierte el objeto será el siguiente en escoger otro y describirlo.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños aprenderán a observar y explorar las características y sensaciones asociadas a cualidades perceptibles con los sentidos de algunos elementos del entorno más cercano.

**Otras Aplicaciones:** Gesticularemos al describir el objeto como si estuviésemos usando en ese momento. Una vez acertado de que se trataba, tomaremos el objeto y se lo pasaremos a los niños y niñas para que lo toquen y se lo pasen los unos a los otros, así recordaran mejor su nombre, utilidad, textura, peso, etc.





## JUEGO Nº 33: Cosas iguales

**Objetivo:** Nombrar y reconocer materiales iguales

**Materia:** Papel higiénico o cuerdas largas y juguetes de la clase.

### Desarrollo del juego

- ✓ Apartamos varios objetos o dibujos que sean iguales entre sí, en color, tamaño, y forma.
- ✓ Marcamos con una línea divisoria en el suelo y, a un lado, colocamos los objetos y, al otro, sus iguales, pero en diferente posición.
- ✓ Los niños y niñas deben ir uniéndolos con el papel higiénico o con las cuerdas los objetos iguales se encuentran delante de ellos.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños y niñas aprenderán a descubrir cosas iguales, adquiriendo las nociones espaciales que les ayudan a orientarse en su entorno, así como identificar nociones espaciales diversas, comparando las características más significativas de objetos, agrupándolos en función de estas, haciéndolos participar de forma activa.

**Otras Aplicaciones:** Podemos preparar pares de dibujos y hacer que los niños y niñas los coloreen antes de jugar.





## JUEGO N° 34: El más rápido

**Objetivo:** Desarrollar la percepción táctil en el reconocimiento de formas.

**Recursos:** Dos bolsas o dos cajas y bloques lógicos.

**Desarrollo del juego:**

- ✓ Todos los niños se sientan formando un círculo y les mostramos los bloques lógicos (piezas de madera o de plástico en forma de triángulo o cuadrado).
- ✓ Para que los niños y niñas se familiaricen con las piezas, les dejamos que toquen y que experimenten con ellas.
- ✓ El juego comienza eligiendo al azar a dos niños o niñas y situándolos al frente del círculo a cada uno le damos una bolsa o una caja donde hemos guardado los bloques.
- ✓ Deberán introducir la mano sin mirar y sacar la figura que se solicite, ¿Quién es el primero en sacar una pieza cuadrada? ¿una pieza grande?, ¿un triángulo? Después cambian los niños que juegan hasta que todos hayan participado

**Experiencia de aprendizaje:** A través de la manipulación de los objetos los niños y niñas trataran de descubrir sus aspectos cualitativos basándose en la comparación de objeto de características diversas, buscando que reconozca figuras geométricas, tamaños y texturas.

**Otras aplicaciones:** Mientras los niños y niñas manipulan las piezas pueden expresar oralmente su tamaño, forma, y textura, para comprobar que conocen los conceptos que se trabajan.





## JUEGO N° 35: La fábrica de los erizos

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad fina de los dedos.

**Recursos:** Plastilina o arcilla y palos y palillos

**Desarrollo del juego:**

- ✓ sentados todos en sus sitios, repartimos a cada niño una hoja de papel y un trozo de plastilina o arcilla. En el centro dejamos los palillos.
- ✓ Le pedimos que conviertan el trozo de plastilina en una bola, haciéndola rodar por encima del papel. Luego deben dar la forma al cuerpo del erizo.
- ✓ Pellizcando la plastilina en la zona de la cabeza se pueden obtener dos orejas.
- ✓ Con los palillos se pueden perforar unos agujeros para que sirvan de ojos.
- ✓ Por último, tomamos los palillos, los partimos por la mitad y los pinchamos por todo el cuerpo del animal. ¡Ya tenemos un formidable erizo!

**Experiencia de aprendizaje:** Con este sencillo juego el niño reforzará la coordinación motora- visual, a la vez que nos demostrara su destreza y habilidad a través de la manipulación de la arcilla y palillos, desarrollando la motricidad fina a través de movimientos concretos y precisos, mientras disfruta aprendiendo técnicas de moldeo y construcción.

**Otras aplicaciones:** Mientras los niños y niñas manipulan la arcilla estaremos pendientes de ayudar para que todos lo hagan muy bien, valorando positivamente e incentivándoles que lo pueden lograr.





## JUEGO N° 36: Jugando con las formas

**Objetivo:** Reconocer diferentes formas en el espacio que se encuentra el niño o niña para ayudar de manera significativa en el desarrollo cognitivo.

**Materia:** Bloques lógicos

### Desarrollo del juego

- ✓ Los niños y niñas escogen a uno de sus compañeros para que inicie el juego. Juntos aclaran los movimientos que se deben realizar dependiendo de la figura que salga seleccionada de la caja de bloques lógicos.
- ✓ Por ejemplos, si sale una pieza de círculo, sus compañeros deben tumbarse en el suelo y dormir. Si saca la pieza de forma triangular, los niños deben levantarse y levantarse en el sitio. Si la pieza que coge de la caja es de forma cuadrada, deben dar palmas con otros niños.
- ✓ Cuando todos tienen claras las órdenes, el niño mete la mano en la caja de los bloques lógicos y saca una pieza que nombra en voz alta mientras sus compañeros realizan correctamente los juegos. Se introduce nuevamente en la caja y se busca a otro compañero que escoja la figura.

**Experiencia de aprendizaje:** Con la siguiente actividad a trabajar se busca la percepción de elementos del entorno y que así logren identificar poco a poco las figuras geométricas.

### Otras Aplicaciones:

Esta actividad se la puede realizar de diferentes formas con la ayuda de un compañero que escoja la figura y la dibuje en la pizarra para poder reforzar su conocimiento.





## JUEGO N° 37: DONDE ESTA EL OBJETO

**Objetivo:** Reconocer y representar las nociones espaciales “encima y debajo”

**Materia:** Un pañuelo, silla y objetos de la clase

### Desarrollo del juego

- ✓ Montamos un pequeño escenario con cinco sillas y colocamos un objeto en cada uno de ellas, indistintamente encima o debajo.
- ✓ Los niños se sientan en el suelo delante del escenario y deberían memorizar la situación exacta de los objetos respecto a la silla. Para jugar, tapamos los ojos a un niño, mientras otro compañero coloca los objetos encima o debajo de la silla.
- ✓ Cuando termina, situamos a los niños de los ojos tapados enfrente de la silla y le quitamos el pañuelo para que contemple la escena durante unos segundos. Pasado este tiempo volvemos a taparle los ojos y pedimos que cuente a los niños que objeto esta encima de la silla y qué objeto debajo.

**Experiencia de aprendizaje:** Reconocer la posición de su propio cuerpo; el espacio: orientación y organización.

**Otras Aplicaciones:** También se podrá hacer esta actividad con una orden diferente como por ejemplo; identifique el objeto que nombre uno de sus compañeros, para lo cual deberá recordar en qué silla estaba y dónde, encima o debajo.







## JUEGO Nº 38: PASANDO LA PELOTA

**Objetivo:** Reconocer e identificar las nociones espaciales de “arriba y abajo”.

**Materia:** Una pelota

### Desarrollo del juego

- ✓ Para realizar esta actividad los niños deben formar un tren, colocándose unos delante de otros, con las piernas abiertas y sin moverse de su sitio.
- ✓ El juego consiste en pasar la pelota al compañero de delante por arriba o por debajo. El primero de la fila grita una de las dos opciones para pasar la pelota “arriba o abajo”.
- ✓ Si la opción que ha escogido es “arriba”, entonces el ultimo del tren, que tiene la pelota, comienza a pasarla por encima de la cabeza del niño que tiene delante con cuidado de que no se caiga. Si la opción es “abajo”, entonces el último deberá pasar la pelota por entre las piernas del compañero de delante.

**Experiencia de aprendizaje:** Los niños desarrollan sus habilidades motrices al pasar la pelota aplicara una postura correcta para una situación determinada, en función del objeto utilizado.

**Otras Aplicaciones:** también podemos jugar a pasar la pelota por la derecha o por la izquierda trabajando entonces la lateralidad o los giros de cintura.





## JUEGO N° 39: EL JUEGO DEL ENCESTADO

**Objetivo:** Progresar en la coordinación óculo-manual.

**Materia:** Aros y balones.

### Desarrollo del juego

- ✓ Se distribuye a los niños en dos partes: los miembros de uno de ellos llevara un balón, mientras los del otro sujetaran entre sus manos un aro.
- ✓ Para empezar a jugar cada niño con aro se empareja con un niño con balón. Los primeros se colocan pegados a la pared, mientras que sus compañeros se sitúan frente a ellos a unos dos metros con la pelota en las manos.
- ✓ El juego consiste en encestar la pelota con el aro del compañero. Primero se lanza el balón directamente al aro. Luego puede dar un bote o incluso dos antes de tratar de introducirlo en el aro.

**Experiencia de aprendizaje:** Control global y segmentario del cuerpo; estructuración del espacio: orientación, situación y dirección

**Otras Aplicaciones:** Este juego admite muchas variaciones divertidas y que combinan variantes motrices, como por ejemplo dar un minuto de tiempo para ver que jugador encesta más veces de una manera determinada, etc.







## JUEGO N° 40: LOS AROS

**Objetivo:** Progresar en la orientación espacial.

**Materia:** Aros de diferentes tamaños.

### Desarrollo del juego

- ✓ Para este juego se repartirá un aro a cada niño y, si no, formamos parejas que compartan un mismo aro.
- ✓ El juego consiste en meter en el aro o sacar de él las diferentes partes del cuerpo que vayamos nombrando.
- ✓ Empezamos todos fuera del aro, metemos la pierna derecha dentro de él, luego la mano derecha, a continuación la cabeza, el tronco, la mano izquierda y por último la pierna izquierda, hasta que estemos completamente dentro.
- ✓ A continuación realizamos el juego, pero esta vez sacando del aro, y por el mismo orden, las partes de nuestro cuerpo.

**Experiencia de aprendizaje:** Desplazamiento del cuerpo, organización y orientación, esquema corporal propio.

### Otras Aplicaciones:

Este juego se le puede aplicar una forma más complicada y divertida como por ejemplo; los dedos, la muñeca, la mano, el antebrazo, el codo, el hombro... Siguiendo un orden lógico.



### 5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

Para la realización del trabajo de investigación se utilizaron los siguientes recursos:

#### Análisis Financiero

Cuadro 14

Recursos materiales	cantidad	valor	valor total
Resma de hojas	1	4,20	4,20
Llamadas telefónicas	8	8.25	8.25
CD	1	1,00	1,00
Internet	50	0,75	38.00
Impresiones	42	0.25	65
Copias	500	0,03	15,00
Lapiceros	2	0,30	0,60
Anillado	1	1,50	1,50
Pasajes	60	60	60
Imprevisto	-	20,00	20,00

Fuente: Elab.: Ana Maldonado, Marcela Lliguicota 2012-2013

### 5.7.3 Impacto

Con esta propuesta se pretende que la docente Parvularia aplique estrategias lúdicas con los niños y niñas de 4 – 5 años del centro de Educación Inicial “Jilgueritos” del cantón La Troncal, con la finalidad de que adquirirán experiencias de aprendizaje que le ayuden a construir su propio conocimiento de manera significativa.

La aplicación de la guía didáctica de estrategias lúdicas para la adquisición de aprendizajes significativos contribuye a la formación integral de los niños y niñas permitiéndole que se desarrolle en las áreas cognitiva, socioafectivo y motriz.

### 5.7.4 Cronograma

Cuadro 15

ACTIVIDADES	ENERO				FEBR				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO			
	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
Selección del tema del proyecto de investigación	■	■	■	■																												
Elaboración del capítulo I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.					■	■	■	■																								
Elaboración del capítulo II. MARCO REFERENCIAL.									■	■	■	■																				
Elaboración del capítulo III. MARCO METODOLÓGICO.													■	■	■	■																
Elaboración del capítulo IV ANÁLISIS DE RESULTADOS.																					■	■	■	■								
Elaboración del capítulo V PROPUESTA																									■	■	■	■				
Aprobación del trabajo																													■	■	■	■
Entrega de borrador para revisión																																
TUTORIAS					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								

### 5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

La evaluación se da mediante un seguimiento a los niños y niñas del Centro de Educación Inicial nivel 2 “Jilgueritos” ubicada en el cantón La Troncal.

La docente parvularia y directora del centro se familiarizan con las estrategias que contribuyen en la adquisición de aprendizajes significativos.

Las actividades lúdicas se convertirán en un instrumento para obtener experiencias de aprendizajes duraderas que ayuda con el desarrollo integral de los niños y niñas de este centro.

Por consiguiente esta propuesta tendrá como resultado que la docente parvularia estime la importancia de integrar los juegos como una actividad placentera, libre y espontánea en donde los niños y niñas serán capaces de aplicar los conocimientos en su diario vivir.

Para verificar logros y resultados progresivos que se hayan alcanzados en los niños se puede emplear el siguiente test que permitirá luego de la aplicación de la propuesta verificar cuanto se ha logrado en los niños y niñas del nivel 2 del Centro de Educación Inicial Jilgueritos.

#### INSTRUMENTO PARA EVALUAR LA PROPUESTA

Cuadro 16

ASPECTOS A EVALUAR	SI	NO	A VECES
Demuestra interés por participar en los juegos			
Siente curiosidad por conocer el propósito del juego.			
Manifiesta la motivación durante todo el juego.			
Comprende la finalidad del juego			
Participa de forma espontánea durante el juego			
Utiliza gestos para comunicarse durante el juego			
Imita en el juego los movimientos de otro niño/a			
Demuestra sus necesidades e intereses durante el juego.			
Comparte sus objetos con otros niños/as en el momento del juego.			
Contribuye a un aprendizaje significativo mientras juega.			
Sigue las reglas del juego en grupo, dirigidos por un adulto.			
Mientras juega favorece su socialización.			

## **CONCLUSIONES**

Luego de la ejecución del presente proyecto de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- El juego no es integrado en el área educativa como una línea metodológica del currículo de Educación inicial.
- El juego libre y espontáneo ayuda a que el niño construya su propio aprendizaje.
- El docente no desarrolla actividades lúdicas que le permitan adquirir experiencias de aprendizaje a los niños/as.
- Los resultados de las observaciones a los niños y niñas evidenciaron un porcentaje mayoritario de niños y niñas con muchas necesidades de integrar el juego en su proceso de aprendizaje.

## RECOMENDACIONES

- El juego debe ser integrado como una de las líneas metodológicas del Currículo de Educación Inicial.
- Para que el niño construya su propio aprendizaje se debe propiciar el juego libre y espontáneo.
- El docente debe incluir en sus planificaciones el juego como una de las necesidades principales del niño y niña.
- Rescatar el juego como elemento principal, que deberá reforzar la maestra para el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño/a.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ausubel, D., & Díaz, M. R. (2009). *MINISTERIO DE EDUCACIÓN DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN INICIAL "CURRÍCULO INSTITUCIONAL PARA LA EDUCACIÓN INICIAL" DE NIÑAS Y NIÑOS DE 3-4 Y 4-5 años*. Quito.
- BIBIANA TABORDA, A. (10 de 01 de 2008). <http://www.portal.educ.ar>, (electronica). Recuperado el 01 de 03 de 2013, de El portal educativo del Estado argentino:  
<http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/aprender-jugando.php>
- CALERO, J. L. (15 de 02 de 2010). Tesis EL DESCONOCIMIENTO DE LOS JUEGOS TRADICIONALES Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS ORGANIZADAS. Ambato , Riobamba, Ecuador.
- CALERO, M. (1998). *Colección para educadores, "Educar Jugando"* (2006 ed., Vol. 5). Perú: Edit. San Marcos.
- CALERO, M. (2010). *Colección para educadores, "Educar Jugando"* (2006 ed., Vol. 5). Perú: Edit. San Marcos.
- Coloma Manrique, C. R., & Tafur Puente, R. M. (2008). EL CONSTRUCTIVISMO Y SUS IMPLICANCIAS EN. *EDUCACION*, 133.
- DES, & López Chamorro, I. (2009). *El juego en la educación infantil y primaria*. Autodidacta.
- GAROFANO, V., CONDE, J., & CONDE, J. (2002). "EL JUEGO COMO VEHICULO PARA LA ADQUICISION DE APRENDIZAJES. *Universidad de Granada*, 97.
- GAROFANO, V., CONDE, J., & CONDE, J. (2011). "EL JUEGO COMO VEHICULO PARA LA ADQUICISION DE APRENDIZAJES. *Universidad de Granada*, 97.
- Gárriz, J., & Casals, J. M. (2008). *Manual de juegos*.
- Gómez Cimiano, J. (2003). *"El Homo Ludens de Johan Huizinga"*. Madrid: Retos.
- Gómez Cimiano, J. (2003). *Homo Ludens*. Madrid: Retos.
- Gómez Cimiano, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Retos.
- Gómez Cimiano, J. (2009). *Homo Ludens*. Madrid: Retos.
- ISLANDA, L. (20 de 06 de 2009). <http://es.scribd.com>. Recuperado el 26 de 02 de 2013, de <http://es.scribd.com/doc/16597607/tesis-lupe>

- Otálvaro Garcés, S. J. (2011). El juego en la dimensión infantil. *Revista de Educación & Pensamiento*, 34.
- Otavallo Garces, S. (2011). El juego en la dimensión infantil. *Revista de la educación y el epnsamiento*, 24.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2008). *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Q, G. (11 de 03 de 2009). <http://docenteycreatividad.blogspot.com>. Recuperado el 21 de 02 de 2013, de <http://docenteycreatividad.blogspot.com/2009/03/estrategias-docentes-para-preescolar.html>
- Rodas, E. (26 de enero de 2010). *Educar para lo humano*. Recuperado el 14 de abril de 2013, de <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/07/el-juego-es-ludico-pero-no-todo-lo.html>
- Rodriguez, P. L. (13 de marzo de 2010). *Teoría Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Recuperado el 15 de julio de 2013, de <http://www.slideshare.net/lprovenzano1/teora-ausubel>
- Rubio, P. (2010). <http://www.educacioninicial.com>. Recuperado el 26 de 02 de 2013, de <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>
- TRIPERO, A. (2011). Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *Edución e Innovación*, 5.
- Winnicott, D. W., & Bibiana Taborda, A. (10 de 01 de 2008). [www.google.com](http://www.google.com). Recuperado el 21 de 02 de 2013, de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docenteshoy/aprender-jugando.php>
- ZAPATA, O. (1989). "JUEGO Y APRENDIZAJE PREESCOLAR". México: Pax.
- ZAPATA, O. (2009). "JUEGO Y APRENDIZAJE PREESCOLAR". México: Pax.



**Anexo 1:**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**  
**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**  
**GUIA DE OBSERVACIÓN**

**INSTITUCIÓN:** Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”

**NIVEL:** Inicial 2

**MESTRA:**

**INVESTIGADORAS:** Ana Maldonado, Marcela Lliguicota.

**LUGAR Y FECHA:** La Troncal 13 de mayo del 2013

**OBJETIVO:** Constatar las necesidades que tienen los niños y niñas al integrar el juego como una estrategia que le permita adquirir aprendizajes significativos.

**Cuadro 17**

**GUIA DE OBSERVACIÓN**

<b>DESARROLLO SOCIO AFECTIVO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>A veces</b>
El niño/a participa activamente y se desenvuelve en su entorno			
Juega libremente según sus necesidades e intereses.			
El niño/a participa e interactúa con otros niños/as			
Expresa sus emociones y sentimientos de manera espontánea			
Muestra disciplina y orden.			
Utilizan palabras de cortesía.			
Comparte sus materiales de trabajo.			
Estructura el espacio, tanto de la orientación como de la situación y dirección.			
<b>DESARROLLO MOTRIZ</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>A veces</b>
Demuestra coordinación en sus movimientos al realizar diferentes actividades y desplazarse.			
Desarrolla su equilibrio y control del cuerpo.			
Identifica las posibilidades de movimiento que tienen cada una de las partes de su cuerpo.			

Realiza movimientos corporales con diversos elementos del entorno.			
Realiza juegos de construcción y manipulación con piezas pequeñas.			
Explora con su cuerpo, el espacio y los objetos, al jugar y en su vida cotidiana			
Se ubica en el espacio en relación a su cuerpo y objetos			
Posee coordinación óculo manual al realizar juegos de ensartado y encajado			
<b>DESARROLLO COGNITIVO</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>A veces</b>
Organiza y guarda los materiales y juguetes después de culminar sus actividades.			
Imita roles y situaciones de los adultos.			
Relaciona sus conocimientos previos con los nuevos.			
Posee iniciativa propia a la hora de jugar con los demás.			
En sus actividades lúdicas explora y descubre su propio aprendizaje.			
Muestra habilidad para resolver problemas.			
Integra material del medio es sus actividades diarias.			
Desarrolla hábitos saludables, estimulación sensorial y relajación del tono muscular.			
Explora y descubre su entorno cotidiano			

Anexo 2:

## ÁRBOL DE PROBLEMAS

### El Aprendizaje Significativo y el Juego

EFFECTOS

Desmotivación en los niños en el proceso de enseñanza aprendizaje

Se ve al juego como un procedimiento de distracción,

No adquieren los infantes aprendizajes significativos

CAUSAS

Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de Educación Inicial.

Bajo nivel de motivación y el desinterés de los docentes por la actualización en el uso de

Poca importancia que le dan al juego como herramienta en el desarrollo evolutivo

Proyectos de aula son elaborados sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas

Anexo 3: Cuadro 18

PROBLEMA GENERAL	FORMULACIÓN	OBJETIVO GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	VARIABLES	BENEFICIARIO/ INVOLUCRADOS	TÉCNICAS	ISTRUMENTO	ÍTEMS
El Juego y su incidencia en el aprendizaje significativo	¿Cómo inciden las estrategias lúdicas en el aprendizaje significativo en los niños y niñas del Nivel de Educación Inicial, del Centro de Educación Inicial "Jilgueritos", del cantón la Troncal, durante el presente año lectivo 2012-2013?	Analizar la importancia de las estrategias lúdicas mediante la actualización de conocimientos que permitan en el niño y niña del nivel inicial 2 la adquisición de aprendizajes significativos.	Al integrar el juego como una estrategia en el área de Educación Inicial, facilitará la adquisición de aprendizajes significativos.	<b>Independiente</b> El juego  <b>Dependiente</b> El aprendizaje significativo	Niños y niña Docentes Padres de familia Estudiantes	Ficha de Observación Encuestas. Entrevista.	Observación Cuestionario Guía de preguntas	Estrategias De Aprendizaje significativo Metodología Aprendizaje a corto plazo
<b>SUBPROBLEMAS</b>	<b>SISTEMATIZACIÓN</b>	<b>OBJETIVOS ESPECIFICOS</b>	<b>HIPÓTESIS PARTICUALRES</b>					
Bajo nivel de motivación y el desinterés de los docentes por la actualización en el uso de las estrategias lúdicas	¿De qué manera influye el poco nivel de actualización de conocimientos de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje?	Determinar la influencia del poco interés en la actualización de conocimientos de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje.	El poco interés en la actualización de estrategias lúdicas influirá directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje.					

<p>Poca importancia que le dan al juego como herramienta en el desarrollo evolutivo</p>	<p>¿De qué manera afecta el emplear el juego como un recurso de distracción y no como una estrategia que estimule el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial?</p>	<p>Identificar los efectos limitados de emplear el juego tan solo como un recurso de distracción y no como estrategia que estimule el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial.</p>	<p>El aprovechamiento limitado del juego tan solo como un recurso de distracción y no como estrategia afectará en el desarrollo evolutivo en los niños y niñas del nivel inicial.</p>					
<p>Proyectos de aula son elaborados sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas .</p>	<p>¿Qué consecuencias trae consigo el elaborar proyectos de aula sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel inicial?</p>	<p>Reconocer que consecuencias trae consigo elaborar proyectos de aula sin tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas en la adquisición de aprendizajes significativos</p>	<p>El no tomar en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas influirá en el ritmo de aprendizaje al planificar las actividades lúdicas.</p>					

Anexo 4:



## UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

### UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

**Encuesta dirigida a Representantes Legales del Centro de Educación Inicial “Jilgueritos”, Cantón La Troncal, provincia del Cañar, durante el período 20012-2013**

**Instructivo:** Lea con atención las preguntas de la información específica y marque con la X una de las opciones de acuerdo a la escala situada en la parte inferior. La encuesta es anónima.

**1. ¿Considera necesaria la enseñanza a través del juego para el desarrollo integral de su hijo/a?**

- a) De acuerdo
- b) Parcialmente de acuerdo
- c) En desacuerdo

**2. ¿Cómo se recrean los niños/as en su tiempo libre?**

- a) Juegan solos o con sus amigos
- b) Ven television
- c) No se les permite jugar

**3. ¿Con qué frecuencia juega en la actualidad con su hijo o hija?**

- a) Cuando disponen de tiempo
- b) Cuando su hijo/a lo pide
- c) Casi nunca.

**4. ¿Cómo considera Ud. la educación que se imparte en el Nivel Inicial?**

- a) Muy buena
- b) Buena
- c) Regular

**5. ¿Conoce que actividades realiza la docente en su jornada diaria con los niños/as?**

- a) Conoce
- b) Lo ha escuchado
- c) desconoce

**6. ¿Está de acuerdo en emplear con sus hijos juegos educativos bajo la orientación de docente para ayudarlos desde el hogar?**

- a) De acuerdo
- b) Parcialmente de acuerdo
- c) En desacuerdo

**7. ¿Qué tipo de juegos realizan con frecuencia los niños/as en la actualidad?**

- a) Juegos deportivos
- b) Juegos tradicionales
- c) Video juegos

**8. ¿Considera usted importante el juego para el desarrollo físico, mental y emocional de su hijo/a?**

- a) De acuerdo
- b) Parcialmente de acuerdo
- c) En desacuerdo

**9. ¿Dispone su hijo/a con un espacio propio para jugar en casa?**

a) Siempre

b) Casi siempre

c) Nunca

**10. ¿Qué características tiene presente como padre a la hora de elegir un juguete para sus hijo/a?**

a) Que sea de calidad

b) Que sea adecuado al interes del niño/a

c) El de última tecnología



**Anexo 5:**



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO**

**UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA**

**FECHA:**

**INVESTIGADORAS:**

**ENTREVISTA AL EXPERTO**

**Lcda.**

Nos encontramos realizando una investigación acerca de las **Estrategias lúdicas en la adquisición de aprendizajes significativos en el nivel de Educación Inicial** en la que serán beneficiados los niños/as de 4 a 5 años del nivel 2.

Le agradecemos de antemano su colaboración; las respuestas a estas preguntas nos ayudaran a realizar el proyecto de una manera óptima; para el mejor funcionamiento de la institución educativa.

- 1. ¿Considera importante aplicar estrategias lúdicas dentro y fuera del salón de clases?**
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 2. ¿Tienen conocimiento los padres de familia del uso del juego como una forma placentera de aprender?**



## Anexo 6. Fotos



Aplicación del juego explotar burbujas con niños y niñas de educación inicial del centro  
“Jilgueritos”



Directora firmando la aceptación para elaborar la investigación en la institución  
“Jilgueritos”.



**Directora y estudiantes de la Universidad Estatal de Milagro.**



**Entrega de la “Guía didáctica de estrategias para la adquisición de aprendizajes significativos” a la directora de la institución Jilgueritos**