



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION MENCIÓN
PARVULARIA**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
EDUCACIÓN PARVULARIA**

TEMA

**LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO
DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA MARIANITA DE JESÚS”
DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2018- 2019**

TUTOR

MSc. ROSA NARCISA MARTÍNEZ AVENDAÑO

AUTORES

**GENESIS ELIZABETH LEÓN COELLO
JANNICE ESTHER PEÑAHERRERA ORTÍZ**

GUAYAQUIL

2019

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS

TITULO Y SUBTITULO:

LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA MARIANITA DE JESÚS” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2018- 2019

AUTORES:

Genesis Elizabeth León Coello
Jannice Esther Peñaherrera Ortíz

REVISORES O TUTORES:

MSc. Rosa Narcisca Martínez Avendaño

INSTITUCIÓN:

Universidad Laica Vicente Rocafuerte De Guayaquil

Grado obtenido:

Licenciada en Educación Parvularia

FACULTAD:

DE EDUCACIÓN

CARRERA:

CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN PARVULARIA

FECHA DE PUBLICACIÓN: 2019

N. DE PAGES: 110

ÁREAS TEMÁTICAS:

Formación del Personal Docente y Ciencias de la Educación

PALABRAS CLAVE:

Juego, Proceso De Aprendizaje, Niños.

RESUMEN: El propósito de este proyecto es evidenciar la importancia que tienen los juegos infantiles en el proceso de aprendizaje para así lograr el desarrollo de las áreas: cognitiva, socio-afectiva y motriz. Para ello, se parte de un diagnóstico científico que combina el empleo de métodos y técnicas de investigación para conocer qué medida aplica el juego para contribuir en el proceso de aprendizaje de los estudiantes y por este medio desarrollar innumerables destrezas y habilidades. Se reconoce la educación como un proceso permanente en el cual el niño y la niña interiorizan sus esquemas de conducta, los mismos que les permiten actuar adecuadamente con las demás personas y adaptarse mejor al entorno natural y social donde viven.

La actividad lúdica en los niños debe estar presente de una manera constante, porque le permiten descubrir el mundo por sí mismo, esto hace que, para el infante, constituya una herramienta eficaz, en particular, para la Educación Inicial. A medida que crecen, ellos experimentan a través del juego: roles, funciones de diferentes niveles jerárquicos, para poder ubicarse en el tiempo y con la realidad que viven. Como resultado del proyecto, se elabora la propuesta de una guía didáctica con juego lúdico diseñada para docentes.

N. DE REGISTRO (en base de datos):

N. DE CLASIFICACIÓN:

DIRECCIÓN URL (tesis en la web):

ADJUNTO URL (tesis en la web):

ADJUNTO PDF:

SI

NO

CONTACTO CON AUTORES/ES:

Genesis Elizabeth León Coello
Jannice Esther Peñaherrera Ortíz

Teléfono:

0990829848

0961007194

E-mail:

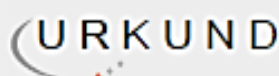
genesisleon_11@hotmail.com

jannicepenaherreraortiz@gmail.com

CONTACTO EN LA INSTITUCIÓN:

MSc. Georgina Hinojosa Dazza, DECANA
Teléfono: 2596500 EXT. 218 DECANATO
E-mail: gchinojosad@ulvr.edu.ec
Msc María Fernanda Chiriboga
Teléfono: 2596500 EXT. 219
[Correo electrónico mchiribogap@ulvr.edu.ec](mailto:Correo_electrónico_mchiribogap@ulvr.edu.ec)

CERTIFICADO DE ANTIPLAGIO ACADÉMICO



Urkund Analysis Result

Analysed Document: Los juegos infantiles y su incidencia en el aprendizaje.docx (D47424982)
Submitted: 1/30/2019 9:57:00 PM
Submitted By: rmmartineza@ulvr.edu.ec
Significance: 5 %

Sources included in the report:

BALLESTEROS DIN LISBETH.doc (D33088493)
HERNANDEZ GARCIA MAYSY.docx (D41119636)
EI-T-GY-0174.docx (D34968750)
tesis olga samaniego 5b.docx (D31523555)
SELLAN DELGADO RUDDY.docx (D33710574)
EI-T-GY-0170.docx (D32321405)
ESTIMULACION TEMPRANA - HABILIDADES COGNITIVAS.docx (D44747794)
DUARTE RAMIREZ KAREN.docx (D34969129)
<https://docplayer.es/5033298-Los-juegos-de-reglas-como-base-metodologica-en-educacion-infantil.html>
<http://www.crececontigo.gob.cl/tema/el-juego/>
<https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-cognitivo-tipos-aprendizaje/>
<https://definicion.mx/destreza/>
<https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas/>
<https://habilimind.desk.com/customer/portal/articles/328797-%C2%BFqu%C3%A9-son-las-habilidades-del-aprendizaje->
<https://es.slideshare.net/iesellealsierra/qu-es-ldica>
<https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/etapa-sensoriomotoral/>

Instances where selected sources appear:

32

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS PATRIMONIALES

Las estudiantes egresadas Genesis Elizabeth León Coello y Jannice Esther Peñaherrera Ortiz, declaramos bajo juramento, que la autoría del presente proyecto de investigación. “Los Juegos Infantiles y su Incidencia en el Proceso de Aprendizaje de los Niños y Niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil durante el periodo lectivo 2018- 2019”, corresponde totalmente a el suscrito y nos responsabilizamos con los criterios y opiniones científicas que en el mismo se declaran, como producto de la investigación realizada.

De la misma forma, cedemos los derechos patrimoniales y de titularidad a la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, según lo establece la normativa vigente.

Autores



GENESIS ELIZABETH LEÓN COELLO
C.I.0929177558



JANNICE ESTHER PEÑAHERRERA ORTÍZ
C.I.0929085918

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación, “Los Juegos Infantiles y su Incidencia en el Proceso de Aprendizaje de los Niños y Niñas de 3 A 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil durante el Periodo Lectivo 2018- 2019”, designada por el Consejo Directivo de la Facultad de Educación de la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Parvularia de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil.

CERTIFICO:

Haber dirigido, revisado y aprobado en todas sus partes el Proyecto de Investigación titulado: “Los Juegos Infantiles y su Incidencia en el Proceso de Aprendizaje de los Niños y Niñas de 3 A 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil durante el Periodo Lectivo 2018- 2019”, presentado por los estudiantes GENESIS ELIZABETH LEÓN COELLO y JANNICE ESTHER PEÑAHERRERA ORTÍZ como requisito previo, para optar al Título de LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA encontrándose apto para su sustentación.



MSc. ROSA NARCISA MARTÍNEZ AVENDAÑO
C.C. 0907967913

AGRADECIMIENTO

En este espacio quiero agradecer profundamente a todas las personas que hicieron posible esta investigación y que de alguna manera estuvieron conmigo en los momentos difíciles, alegres, tristes. Estas palabras son para ustedes. A mi padre que con su esfuerzo me apoyo económicamente para culminar la carrera universitaria. Gracias por ese invaluable apoyo.

A mi tutora MSc. Rosa Martínez Avendaño, por su paciencia y apoyo durante todo este proceso a sus consejos y correcciones hoy puedo culminar este trabajo. A las maestras y maestro que me han visto crecer como persona, y gracias a sus conocimientos hoy puedo sentirme dichosa y orgullosa de la carrera que elegí.

En el camino encuentras personas que iluminan tu vida, que con su apoyo alcanzas de mejor manera tus metas, a través de sus consejos y paciencia se hacen merecedores de agradecimiento infinito.

Genesis Elizabeth León Coello

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a Dios por haberme dado la sabiduría necesaria; por mantener mi Fé intacta y sobre todo a permanecer paciente para esperar que cada cosa llegue en su momento Perfecto.

Gracias querido padre Francisco Eloy Peñaherrera Morán por ser mi ejemplo y admiración; hombre trabajador y luchador que nunca se rindió por darle lo mejor a mis hermanos y a mí. Estoy infinitamente agradecida contigo porque sé que desde pequeña me has inculcado a que debo ser responsable y ser yo misma. Gracias por ser mi representante legal y acudir a cada reunión, a cada evento y por ser partícipe de mis triunfos. Sólo le pido a Dios que me mantenga con vida para estar pendiente siempre de ti y darte lo mejor cómo tú lo has hecho conmigo, Te amo papi créeme que si yo pudiera anteponer el Lcdo. En tu nombre lo haría; pero en este caso sólo puedo decir que Dios ya te premió por ser el Mejor Papá.

Gracias madre Eulalia Narcisa Ortiz Espinoza por estar dispuesta a acompañarme cada larga noche agotadora de estudio y por recibirme o enviarme con desayuno, almuerzo y merienda en cada ocasión. Gracias por estar pendiente de mí y por tus consejos cada día.

Gracias a mi única abuelita “mami u” que cada vez que la visito está pendiente de mis estudios.

Gracias a mis hermanos por estar pendiente de mí siempre y por apoyarme las veces que lo he necesitado ya sea moralmente y económicamente.

Gracias a mi cuñado y futuro Padrino Sandro Alfonso Espinoza Villegas por el apoyo brindado.

Gracias queridos sobrinos por su afecto que he recibido en los días que más lo he necesitado.

Gracias a mi tía Piedad Ortiz Espinoza por el trabajo que me brindo en “Comidas Rápidas Piedacita” y así poder solventar mis gastos en mis últimos años de estudios.

Finalmente agradezco a mi querida Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil y a mis maestros que con su experiencia supieron llenar mi vida de valores, aprendizajes y conocimientos enriquecedores.

Con cariño les agradece:

Jannice Esther Peñaherrera Ortiz

DEDICATORIA

A:

Dios, dame la oportunidad de vivir toda esta experiencia y por estar a mi lado en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi camino y colocar a aquellas personas que han sido mi pilar fundamental y compañía durante todo el periodo de estudios.

Mi abuelita Margarita Alvarado (QEPD) por siempre guiar mi camino, por haber sido quien inculco la perseverancia en mí y me animo día a día para ser una mujer de éxito.

Mi madre que ha estado ahí escuchando cada acierto, cada derrota y aunque en silencio pero apoyando mis decisiones.

A mi esposo por su ayuda desinteresada siempre dejando de lado sus ocupaciones para poder ayudarme en mis estudios, por iluminar cada una de mis ideas siempre con una actitud positiva motivándome a ser mejor cada día, por su respaldo para ayudarme alcanzar mi objetivo.

Genesis Elizabeth León Coello

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo va dedicado en primer lugar a mi Padre Celestial Jehová, por ser el motivador e inspirador a lo largo de mi etapa Académica y por mantenerme firme en cada decisión, por darme la paciencia necesaria para no desistir por mis sueños.

A mis padres:

Francisco Eloy Peñaherrera Morán me quedarán cortas mis palabras para poder agradecerte tanto por todo lo que has hecho por mi desde el principio y hasta el final de mi etapa Académica, sin duda alguna Dios me premio con el mejor Padre; gracias por ser mi ejemplo y mi admiración a la vez que a pesar de cualquier dificultad que se nos haya presentado supimos salir triunfadores porque este título es más tuyo que mío. Gracias por darme la vida, salud y Educación.

Eulalia Narcisa Ortiz Espinoza esto también va dedicado para ti por ser mi apoyo incondicional mis días, mis noches y mis madrugadas en las cuales nos desvelábamos con tal de cumplir con mis obligaciones y por motivarme cada vez que digo “no puedo más”.

Mis triunfos también se los dedico a mis 8 hermanos que de una u otra manera supieron apoyarme.

Finalmente incluyo esta dedicatoria a mis sobrinos queridos que también fueron partícipes en mi proceso Universitario.

Jannice Esther Peñaherrera Ortiz

ÍNDICE GENERAL

	Pág.
Portada.....	i
Repositorio Nacional en Ciencias y Tecnología.....	ii
Certificado de antiplagio	iii
Declaración de autoría y cesión de derechos patrimoniales.....	iv
Certificación de Aceptación del Tutor.....	v
Agradecimiento.....	vi
Agradecimiento.....	vii
Dedicatoria.	viii
Dedicatoria.....	ix
Índice General.....	x
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Tema	3
1.2. Planteamiento del problema	3
1.3. Formulación del Problema	4
1.4. Sistematización del Problema	5
1.5. Objetivo General.....	5
1.6. Objetivo Específicos.....	5
1.7. Justificación de la investigación.....	6
1.8. Delimitación del Problema.....	7
1.9. Hipotesis o Idea a Defender.....	8
1.10. Línea de Investigación Institucional/Facultad.....	8

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Teorico	9
2.1.1. Los juegos infantiles y su contextualización.....	11
Importancia.....	12
Características.....	12
Beneficios.....	13

2.1.2 Los juegos infantiles y sus tipos.....	14
Juego Motor.....	14
Juegos Simbólicos o de imitación.....	15
2.1.3 Juego de Reglas	15
Juegos de reglas.....	16
Beneficios de las reglas.....	16
2.1.4 Los juegos infantiles y su clasificación.....	17
Juegos Tradicionales.....	18
Juego Simbólico.....	19
Exterior.....	19
2.1.5. Tipos de aprendizaje.....	20
Definición.....	20
Aprendizaje cognitivo, social y psicomotor.....	21
2.1.6. Destrezas.....	22
Importancia.....	22
Características.....	23
2.1.7. El proceso de aprendizaje y sus métodos en educación inicial.....	24
Repetitivo.....	24
Significativo.....	25
Habilidades.....	25
2.2.Marco Conceptual.....	26
2.4. Marco Legal.....	27

CAPÍTULO III METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Fundamentación del tipo de investigación.....	31
3.1.1. Métodos de investigación.....	31
Método inductivo.....	31
Método deductivo.....	31
Método empírico.....	32
3.2. Tipo de Investigación.....	32
3.3. Enfoque de la Investigación.....	33
3.4. Técnicas e instrumentos de investigación.....	33
Entrevista.....	33

Encuesta.....	34
Ficha de observación.....	35
3.5. Población.....	35
3.6 Muestra.....	36
3.7. Procesamientos, presentación y análisis de los resultados.....	37
Entrevista a Directora de la Unidad Educativa.....	47
Análisis de Entrevista al Director de la Institución Educativa.....	48
Observación a los niños.....	49
Análisis de la ficha de observación.....	50
3.8.Conclusiones preliminares.....	50
CAPÍTULO IV LA PROPUESTA	
4.1. Título de la propuesta.....	52
4.2. Objetivo general de la propuesta.....	52
4.3. Objetivos específicos de la propuesta.....	52
Esquema de la propuesta.....	53
4.4.Desarrollo de la propuesta.....	54
4.5. Impacto / beneficio / resultados.....	78
Impacto.....	78
Beneficio.....	78
Resultado.....	79
4.6. Conclusiones y recomendaciones.....	80
Conclusiones.....	80
Recomendaciones.....	80
Validación de la propuesta.....	81
Referencias bibliográficas.....	84

ÍNDICE DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1: Población de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”.....	35
Tabla 2: Muestra de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”.....	36
Tabla 3: Área del aprendizaje infantil.....	37
Tabla 4: Tipos de juegos infantiles.....	38
Tabla 5: Desarrollo de los niños.....	39
Tabla 6: Desarrollo de las destrezas.....	40
Tabla 7: Motivación a los alumnos.....	41
Tabla 8: Metodología juego trabajo.....	42
Tabla 9: Procesos de aprendizajes.....	43
Tabla 10: Desarrollo Psicomotor.....	44
Tabla 11: Importancia de una guía didáctica.....	45
Tabla 12: El juego.....	46
Tabla 13: Ficha de observación.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1: Área del aprendizaje infantil.....	37
Figura 2: Tipos de juegos infantiles.....	38
Figura 3: Desarrollo de los niños.....	39
Figura 4: Desarrollo de las destrezas.....	40
Figura 5: Motivación a los alumnos.....	41
Figura 6: Metodología juego trabajo.....	42
Figura 7: Procesos de aprendizaje.....	43
Figura 8: Desarrollo Psicomotor.....	44
Figura 9: Importancia de una guía didáctica.....	45
Figura 10: El Juego.....	46
Figura 11: Esquema de la propuesta.....	53
Figura 12: Portada.....	54
Figura 13: Jugando con los colores.....	56
Figura 14: Memorizando.....	58
Figura 15: Sácate la lotería.....	60
Figura 16: Bingo de figura geométricas.....	62
Figura 17: Buscando el par.....	64
Figura 18: Me divierto con el tragabolas.....	67
Figura 19: Jugando con el ula ula.....	69
Figura 20: Al ritmo de las sillas.....	71
Figura 21: Frio y caliente.....	73
Figura 22: Haciendo canasta.....	76

ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
Anexo 1: Instrumentos de investigación.....	90
Anexo 2: Evidencias fotográfica.....	92

INTRODUCCIÓN

La educación se reconoce como un proceso permanente en el cual el niño interioriza sus esquemas de conducta, los mismos que le permiten actuar adecuadamente con las demás personas y adaptarse mejor al entorno natural y social donde vive.

El juego es una actividad que contribuye al aprendizaje y al desarrollo de los niños desde que nacen, se identifican en el desarrollo humano la integración de tres áreas: motriz, afectiva o sociocultural y psicológica o cognitiva, las que se comportan según la realidad en que viven los niños. Por esta razón, los aspectos mencionados tienen influencia, en mayor o menor medida, en el origen del juego con una determinada complejidad basada en las teorías de autores como Freud (1856-1939), Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934) y otros que han desarrollado sus teorías las cuales están basadas en estudios de niños en sus diferentes etapas de desarrollo.

Estos grandes del pensamiento psicológico mundial, han reflejado la realidad de la situación y los estados de crecimiento y desarrollo en la evolución de los niños; cada uno de ellos ha enfocado sus estudios desde diferentes puntos de vista, lo que ha contribuido a fundamentar desde la ciencia, de algún modo, a ayudar a través de la experiencia más completa formación de la personalidad.

Según estos autores, desde una visión psicológica y otros en el campo de la Pedagogía Infantil, como es el caso de María Montessori: el juego ayuda a los niños a manifestar sus actitudes para interactuar y comunicar los estados de ánimos. Además, constituye un elemento fundamental en el crecimiento de los infantes, ya que tiene importancia en el aprendizaje, desarrolla integralmente capacidades, habilidades, destrezas, les inculca valores morales y les ayuda a conocer la vida en general, por medio de las diversas actividades que desarrollan.

La actividad lúdica en los niños debe estar presente de una manera constante, ya que permite descubrir el mundo por sí mismo, esto hace que, para el infante, constituya una herramienta eficaz, en particular, para la Educación Inicial. A medida que crecen, ellos experimentan a través del juego: roles, funciones de diferentes niveles jerárquicos, para

poder ubicarse en el tiempo y con la realidad que viven. Estas experiencias son válidas para desarrollar los procesos mentales como son: memoria visual, memoria auditiva, memoria a corto plazo, memoria a largo plazo, atención, concentración, equilibrio, motricidad, comprensión, análisis y otros procesos que contribuyen al desarrollo del pensamiento y su autonomía e identidad.

Por lo antes expuesto, se considera pertinente e importante, la realización de este trabajo investigativo; ya que no siempre, a algunos docentes les interesa suficientemente aplicar juegos en sus clases, pues creen que perderán el tiempo o no son necesarios, o tienen la presión de directivos a quienes les interesa más, tener a los niños escolarizados a base de planas y repeticiones, y tenerlos sentados, es la manera correcta de obtener un buen aprendizaje. Las autoras consideran que esta investigación aportará valores específicos, en el campo seleccionado, ya que se incluirán actividades donde se fomente el aprendizaje por medio del juego, favoreciendo el ambiente escolar infantil.

El capítulo I.- diseño de la investigación, Presentación del estudio, Formulación del problema, Sistematización del problema, Objetivos de la Investigación, General y Específicos, Justificación de la Investigación, Delimitación o alcance de la investigación, Planteamiento hipotético, Idea a defender, Identificación de las variables.

El capítulo II.- Marco teórico, Marco Teórico referencial, Marco Conceptual, Marco Legal.

El capítulo III.- metodología de la investigación, Fundamentación del tipo de investigación, Métodos, técnicas e Instrumentos de la investigación, Datos de Población y Muestra, Fuentes, Procesamiento, Presentación y Análisis de los Resultados, Conclusiones Preliminares

El capítulo IV.- propuesta, Título de la Propuesta, Objetivo general de la propuesta, Objetivos Específicos de la Propuesta, Listado de los Contenidos y Esquema de la Propuesta, Desarrollo de la Propuesta, Validación de la Propuesta, Impacto, Beneficio, resultado, Conclusiones, Recomendaciones, Bibliografía, Anexos

CAPÍTULO I

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Tema

Los juegos infantiles y su incidencia en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de La Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil durante el Periodo lectivo 2018- 2019.

1.2. Planteamiento del problema

El presente trabajo investigativo trata de los juegos infantiles y su incidencia en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil durante el periodo lectivo 2018 - 2019. Dada su importancia en mejorar la calidad de la educación, la forma de poder transferir los procesos de enseñanza en aprendizaje será primero a través de la observación, el manejo de herramientas, instrumentos y normas vigentes que la educación inicial utiliza para fortalecer el currículo educativo existente. En dicho documento oficial, se menciona que para potenciar el desarrollo y aprendizaje de los niños se necesita explorar, experimentar, jugar, crear, construir y así lograr resultados favorables para la comunidad educativa.

Se reconoce que el tiempo que los niños pasan en la institución educativa debería ser enriquecedor para el aprendizaje por medio de juegos; no debe ser monótono y desagradable, al contrario, debe ser un ambiente que lo motive a levantarse todos los días y querer ir a su escuela. Las actividades que se brinden a los niños fuera de lo cotidiano, deben lograr despertar esa curiosidad por saber, de explorar el ambiente que le rodea dentro y fuera del hogar, pues su desarrollo debe abarcar las áreas biológica, psicológica y social mediante el nuevo juego.

Dentro de las normas educativas que se deben fortalecer en la educación inicial, se refleja una relación de interacción del juego que realizan diariamente para aprender de sí mismos, por sí mismos y para sí mismos. Una de las verdaderas herramientas que la parte educativa debe emplear, es la estimulación que brinda la escuela cuando los niños asisten por primera vez, pues los representantes legales son los primeros examinadores de estos

juegos de roles de los hijos que disfrutaban durante todo el proceso de su crecimiento, que ocurre en la primera infancia.

En el Ecuador, las tradiciones y juegos a través de los años, han repercutido mucho, ya que el juego es parte primordial de la vida del ser humano para favorecer un imponderable desarrollo social, los niños y niñas como seres biopsicosociales, en su interacción con otros, desarrollan las maneras de pensar, sentir y actuar que son esenciales para su participación efectiva en la sociedad.

En la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, del cantón Guayaquil de la provincia del Guayas, se evidencian casos en que existe una ausencia significativa de juegos para una debida estimulación en el aprendizaje en las aulas de educación inicial. Se considera que las posibles causas pueden ser: la falta de actividades lúdicas, la poca optimización del currículo de educación inicial y la ausencia de momentos de esparcimiento en los hogares.

Las consecuencias se pueden manifestar en el uso inadecuado del tiempo libre por insuficiente colaboración y control en el hogar; a la vez, los infantes presentan dificultades en el proceso de aprendizaje siendo este, uno de los aspectos más fundamentales para el desarrollo de sus nociones básicas. De esta manera, los niños y niñas se ven obligados desde cortas edades a cambiar el patio por un aula, interfiriendo la esencia de ser niño y niña, a través del juego infantil.

Frente a esta problemática analizada, se plantea proveer a los docentes parvularios de un conjunto de actividades lúdicas que permitan realizar la enseñanza aprendizaje a través de un proceso sistemático e intencionado, medio por el cual los niños pueden construir sus conocimientos y potenciar el desarrollo de sus habilidades, valores y actitudes que fortalecen su formación integral.

1.3. Formulación del problema

A partir de lo antes expresado, se plantea la siguiente formulación del problema: ¿De qué manera inciden los juegos infantiles en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas

de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, Zona 8, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Pascuales, Período Lectivo 2018 – 2019?

1.4. Sistematización del problema

1. ¿Qué son los juegos infantiles?
2. ¿Cuál es la aplicación de los juegos infantiles?
3. ¿Cómo influyen los juegos infantiles en el entorno educativo?
4. ¿Qué tipos de juegos ejecutan los docentes con los niños de 3 a 4 años de edad?
5. ¿En qué consisten los procesos de aprendizaje?
6. ¿Cómo considera usted los procesos de aprendizajes desarrollados en la escuela son los apropiados para los niños de 3 a 4 años?
7. ¿Cuáles son los procesos de aprendizaje más relevantes dentro de la educación inicial?
8. ¿Podría ser conveniente el diseño de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes de educación inicial en la unidad educativa Santa Marianita de Jesús?
9. ¿Cómo influye la aplicación de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes dentro de la institución educativa?

1.5. Objetivo general

Determinar la incidencia del juego infantil en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

1.6. Objetivos específicos

- Analizar los antecedentes y referentes teóricos sobre lo juego infantiles en relación con el aprendizaje de los niños de 3 a 4 años.
- Describir el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años
- Diseñar una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes de inicial de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” a partir de los datos obtenidos.

1.7. Justificación de la investigación

La presente investigación tiene como objetivo orientar a los docentes acerca de la aplicación de los juegos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, la misma se justifica a partir de los siguientes referentes teóricos y las carencias observadas en la práctica diaria de este centro educativo:

El juego es una actividad muy frecuente en las edades iniciales, aspecto que debe ser potencializado por los docentes para lograr el óptimo desarrollo integral de los niños. Si los juegos están bien planteados con una intencionalidad pedagógica, serán un medio de aprendizaje que permite relacionarse, socializarse, aumentar la motivación, la concentración y el deseo de aprender jugando. Cabe destacar que los niños tienen la necesidad de realizar las cosas en repetidas ocasiones, lo que es normal antes de aprenderlas, por lo tanto, el juego posee carácter formativo. Por medio del juego los niños pueden explorar y descubrir el mundo a su alrededor, lo que le convierte en un instrumento de eficacia en la educación de los estudiantes.

Según Fernández (2015), afirma que:

El juego es una actividad natural del ser humano que resulta fácil de reconocer y está presente a lo largo de toda su vida. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él (p. 39).

El juego puede ayudar a los niños y niñas a desarrollar el conocimiento que necesitan para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentran; básicamente el juego es cualquier tipo de actividad en la que aprendemos por puro placer, sin ninguna preocupación por el resultado final.

En el caso de los niños y niñas adquiere una vital importancia, ya que mediante el juego crecen físicas, espiritual e intelectualmente.

La metodología del juego en los primeros años de vida contribuye en el desarrollo intelectual, pues agudiza el pensamiento, la comprensión, la creatividad, el lenguaje,

inclusive la libertad al orientar a niños y niñas a descubrir, valorar su mundo y convivir en él.

El Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc) a través del Currículo de Educación Inicial del Ecuador (2014) busca que el docente trabaje con los niños de acuerdo con las Experiencias de Aprendizaje que haya preparado.

Las actividades lúdicas les brindan múltiples oportunidades para descubrir sus capacidades y también sus limitaciones, para sentirse parte integral del grupo, actuar con confianza y seguridad, organizar, proponer reglas, elegir espacios, juguetes, representar sus experiencias y su realidad, desplegar su fantasía y creatividad.

El presente trabajo de investigación tiene importancia debido a que motiva a los docentes, directivos y padres de familia en la orientación de actividades lúdicas que están enfocadas a brindar experiencias de aprendizaje a los niños. Esto les permitirá conocer y aprender todo del entorno que lo rodea, de una manera divertida y amena, siendo los principales beneficiados los estudiantes quienes se sentirán estimulados con las diferentes actividades en el aula y fuera de ella. Estas prácticas lúdicas fortalecerán el empleo del juego infantil para que los niños tengan un normal desarrollo integral con calidez y calidad.

1.8. Delimitación o alcance de la investigación

Unidad responsable: Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil.

Título: los juegos infantiles y su incidencia en el proceso de Aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de La unidad educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil durante el Periodo lectivo 2018-2019

Persona responsable: Génesis Elizabeth León Coello y Jannice Esther Peñaherrera Ortiz.

Campo: Educación.

Área: Inicial 2 – Subnivel 1

Población: Niños y niñas de 3 a 4 años de edad, directora, docentes de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, ubicada en sector norte de Bastión Popular, Bloque 6, de la ciudad de Guayaquil.

Periodo de ejecución: Periodo lectivo 2018 – 2019.

1.9. Idea a defender

Los juegos infantiles inciden en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” del cantón Guayaquil, durante el año lectivo 2018-2019.

1.10. Línea de investigación institucional/facultad

Las líneas de investigación de la Facultad de Educación apuntan en el presente trabajo a la Inclusión socio educativo, atención a la diversidad y las sub líneas de investigación son Desarrollo de la infancia y juventud.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Teórico

Los juegos infantiles cumplen un rol primordial en el desarrollo de los aprendizajes de los niños, ya que estimulan e impulsan la atención, la concentración y el gozo facilitando el entendimiento de la realidad de su entorno social y natural.

En relación con el tema de estudio, se han encontrado varias investigaciones similares realizadas con anterioridad, algunas de las cuales se detallan a continuación, y que sirven como antecedentes para la argumentación del mismo.

Consecuentemente, las actividades en donde este inmerso el juego, se consideran como un elemento activo en el cual el niño desarrolla sus sentidos: tanto la visión, el olfato, el tacto, el gusto y la audición. Así mismo, a medida que el niño se somete de manera constante a un aumento de estímulos, éste va adquiriendo información que fortalece su formación y desarrollo motor e intelectual.

Según Bañeres citado por Leyva (2011), en su investigación, el autor contextualiza lo siguiente:

Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, es necesario la integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive (...) el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad (p. 7).

Para esta investigación, el autor destaca que cuando el infante desarrolla el juego, se integra con sus semejantes y salen a relucir todas sus emociones y sentimientos. Se considera que el juego no tan solo se lo debe ejecutar o practicar en la escuela, sino más bien éste empieza desde la casa, es decir, desde el propio seno familiar

Según García (2011), se expresa que:

Se han observado grandes cambios en los distintos aspectos de la personalidad de los niños, desde que el juego es utilizado como estrategia por parte del docente. Se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por sí mismo aprendizajes significativos. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño, necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea. Las maestras de educación inicial, tienen una gran herramienta que es el juego. Se debe utilizar adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas curriculares (p. 22).

El autor destaca que el juego ayuda a desarrollar algunas actitudes positivas en la personalidad de los niños, siempre y cuando los docentes utilicen el juego como estrategia. Científicamente se ha comprobado que los infantes aprenden en el momento que realizan actividades recreativas o de juegos; además, el juego es considerado para los docentes como una herramienta esencial durante el proceso de enseñanza aprendizaje. Cuando el docente utiliza materiales didácticos en las clases diarias, esto genera en los infantes la posibilidad que demuestren sus habilidades y creatividad.

Para Cabezas (2012), afirma lo siguiente en su tesis:

Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo (p. 2).

El autor especifica que el juego infantil es una necesidad básica para el desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico y emocional de acuerdo con la edad del niño. Ratifica que el juego ha existido siempre y es parte esencial del ser humano y aunque, con el transcurso del tiempo los juegos han cambiado, lo que no ha cambiado es la necesidad que se tiene por jugar.

La autora Ramos (2017), contextualiza su opinión y manifiesta lo siguiente:

El juego es una actividad que ayuda a desarrollar en el aprendizaje en los niños desde que nacen, existen diferentes factores como las áreas motrices, afectivas, socioculturales, psicológica que ayudan según la realidad en que viven los niños. Por esta razón, los aspectos mencionados tienen una influencia en mayor o menor medida en el origen del juego con una complejidad basada en las teorías de autores como Freud, Piaget, Vygotsky otros que han escrito y están basada en los estudios de los niños, estos escritores reflejan la realidad de la situación y los estados de crecimiento, evolución de los niños cada uno de ellos habla de un punto diferentes del desarrollo evolutivo de los niños que se enfoca en como poder ayudar a través de la experiencia a identificar una identidad (p. 19).

La parte lúdica constituye un elemento fundamental en el crecimiento de los infantes, ya que tiene importancia en el aprendizaje, desarrolla integralmente las capacidades, habilidades, destrezas y aprenden a conocer la vida por medio de las actividades del juego. La parte lúdica en los niños debe estar presente de una manera constante en ellos, les permite descubrir el mundo por sí mismo, esto hace que el juego del infante sea un instrumento eficaz para la educación inicial. A medida que crecen los niños experimentan a través del juego roles, funciones, jerarquías para poder ubicarse en el tiempo y con la realidad que él vive.

2.1.1. Los juegos infantiles y su contextualización

Los juegos infantiles en la actualidad constituyen un tema de mucho interés por psicólogos, pedagogos y especialistas en la educación infantil y el comportamiento humano. Según Martínez (2012), afirma: “Jugar es una práctica habitual en la infancia que nos acompaña a lo largo de toda la vida. Las actividades lúdicas no son una exclusiva de los seres humanos, sino que podemos reconocerlas en animales de diversas especies” (p. 9).

Para el autor de la cita anterior, en donde hace mención al juego como una actividad que se practica constantemente sin límite de edad, pero que se pone en ejecución desde los

primeros años de vida, ya que el mantenerse en constante movimiento, ayuda al bienestar del cuerpo humano.

Importancia

La actividad del juego aporta una extensa infinidad de beneficios, por lo tanto, de ahí su importancia por desarrollarla libremente en las primeras etapas del desarrollo del ser humano, sobre todo en edad escolar.

Según Merino (2012), manifiesta su opinión en relación con la importancia del juego:

El juego, además de aportar al niño placer y momentos de distracción, es una actividad que estimula y activa diferentes componentes de desarrollo infantil. Es el escenario en el cual los niños pueden practicar la experiencia de medir sus propias posibilidades en las diferentes situaciones de su vida y que influye en todos los ámbitos del desarrollo humano (p. 23).

En efecto, el autor manifiesta cuál es la importancia que tiene el juego para los niños, ya que estar en constante movimiento para ellos, es un momento de satisfacción, así como de distracción y también de aprendizaje. Se ha demostrado que por medio de los juegos, se puede enseñar con mayor facilidad; además, por medio de los juegos, el niño pone en práctica todas las habilidades antes aprendidas, así como también, puede aprender a relacionarse con las personas de su medio.

Características

Los docentes en sus labores diarias de clase, pueden sugerir a los niños que jueguen con el juguete de su preferencia; pero cuando dicha sugerencia es tan fuerte, es decir, se lo obliga a que juegue con determinado objeto, el estímulo de jugar pierde el carácter de educativo, debido a que el niño no asimila bien las tareas impuestas, o las realiza sin deseo.

Para García (2010), quien contextualiza su opinión afirma que:

La característica más resaltante que aparece en el juego es la libertad. Jugamos cuando queremos jugar y dejamos de hacerlo cuando no nos interesa seguir jugando. Es esta característica que vale la pena tener presente cuando se piensa en el uso de los juegos como estrategia pedagógica (p. 17).

Consecuentemente, el autor manifiesta que una de las características principales que tiene el juego es que se lo realiza cuando el niño o el adulto está con ganas o entusiasmo de hacerlo, mientras no se lo puede obligar; porque el juego es una actividad libre, dinámica y es utilizada por los docentes como una estrategia pedagógica para poder llegar a los estudiantes y brindar todo tipo de enseñanza y aprendizaje.

Beneficios

El hecho de jugar, es un derecho de todo niño, en especial en su período de la infancia temprana, el mismo que está reconocido en artículos de la Constitución de la República y también en la Convención de los Derechos del Niño; además, el juego es una necesidad para que el niño se desarrolle física, emocional y socialmente; por tal motivo, es responsabilidad de los padres de familia, la escuela y la sociedad en general en dar cabida a esta actividad y proporcionar espacios necesarios para su desarrollo.

Para el sitio Psicoglobalidad (2011), se afirma que:

El juego es algo innato en los niños, un mecanismo con el cual van descubriendo el mundo que les rodea, los objetos, sus propias capacidades y habilidades, las relaciones entre las cosas, los sentimientos, la forma de dar rienda suelta a su imaginación y a su creatividad (p. 21).

De acuerdo con la cita antes mencionada, se señala cuáles son los beneficios que tiene el juego en la vida del niño, ya que el niño lo practica espontáneamente, sin tener en cuenta lo importante que es para su crecimiento, así como para darse cuenta de lo que está a su alrededor; de igual modo, también por medio del juego el niño pone en práctica sus habilidades y capacidades para seguir determinadas reglas.

2.1.2 Los juegos infantiles y sus tipos

Mediante el juego, los infantes tienen momentos de esparcimiento y demuestran libremente su emotividad sin sentirse presionados. En el instante que a los juegos infantiles se los clasifica por sus respectivos tipos, es el preciso instante que se obtiene conocimientos concretos, es decir, se define la naturaleza del juego y de su respectiva secuenciación en el tiempo.

El autor Martínez (2011), contextualiza su opinión en relación a los tipos de juegos infantiles:

Las clasificaciones están hechas para orientar y ayudar a los educadores. A éstos les han de servir de guía en el desarrollo de sus funciones, pero en ningún caso se deben utilizar para encorsetar a los sujetos y exigir que su actividad lúdica se adecue a lo prefijado (p. 3).

Ciertamente el autor en su cita manifiesta que los juegos sirven como ayuda y apoyo para los docentes al momento de impartir sus conocimientos, ya que los diferentes tipos de juegos les favorece; además, los juegos son utilizados como una guía para desarrollar las habilidades y destrezas de los más pequeños, porque es importante que en los primeros años de vida se logre estimular estas prácticas.

Juegos Motores

Estos tipos de juegos motores son de gran valía, debido a que son muy sencillos, los cuales permiten el relacionarse con sus semejantes; además, permiten un primer acercamiento de los niños a pertenecer a un mismo grupo con un solo objetivo que es la diversión. Según Vera (2012), afirma: “Son el conjunto de situaciones motrices orientadas al enriquecimiento de la experiencia motora de los sujetos que inicialmente se centraliza en la estimulación del desempeño coordinativo, en tanto sustento básico para el desarrollo del pensamiento táctico” (p. 53).

El autor manifiesta en su cita que el juego motor es el que está exclusivamente orientado a las diferentes actividades en donde se pone en práctica y lograr así desarrollar

las habilidades motoras, en donde el niño pueda expresar todo tipo de experiencias y a compartir sus vivencias con las personas que estén en su entorno.

Juegos Simbólicos o de imitación

Los juegos simbólicos o de imitación, son considerados como importantes dentro del desarrollo cognitivo de los infantes, este tipo de actividades el niño las realiza usualmente a diario y es beneficioso que los docentes y padres de familias lo fomenten día tras días.

Para Tarrés, (2015), afirma:

El juego simbólico es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de cualquier niño. El juego de imitar, el de roles, el hacer como si fuera, es el juego por excelencia de la infancia. Es el que domina gran parte de los juegos en los primeros años de nuestros hijos (p. 36).

La cita antes mencionada afirma que el juego simbólico o de imitación son todas aquellas actividades donde el niño trata de imitar actividades que observa o toma como ejemplo de las acciones que los adultos realizan; este tipo de juegos lo realizan con más frecuencia en los primeros años de vida, en donde los niños dicen ser o querer ser como papá o mamá, por lo tanto, para ellos es algo que tiene gran valor y significado en sus vidas.

2.1.3 Juego de Reglas

Al hablar de reglas, hay que destacar que las mismas están de manera constante en muchos juegos infantiles. Básicamente, el juego de reglas es aquel que consiste en respetar parámetros y normas básicas, las cuales se plantean antes de empezar el juego.

Según Llorens (2013), manifiesta su opinión en relación con las reglas de la siguiente manera:

Las reglas están presentes en muchos juegos infantiles. El juego de reglas consiste en establecer unas normas básicas previas al inicio del juego para conseguir disfrutar al

máximo del mismo. Las reglas pueden ser más o menos sencillas, dependiendo de la edad del pequeño. A pesar de ello, todos los juegos de reglas tienen una serie de beneficios para el desarrollo del niño (p. 12).

Si bien es cierto que el autor en su cita anterior menciona que en la gran mayoría de juegos existen reglas que deben ser cumplidas, para un correcto desempeño del mismo, las reglas de cada juego deben ser de acuerdo a la edad de los participantes, ya que no todos los juegos funcionan de la misma manera; las reglas de los juegos benefician a los niños al participar en compañía de sus semejantes permitiendo que cada uno de ellos realice la actividad sin ningún problema o inconveniente en el momento de jugar.

Reglas

Las normas de juego o reglas, es usual que pueden ser fáciles o sencillas, esto va a depender de la edad de los participantes. Según Pérez (2005), afirma que: “Los juegos de reglas reúnen actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego” (p. 2).

Es imprescindible que en la realización de todo juego estén presentes las reglas para que todos puedan disfrutar de dicha actividad sin inconveniente alguno, claro está, para que el juego sea de reglas tiene que cumplir con fijar las normas que sean claras y precisas.

Beneficios de las reglas

La actividad de juegos es muy variada y se las puede realizar por dos o más personas o por grupos. El espacio físico para la práctica de juego puede ser en el salón de la escuela, parque infantil, casa, etc. Son innumerables los beneficios que aportan para las personas los juegos de reglas, desde un enfoque educativo y pedagógico.

Según Pérez (2005), destaca los beneficios de las reglas de juegos de la siguiente manera:

- Permiten el desarrollo de diferentes estrategias en el mismo juego.

- Potencian el cumplimiento de las normas de juego de reglas.
- Posibilitan la comunicación y potencia la aparición de diferentes “roles” dentro de la estructura del juego.
- Las reglas de juego favorecen el descubrimiento de las leyes que rigen la convivencia.
- Proporcionan la posibilidad de elaborar sus propios juegos a partir de otros tradicionales.
- Favorecer las actividades de seriación.
- Permiten la aplicación sucesiva de las normas de juego.
- Favorecen un tipo de actividad reiterativa.
- Permiten explicar y discutir la propia actividad
- Posibilita el cambio de papeles dentro del mismo juego

De acuerdo con las reglas del juego establecidas por el autor antes mencionado, contextualiza que para realizar una actividad es necesario seguir ciertos tipos de normas o reglas que no se debe romper, ya que para tener una buena armonía es necesario ser obediente y cumplir con lo establecido, de tal manera que se logra fomentar el compañerismo y el respeto por los miembros del grupo, es por eso que las reglas en un juego son de gran importancia para que todos aprendan a respetar su turno (p. 9).

2.1.4 Los Juegos Infantiles y su Clasificación

Dar una clasificación a los juegos infantiles, permite tener un esquema mental que hace entender mejor los juegos que realizan los niños. Los juegos pueden ser clasificados de la siguiente forma:

- **Según el espacio en que se realiza el juego.-** Este tipo de actividades puede ser desarrollada tanto en el interior como el exterior, es decir dentro del aula o en el patio.
- **Según el papel que desempeña el adulto.-** Es fundamental el acompañamiento y direccionamiento de un adulto en el momento del desarrollo del juego que puede ser libre, dirigido y presenciado.

- **Según el número de participantes.-** Los juegos pueden desarrollarse de manera individual, grupal, paralelo y en pareja.
- **Según la actividad que realiza el niño.-** Estos a su vez pueden sub clasificarse en Juegos sensoriales que son juegos en que los niños ejercitan sus sentidos y los juegos motores que se desarrollan espontáneamente principalmente en las primeras semanas de vida, repitiendo los movimientos y gestos los mismos que se dan de manera involuntaria.
- **Según el momento en que se encuentra el grupo.-** Los juegos relacionados con la vida del grupo no son estrictamente necesarios en Educación Infantil aunque pueden utilizarse sin dificultad con los niños del segundo ciclo de la etapa.

Conforme a lo planteado, el juego tiene varias clasificaciones. En el caso del espacio donde se realizan las actividades, lo cual debe ser amplio para que no se lastimen, el adulto es un factor principal y fundamental que esté presente en cada actividad recreativa que realicen los niños, ya que debe supervisar que no peleen y que se lleven muy bien, una de las ventajas que tiene el juego es que puede realizarse individual, grupal o como el o los participantes decidan ejecutarlo. En fin, el juego es una manera de recrearse, de socializar con sus semejantes e inclusive, hacer que los adultos olviden sus problemas y traten de recordar su infancia compartiendo momentos agradables con los hijos y pasando un tiempo agradable con ellos.

Juegos Tradicionales

Hoy en día casi ya se hace costumbre que los niños pasen horas tras horas con los celulares, Tablet, computadoras, etc., por esto, ya ellos no se toman el tiempo de jugar y compartir momentos con sus amigos y simplemente se dedican a jugar online, siendo la tecnología actual la protagonista de todo quedando a un lado, los llamados juegos tradicionales.

Según la publicación digital Ser padres (2014), afirma: “Hay juegos tradicionales para niños a los que han jugado generación tras generación y en diferentes partes del mundo” (p. 82).

Para el autor de la cita en mención quien afirma que los juegos tradicionales son todos aquellos que se han puesto en práctica desde hace muchos años atrás, que pasan de generación en generación y que en la actualidad aún se las realiza.

Juego Simbólico

Los padres de familia y los docentes deben desarrollar actividades en donde se vean inmersos juegos simbólicos, al imitar diferentes situaciones y personajes se le denomina como roles. Según Torres (2016), señala que: “El juego simbólico es una actividad infantil espontánea en la que los pequeños imaginan ser o hacer cosas que han visto en la vida real, representando situaciones que se imaginan, fantaseando” (p. 54).

En efecto, en la cita antes mencionada, el autor expresa que los juegos simbólicos son todo tipo de actividad en la que el niño pone en práctica lo que ha visto, escuchado y aprendido de las personas que están a su alrededor, o de un audiovisual, ya que para ellos tiene algún tipo de significado y lo expresan por medio de juego compartiendo con sus semejantes.

Exterior

La ejecución de los juegos al exterior, favorece notablemente el desarrollo psicomotriz de los infantes, ya que ellos tienen la imperiosa necesidad de moverse libremente.

Para Farés (2014), contextualiza su opinión acerca de los juegos al exterior de la siguiente manera:

Son aquellos que se desarrollan en el patio de la escuela, en el parque, en la sala de usos múltiples de un centro cívico, es decir, en espacios amplios en los que los niños pueden correr, saltar, esconderse, perseguirse libremente (p. 18).

De acuerdo con lo citado anteriormente, todos o la mayoría de juegos se los debe desarrollar en áreas libres o en el patio de la entidad educativa, ya que ahí el niño posee

mayor libertad para desplazarse, correr, saltar y realizar todo tipo de actividad en donde tenga que moverse de un lugar a otro.

Definición de Proceso de Aprendizaje

El proceso de aprendizaje, es considerado como un proceso por medio del cual se generan cambios cognitivos, afectivos y/o actitudinales respectivamente, los mismos que pueden ser de tipo permanente o temporales, en la posibilidad de aparición de una conducta.

Según Vargas (2010), lo define como:

Un proceso, en el cual se generan cambios respectivos y permanentes, en la posibilidad de aparición de una conducta que no involucra que se vaya a realizar. Debido a una nueva práctica adquirida, puede que una conducta previamente aprendida por los niños no vuelva a repetirse (p. 27).

En efecto, el autor Vargas pone de manifiesto de forma textual y dice que las experiencias que adquieren los niños van a influir en la conducta del mismo, ya que estas pueden ser positivas o negativas, claro está que dependerá del entorno que lo rodea, es tal situación se debe considerar que ambas formarán parte fundamental del comportamiento del individuo con aprendizajes de tipo permanente, resalta además que si este tipo de experiencias son negativas en lo posible no volverán a repetirse en el futuro.

2.1.5. Tipos de aprendizaje

Los procesos de aprendizaje, son básicamente una actividad propia, la cual se desenvuelve en el entorno social y cultural. Es considerada como el producto de los llamados procesos cognitivos por medio de los que se alcanzan nuevas informaciones, tales como anécdotas, procedimientos y valores, los mismos que dan origen a nuevos conocimientos, para que en lo posterior se los pueda adaptar en momentos precisos. El aprendizaje, no tan solo radica en poder memorizar una serie de informaciones o datos que estén relacionados, es imprescindible la realización de ejercicios cognitivos, estos llevan a un cambio en la estructura física del cerebro humano.

Aprendizaje cognitivo, social y psicomotor

El aprendizaje se desarrolla por medio de nuevos conocimientos, que conllevan a la resolución de problemas que se originan en el diario vivir dentro del proceso de enseñanza. Según estudio de las funciones psíquicas de los humanos, como lo son la atención, la voluntad, la memoria, y el razonamiento, etc., la metodología con la que enseña el docente tiene mucha importancia; también se refiere a que una enseñanza adecuada contribuye a la creación de partes de un desarrollo próximo.

Aprendizaje cognitivo, según Bravo (2013), afirma: “Lo cognitivo es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Éste, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia” (p. 71).

Conforme lo menciona el autor en su cita antes señalada en donde resalta que lo cognitivo forma o es parte del conocimiento que el niño posee y va desarrollando conforme vaya creciendo, ya que cada vez sus conocimientos irán en aumento favoreciendo su formación personal e integral, con lo cual se va acumulando un sinnúmero de experiencias y también de aprendizajes; por ende, el aprendizaje cognitivo es todo lo que el ser humano adquiere en cuanto a los conocimientos.

Aprendizaje social, según Powell (2011), afirma:

El hombre es, por naturaleza, un animal social, por lo que las interacciones sociales son cruciales para nuestro desarrollo en cada etapa de nuestras vidas. El aprendizaje se trata de las interacciones que tenemos en todas las facetas de nuestras vidas: hablamos con las personas, escuchamos lo que están diciendo y luego intentamos aplicar o considerar las ideas que esa persona nos otorga y viceversa (p. 35).

Aprendizaje psicomotor, según Córdoba (2011), hace referencia al aprendizaje psicomotor de la siguiente manera y afirma:

El desarrollo psicomotor es una disciplina educativa / reeducativa / terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento,

en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral (p. 20).

Ciertamente, en la cita en mención en donde el autor resalta que el aprendizaje psicomotor es todo tipo de procesos en donde el movimiento del cuerpo es el principal beneficiario, ya que es una manera de educar a los niños por medio de juegos y dinámicas, con el fin de que sus cuerpos se fortalezcan. Además, es una terapia para aquellas personas que han sufrido algún tipo de problemas o dificultad en donde una parte de su cuerpo haya sido atrofiada, es por eso que desde pequeños a los niños se les motiva a que practiquen diferentes tipos de actividades con el fin de desarrollar su sistema psicomotor para beneficios de su propio cuerpo.

2.1.6. Destrezas

Las destrezas en relación al aprendizaje, son aquellas que orientan el desarrollo de las diferentes habilidades tales como las motrices, perceptivas, cognitivas y sociales de los niños. Estas habilidades y destrezas, se desarrollan mediante la observación, comparación, análisis y la clasificación de la síntesis.

Importancia

Las experiencias de aprendizaje, están determinadas en diferentes áreas, se plantean en un enfoque integrado y se ejecutan por medio de experiencias significativas en los infantes. Entre los diferentes ámbitos tenemos a: Identidad y autonomía personal, descubrimiento del medio físico y social, comunicación y representación.

Para Herrera (2014), señala que:

Las experiencias educativas deben tener un enfoque para la vida dentro y fuera del aula, las mismas que son aquellas con propósitos formativos y permitan adquirir habilidades, destrezas y actitudes. Para que una actividad pueda ser considerada como una experiencia educativa deberá justificarse su importancia en relación con la formación del estudiante (p. 5).

Consecuentemente, Herrera señala que todos los conocimientos impartidos a los estudiantes dentro de los salones de clase, deben de tener un enfoque, es decir que la enseñanza que se les fomente, tenga la finalidad de que ellos pongan en práctica todo lo aprendido dentro y fuera de la escuela o institución educativa, así como también en su diario vivir. Es por eso que todo tipo de experiencias educativas deben ser de gran importancia para los estudiantes y deben ser justificadas para que se le pueda considerar como una actividad escolar en beneficio de los niños y niñas.

Características

Las habilidades y capacidades innatas que gozan en la actualidad los niños, son un patrón para el requerimiento de una educación de calidad probada y comprobada, la cual debe de estar constantemente en adaptaciones debido a que la dinámica del medio, así lo reclama.

El sitio web Admin (2015), destaca que:

La experiencia mejora la información que se posee, a través de incontables beneficios, como el conocimiento de que no todo siempre sale de acuerdo al plan, pues según cada caso en particular, las variables, soluciones y resultados pueden cambiar. A través de las equivocaciones y aciertos que brinda la práctica, todo se vuelve más sencillo (p. 5).

En la cita antes mencionada, se hace referencia a las mejoras que poseen las experiencias de cada persona, es el grado de conocimiento que tiene cada individuo; es decir, que las personas hacen planes o se ponen una meta la cual anhelan llegar o seguir según el grado de conocimientos que poseen; aunque no siempre salga al pie de la letra, ya que existen cambios que pueden afectar en los resultados que se quiere obtener. Es por eso que entre más tenga aciertos o problemas, esto ayudará a tener más experiencias para así poder alcanzar lo que se propuso desde un principio.

2.1.7. El proceso de aprendizaje y sus métodos en educación inicial

Para los docentes, debe ser fundamental el brindar un óptimo proceso de enseñanza - aprendizaje a los estudiantes, siendo capaces de tomar en cuenta cada una de las necesidades e ir aprendiendo de cada uno, con la finalidad de mejorar los métodos y técnicas que ponen en práctica cada día, sin descuidar la planificación responsable con utilización de los recursos y materiales que conlleven a optimizar el aprendizaje de los educandos.

En su libro Metodología del aprendizaje significativo, problémico y desarrollador Ocaña (2008), nos dice que:

Es necesario un aprendizaje significativo, problémico y desarrollador, un aprendizaje vivencial e integrador que tenga como punto de partida la vida de los estudiantes, para modelar en el aula de clases los problemas que existen en la sociedad y simular los procesos que rodean su conducta cotidiana (p. 22).

Para el autor antes mencionado, le resulta de mucha importancia las experiencias de aprendizaje en el contexto de la educación, porque es la que va a permitir que los estudiantes adquieran de forma más concreta las enseñanzas que brindan los docentes en el aula de clases, no tan sólo en este ámbito, sino que estas experiencias se dan en todo el diario vivir, no necesariamente dentro del establecimiento sino también, se pueden apoyar de lugares que hacen referencia a sus contenidos educativos y que son fáciles de visitar o recrear.

Repetitivo

Según Fingermann (2011), se manifiesta en relación al aprendizaje repetitivo de la siguiente manera:

Consiste en reiterar muchas veces la lectura de un escrito, en general por oraciones y en voz alta, a las que se le van agregando otras en forma progresiva, hasta que se

aloje en la memoria y seamos capaces de reproducirlo literalmente sin comprenderlo (p. 85).

En efecto, el aprendizaje repetitivo es empleado con frecuencia; el autor destaca que es un proceso de repetición por varias ocasiones de lo que se estudia o lee, cabe destacar que cada vez que se repiten las frases u oraciones, se va agregando paulatinamente más contenido, de tal manera que la memoria se vaya incrementando la fijación de los contenidos de lo estudiado.

Significativo

Según Sanfeliciano (2018), contextualiza su opinión y se manifiesta de la siguiente manera:

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional. Está relacionado con los conocimientos previos y experiencias vividas. Supone una modificación o una manera de complementar nuestros esquemas o representaciones de la realidad, logrando de esta manera un aprendizaje profundo. No son simplemente datos memorizados, sino un marco conceptual acerca de cómo vemos e interpretamos la realidad que nos rodea (p. 5).

En la cita antes mencionada el autor analiza el significado que tiene el aprendizaje en la vida de cada persona, ya que no todas poseen los mismos conocimientos o han vivido las mismas experiencias a lo largo de su vida, sino que más bien estas son ganadas de forma separadas, es decir, que cada individuo ve y comprende su realidad o el entorno en donde se rodea de forma distinta que el resto de los seres humanos; por lo tanto, este aprendizaje significativo no es algo que se debe memorizar para tenerlo presente, sino que es algo que se adquiere sobre la base de las experiencias vividas las que les darán un sentido a cada una de las actividades que se desea cumplir como propósito en la vida.

Habilidades

El captar información por parte de los niños, usualmente es el primer proceso que realiza la mente del ser humano para la adquisición de datos que son necesarios y

transformarlos en conocimiento. Según Habil (2012), afirma que: Son las relacionadas con la captación de la información, la memorización, la evaluación de dicha información y la producción convergente, es decir el uso de la información para la solución de problemas (p. 20).

De acuerdo con la cita antes mencionada, cada persona posee diferentes tipos de habilidades para captar todo tipo de información, ya que este es un proceso que se debe desarrollar desde los primeros años de vida. Es por eso que todo tipo de información que se logra memorizar, ayuda a resolver todo tipo de problemas que se presenta en la vida cotidiana.

2.2. Marco Conceptual

En el desarrollo del marco conceptual, tanto de las variables dependientes e independientes, se mencionan los siguientes términos conceptuales de la siguiente manera:

El juego: Según el sitio Crece contigo (2013), manifiesta: El juego es el modo más significativo a través del cual los niños y niñas aprenden las tareas más importantes a esta edad, tales como jugar con otros niños/as, interactuar con otros adultos y aprender sobre sí mismos como seres sociales (p. 3).

Aprendizaje cognitivo: Para De Vicente (2017), afirma: Un buen aprendizaje cognitivo pasa por el uso de la emoción, la sorpresa, el movimiento y el uso de herramientas de neuroeducación específicas que favorecen el desarrollo cognitivo de los individuos (p. 5).

Lúdica: Para Leal (2010), afirma: La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano (p. 9).

Etapa sensoriomotoras: Según Vergara (2010), afirma: El logro principal durante esta etapa es la comprensión que los objetos existen y los eventos ocurren en el mundo independientemente de las propias acciones (“el concepto de objeto”, o “permanencia del objeto” (p. 2).

Destrezas: Para el sitio Definición (2009), afirma: La destreza es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida (p. 16).

Metodología educativa: Según Fidalgo (2007), señala: Son metodologías que cualquier docente conoce, pero que normalmente no se aplican porque el esfuerzo que requieren es muy alto. Suelen estar relacionadas con los paradigmas basados en el aprendizaje (p. 15).

2.3. Marco Legal

Constitución del Ecuador (2008):

En el Capítulo segundo de los Derechos del buen vivir

Sección quinta

Niñas, niños y adolescentes

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. (...) Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

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.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

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

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Ley Orgánica de Educación Intercultural L.O.E.I. (2011):

TÍTULO II

Capítulo Segundo

De las obligaciones del estado respecto del derecho a la educación

Art. 5.- La educación como obligación de Estado. - El Estado tiene la obligación ineludible e inexcusable de garantizar el derecho a la educación, a los habitantes del territorio ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, para lo cual generará las condiciones que garanticen la igualdad de oportunidades para acceder, permanecer, movilizarse y egresar de los servicios educativos.

Capítulo Quinto

De la estructura del sistema nacional de educación

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 conocimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

Código de la Niñez y Adolescencia (2003):

Capítulo III. Derechos Relacionados Con El Desarrollo

Libro Primero

Los niños, niñas y adolescentes como sujetos de derecho

En el código de la niñez y adolescencia en su libro primero se establece como sujetos de derechos a los niños, niñas y adolescentes disponiendo que es deber del Estado, la sociedad y la familia, garantizar el desarrollo integral de todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

Art. 37.- Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a un educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que:

1. Garantice el acceso y permanencia de todo niño y niña a la educación básica, así como del adolescente hasta el bachillerato o su equivalente;

4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos; y,

5. Que respete las convicciones éticas, morales y religiosas de los padres y de los mismos niños, niñas y adolescentes.

La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el décimo año de educación básica y gratuita hasta el bachillerato o su equivalencia.

El Estado y los organismos pertinentes asegurarán que los planteles educativos ofrezcan servicios con equidad, calidad y oportunidad y que se garantice también el derecho de los progenitores a elegir la educación que más convenga a sus hijos y a sus hijas.

Plan Nacional para el Buen Vivir (2013-2017):

Políticas y Lineamientos Estratégicos

4.4. Mejorar la calidad de la educación en todos sus niveles y modalidades, para la generación de conocimiento y la formación integral de personas creativas, solidarias, responsables, críticas, participativas y productivas, bajo los principios de igualdad, equidad social y territorialidad.

m. Asegurar la incorporación sistemática de programas y actividades de aprendizaje desde el aprender haciendo y la vinculación de la comunidad al proceso educativo, en todos sus niveles y modalidades, para fomentar una cultura de afectividad y responsabilidad con los seres humanos y la naturaleza.

Como se aprecia con los artículos antes expuestos, se evidencia la legalidad de este trabajo que se encamina a mejorar la educación en los niños.

CAPÍTULO III

METODOLÓGIA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Metodología

En el presente trabajo investigativo se detalla la metodología, técnicas, métodos y procedimientos que se realizaron para encauzar de un modo eficiente el proceso de la investigación científica y determinar de qué manera inciden los juegos infantiles en el proceso de aprendizaje de niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”.

3.1.1 Métodos de Investigación:

Método Inductivo

El método inductivo, ha sido de completa utilidad para el presente trabajo investigativo, debido a que es el resultado de un completo análisis de las variables y sus respectivas características, para en lo posterior, proceder a inferir las posibles conclusiones de hechos.

Según Barrionuevo (2014), afirma: “El método Inductivo consiste en el procedimiento inverso, partiendo de la experiencia, analizando un hecho en particular, llega a la ley que los rige. Va de lo particular a lo general” (p.4). Es indiscutible el uso de ésta investigación, y como tal “induce” al análisis de los antecedentes de la problemática desde varios enfoques para poder crear una hipótesis, es decir que facilita obtener diversas conclusiones valederas que son el resultado de los datos de las premisas establecidas.

Método Deductivo

El método deductivo: es usual que se le emplee en este tipo de investigación, ya que ha permitido la obtención preliminar de conclusiones generadas a partir de los datos generales y deducir mediante el razonamiento lógico expresado con ideas consideradas como relevantes.

Según Barrionuevo (2014), asegura: “El método Deductivo parte de verdades establecidas e infiere las consecuencias que se haya implícitas en ellas. Deducir es combinar conocimientos, desarrollar y así partiendo de una verdad existente llegar a una nueva verdad” (p.4). Este método es opuesto al inductivo, usualmente usa la deducción de conclusiones en relación de una premisa, en el uso del método deductivo no hay nuevos conocimientos debido a que siempre se conduce generalmente a lo ya conocido.

Método empírico: Es método de estudio de la práctica social, que permite recoger una gran cantidad de datos a partir de un fenómeno natural y del análisis de la base de datos de una teoría o llegar a una conclusión particular. En este caso se emplearon la observación, encuestas y entrevista.

Según Rodríguez (2014)), afirma: “Los métodos empíricos de investigación es el método basado en el conocimiento dado por la experiencia, es el que permite efectuar el análisis preliminar de la información, así como verificar el análisis y comprobar las conceptualizaciones teóricas” (p.15). Se ha realizado el proceso de hecho, porque permite el desarrollo del conocimiento previo de las autoras para el desarrollo científico y teórico de esta investigación, se pretende encontrar soluciones inmediatas a la problemática.

3.2. Tipo de Investigación

Esta investigación es de campo, porque los datos e información obtenidos son de la realidad de la práctica educativa en una institución determinada, extraídos de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de información que permitirán verificar la realidad de la problemática planteada.

Cabe destacar que en el diseño de la investigación descriptiva, las investigadoras han descrito el tema de manera específica y como tal este tipo de investigación ha descrito la situación real, es decir que se realizó un planteamiento de lo más relevante del resultado de la acumulación y su respectivo procesamiento de datos.

Además, para el desarrollo del presente trabajo de investigación fue necesario recurrir a la investigación documental, ya que la misma constituye al inicio del proceso de

investigación, mediante este tipo de investigación se ha tenido el acceso a diferentes documentación existentes. Es importante resaltar que ésta investigación resalta diferentes fuentes como repositorios de diversas universidades, libros, revistas, informes, sitios y páginas web, teniendo en cuenta la realización de un previo análisis para extraer lo relacionado con el tema en cuestión.

3.3. Enfoque

La presente investigación tiene un enfoque mixto, es decir se combinan los enfoques cualitativo y cuantitativo, ya que los dos aportan para la consecución y la determinación del problema en estudio.

“La metodología cualitativa, como indica su propia denominación, tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno; busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad, no se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible; en investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible. La investigación cualitativa es inductiva” (Sampieri, 2014, pág. 78).

Este mismo autor expone que la Metodología Cuantitativa es: aquella que permite examinar los datos de manera numérica, especialmente en el campo de la Estadística. Para que exista Metodología Cuantitativa se requiere que entre los elementos del problema de investigación exista una relación cuya naturaleza sea lineal, que haya claridad entre los elementos del problema de investigación que conforman el problema, que sea posible definirlo, limitarlos y saber exactamente donde se inicia el problema, en cual dirección va y qué tipo de incidencia existe entre sus elementos.” (Sampieri, 2014, pág. 79).

3.4. Técnicas e Instrumentos de la Investigación

Entrevista

En este proyecto investigativo, ha resultado meritorio la utilización de la entrevista, la misma que ha sido efectuada al director de la institución educativa ya mencionada, la

entrevista busca como finalidad la obtención de información necesaria sobre el problema planteado por el investigador y su intercambio personal con alguno de los actores del proceso investigado.

Según Colin citado en Morga (2013), asegura:

La entrevista es la acción de reunirse, verse mutuamente. Implica la comparecencia de dos o más personas en un lugar determinado para tratar algo de interés: un encuentro cara a cara en el que se generan preguntas y respuestas sobre algún punto en común (p.8).

A decir de Morga, la entrevista como técnica de investigación es empleada con la finalidad de saber información relevante e importante de lo que se investiga, dicha entrevista es efectuada a los principales, o directores institucionales, los cuales darán una información precisa de la problemática.

Encuesta

Se utilizó la encuesta como técnica de investigación con el propósito de encontrar información relevante de la problemática que se investiga, la encuesta ha sido elaborada de forma explícita, comprensible y fácil en su ejecución. Para la ejecución de este instrumento de investigación, fue necesario el planteamiento de una serie de preguntas las cuales conformaron un cuestionario. En el desarrollo de la encuesta se obtuvo la colaboración de los docentes.

Según Pobeá (2014), afirma: “La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos” (p.3).

La encuesta es otra técnica de investigación, la cual se la realiza a personas o individuos, siendo sus contestaciones determinantes para la toma de decisiones, en la encuesta se formulan una serie de preguntas tipo cuestionarios, que están con diferentes opciones de contestación.

Ficha de observación

Se empleó una ficha de observación la cual estuvo destinada a observar a los niños en el desarrollo de los aprendizajes mediante los juegos infantiles.

Según Casilla (2014), afirma: “Son instrumentos de investigación y evaluación y recolección de datos, referido a un objetivo específico, en el que se determinan variables específicas. Se usan para registrar datos a fin de brindar recomendaciones para la mejora correspondiente” (p.3). A decir del Casilla, éste instrumento de investigación es usado para la acumulación de datos que posteriormente serán evaluados, dicha evaluación tendrán una estrecha relación con las variables de estudio.

3.5. Población

Para efecto del desarrollo de la presente investigación se ha determinado la población conformada por la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, en dicha institución educativa se ha considerado como el universo de interés. La población se la ha desglosado de la siguiente forma: 1 director, 3 docentes y 65 estudiantes totalizando 69 personas que conforman la población total.

Según Suárez (2013), afirma que la población es: “Conjunto de individuos al que se refiere nuestra pregunta de estudio o respecto al cual se pretende concluir algo” (p.3). En efecto para Suárez, indica que la población es la totalidad, es el valor absoluto que es tema de estudio, la misma que comparte alguna similitud o característica.

Tabla 1

Población de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

Número	Detalle	Personas
1	Director	1
2	Docentes	3
4	Estudiantes	65
	Total	69

Fuente: Secretaria de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

3.6. Muestra

En cuanto a la muestra, se la ha determinado como una parte o porción de la población, que será objeto de la investigación a través de las técnicas e instrumentos de investigación, es decir, 1 director, 3 docentes, 25 estudiantes de inicial en la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”. Cabe resaltar que la muestra extraída es de tipo aleatoria ya que ha facilitado hacer la representación con los datos que fueron extraídos de la población existente.

Según Reyes (2015), afirma: “Se define como cualquier subconjunto de la población. La muestra permite mejorar la calidad de la observación y disminuye el factor tiempo” (p.5). El autor Reyes, es claro y destaca que la muestra es una pequeña parte, un subconjunto o fracción de un todo, la cual es extraída de una población absoluta, la muestra seleccionada usualmente se la usa con la finalidad de observar y saber más de algún fenómeno.

Tabla 2

Muestra de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

Número	Detalle	Personas
1	Director	1
2	Docentes	3
3	Estudiantes	25
	Total	29

Fuente: Población de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

3.7. Procesamiento, Presentación y Análisis de los Resultados de la Encuesta a los Docentes De La Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

La encuesta efectuada ha tenido como objetivo principal, es determinar los juegos infantiles y su incidencia en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años de la unidad educativa “Santa Marianita de Jesús” de la ciudad de Guayaquil. A continuación se efectúa el desarrollo de las respectivas preguntas a los docentes de la institución educativa, las mismas que han sido previamente relacionadas con las respectivas variables de la investigación.

Pregunta 1: ¿En qué áreas considera usted que el juego estimula el aprendizaje en los niños?

Tabla 3

Área del aprendizaje infantil

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Psicomotriz	3	100%
Cognitiva	0	0%
Afectivo- social	0	0%
Todas las anteriores	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

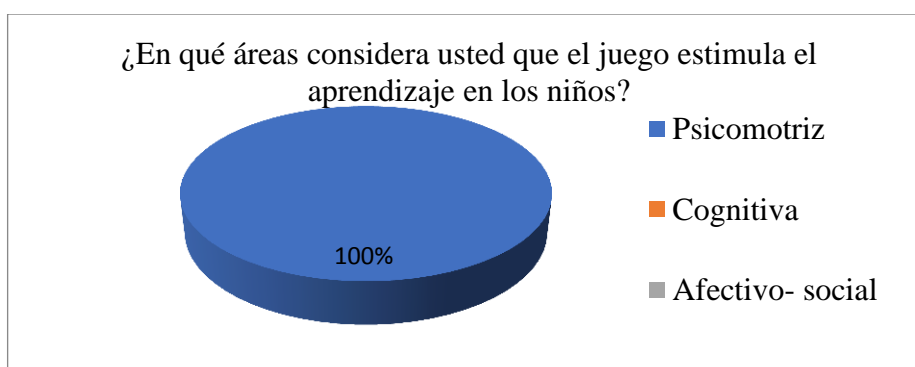


Figura 1 Área del aprendizaje infantil

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

Según muestra la gráfica, es evidente que el 100% de los docentes encuestados consideran que el juego estimula el aprendizaje psicomotor, claro está que el juego estimula todas las áreas de aprendizaje. Se evidencia el desconocimiento de los beneficios del juego en el proceso de aprendizaje de los niños.

Pregunta 2: ¿Qué tipos de juegos facilitan el aprendizaje en los niños?

Tabla 4

Tipos de juegos infantiles

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Individuales	1	33%
Con pares	0	0%
Ninguno	2	67%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

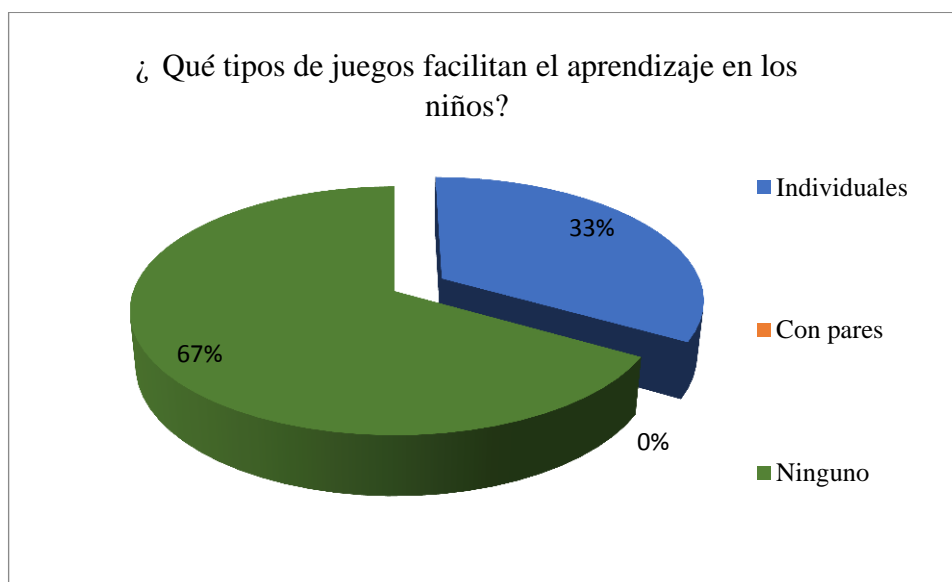


Figura 2 Tipos de juegos infantiles

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

De los docentes encuestados el 67% asegura que ningún juego facilita el aprendizaje de los niños, mientras el 33% refleja que el tipo de juego individual facilita el aprendizaje en los niños. Se refleja a plenitud que existe gran desconocimiento acerca de los tipos de juegos que facilitan el aprendizaje de los niños.

Pregunta 3: Considera usted que los juegos no ayudan a los niños en el desarrollo de

Tabla 5

Desarrollo de los niños

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
La pre escritura	2	67%
La lecto escritura	0	0%
Aprestamiento a la lógico matemática	1	33%
Ninguna de las anteriores	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

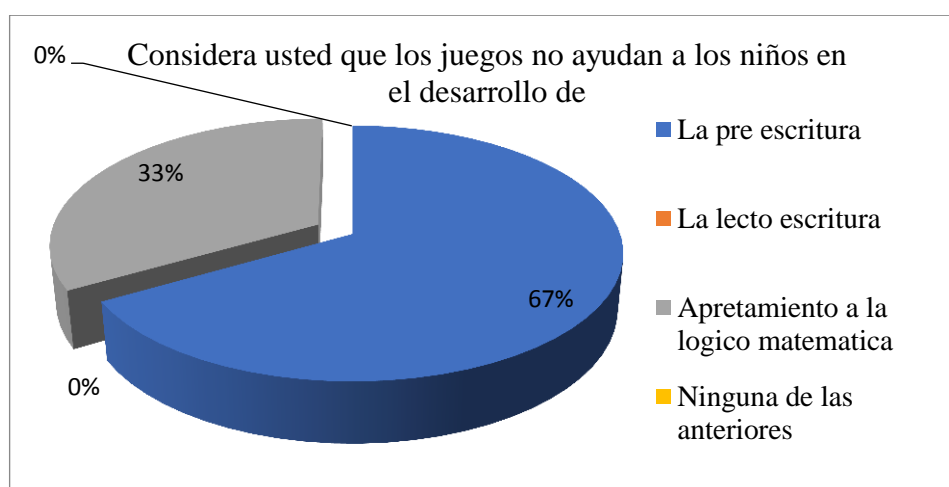


Figura 3 Desarrollo de los niños

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

El 67% de los docentes encuestados expresan que el juego no ayuda a los niños en el desarrollo de la pre escritura, mientras el 33% afirma que es al aprestamiento de la lógico matemática. Sin embargo, estos porcentajes ayudan a dar aseveración a la problemática de la investigación.

Pregunta 4: ¿A qué edad cree usted que los niños empiezan a desarrollar sus destrezas a través del juego?

Tabla 6

Desarrollo de las destrezas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
0 - 3 años	0	0%
3 - 4 años	1	33%
4 - 5 años	2	67%
Todas las anteriores	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

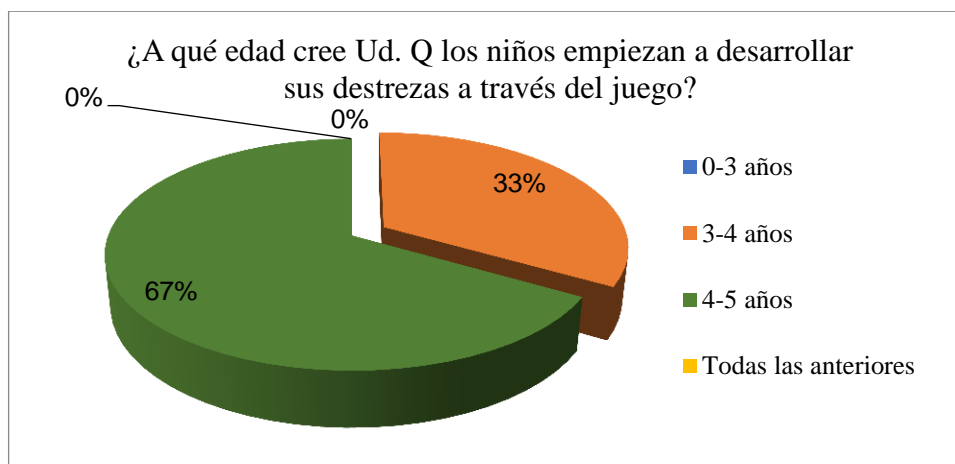


Figura 4 Desarrollo de las destrezas

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

El 67% cree que los niños empiezan a desarrollar sus destrezas entre los 4-5 años, el 33% cree que es a los 3-4 años. Evidenciando desconocimiento de la respuesta correcta que debió: ser todas las anteriores, porque los niños desarrollan las destrezas desde el primer instante de su vida.

Pregunta 5: ¿De qué manera usted motiva a sus alumnos en el momento de impartir un nuevo conocimiento?

Tabla 7

Motivación a los alumnos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Materiales concretos	1	33%
Juegos didácticos	1	33%
Experimentos	1	34%
Todas las anteriores	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa "Santa Marianita de Jesús"
 Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

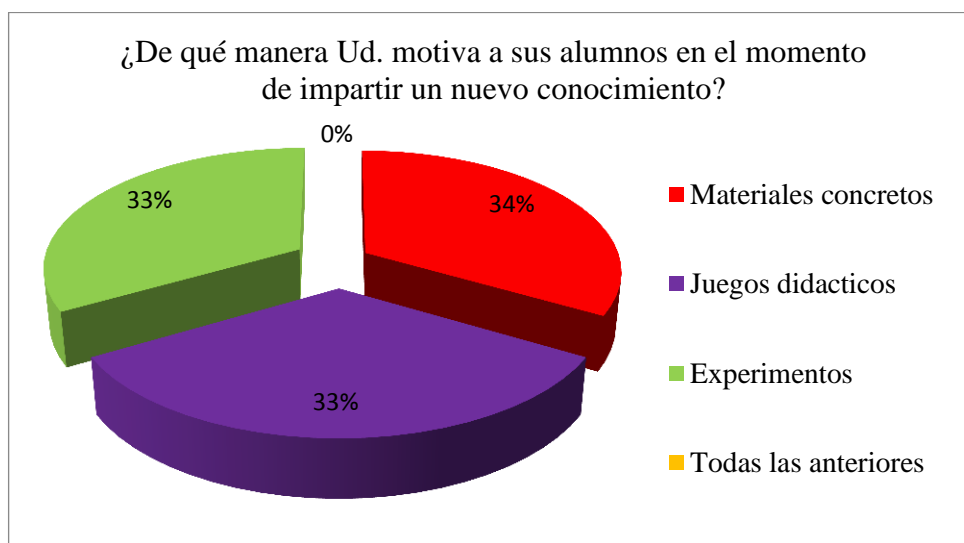


Figura 5 Motivación a los alumnos

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa "Santa Marianita de Jesús"
 Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

La contestación dada por los docentes se encuentra compartida entre las diferentes alternativas, la gráfica demuestra que ellos consideran que la manera de motivar a sus estudiantes en el momento de impartir nuevos conocimientos no es precisa, tanto con materiales concretos, juegos didácticos, experimentos, entre otros.

Pregunta 6: ¿Cuántas veces a la semana usted aplica la metodología juego trabajo en rincones?

Tabla 8

Metodología juego trabajo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Una vez a la semana	1	34%
Dos veces a la semana	1	33%
Tres veces a la semana	1	33%
Toda la semana	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

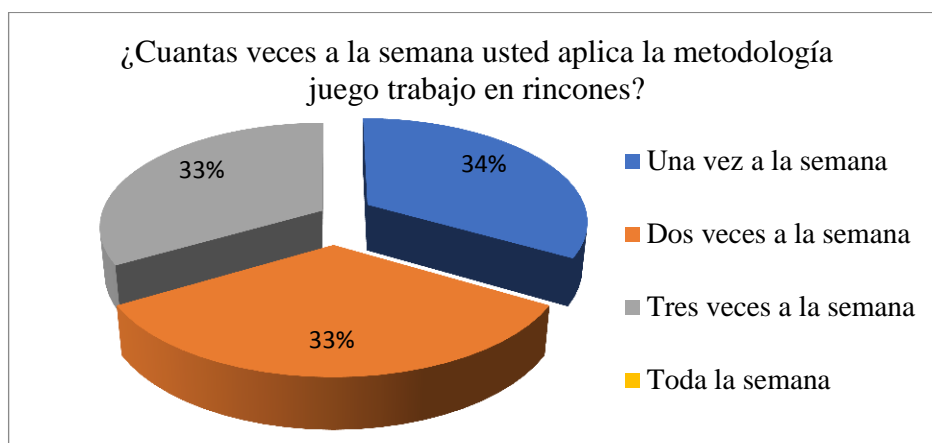


Figura 6 Metodología juego trabajo

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

En relación a la interrogante planteada a los docentes de cuantas veces a la semana aplica la metodología juego trabajo en rincones, resulta interesante la gráfica, ya que mientras una porción considera que una vez a la semana debido a factor tiempo, otros consideran que dos veces a la semana, porque así logran que los estudiantes adquieran más conocimientos, otra parte de los docentes manifiesta que tres veces a la semana, puesto que piensan que es una manera de tener entretenidos a los niños.

Pregunta 7: ¿Qué factores influyen en los procesos de aprendizajes?

Tabla 9

Procesos de aprendizajes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ambiente	2	67%
Familiar	1	33%
Social	0	0%
Cultural	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa "Santa Marianita de Jesús"

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

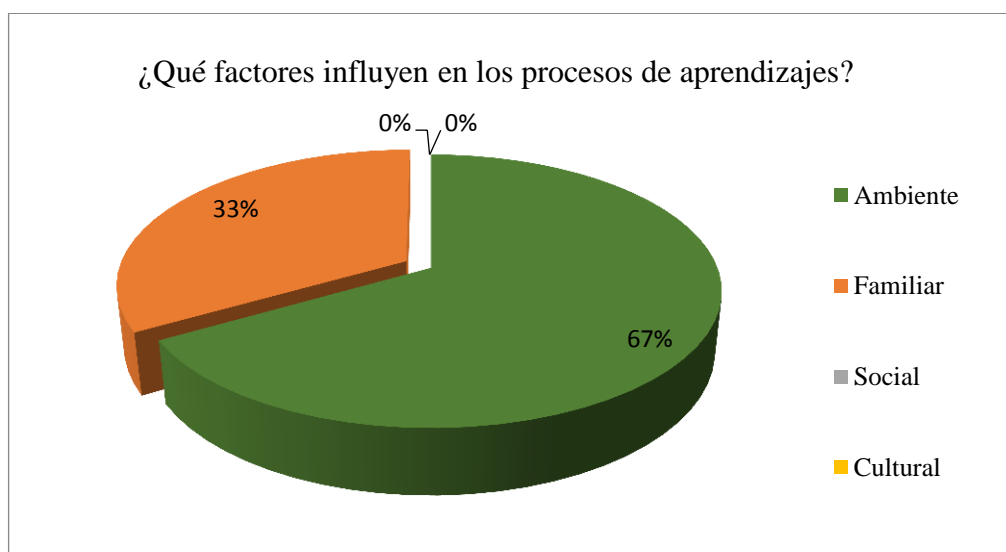


Figura 7 Procesos de aprendizajes

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa "Santa Marianita de Jesús"

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

En relación a la interrogante planteada a los docentes en que factores influyen en los procesos de aprendizaje, la gráfica presenta que el entorno o ambiente en donde se desarrollan los niños influye en gran manera en su aprendizaje, por tal motivo, es importante crear un ambiente acogedor y agradable no tan solo en los salones de clases, sino también dentro de sus respectivos hogares, por otro lado, la familia también es un factor importante dentro del desarrollo del niño.

Pregunta 8: En qué aspectos considera usted que los juegos estimulan el desarrollo psicomotor de los niños.

Tabla 10

Desarrollo Psicomotor

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Atención	0	0%
Coordinación Visomotora	0	0%
La orientación espacial	2	67%
Todas las anteriores	1	33%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

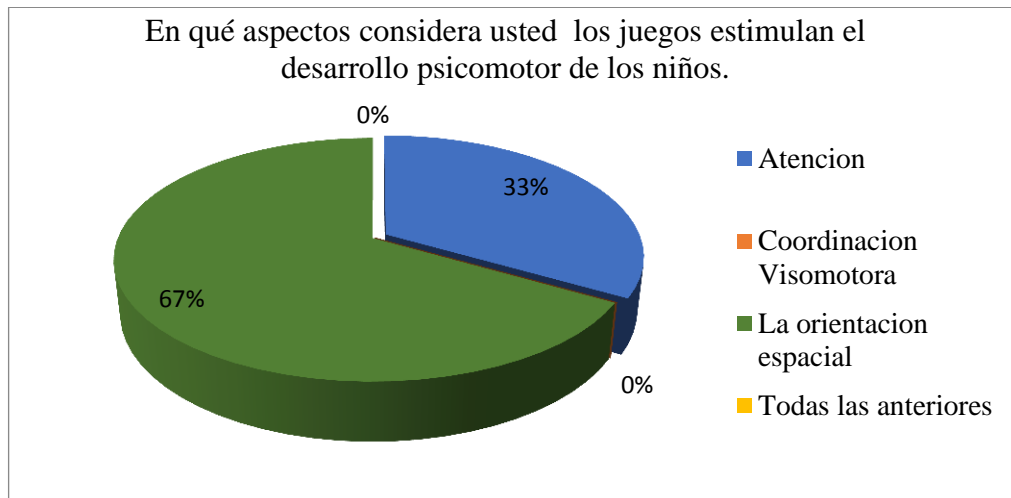


Figura 8 Desarrollo Psicomotor

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

Según la contestación de los docentes y según la gráfica, el 67% piensa que los juegos estimulan el desarrollo psicomotor de los niños la orientación espacial, el 33 % considera que la atención. Las respuestas solo nos dan una parte de los aspectos que estimula el juego en el desarrollo psicomotor de los niños, no debemos dejar de lado que el juego estimula absolutamente todo en base al desarrollo de los niños.

Pregunta 9: ¿Considera usted importante para su desempeño profesional tener una guía didáctica de juegos en el aprendizaje en los niños?

Tabla 11

Importancia de una guía didáctica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	3	100%
No	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

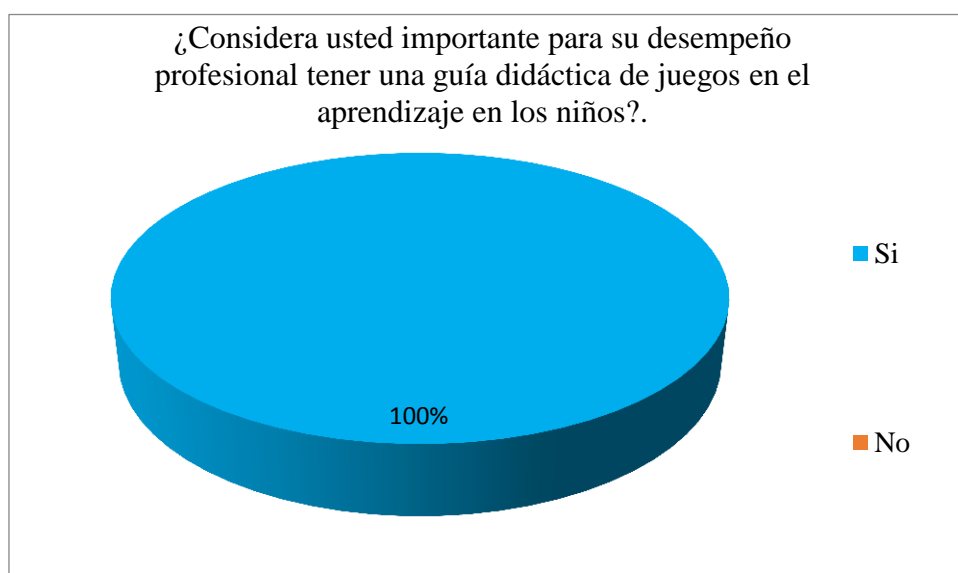


Figura 9 Importancia de una guía didáctica.

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

Según muestra la gráfica, es evidente que la totalidad de los docentes considera importante para su desempeño profesional tener una guía didáctica de juegos en el aprendizaje en los niños. Muchas veces por desconocimiento o falta de interés, los docentes no saben qué tipos de juegos emplear o aplicar.

Pregunta 10: ¿Para qué cree usted que ayuda el juego?

Tabla 12

El juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ampliar la memoria y la atención	0	0%
Crear y potenciar fuentes de desarrollo	2	67%
Desarrollar la imaginación y la creatividad	0	0%
Materiales concretos	1	33%
Todas las anteriores	0	0%
Totales	3	100%

Fuente: Instrumento aplicado en Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

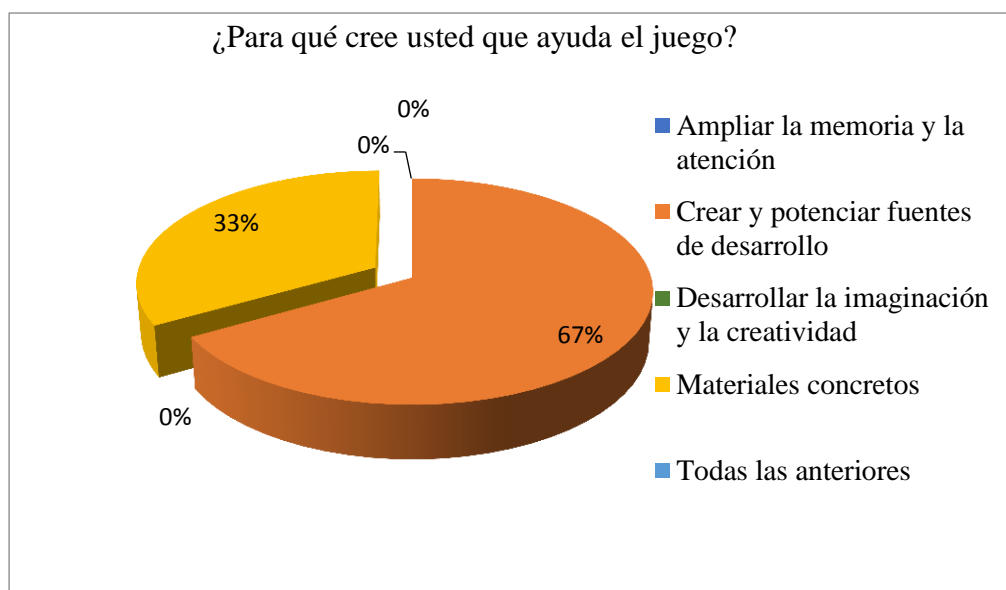


Figura 10 El juego

Fuente: Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Análisis de resultado:

El 67% de los docentes encuestados cree que el juego ayuda a crear y potenciar fuentes de desarrollo, por otra parte, el 33% considera que en materiales concretos. En base a las respuestas obtenidas de la pregunta realizada se evidencia un total desconocimiento de la ayuda que proporciona el juego en el desarrollo del niño.

Universidad Laica “Vicente Rocafuerte de Guayaquil”

Facultad de Ciencias de la Educación

Carrera: Educadores de Párvulos

Entrevista al Director de la Institución Educativa

Entrevista al director de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, Zona 8, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Pascuales, Período Lectivo 2018 – 2019.

1. ¿Qué opina usted sobre los juegos infantiles?

R: son herramientas imprescindibles en el desarrollo del niño en el proceso de aprendizaje.

2. ¿Usted considera que los juegos infantiles son fundamentales para el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

R: son fundamentales porque permiten que en forma espontánea el niño se involucre en el proceso educativo y demuestre la aceptación del aprendizaje.

3. ¿Cree Usted que los juegos infantiles motivan a los niños para el proceso de aprendizaje? ¿Por qué?

R: los motivan de una forma integral porque permite desarrollar sus habilidades físicas, intelectuales y emocionales

4. ¿Qué juegos infantiles usted recomienda a sus docentes apliquen para motivar el desarrollo del aprendizaje?

R: Volcán de formas, Zoológico de silabas, Sumando estrellas.

5. ¿Considera adecuados los procesos de aprendizajes de los niños de su institución educativa?

R: considero que nuestros niños están siendo dirigidos a explotar el dominio de conocimientos y experiencias nuevas, utilizando procesos adecuados a su realidad.

6. ¿Qué habilidades considera usted que han alcanzado los niños según el proceso de aprendizaje adquirido?

R: los niños han desarrollado las habilidades de comunicarse, memorizar y discernir con confianza el aprendizaje de nuevos conocimientos.

7. ¿Creé necesaria la capacitación de sus docentes para el desarrollo de los procesos de aprendizaje en los niños?

R: el docente comprometido con el desarrollo del proceso educativo debe estar en constante actualización para guiar al niño a explotar y desarrollar sus habilidades y destrezas.

8. ¿Cómo identifica un niño que tenga problemas relacionados con su proceso de aprendizaje?

R: por medio de un diagnóstico de su salud física, mental y psicológica del niño y su entorno en el cual se desarrolla.

9. ¿Está de acuerdo con la aplicación y ejecución de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes?

R: estoy de acuerdo con esta aplicación pero que esta sea elaborando estrategias técnicas que permitan al niño una completa socialización.

Análisis de Entrevista al Director de la Institución Educativa

En la entrevista hecha al director de la institución educativa se pueda a conocer un análisis y se llega a la conclusión que los juegos infantiles son importantes y necesarios para la formación académica de cada uno de los estudiantes, ya que por medio de las misma pueden desarrollar distintas áreas como la socio afectiva, psicomotora, etc., es por eso que los docentes deben estar capacitados constantemente para que puedan aplicar técnicas y estrategias nuevas en sus clases, de tal manera que los niños se sientan entusiasmados y con ganas de aprender, por ende se necesita de un guía didáctica para los docentes ya que por medio de esta ellos pueden adquirir una nueva manera de enseñar.

Universidad Laica “Vicente Rocafuerte de Guayaquil”

Facultad de Ciencias de la Educación

Carrera: Educadores de Párvulos

Observación a los niños

Observación grupal a los niños de Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” período lectivo 2018 -2019.

Objetivo de la observación:

Analizar las manifestaciones de aprendizaje de los niños en una sesión grupal con juegos infantiles.

Tabla N° 13

FICHA DE OBSERVACIÓN

Fecha:		11-09-2018		
Hora:		9:am		
Lugar:		Patio de la institución		
Observador:		Génesis león Coello		
No.	Criterios	Realización	Cantidad de niños	%
		25	25	100
1	Expresan emociones mientras juegan, tales como alegría, miedo, coraje, tristeza, disgustos, fortaleza.	15	25	60
2	Combina y utiliza diferentes sentidos dependiendo del juego.	12	25	48
3	Responden a las preguntas que realiza la maestra sobre la actividad que se ha realizado mediante un juego	8	25	32
4	Detallan los materiales que usaron para realizar el juego.	18	25	72
5	Están motivados desde el inicio hasta el final de la jornada pedagógica.	23	25	92
6	Interactúa con sus pares en momentos del juego.	14	25	56
7	Respetan las reglas del juego.	20	25	80
8	Explican lo que han realizado	14	25	56
9	Mediante el juego cuestionan lo que descubren y lo relacionan.	14	25	56
10	Formulan preguntas respecto a lo aprendido.	15	25	60
11	Descubre y explora mediante los juegos las posibilidades motoras que le ofrece su cuerpo.	17	25	68
Total				

Análisis de la Ficha de Observación aplicada a los niños de la Unidad Educativa Santa Marianita de Jesús.

De acuerdo con los datos obtenidos en la ficha de observación que se logró aplicar a los niños de la institución educativa podemos llegar al siguiente análisis, que en su mayoría de los estudiantes dan a conocer sus emociones mientras realizan una actividad recreativa o juegos los cuales ayudan al desarrollo de sus habilidades y destrezas, así también como combina con mucha facilidad los diferentes órganos de los sentidos de acuerdo al juego que estén realizando, de tal manera que a su vez responde todo tipo de interrogante que efectuó el docente al momento de la realización de la actividad.

Se evidencia que en la ejecución de los juegos que implican el uso de materiales y técnicas para el correcto aprendizaje a través de actividades lúdicas existe un escaso número de estudiantes que disfrutan la realización de la actividad esto se debe a que las docentes no tienen una base de como emplear estrategias o mecanismos que motiven a los estudiantes a realizar los mismos. Las docentes deben enseñar los materiales que se utilizaran para que ellos se sientan motivados y despierte el interés de que se va a tratar el juego, por ende se sentirán contentos e incentivados antes, durante y después de la actividad.

Esto conlleva a que los niños y niñas formulen preguntas que aún no les haya quedado claro según sus inquietudes y finalmente los estudiantes descubren, exploran y desarrollan por medio del juego como funciona su motricidad y así como todas las habilidades y destrezas que logra desarrollar según cómo vaya creciendo.

3.8. Conclusiones Preliminares

En base a los resultados derivados de las técnicas aplicadas a los docentes, estudiantes y directora de la institución, con respecto al presente trabajo de investigación en los niños de niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”. Se llegó a las siguientes conclusiones preliminares:

A través de una ficha de observación realizada a 25 niños de 3 a 4 años, se determina que la mayor parte de los estudiantes observados muestran una reacción favorable en cuanto a su proceso de aprendizaje a través del juego, en base a lo estipulado en el currículo de educación inicial del Ecuador. Comprobando que los juegos lúdicos contribuyen notablemente en los procesos de aprendizajes de los estudiantes además mejora otros aspectos como son la interacción con sus pares, la escucha activa, a cumplir reglas y mejora estados emocionales.

Las docentes manifestaron en las encuestas que tienen total desconocimiento del beneficio que se obtiene a través del juego en el proceso de aprendizaje. Por otra parte, los docentes deben trabajar más en el empleo de actividades que desarrollen las siguientes áreas: cognitiva, psicomotriz y socio afectivo para un óptimo aprendizaje respetando las limitaciones de cada niño y niña por tal motivo se puede aseverar que teniendo una guía didáctica como material de apoyo de actividades, será factible la aplicación.

En relación a la entrevista aplicada a la directora de la institución manifiesta tener presente el beneficio que obtienen los niños y niñas a través de clases que involucren actividades lúdicas. Es importante resaltar que dentro de la jornada escolar de los párvulos, los docentes incluyan actividades de orden recreativas para lograr fortalecer el desarrollo de las habilidades y destrezas.

Esto solo ratifica lo que en el proyecto se ha planteado, que el juego es una actividad primordial para el desarrollo de las áreas de aprendizaje de los niños y niñas de 3 a 4 años.

Por lo antes explicado surge la necesidad de diseñar una guía metodológica que oriente a las docentes y que la puedan utilizar como una herramienta didáctica que propicie los aprendizajes de los niños de 3 a 4 años a través de los juegos lúdicos que fortalezcan su desarrollo en las áreas cognoscitivo motriz y social.

CAPÍTULO IV

PROPUESTA

4.1 Título de la Propuesta

Guía didáctica con actividades de juegos infantiles para mejorar el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años.

4.2 Objetivo General de la Propuesta

Fortalecer el proceso de aprendizaje de los niños de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” en las áreas cognitiva, socio-afectiva, motriz a través de una guía didáctica con juegos lúdicos diseñada para el uso de los docentes.

4.3 Objetivos Específicos de la Propuesta

- Determinar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de las diferentes áreas de aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.
- Especificar de manera adecuada la ejecución de diferentes actividades y juegos infantiles encaminadas al desarrollo cognitivo, social y psicomotor.

Esquema de la propuesta:

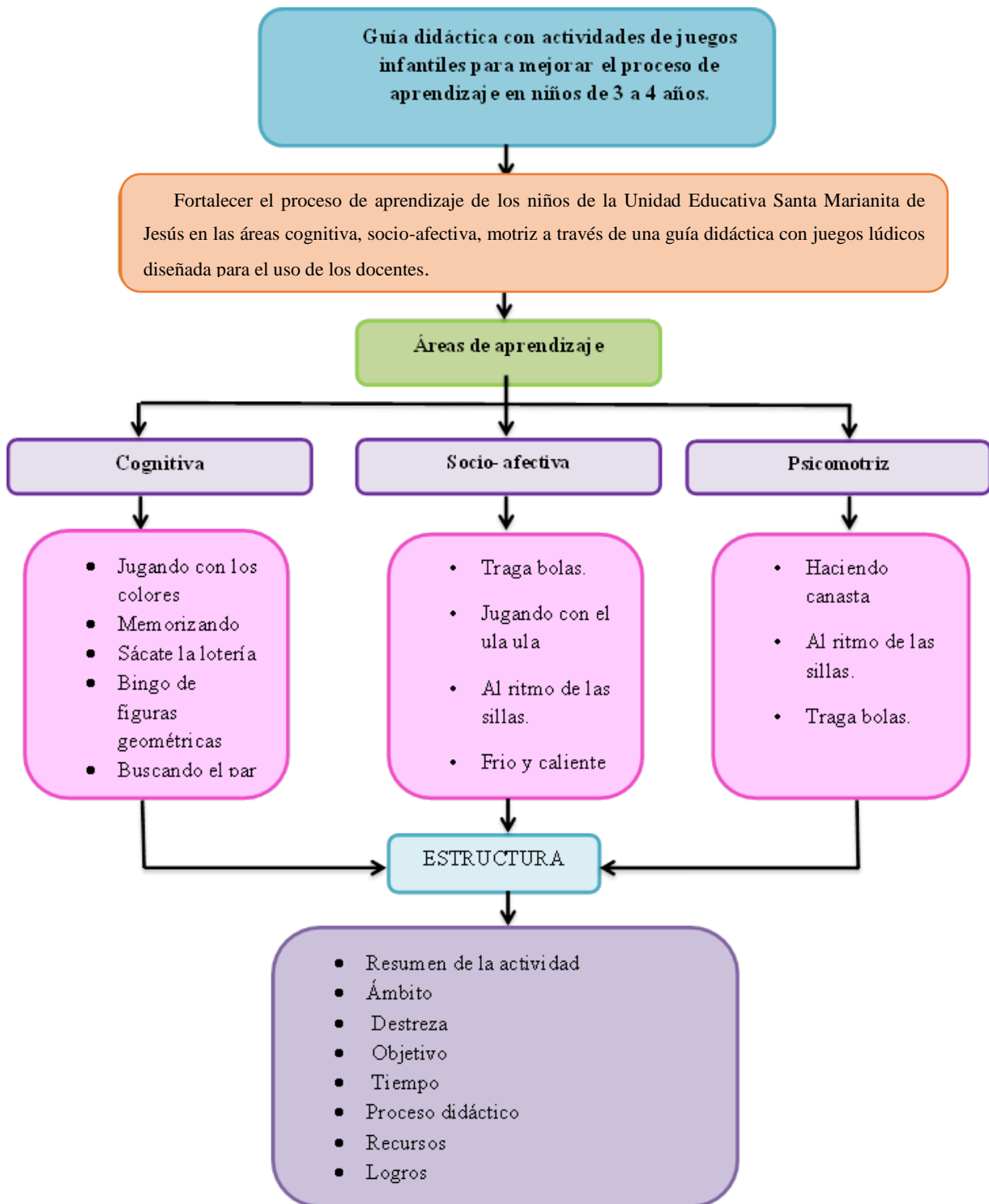


Figura 11 Áreas de aprendizaje

Elaborado por: León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

4.4. Desarrollo de la Propuesta

Guía didáctica con actividades de juegos lúdicos para mejorar el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años



Figura 12 Portada

Fuente: https://mkz.tkszstatic.com/images/productos/juego-de-clasificacion-del-1-al-5_2413_full.jpg

Elaborado por : León C, Genesis; Peñaherrera O, Jannice (2018)

Actividades para el área cognitiva





ACTIVIDAD 1

Juego: Jugando con los colores



Figura 13 Jugando con los colores

Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/8e/ef/47/8eef47899c.jpg>

Orientaciones Metodológicas

Las docentes pueden aplicar este juego con la finalidad de ayudar al proceso enseñanza- aprendizaje, es importante atraer la atención de los niños motivándoles a la participación y exploración del color lo que le permite relacionarlo con lo que le rodea.

Con la aplicación de esta actividad el niño aprende a dominar su esquema corporal se desarrolla la atención, concentración, mejora la lateralidad y se pueden trabajar aspectos interpersonales como el compañerismo además se fomenta el trabajo en grupo y sobre todo se divierten mientras desarrollan sus emociones y habilidades.

ACTIVIDAD 1: JUGANDO CON LOS COLORES	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Expresión corporal y motricidad.
Destreza:	Mantener control postural en diferentes posiciones del cuerpo (sentado, de pie, en cuclillas, de cúbito dorsal y cúbito ventral).
Objetivo:	Desarrollar el control postural en actividades de equilibrio estático y dinámico afianzando el dominio de los movimientos de su cuerpo. Reconocer los colores.
Tiempo:	30 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La docente lleva a sus estudiantes hasta el patio para indicarles sobre la actividad que van a realizar. • En una sábana vieja se dibujan varios círculos grandes de similares tamaños, se pintan de diferentes colores que pueden ser los colores primarios o secundarios. • Se da las reglas del juego las cuales deben ser sencillas y claras para que los niños puedan captarlas perfectamente. • Empieza el primer jugador y debe escuchar lo que dice la docente. Por ejemplo: coloca tu mano en el círculo rojo, tu pie en el círculo azul, etc. • Los demás compañeros deben estar atentos en caso que su compañero participante pierda.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Sábana vieja. • Círculo grande • Pintura para tela. • Aula de clases.
Logros	Desarrollar la motricidad de cada estudiante, así como aprender a respetar su turno y socializar con los compañeros por medio del juego.

ACTIVIDAD 2

Juego: Memorizando



Figura 14 Memorizando

Fuente: <http://manualidades.cuidadoinfantil.net/mesa-de-plastico-para-la-barbie.html>

Orientaciones Metodológicas

Las docentes al aplicar esta actividad logran que los estudiantes reafirmen sus conocimientos, puesto que ellos deben recordar los objetos que observaron y mencionar los que recuerda, esta actividad ayuda a desarrollar la memoria. Con este material el niño aumenta la atención por medio del juego, mejora la concentración y favorece los procesos cognitivos básicos: percepción, atención y memoria.

Como cualquier juego de mesa contribuye al aprendizaje de reglas y normas que deben seguir para jugar correctamente.

Ciertamente en este juego se trata de desarrollar las destrezas que están construyendo de tal manera que ayude a su formación integral.

ACTIVIDAD 2: MEMORIZANDO	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Relaciones lógico matemáticas.
Destreza:	Identificar objetos presentes en un lugar.
Objetivo:	Manejar las nociones básicas espaciales para la adecuada ubicación de objetos y su interacción con los mismos. Memorizar objetos de su entorno.
Tiempo:	20 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La docente colocará 5 objetos que estén presentes en el salón de clases como: 1 libro, 2 legos, 1 pelota, 1 ula, ula. • Enseguida los cubrirá con una manta o franela. • Después realizara una pequeña dinámica o canción junto a todos los niños del salón de clases que dure uno minutos para entretener a los participantes. . • Luego el docente retirará la manta o franela y pedirá a uno de los participantes que diga cuáles son los objetos que recuerda haber visto sobre la mesa. • El docente deberá anotarlos, luego cederle el turno al segundo participante y hacer lo mismo. • El participante que recuerde más objetos gana.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa • Varios objetos • Manta o franela
Logros	Reconocer la ubicación de objetos en relación a sí mismo según las nociones espaciales.

ACTIVIDAD 3

Juego: Sácate la lotería



Figura 15 Sácate la lotería

Fuente: <https://www.imagenesmy.com/imagenes/como-hacer-una-loteria-de-papel-7b.html>

Orientaciones Metodológicas

El niño aprende a observar, concentrar la atención, establecer relaciones, asociar, deducir y trabajar en equipo.

La docente al momento de ejecutar este juego debe explicar a los estudiantes los pasos que se deben seguir, así como las reglas de las mismas.

En esta actividad se podrá afianzar conceptos y operaciones matemáticas básicas; logrando desarrollar la memoria, el niño podrá ampliar su vocabulario comprensivo y expresivo para tener mayor socialización con sus pares.

ACTIVIDAD 3: SÁCATE LA LOTERÍA	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Relaciones lógico matemáticas.
Destreza:	Relacionar objetos de formas similares en el entorno
Objetivo:	Identificar formar similares desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
Tiempo:	35 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La docente pide a sus estudiantes que se sienten correctamente cada uno en sus puesto para ella poder enseñarles el juego de la lotería. • Ella da indicaciones de cómo se debe jugar en esta actividad. • Reparte cada una de las cartillas del juego de la lotería así como fichas para que pongan de acuerdo como vaya saliendo la figura. • Gana el estudiante que logre llenar primero la lotería.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Salón de clases • Lotería • Fichas
Logros	<p>Desarrollar la memoria, la atención y relaciona elementos que tengan cosas en común.</p> <p>Ampliar su vocabulario y aprende nuevas palabras.</p>

ACTIVIDAD 4

Juego: Bingo de figuras geométricas

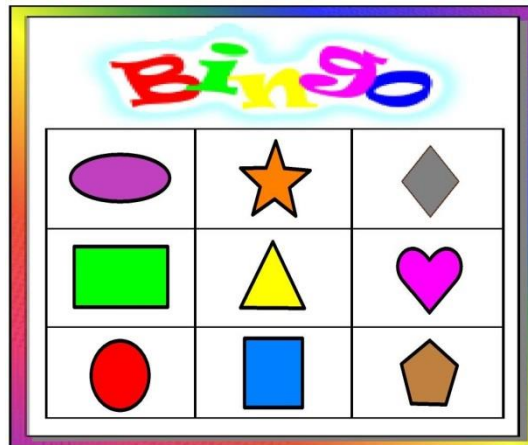


Figura 16 Bingo de figuras geométricas

Fuente: Fuente:[http://3.bp. Blogspot.com/U8KTry](http://3.bp.blogspot.com/U8KTry)

Orientaciones Metodológicas

Las docentes al aplicar este juego lo hacen con la finalidad de que los estudiantes aprendan a identificar y reconocer distintos tipos de figuras que estén en una cartilla de bingo, a su vez ellos desarrollan la atención así como sus habilidades cognitiva, socio-emocional y motriz

En esta actividad las docentes pueden afianzar los conocimientos que han impartido en sus clases anteriores, ya que los juegos se los considera como una herramienta poderosa para que el niño muestre mayor interés en aprender.

ACTIVIDAD 4: BINGO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Relaciones lógico-matemáticas
Destreza:	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno.
Objetivo:	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
Tiempo:	25 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La docente inicia la clase con la canción de las figuras geométricas. • Luego presenta el juego del bingo con figuras geométricas, de la misma manera que va indicando cuáles son las reglas del juego y cómo se debe llevar a cabo. • Posteriormente entrega a cada estudiante una cartilla de bingo para que él vaya poniendo una ficha en la figura geométrica que va saliendo. • Gana el estudiante que ha llenado la cartilla, para eso tiene que gritar la palabra bingo.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Aula de clases • Cartillas de bingo • Fichas • Grabadora • Pen driver
Logros	Reafirmar los conocimientos aprendidos, es decir que por medio del juego el niño logre identificar y reconocer las figuras geométricas de acuerdo al orden que la docente las presente.

ACTIVIDAD 5

Juego: Buscando el par.



Figura 17 Buscando el par

Fuente: <https://www.babalonia.com/images/screens/memory/scr3.png>

Orientaciones Metodológicas

Las docentes al aplicar esta actividad, deben tomar en cuenta que se cumplan los objetivos que conlleva el proceso de aprendizaje: que el niño identifique el par de la imagen o figura que está observando, que el niño relacione las imágenes por el color, tamaño y forma luego mostrarles a los estudiantes de que se trata y las reglas a seguir.

Pueden aplicar este juego con la finalidad de que los estudiantes aprendan a identificar y reconocer los pares, ya que en este juego se trata de buscar el par de aquella imagen que salió primero, desarrollando así la atención.

Con este material el niño aprende a reconocer imágenes idénticas o que se relacionen entre sí, compara agrupa; expresa de forma oral y gráfica en su competencia comunicativa.

Infiere sobre elementos sencillos de acuerdo a un orden propuesto.

ACTIVIDAD 5: BUSCANDO EL PAR	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Relaciones lógico-matemáticas.
Destreza:	Identificar objetos de formas similares en el entorno.
Objetivo:	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.
Tiempo:	25 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Las docentes al dar inicio a la clase procede a enseñarles el tablero del juego buscando el par, les va diciendo como se va a llevar a cabo la ejecución de la actividad, • Luego comienza a colocar las cartillas viradas, es decir que no se logre ver la figura que está en cada recuadro. • En seguida les va mostrando como van a realizar el juego ya que ella hará el primer movimiento. • Cada niño tendrá 3 oportunidades de buscar el par, gana el estudiante que haya encontrado más pares.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Aula de clases • Tablero • Variedad de figuras
Logros	Encontrar el par de la imagen del tablero o recuadro, de esta manera el niño desarrolla su habilidad de discriminar cosas y a la vez encontrar un objeto con las características parecidas.



Actividades para el área socio afectiva



ACTIVIDAD 1

Juego: Me divierto con el tragabolas



Figura 18 Me divierto con el tragabolas

Fuente: <http://4.bp.blogspot.com/-TibDEn2bcAs/s1600/30112011054.jpg>

Orientaciones Metodológicas

Las docentes pueden aplicar este juego con la finalidad de que el niño y la niña aprenden a coordinar sus movimientos porque se trabaja el desarrollo de la psicomotricidad fina y la coordinación óculo- manual. También resulta muy divertido y estimulante para ellos, permitiéndoles explorar sus posibilidades y limitaciones. Se refuerza la integración grupal e individual.

ACTIVIDAD 1: ME DIVIERTO CON EL TRAGABOLAS	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años)
Ámbito:	Convivencia
Destreza:	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.
Objetivo:	Incrementar la posibilidad que los niños interactúen con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.
Tiempo:	35 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La docente lleva a sus estudiantes al centro del patio para la realización del juego que a continuación van a realizar. • Luego les enseña los materiales con los que se va a jugar, es decir les enseña el tragabolas y las pelotas de varios colores. • Así también les da las indicaciones o reglas que se deben seguir, ya que cada uno de los participantes tienen 3 oportunidades de lanzar las pelotas e insertarlas en el tragabolas, respetando su turno. • La docente les demuestra cómo deben de jugar en la actividad.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Tragabolas • Pelotas • Patio de la escuela
Logros	<p>La percepción viso-motora.</p> <p>Respetar al turno y el de los demás.</p>

ACTIVIDAD 2

Juego: Jugando con el ula ula.



Figura 19 Jugando con el ula ula

Fuente: http://3.bp.blogspot.com/-/s1600/P18-02-14_14.23%5B1%5D.jpg

Orientaciones Metodológicas

Las docentes al aplicar este juego propician en los niños a que puedan ubicarse a sí mismo o poder expresar donde se encuentran las cosas, a conformar la idea de su propio cuerpo y de su esquema corporal. Desarrollando las nociones espaciales dentro/ fuera, arriba/abajo.

Con este juego se logra que los infantes socialicen entre sí, por ende pueden gozar de un momento de diversión y así aprender habilidades o destrezas que poseen sus compañeros.

Para cada juego que se vaya a realizar es importante que las docentes pongan reglas y normas que los niños deben acatar.

ACTIVIDAD 2: JUGANDO CON EL ULA ULA	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Expresión artística.
Destreza:	Integrarse durante la ejecución de rondas, bailes y juegos tradicionales.
Objetivo:	Disfrutar de la participación en actividades artísticas individuales y grupales manifestando respeto y colaboración con los demás.
Tiempo:	15 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Las docentes llevan a los estudiantes al patio de la escuela para iniciar la actividad con la canción “baila con el ula”, también bailarán al ritmo de la canción. • Luego les pide que realicen las actividades que ella ejecuta, es decir que lo pongan en el piso y salten dentro del círculo o fuera del mismo, y así dará ciertas órdenes las cuales ella también las irá ejecutando junto a ellos.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Patio de la escuela • Grabadora • Pendrive • Ula ula
Logros	Integrar a todos los estudiantes y hacer que socialicen con sus semejantes, además de imitar acciones y movimientos que realiza la docente así como manejar las nociones témporo espaciales.

ACTIVIDAD 3

Juego: Al ritmo con las sillas.



Figura 20 Al ritmo de las sillas

Fuente: <https://i.ytimg.com/vi/jLNvqKL4gZE/hqdefault.jpg>

Orientaciones Metodológicas

Las docentes al realizar este tipo de juegos ayudan a los estudiantes a desarrollar sus habilidades motoras, a fin de que estén atentos a lo que se está realizando.

Esta actividad es más de recreación ya que los estudiantes necesitan distraerse sin embargo también lleva a un proceso de aprendizaje socio emocional porque aprenden a socializar con sus compañeros, a tener una convivencia sana de tal forma que su ambiente áulico este en armonía, además; a seguir el ritmo de la música, coordinar sus movimiento y detenerse en el momento justo sin lastimar a sus compañeros.

El niño puede trabajar la percepción temporal y el ritmo, crear interacción con sus compañeros, despertando sus emociones.

ACTIVIDAD 3: AL RITMO CON LAS SILLAS.	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Convivencia.
Destreza:	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.
Objetivo:	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.
Tiempo:	15 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Las docentes dirigen el juego. • Se colocan las sillas en círculos y hacia afuera. • Debe haber una silla menos que el número de jugadores. Uno de los jugadores se encarga de la música, los demás se colocan de pie alrededor de las sillas. • Empieza la música y los participantes tienen que moverse al ritmo de la música o andar alrededor de ellas. La música para y todos deben buscar una silla libre donde puedan sentarse. Quien no lo logre, quedará eliminado. • Se vuelve a jugar, pero quitando una silla para que siempre haya un participante sin puesto. Así hasta que solo quede un jugador, que será el ganador.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Canción • Sillas • Grabadora • Aula de clases.
Logros	Integrar a los estudiantes a que participen en actividades junto con sus compañeros, siguiendo las reglas establecidas por la docente.

ACTIVIDAD 4

Juego: Frio y caliente.



Figura 21 Frio y caliente

Fuente: <http://Isaexpertos.com/es/wp-content/uploads/2017/10/Topfschlagen.jpg>

Orientaciones Metodológicas

Para la realización de esta actividad las docentes deberán tener en cuenta objetivos y cumplirlos a cabo, ya que en este juego se trata que los estudiantes aprendan a seguir órdenes, y a escuchar a sus compañeros al momento de que lo guíen, por ende en esta actividad se trata de desarrollar el área sensorial.

Con este material el niño aprende a interactuar con sus pares relacionándose entre sí activando su percepción sensoriomotoras respetando las reglas del juego.

ACTIVIDAD 4: FRIO Y CALIENTE	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Convivencia.
Destreza:	Integrarse progresivamente en juegos grupales de reglas sencillas.
Objetivo:	Incrementar su posibilidad de interacción con las personas de su entorno estableciendo relaciones que le permitan favorecer su proceso de socialización respetando las diferencias individuales.
Tiempo:	35 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • La docente lleva a los estudiantes al patio y da las indicaciones de lo que se va hacer en la actividad. • La docente pide a uno de los participantes que se vende los ojos, mientras el resto está observando, ella esconde un objeto, • El participante que tiene los ojos vendados deberá hallarlo. • A medida que se vaya acercando al lugar donde se encuentra el objeto escondido los demás participantes del juego dirán: “Caliente... caliente...”, y si se aleja todos al unísono dirán: “Frío... frío...”. • Cuando lo encuentre, él será quien esconda de nuevo el objetivo para que otro lo encuentre. • Puede ser más divertido en un espacio en el que haya plantas y árboles.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Aula de clases. • Objetos varios existentes en el salón de clases.
Logros	Integrar a los estudiantes a que participen en actividades junto con sus compañeros, siguiendo las reglas establecidas por la docente.

Actividades para el área psicomotriz



ACTIVIDAD 1

Juego: Haciendo canasta



Figura 22 Haciendo canasta

Fuente: <https://i.pinimg.com/originals/50/57/9c/50579c7ffb4561b2e58d3d7627226976.jpg>

Orientaciones Metodológicas

Las docentes al aplicar este juego logra que el niño tenga dominio de su cuerpo para desplazarlo de un lugar a otro, ayuda a la coordinación viso-motor también a fortalecer las nociones espaciales.

Con la finalidad de que los estudiantes aprenden a coordinar sus movimientos, se trata de enseñarles a que ellos perfeccionen su motricidad fina y la coordinación óculo-manual, ya que cuentan con toda la predisposición de aprender por medio de juegos, siendo esta un medio que estimula su proceso de aprendizaje.

ACTIVIDAD 1: HACIENDO CANASTA	
Nivel:	Inicial 2 (3 a 4 años).
Ámbito:	Expresión corporal y motricidad.
Destreza:	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: arriba-abajo, a un lado a otro lado, dentro/fuera.
Objetivo:	Desarrollar la estructuración témporo espacial a través del manejo de nociones básicas para una mejor orientación de sí mismo en relación al espacio y al tiempo.
Tiempo:	20 minutos
Proceso Didáctico	<ul style="list-style-type: none"> • Esta actividad lúdica la pueden realizar tanto en el aula como en el patio. • La docente coloca el tachito en el centro de los alumnos a una distancia apropiada. • Formará dos filas una frente al otro cada estudiante tiene que tener una pelota. • El niño tiene que brincar y lanzar la pelota con el objetivo de insertarla. • Y se deben de ir turnando un alumno de la primera fila lanza primero y después el niño de la otra fila. • Todos tienen que participar. • Gana el grupo que insertó más pelotas en la canasta.
Recursos:	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos humanos • Patio de la escuela • Tacho • Pelotas
Logros	Desarrollar el trabajo en equipo, así como seguir reglas y respetar el turno, además se estimula la coordinación visomotriz.

4.5. IMPACTO/BENEFICIO/RESULTADO

Impacto

En relación a la presente propuesta, se ha planteado una guía didáctica con enfoque lúdico, la misma que permitirá a los docentes innovar sus clases mediante la aplicación de actividades. Se plantea que cada una de las actividades propuestas permita desarrollar aprendizajes en tres áreas principales como son las cognitivas, psicomotor y socio afectivo el que tendrá un nivel de impacto alto en los niños y niñas de 3 a 4 años. Cabe resaltar que la presente propuesta no tan solo será de impacto en la institución educativa en donde se la ejecuta, sino que también resulta conveniente para demás escuelas y porque no decirlo para toda la comunidad en general.

Beneficio

Los beneficiarios directos de la presente propuesta son los docentes y los niños de 3 a 4 años, en la guía didáctica se plantean diversas actividades, las mismas que han sido diseñadas para fomentar los juegos infantiles, cada actividad diseñada consta con su respectiva destreza, orientaciones metodológicas, objetivo, tiempo, proceso didáctico, recursos, lo cual incrementa y se ponen de manifiesto los procesos de aprendizaje de los niños.

En los niños:

- Mejorar las áreas cognitiva, socio afectivo, psicomotor.
- Mejorar su percepción y atención en clases.
- Mejorar su creatividad lo cual le permitirá descubrir muchas cosas por ellos mismos.
- El encuentro con el otro.

En los docentes:

- Alcanzar el desarrollo integral en sus estudiantes de acuerdo a su edad.
- Impartir nuevos conocimientos con alto porcentaje de efectividad y satisfacción.
- Facilitar el trabajo educativo de los docentes y realizar sus clases más dinámicas.

Resultados

Con la elaboración de la guía didáctica según los diferentes enfoques lúdicos para el desarrollo de los aprendizajes en los niños de una manera integral, se obtendrán grandes resultados y beneficios de este proyecto y la implantación de la guía didáctica con actividades de juegos infantiles para mejorar el proceso de aprendizaje entre las más importantes tenemos:

- Los niños jugando y aprendiendo al mismo tiempo en horas de clases de una manera lúdica.
- Mediante actividades recreativas como el juego los infantes se relacionan unos con otros y son más sociables con su entorno.
- Estudiantes convirtiéndose en participantes activos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Los niños y niñas dentro de un ambiente de aceptación, respeto, afecto.
- El juego ayuda al incremento de habilidades, destrezas y desarrollo físico de los niños.
- Los niños desarrollan empatía unos con otros, caracterizan diferentes situaciones, lo cual los hace asumir roles.
- Para los juegos no hay límites, razas, color, sexo, etnias, etc., los niños se divierten sin fronteras y los hace más imaginativos.
- Los juegos en los infantes, crean lazos de amistad no tan solo en sus similares, sino también con los docentes o con sus superiores.
- Los docentes apoyadas con un recurso didáctico que les permite realizar actividades que están diseñadas con un enfoque pedagógico y orientado a mejorar los procesos de aprendizajes de sus educandos.

4.6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- En el presente proyecto se destacó la importancia de fomentar los juegos infantiles didácticos en los niños de 3 a 4 años de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”
- Se evidenció que en la ejecución de los juegos infantiles tienen una incidencia directa en los niños incrementando así los procesos de aprendizajes, aportando mejoras en el desempeño en las actividades recreativas.
- Los docentes necesitan un direccionamiento y una debida orientación en el momento de la ejecución de los juegos infantiles.
- El maestro ocupa un rol importante dentro de los procesos de aprendizajes de los niños.
- El propósito del trabajo investigativos, surge en la importancia de actividades recreativas lúdicas como el juego.

Recomendaciones

- Incorporar al trabajo docente la presente guía como un recurso metodológico que le permitirá incrementar los aprendizajes de los niños de una manera secuencial e integral.
- Los docentes deben incrementar en sus actividades los juegos que estimulen el aprendizaje de sus estudiantes.
- Con el desarrollo de actividades recreativas como lo son los juegos infantiles, los docentes deben innovar sus conocimientos para así implementarlos con los niños.
- Que las autoridades de la Unidad Educativa Santa Marianita de Jesús den a conocer a otros educadores la presente guía y los beneficios que aporta esta.
- Que docentes socialicen a los padres de familia en la utilización de juegos didácticos que están planteados en la presente guía.
- Es responsabilidad de los representantes legales verse inmersos y desarrollar actividades recreativas con los niños dentro de sus respectivos hogares.
- Es de suma importancia que la institución educativa promueva actividades no tan solo dentro de la escuela sino también en toda la comunidad educativa sobre los juegos infantiles enfocados al aprendizaje integral de los niños.

Validación de la Propuesta

Yo, María Leonor Cedeño Sempertegui con cédula de ciudadanía 090867504-4 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

de la Carrera de Educación
Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**“LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA MARIANITA DE JESÚS”
DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2018- 2019”**

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



María Leonor Cedeño Sempertegui
C.I. N° 090867504-4

Validación de la Propuesta

Yo, Dunia Lucía Barreiro Moreira con cédula de ciudadanía 091428083-9 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas

de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**“LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA MARIANITA DE JESÚS”
DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2018- 2019”**

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



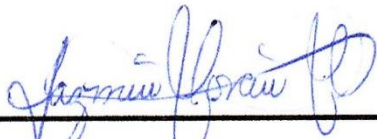
Dunia Lucía Barreiro Moreira
C.I. N° 091428083-9

Validación de la Propuesta

Yo, Alba Jazmín Morán Mazzini con cédula de ciudadanía 091668890-6 en respuesta a la solicitud realizada por las egresadas _____ de la Carrera de Educación Mención Parvularia, Facultad de Educación de la Universidad Laica VICENTE ROCAFUERTE de Guayaquil, para validar la propuesta de su proyecto de titulación denominada:

**“LOS JUEGOS INFANTILES Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE
APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 A 4 AÑOS DE
LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA MARIANITA DE JESÚS”
DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL DURANTE EL
PERIODO LECTIVO 2018- 2019”**

Después de haber leído y analizado el documento puedo manifestar que es apropiado para la institución en mención y tiene la aplicabilidad necesaria para este proyecto.



Alba Jazmín Morán Mazzini
C.I. N° 091668890-6

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Admin. (23 de Noviembre de 2015). *Psicopedagógicas, Aletheia Internacional - Centro de Soluciones*. Obtenido de La importancia de la experiencia en el aprendizaje: <http://www.neuropedagogia.pe/neuropedagogia-la-importancia-de-la-experiencia-en-el-aprendizaje/>
- Barrionuevo, J. (2014). *Metodos inductivos y deductivos*.
- Bravo, F. (20 de Enero de 2013). *Aprendizaje cognitivo* . Obtenido de <https://es.slideshare.net/afelipebravom/aprendizaje-cognitivo-16089269>
- Cabezas, L. (2012). *Los juegos tradicionales influyen en el aprendizaje de los niños de 4 a 5 años*. Ibarra - Ecuador: Tesis.
- Casilla, A. (2014). *Técnicas de investigación*.
- Córdoba Navas, D. (2011). *Desarrollo cognitivo, sensorial, motor y psicomotor en la infancia*. Innovación y cualificación, S.L.
- Crece contigo. (2013). *El juego*. Obtenido de <http://www.crececontigo.gob.cl/tema/el-juego/>
- De vicente. (3 de Octubre de 2017). *Aprendizaje Cognitivo*. Obtenido de <https://blog.cognifit.com/es/aprendizaje-cognitivo-tipos-aprendizaje/>
- Definición. (2009). *Definición de Destreza*. Obtenido de <https://definicion.mx/destreza/>
- Farés, M. (26 de Febrero de 2014). *Juegos infantiles al exterior*. Obtenido de <http://www.yaeresmama.es/juegos-infantiles-de-interior-y-de-exterior/>
- Fernández, Y. (2015). *Importancia del juego en los niños*. InfoHEM 2015.
- Fidalgo, A. (8 de Octubre de 2007). *Metodología educativa*. Obtenido de <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/10/08/metodologias-educativas/>
- Fingermann, H. (18 de Abril de 2011). *Aprendizaje repetitivo*. Obtenido de <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/aprendizaje-repetitivo>

- García, H. (20 de Junio de 2010). *CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO* . Obtenido de <http://heidydavid.blogspot.com/2010/06/caracteristicas-del-juego.html>
- García, K. (11 de septiembre de 2011). *El Juego como estrategia didáctica*. (Peru, Ed.) Obtenido de El Juego como estrategia didáctica: <http://es.slideshare.net/vhuaranga/el-juego-como-estrategia-didctica-9215965>
- Habil mind. (31 de Mayo de 2012). *¿Qué son las habilidades del aprendizaje?* Obtenido de <https://habilmind.desk.com/customer/portal/articles/328797-%C2%BFqu%C3%A9-son-las-habilidades-del-aprendizaje->
- Herrera, O. (7 de Junio de 2014). Obtenido de Experiencias y Actividades de Aprendizaje: <https://prezi.com/fq7uqu2mzycr/experiencias-y-actividades-de-aprendizaje/>
- Leal, L. (15 de Abril de 2010). *La lúdica*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/liesellealsierra/qu-es-ldica>
- Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Bogotá - Colombia: Tesis.
- Llorens, M. (8 de Julio de 2013). *Los juegos de reglas*. Obtenido de <http://laspequecosas.com/los-juegos-de-reglas-y-los-beneficios-en-los-ninos/>
- Martínez, G. (2012). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona - España: Ediciones OCTAEDRO, S.L.
- Martínez, R. (15 de Julio de 2011). Obtenido de TIPOS DE JUEGO Y CLASIFICACIÓN: <https://utopiainfantil.com/2011/07/15/tipos-de-juegos-y-clasificacion/>
- Merino, I. (2012). *La importancia del juego en el desarrollo infantil*. Obtenido de <https://www.asociacionsanjose.org/el-juego-en-el-desarrollo-infantil/>
- Montero, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 117.
- Morga, L. (2013). *Teoría y técnica de la entrevista*.
- Ocaña, A. L. (2008). *Metodología del aprendizaje significativo, problémico y desarrollador*. Colombia.

- Pérez, E. (2005). *El juego de reglas como base metodológica en la educación infantil*. Córdoba - Argentina.
- Pobea, M. (2014). *La encuesta*.
- Powell, M. (2011). *Qué es el aprendizaje social*. Obtenido de <https://www.docebo.com/es/blog/que-es-el-aprendizaje-social-y-como-adoptarlo/>
- Psicoglobalidad. (11 de Agosto de 2011). *Psicoglobalidad, la psicología para todos*. Obtenido de Beneficios del juego: <http://www.psicoglobalia.com/tag/beneficios-del-juego/>
- Ramos, A. (2017). *Influencia del juego de roles en la calidad del desarrollo del ámbito de convivencia en niños de 4 a 5 años*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil.
- Reyes, I. (2015). *Población y muestra*.
- Rodríguez, J. (Septiembre de 2014). *Métodos de investigación*. Obtenido de <https://www.slideshare.net/jaimericardorodriguez5/metodos-empiricos>
- Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. En R. Sampieri, *Metodología de la investigación* (pág. 45). MC Graw.
- Sanfeliciano, A. (12 de Enero de 2018). *Aprendizaje significativo*. Obtenido de <https://lamenteesmaravillosa.com/aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas/>
- Ser padres. (2014). *Juegos tradicionales*. Obtenido de <https://www.serpadres.es/3-6-anos/ocio-infantil/fotos/los-juegos-tradicionales-mas-populares-para-ninos/juegos-tradicionales-la-carrera-de-sacos>
- Suárez, P. (2013). *La población*.
- Tarrés, S. (21 de Diciembre de 2015). *El juego simbólico*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>
- Torres, L. (23 de Noviembre de 2016). *Juegos simbólicos o juegos de imitación*. Obtenido de <https://disfruti.com/juegos-simbolicos-juegos-de-imitacion/>

- Vargas, M. (3 de Marzo de 2010). *SlideShare*. Obtenido de <https://www.slideshare.net/miguel.vargas.vargas/qu-es-una-experiencia-de-aprendizaje>
- Vera, N. (27 de Abril de 2012). *Juego motor* . Obtenido de <https://es.slideshare.net/veraUP/juego-motor-concepto>
- Vergara, C. (2010). Obtenido de <https://www.actualidadenpsicologia.com/que-es/etapa-sensoriomotora/>

ANEXOS

Universidad Laica “Vicente Rocafuerte de Guayaquil”

Facultad de Ciencias de la Educación

Carrera: Educadores de Párvulos

Anexo 1: Instrumentos de investigación

Entrevista al director de la Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús”, Zona 8, Provincia del Guayas, Cantón Guayaquil, Parroquia Pascuales, Período Lectivo 2018 – 2019.
Objetivo de la entrevista: Comprobar la posición del director acerca de empleo de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.
PREGUNTAS
1. ¿Qué opina usted sobre los juegos infantiles? R: son herramientas imprescindibles en el desarrollo del niño en el proceso de aprendizaje.
2. ¿Usted considera que los juegos infantiles son fundamentales para el proceso de aprendizaje? ¿Por qué? R: son fundamentales porque permiten que en forma espontánea el niño se involucre en el proceso educativo y demuestre la aceptación del aprendizaje.
3. ¿Cree Usted que los juegos infantiles motivan a los niños para el proceso de aprendizaje? ¿Por qué? R: los motivan de una forma integral porque permite desarrollar sus habilidades físicas, intelectuales y emocionales
4. ¿Qué juegos infantiles usted recomienda a sus docentes apliquen para motivar el desarrollo del aprendizaje? R: Volcán de formas, Zoológico de silabas, Sumando estrellas.
5. ¿Considera adecuados los procesos de aprendizajes de los niños de su institución educativa? R: considero que nuestros niños están siendo dirigidos a explotar el dominio de conocimientos y experiencias nuevas, utilizando procesos adecuados a su realidad.
6. ¿Qué habilidades considera usted que han alcanzado los niños según el proceso de aprendizaje adquirido? R: los niños han desarrollado las habilidades de comunicarse, memorizar y discernir con confianza el aprendizaje de nuevos conocimientos.
7. ¿Creé necesaria la capacitación de sus docentes para el desarrollo de los procesos de aprendizaje en los niños? R: el docente comprometido con el desarrollo del proceso educativo del estar en constante actualización para guiar al niño a explotar y desarrollar sus habilidades y destrezas.
8. ¿Cómo identifica un niño que tenga problemas relacionados con su proceso de aprendizaje? R: por medio de un diagnóstico de su salud física, mental y psicológica del niño y su entorno en el cual se desarrolla.
9. ¿Está de acuerdo con la aplicación y ejecución de una guía didáctica con enfoque lúdico para docentes? R: estoy de acuerdo con esta aplicación pero que esta sea elaborando estrategias técnicas que permitan al niño una completa socialización.

Universidad Laica “Vicente Rocafuerte de Guayaquil”

Facultad de Ciencias de la Educación

Carrera: Educadores de Párvulos

Observación a los niños

Observación grupal a los niños de Unidad Educativa “Santa Marianita de Jesús” período lectivo 2018 -2019.

Objetivo de la observación:

Analizar las manifestaciones de aprendizaje de los niños en una sesión grupal con juegos infantiles.

Fecha:		11-09-2018		
Hora:		9:am		
Lugar:		Patio de la institución		
Observador:		Génesis león Coello		
No.	Criterios	Realización	Cantidad de niños	%
		25	25	100
1	Expresan emociones mientras juegan, tales como alegría, miedo, coraje, tristeza, disgustos, fortaleza.	15	25	60
2	Combina y utiliza diferentes sentidos dependiendo del juego.	12	25	48
3	Responden a las preguntas que realiza la maestra sobre la actividad que se ha realizado mediante un juego	8	25	32
4	Detallan los materiales que usaron para realizar el juego.	18	25	72
5	Están motivados desde el inicio hasta el final de la jornada pedagógica.	23	25	92
6	Interactúa con sus pares en momentos del juego.	14	25	56
7	Respetan las reglas del juego.	20	25	80
8	Explican lo que han realizado	14	25	56
9	Mediante el juego cuestionan lo que descubren y lo relacionan.	14	25	56
10	Formulan preguntas respecto a lo aprendido.	15	25	60
11	Descubre y explora mediante los juegos las posibilidades motoras que le ofrece su cuerpo.	17	25	68
Total				

Anexo 2: Evidencias fotográfica



La investigadora realizando la entrevista a la directora de la Unidad Educativa Santa Marianita de Jesús.



La investigadora realizando la encuesta a docente de la Unidad Educativa Santa Marianita de Jesús.



La investigadora coordinando actividad lúdica con los niños y niñas de 3 a 4 años de edad.



Niños de 3 a 4 años de edad insertando aros en botellas.



Jugando al gato y al ratón en el receso niños y niñas de 3 a 4 años de edad.



La investigadora indicando el proceso para la realización de la actividad lúdica a niños de 3 a 4 años de edad.



Actividad lúdica dirigida por la investigadora en donde los niños y niñas coordinan el área visomotriz.

