

Introducción

La educación inicial está dividida según la estructura curricular en dos subniveles, considerando el primer subnivel a los niños de las edades ente 0 a 3 años de edad teniendo para esto sus propios objetivos en cuanto a la caracterización de los ámbitos y los de aprendizajes y destreza,

El segundo subnivel inicial está considerado entre las edades de 3 a 5 años considerando los objetivos y destrezas por ámbitos, con estos cambios que se han descrito en la educación inicial surge y se fundamenta en el hecho de que la educación es un derecho que por educación le corresponde al niño y joven atendiendo sus diversidad personal, social y cultural.

El desarrollo de este proyecto se promueve como una herramienta en la que el docente se apoye en el momento de compartir con los estudiantes del aula de clase, convirtiéndose en una fortaleza de ideas para preparar materiales lúdicos y de esta forma se logre aprendizajes significativos.

En la actualidad el sistema educativo nos permite establecer estrategias lúdicas para trabajar con los estudiantes del nivel inicial.

Los Ministerios de Educación y de Bienestar Social, con acuerdo interministerial N° 004 del 26 de junio del 2002, acordaron “Poner en vigencia el Referente Curricular para la educación inicial de los niños y niñas de 0 a 5 años”. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2002).

Educación inicial se brinda en el país desde el año 1990 con programas no convencionales y con la publicación del Referente Curricular los ministerios disponen que todos los programas, modalidades y unidades de atención a niñas y niños de 0 a 5 años elaboren los currículos institucionales que respondan a los lineamientos nacionales del Referente Curricular. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2002).

La importancia de establecer estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años del centro de educación inicial Josefina Barba, ubicado en la ciudad de Guayaquil, se debe a la investigación realizada sobre las diferentes actividades que se realizan con los niños y niñas se imparten de manera rígida sin permitirles explorar, como consecuencia de aquello, hay torpeza motriz y falencias en las capacidades básicas para el desarrollo de las destrezas de los estudiantes.

Para la obtención de datos, se realizó un diagnóstico a través de la encuesta aplicada a los docentes y representantes de 210 niños y niñas que corresponden a ocho salones del nivel dos de Educación Inicial, de la institución, los mismos que fueron analizados en tablas de variables, frecuencias y porcentajes e interpretados mediante gráficos de pasteles, lo que permitió detectar el problema en estudio, para plantear actividades que vayan diseñadas a superar la insuficiencia de las estrategias lúdicas de enseñanza que potencien el aprendizaje en el estudiante, tomando en cuenta sus intereses y necesidades.

Se pretende que las estrategias lúdicas de enseñanza potencialicen el aprendizaje significativo, desarrollando las capacidades básicas en los estudiantes de cuatro años de Educación Inicial, con el apoyo de los docentes y directora de la institución, ya que las estrategias lúdicas constituyen una herramienta esencial para los niños y niñas de cuatro años de edad.

La tarea del educador parvulario es la de respetar el desarrollo evolutivo de los estudiantes, la individualidad del aprendizaje y su diversidad cultural, motivando, apoyando y guiando la adquisición de destrezas en los estudiantes, teniendo una visión clara del tipo de seres humanos que queremos formar.

El resultado de esta investigación nos permitirá potenciar las habilidades para la vida en los estudiantes de cuatro años del centro de educación inicial Josefina Barba, enfatizando la necesidad de utilizar las actividades lúdicas como proceso educativo más

práctico, útil y realista preparando al estudiante para la vida fortaleciendo la adquisición de valores, estimulando la integración, el desarrollo psíquico, físico y motor, estimulando la creatividad ofreciendo igualdad de oportunidades para la participación en el proceso educativo.

Para garantizar una correcta aplicación y ejecución de la propuesta que se conceptualice en la parte teórica los temas de relevancia, para un mejor desarrollo del proyecto se lo divide en tres capítulos con las siguientes características:

Es considerado el Marco teórico en el que se presenta las estrategias lúdicas de enseñanza, las forma de potenciar a la educación, que se considera como aprendizaje significativo.

Se observará la metodología y análisis de los resultados, los mismos que se han obtenido de las encuestas realizadas, los métodos y técnicas que se han desarrollado

Le corresponde a la propuesta que es el resultado que se planteó en el objetivo del proyecto

CAPÍTULO 1

1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes de la Investigación

En esta etapa permite conocer con claridad el proceso sistemático de la investigación, es necesario presentar alguna conceptualización de lo que es métodos y la explicación de cómo se aplica en la práctica. En el diseño de la investigación aplicando los instrumentos de manera ordenada para luego analizarlos, con ese resultado realizar las conclusiones y recomendaciones para el desarrollo del proyecto

1.2 Problema de la investigación

La educación inicial debe ser prioritaria en las diferentes instituciones donde se la oferte, así como lo es de las autoridades gubernamentales quienes respetan la decisión de la comunidad en las urnas, quienes a través de su voto consideraron a la Educación Inicial como la primer política del Plan Decenal de Educación, atendiéndola por diferentes razones como son pedagógicas, sociales y culturales, debido a que el niño está en una etapa de aprendizaje continuo, donde se despierta en él muchas curiosidades, logrando con la guía del docente resultados positivos, buscando las formas de despejar sus dudas con herramientas didácticas acorde al nivel de estudio, con esto el estudiante sentirá el gozo de descubrir y construir algo nuevo, logrando así aprendizajes significativos.

Esta problemática se lograría resolver con la colaboración de la comunidad educativa, en donde el representante legal toma un rol importante integrándose en todas las actividades que el docente realiza en la institución, reforzando en el hogar las bases fundamentales de los valores morales y éticos, dando responsabilidades correlativas a su edad, respetando sus derechos y asumiendo sus obligaciones. Con esto se debe considerar las actividades lúdicas como estrategia principal en los niños y niñas de

cuatro años, las mismas que deben ser debidamente coordinadas y dirigidas asertivamente por los docentes en el aula de clase, lo que sí es evidente que los niños a esta edad están dispuestos aprender y la mejor forma es con la aplicación de estrategias lúdicas de enseñanza, porque para ellos el juego tiene una gran importancia y así logran adquirir aprendizajes óptimos que no los olvidará,

El desarrollo de este proyecto pretende entregar al docente estrategias básicas que le ayuden a trabajar en armonía, teniendo cerca herramientas que le permitan crear un ambiente de tranquilidad y aprendizaje en el aula.

1.2.1 Planteamiento del Problema

Los niños y las niñas son seres integrales, cuyo desarrollo afectivo, cognoscitivo y conductual forman un todo, la percepción del mundo, el crecimiento de la inteligencia, la sensación de ser amado y el desarrollo de la autoestima, comienzan desde el primer día de la vida del bebé.

Las actividades lúdicas son primordiales en el proceso educativo de los estudiantes del nivel inicial, permitirles explorar, crear y dar soluciones a pequeños problemas lo preparan para enfrentar responsabilidades en la sociedad de la cual forma parte, en base a esto se ha planteado la necesidad de una investigación de cómo se están realizando las actividades con los niños y niñas de cuatro años del centro de Educación Inicial Josefina Barba.

Visualizando la documentación de autoevaluación del centro de Educación Inicial Josefina Barba, pudimos apreciar que los representantes legales cuestionan la calidad de educación que se imparte en los estudiantes de cuatro años de edad, cuya metodología empleada por las docentes de este nivel carecen de estrategias lúdicas.

Los estudiantes de cuatro años de esta institución, reciben clases monótonas sin estrategias lúdicas que potencien el aprendizaje que lo conviertan en personas críticas, independientes, capaces de opinar y seguros de sí mismos.

Si las docentes siguen impartiendo las clases de esta manera, los estudiantes no podrán desarrollarse de manera autónoma libre e independiente, con bases sólidas para continuar con éxito su educación básica, siendo sujetos sociales, con un alto desarrollo del lenguaje.

Una guía de Estrategias lúdicas será de gran apoyo para que las docentes de los estudiantes de cuatro años del nivel inicial potencien el aprendizaje significativo, en ellos logrando su desarrollo integral, permitiéndoles sentir el gozo de descubrir el aprendizaje a través de experiencias reales donde el principal protagonista es el niño y niña con la mediación de la docente.

1.2.2 Formulación del Problema de Investigación

¿De qué manera las estrategias lúdicas de enseñanza permiten potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años del centro de educación inicial Josefina Barba ubicado en Guayaquil durante el año lectivo 2014 - 2015?

1.3. Objetivos de la Investigación

1.3.1 Objetivo General

Establecer las estrategias lúdicas como una herramienta de enseñanza a través de la creación de una guía basada en los lineamientos de Educación Inicial para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Determinar la importancia de las estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años.
- Diseñar una guía de estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje significativo en el nivel inicial.
- Clasificar las estrategias lúdicas de enseñanza a través de los lineamientos de educación inicial que están fundamentados en las diversas teorías.

1.4. Justificación de la investigación

Las Estrategias lúdicas de enseñanza podrán generar un cambio en el esquema mental de la comunidad educativa del centro de Educación Inicial Josefina Barba, conduciendo a los docentes a descubrir habilidades y actitudes en sus estudiantes de cuatro años.

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, sin embargo Ausubel determina que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia. (Ausubel, 2007)

La presente investigación es original dado que en el medio no se han realizado estudios en los cuales establezcan la importancia de las estrategias lúdicas en relación al proceso de enseñanza de los estudiantes de cuatro años, lo cual ha generado novedad científica, pues se inscribe en un marco de contribuciones para la educación de los estudiantes, y que a su vez, pretende influir en la mejora de la calidad de la educación de nuestro país.

La novedad científica del presente trabajo investigativo radica en la generación de conocimientos científicos acerca del como las estrategias lúdicas contribuyen a mejorar el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años. Para ello es preciso que desde las aulas se desarrollen las actividades lúdicas para alcanzar actitudes y logros a nivel cognoscitivos, afectivo y psicomotriz, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaces de desarrollar el potencial dentro de si y que solo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

La factibilidad de esta investigación ha generado interés en docentes, estudiantes y padres de familia los cuales han mostrado una gran predisposición a colaborar y brindar todas las facilidades para la realización de las estrategias lúdicas de enseñanza en la institución con los estudiantes de cuatro años.

1.5. Marco de referencia de la investigación

1.5.1 Marco teórico

Antecedentes

La investigación fue realizada en el centro de Educación Inicial Josefina Barba ubicado en la ciudad de Guayaquil, como muestra se toma el grupo de estudiantes de cuatro años y a las ocho docentes que los atienden, el estrato económico de la comunidad donde funciona este centro es de un nivel bajo, muchos de ellos provienen de hogares disfuncionales o cuyos padres han emigrado a otros países.

El Plan Decenal de Educación establece en su primera política La Universalización de la Educación Inicial, determinando en el **art. 40 de la LOEI** que “El nivel de Educación Inicial es el 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 del crecimiento y aprendizaje y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas”. (Ing. Del Pozo Barrezueta, 2011)

El juego o actividad lúdica.

El juego es una actividad universal, su naturaleza cambia poco en el tiempo en los diferentes ámbitos culturales. Se podría decir que no hay ningún ser humano que no haya practicado esta actividad en alguna circunstancia. Las comunidades humanas, en algún momento de su desarrollo, han expresado situaciones de la vida a través del juego. (Farias & Velásquez, 2010) , este autor denota la importancia y trascendencia del juego en las actividades humanas, de aquí la importancia en su uso en la educación inicial en la que los niños son los principales actores del sistema y es a esa edad que se debe sembrar la cultura, amor y motivación por el aprendizaje.

Estrategias lúdicas

Las Estrategias lúdicas son bases fundamentales para el proceso de enseñanza de los estudiantes menores de cinco años, porque ellos aprenden a través de las experiencias y vivencias con lo que resuelven esos pequeños problemas, eso es un logro para los niños lo que se ve reflejado en su rostro con una sonrisa o una carita feliz , el psicólogo Vygostky y sus colaboradores, hablan acerca de la zona de desarrollo próximo, que es la distancia que hay entre el nivel real, lo que ya conoce el estudiante y el nivel potencial, lo que está por conocer y llega a conocer con ayuda de otros. (Monografías, s.f.)

Las estrategias lúdicas priorizan el trabajo de docente en cualquier nivel educativo como aporte a la variedad metodológica (Bolívar, 2005) Josep, el conocimiento no es individual sino inter subjetivo, redes de sistemas mediados por nuestras herramientas de interacción.(Citado por Russell David, 2010). Las afirmaciones que aporta el autor ayudan a explicar unas de las causas que han incidido en el fracaso de operaciones básicas de números naturales en el pasado y presente, explica bien claro que el proceso enseñanza aprendizaje no se da sino hay interacción de un sujeto con otros y el uso de herramientas indispensables en esa interacción.

La lúdica es un impulso natural de los niños, las niñas, tiene manifestaciones y funciones múltiples. Es una forma de actividad que les permite la expresión de su energía, de su necesidad de movimiento y puede adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En la educación preescolar una de las prácticas más útiles para la educadora consiste en orientar el impulso natural de los estudiantes mediante actividades lúdicas, para que éstas sin perder su sentido placentero nos permitan lograr propósitos educativos de acuerdo con las competencias que los niños y niñas deben desarrollar.

Pocas actividades presentan tantas bondades en pro del desarrollo humano como las estrategias lúdicas. Esto es un recurso que tiene sus raíces en la naturaleza misma de las personas, y, como tal desencadena un interés masificado que motiva la acción a través del placer. Las investigaciones de Jean Piaget son muy importantes y no han perdido vigencia; él clasifica la evolución del juego en diversas etapas. La primera es el juego ejercicio que es realizado por los niños desde el nacimiento hasta aproximadamente los dos años de edad. Luego viene la aparición del juego simbólico, llamado así porque la persona al jugar atribuye características distintas de las que tiene el objeto con el que juega; así una cuchara puede ser un avión. Este tipo de juego es el que predomina en el estudiante de etapa preescolar y tiene tantas aportaciones a su desarrollo que va a ser motivo de un análisis posterior.

Las estrategias lúdicas son una base para el proceso de enseñanza, porque el ambiente de estudio debe brindar al estudiante un campo de confianza. El clima mental pretende que el “aprender” se convierta en una situación estimulante y en una experiencia gratificante, que se disfrute estudiando o aprendiendo, que se experimente un estado interior de “confianza, alegría, espontaneidad y entusiasmo”. (Ontoria Peña, R. Gómez, & Molina Rubio, 2006)

En los cinco primeros años de vida se han señalado tres períodos críticos durante los cuales el organismo está preparado para efectuar un desarrollo afectivo diferencial y dentro de los cuales debe recibir los estímulos adecuados. Su conquista progresiva le lleva al logro de una madurez afectiva básica que le permitirá posteriormente, mantener relaciones positivas consigo mismo, con otras personas y con otros grupos. (Franco Royo, 2006)

La lúdica es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, niña; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador. En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorece la agudeza visual, táctil y

auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio, dan soltura, elegancia y agilidad al cuerpo. (Calero Pérez, 2006).

Crear un ambiente de comunicación sincera y expresiva donde se respeten los individuos por sus cualidades personales, minimizando las acusaciones gratuitas y a destiempo. (Fernández, 2006)

Piaget centra las claves del desarrollo en la interacción. La enseñanza debe organizar la interacción alumno-medio para que puedan aparecer y evolucionar las distintas estructuras cognitivas.

Esto se consigue proporcionando al niño, niña experiencias de aprendizaje a través de las cuales tenga que realizar operaciones cognitivas. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2002)

Los niños y las niñas necesitan desarrollar capacidades de autovaloración positiva, necesitan conocerse, tener confianza y seguridad en sí mismo, aceptando sus características físicas, psicológicas, valorarse positivamente, valorar su identidad sexual y su necesidad de libertad; pero deben aprender a hacer un uso responsable de la misma lo cual exige autoestima y autodisciplina.

Si bien los maestros necesitan poseer información, su función no es principalmente transmitirla sino propiciar herramientas y un espacio adecuado (lúdico) donde sea, posible la construcción del conocimiento.

En todo aprendizaje se pone en juego cierta cuota de temor; pero este no debe siempre adscribirse al miedo al cambio sino que es propio del encuentro con la responsabilidad que la autoría supone, el desafío del encuentro con lo nuevo y de hacerse responsable de haberlo procurado es inherente al aprendizaje. Jugar es descubrir las bondades del lenguaje; es inventar nuevas historias, es asistir a la posibilidad humana de crear. Un gran obstáculo para instrumentar un programa educativo donde el niño disfrute del juego, es la dificultad que tienen los maestros para jugar. (Morales Ascencio, Heli).

Estrategia pedagógica

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2000), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre.

Así mismo, Chacón (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero (1995), enfatiza que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Actividades lúdicas

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002)

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

En opinión de Waichman (2000) es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Teorías de Aprendizaje

Teoría del constructivismo

Esta La Teoría del Constructivismo se práctica en la Pedagogía, siendo una corriente en la cual el individuo desarrolla el conocimiento, cuando interactúa con el entorno, esta teoría no solo permite que el individuo se exprese en sus medios culturales sino que logre nuevas formas de comportamiento interpersonal e intrapersonal que

repercuten en su propio equilibrio, interacción, adaptación y transformación activa respecto a su entorno sociocultural (Zubiria, 2004).

El aprendizaje debe ser siempre activo en el aula de clase, los estudiantes aprenden manipulando, escuchando, experimentando; especialmente con hechos reales, en los cuáles puedan sentirse parte de estos. También que los estudiantes puedan construir su propio conocimiento, basados en los conocimientos que ya poseen.

El docente se convierte en un ente activo en el aula de clase, es quien debe estimular su razonamiento, preguntando en voz alta, realizando debates, y planteando preguntas.

Entonces el papel del docente no sería solo de observador, y el proceso de aprendizaje es colaborativo. Otro autor que también influye en la teoría constructivista es Vigotsky(2008). El considera al individuo como el resultado de proceso social e histórico. Para él, el conocimiento es el resultado de la interacción social. Iniciamos nuestro conocimiento mediante el uso de símbolos, acercándonos cada vez más a conocimientos más complejos, permitiéndonos internamente desarrollar el raciocinio.

El constructivismo se centra en la creación y modificación activa de pensamientos, ideas y modelos acerca de los fenómenos y afirma que el aprendizaje está influenciado por el contexto sociocultural en que está inmerso el aprendiz (Doolittle 1999) citado por (Solar, 2006)

Se valora la práctica para los docentes y su presencia de vinculados o factores derivados de los enfoques tradicionales de la enseñanza, y otras dificultades de gran esfuerzo que supone de la aplicación de las enseñanzas, con esto se indica que los estudiantes son quienes construyen los conocimientos y adema elaboran nuevos conocimientos a partir de un contenido que ya posee o que ya ha estructurado en su pensamiento. El aprendizaje constructivo la construcción la realiza por medio de un existe la posibilidad de adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva.

Aprendizajes significativos

Según Ausubel (1990), comprende la adquisición de nuevos conocimientos con significados y, a la inversa. Siguiendo el juego de palabras, la incorporación de nuevos conocimientos en el estudiante, consolida este proceso. Su esencia reside en que ideas expresadas simbólicamente se relacionan de modo no arbitrario y sustancial con lo que el estudiante ya sabe. Presupone que se manifiesta una actitud de aprendizaje, una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material con su estructura cognoscitiva. El contenido de lo que se aprende es, potencialmente, significativo para él; es decir, relacionable con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria, ni memorística (Ausubel, 1990). Si la intención que tiene el estudiante es memorizar literalmente lo aprendido, como los resultados del mismo, éstos serán considerados como mecánicos y carentes de significado. Por esta razón, algunos profesores ven con cierta preocupación las respuestas que dan los estudiantes, cuando responden de manera repetitiva o memorística, en uno o varios contenidos potencialmente significativos. Otro fenómeno interesante es el alto nivel de ansiedad que mantienen los estudiantes por experiencias de fracasos crónicos en un tema dado. Por esto, carecen de autoconfianza en sus capacidades para aprender significativamente, lo que conduce a una situación de pánico que incide negativamente sobre ellos. (Farias & Velásquez, 2010)

El aprendizaje es un proceso, unido a la enseñanza, integrada por categorías, configuraciones y componentes. Las relaciones entre las configuraciones del proceso de enseñanza – aprendizaje adquieren una significación especial en tanto establecen la dinámica de sus componentes y permiten la explicación de cada uno de estos y del proceso en su conjunto (Ortiz, 2008). Como indica este autor nos dice esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; y poco a poco se los incorpora en su estructura cognitiva pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando, si los conocimientos no son internalizados se produce el aprendizaje mecánico lo cual no durará ni nos servirá de mucho.

Un enfoque psicológico del aprendizaje, el docente en su rol de mediador debe apoyar al estudiante. Entonces para conseguir este aprendizaje se debe tener un adecuado material, las estructuras cognitivas del alumno, y sobre todo la motivación. El principal aporte de este modelo de enseñanza, es promover el aprendizaje significativo en lugar del aprendizaje de memoria. Este modelo consiste en explicar o exponer hechos o ideas. Este enfoque es de los más apropiados para enseñar relaciones entre varios conceptos, pero antes los alumnos deben tener algún conocimiento de dichos conceptos.

Luego que se ha analizado el aprendizaje se puede concluir que:

- Las experiencias y conocimientos previos del docente son esenciales para lograr mejores aprendizajes.
- El docente tiene un rol de mediador en el aprendizaje, debe hacer que el estudiante investigue, descubra, compare y comparta sus ideas.
- El docente debe tratar temas de interés para los estudiantes para que exista motivación.
- La reforma educacional tiene como base las técnicas de aprendizaje, ya que sus objetivos son que el estudiante construya su propio aprendizaje y que este sobre todo sea significativo.
- No importa el hecho de impartir conocimientos en cantidad sino de calidad que los estudiantes no se olviden y les sirvan para resolver los problemas que se presentan en la vida.

En el aprendizaje por descubrimiento, lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el estudiante antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva. El único auténtico aprendizaje es el aprendizaje significativo, el aprendizaje con sentido. Cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, coyuntural: aprendizaje para aprobar un examen, para ganar la materia, etc. El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional.

Estrategias de aprendizaje

En la actualidad existe la tendencia hacia un enfoque estratégico del proceso enseñanza aprendizaje en general y de las lenguas extranjeras en particular, por esto considerando estas ideas bases referidas, se puede afirmar que los autores coinciden en resaltar algunos elementos básicos del concepto de estrategias de aprendizaje: que implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje, implicando procesos de tomas de decisiones por los estudiantes ajustados al objetivo que pretende alcanzar.

Estrategia de aprendizaje como la habilidad o destreza para hacer algo, o también modo de actuar que facilita el aprendizaje (Bernardo, 2004). Se debe considerar, además, que el estudiante aprende cuando interactúa, con el medio que lo rodea, cuando es un ente activo en el proceso enseñanza aprendizaje. Por tal motivo estamos de acuerdo que y nos basaremos en una enseñanza con enfoque comunicativo, como una herramienta útil para desarrollar el aprendizaje.

Aprendizaje

El ser humano aprende con la integración con el medio, considerando sus necesidades sean biológicas, psicológicas o sociales. En relación con el aprendizaje se han definido diferentes tendencias que están enfocadas de acuerdo a las diferentes corrientes y modelos educativos.

El aprendizaje es el proceso de adquisición cognoscitiva que explica, en parte, el enriquecimiento y la transformación de las estructuras internas, de las potencialidades del individuo para comprender y actuar sobre su entorno, de los niveles de desarrollo que contienen grados específicos de potencialidad. (Gonzales, 2003). Para que haya aprendizaje debe ir más allá de la información obtenida, debido a que todo parte de la creatividad, quien desarrolla conceptos del mundo que discurre a su alrededor. Generalmente término aprender se asocia al mundo académico, se aprende en la universidad, en la escuela, etc. Pero aprender es algo que dura toda la vida y va más

allá del aula. Conocer cómo funciona el aprendizaje y qué lo facilita y lo dificulta, ayuda a tener un control efectivo.

Según el diccionario Drae como “Adquisición por la práctica de una conducta duradera”. Para los conductistas el aprendizaje es un cambio constante de conductas y comportamientos en el que las personas van adquiriendo estrategias y herramientas que les permiten adquirir habilidades nuevas, mejorar las que tienen y adaptarse a nuevas situaciones, este cambio de conducta le sirve al sujeto para responder de manera más eficaz a las exigencias del ambiente, afrontando las situaciones posteriores de modo distinto a como afrontó las anteriores. La definición vertida por los constructivistas expresa que “aprender es la capacidad de hacer los propios conocimientos desde los sentidos y potencialidades del estudiante” Significando pues, que el aprendizaje es un proceso que nace del individuo, propio de cada estudiante, pero dicho proceso se desarrolla en la medida que el docente, organiza y facilita las experiencias necesarias.

Entonces el esfuerzo que ha de hacer el hombre para enriquecerse con la experiencia del pasado es lo que denominamos estudio. Estudiar es sin duda, el oficio o actividad habitual mediante la cual el estudiante realiza el aprendizaje, utilizando las técnicas de estudio adecuados.

Para que se produzca un aprendizaje de calidad efectivo, duradero y flexible, el estudiante debe ser capaz de identificar los propósitos y motivos por los que desea aprender algo, luego seleccionar las estrategias más apropiadas. Esto significa que hay que asumir la responsabilidad y el control del propio aprendizaje. Un aprendiz independiente es quien persiste, toma iniciativas, se muestra curioso y no considera los problemas como un obstáculo, sino como una oportunidad para aprender; la propia experiencia de aprendizaje le estimula la imaginación, le provoca entusiasmo y le produce el deseo de saber más cosas. De ahí la importancia de adquirir hábitos y comportamientos académicos y de estudio. Con este esfuerzo constante se aprende a

pensar, observar, analizar y organizar. En otras palabras a ser eficaz; y es con la eficacia en el trabajo diario como el estudiante conseguirá ser un estudiante exitoso.

Factores del aprendizaje

Los factores que intervienen en el aprendizaje han sido objeto de numerosas investigaciones realizadas por pedagogos y psicólogos de todo el mundo. Estos factores condicionan el aprendizaje, y demuestran que la calidad y la cantidad del aprendizaje dependen de cada persona y del contexto en el que aprende. De acuerdo al anterior los factores son internos y externos, el desarrollo óptimo en el nivel inicial ofrece un mejor ambiente de aprendizaje en la que se promueve la capacidad de análisis, de pensamiento y de la memoria.

Factores internos del aprendizaje

Varios son los aspectos del proceso de aprendizaje relacionados con las características propias de la persona, son varios los factores que determinan el modo único de aprender de cada estudiante desde el tipo de conocimientos que ya posee el estudiante hasta la actitud que tiene frente al estudio, pasando desde cualidades intelectuales a los conocimientos previos, el estudiante al iniciar un nuevo aprendizaje, se hace siempre a partir de una serie de conceptos, representaciones y conocimientos adquiridos en el transcurso de experiencias anteriores, que se utilizan como instrumentos de lectura e interpretaciones y determinan qué clase de informaciones se seleccionarán, como se organizarán y qué tipo de relaciones se podrán establecer entre ellas.

Los conocimientos previos no sólo permiten contactar inicialmente con el nuevo contenido que debe aprenderse, sino que además constituye los fundamentos de la construcción de los nuevos, siendo más significativo cuantas más relaciones con sentido se es capaz de establecer entre lo que ya se conoce con anterioridad y los nuevos contenidos o conceptos que se presentan como objeto de aprendizaje.

Es importante construir los conocimientos nuevos sobre una base segura; es decir, partir de los conocimientos que ya se tienen para seguir aprendiendo. Cuanto más insegura es la base en que se basa el aprendizaje, menores son las posibilidades de conseguir un aprendizaje de calidad. La Capacidad intelectual del aprendiz es necesaria para un aprendizaje de calidad pero no suficiente, hay muchos estudiantes inteligentes que, sin embargo no logran aprender bien, además cuando se habla de inteligencia habría que considerar que hay distintos tipos de inteligencia. El aprendizaje proviene generalmente de la experiencia, sobretodo, cuando este produce un cambio conducta, el mismo que puede ser positivo o negativo, validando ara esto inclusive el entorno en el que se desarrolla el ser humano. Para un aprendizaje significativo debe emanar de una actitud mental positiva activa, esto proviene de factores fisiológicos contribuyen para que los aprendizajes sean significativos, tales como la salud, la alimentación, y el sueño, además los factores psicológicos y ambientales.

Factores externos del aprendizaje

Para que un aprendizaje sea significativo requiere de un ambiente físico que lo facilite, al igual que las características del estudiante pueden determinar la calidad del aprendizaje, de la misma forma el contexto en que este se desarrolla

Primero se considera el lugar de estudio, el estudiante debería estudiar en el lugar que mejor se adapte a sus necesidades, puede ser su habitación de la casa, donde con una sencilla mesa se puede lograr un lugar acogedor, agradable y personal que lo predisponga al estudio.

Otro factor a considerar es el ruido, la música, que siendo elementos externos dificulta la concentración y desvían la atención. Hay que evitar cualquier clase de ruido, muchos estudiantes eligen un lugar silencioso para estudiar o trabajar, la música es un distractor que desvía también la atención,

La iluminación es un factor importante en el estudio, debe existir condiciones de entrada de luz diurna, si es en la noche la luz debe ser suficiente que no haya sombras, ya que

estas producen cansancio ocular, pero tampoco debe ser demasiada fuerte para evitar deslumbramiento visual.

La ventilación es otro factor, si estudia en su cuarto deberá mantener abiertas las ventanas para que fluya ventilación natural. El mobiliario es importante, la altura de la mesa debe estar en relación con la altura de la silla y del estudiante, esto es ideal para trabajar en una posición cómoda; no encorvarse sobre la mesa, sino que apoye la planta de los pies en el suelo, con las piernas formando un ángulo recto con la silla.

La lectura de un libro, metodología del estudio, o la asistencia a un curso pueden ser fructífera debido a que se aplica la técnica, deben adecuada para el desarrollo de lectura, se consideran a los factores ambientales inciden directamente sobre el rendimiento psicofísico, al actuar sobre tu concentración y relajación y crear un ambiente adecuado o inadecuado para la tarea de estudiar.

Factores físicos

Son varios los factores afectan al desarrollo del aprendizaje, entre ellos se puede describir:

La fatiga psíquica reduce el rendimiento académico del estudiante; produce irritabilidad, mal humor, reduce la concentración, afecta la memoria, etcétera. Surge por varios motivos: ansiedad por retener gran cantidad de información en muy poco tiempo. Otro factor es la actividad física, la misma que debe ser controlada en función a la edad y a las características físicas de cada estudiante producirá un mayor riego sanguíneo y una oxigenación adecuada del cerebro, mejorará la respiración, proporcionará más relación, más energías y más concentración y liberará las toxinas del cuerpo y las frustraciones.

En el aprendizaje también se conside

ra la postura corporal, la forma más adecuada de estudio es sentado, con la espalda apoyada en el respaldo de la silla, los pies en el suelo, las piernas formando un ángulo recto con el suelo, los antebrazos encima de la mesa, la cabeza y el cuello ligeramente orientados hacia delante. El sueño y el descanso son imprescindibles para recuperar las energías consumidas en un día y el sueño, que ha de tener una duración de unas ocho horas diarias, es el que permite recuperarlas.

Una correcta respiración y un dominio de las técnicas de relajación son imprescindibles para el desarrollo normal de las facultades mentales, ya que son condiciones psicofísicas básicas en el aprendizaje. Para poder aprender se requiere atención y concentración. La ansiedad repercute negativamente en estos dos factores y la solución radica en que la persona a través de la relajación, elimine o atenúe dicha ansiedad. La relajación se consigue con ejercicio físico, un sueño reparador, ciertos ejercicios de respiración y técnicas de relajación. Un factor importantísimo es la alimentación, lo que garantiza una buena salud e influye positivamente en todas las actividades de la persona, entre ellas el estudio. La alimentación debe ser muy variada y ligera, porque si no, provoca somnolencia. La alimentación tiene que ser rica en proteínas, vitaminas, calcio, hierro y el fósforo. Además hay que consumir entre dos y tres litros de agua.

Factores sociales

El entorno social incide de modo considerable en el auto concepto y la autoestima de la persona, es importante considerar los siguientes:

El entorno familiar debe ser una de las fuentes principales de estímulos para el estudiante, además de un modelo de identificación, es la familia que enseña con su propio ejemplo al estudiante, a apreciar los beneficios del estudio, no sólo como finalidad para conseguir un puesto de trabajo o un reconocimiento social, sino como un enriquecimiento a lo largo de toda la vida.

El círculo de la amistad, son las recomendaciones que dan los padres en relación a las amistades de los hijos se suelen encaminar a que éstos se rodeen de buenos

estudiantes, consejo que es difícil de seguir. Es fundamental dedicar tiempo a los amigos, pero éstos deben respetar y aceptar el tiempo que hay que dedicar al estudio.

Al adentrarse en la adolescencia aparece el Amor como otro factor de afecto muy particular y personal. Con el tiempo, estos sentimientos se transforman en amor y ocupan la mayoría del pensamiento y gran parte del tiempo de ocio.

Motivación

En la enciclopedia libre encarta, se encuentra lo siguiente como motivación: “Causa del comportamiento de un organismo, o razón por la que un organismo lleva a cabo una actividad determinada” (Microsoft® Encarta® 2009).

La motivación está considerada como uno de los factores principales del éxito en cualquier experiencia humana. La motivación todos la poseemos, todo lo que hacemos, lo hacemos impulsados por alguna razón o motivo. Los motivos son los que nos mueven a hacer algo; en el estudio y en el aprendizaje es fundamental la motivación.

Para que se produzca el aprendizaje, primero se debe desear aprender. Todo acto de aprender conlleva una motivación; no es posible aprender sin estar más o menos motivado.

El propósito de la motivación tiene tres aspectos:

- 1) Despertar el interés hacia las tareas de aprendizaje.
- 2) Estimular el deseo de aprender que conduce al esfuerzo.
- 3) Dirigir estos intereses y esfuerzos hacia el logro de los fines apropiados.

Existe una estrecha relación entre estudio efectivo, motivación y rendimiento. Cuando el alumno estudia de forma efectiva, se motiva, pero a su vez el alumno motivado estudia de forma efectiva.

Un estudiante motivado rinde más y a su vez, cuanto más rinde más motivado se siente. Sin embargo, la motivación no se aprende, sino que es algo que surge del sujeto dependiendo de los objetivos, metas o intereses, aspiraciones, ideales, etc. para que se de esa fuerza motivadora que mueve a la persona y lograr lo que se propone.

El secreto está entonces en que el sujeto busque razones que estimulen y animen su deseo de hacer las cosas y hacerlas bien. Como se ve, la motivación consiste en buscar una razón de porqué se hacen las cosas. Unas veces la razón puede ser interna (motivación intrínseca), como cuando se hace una cosa porque al sujeto le gusta, porque lo disfruta haciéndolo. Otras veces la motivación puede ser externa (extrínseca), como cuando se hace algo para conseguir otra cosa, como trabajar para conseguir dinero con que comprar una casa.

La actitud

“Forma de motivación social que predispone la acción de un individuo hacia determinados objetivos o metas” (Microsoft ® Encarta ® 2009). Las actitudes también pueden interpretarse como predisposiciones de las personas para percibir, sentir o comportarse de una forma específica en relación con un contenido de aprendizaje. La actitud designa la orientación de las disposiciones más profundas del ser humano ante un objeto determinado. Por ejemplo, una actitud de entusiasmo inicial afecta la tarea que se inicia. Existen actitudes personales relacionadas únicamente con el individuo y actitudes sociales que inciden sobre un grupo de personas. A lo largo de la vida, las personas adquieren experiencia y forman una red u organización de creencias características, entendiendo por creencia la predisposición a la acción. La actitud engloba un conjunto de creencias, todas ellas relacionadas entre sí y organizadas en torno a un objeto o situación. Las formas que cada persona tiene de reaccionar ante cualquier situación son muy numerosas, pero son las formas comunes y uniformes las que revelan una actitud determinada.

Los intereses

El interés se puede definir como: “Las actividades por las que una persona siente inclinación”, por ejemplo, el interés del niño por una pelota puede aparecer casualmente, pero le conduce a que posteriormente tenga interés por la práctica del fútbol. La existencia del interés es una de las condiciones principales para la actitud creadora en el trabajo, en el estudio, etc. Es el dispositivo que permite tomar contacto con una actividad o implicarse en ella. El maestro debe estimularlo en el joven estudiante para que tome interés en sus estudios específicamente y puedan afianzar sus conocimientos académicos.

Muchos jóvenes escogen una carrera determinada, cuando el maestro de forma efectiva alienta sus aspiraciones y les proporciona retroalimentación objetiva sobre los logros en materias importantes.

Marco Legal

En este proyecto educativo, se basa en constitución de la república, la ley y reglamento de educación superior vigente en el Ecuador.

- La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional.
- Además, la Carta Magna indica que el Sistema Nacional de Educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades, según lo estipulado en el segundo inciso del artículo 343. En este contexto, se reconoce el derecho de las personas de aprenderán su propia lengua y ámbito cultural según se determina en el artículo 29.

- El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...] El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.
- La Estrategia Nacional Intersectorial de Primera Infancia, considera como objetivo consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la corresponsabilidad de la familia y comunidad. Para el cumplimiento de este objetivo se plantean varios ejes, el referido a Calidad de los Servicios evidencia al currículo como un elemento importante, por lo que, el Ministerio de Educación, como miembro del Comité Intersectorial de la Primera Infancia, aporta al cumplimiento del objetivo de la Estrategia Nacional Intersectorial, con la formulación del Currículo Nacional de Educación Inicial que busca lograr una educación de calidad.
- La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.
- De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad

cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

- El Reglamento General de la LOEI en su Capítulo tercero, en el artículo 27, determina que el nivel de Educación Inicial consta de dos subniveles: Inicial 1 que comprende a infantes de hasta tres años de edad; e Inicial 2 que comprende a infantes de tres a cinco años de edad, lo que permite que en el diseño curricular se expliciten aprendizajes según las características de los niños en cada uno de los subniveles, considerando las diversidades lingüísticas y culturales.
- El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

Constitución de la república. Título vii. Régimen del buen vivir. Capítulo primero. Inclusión y equidad

Art. 350.- El sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo.

1.5.2 Marco conceptual (Glosario de términos)

Estrategia: Es un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo que se llevan a cabo para lograr un determinado fin o misión.

Lúdica: Es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego. La lúdica se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.

Cognitivo: Es aquello que pertenece o que está relacionado al conocimiento. Este, a su vez, es el cúmulo de información que se dispone gracias a un proceso de aprendizaje o a la experiencia.

Experiencia: Es una forma de conocimiento o habilidad derivados de la observación, de la participación y de la vivencia de un evento o proveniente de las cosas que suceden en la vida, es un conocimiento que se elabora colectivamente.

Afectivo: Permite referir a todo aquello que es propio o relativo al afecto, el cual se lo define como la susceptibilidad que el ser humano experimenta ante determinadas alteraciones que se producen en su entorno.

Habilidad: Supone una aptitud por parte del individuo para ejecutar una tarea, actividad o acción específica. Es la capacidad de una persona para hacer una cosa correctamente y con facilidad.

Nivel Potencial: hace referencia al *nivel* que podría alcanzar el sujeto con la colaboración y guía de otras personas, es decir, en interacción con los otros.

Impulso: Es el **deseo** o emoción que lleva a realizar algo de manera intempestiva y sin reflexión. También se lo define como la fuerza que se aplica a una cosa para que se mueva, en especial la que imprime un movimiento rápido.

Estímulo: Un estímulo será cualquier elemento externo, ya sea de un cuerpo o un órgano, que estimulará, activará o bien mejorará la actividad que realiza, su respuesta o reacción.

Psicomotriz.- De la motilidad y los factores psicológicos que intervienen en ella, condicionando su desarrollo, o relacionado con ella. La **psicomotricidad** es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

Autonomía.- Facultad o poder de una entidad territorial integrada en otra superior para gobernarse de acuerdo con sus propias leyes y organismos.

Diversidad.- Diferencia o distinción entre personas, animales o cosas. Abundancia y unión de cosas o personas distintas.

Afectivo.- Siempre ha recibido un trato muy afectivo por parte de sus compañeros. Propenso a sentir y manifestar afecto o cariño: enseguida se encariña con la gente, es muy afectivo.

Destreza: Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente. Capacidad para hacer una cosa bien, con facilidad y rapidez. Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace una cosa, habilidad para realizar una actividad destreza matemática

Interacción.- Acción, relación o influencia recíproca entre dos o más personas o cosas: la interacción entre algunos medicamentos es perjudicial para la salud. Intercambio de energía entre dos partículas o dos sistemas de partículas.

Preescolar.- Se aplica a la etapa educativa que precede a la enseñanza primaria: la educación preescolar acaba cuando el niño cumple seis años, educación que es anterior a la formación primaria una institución preescolar

Cognitiva.- *culto* Relativo a la cognición o conocimiento: función cognitiva o de comprensión, que se relaciona con el conocimiento perspectiva cognitiva, desarrollo cognitivo, proceso cognitivo

Autodisciplina.- Disciplina establecida por los miembros de un grupo, a la cual se someten sin control exterior.

Responsabilidad.- Obligación moral o jurídica de responder de algo propio o ajeno. Irresponsabilidad. Capacidad de compromiso o de cuidado de una persona consigo misma y con todo lo de alrededor: los padres tienen la responsabilidad de alimentar y educar a sus hijos. actitud del que cumple sus obligaciones de la forma debida, No demuestra responsabilidad alguna en sus actos, exigencia de responder ante ciertos actos o errores El incendio fue responsabilidad de un fumador que tiró una colilla encendida.

Colaborativo.- El Aprendizaje Colaborativo se adquiere a través del empleo de métodos de trabajo grupal caracterizado por la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento.

1.6 Formulación de Hipótesis Y Variables

1.6.1 Hipótesis General

Las estrategias lúdicas aplicadas a la enseñanza aumentan el potencial de aprendizaje de manera significativa en los estudiantes de cuatro años.

1.6.2 Hipótesis particulares

Se determinara la importancia de las estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años.

Si las educadoras contaran con una guía didáctica adecuada se mejoraría la capacidad de adquirir y mantener los conocimientos a través de las estrategias lúdicas de enseñanza en los educandos de 4 años.

Las estrategias lúdicas de enseñanza a través de los lineamientos de educación inicial que están fundamentados en las diversas teorías.

1.6.3 Variables (Independientes y dependientes)

Dependientes

La variable dependiente consiste en la Estrategias Lúdicas aplicadas a estudiantes de 4 años del centro de educación inicial Josefina Barba.

Independientes

Estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años del centro de educación inicial.

1.7 .Aspectos metodológicos de la investigación

1.7.1 Tipo de estudio

La investigación tiene carácter práctico porque se la realiza en el centro de educación inicial Josefina Barba. El mismo que alberga a 430 niños y niñas, de entre las edades de 3 y 4 años de edad, labora en dos jornadas matutina y vespertina este centro de estudios cuenta con 8 salones de clase debidamente organizado.

En este centro de estudios laboran 20 docentes distribuidos de la siguiente forma: 17 docentes, 2 auxiliares pedagógicas y la señora directora quien está al frente de las actividades de gestión

1.7.2 Método de investigación

La investigación que se presenta esta en el ámbito social, es descriptiva porque está dirigida a la formación de los estudiantes en la etapa inicial de estudios

Se trabaja con una población cuantificable lo que la convierte en investigación cuantitativa y cualitativa porque nos permite presentar conclusiones y recomendaciones como resultado de la investigación, teniendo como semejanza en ambos la observación, la investigación científica y la experiencia obtenida.

Métodos

Histórico Lógico: Se utilizará para investigar la trayectoria del trabajo de las docentes y el desarrollo del objeto de estudio; permitiendo analizar las incidencias de las actividades lúdicas, su importancia al aplicarlas en el nivel dos de Educación Inicial y los beneficios que conllevan su aplicación.

Sistémico Bibliográfico: Permite a través de una bibliografía estudiar el objeto de estudio, atendiendo a sus componentes de forma sistemática para fundamentar la teoría, valorar la actualidad y la incidencia de la lúdica en las actividades con los/as niños/as del nivel dos de Educación Inicial.

Analítico – Sintético: Permitirá analizar los hechos y fenómenos de la lúdica en Educación Inicial, separando sus elementos constitutivos, determinando su importancia, la relación entre ellos, para luego sintetizarlos de tal forma que constituyan un esquema o estructura de la investigación presentada y sea utilizada con claridad y eficiencia.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Población representa las posibles mediciones de una característica común en un conjunto específico de seres u objeto. (Rodríguez, 2005). La población permite tener un conjunto homogéneo de un mismo estrato para ser estudiado y aplicado la fórmula de la muestra. La muestra está constituida por los sujetos que han sido seleccionados, es la población para que en ellos se realice la investigación.

Se considera a la población el total de involucrados dentro de un área a investigar, lo que permite obtener datos sobre un tema investigado, los cuales analizados e interpretados permiten presentar en forma numérica y grafica los resultados, en este proyecto se verificará la importancia de implementar una guía de estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje significativo en el nivel inicial en el ámbito de identidad y autonomía.

Cuadro No. 1 Población

No.	Detalle	No.	%
1	Estudiantes del centro	430	50
2	Docentes Y personal administrativo	20	2
3	Padres de Familia	416	48
	TOTAL	866	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial
Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

El cuadro anterior presenta la población total de la comunidad educativa del centro de educación inicial, para aplicar la encuesta se ha aplicado la fórmula de la muestra, dando como resultado 90 involucrados. Cuando se conoce el tamaño de la población, la muestra necesaria es más pequeña y su tamaño se determina mediante la fórmula:

$$N = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \frac{E^2 + PQ}{K^2}}$$

Dónde:

n	=	Tamaño de la muestra	→ Variable
PQ	=	Constante de varianza poblacional	→0.25
N	=	Tamaño de la población	→866
E	=	Error máximo admisible	→0.1
K	=	Coefficiente de corrección de error	→2

Desarrollo:

$$N = \frac{0.25 * 866}{\frac{(866-1)(0.1)^2 + PQ}{2^2}}$$

$$N = \frac{216,5}{\frac{(865)(0.01) + 0.25}{4}}$$

$$N = \frac{216,5}{(865)(0.0025) + 0.25}$$

$$N = \frac{216,5}{2,41} = 89,74 \rightarrow N = 90$$

Muestra

Se aplicará las encuestas a los docentes y padres de familia, para lo cual se la realiza en forma aleatoria, donde se toma a todos los docentes y a 70 representantes de los estudiantes de los niños que tienen 4 años de edad.

Cuadro No. 2 Muestra

No.	Detalle	No.	%
1	Docentes y administrativos	20	22
2	Padres de Familia	70	78
	TOTAL	90	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial
Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Procedimientos empleados

En el desarrollo de la investigación se han utilizado diferentes técnicas para lograr captar los datos para y realizar el análisis respectivo

Observación: Las observaciones se realizaron en los cuatro paralelos del nivel dos de Educación Inicial, donde se recopilaran las informaciones requeridas para constatar la metodología que las docentes utilizan en el proceso de aprendizaje con los/ as niños/as del nivel dos de Educación Inicial. **Encuesta:** Permitirá conocer aspectos fundamentales tanto en docentes como en padres de familia en relación a las actividades lúdicas y sus incidencia en los estudiantes durante el proceso de enseñanza.

Análisis de documentos institucionales: Se revisaron y analizaron documentos tales como: Plan institucional, objetivos planteados, planificaciones didácticas y promociones del período lectivo 2013-2014, a fines del aprendizaje de los estudiantes del nivel dos de Educación Inicial, que la institución posee en sus archivos.

Método Matemático o Estadístico: Se utilizará el programa de Excel para valorar, registrar, procesar, describir, tabular y determinar los porcentajes para el ordenamiento de la información.

1.7.3 Fuentes y técnicas para la recolección de información

Las técnicas utilizadas en el proyecto que ayudarán a solucionar los problemas de aprendizaje mediante actividades lúdicas son: La Encuesta a través de su instrumento el cuestionario, permite la recopilación de datos concretos acerca de la opinión, comportamientos, actitudes, criterios. La recolección de los datos se llevara a cabo a través de la encuesta que se aplicará a: directivos, docentes, padres/madres de familia o representantes legales.

1.7.4 Tratamiento de la información

Gestión de la información es la denominación convencional de un conjunto de procesos por los cuales se controla el ciclo de vida de la información, desde su obtención (por creación o captura), hasta su disposición final (su archivo o eliminación). Tales procesos también comprenden la extracción, combinación, depuración y distribución de la información a los interesados. El objetivo de la gestión de la información es garantizar la integridad, disponibilidad y confidencialidad de la información.

Se realizará una encuesta a los docentes y representantes del Centro de Educación Inicial JOSEFINA BARBA, habiendo obtenido una muestra de 90 involucrados luego de aplicar la formula estadística de la muestra, tomando representantes de los ocho diferentes paralelos del nivel dos de Educación Inicial, para poder conocer su criterio homogenizado acerca de la importancia de las actividades lúdicas. En la presentación de los cuadros y gráficos se observan los resultados empleando métodos estadísticos de tabulación para que refleje el porcentaje de la muestra sobre un total del 100% de la población aplicada en relación a las Actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas del nivel dos de Educación Inicial. Todos los datos capturados van hacer procesados en una hoja electrónica, para lo que se utilizará Microsoft Excel.

1.8 Resultados e impactos esperados

Se delimita el objeto de estudio de acuerdo con los recursos físicos, técnicos y temporales para el desarrollo de la investigación. Aunque usualmente está relacionado con el objetivo general, también incluye mención de las herramientas, software, equipos, tipo de ensayos o de información que se incluirá, etc., para que así se especifique el límite de lo que abarca el proyecto, y de ser necesario una explicación de lo que no se incluirá en él.

Capítulo II

2. ANÁLISIS, PRESENTACIÓN DE RESULTADOS Y DIAGNÓSTICO

2.1 Análisis de la situación actual

Para desarrollar este proyecto cuenta con el aval de las autoridades, con la clara convicción que la propuesta de estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes, por esta razón se puede considerar como un proyecto factible mejorando con esto la imagen de la Institución Educativa, determinando la importancia que tiene la lúdica en el aprendizaje de los niños y niñas. Se aplicará la investigación de campo para el desarrollo de encuestas, lo que tiene como resultado la aceptación de la propuesta.

Se cuenta con el recurso humano como docentes, autoridades, padres de familia y estudiantes, entre las limitaciones para su desarrollo puede anotarse la falta de recursos para la reproducción, como hojas, tinta ó mantenimiento al equipo de cómputo. Otra limitación será el material bibliográfico desactualizado, para lo que se debe hacer una investigación amplia para contar con el aporte científico que permita sustentar el desarrollo de la propuesta.

2.2 Análisis comparativo, evolución, tendencias y perspectivas

EL presente análisis sobre el servicio que se brinda a los estudiantes de 4 años de edad en los Centros de Educación Inicial se lo realiza en tres instituciones el JOSEFINA BARBA que es un Centro de Educación Inicial, ubicado en el guasmo Sur Cooperativa Luis Chiriboga Parra; el Centro de Educación Inicial Carmen García de Toro, ubicado en el Guasmo norte Cooperativa Unión Cívica y Avda. Galo Plaza Lasso y el Centro de Educación Inicial Victor Hugo briones situado en el guasmo Central Avda. Las Esclusas.

Nuestro centro de estudio fue el Josefina Barba, donde 20 docentes, atienden a 430 estudiantes de 4 años de edad, la infraestructura de esta institución está siendo

acondicionada para brindar una mejor comodidad en el aula a los estudiantes, el patio es pequeño por lo que se organizan en diferentes horarios para la recreación de los niños, durante este tiempo se observa que las docentes no tienen una guía de estrategias lúdicas como para sacar provecho en la hora de recreación y organizar juegos donde se desarrolle la imaginación, participación y autonomía de los estudiantes, tienen materiales de apoyo como para realizar diferentes ejercicios motrices pero las docentes tienen falencias en el buen uso de este material.

En cambio al visitar el centro de Educación Inicial Carmen García de Toro observamos que hay menos estudiantes, pues cuentan con un total de 156 niños de 4 años de edad y son atendidos por siete docentes y 100 niños de tres años que son atendidos por siete docentes. Al vivenciar el trabajo con los niños de 4 años pudimos notar que las maestras son muy dinámicas y realizan muchas actividades con los estudiantes, animándolos a participar con diferentes estrategias, al preguntarles si contaban con una guía para las actividades manifestaron que ellas se auto educan por el internet, porque no cuentan con una guía para Educación Inicial, el patio es muy amplio y sus aulas son muy ventiladas, cuentan con los espacios de aprendizaje o llamados también rincones y el otro Centro de Educación Inicial que visitamos fue el Victor Hugo Briones ubicado en el Guasmo Central en la Avda. Las Esclusas aquí hay una población infantil de 420 niños de los cuales 280 son de cuatro años y 140 son de tres años de edad, esta institución tiene una infraestructura irregular, cuenta con un patio rectangular donde están instalados juegos metálicos de resbaladera y hamacas, donde los niños juegan sin la orientación de los docentes, arriesgándose a accidentes durante los juegos.

Es muy importante una guía para el trabajo diario de los docentes de Educación Inicial y así aprovechar cada minuto que tenemos la oportunidad de trabajar con los estudiantes para desarrollar sus capacidades a través de aprendizajes significativos para ellos, sin, que se sientan presionados por un adulto.

2.3. Presentación de resultados.

ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

1.- Emplea estrategias lúdicas durante el proceso enseñanza aprendizaje.

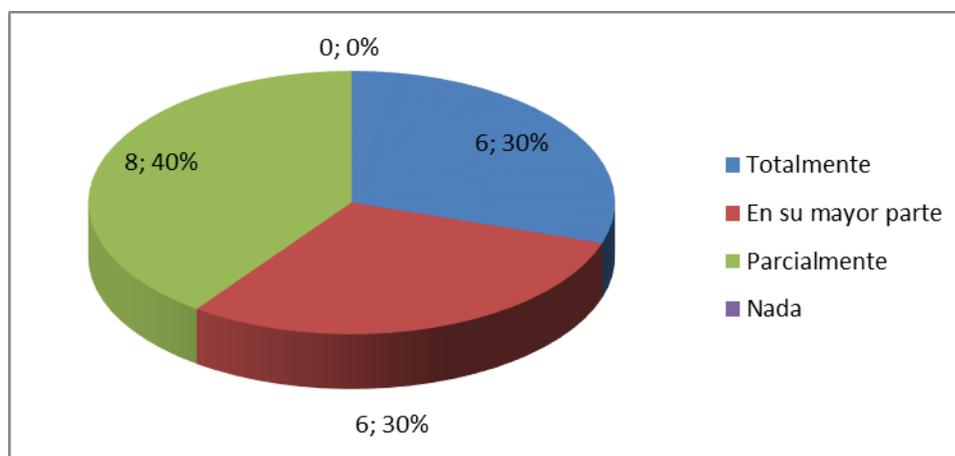
Cuadro No. 3. Estrategias lúdicas

No.	Alternativas	F	%
4	Totalmente	6	30
3	En su mayor parte	6	30
2	Parcialmente	8	40
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 1 Estrategias lúdicas



Fuente: Investigación en la escuela

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helen Cáceres Ortiz

Análisis: Los docentes en un 30% contestan totalmente, 30% en su mayor parte y el 40% parcialmente emplean estrategias lúdicas durante el proceso enseñanza aprendizaje,

2.- El proceso de aprendizaje debe ser una experiencia gratificante donde el estudiante disfrute aprender.

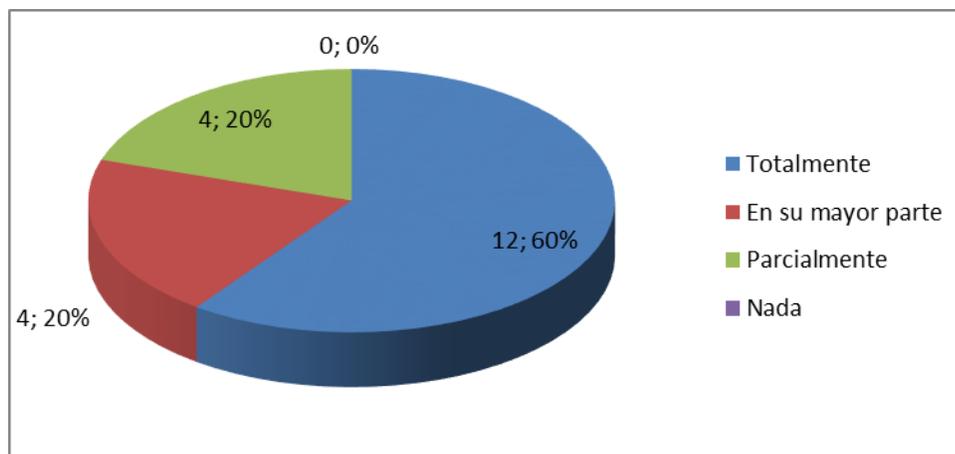
Cuadro No. 4 Proceso de aprendizaje

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	12	60
3	En su mayor parte	4	20
2	Parcialmente	4	20
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 2 Proceso de aprendizaje



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 60% de los docentes contestan que el proceso de aprendizaje debe ser una experiencia gratificante donde el estudiante disfrute aprender, el 20% en su mayor parte y el 20% parcialmente

3.- Los docentes de Educación inicial deben planificar estrategias que permitan alcanzar los contenidos a desarrollarse en las actividades con los niños.

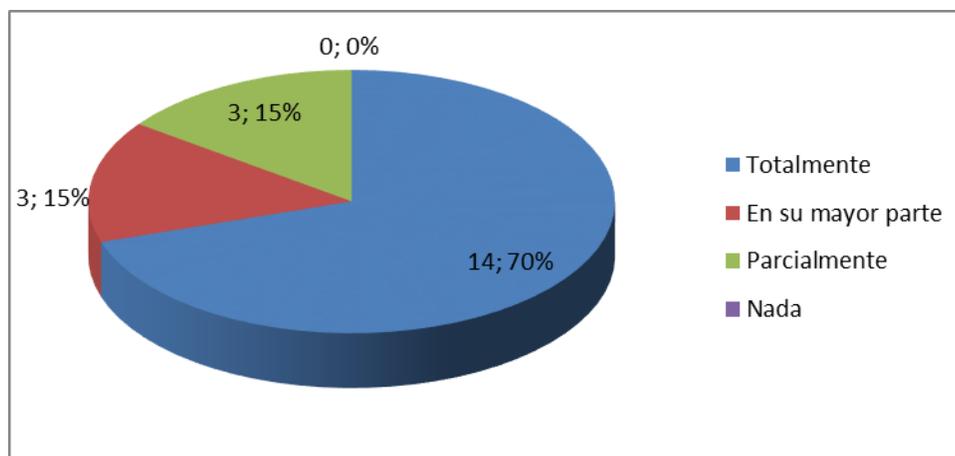
Cuadro No. 5 Planificar estrategias

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	14	70
3	En su mayor parte	3	15
2	Parcialmente	3	15
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 3 Planificar estrategias



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los docentes de Educación inicial el 70% contestan que totalmente deben planificar estrategias que permitan alcanzar los contenidos a desarrollarse en las actividades con los niños, el 15% en su mayor parte y parcialmente el otro 15%

4.- El docente parvulario debe respetar el desarrollo evolutivo de los estudiantes para la ejecución de actividades.

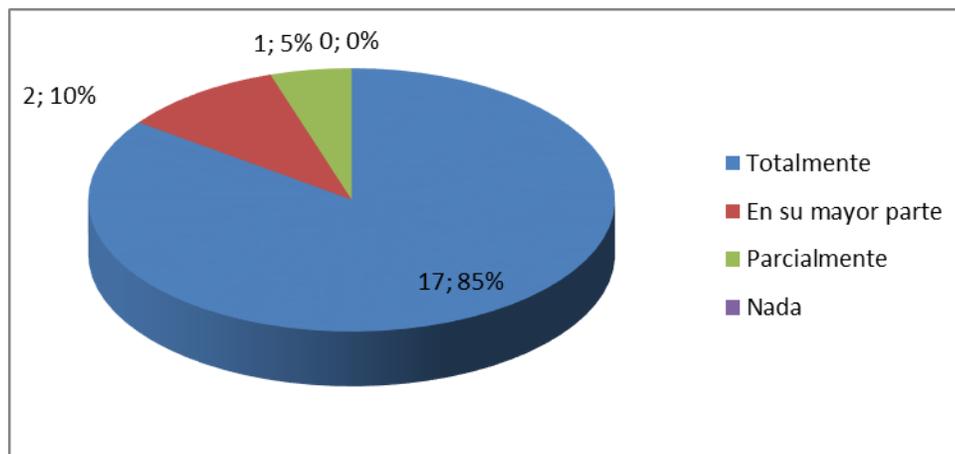
Cuadro No. 6 Desarrollo evolutivo

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	17	85
3	En su mayor parte	2	10
2	Parcialmente	1	5
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 4 Desarrollo evolutivo



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: De los docentes encuestados, el 85% contestan totalmente que se debe respetar el desarrollo evolutivo de los estudiantes, el 10% contestan en su mayor parte y el 5% parcialmente para la ejecución de actividades lúdicas

5.- Las estrategias lúdicas son herramientas esenciales en el aprendizaje significativo en los niños y niñas.

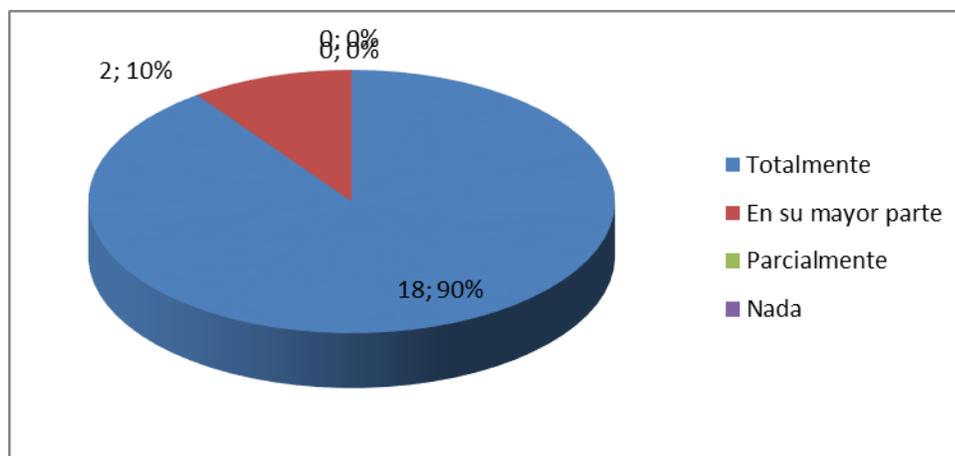
Cuadro No. 7 Aprendizaje significativo

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	18	90
3	En su mayor parte	2	10
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helen Cáceres Ortiz

Gráfico No. 5 Aprendizaje significativo



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Al preguntar sobre las estrategias lúdicas como herramientas esenciales en el aprendizaje significativo para los estudiantes, el 90% contestó totalmente, el 10% en su mayor parte.

6.- Considera que la actividad lúdica permite estimular las habilidades y destrezas de los educandos

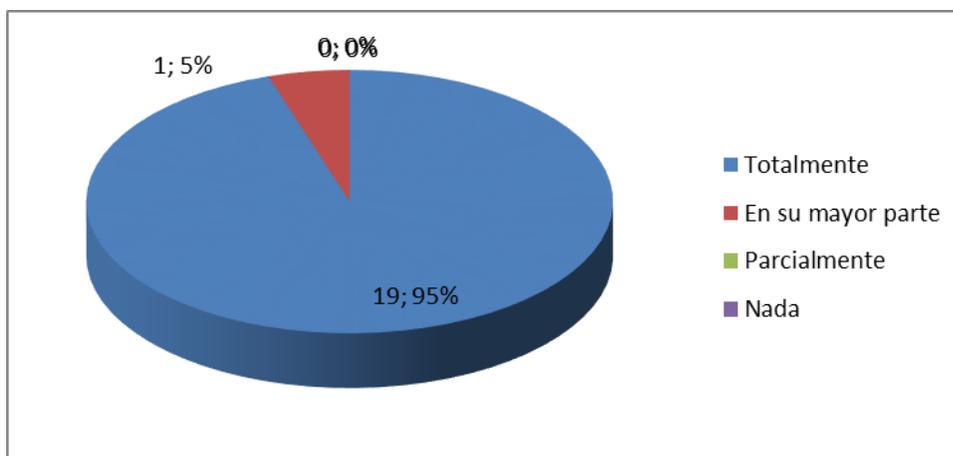
Cuadro No. 8 Habilidades y destrezas

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	19	95
3	En su mayor parte	1	5
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 6 Habilidades y destrezas



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 95% consideran totalmente que las actividades lúdicas permiten estimular las habilidades y destrezas de los educandos y el 5% en su mayor parte.

7. Los estudiantes del nivel Inicial alcanzarán un aprendizaje significativo con la aplicación de estrategias lúdicas.

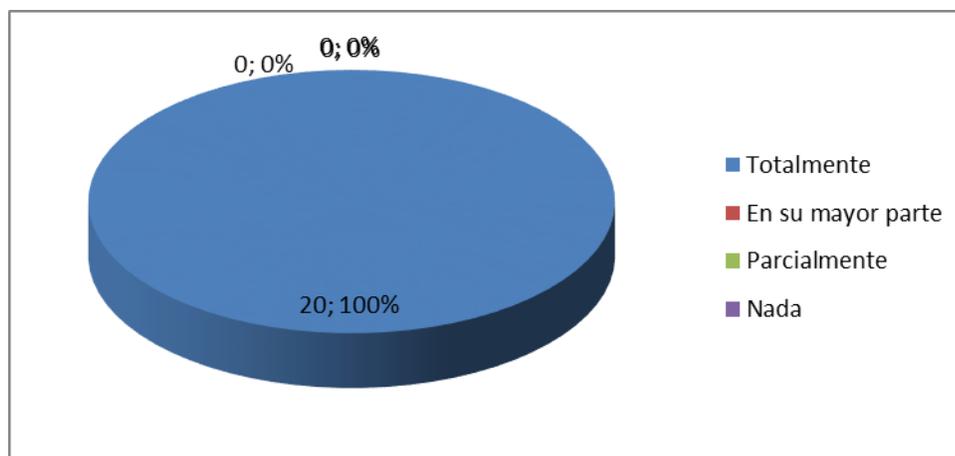
Cuadro No. 9. Aplicación de estrategias

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	20	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 7. . Aplicación de estrategias



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helen Cáceres Ortiz

Análisis: El 100% de los docentes indican que los estudiantes del nivel Inicial alcanzarán un aprendizaje significativo con la aplicación de estrategias lúdicas

8.- La infraestructura de la institución dificulta la aplicación de las actividades lúdicas.

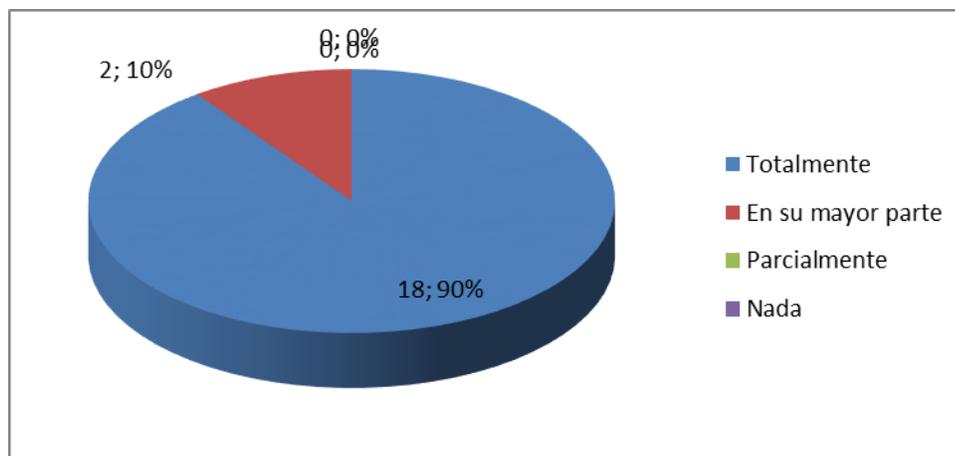
Cuadro No. 10 Infraestructura

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	18	90
3	En su mayor parte	2	10
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 8 Infraestructura



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 90% de los docentes responden Totalmente que la infraestructura de la institución dificulta la aplicación de las actividades lúdicas, el 10% de los docentes En su mayor parte

9- Conoce de nuevas estrategias lúdicas aplicadas para dinamizar los procesos de enseñanza.

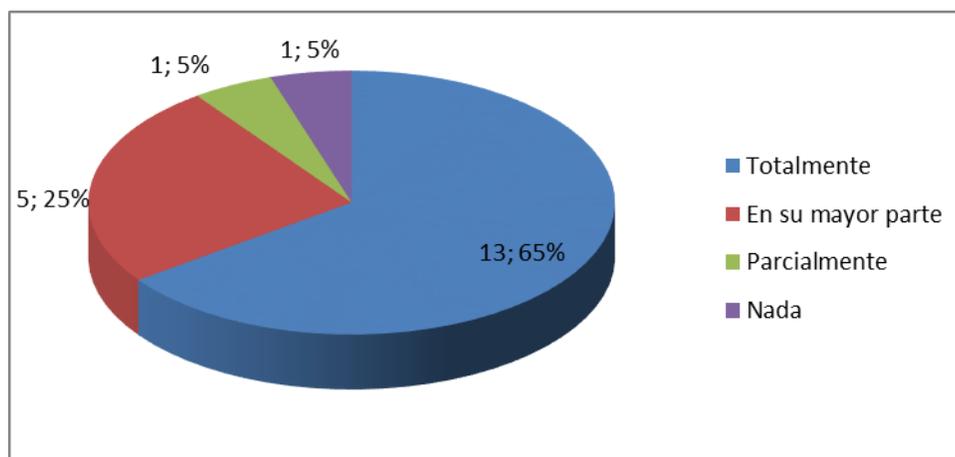
Cuadro No. 11. Procesos de enseñanza

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	13	65
3	En su mayor parte	5	25
2	Parcialmente	1	5
1	Nada	1	5
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 9 Procesos de enseñanza



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 65% de los docentes encuestados, conocen de nuevas estrategias lúdicas aplicadas para dinamizar los procesos de enseñanza, el 25% en su mayor parte, el 5% parcialmente y el otro 5% Nada.

10.- Considera que la aplicación de estrategias lúdicas podrían mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes y la integración escolar.

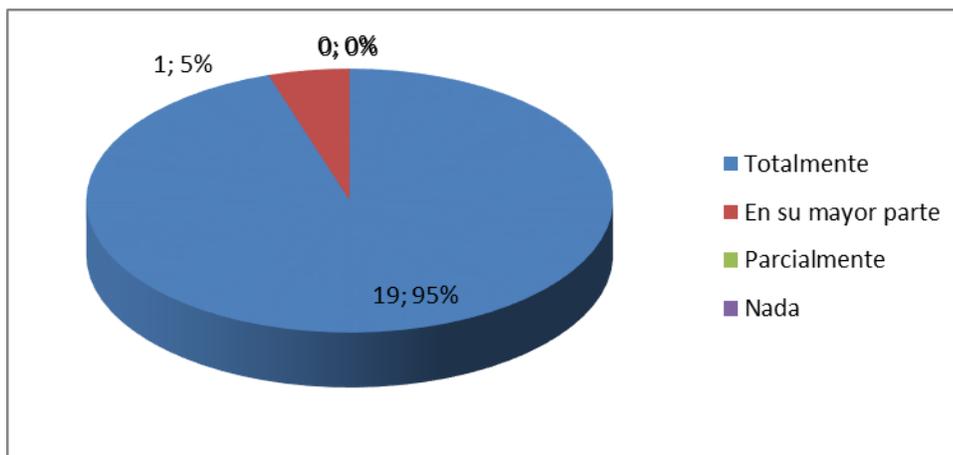
Cuadro No. 12. Integración escolar

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	19	95
3	En su mayor parte	1	5
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 10 Integración escolar



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los docentes en un 95% Totalmente, consideran que las relaciones interpersonales y la integración escolar con la aplicación de estrategias lúdicas podrían mejorar, el 5% En su mayor parte

11.- Las estrategias lúdicas potencializan el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años.

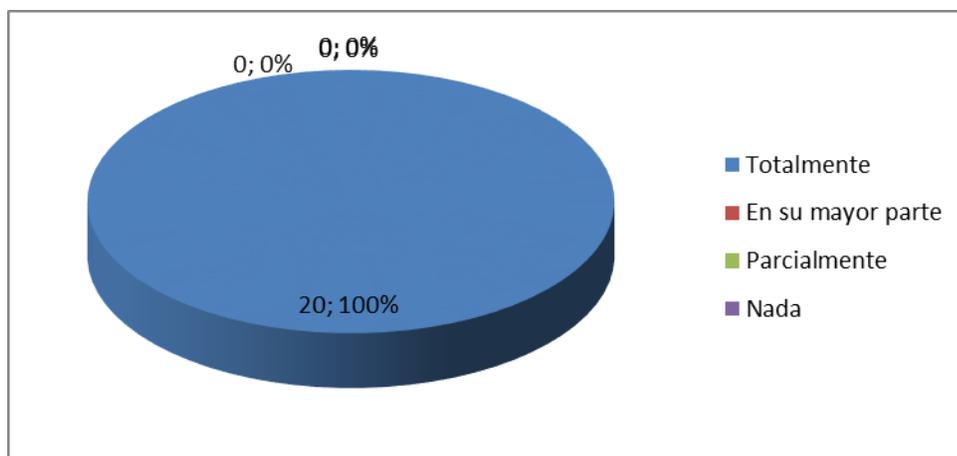
Cuadro No. 13, Potencialización de aprendizaje

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	20	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 11



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Al preguntar si las estrategias lúdicas potencializan el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años los docentes en un 100% respondieron Totalmente

12.- Es necesario que el docente cuente con una guía de juego para niños y niñas de cuatro años

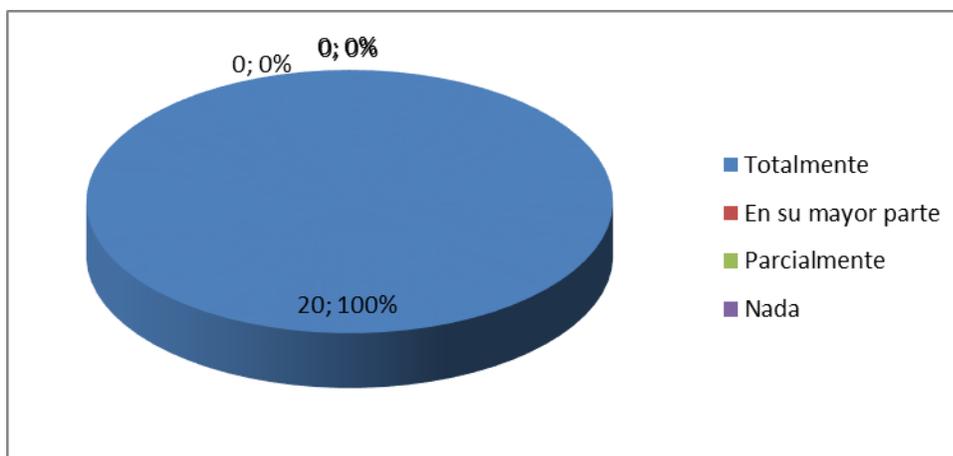
Cuadro No. 14. Guía de juego

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	20	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 12 Guía de juego



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 100% de los docentes contestan Totalmente necesario que el docente cuente con una guía de juego para niños y niñas de cuatro años

13.- Las estrategias lúdicas aplicadas para dinamizar los procesos de enseñanza se deben considerar en la planificación pedagógica

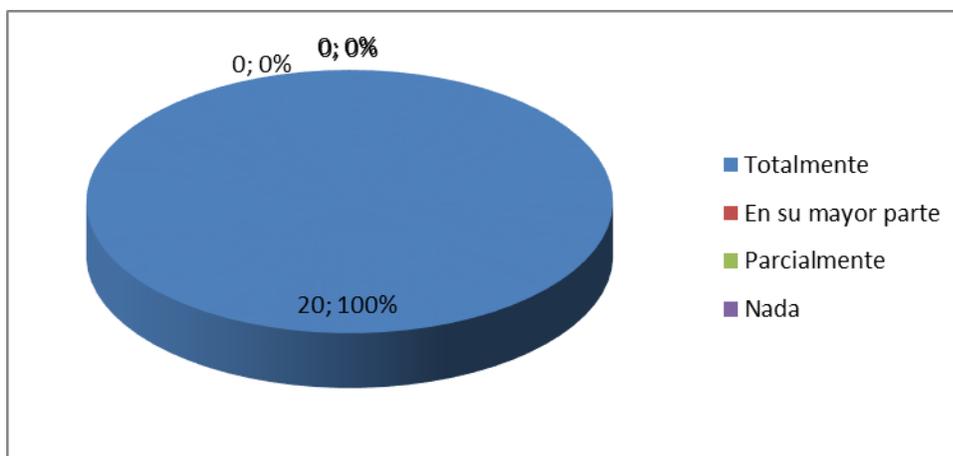
Cuadro No. 5, Planificación pedagógica

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	20	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 13 Planificación pedagógica



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Las estrategias lúdicas aplicadas para dinamizar los procesos de enseñanza se deben considerar en la planificación pedagógica, así lo consideran los docentes al responder el 100% en la pregunta planteada.

14.- Deberían los docentes de educación inicial recibir capacitaciones de forma permanente para la aplicación de estrategias lúdicas.

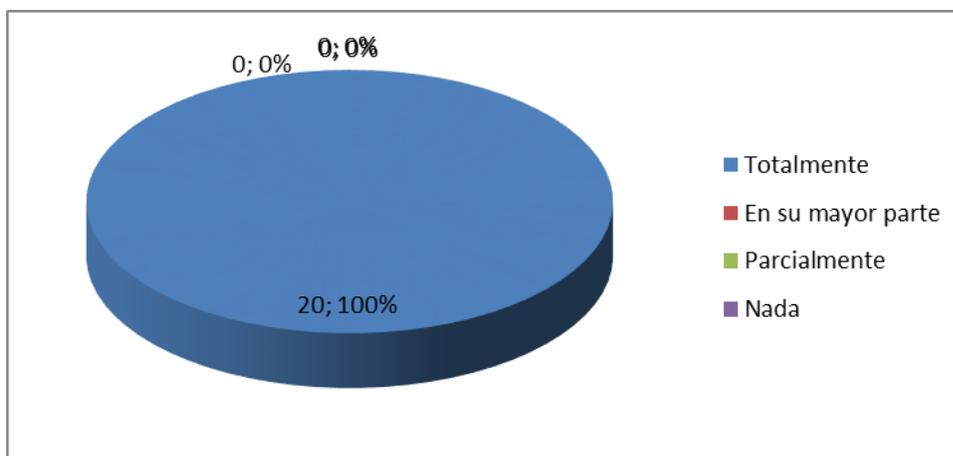
Cuadro No. 16. Capacitaciones

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	20	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 14 Capacitaciones



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 100% contestan Totalmente Las estrategias lúdicas aplicadas para dinamizar los procesos de enseñanza se deben considerar en la planificación pedagógica.

15.- Potencializando el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 años a través de estrategias lúdicas beneficiará su etapa escolar de educación básica

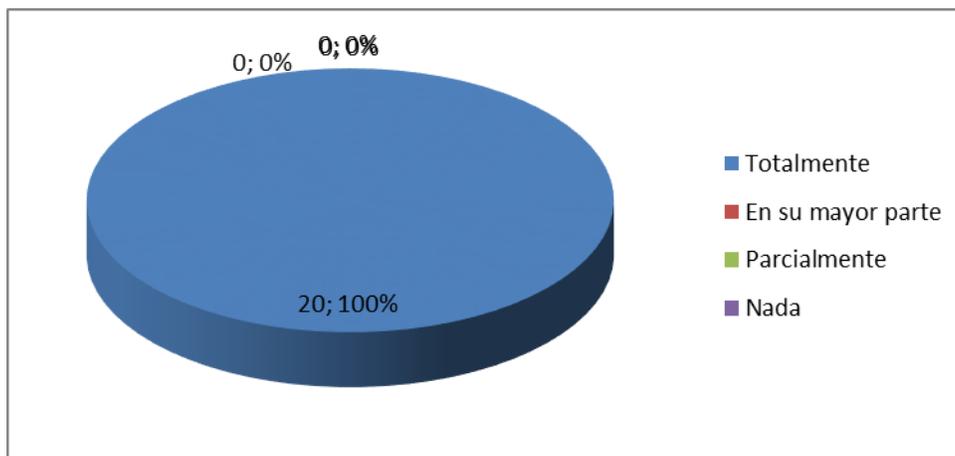
Cuadro No. 17. Etapa escolar

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	20	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	20	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 15 Etapa escolar



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los 20 docentes encuestados contestan Totalmente para Potencializar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 años si es necesario emplear estrategias lúdicas lo cual beneficiará en su etapa escolar de educación básica a los estudiantes.

ANÁLISIS DE RESULTADOS.

ENCUESTA DIRIGIDA A REPRESENTANTES LEGALES

1.- Durante su visita a la institución el Personal docente demuestra utilizar métodos donde los estudiantes participen activamente en clases.

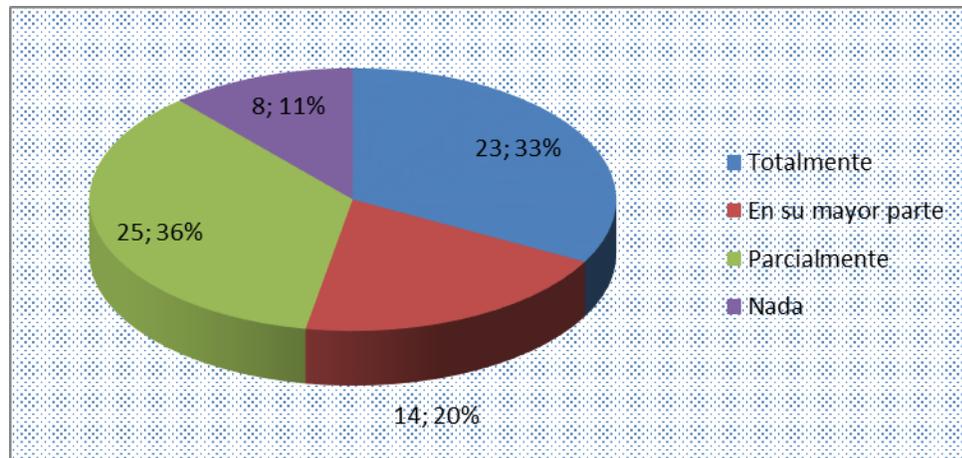
Cuadro No. 18. Visita a la institución

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	23	33
3	En su mayor parte	14	20
2	Parcialmente	25	36
1	Nada	8	11
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 16 Visita a la institución



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los representantes tienen diferentes criterios al responder, lo que se observa en el cuadro y gráfico de resultados, el 33% Totalmente, el 20% en su mayor parte, el 36% parcialmente y Nada el 11%.

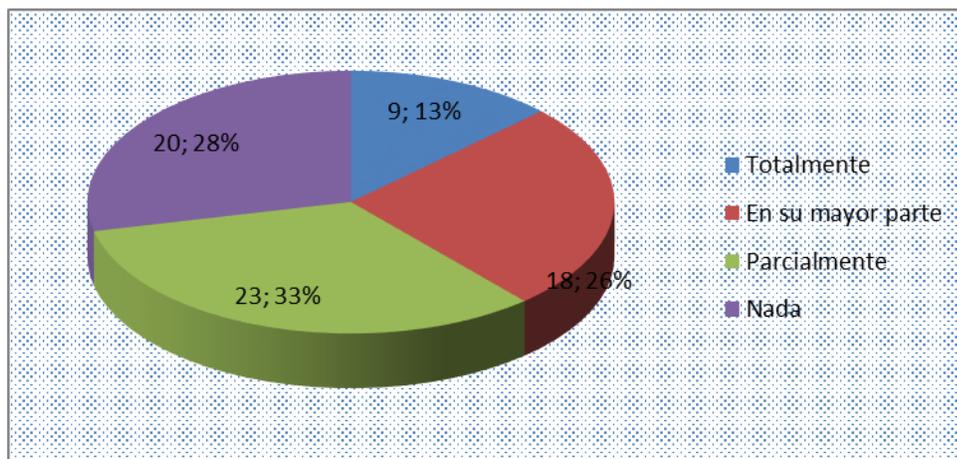
2.- El centro de educación inicial posee una infraestructura adecuada para trabajar fuera del aula con los estudiantes

Cuadro No. 19- Infraestructura adecuada

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	9	13
3	En su mayor parte	18	26
2	Parcialmente	23	33
1	Nada	20	29
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial
Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 17 Infraestructura adecuada



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial
Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Al preguntar si el centro de educación inicial posee una infraestructura adecuada para trabajar fuera del aula con los estudiantes, las respuesta de los padres de familia se presenta con una realidad que concuerda con la respuesta de los docentes solo el 13% consideran Totalmente, el 26% en su mayor parte, el 33% parcialmente y el 28% Nada, para esto es necesario mejorar en muchos aspectos

3.- Considera importante la participación activa de los estudiantes con la docente.

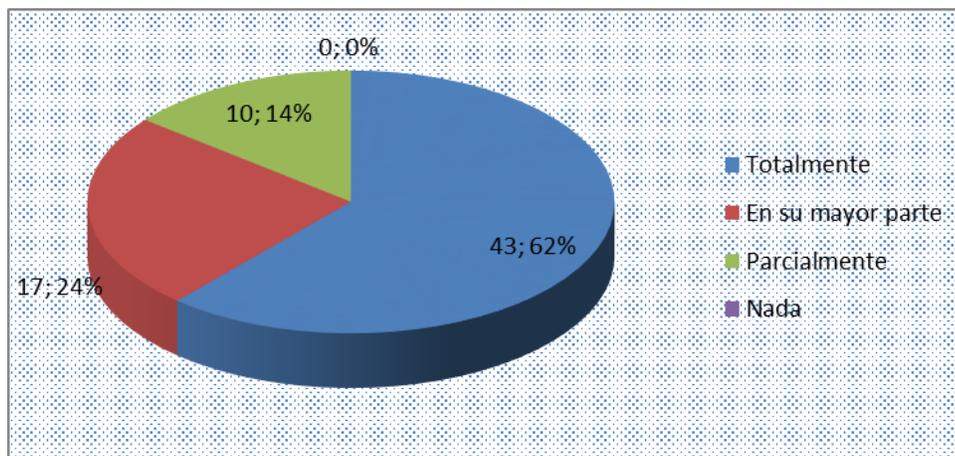
Cuadro No. 20. Participación activa

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	43	61
3	En su mayor parte	17	24
2	Parcialmente	10	14
1	Nada	0	0
	T O T A L	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 18 Participación activa



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Con relación a la participación activa de los estudiantes con la docente, es considerada importante Totalmente en un 62%, en su mayor parte el 24% y el 14% parcialmente

4.- Su representado por medio de la aplicación de estrategias lúdicas teniendo libertad para opinar y actuar cree Usted que logrará un aprendizaje que jamás olvide.

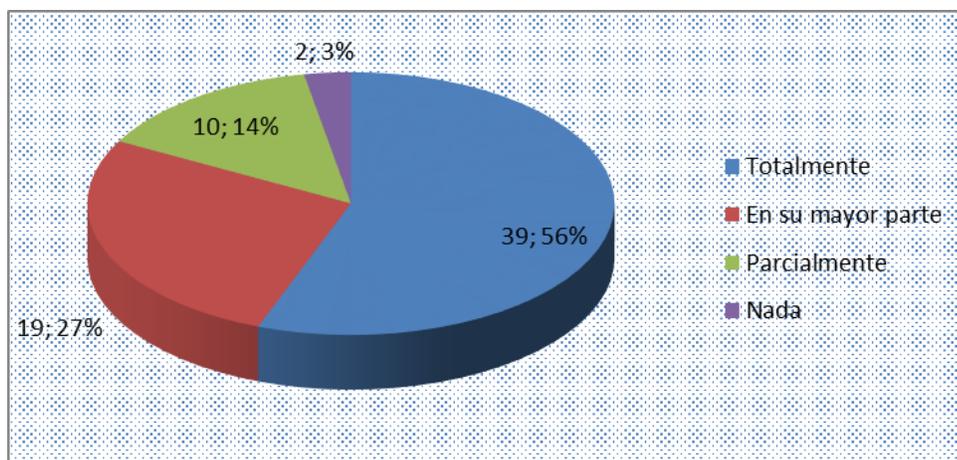
Cuadro No. 21. Aplicación de estrategias

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	39	56
3	En su mayor parte	19	27
2	Parcialmente	10	14
1	Nada	2	3
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 19 Aplicación de estrategias



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 56% de los representantes legales están totalmente de acuerdo que su representado por medio de la aplicación de estrategias lúdicas teniendo libertad para opinar y actuar lograrán un aprendizaje que jamás olviden, en su mayor parte el 27%, el 14% parcialmente y nada el 3%

5.- Los docentes deben hacer participar a todos los estudiantes en clases motivándolos a compartir y descubrir un aprendizaje.

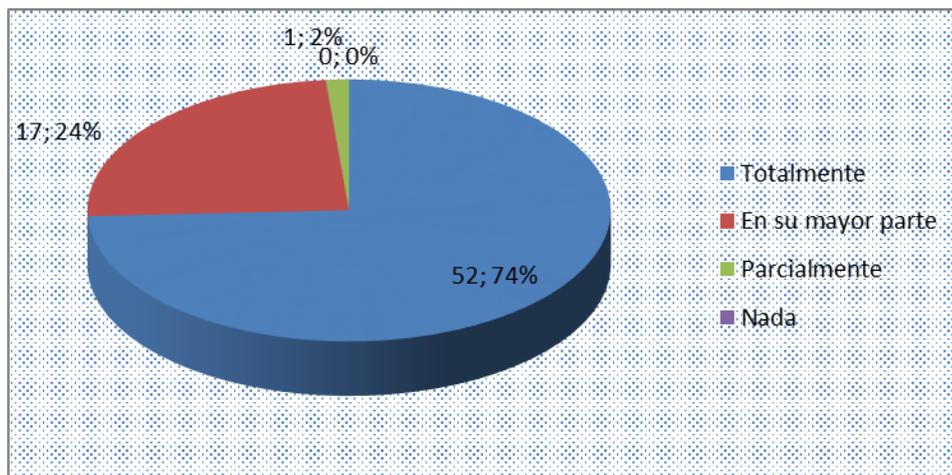
Cuadro No. 22 Clases motivadoras

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	52	74
3	En su mayor parte	17	24
2	Parcialmente	1	1
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 20 Clases motivadoras



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 74% de los representantes contestan Totalmente, que los docentes deben hacer participar a todos los estudiantes en clases motivándolos a compartir y descubrir un aprendizaje, 24% en su mayor parte, 2% parcialmente.

6.- Le gustaría conocer qué son estrategias lúdicas y en qué benefician a sus representados en el aprendizaje.

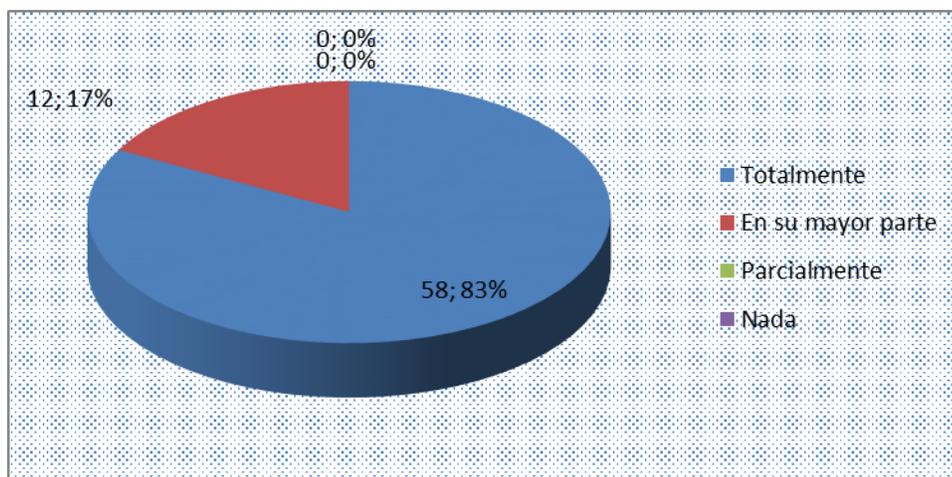
Cuadro No.23. Estrategias lúdicas

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	58	83
3	En su mayor parte	12	17
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 21 Estrategias lúdicas



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: En relación a la pregunta si le gustaría conocer qué son estrategias lúdicas y en qué benefician a sus representados en el aprendizaje, el 83% Totalmente le gustaría conocer acerca de estrategias, en 17% en su mayor parte.

7.- La poca estimulación en el aprendizaje será causa de que los estudiantes de cuatro años rechacen la escuela.

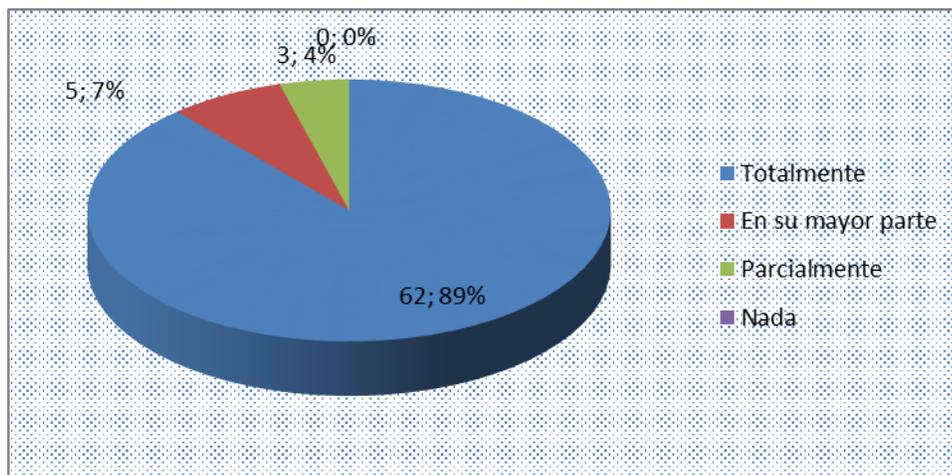
Cuadro No. 24 Estimulación en el aprendizaje

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	62	89
3	En su mayor parte	5	7
2	Parcialmente	3	4
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 22 Estimulación en el aprendizaje



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: De los representantes legales encuestados el 89% contestan Totalmente, que si depende la poca estimulación en el aprendizaje será causa de que los estudiantes de cuatro años rechacen la escuela, 7% en su mayor parte, y el 4% parcialmente

8.- Sería de su agrado visitar la institución y observar a su representado participar voluntariamente en las actividades diarias.

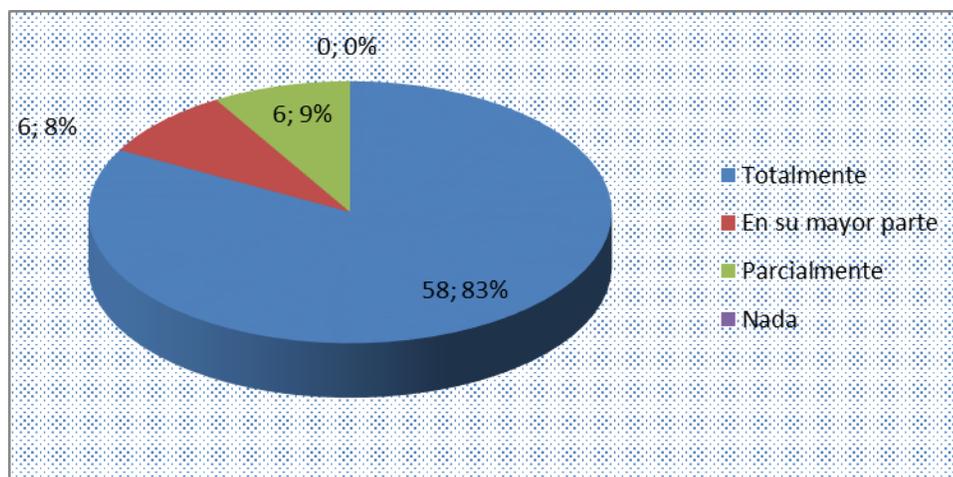
Cuadro No. 25 Participación voluntaria

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	58	83
3	En su mayor parte	6	9
2	Parcialmente	6	9
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 23. Participación voluntaria



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 83% de los representados contestan Totalmente, que sería de su agrado visitar la institución y observar a su representado está participando voluntariamente en las actividades diarias, 8% en su mayor parte y el 9% parcialmente.

9.- Le gustaría como representante legal conocer acerca de estrategias lúdicas aplicadas a desarrollar los conocimientos en sus hijos

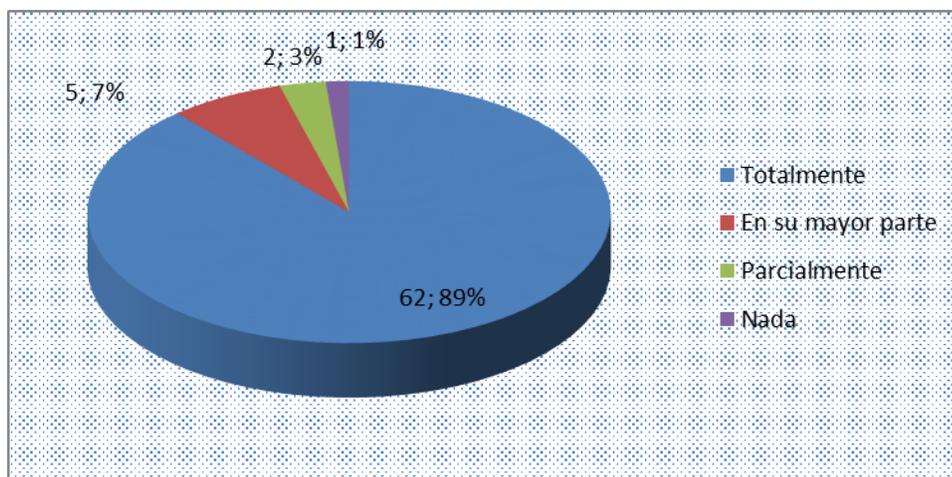
Cuadro No. 26. Desarrollo de conocimientos

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	62	89
3	En su mayor parte	5	7
2	Parcialmente	2	3
1	Nada	1	1
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 24 Desarrollo de conocimientos



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Al preguntarles si les gustaría como representante conocer acerca de estrategias lúdicas aplicadas a desarrollar los conocimientos en sus hijos, el 89% Totalmente, el 7%, en su mayor parte, 3% parcialmente y el 1% Nada.

10.- Considera importante que el docente llame la atención con alguna decoración diferente en el aula.

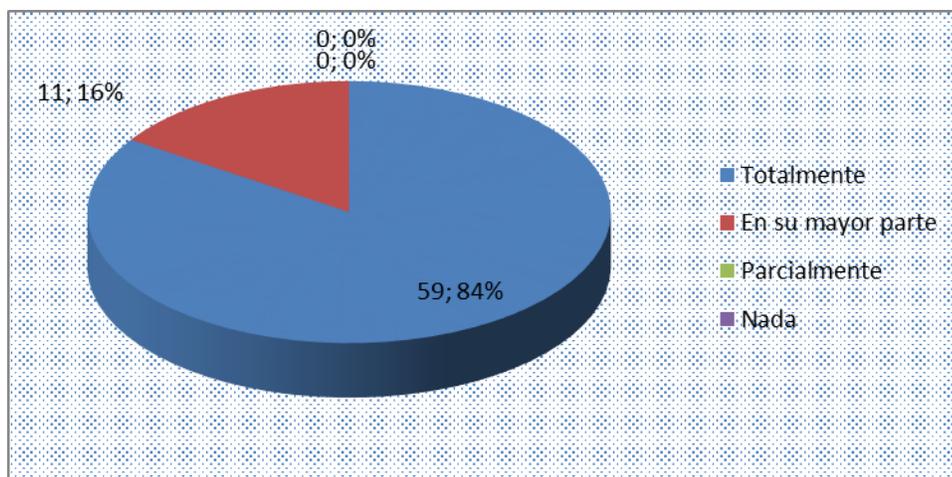
Cuadro No. 27. Llamar la atención

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	59	84
3	En su mayor parte	11	16
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 25. Llamar la atención



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Para los representantes es importante el ambiente en el que se desarrolle la clase, se observa al contestar el 84% que el docente llame la atención con alguna decoración diferente en el aula y el 16% en su mayor parte.

11.- Considera como representante legal que sus hijos deben aprender a través de estrategias lúdicas.

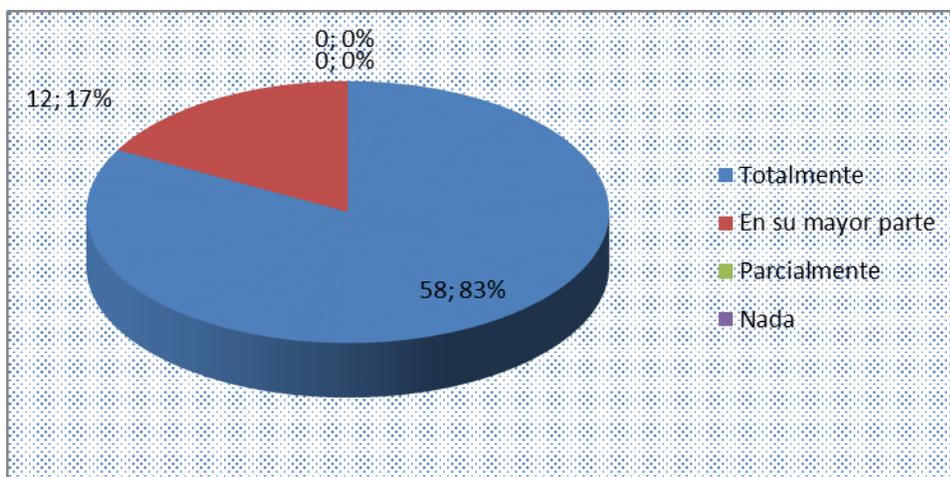
Cuadro No. 28 Aprender a través de estrategias

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	68	97
3	En su mayor parte	2	3
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 26 Aprender a través de estrategias



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: El 83% de los representantes consideran que sus representados deben aprender a través de estrategias lúdicas y el 17% en su mayor parte.

12.- Los docentes deben asistir a capacitaciones para conocer la forma de motivar a su representado en las clases.

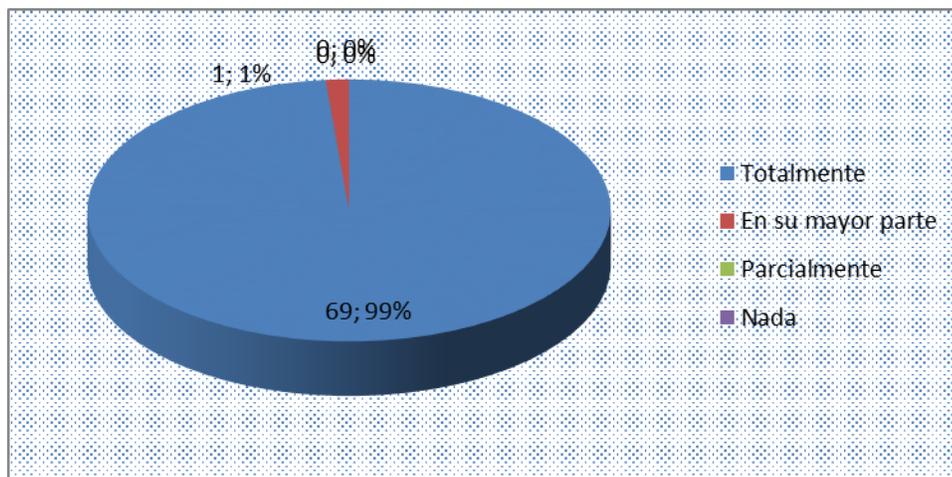
Cuadro No. 29 Capacitaciones

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	69	99
3	En su mayor parte	1	1
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 27 Capacitaciones



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los resultados denotan que es urgente que los docentes deben asistir a capacitaciones para conocer la forma de motivar a su representado en las clases, se muestra el 99% Totalmente y el 1% en su mayor parte.

13.- Está dispuesto como representante legal, a capacitarse sobre actividades recreativas para motivar a su hijo.

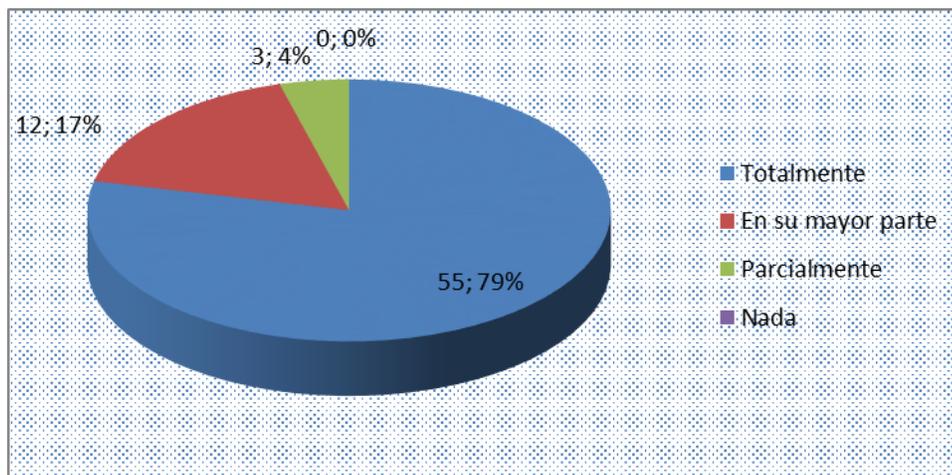
Cuadro No. 30 Actividades Recreativas

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	55	79
3	En su mayor parte	12	17
2	Parcialmente	3	4
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 28 Actividades Recreativas



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los representantes quieren ser entes activos del aprendizaje de sus representados, el 79% Totalmente está dispuesto a capacitarse sobre actividades recreativas para motivar a su representado, el 17% en su mayor parte y el 4% parcialmente

14.- Como representante legal apoya a las docentes en la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de los estudiantes

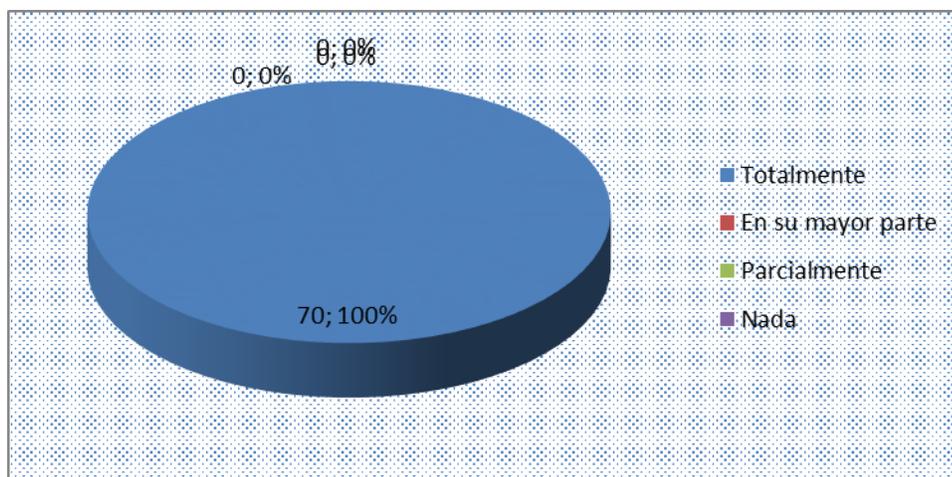
Cuadro No. 31 Apoyo a los docentes

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	70	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 29 Apoyo a los docentes



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los representantes apoyan a las docentes en un 100% en la aplicación de estrategias lúdicas para la enseñanza de los estudiantes, lo que viabiliza la propuesta planteada al contar con el apoyo de los padres de familia

15.- Le gustaría que los docentes tengan una guía de estrategias lúdica que facilite el aprendizaje significativo de su representado?

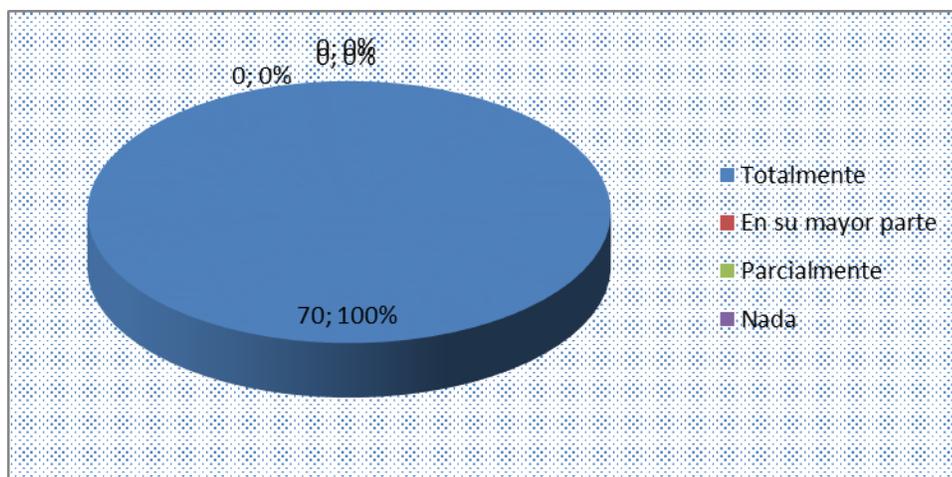
Cuadro No. 32 Actividades realizadas

No.	Alternativas	f	%
4	Totalmente	70	100
3	En su mayor parte	0	0
2	Parcialmente	0	0
1	Nada	0	0
	TOTAL	70	100

Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Gráfico No. 30 Actividades realizadas



Fuente: Investigación en el centro de educación inicial

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

Análisis: Los representantes les gustaría que los docentes tengan una guía de estrategias lúdicas que faciliten el aprendizaje significativo de su representado, el 100% contestan Totalmente.

2.4 Verificación de hipótesis

Cuadro No.33 **Verificación de hipótesis**

Hipótesis	Validación
Hipótesis Las estrategias lúdicas aplicadas a la enseñanza aumentan el potencial de aprendizaje de manera significativa en los estudiantes de cuatro años.	En la Pregunta 1 y 3 de estudiantes, pregunta 2 y 3 de docentes y pregunta 3 y 4 de representantes, en gran parte parcialmente emplean estrategias lúdicas durante el proceso enseñanza aprendizaje
Hipótesis 1: Se determinara la importancia de las estrategias lúdicas de enseñanza para potenciar el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años	En la Pregunta 3 y 4 de estudiantes, pregunta 2 y 3 de docentes y pregunta 3 y 5 de representantes, deben planificar estrategias que permitan alcanzar los contenidos a desarrollarse en las actividades con los niños
Hipótesis 2: Podrá una guía de estrategias lúdicas de enseñanza potenciar el aprendizaje significativo en el nivel inicial.	En la Pregunta 6 y 8 de estudiantes, pregunta 6 y 9 de docentes y pregunta 4 y 6 de representantes, que las actividades lúdicas permiten estimular las habilidades y destrezas de los educandos
Hipótesis 3: Las estrategias lúdicas de enseñanza a través de los lineamientos de educación inicial que están fundamentados en las diversas teorías.	En La Pregunta 10 de estudiantes, la Pregunta 10 docentes, y Pregunta 9 y 10 de representantes, los estudiantes se conocen de nuevas estrategias lúdicas aplicadas para dinamizar los procesos de enseñanza, que el docente cuente con una guía de juego para niños y niñas de cuatro años

Fuente: Dessarrollo de la investigación

Elaborado por: Lcda. Nelly Cadena y Lcda. Helem Cáceres Ortiz

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA: GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA POTENCIAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS ESTUDIANTES DE CUATRO AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL JOSEFINA BARBA, UBICADO EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

3.1. Antecedentes

Después de haber realizado una investigación bibliográfica, investigación de campo, analizado e interpretado los resultados se cumple el objetivo de establecer las estrategias lúdicas como una herramienta de enseñanza.

La propuesta de creación de una guía de estrategias lúdicas, que se utilice como apoyo a los docentes de Educación Inicial y de esta forma potenciar el aprendizaje significativo en los estudiantes de este nivel, en el marco teórico se desarrollaron los temas relacionados con el aprendizaje, siendo la lúdica una parte fundamental para esto se logre.

De las teorías de los aprendizajes se consideró en el marco teórico, la constructivista y de aprendizaje significativo, el docente para motivar al estudiante debe preparar el aula como un escenario de aprendizaje, haciéndola acogedora para que le resulte interesante y participe de manera espontánea en las actividades y deseen quedarse a disfrutar descubriendo y sintiendo el gozo de un nuevo aprendizaje.

3.2. Misión

Brindar una educación integral y humanista como marco del desarrollo de las potencialidades y valores de nuestros niños, niñas en un ambiente físicamente seguro en el que se respete sus características individuales logrando desarrollar por medio del juego sus capacidades emocionales, sociales, cognitivas y físicas para un excelente desempeño en su vida escolar y social, en beneficio propio y de su entorno. Constituir

esta guía como uno de los elementos esenciales en Educación Inicial, respetando los Lineamientos del nivel, sustentando un aprendizaje activo permitiendo que los niños puedan explorar, experimentar, jugar y crear con la mediación de la docente en interacción con los otros.

3.3. Visión

Ser una comunidad educativa donde todos, especialmente nuestros estudiantes sean poseedores de amplias destrezas, conocimientos, valores, actitudes y habilidades que les permitan desarrollarse como personas exitosas adaptadas a un mundo de permanentes cambios, conscientes de sus deberes, derechos y responsabilidades. Estimular y facilitar la participación de los representantes legales en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas que sean partícipes de las actividades y reglamentos de nuestra institución y que al término de la educación inicial los estudiantes enfrenten con éxito los primeros años de escolaridad básica.

3.4. Objetivos de la propuesta

3.4.1. Objetivo General

Potenciar el aprendizaje significativo de niños y niñas de cuatro años a través de actividades lúdicas.

3.4.2 Objetivos Específicos

- Presentar al docente una guía didáctica de estrategias lúdicas para lograr un aprendizaje significativo en los estudiantes de cuatro años del centro de educación inicial.
- Invitar a la reflexión sobre la importancia del valor del juego para el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años.
- Sensibilizar y motivar al docente para que promueva el juego como herramienta pedagógica para el aprendizaje.

3.5. Aspectos teóricos de la propuesta

3.5.1. ¿Qué se entiende por rincones?

Se entiende por rincones según el modelo didáctico esta práctica educativa se fundamenta en el constructivismo social, cuyo punto de partida es el aprendizaje en interacción, la importancia que tiene el contexto cultural para el desarrollo humano, esta se parte de que los niños y niñas aprenden a través de su propia actividad, no sólo manual, sino también, y a la vez, mental; pero aprenden mucho mejor, más y más profundamente en contextos ricos y diversos de interacción; es decir, junto con otros y, por supuesto, aprenden si aquello que se les ofrece es interesante, relevante y tiene sentido para ellos, en este modelo didáctico, el juego es básico, es la actividad fundamental en los niños y niñas de estas edades, debido que a través del juego se aprende de forma más eficaz,

3.5.2 La evaluación en educación infantil

La forma de análisis debe explícita o implícitamente de forma continua, y debe ser de forma consciente, analizando y reflexionando sobre lo que sucede en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, para así poder influir y mejorar la calidad de nuestras aulas.

Es en los primeros años de vida cuando se produce de forma más rápida el avance del desarrollo personal, por lo que a la hora de evaluar es preciso ser prudente antes de emitir cualquier juicio de valor, se debe tener presente que la evaluación es una actividad de análisis y valoración, no la expresión de nuestro juicio. Se trata más bien de hacer más efectiva nuestra labor docente en el aula, de mejorar nuestra planificación e intervención, la función de la evaluación en esta etapa no es otra cosa que introducir los cambios necesarios durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el propósito de buscar soluciones a los problemas que encontramos en la cotidianidad de nuestras aulas, teniendo en cuenta que éstas son algo vivo y, por tanto, en continua transformación.

3.5.3 Evaluar los rincones

Al organizar el aula por rincones, se parte de un análisis del contexto, espacio, materiales, de los propios niños; es decir, realizar una reflexión inicial que será el punto de partida de nuestra evaluación continua y que nos llevará a la comprobación del avance en el proceso educativo.

Cada rincón debe posibilitar aprendizajes específicos que permiten observar aspectos concretos del desarrollo, así, el rincón de movimiento, donde se dan juegos con un claro componente motor, especialmente importante para los primeros años de vida, influirá en el conocimiento de nuestro propio cuerpo y de nuestra imagen corporal. El rincón de juegos simbólicos (casita, médicos) posibilitará el representarse la realidad, potenciará el uso más elaborado del lenguaje, conocer los personajes que se interpretan y, por tanto, la asunción de roles sociales, compartir una situación. Los juegos del rincón de construcción suponen la manipulación de piezas para construir algo, facilitan aprender a marcarse una meta, a buscar soluciones ante un problema, etc.

3.5.4. Sobre la observación de y en rincones

Observar es una labor docente de manera continua y casi automática, esta observación continua y libre, no sistemática, es muy importante porque supone que estamos atentas a lo que pasa en el aula y ello conlleva la creación de un clima de seguridad y confianza, así como la intervención del propio adulto en situaciones que lo requieran y en el momento adecuado.

En un rincón se deben observar los siguientes aspectos:

Primero: Aspectos generales tales como la organización espacial del aula, la idoneidad de su ubicación para la actividad o juego que se realiza en ellos; el uso de los materiales y el equilibrio de éstos, tipo de materiales, adecuación a las edades, etc.; la actuación del adulto, planificación, su intervención en el juego...

Segundo: El proceso de aprendizaje-desarrollo de cada alumno y cada alumna: la interacción, el juego, el grado de autonomía, el apego, la autoestima.

Se deben observar diferentes aspectos en un rincón, se puede tomar como referencia los siguientes indicadores:

Indicadores del desarrollo del alumnado a observar

- Con quién juega: solo, en paralelo, en grupo, con el adulto.
- Tipo de juego (anotar el rincón): sensoriomotor, construcción, dramático, reglas (sólo 3-6).
- Conductas de no juego: exploratoria, "lectura", desocupado, espectador, transición, conversación activa, agresión.
- Lenguaje: soliloquios, uso de palabras en contextos diversos, con la maestra, con compañeros, con otros adultos, el adulto apoya en la adquisición y desarrollo del lenguaje.
- Emociones: seguridad, placer, asume riesgos, acepta normas, autonomía, se pone en el lugar de los otros.
- Grado de movilidad en los rincones: cuánto tiempo se queda en un rincón, por cuántos rincones pasa durante la observación, etc.

Indicadores observables en un rincón

- Número de niños que están en el momento de la observación.
- Entradas y abandonos.
- Tipos de juegos que se están realizando.
- Tipos de interacciones que se dan.
- Roles de los participantes.
- Resolución de conflictos: por ellos solos, demandan la intervención del adulto.
- Uso del lenguaje por parte de los participantes: conversaciones.
- Quiénes juegan, quiénes están de espectadores.

Descripción de la Guía.



**GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS
DE ENSEÑANZA PARA POTENCIAR
EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
EN EL NIVEL INICIAL.**

***GUÍA DE ESTRATEGIAS LÚDICAS DE
ENSEÑANZA PARA POTENCIAR EL
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL
NIVEL INICIAL.***

Contenido



EL SACO



LA COLCHONETA



EL CONO



LA NATURALEZA



EL CUERPO HUMANO



NÚMEROS DEL 1 AL 5



FORMAS GEOMÉTRICAS



LOS COLORES



LAS VOCALES

El Saco como estrategia lúdica

1. Introducirse en el saco y desplazarse con saltos en diferentes direcciones



2. Utilizar los sacos para llevar a cabo carreras de relevo

3. Utilizar los sacos para realizar juegos de fútbol, recreativos entre ortos



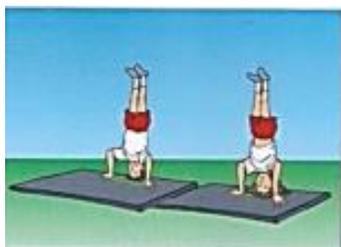
4. Introducirse en el saco para lanzar al compañero(a) una bola hacia arriba y hacerla caer dentro del suyo

5. Colocar parejas de niños(as) en hileras con un saco que sujetan por los extremos y el cual inclinaran para abrir y cerrar el paso a otro compañero que atraviesa el túnel formado



La Colchoneta como estrategia lúdica

1. Acostado(a) sobre la colchoneta, rodar con brazos y piernas extendidas



2. Usando la colchoneta como apoyo, realizar ejercicios como el pino (manos y cabeza como apoyo, formando un triángulo imaginario) y parados de mano

3. Sobre la colchoneta, hacer balanceos tipo mecedora, hasta que el impulso de pies y tronco le permita levantar el cuerpo de manera invertida



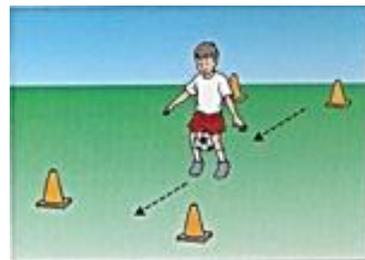
4. Utilizar la colchoneta como obstáculo para correr y brincar

5. Sobre la colchoneta, en un espacio específico, realizar diferentes ejercicios recomendados de equilibrio y agilidad (pino, avión, desequilibrios, rolos adelante y atrás, entre otros).



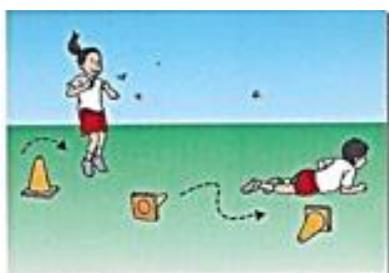
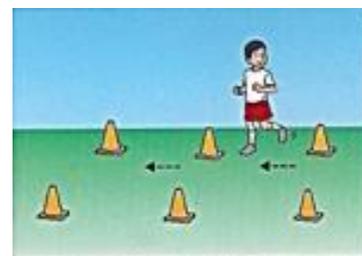
El Cono como estrategia lúdica

1. Utilizar los conos para marcar el inicio y el final de la trayectoria. Trasladar la bola con diferentes partes del cuerpo de un punto a otro



2. A un ritmo indicado y con un cono sobre la cabeza (sombrero), realizar desplazamientos (caminar hacia adelante, atrás y los lados, entre otros) y movimientos con diferentes partes del cuerpo

3. Colocar los conos en hilera (1 metro de distancia entre cada uno) y realizar recorridos laterales en diferentes direcciones

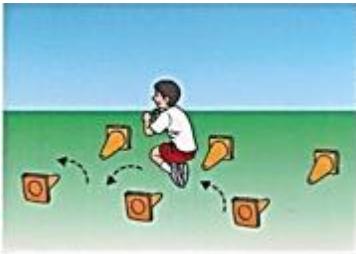


4. Con los conos en diversas colocaciones, realizar desplazamientos, según la indicación de la parte superior de estos: cono normal saltar, cono volcado agacharse

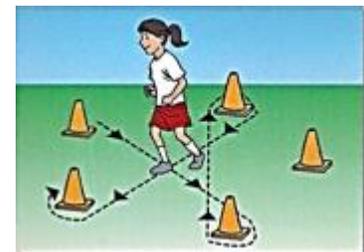
5. Distribuir los conos en el espacio de trabajo y desplazarse de diferentes formas, en diversos niveles, direcciones y ritmos



6. Equilibrar un cono sobre la palma de la mano y realizar desplazamientos en diferentes direcciones, niveles y ritmos carreras rítmicas



7. Con la utilización de conos volcados, realizar carreras rítmicas, saltos y brincos en distintas direcciones sin tocarlas.



8. Con la utilización de 5 conos colocados en forma de una estrella (2 metros de distancia aproximadamente entre cada uno) realizar desplazamientos en diversas direcciones



9. Usando los conos (2 metros de distancia entre ellos, al frente y lateral) hacer el ejercicio de parrilla o tip top, cada vez que llega a la línea imaginaria hecha por los conos, hasta la señal del profesor(a)

10. Con la utilización de tres conos (1 metro de distancia entre cada uno) realizar recorridos a de estos, con la formación imaginaria de un número 8 en los desplazamientos



través



LA NATURALEZA





LA NATURALEZA

Objetivo:

Respetar y cuidar el ecosistema en el que se desenvuelve, logrando reconocer algunos tipos de animales.

Valores a practicar:

Cuidado del medio ambiente.

Aseo y respeto.

Actividades propuestas:

- Talleres en aula
- Dinámicas y juegos

Talleres en aula

Se conversa con los niños todo lo que comprende la naturaleza, la interacción es factor importante en el desarrollo de la clase.

Integrantes de la Naturaleza

Los niños graban toda la información posible, y aunque es muy temprano para decirles que realicen una clasificación por cada reino de la naturaleza, si es factible a manera de contar un cuento, decirles que la Naturaleza se divide en reinos y dar un ejemplo de quienes integran cada reino.

Actividad # 1: Conocer la Naturaleza que nos rodea

Materiales:

Varios Flash card

Instrucciones:

Socializar con los niños acerca de los lugares que han visitado, sus mascotas, animales que han conocido o han escuchado de ellos.

Se deben hacer preguntas claras y fáciles de responder por ellos, por ejemplo:

1. ¿Te has ido de viaje a alguna parte?
2. ¿Tienes alguna mascota, o has escuchado de algún animal y has visto su imagen en internet?
3. ¿En el jardín de tu casa tienen plantas con y sin rosas, como es la forma de ellas?

De las respuestas se obtendrá que los niños reconocerán y valorarán que lo que nos rodea es la Naturaleza.

De allí sugeriremos cuidarla y mantener limpio en lo mayor posible.

Actividad # 2: Los ruidos de los animales

Materiales:

Video donde se observe los animales y los sonidos que emiten.

Instrucciones:

Proyectar un video donde los niños escuchen los ruidos que emiten cada uno de los animales.

En lo que resulte posible, pausar para interactuar con los niños acerca del hábitat del animal, si es doméstico, peligroso; ó si vuela, camina o vive en el mar.

LA NATURALEZA



Dinámicas y juegos:

“Encuentra tu pareja animal”

Objetivo:

Identificar y decir el nombre del tipo de animal que realiza determinado sonido.

Instrucciones:

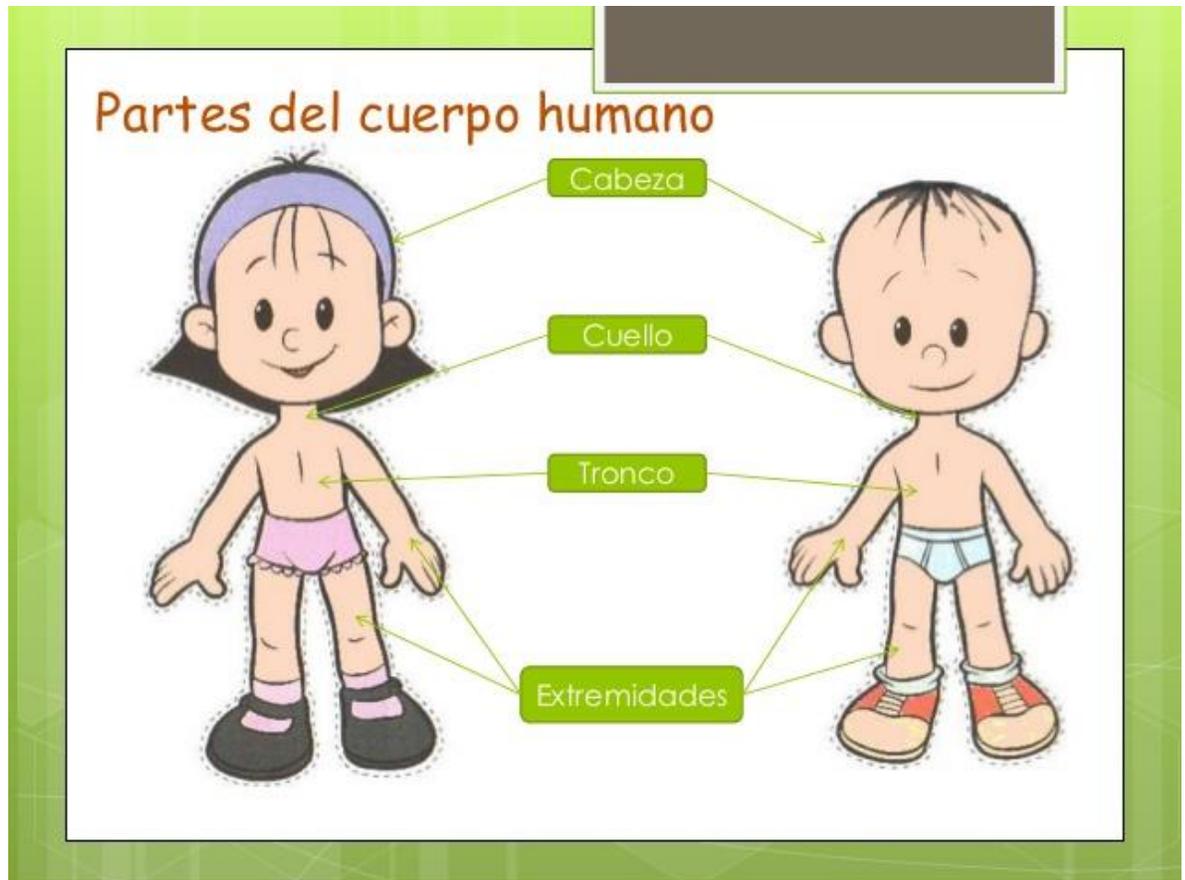
Coloque a los niños en pares. Asigne a cada par un animal y luego los separa. Tape los ojos de los alumnos y deje libre el camino en la sala para que puedan jugar seguros.

Dígale a los niños que deben usar el sonido de su animal para encontrar su pareja animal al otro lado de la sala. A la cuenta de tres, deja que los niños comiencen a hacer los sonidos buscando al compañero. Una vez que dos niños se encuentran, díales que se sienten y permanezcan callados hasta que los otros jugadores encuentren su pareja. Continúe hasta que todas las parejas estén completas.





EL CUERPO HUMANO



EL CUERPO HUMANO

Objetivo:

Identificar las partes del cuerpo humano, diferenciando el sexo de cada persona de acuerdo a sus características físicas y vestimenta.

Valores a practicar:

Respeto y prudencia

Actividades propuestas:

- Talleres en aula
- Dinámicas y juegos

Talleres en aula

Se presentan actividades con talleres prácticos, en las que el Docente pedirá que se observen entre ellos para diferenciar el sexo.

Niños y niñas

Con prudencia y enseñando el valor de respeto a los niños, hará preguntas como:

1. ¿Qué características físicas encontraron en los niños con respecto a su cabello y anatomía?
2. ¿Qué aspectos externos en vestimentas y preferencias encontraron en las pertenencias y vestimentas que ellos portan?, esto podría darse en relación a las maletas, loncheras y accesorios.

Actividad # 1: Reconocer las partes del cuerpo

Materiales:

Varios Flash card de niños y de niñas

Instrucciones:

Repartir flash card a cada niño y pedirle que indique en sí mismo cuales son las partes del cuerpo humano.

Luego pedirle que indique donde está algún órgano por ejemplo: toca tu nariz, levanta las manos.



EL CUERPO HUMANO

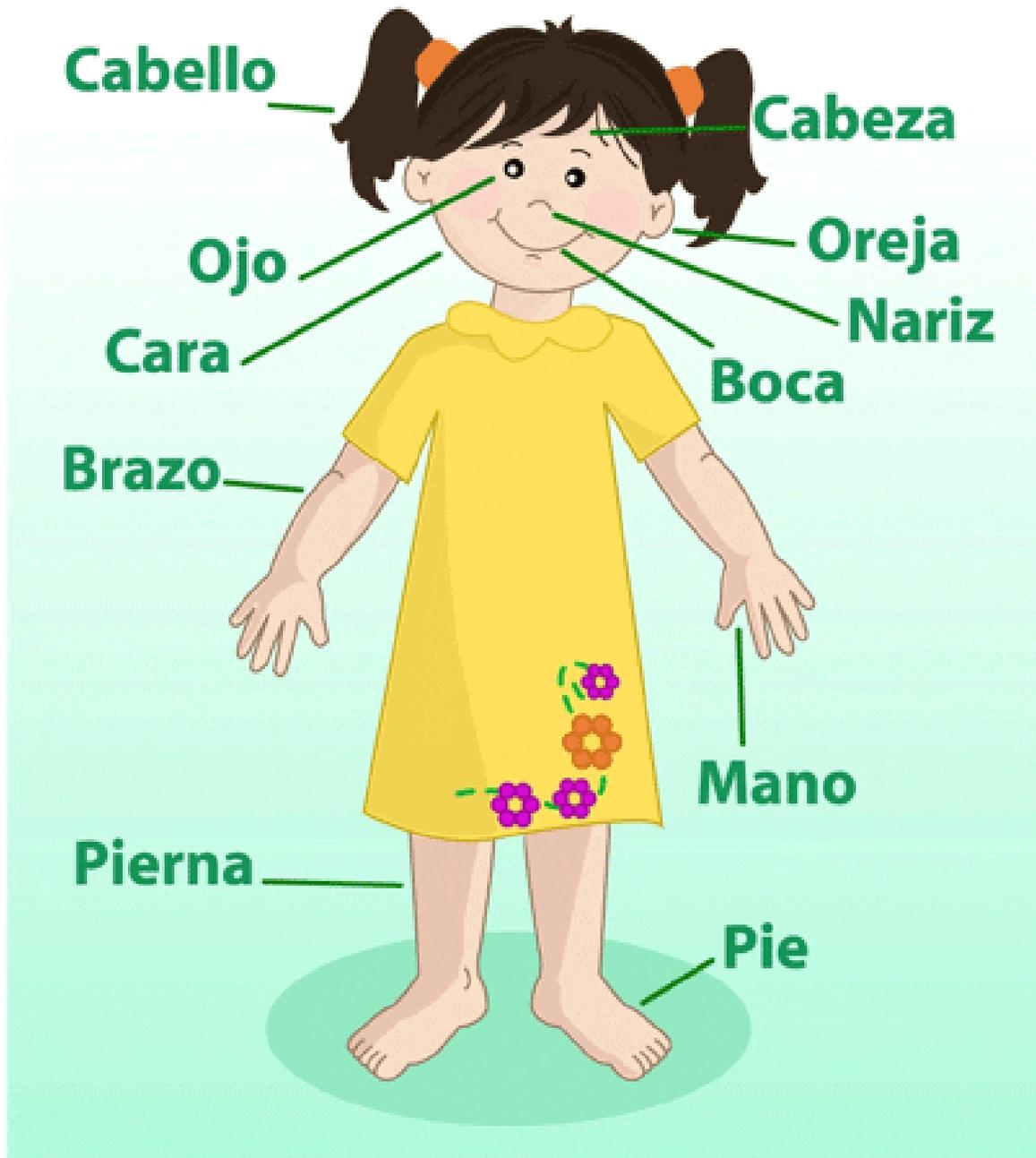
Actividad # 1: Reconocer las partes del cuerpo (Parte 1)





EL CUERPO HUMANO

Actividad # 1: Reconocer las partes del cuerpo (Parte 2)





EL CUERPO HUMANO

Dinámica y juegos: Cabeza, tronco y extremidades

Objetivo:

Identificar con seguridad las partes del cuerpo humano.

Instrucciones:

Pedir a los niños que se coloquen de pie y decirles que estén atentos a las órdenes de tocarse con las manos o señalar la parte del cuerpo humano que se indique.

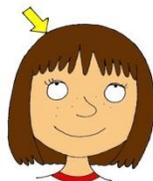
Lo divertido será hacerlo rápido, y que el grupo observe quien se equivoca para corregir armoniosamente y con respeto. Entre órdenes equivocarse en frente de ellos, para ver si corrigen y están atentos, ya que ellos estarán siguiendo nuestro ejemplo. Recuerde impartir las órdenes con tono suave, firme, con respeto y amor.

Ejemplo: Vamos a tocarnos con nuestras manos: la cabeza, el tronco, las piernas, la nariz.

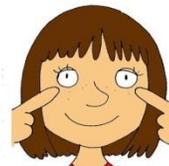
Lugar:

Salón de clases, o
patio de recreación.

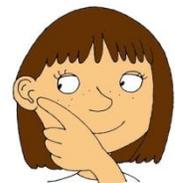
La Cara



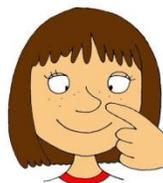
PELO



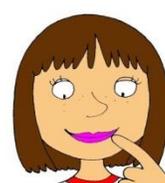
OJOS



OREJAS



NARIZ



BOCA



NÚMEROS DEL 1 AL 5





NÚMEROS DEL 1 AL 5

Objetivo:

Contar ordenadamente y reconocer los números del 1 al 5, enumerando objetos y personas.

Valores a practicar:

Tolerancia y orden.

Actividades propuestas:

- Talleres en aula
- Dinámicas y juegos

Talleres en aula

Se presentan actividades con talleres prácticos, en la que los niños primero observarán las formas de los números y luego su pronunciación.

Los números

Al momento de enseñar los números en el nivel inicial, se debe utilizar materiales como flash card y con ellos contar desde el 1 al 5.

Para este proceso se permite contar los dedos de la mano para que el niño practique.

Actividad # 1: El número 1 con lenteja

Materiales:

Granitos de lenteja y pegamento.

Instrucciones:

Esparcir pegamento dentro del círculo, y luego indicar al niño que debe dejar caer los granitos de lenteja dentro de la figura.

Actividad # 2: Pegar papel crepé en el entorno del número 2**Materiales:**

Papel crepé de cualquier color y pegamento.

Instrucciones:

1. Rasgar el papel y subdividirlo en pedazos más pequeños.
2. Esparcir pegamento sobre el contorno del número 2, y luego indicar al niño que debe pegar los pedazos del papel rasgado dentro de la figura.

Actividad # 3: Pintar con crayones el entorno del número 3**Materiales:**

Crayones.

Instrucciones:

1. Pintar el contorno del número 3.

Actividad # 4: La silla al revés, el número 4**Materiales:**

Palos de helado

Instrucciones:

1. Pegar palos de helado en el contorno del número 4.

Indicarle a los niños, la similitud del cuatro con un silla puesta al revés.

Actividad # 5: Tejer el número 5

Materiales:

30 cm. de lana de cualquier color y pegamento.

Instrucciones:

1. Colocar goma en el contorno del número 5.
2. Pegar la lana en el contorno del número 5, luego dejar secar.



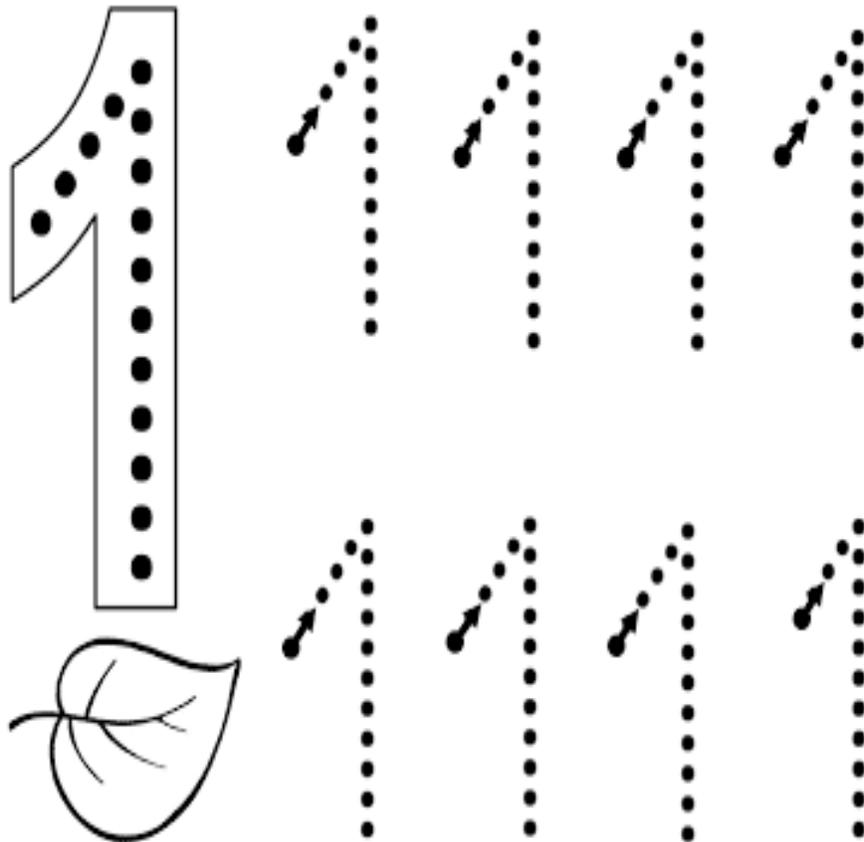
LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5.

Actividad # 1: El número 1 con lenteja

Materiales:

Granitos de lenteja y pegamento (Sólo para el número en grande).

Con el crayón seguir los puntos para formar el número 1.





LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5.

Actividad # 2: Pegar papel crepé en el entorno del número 2

Materiales:

Papel crepé de cualquier color y pegamento.



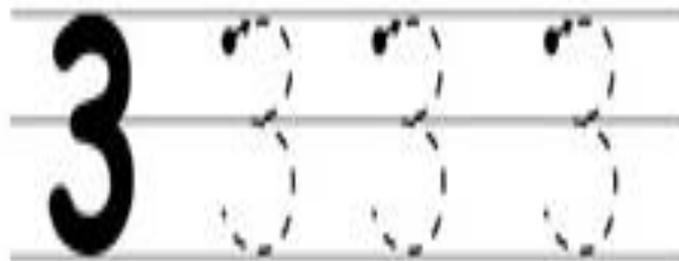
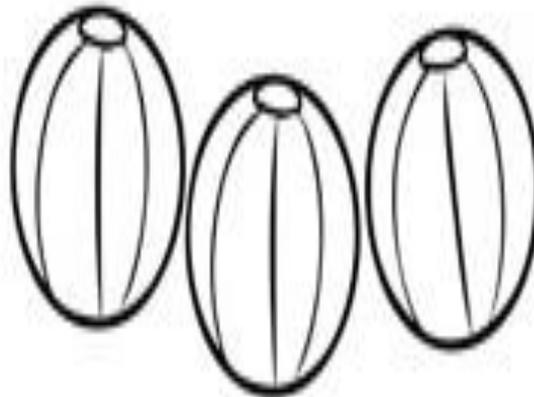


LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5.

Actividad # 3: Pintar con crayones el entorno del número 3

Materiales:

Crayones.



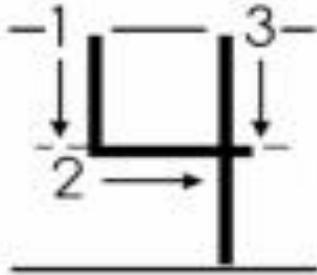


LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5.

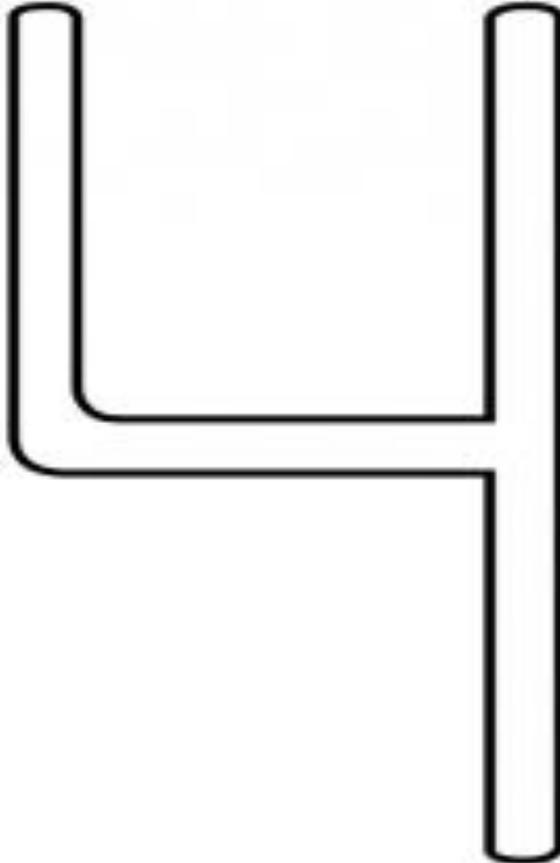
Actividad # 4: La silla al revés, el número 4

Materiales:

Palos de helado



Practica el número 4:



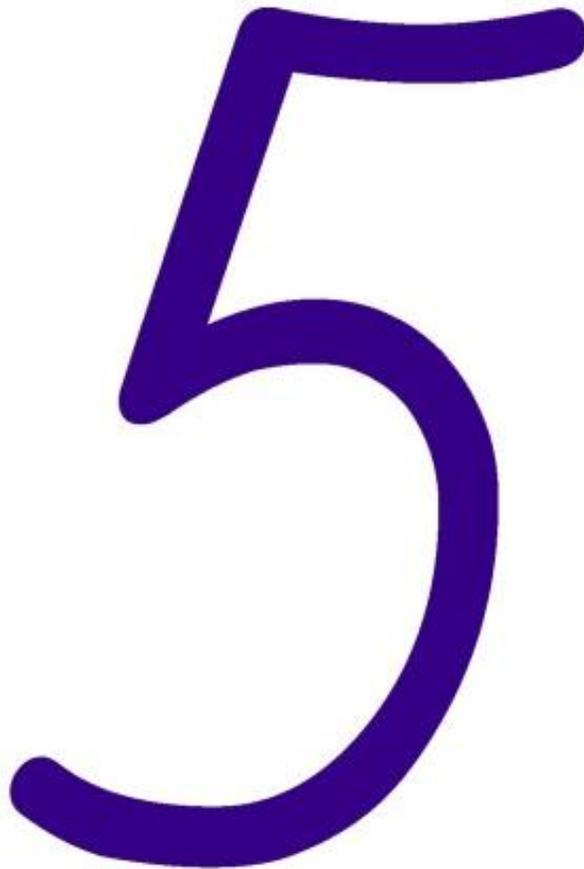
LOS NÚMEROS DEL 1 AL 5.



Actividad # 5: Tejer el número 5

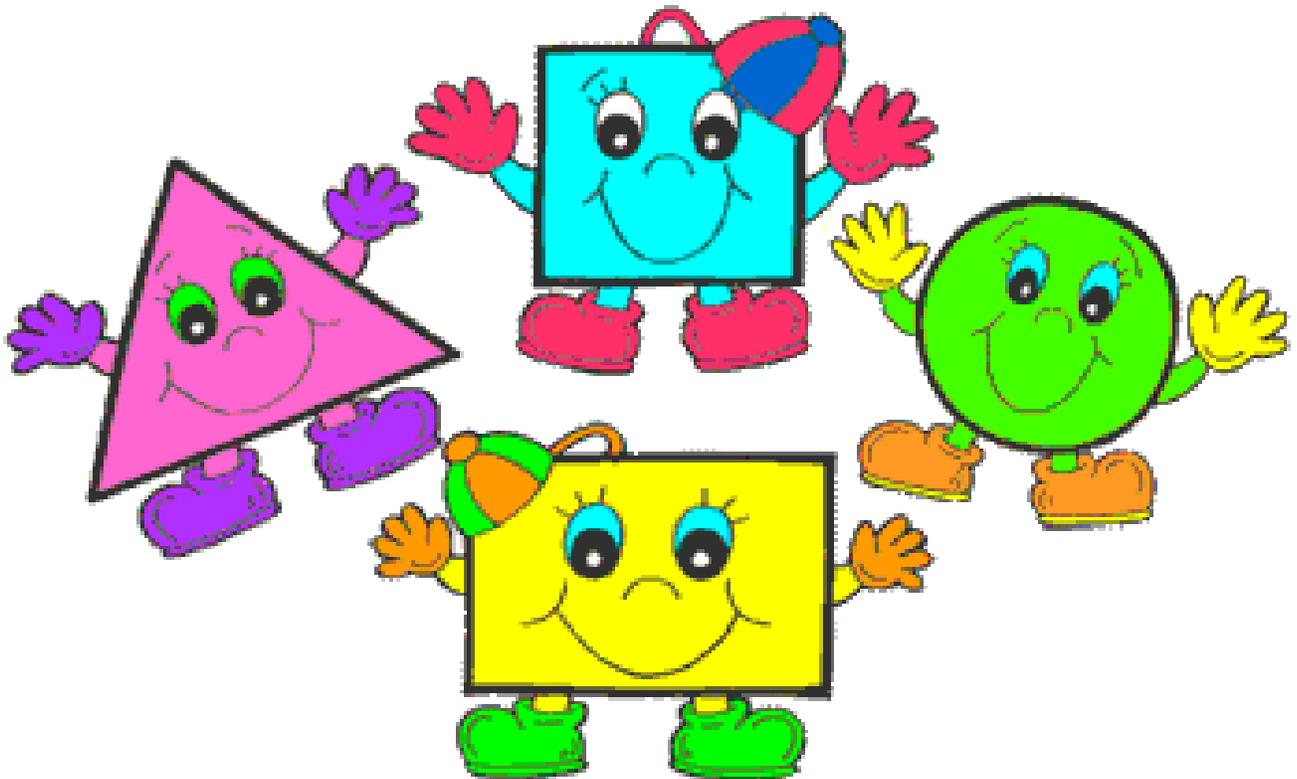
Materiales:

30 cm. de lana de cualquier color y pegamento.





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Objetivo:

Lograr que los niños identifiquen las diferentes formas geométricas y apliquen lo aprendido en su convivir diario.

Valores a practicar:

Seguridad y predisposición .

Actividades propuestas:

- Talleres en aula
- Dinámicas y juegos

Talleres en aula

Se presentan actividades con talleres prácticos, en la que los niños primero observarán las formas.

El Docente deberá decir a los niños que usen la observación, método que en esta edad es la que el niño está más acostumbrado a emplear. Deberá indicar en cada caso las características de cada forma.

El Círculo

Indicar a los niños que un círculo tiene forma redonda.

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar la figura.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todo lo que tenga forma redonda, puede ser el lazo de una niña, una pelota.

Actividad # 1: El círculo de arroz

Materiales:

Unos granitos de arroz y pegamento.

Instrucciones:

Esparcir pegamento dentro del círculo, y luego indicar al niño que debe dejar caer los granitos de arroz dentro de la figura.

El Triángulo

Indicar a los niños que un triángulo se forma con 3 lados iguales.

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar la figura.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todo lo que tenga forma triangular.

Actividad # 2: Relleno de triángulo

Materiales:

Papel crepé de cualquier color y pegamento.

Instrucciones:

1. Rasgar el papel y subdividirlo en pedazos más pequeños.
2. Esparcir pegamento dentro del triángulo, y luego indicar al niño que debe pegar los pedazos del papel rasgado dentro de la figura.

El Cuadrado

Indicar a los niños que un cuadrado tiene 4 lados iguales.

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar la figura.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todo lo que tenga forma cuadrada, con ejemplos si se tuviese una ventana u otros objetos cuadrados.

Actividad # 3: La casita cuadrada

Materiales:

Palos de helado y pegamento.

Instrucciones:

1. Con un crayón pintar cuatro palos de helado.
2. Esparcir pegamento en el contorno del dibujo del cuadrado y colocar allí los palos de helado.
3. En la pizarra dibujar la forma de un techito para la casita.

El Rectángulo

Indicar a los niños que un rectángulo tiene 4 lados, de los cuales dos de ellos iguales.

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar la figura.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todo lo que tenga forma cuadrada, con ejemplos si se tuviese una puerta u otros objetos rectangulares.

Actividad # 4: El portarretrato rectangular

Materiales:

1 formato cartulina, 1 formato fomix, 1 palo de helado, figuras sticker de su preferencia y pegamento.

Instrucciones:

1. Dar a los niños el molde cortado en fomix de un portarretrato..
2. Esparcir pegamento en el contorno del portarretrato y colocar los adornos y figuras que los niños deseen.
3. Cuando los niños terminen de adornar el portarretrato, usted les colocará individualmente el sujetador del mismo, formado con el palo de helado.

Con la ayuda de objetos con formas geométricas, incluir y extraer objetos del mismo, con el fin de que los niños vayan identificando la figura geométrica y la posición Dentro o fuera con relación a la misma.

Se elogia individualmente la respuesta de cada niño y se les pregunta la razón de cada respuesta.

Dinámicas y juegos:

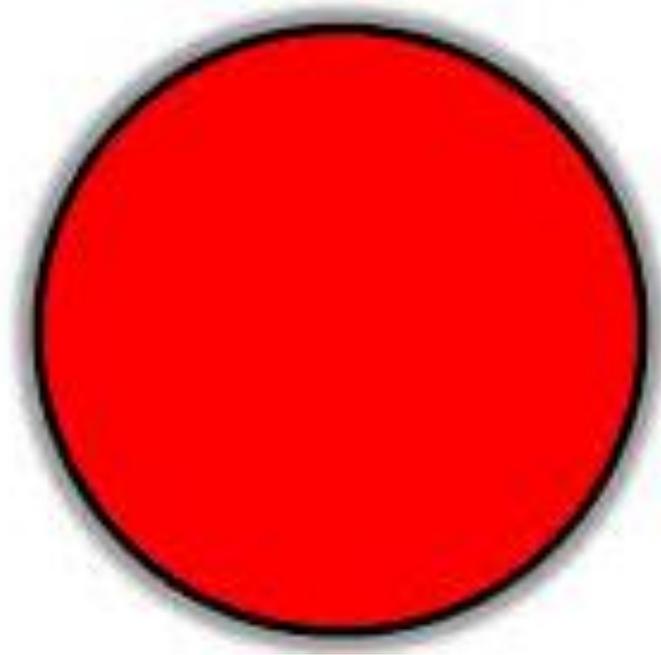
- La ronda de figuras
- Figuras con masa
- El gato y el ratón - Dentro y fuera



LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS: EL CÍRCULO

Actividad # 1: El círculo de arroz

CÍRCULO

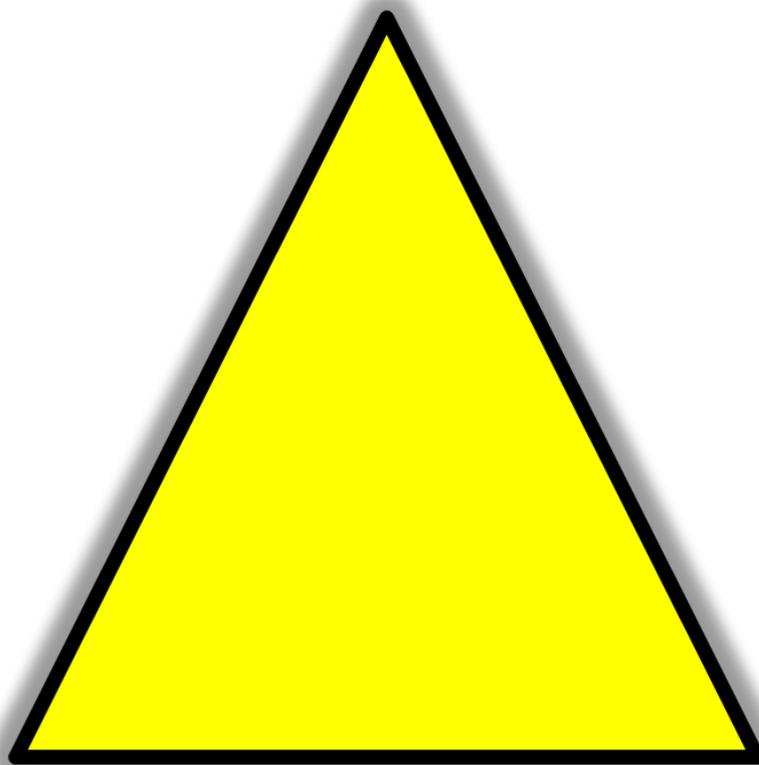




LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS: EL TRIÁNGULO

Actividad # 2: Relleno de triángulo

TRIÁNGULO

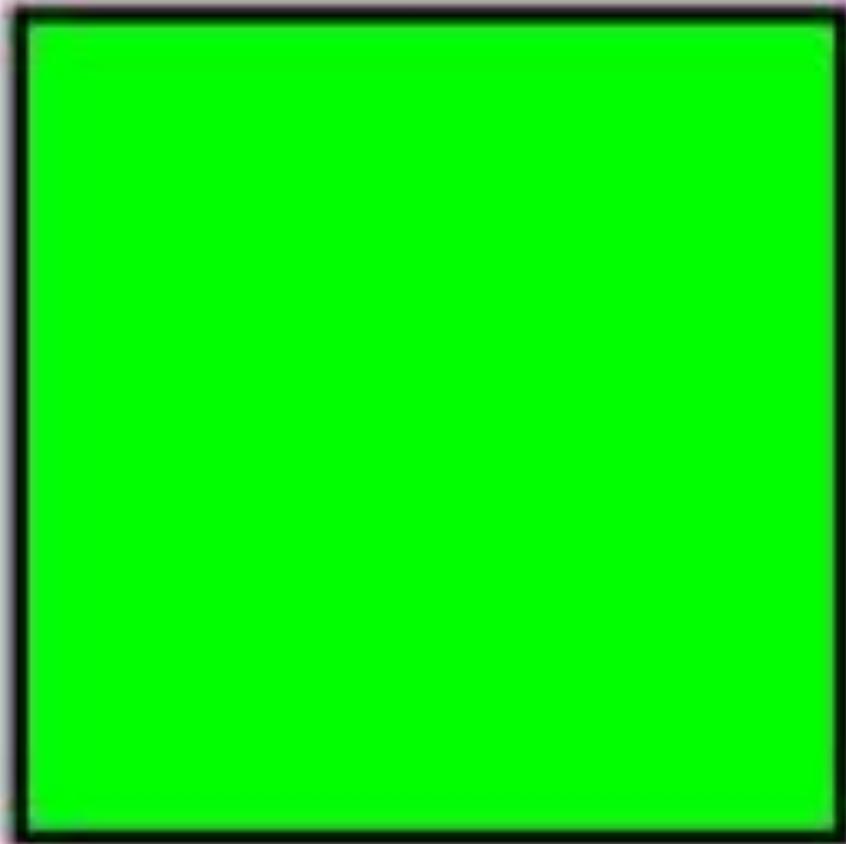




LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS: EL CUADRADO

Actividad # 3: La casita cuadrada

CUADRADO





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS: EL RECTÁNGULO

Actividad # 4: El portarretrato rectangular

RECTÁNGULO





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Dinámicas y juegos:

La ronda de figuras geométricas humanas

Objetivo:

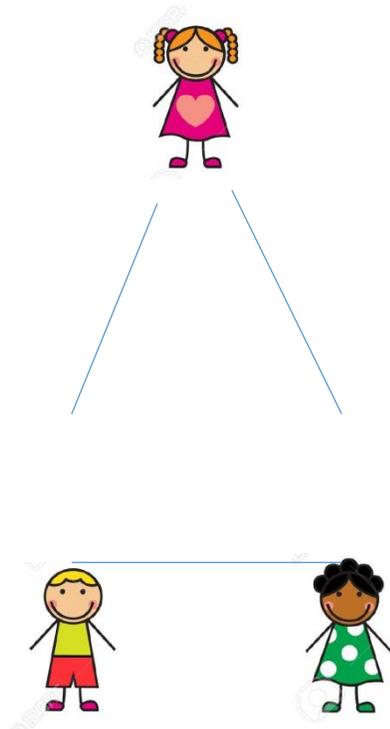
Desarrollar en los niños la observación para que identifiquen las características de las figuras geométricas.

Instrucciones:

Marcar con una tiza en el piso, las diferentes posiciones para formar las figuras geométricas.

Formar a los niños en dos grupos, e irlos turnando de 4 en 4 para que formen las figuras geométricas. Por ejemplo si se desea un triángulo se pide a cada integrante pararse en 3 puntas diferentes.

Lugar: Salón de clases, o patio de recreación.





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Figuras con masa

Objetivo:

Desarrollar en los niños la creatividad a través del empleo de materiales no nocivos.

Instrucciones:

Preparar una mezcla compacta de harina con agua.

Subdividir a los niños en grupo de 4, seleccionar un líder en cada grupo.

Entregar una porción de la mezcla y pedir a los niños que se subdividan para formar diferentes modelos de la figura solicitada.

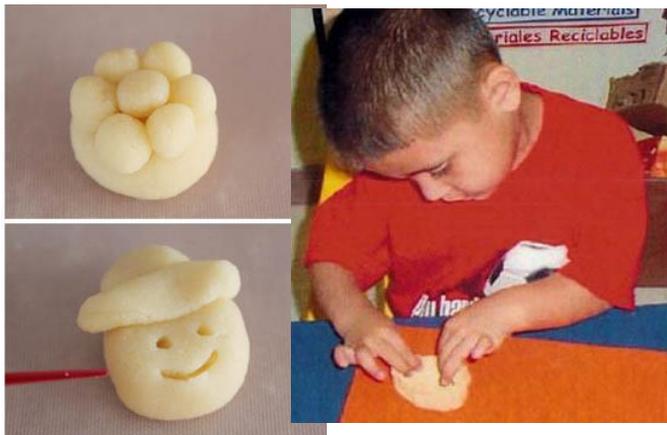
A un grupo se le solicita que formen figuras redondas, a otro triangular, a otro cuadrado y al último rectangular.

Se elogia individualmente el trabajo realizado por cada niño y se le pregunta que figura hizo y qué características tiene.

Lugar:

Salón de clases, o patio de recreación.

Importante: El Docente debe monitorear constantemente el material entregado a los niños; y, al final del trabajo deberá ayudar y constatar el debido aseo de las manos.





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

El gato y el ratón - Dentro y fuera

Objetivo:

Fortalecer en los niños la seguridad al indicar sus respuestas, al momento de reconocer si el objeto o persona está dentro o fuera de alguna posición señalada.

Instrucciones:

Formar una ronda de niños y dar las instrucciones que dentro de la ronda deberá estar un niño, al cual se conocerá como “el ratón”, y fuera de la ronda habrá otro niño llamado “el gato”.

Diálogo entre el gato y el ratón:

Gato: Ratón, ratón

Ratón: Que quieres gato ladrón

Gato: Comerte quiero

Ratón: Cómeme si puedes

Gato: Estás gordito

Ratón: Hasta la punta del rabito

En esto el niño que hace el papel del ratón, deberá salir de la ronda y correr para que el gato no lo alcance; si lo hiciese el niño pasa a ser el gato, y el otro niño integraría la ronda de niños, donde se designará un nuevo ratón.



Lugar:

Patio de recreación.

Los Colores



rojo



naranja



amarillo



verde



azul



violeta



negro



blanco



marrón



rosa



gris





LOS COLORES

Objetivo:

Lograr que los niños identifiquen los colores y puedan diferenciar entre ellos.

Actividades propuestas:

- Talleres en aula
- Dinámicas y juegos

Valores a practicar:

Respeto y seguridad

Talleres en aula

Se presentan actividades con talleres prácticos, en la que los niños primero observarán los colores.

Rojo

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar el color.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todos los objetos que tengan color rojo, así como también identificar las partes del cuerpo humano por ejemplo unos labios pintados de rojo.

Actividad # 1: Pintar el círculo y el cuadrado con crayón de color rojo.

Materiales:

Crayón de color rojo.

Instrucciones:

Colorear con un crayón de color rojo las figuras de un cuadrado y un círculo.

Amarillo

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar el color.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todos los objetos que tengan color amarillo, así como también identificar las partes del cuerpo humano por ejemplo el cabello pintado de rubio.

Actividad # 2: Sol relleno

Materiales:

Fideo minicoditos y pegamento

Instrucciones:

1. Indicar a los niños que con mucha precaución esparce un poquito de pegamento dentro del círculo.
2. Luego pedirles que coloquen los fideos dentro del círculo, lo más posible unidos.
3. Se debe dejar secar al aire libre y listo;

Azul

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar el color.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todos los objetos que tengan color azul, así como también identificar las partes del cuerpo humano por ejemplo los ojos color azul.

Actividad # 3: Colorear el delfín y remarcar el Pitufo**Materiales:**

Crayón de color azul.

Instrucciones:

1. Con un crayón color azul pintar el delfín.

2. Con el crayón azul remarcar el dibujo del Pitufo.

Verde

Con la ayuda visual del flash card se ayuda a los niños a identificar el color.

Luego se le indica al niño que observe en el aula todos los objetos que tengan color verde, así como también identificar las partes del cuerpo humano por ejemplo los ojos color verde.

Actividad # 4: Vestir al lorito

Materiales:

Papel crepé color verde y pegamento.

Instrucciones:

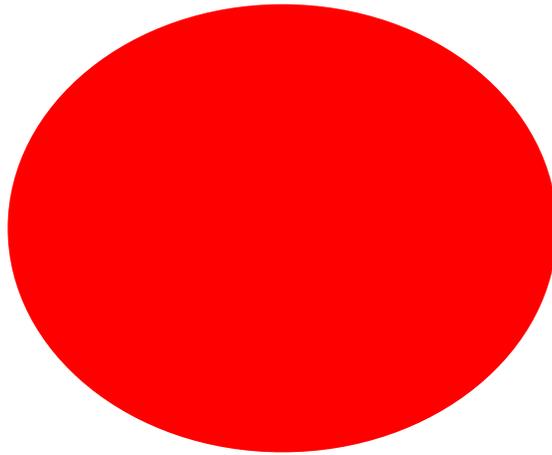
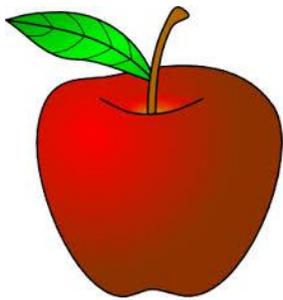
1. Enseñar a los niños a rasgar en trozos largos y delgados el papel crepé.
2. Indicarles que una vez rasgado el papel, con sus dedos los corte en pedazos más pequeños.
3. Esparce pegamento dentro de la figura del Loro.
4. Coloca los pedacitos de papel dentro de la figura.

Dinámicas y juegos:

- “El cura de la parroquia dice”

LOS COLORES

COLOR ROJO



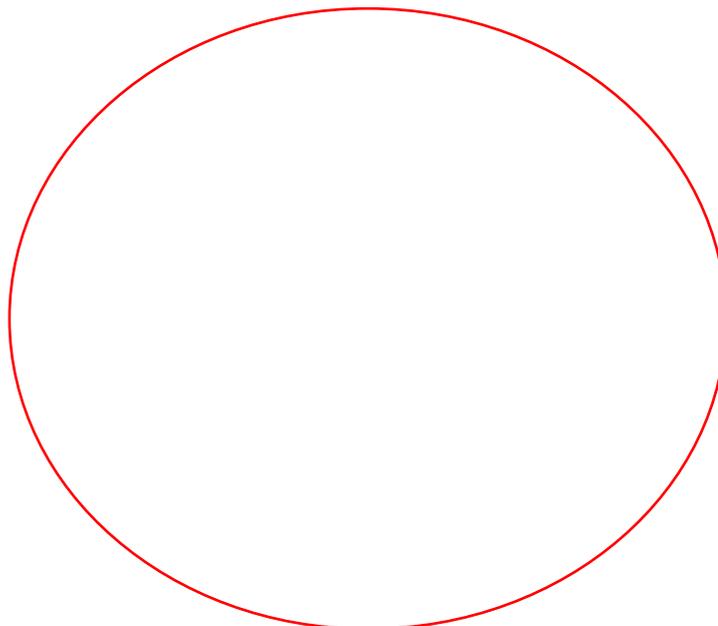
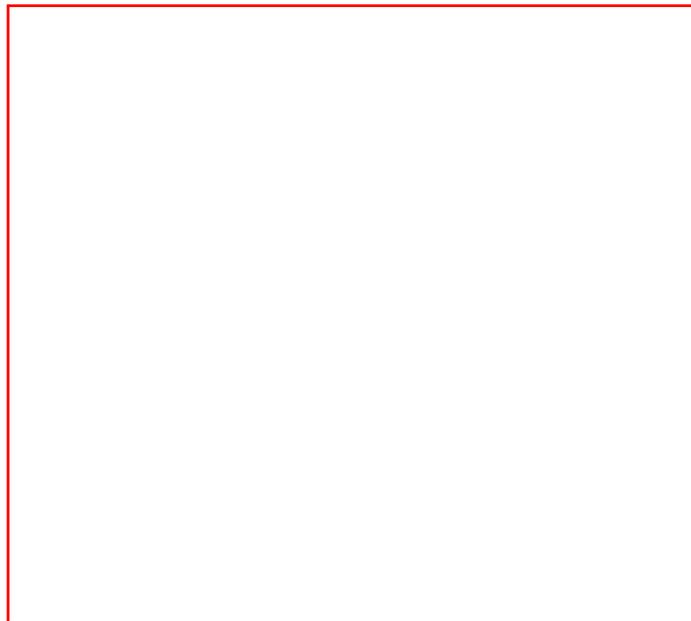


LOS COLORES

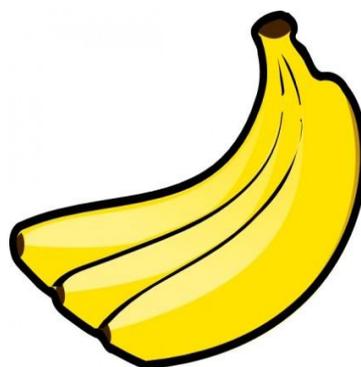
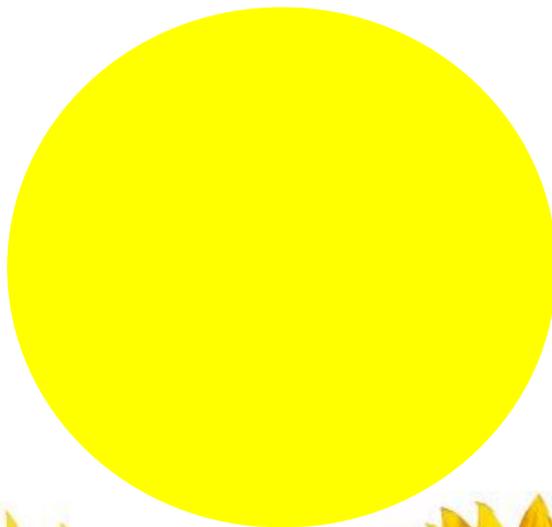
Actividad # 1: Pintar el círculo y el cuadrado con crayón de color rojo.



AHORA PINTA EL COLOR ROJO



COLOR AMARILLO

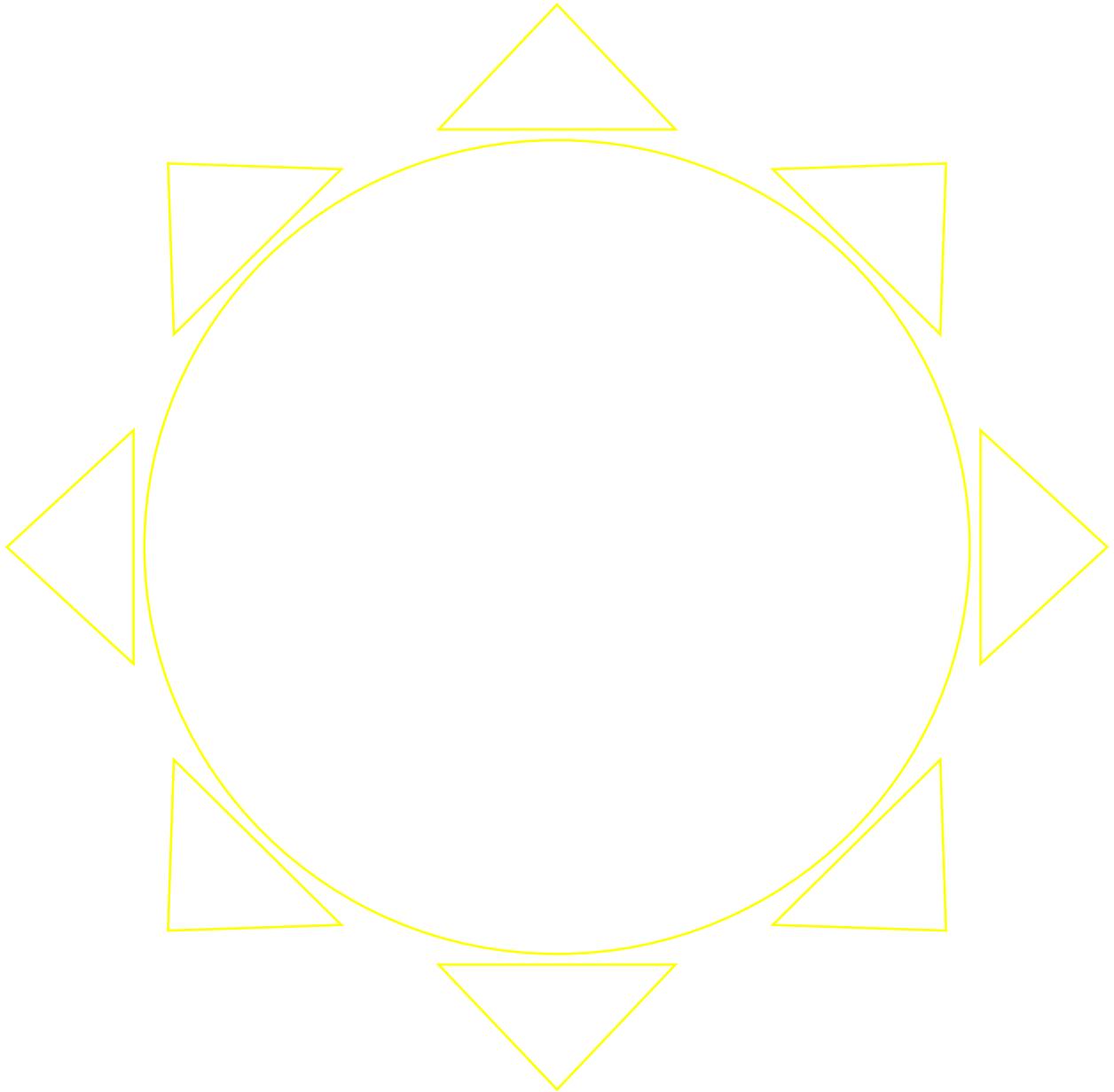




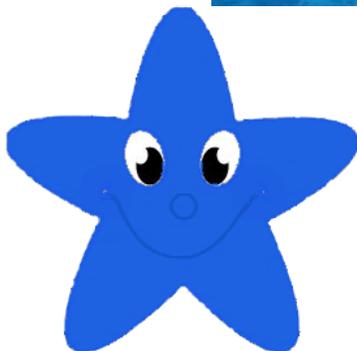
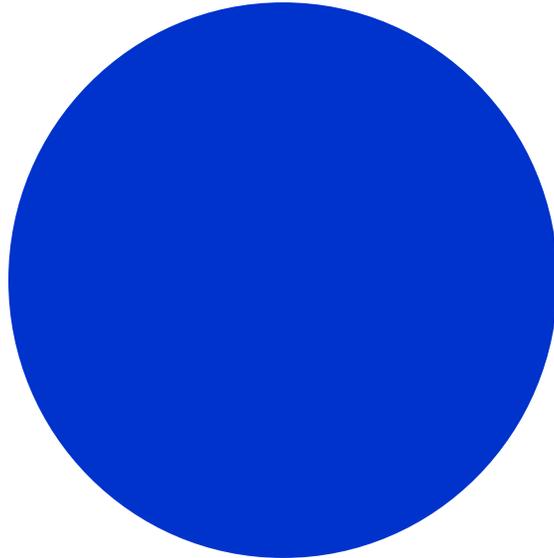
USA TU CRATIVIDAD CON EL COLOR AMARILLO

Actividad # 2: Sol relleno

Materiales: Fideo mini coditos y pegamento



COLOR AZUL





AHORA PINTA DE COLOR AZUL

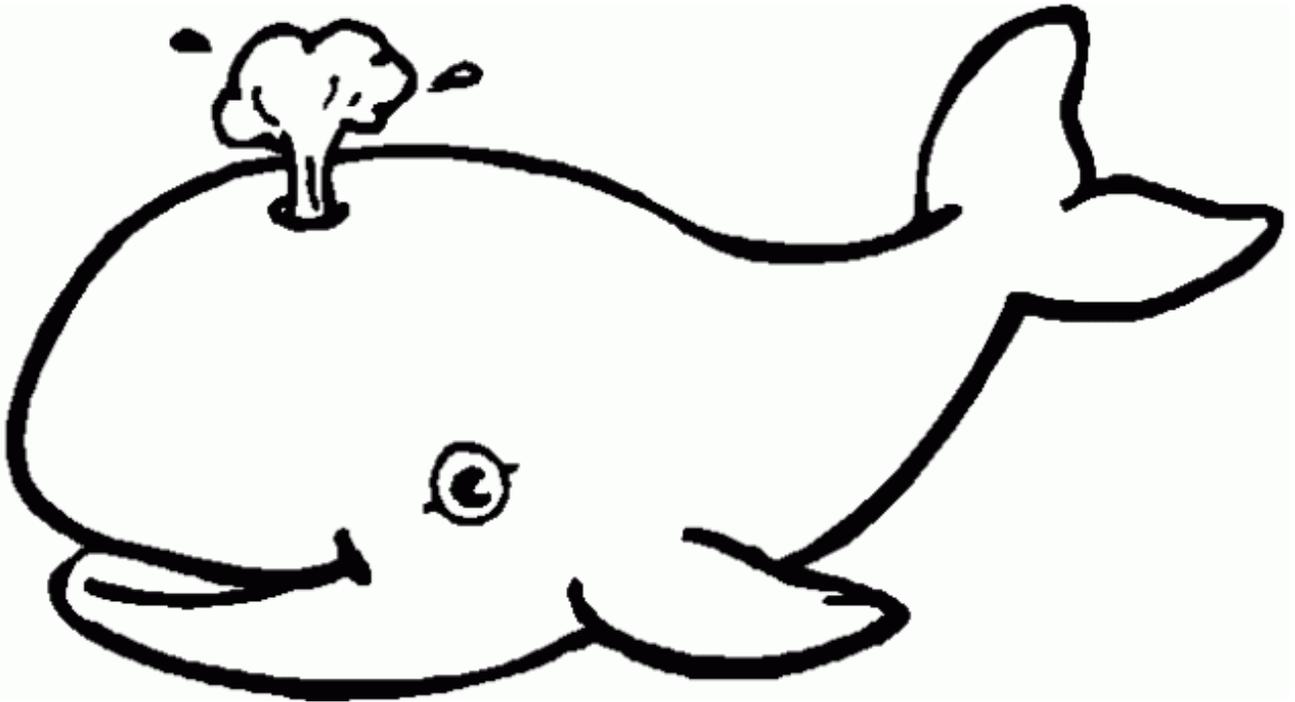


Actividad # 3: Colorear el delfín y remarcar el Pitufo

Material: Crayón de color azul

Instrucciones:

1. Con entusiasmo pinta la Ballena de color azul con la ayuda del crayón azul.





AHORA REMARCA LA FIGURA CON COLOR AZUL

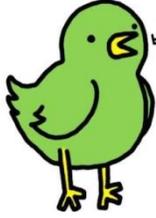


Material: *Crayón de color azul*

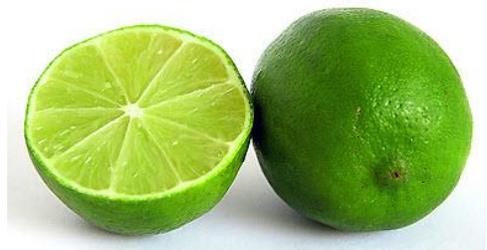
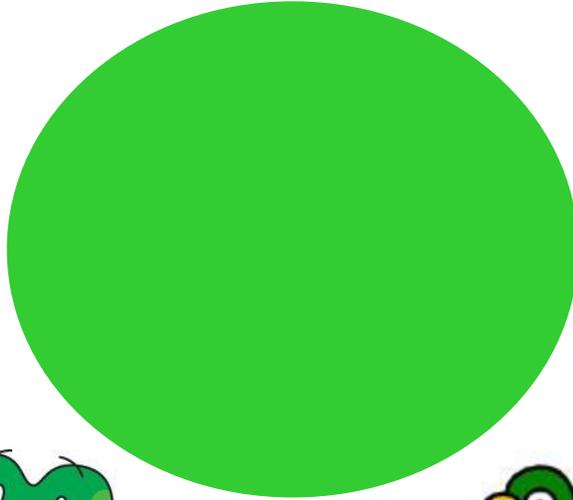
Instrucciones:

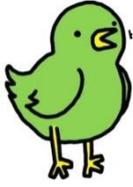
1. *Remarca el contorno de la figura con crayón de color azul*





COLOR VERDE



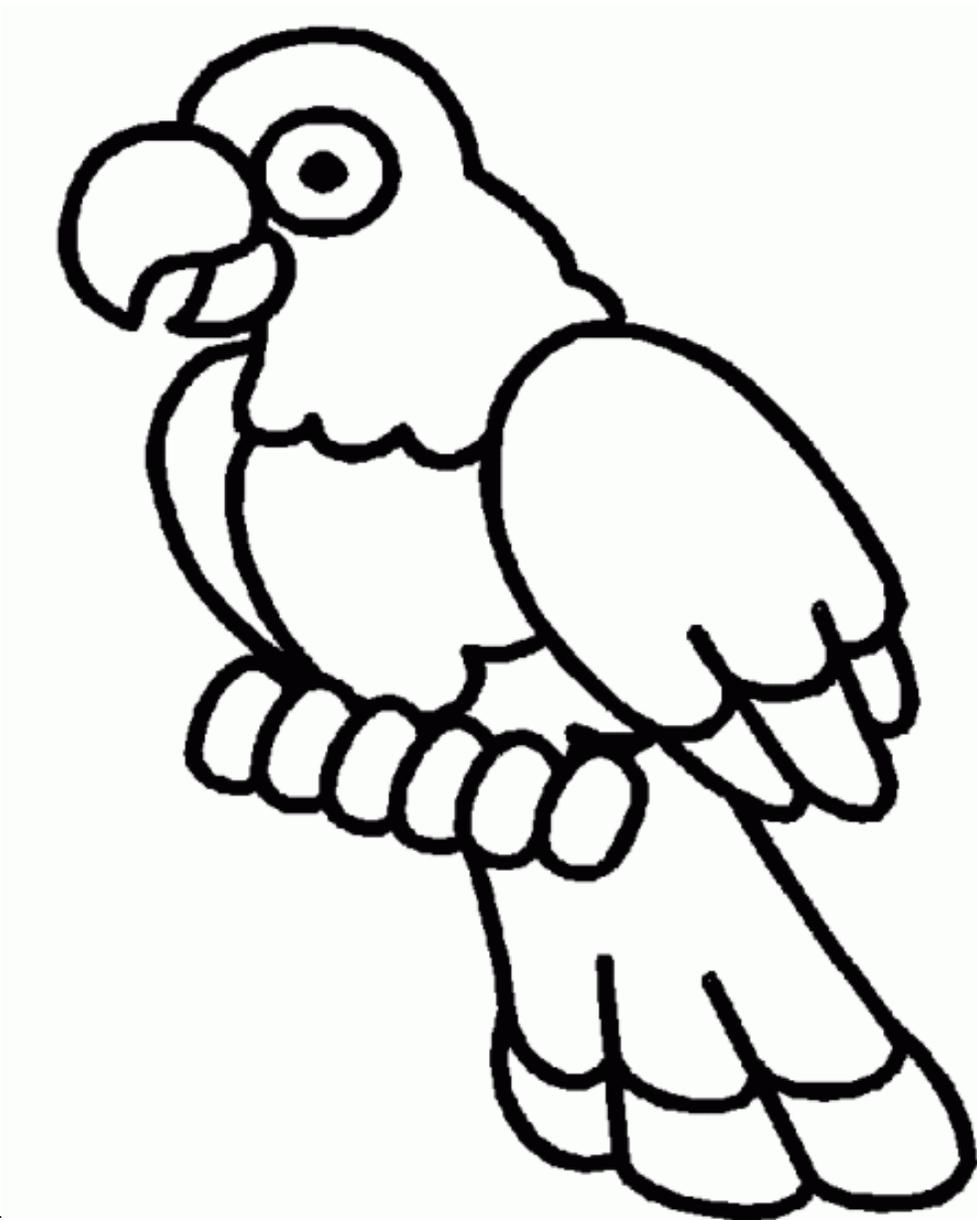


USA TU CREATIVIDAD CON EL COLOR VERDE



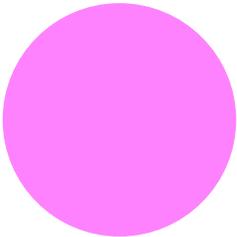
Actividad # 4: Vestir al lorito

Material: *Papel crepé color verde y pegamento*





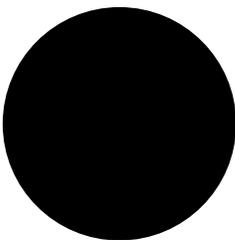
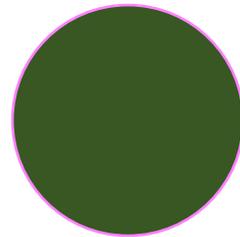
MAS COLORES



ROSADO

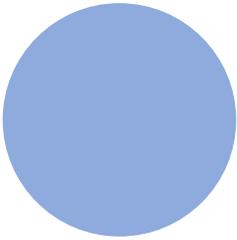


CAFÉ





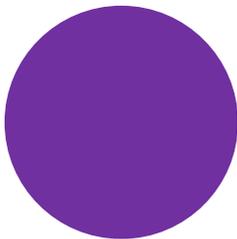
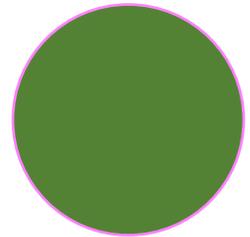
COLORES



CELESTE



NARANJA



LILA



LOS COLORES



Dinámicas y juegos:

“El cura de la parroquia dice”

Objetivo:

Desarrollar en los niños la agilidad mental a través de la identificación y diferenciación de los colores.

Instrucciones:

Colocar sillas justas para que los niños se sienten, y uno solo se quede de pie.

Diálogo entre el niño que está de pie y los niños que están sentados:

Niño de pie: El cura de la parroquia, trajo un mensaje

Niños sentados: ¿Para quién?

Niño de pie: Para todos los que tienen cabello negro (Mensaje)

En ese momento todos los que tienen cabello negro deben levantarse de su silla, y cambiarse de puesto, incluso el niño que estaba de pie, debe correr a sentarse en una de las sillas disponibles. El niño que no alcance a sentarse se quedará de pie, y dirá el siguiente mensaje a cumplir.

La expresión “el cura de la parroquia” puede ser modificada por “el Director de la escuela”, “Mi abuelita” o cualquier otra persona que se decida indicar que trae el mensaje. En igual manera, el Mensaje varía de acuerdo a las características del grupo.

Lugar:

Salón de clases, o patio de recreación.



LAS VOCALES





LAS VOCALES

Objetivo:

Reconocer, diferenciar y pronunciar correctamente las vocales.

Actividades propuestas:

- Talleres en aula
- Dinámicas y juegos

Talleres en aula

Se presentan actividades con talleres prácticos, en la que los niños primero observarán las formas de las vocales y luego su correcta pronunciación.

Las vocales

Es importante la vocalización y los gestos que se realicen al momento de pronunciar cada vocal. Para un aprendizaje significativo y divertido, se utiliza mucho las bromas y gestos alegres que se realicen al entonar cada vocal.

Actividad # 1: La abeja (letra A)

Materiales:

Formatos fomix en amarillo y negro.

Instrucciones:

Entregar los moldes recortados en fomix del cuerpo de la abeja.

Rociar un poquito de goma en el dibujo del cuerpo de la abejita e ir colocando de acuerdo al color el fomix requerido.

Actividad # 2: Pintar de varios colores la letra E

Materiales:

Crayones de varios colores.

Instrucciones:

1. Pintar el interior de la letra E, dejando para el final los círculos que aparecen dentro de la letra, con el fin de pintarlas de otro color.

Actividad # 3: Rellenar la letra I con bolitas de papel crepé.

Materiales:

Papel crepé de colores.

Instrucciones:

1. Rasgar el papel crepé y hacer bolitas con estos trozos.
2. Esparcir un poquito de goma al interior de la letra I.
3. Untar las bolitas en el pegamento, dejar secar y listo

Actividad # 4: La letra O con escarcha**Materiales:**

Sobre pequeño de escarcha y pegamento

Instrucciones:

1. Rociar un poquito de goma sobre la letra O.
2. Colocar un sobrecito de escarcha sobre la letra O, hasta que quede compacta.

Actividad # 5: Tejer la letra U**Materiales:**

30 cm. de lana de cualquier color y pegamento.

Instrucciones:

1. Colocar goma en el contorno de la letra U.
2. Pegar la lana en el contorno de la letra U, luego dejar secar.



LAS VOCALES: A, E, I, O, U

Actividad # 1: La abeja (letra A)

Materiales:

Formatos fomix en amarillo y negro.

a
A





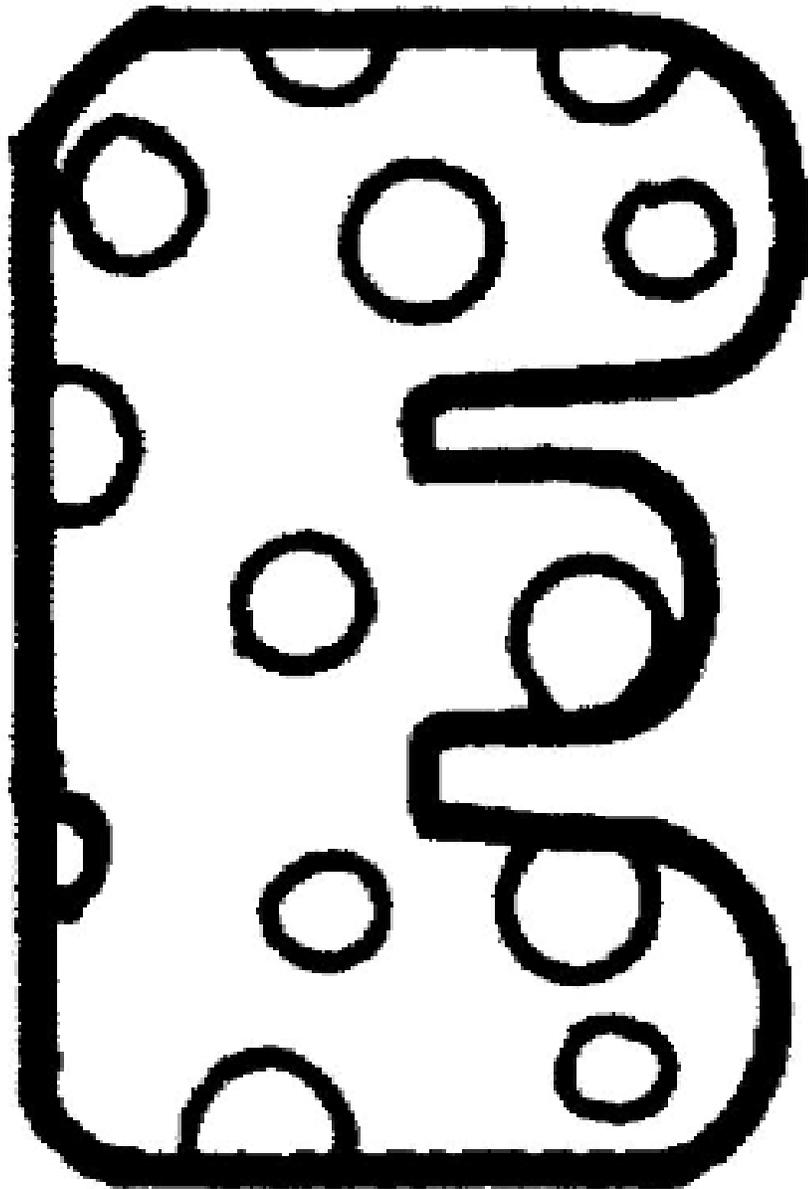
LAS VOCALES: A, E, I, O, U

Actividad # 2: Pintar de varios colores la letra E

Materiales:

Crayones de varios colores.

Ee





LAS VOCALES: A, E, I, O, U

Actividad # 3: Rellenar la letra I con bolitas de papel crepé.

Materiales:

Papel crepé de colores y pegamento.

I i

2

1

3

2

1

el iglú

los insectos

la isla

el íbice

la iguana

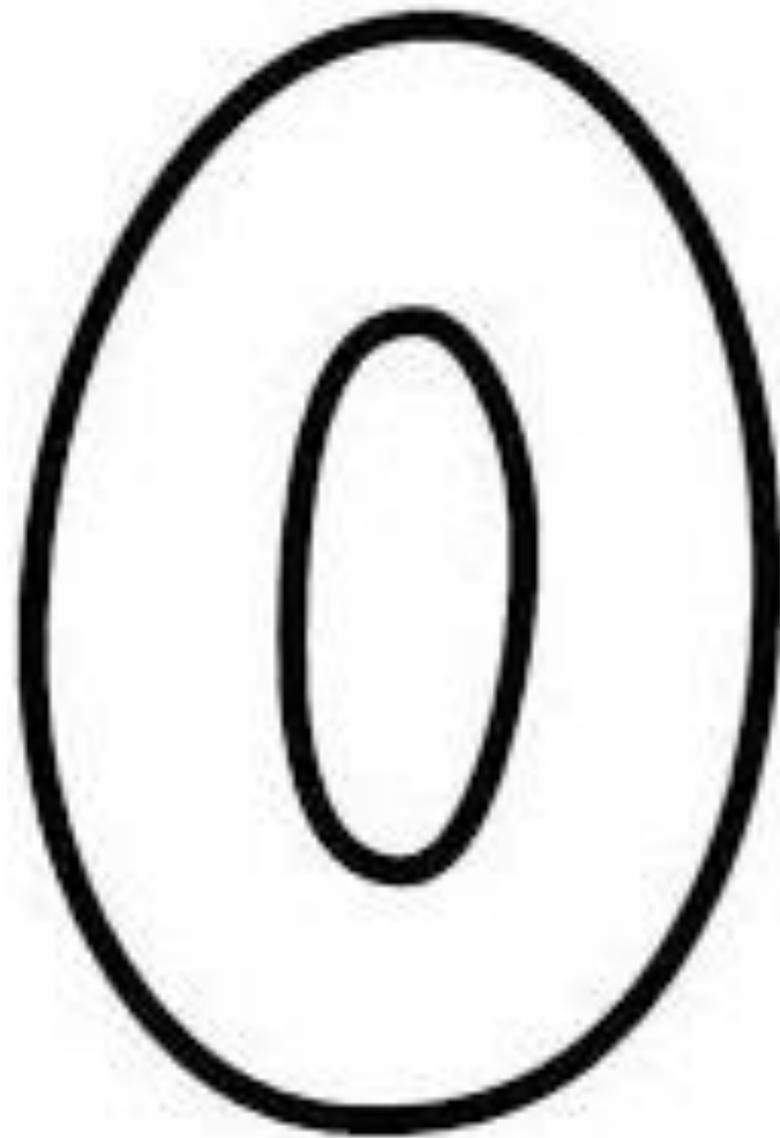


LAS VOCALES: A, E, I, O, U

Actividad # 4: La letra O con escarcha

Materiales:

Sobre pequeño de escarcha y pegamento



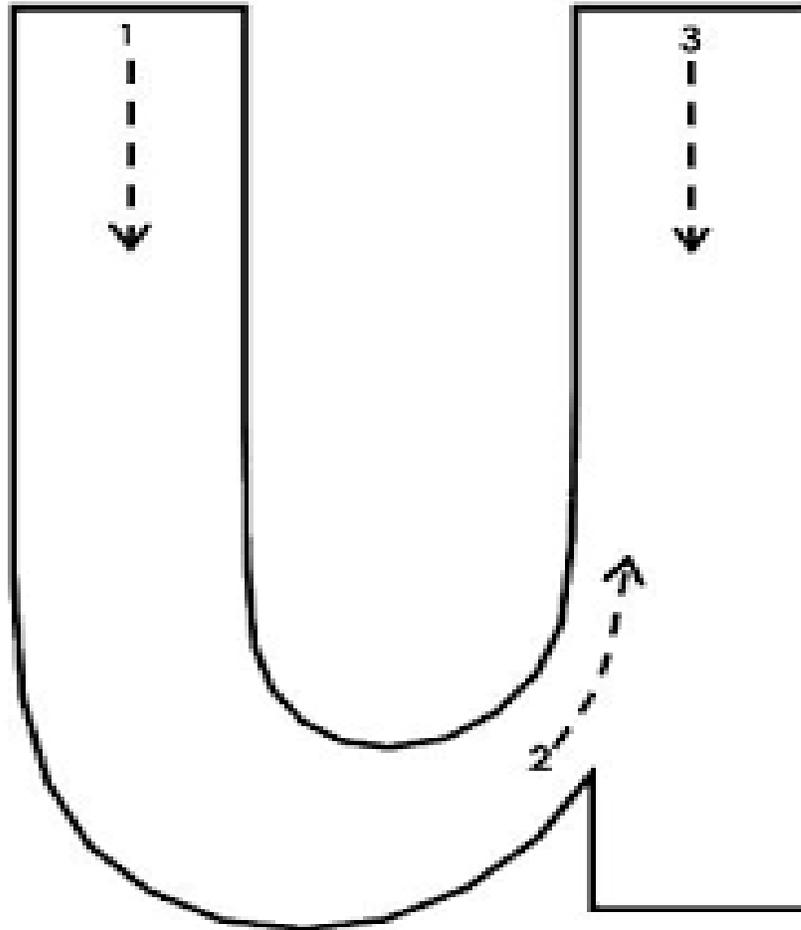


LAS VOCALES: A, E, I, O, U

Actividad # 5: Tejer la letra U

Materiales:

30 cm. de lana de cualquier color y pegamento.





LAS FIGURAS GEOMÉTRICAS

Dinámicas y juegos:

Las vocales

Objetivo:

Reconocer las vocales por medio de la emisión de las palabras.

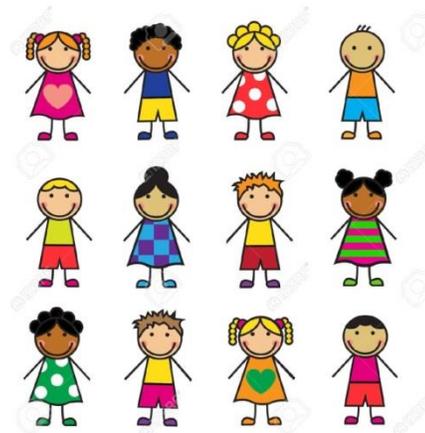
Instrucciones:

Use objetos o dibujos (flash card) que comiencen con sonidos cortos de vocales. Observe si los niños pueden agruparlas de acuerdo a su sonido inicial y luego asígneles la letra correcta.

Lea en voz alta y observe si los niños pueden organizar los sonidos de las vocales en las palabras.

Lugar:

Salón de clases, o patio de recreación.



Conclusiones

- La lúdica es una técnica que se la ha utilizado desde tiempos muy antiguos de manera empírica, y en la actualidad se la considera en educación como una herramienta pedagógica para promover el aprendizaje en los estudiantes de manera divertida y despertando el gusto para experimentar, explorar, indagar y lograr alcanzar a desarrollar destrezas y habilidades.
- El juego dinamiza los procesos de aprendizaje y de desarrollo evolutivo de manera espontánea. Se considera al juego como una conducta espontánea y través de los juegos interactivos se desarrollan valores, se establecen normas y reglas, se promueve la convivencia, cooperación y desarrollo social. Al participar varios integrantes en un juego se fortalece la colaboración, el trabajo en equipo, el liderazgo potenciando el aprendizaje de los estudiantes de todas las edades, principalmente de los de Educación Inicial.
- En este proyecto se brinda una guía que contiene orientaciones para realizar actividades lúdicas para desarrollar las destrezas y habilidades declaradas en el Currículo de Educación Inicial para niños y niñas de 4 años y que permiten potenciar el desarrollo integral de los estudiantes de manera divertida, explorando, jugando y aprendiendo.
- Las Estrategias lúdicas de enseñanza podrán generar un cambio en el esquema mental de la comunidad educativa del centro de Educación Inicial Josefina Barba, conduciendo a los docentes a descubrir habilidades y actitudes en sus estudiantes de cuatro años.

Recomendaciones

- Se hace preciso que desde Educación Inicial se desarrollen las actividades lúdicas para alcanzar actitudes y logros a nivel cognoscitivo, afectivo y psicomotriz. El juego simbólico tiene la virtud de desarrollar diversas dimensiones de las experiencias del párvulo, establece la capacidad de transformar objetos para crear situaciones y mundos imaginarios basados en las experiencias de aprendizaje desarrollando las destrezas declaradas en el referente curricular incluyendo los cinco ámbitos.
- Este material puede ser utilizado por docentes que tengan estudiantes con necesidades educativas especiales, únicamente se sugiere realizar las modificaciones y adaptaciones necesarias para que ellos también puedan participar. Además se sugiere incrementar el nivel de dificultad de las actividades y rutinas conforme los estudiantes adquieran las destrezas y habilidades.
- Se recomienda al personal docente de la institución educativa realizar talleres para padres de familia en las que se traslade el juego de los estudiantes a los padres para que comprendan la importancia de la lúdica realizando juegos para que puedan entender cómo se sienten sus hijos y orientando a los adultos buscar juguetes y organizar juegos en sus hogares más acordes a la edad de sus representados y que estimulen su desarrollo integral.
- Utilizar una guía con Estrategias lúdicas de enseñanza que permita en docentes y estudiantes generar un cambio en el esquema mental para de esta forma desarrollar las habilidades y actitudes en los estudiantes de cuatro años.

BIBLIOGRAFÍA

- A. Antunes, C. (2006). *Las Inteligencias Múltiples*. Lima - Perú : Alfaomega.
- Ausubel, D. (2007). *Teoría del aprendizaje significativo*. Recuperado el 2 de julio de 2014, de Monografías: <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- B., G. (2002). *La planificación didáctica educativa*. México.
- Bernardo, J. (2004). *Estrategias de aprendizaje: para aprender más y mejor*. Madrid: Rialp.
- Bhorque. (2000). *Jugar y aprender*. España: Montessori.
- Bolivar, M. (2005). *Estrategias y juegos pedagógicos para encuentros*. Colombia: Paulinas.
- C., B. (2005). *Jugar es cosa seria*. Argentina: Homosapiens.
- Calero. (1998). *Jugando y haciendo Matemáticas*. España.
- Calero Pérez, M. (2006). *Educación Jugando*. Lima - Perú: Alfaomega.
- Coll. (2006). *Investigación Educativa*.
- D.T. (2003). *Preescolar cubano Pueblo y Educación*. Brasil.
- E., J. (2005). *El juego en el jardín*. México.
- Farias, D., & Velásquez, F. R. (2010). Estrategias lúdicas para la enseñanza de la matemática en estudiante que incian estudios su. *Scielo*, v.31 n.2.
- Fernández, I. (2006). *Escuela sin Violencia*. Lima - Perú: Alfaomega.
- Franco Royo, T. (2006). *Vida afectiva y educación infantil*. Lima - Perú: Alfaomega.
- Gonzales, V. (2003). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje 2003*. México, Pax México. México: Pax México.
- Guardia-Freixa-Peru-urbany. (2008). *Análisis de datos en psicología Delta publicaciones*. Madrid: Delta publicaciones.

- I., H. H. (2007). *Psicología Educativa*.
- Ing. Del Pozo Barrezueta, H. E. (31 de Marzo de 2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Recuperado el 05 de 07 de 2014, de <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/LOEI.pdf>
- M., H. (2007). *Los juegos y los contextos en un contexto educativo*. Guatemala.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2002). *Currículo Institucional para la Educación Inicial*. Quito: Picallo.
- Monografías. (s.f.). *Fundamentacion pedagogica psicologica y didactica de actividades ludicas*. Recuperado el 07 de Julio de 2014, de <http://www.monografias.com/trabajos94/fundamentacion-pedagogica-psicologica-y-didactica-actividades-ludicas/fundamentacion-pedagogica-psicologica-y-didactica-actividades-ludicas.shtml>
- Navarro, V. (2010). *Juegos y Canciones*. Trillas.
- Navas M, D. M. (6 de Noviembre de 2010). *Métodos y técnicas de investigación*. Obtenido de *Métodos y técnicas de investigación*.: <http://investigacionmnavas.blogspot.com/2010/11/el-proyecto-factible.html>
- Ontoria Peña, A., R. Gómez, J. P., & Molina Rubio, A. (2006). *Potenciar la capacidad de aprender a aprender*. Lima - Perú: Alfaomega.
- Ortiz, A. (2008). *Metodología del aprendizaje significativo, problémico y desarrollador. ¿Cómo hacer felices a tus hijos?* Colombia: Cepedid.
- P., H. (1999). *La planificación didáctica*. México.
- Piaget, J. (1978). *El lenguaje y el pensamiento en el niño*. Ginebra.
- Pitluk, L. (2005). *La planificación en el jardín de infantes*. Argentina.
- R., D. (2006). *Juego Siimbólico*. Argentina.
- REYES, P. (24 de MAYO de 2011). *ACTIVIDADES LÚDICAS*. Recuperado el 20 de JUNIO de 2014, de <http://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>
- Rodríguez, E. (2005). *Metodología de la Investigación*. México: Colección Hector Merino.
- Solar, E. (2006). *Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva*. Venezuela: Equinoccio.

V., L. (1996 - 2000). *Investigación Educativa*.

V., O. (1999). *Los juegos y Los juguetes*.

Y., L. B. (1996). *Juegos cooperativos y competitivos*.

Zubiria, H. (2004). *El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*. Mexico: Printed en México.

LINKOGRAFÍA

<http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>

<http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/LOEI.pdf>

<http://www.monografias.com/trabajos94/fundamentacion-pedagogica-psicologica-y-didactica-actividades-ludicas/fundamentacion-pedagogica-psicologica-y-didactica-actividades-ludicas.shtml>

<http://investigacionmnavas.blogspot.com/2010/11/el-proyecto-factible.html>

<http://es.scribd.com/doc/56163013/ACTIVIDADES-LUDICAS>

www.monografias.com/trabajos87/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza/juegos-tradicionales-alternativa-ensenanza.shtml

<http://www.efdeportes.com/efd131/la-actividad-ludica-en-educacion-inicial.htm>

<http://www.cordillera.edu.ec/moodle/1515/course/info.php?id=176>

<http://www.cinda.cl/download/libros/LASNUE~1.PDF>

<http://educrea.cl/wp-content/uploads/2014/05/evaluar-los-rincones-una-practica-para-mejorar-la-calidad-en-las-aulas-de-educacion-infantil.pdf>