



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

EXTENSIÓN EL CARMEN

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Educación Básica

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN: PARVULARIA.

“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “3 DE JULIO” CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018.

MARIA MARIBEL ZAMBRANO GARCIA

AUTORA

LIC. ANGEL HOMERO PINARGOTE, MSC

TUTOR

EL CARMEN, ENERO DEL 2018

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

El suscrito tutor de Trabajo de Investigación.

Lic. Ángel Homero Pinargote, Mg, en calidad de tutor académico designado por el coordinador de la Carrera de Ciencias de la Educación, mención Educación Parvularia de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión en El Carmen, CERTIFICO que el presente trabajo de investigación con el tema: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE INICAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “3 DE JULIO” CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018,** ha sido elaborado por la egresada: **María Maribel Zambrano García,** con el asesoramiento pertinente de quien suscribe este documento, el mismo que se encuentra habilitado para su presentación y defensa correspondiente.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

El Carmen, enero del 2018

Lic. Ángel Homero Pinargote, MSc.

TUTOR

CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA

Yo, **María Maribel Zambrano García**, con cédula de ciudadanía 131105907-3, egresada de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, Extensión en El Carmen de la Carrera de Ciencias de la Educación, mención Parvularia, expongo que cada uno de los contenidos, resultados análisis e interpretaciones, conclusiones recomendaciones y otros elementos impresos en esta investigación, la cual tiene como nombre: **“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “3 DE JULIO” CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018.** Son de mi total autoría, los cuales se encuentran afirmadas y amparadas por varias enunciaciones científicas y pedagógicas de diferentes autores que se presentan en la bibliografía del presente trabajo.

Confirmando mi total autoría sobre esta investigación.

El Carmen, enero de 2018

María Maribel Zambrano García

Autora



UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN EL CARMEN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Creada Ley No. 10 – Registro Oficial 313 de Noviembre 13 de 1985

Educación Básica

APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Los miembros del tribunal examinador aprueban el informe de investigación sobre el tema
“EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “3 DE JULIO” CANTÓN EL CARMEN, PROVINCIA DE MANABÍ, PERIODO LECTIVO 2017-2018.

De su autora **María Maribel Zambrano García** egresada de la carrera Ciencias de la Educación, Parvularía

El Carmen, enero de 2018

Lic. Ángel Homero Pinargote, MSc

TUTOR

MIEMBRO TRIBUNAL

MIEMBRO TRIBUNAL

MIEMBRO TRIBUNAL

AGRADECIMIENTO

Mis profundos agradecimientos en primera instancia a Dios por permitirme crecer día a día.

A mi hija por ser mi motor impulsador de seguir adelante preparándome para ser una profesional y así darle lo mejor para ella y ser un ejemplo a seguir.

A mi esposo quien día a día estuvo ahí apoyándome para que no decaiga y pueda llegar a mi meta propuesta.

A mis padres por haberme dado la vida y su apoyo en mis estudios y en todo lo que necesite nunca me dijeron un no ante lo que les pedía.

A ustedes mis estimados licenciados por ser quienes se esforzaron por enseñarnos día a día sin importar el tiempo que nos dedicaban y así llegar a ser lo que somos.

Y por último en especial a la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí Extensión en El Carmen por ser parte importante en las formaciones de nuestra carrera, la cual nos hace dignos representantes de nuestra institución y a la vez me permitió formarme e instruirme de conocimientos que actualmente los estoy poniendo en práctica en mi trabajo gracias a eso soy una persona responsable, honesta y leal.

María Maribel Zambrano García

DEDICATORIA

Dedico este trabajo en primer lugar a Dios porque gracias a él es que todos los días podemos ver la luz del amanecer y es quien nos protege, nos bendice y nos permite lograr nuestras metas propuestas.

A mi madre por ser padre y madre a la vez quien ha estado en las buenas y en las malas apoyándome para seguir adelante y así pueda lograr mis objetivos planteados.

A mi hija por ser mi pilar fundamental es por ella que me esfuerzo día a día para darle lo mejor, gracias a ella he logrado muchas cosas y es ella la que me ha impulsado para seguir adelante.

A mi esposo por ser mi apoyo incondicional, el que día a día estuvo conmigo en las buenas y en las malas dándome esa fuerza para poder salir adelante y cumplir con mi meta propuesta.

A mis grandes licenciados gracias a ustedes por haber impartido sus conocimientos, los cuales me han servido para llegar a alcanzar mis objetivos propuestos que ya son una realidad, como es graduarme de licenciada en Educación Parvularia, y gracias también a cada una de las personas que me brindaron su apoyo en esta etapa.

María Maribel Zambrano García

RESUMEN

La presente investigación con el título: "EL JUEGO Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS DE INICIAL 2, DE LA UNIDAD EDUCATIVA "3 DE JULIO" CANTÓN EL CARMEN, PERIODO LECTIVO 2017-2018. Es muy importante en estos tiempos en los que se habla y se está trabajando no solo para favorecer la inclusión, sino también para encontrar soluciones asertivas a las diferentes problemáticas encontradas en el ámbito educativo. Se planteó como objetivo general: Analizar si el juego incide en el aprendizaje significativo en los niños. Se utilizaron los métodos de investigación propicios y los instrumentos pertinentes, la encuesta dirigida a los docentes y padres de familia, la ficha de observación a los niños, a través de esto se realizó un análisis en la que se evidenció que ellos en su totalidad no se integran en los juegos, tanto en la escuela como en sus hogares, el 45% de padres no dedican el tiempo suficiente para jugar con sus hijos, unos por el trabajo excesivo, otros no tienen tiempo para sus hijos. Parte de los niños presentan un bajo aprendizaje escolar lo que hace que pierdan el interés; por eso, es preciso motivar a los niños para que representen en sus juegos los aspectos positivos de la vida, de la actividad de lo que les rodea (padres, hermanos, familiares, allegados, etc.). Al jugar la maestra puede observar el comportamiento y las relaciones reales entre ellos, los esfuerzos físicos y psíquicos que realizan son necesarios para su futuro.

INCIDE

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	II
CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA	III
APROBACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
DEDICATORIA	VI
RESUMEN.....	VII
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	4
MARCO TEÓRICO.....	4
1.1 EL JUEGO.....	4
DEFINICIÓN.....	4
1.1.2 ANTECEDENTES DEL JUEGO.	5
1.1.3 PROPÓSITO EDUCATIVO DEL JUEGO.	5
1.1.4 BENEFICIOS QUE PRODUCE EL JUEGO.....	6
1.1.5 IMPORTANCIA DEL JUEGO.	6
1.1.6 FUNCIÓN DEL JUEGO.....	7
1.1.7 EL ROL DE LA FAMILIA EN EL JUEGO COMO UNA FORMA DE EDUCAR.....	9
1.1.8 LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO.	10
1.1.9 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA.....	10
1.1.10 FUNCIÓN DEL DOCENTE EN EL JUEGO.	11
1.1.11 TIPOLOGÍA DEL JUEGO.....	12
1.1.12 CLASES DE JUEGOS.....	14
1.2 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	17
1.2.1 DEFINICIÓN.....	17
1.2.3 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.....	18

1.2.1 TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	19
1.2.2 APRENDIZAJE DE REPRESENTACIONES.....	19
1.2.3 APRENDIZAJE DE CONCEPTOS.....	20
1.2.4 APRENDIZAJE DE PROPOSICIONES.	20
1.2.3 DIMENSIONES DE DESARROLLO DEL NIÑO.....	21
 CAPITULO II.....	 23
 2.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.	 23
2.1 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "3 DE JULIO"	24
2.2 ANALISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "3 DE JULIO"	31
ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE JULIO"	37
 2.4 DISCUSIÓN.....	 44
 2.4.1. LOGRO DE OBJETIVOS	 44
 CONCLUSIONES.....	 45
RECOMENDACIONES.....	47
 CAPITULO III.....	 49
3. LA PROPUESTA.....	49
 3.1 DENOMINACION DE LA PROPUESTA.	 49
3.2 DATOS INFORMATIVOS	49
3.3 JUSTIFICACIÓN	50
3.4 OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	51
3.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	51
 3.5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	 52
MISIÓN.....	83

VISIÓN.....	83
BIBLIOGRAFIA.....	84
ANEXO 1	87
ANEXO 2	89
ANEXO 3	91

INTRODUCCIÓN

En el Ecuador existen niños y niñas poco sociables que no se integran en los juegos con sus compañeros, es un problema que viene desde el hogar y se aflora en la escuela con el transcurrir de los días. A nivel provincial la falta de juego está presente en cualquier provincia ya que afecta a cada hogar por motivos de tiempo, poca comunicación entre la familia, todo esto conlleva a que el niño obtenga poco desarrollo tanto físico como mental evitando su integración con demás niños y por ende afectándole en su proceso de aprendizaje en la etapa escolar. En el cantón El Carmen, también nos afecta la falta de juego ya que los niños que no tienen la oportunidad de compartir, de integrarse con sus compañeros, amigos presentan dificultad en el aprendizaje, son pocos sociables y no pueden desenvolverse públicamente al querer interactuar en clases le da vergüenza no tienen la suficiente confianza por temor de ser burla de los demás

El problema que se formuló en la presente investigación fue: DEFICIENTE DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DE INICIAL 2 DE LA UNIDAD EDUCATIVA "3 DE JULIO" DEL CANTÓN EL CARMEN PERIODO 2017-2018. El mismo que pretende potenciar el juego como una actividad lúdica, pedagógica, placentera, educativa y social que debe formar parte de la continuidad de los niños de esta institución educativa en el aprovechamiento en cada una de las actividades diarias para propiciar el juego entre padres e hijos, y dar a conocer la importancia que tiene el juego, el cual permite a los niños desarrollarse física y mentalmente a través de diferentes actividades lúdicas.

El objetivo general que se presentó como base de esta investigación fue: Determinar si el juego incide en el aprendizaje significativo en los niños de inicial 2 de la Unidad Educativa "3 de Julio", cantón El Carmen, periodo 2017-2018.

El desarrollo de esta investigación, permitió el aporte de ideas significativas que ayudaran a solucionar la crítica situación de las familias que no dedican tiempo a sus hijos para jugar y también en las horas de clases hay más tareas dirigidas que actividades lúdicas.

Al mismo tiempo las tareas científicas que fortalecieron este objetivo fueron:

- a. Determinar el nivel de conocimientos y aplicación de estrategias lúdicas de los docentes en los primeros años de Educación Básica.
- b. Evidenciar el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños. Identificar la incidencia del juego en el aprendizaje significativo de los niños.
- c. Diseñar una propuesta con actividades lúdicas de diferentes tipos de juegos que permita mejorar el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial 2.

La muestra tomada para la realización de esta tarea investigativa fue de 20 padres y madres de familia 10 docentes y 25 niños de educación inicial 2.

Los métodos utilizados en la investigación fueron: Método de análisis y síntesis: el mismo que permitió analizar las diversas partes del problema con la finalidad de establecer las debidas relaciones entre ellas, el método de inducción y deducción, facilito la observación de las características de los niños en lo referente si juega, si se integra con sus compañeros y amigos y establecer posteriormente la relación con la adquisición de su aprendizaje.

Las técnicas empleadas en la recolección de información fueron; la observación mediante la elaboración y aplicación de una ficha de observación a los niños y niñas, una entrevista con preguntas previamente establecidas dirigida al director, y por otro lado una encuesta aplicada a los padres de familia y docentes.

El presente trabajo de investigación se detalla en 3 capítulos:

El primer capítulo, explica el porqué de la investigación a través del marco teórico resumido en las dos variables: definición del juego, Antecedentes del juego, función del juego en la cultura, propósito educativo del juego, beneficios que produce el juego, importancia del juego, función del juego, Rol de la familia en el juego como una forma de educar, la motivación dentro del juego, la importancia del juego en la escuela, función del docente en el juego, tipología del juego, Clases de juego, el aprendizaje significativo, los tipos de aprendizaje significativos.

El segundo capítulo consta de la metodología que se utilizó para la aplicación de la respectiva investigación, como los instrumentos y la muestra. Se hizo un análisis estadístico para determinar el valor de los datos, aplicando la encuesta, entrevista y observación para concluir con los resultados.

El tercer capítulo se plantea la propuesta basada en un Manual de actividades lúdicas con diferentes tipos de juegos, para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de educación inicial 2; también se detallan las conclusiones, recomendaciones, bibliografía y anexos.

CAPITULO I

MARCO TEÓRICO

1.1 EL JUEGO.

Definición.

El juego es el ejercicio natural de la infancia y que tiene un gran valor formativo. Requiere de la colaboración de todas las capacidades a la vez, pues en su desarrollo intervienen la atención, la imaginación, las actividades orientadas y de organización, etc. Este nace espontáneamente, proporciona un enorme placer al niño, permite ampliar el conocimiento que el niño tiene del mundo social. Ayudándolo a potenciar sus capacidades psicomotoras y emocionales para procurar un desarrollo integro.

“La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito, para referirse a múltiples situaciones, emociones, sentimientos y pensamientos son significados muy diversos”. (GARCIA, 2008, pág. 25)

El autor menciona que es a través del juego donde los niños, alcanzan su desarrollo integral, se sienten motivados, le ayuda a su crecimiento vinculando su desarrollo infantil con lo psicomotor, intelectual, social y afectivo además aprende las normas y pautas de comportamiento social, formamos valores y actitudes, despertamos la curiosidad ayudando a solucionar problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, capacidad para adquirir nuevos entendimientos, habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

1.1.2 Antecedentes del juego.

En la historia educativa diferentes autores como: Federico Froebel, María Montessori, Ovidio Decroly y otros, han considerado el juego infantil como una herramienta útil que anima a los educadores a realizar con niños y niñas muchas experiencias de aprendizaje.

El juego debe concebirse como una forma de trabajo y considerarse una estrategia de aprendizaje globalizante e indicadora de objetivos dentro de las cuales el estudiante puede aprender a transformar la realidad y crear un mundo propio que responda a sus intereses y necesidades inmediatas, prepararse para sus actividades posteriores, ampliar su dimensión comunicativa y cognoscitiva. Es por ello, que la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad. Al ubicar la Educación Parvularia en el desarrollo histórico del país se ha trabajado el juego en un inicio, no como periodo didáctico, sino como técnica aplicándolo en el recreo especialmente con juegos libres, dirigidos y semidirigidos, poco después; el juego por su importancia, se ubicó como periodo didáctico.

1.1.3 Propósito educativo del juego.

El juego es una herramienta, que, siendo bien dirigida y preparada, conlleva muchos beneficios en la educación de niños, adolescentes, e incluso adultos, debido a que este instrumento educativo tiene muchas motivaciones para los involucrados, por lo mismo se debe aprovechar que el juego aporta conocimiento y el aumento de las capacidades de los estudiantes en su vida escolar.

“El juego favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima, gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en las actividades del juego”

(Linares, 2011, pág. 24). Lo que la autora nos quiere decir es que el juego ayuda a los niños en muchos aspectos importantes tales como la auto confianza y la auto estima. Algunas investigaciones enlazan directamente el juego imaginario con la habilidad del niño para dominar contenidos académicos tales como la lecto-escritura, habilidades matemáticas, comprensión de lectura, conocimiento meta-lingüístico, entendimiento del propósito de leer y escribir.

1.1.4 beneficios que produce el juego.

Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico, ayuda a expresar y realizar sus deseos, facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas, es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional, es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos, sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes, nos sentimos libres, relajados, auténticos y espontáneos, favorece el encuentro, la unión familiar la comunicación y el afecto, desarrolla la autoestima en nuestros niños, contribuye a la seguridad del niño, por, tener situaciones de apego y con esto mejora su tranquilidad, facilita la adquisición de conocimiento en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1.1.5 Importancia del juego.

El juego para el niño es muy importante, ya que a través de él experimenta, aprende, comprende la realidad que le rodea, libera tensiones, desarrolla su imaginación, su ingenio,

ayuda a resolver conflictos y entender su entorno. Realmente es una herramienta indispensable para su desarrollo tanto físico, cognitivo y social. Un niño sano quiere jugar a toda hora, no se cansa nunca, es su manera de ir adaptándose a la sociedad y hacerse un hueco en ella.

Muchos pediatras lo afirman que es la base principal para saber si todo va bien, un método lúdico personalizado hará que el niño se interese por todos los temas, siendo el adulto el que guía los pasos hacia lo que es necesario enseñarle; toda información pasada por el tamiz del juego dará resultados asombrosos, ya que el niño recepta de mejor manera la información. Es importante no presionar al niño y la niña a conseguir objetivos claros, poco a poco llegara a ello; esa es la misión del juego.

El abanico de posibilidades que brinda el juego es infinito. **“Los educadores sabemos que todos los niños, cuando juegan aprenden, o amplían capacidades como la atención, la memoria y la creatividad y progresivamente van desarrollando su inteligencia”** (GARCIA, 2008, pág. 28). El autor nos trata de decir que es través del juego donde el niño aprende y adquiere su mayor habilidad física, de esta manera aprende mejor, puesto que mientras juega no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores.

1.1.6 Función del juego.

El juego permite al niño descubrir un sentido del yo, una estabilidad interna, desarrolla la base para la identidad del ego, permite al niño analizar la realidad del mundo interno y externo, expresar sentimientos sin temor del castigo, le ayuda a aprender a controlar las

frustraciones y los impulsos. Este control proporciona la base para la fuerza del ego, la auto confianza y la adaptación potencial a las necesidades futuras. El juego es diversión: abre un mundo de alegría, humor y creatividad.

El juego es una pieza clave en el desarrollo integral del niño, ya que guarda conexiones sistemáticas con lo que no es juego, es decir en el desarrollo del ser humano en otros planos como son la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje de papeles sociales. (Garaigordobil Landazabal, 2008, pág. 13)

Lo expuesto anteriormente, corrobora que el juego no es una posibilidad de auto expresión para los niños, sino que se convierte en posibilidades de auto descubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimiento, relaciones; a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo, diferenciando las exigencias y limitaciones de la realidad externa, explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes, interactuar con sus iguales, funcionar de forma autónoma.

1.1.6.1 El juego sobre el cuerpo y los sentidos. - A través del juego los niños descubren nuevas sensaciones, coordinan los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, desarrollan su capacidad sensorial y perceptiva, organizan su estructura corporal, amplían y exploran sus capacidades motoras y sensoriales, descubren los cambios materiales que se derivan de la exploración.

1.1.6.2 El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad.- Se debe Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo, Crear

fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser, Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan, Fomentar el descentramiento del pensamiento, Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad, Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

1.1.7 El rol de la familia en el juego como una forma de educar.

La familia ha existido siempre y es, por ello un núcleo primario en el cual todo ser humano participa, del mismo modo es una conciencia intergeneracional. Por esto es la importancia del juego en familia, al crear vínculos y relaciones entre sus miembros. El juego no es solo cosas de niños, es una acción que puede ser realizada tanto con los padres como con los hermanos, y otros integrantes, y así estrechar aún más los vínculos entre los miembros que la conforman.

Jugar en familia es una forma muy útil para educar y transmitir valores y ejemplos de conducta que los padres consideran adecuadas para sus hijos, por ello el juego es el mejor aliado para lograr estos objetivos o metas, ya que al ser de carácter lúdico el juego siempre va a favorecer el aprendizaje. Cuando un niño puede jugar con sus hermanos, tíos, primos, abuelos, genera una convivencia familiar única y el entorno de las familias será muy enriquecedor, por todo lo anterior en la actualidad no se permite la frase “cuando llego a casa estoy tan cansado que no puedo ponerme a jugar con ellos”

La familia constituye el marco de referencia con el que el niño construye el mundo. Una de las principales funciones familiares es facilitar la interacción del niño con el medio para fomentar el desarrollo de las habilidades de éste dándole oportunidades

para la exploración y consolidación de nuevos conocimientos. (Begoña, 2008, pág. 25)

El autor manifiesta que la familia es el eje principal en la vida del niño es por esto que no debemos olvidar que son ellos los primeros educadores y que al jugar se logra el sentimiento de pertenencia que día a día se está perdiendo. Hoy en día existen muchos factores que influyen en la poca convivencia familiar entre ellos tenemos la falta de tiempo, descuido, la tecnología (televisión, internet, teléfonos, etc.), como también algunos flagelos existentes en nuestra sociedad como la drogadicción, delincuencia que entorpecen la convivencia familiar.

1.1.8 La motivación dentro del juego.

En la educación, la motivación se considera un elemento clave del aprendizaje y se utiliza para llamar la atención de los estudiantes con el fin de que dediquen mayor tiempo a ciertas actividades. La motivación se utiliza para explicar la iniciación, la dirección, la intensidad, la persistencia y, también, la calidad de una conducta. Bajo esta razón, parte de la función de un profesor no es solo motivar a un estudiante, sino incrementar además los niveles de persistencia y rendimiento con el objetivo de generar resultados positivos por su parte. La integración familiar, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien.

1.1.9 importancia del juego en la escuela.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través del juego el infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

“La historia del juego es una evaluación diseñada para obtener información sobre la historia lúdica y observar el desempeño del juego, así como para evaluar e identificar las experiencias y oportunidades del mismo ambiente, juguetes, compañeros de juegos, preferencias, entre otros” (Lopez, 2008, pág. 20)

Para los autores el juego está diseñado para obtener diferentes tipos de información y de esta forma poder explorar cada material que hay en el medio. Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde los niños experimentan cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

1.1.10 Función del docente en el juego.

El juego ocupa una parte importante de la jornada de los niños en la escuela, la maestra está presente, pero deja espacio para que éstos puedan auto organizarse. La importancia del juego reside en las continuas exploraciones, descubrimientos y conocimientos. En este sentido, los maestros y maestras tienen las siguientes responsabilidades: Por un lado,

debe programar juegos que estimulen el descubrimiento significativo para el desarrollo del niño/a, el resultado que se debe conseguir es que sean los niños que, partiendo de la aceptación positiva del juego, piense que ha sido él mismo quien ha construido su propio aprendizaje gracias a los estímulos que el maestros y maestras pone a su alcance, Por último, valorar los significados y aportaciones que los niños y niñas ponen en el juego.

El papel del maestro y maestra en el juego para conseguir que éste se desarrolle eficazmente consiste en: Conocer las habilidades, posibilidades y limitaciones de sus estudiantes, tener una adecuada sensibilidad observadora, programar actividades motivadoras y estimulantes para los pequeños, centrar el interés de los educandos en el juego, intervenir si es necesario para mantener durante más tiempo el interés en los niños, indicar posibles direcciones para conducir el juego, además de estas recomendaciones, los maestros deben tener en cuenta que muchos de los aprendizajes que los niños adquieren en diversos contextos de experiencias, se producen fuera del control estricto de los maestros.

1.1.11 Tipología del juego.

Los diversos tipos de juego se clasifican en tres categorías: de acuerdo a su forma de desarrollo, al lugar o espacio en que se desarrolla y a la función que cumplen. De acuerdo a su forma de desarrollo, el juego se realiza como la mayoría de las actividades del quehacer humano, es decir, de forma libre o dirigida:

1.1.11.1 Juego libre.

“El juego es una acción libre y voluntaria que ocurre dentro de algunos límites espaciales y temporales y bajo unas reglas libremente consentidas. Se realiza de modo desinteresado, sin buscar más finalidad que el sentimiento de alegría que provoca ser algo diferente de lo que es en realidad y poder transformar la realidad para que se parezca a lo que deseamos ” (Linares Delgado, 2011, pág. 4) Para el autor el juego libre es la acción voluntaria y se lo hace sin preocupación y voluntariamente aquí no existen reglas solo el hecho de jugar y divertirse a su manera, es decir este juego busca satisfacer una serie de necesidades e intereses en ocasiones de manera inmediata y dentro del cual ellos mismos imponen las condiciones y las reglas del juego.

1.1.11.2 El juego dirigido.

“El niño comienza aceptar el juego dirigido, es decir, permiten que los adultos hagan propuestas le enseñen a utilizar un juguete y va aceptando el juego con otros niños con las normas que implica”. (Inmaculada, 2011, pág. 20)

El autor manifiesta que el juego dirigido se desarrolla bajo la orientación de una persona que tiene conocimiento de él y que induce a la participación masiva y divertida en los mismos, el juego lo dirige un docente o un adulto dependiendo del lugar en el que se juegue, si es en casa será la madre o el padre, pero no es tan satisfactorio como el juego libre, puesto que en el juego dirigido se cumplen los intereses y las necesidades del promotor del juego, mas no las exigencias del infante.

1.1.11.3 Juegos al aire libre. - Son los juegos que requieren de espacios extensos. Ya que se presentan movimientos amplios que impedirán el normal desenvolvimiento si se realiza en salones o cualquier otro tipo de sitio.

1.1.11.4 Juegos de interior. - son todas aquellas actividades por naturaleza contrarias al tipo anterior que son de desarrollo pasivo y por ende los movimientos son realizados por segmentos corporales, se realizan en un lugar cerrado y pequeño puesto que las actividades que se ejecutan en el implican movimiento de cierta parte del cuerpo o movimientos menores.

1.1.12 CLASES DE JUEGOS.

1.1.13.1 Juegos funcionales. - Son los primeros que aparecen en el niño y niña antes de andar y hablar porque sirven para desarrollar sus potencialidades. El juego funcional se desarrolla en la primera infancia (0-2 años) y es en el seno de la familia donde se realiza, la actividad se centra en el conocimiento del cuerpo, en su entorno y funcionamiento. El juego le permite al niño relacionarse con su entorno, las formas, colores, etc., donde desarrollamos sus sentidos, todo esto va hasta cuando el niño empieza a incluir objetos como juguetes o cosas que chupa. En general este tipo de juegos subsisten en la niñez.

1.1.12.2 Juegos de imaginación. Permiten el desarrollo de la imaginación y asumir todas estas situaciones que queremos emitir de la manera que nos parezcan agradables, estos tipos de juegos son más importantes en el desarrollo del lenguaje y el manejo de símbolos.

1.1.12.3 Juegos de construcción. - Los juegos de construcción plantean problemas que en su desarrollo involucran diversidad de factores como: motores, intelectuales y afectivos. Este juego posibilita la formación de hábitos de orden, ayudan a mantener la actividad, dando mejor manejo de formas, colores, texturas y soluciones. El éxito de este tipo de actividad depende de la mayor cantidad posible de elementos para ganar mayor conocimiento y experiencia. En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tatarrear, cantar, decir trabalenguas y poesías. El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, arcilla, con cubos, garabateos, y va haciendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción como un tren, el puente por donde pasan los carros, etc.

“Los juegos de construcción favorecen su creatividad y el sentido de socialización. El niño se divierte jugando en compañías de otros niños y le gusta observarlos” (Sarle & Rosas , 2005, pág. 75) Para la autora los juegos de construcción son importantes para los niños porque de esta forma aprenden y juegan.

1.1.12.4 Juegos de entrega.

Lo característico de estos juegos es la entrega y dedicación del niño y niña al material. Entre los juegos de entrega tenemos: la pelota, pompas de jabón, los de agua y arena. Estos juegos son tranquilos, típicos de las primeras edades, permiten el desarrollo sensorio-motor.

1.1.12.5 Juegos simbólicos.

Los juegos simbólicos son los más predominantes en el ciclo inicial, es el juego de pretender situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes. Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla a su imaginación y es a partir del segundo año de vida cuando aparecen las primeras manifestaciones de fingir que se bebe en un vaso vacío o que se duerme con los ojos abiertos. Dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos, representativos de personajes y tienen su aparición en las edades del ciclo inicial y son muy importantes para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual.

“En el juego simbólico los objetos ocupan un papel importante. Una botella, o un trozo de madera, pueden representar a un muñeco si se envuelven en un trapo, una silla se puede convertir en un avión o un tren e incluso puede cambiar su función a lo largo del juego”. (Juan & Sanchez Inmaculada, 2010, pág. 160) Esta vez el autor nos indica que en el juego simbólico el niño utiliza cualquier objeto para reemplazar lo que él desea ver en el juego es decir utiliza objetos reciclables para crear otros.

1.1.12.6 Juegos de normas.

Son aquellos juegos que en su desarrollo involucran reglas conocidas, aceptadas o impuestas por los jugadores; implican una previa organización por realizarse en grupos, se convierte en medio de convivencia y socialización. El jugador aprende a decir, manejar sus derechos y respetar lo de los demás. Este juego es más propio del adulto y de los niños mayores sin embargo en el niño y niña de 0 a 5 años les gusta de una manera informal establecer sus propias reglas. Se podría afirmar que los juegos de reglas se consideran

como base metodológica en la educación infantil porque apoyan la maduración del proceso psico-evolutivo de los niños.

Desarrollan capacidades tan significativas en educación infantil como, Identidad y autonomía personal, Comunicación y representación, aproximación al medio físico y social, Integración familiar, favorecen el descubrimiento de los siguientes valores, Amistad, Autoestima, Compañerismo, Respeto, Justicia.

1.2 EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

1.2.1 Definición.

Según el teórico norteamericano David Ausubel, el aprendizaje significativo es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. Este concepto y teoría están enmarcados en el marco de la psicología constructivista.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en

que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo.

1.2.3 Teoría del aprendizaje significativo.

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social.

(Ausubel, 2008, pág. 7) Manifiesta que la teoría de aprendizaje **“Se ocupa de los procesos mismos que el individuo pone en juego para aprender. Pero desde esa perspectiva no trata temas relativos a la psicología misma ni desde un punto de vista general, ni desde la óptica del desarrollo, sino que pone énfasis en lo que ocurre en el aula cuando los estudiantes aprenden; en la naturaleza de ese aprendizaje; en las condiciones que se requieren para que este se produzca; en sus resultados y consecuentemente su evaluación”**

El autor en su teoría menciona que la teoría del aprendizaje significativo es el proceso que se genera en la mente humana cuando aparecen nuevas informaciones de manera no arbitraria y sustantiva que permite al niño crear su propio aprendizaje mediante lo que observa.

Para que se produzca el aprendizaje significativo se deben dar dos condiciones fundamentales: Actitud potencialmente significativa de aprendizaje por parte del aprendiz,

es decir predisposición para aprender de manera significativa. Presentación de un material potencialmente significativo. Esto requiere, por una parte, que el material tenga significado lógico, esto es, que sea potencialmente relacionable con la estructura cognitiva del que aprende de manera no arbitraria y sustantiva; y por otra, que existan ideas de anclaje adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta.

El conocimiento verdadero solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero. Es decir, que ni el nuevo aprendizaje es asimilado del modo literal en el que consta en los planes de estudio, ni el viejo conocimiento queda inalterado. A su vez, la nueva información asimilada hace que los conocimientos previos sean más estables y completos.

1.2.1 Tipos de aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo se opone al tipo anterior, fundamentalmente, porque para que se produzca es necesario buscar de forma activa una vinculación personal entre los contenidos que aprendemos y aquellos que ya habíamos aprendido. Ahora bien, en este proceso hay espacio para encontrar diferentes matices. David Ausubel distingue entre tres clases de aprendizaje significativo:

1.2.2 Aprendizaje de representaciones.

Se trata de la forma más básica de aprendizaje. En ella, la persona otorga significado a símbolos asociándolos a aquella parte concreta y objetiva de la realidad a la que hacen referencia, recurriendo a conceptos fácilmente disponibles.

1.2.3 Aprendizaje de conceptos.

Este tipo de aprendizaje significativo es parecido al anterior y se apoya en él para existir, de modo que ambos se complementan y "encajan" entre sí. Sin embargo, hay una diferencia entre ambos. En el aprendizaje de conceptos, en vez de asociarse un símbolo a un objeto concreto y objetivo, se relaciona con una idea abstracta, algo que en la mayoría de los casos tiene un significado muy personal, accesible solo a partir de nuestras propias experiencias personales, algo que hemos vivido nosotros y nadie más.

Por ejemplo, para llegar a interiorizar la idea de lo que es una hiena es necesario desarrollar una idea de "hienidad" que permita diferenciar a estos animales de los perros, los leones, etc. Si con anterioridad hemos visto una hiena en un documental, pero no la pudimos diferenciar de un perro grande, ese concepto no existirá, mientras que una persona familiarizada con los perros probablemente sí se dará cuenta de esas diferencias anatómicas y comportamentales significativas y será capaz de crear ese concepto como una categoría aparte de la de los perros.

1.2.4 Aprendizaje de proposiciones.

En este aprendizaje el conocimiento surge de la combinación lógica de conceptos. Por eso, constituye la forma de aprendizaje significativo más elaborada, y a partir de ella se es capaz de realizar apreciaciones científicas, matemáticas y filosóficas muy complejas. Como es un tipo de aprendizaje que demanda más esfuerzos, se realiza de modo voluntario y consciente. Por supuesto, se sirve de los dos anteriores tipos de aprendizaje significativo.

1.2.3 Dimensiones de desarrollo del niño.

El funcionamiento particular de cada una de las dimensiones determina, el desarrollo y actividad posible del niño(a) en sus distintos puntos de vista integral, la evolución de ellos se realiza en las dimensiones se integran con las competencias.

.

Dimensión cognitiva: Comprende la gran capacidad que tienen los seres humanos para relacionarse, actuar, analizar, crear y transformar la realidad, permitiendo la construcción del conocimiento y la producción de nuevo saber, basados en las experiencias y vivencias, en los preconceptos, en los intereses y necesidades y en la visión del mundo interior y exterior.

Dimensión socio-afectiva: La importancia que tiene la socialización y lo afectivo en el desarrollo armónico e integral del niño.

.

Dimensión corporal: La expresividad del movimiento se traduce en el niño integral; como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo.

Dimensión comunicativa: el niño está dirigido a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos, y fenómenos de la realidad.

Dimensión estética: el niño juega un papel fundamental ya que brinda la posibilidad de construir la capacidad humana de sentir, expresar, valorar y transformar las percepciones con respeto así mismo y al entorno, desplegando todas sus posibilidades de acción.

Dimensión espiritual: El desarrollo de esta dimensión en el niño, le corresponde en primera instancia a la familia y posteriormente a la institución.

Dimensiones de desarrollo del niño: El funcionamiento particular de cada una de las dimensiones determina, el desarrollo y actividad posible del niño(a) en sus distintos puntos de vista integral, la evolución de ellos se realiza en las dimensiones se integran con las competencias.

CAPITULO II

2.1 PRESENTACIÓN, ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

La realización de este trabajo de investigación es de mucha importancia dentro de la Institución Educativa, ya que por primera vez se realizó, creando curiosidad y expectativas tanto para docentes y padres de familia, aportando datos estadísticos que sirvieron para esclarecer el problema planteado en el capítulo I de este proyecto y tratar de dar solución al problema presente en lo referente a educación inicial, nivel 2, Unidad Educativa "3 de Julio".

Las encuestas fueron elaboradas de una manera sencilla y de fácil comprensión para el encuestado.

2.1 ANÁLISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA "3 DE JULIO"

Tabla N° 1 ¿Cree usted que el juego es de vital importancia para el aprendizaje de los niños?

Ord.	Alternativa	Frecuencia	%
A	SI	8	80
B	NO	2	20
TOTAL		10	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes
Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 1 se muestran las respuestas que se obtuvo acerca de la importancia del juego, de los resultados obtenidos el 80% de maestras manifestaron que el juego es uno de los pilares fundamentales para el aprendizaje de los niños, porque es ahí donde ellos se inician con su primera experiencia de aprendizaje. Un 20% manifestaron que el juego no es de vital importancia para el aprendizaje porque a través de los trabajos que se realiza dentro de hora de clases ellos adquieren el aprendizaje requerido para su aprendizaje de acuerdo a su edad.

(Domecq, 2005, pág. 288) "El juego proporciona situaciones que estimulan la alegría, la confianza y el sentido del humor ellos necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades y es muy importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando". El autor nos trata de decir que es través del juego donde el niño aprende y adquiere su mayor habilidad física. Es importante no presionar al niño y la niña a conseguir objetivos claros, poco a poco llegara a ello; esa es la misión del juego. Además de esta manera aprende mejor, puesto que mientras juega no se siente evaluado, no tiene metas fijas a seguir, tiene libertad para experimentar y no se encuentra condicionado por los errores.

Tabla N° 2 cuales con las estrategias que usted utiliza dentro de su aula de clases.

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	JUEGOS	5	50
B	TAREAS DIRIGIDAS	2	20
C	VIDEO	1	10
D	CANCIONES	2	20
E	OTROS	0	0
	TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes

Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 2 podemos observar las respuestas que se obtuvieron de las encuestas a los docentes en la que se obtuvo que un 50% de docentes utilizan de estrategia el juego, un 20% utilizan las tareas dirigidas, otro 20 % utilizan las canciones como estrategias y un 10% aplican la estrategia de videos.

“El juego favorece la autoconfianza y el desarrollo de la autoestima, gracias a secuencias repetidas de éxito y de dominio del entorno en las actividades del juego”

(Delgado Linares Inmaculada, 2011, pág. 24)

Lo que la autora nos quiere decir es que el juego ayuda al niño y niñas en muchos aspectos importantes tales como la auto confianza y la auto estima. Algunas investigaciones enlazan directamente el juego imaginario con la habilidad del niño para dominar contenidos académicos tales como la lecto-escritura, habilidades matemáticas, comprensión de lectura, conocimiento meta-lingüístico, entendimiento del propósito de leer y escribir, los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

Tabla N° 3 Realiza juegos tradicionales con sus niños en las horas de clases? .

Ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	6	60
B	NO	4	40
TOTAL			

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes
Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 3 podemos observar que el 60% de las docentes realizan los juegos tradicionales en sus horas clases mientras que un 40% no lo hacen porque manifiestan que aquellos juegos no son de mucha importancia para los niños ya que ellos están acostumbrados a los juegos modernos.

(Aretz, 2017) los define como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto el niño se enriquece jugando”.

Argumentando lo que el autor nos manifiesta podemos decir que el juego en el niño satisface las necesidades básicas de ejercicio, le permite expresar y realizar sus deseos y prepara su imaginación para el desarrollo de su actitud moral y maduración de ideas, pues es un medio para expresar y descargar sentimientos, positivos o negativos, que ayuda a su equilibrio emocional.

Mediante el juego se estima el desarrollo de las potencialidades, la independencia funcional y el equilibrio emocional; por ello, el juego posee valores capaces de generar consecuencias positivas en el individuo.

Tabla N° 4 Cuáles de estos juego usted realiza más con los niños?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	JUGUEMOS EN EL BOSQUE	4	40
B	LAS ESCONDIDAS	1	10
C	MIRON MIRON	2	20
D	EL GATO Y EL RATON	2	20
E	LA COGIDA	1	10
F	LA RAYUELA	0	0
G	LA ULA ULA	0	0
H	OTROS	0	0
TOTAL		10	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes

Autora: Maribel Zambrano

De las encuestas realizadas se obtuvo que un 40% de docentes juegan con sus niños más al juego de juguemos en el bosque un 20% a las escondidas, otro 20% juegan al gato y el ratón mientras que un 10% juegan a las escondidas, y otro 10% a la cogida.

El juego es un espacio y un tiempo de libertad a través del cual se explora, experimenta y se establecen nuevas relaciones y vínculos entre objetos, personas y el mundo en general, creando incontables posibilidades de aprendizajes, más aun al hablar del juego tradicional.

Los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres, de padres a hijos y así sucesivamente; que nos divierten y refuerzan tradiciones y costumbres de nuestros antepasados, podemos adaptarlos a nuestra realidad y utilizarlos como un recurso fundamental para desarrollar destrezas, habilidades motoras e intelectuales de forma divertida.

Tabla N° 5 Existe integración de todos los niños en los juegos que realiza?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	6	60
B	NO	4	40
	TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes

Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 5 se obtuvo como resultado que un 60% de los niños si se integran cuando la maestra los hace jugar y un 40% no se integran a los juegos debido a que no desean jugar y otros a que son un poco tímidos y no quieren compartir con los demás.

La infancia es sinónimo de plenitud y diversión, psicólogos y pediatras recalcan la importancia de crecer en un ambiente que les provea, a niños y niñas, seguridad e integración, aprendizaje y valores; ahí, radica la importancia de poder practicar los juegos adecuados para cada edad.

Cómo dice E. Goldschmied, "Si observamos detenidamente a un niño cuando juega, nos sorprenderá la concentración profunda que tiene y el placer inmediato que le proporciona, la misma concentración que nosotros consideramos necesaria para llevar a cabo un buen trabajo". Gracias al juego, se desarrolla la imaginación, la capacidad creativa, el juego constituye el núcleo esencial del desarrollo, ya que sin experimentación, sin manipulación, sin la invención de estrategias de acción, el individuo no conquistaría nuevos espacios, no descubriría ni recorrería nuevos caminos. Los que hemos jugado sabemos que gracias al juego podemos apasionarnos, imaginar y hacer a nuestra manera, pero siempre respetando el juego de los demás e intentando lidiar, consensuar o pautar unas normas cuando no se está de acuerdo. También aprendimos a regular conductas, a alejarnos de quién no nos gustaba, a acercarnos a los que nos hacían bien.

Tabla N° 6 Organiza juegos populares entre padres e hijos dentro de la institución?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	5	50
B	NO	5	50
	TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes
Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 6 se pudo obtener como resultado que un 50% de docentes si realizan juegos populares entre los padres e hijos dentro de la institución, mientras que el otro 50% no lo hacen debido a que los padres no asisten es decir no le dan importancia a la educación de sus hijos.

Los juegos populares se emplean como instrumento educativo en los salones de clases ya que en sus canciones o letras, se pueden observar características de cada una de las épocas, siendo esta particularidad una estrategia divertida, en donde las personas que los realizan aprenden y al mismo tiempo se divierten.

Estos juegos se caracterizan por: facilitar el aprendizaje perteneciente a una región; favorece a la liberación de energías y tensiones; favorecen la aceptación y acatamiento de normas; mejoran la obtención de competencia lingüística tanto para el que escucha como para el que habla.

Algunos de estos juegos son: las escondidas, la gallinita ciega, tirar de la soga, policías y ladrones, el avioncito, el juego de las sillas, carreras de sacos, etc.

Tabla N° 7 Emplea diariamente el juego infantil como recurso en el proceso enseñanza aprendizaje?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	6	60
B	NO	4	40
	TOTAL	10	100

Fuente: Encuesta dirigida a los docentes
Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 7 pudimos obtener que un 60% de docentes utilizan diariamente el juego infantil como proceso de aprendizaje pues manifiestan que a través de actividades lúdicas los niños adquieren su aprendizaje significativo y así ellos podrán desenvolverse en su diario vivir, mientras que el 40 % de docentes no aplican diariamente el juego infantil porque trabajan más con actividades dirigidas y así los niños aprenden.

El juego es algo muy importante en nuestra vida nos ayuda a dar una vía de realización a nuestra imaginación, nos brinda un medio de relación social

Para Piaget, en su teoría del desarrollo, es parte de la formación del símbolo. Igual que la imitación el juego tiene una función simbólica, permitiendo al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra parte se aleja de ella.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: El juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto. Ficticio): y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

2.2 ANALISIS DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "3 DE JULIO"

Tabla N° 8 Que hace su niño en el tiempo libre.

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	JUEGA	7	35
B	VE TELEVISION	10	50
C	DUERME	2	10
D	OTRO	1	5
TOTAL		20	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia.

Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 8 se obtuvo un resultado de un 50% de niños que en su tiempo libre se dedican a ver televisión, un 35% a jugar y un 10% a dormir y un 5% realizan otras cosas como salir a pasear.

Pestalozzi manifiesta que el juego es importante para el éxito de la educación del niño de esta edad, que esta vida que el siente en si tan íntimamente unida con la vida de la naturaleza, sea cuidada, cultivada, y desarrollada por sus padres y por su familia. El juego es la más alta forma de desarrollo en la niñez, porque en sí mismo la más libre expresión de lo que habita en el alma del niño.

“El juego es para su alma lo que son para el agua del arroyo y la del mar, el aire puro y el horizonte sereno visto desde la cima de la montaña”

“El juego es, a sí mismo para el espejo de la lucha, busca ya, en los juegos de esta edad los obstáculos y las dificultades”

Tabla N° 9 Cuáles son los juegos favoritos de su hijo?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	MIRON MIRON	1	5
B	JUGUEMOS EN EL BOSQUE	3	15
C	LA COGIDA	0	0
D	LA RAYUELA	1	5
F	RATON RATON	4	20
G	LA ESCONDIDA	3	15
H	VIDEO JUEGOS	8	40
I	OTROS.	0	0
TOTAL		20	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia.
Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 9 nos encontramos que los juegos favoritos de los niños son los videos juegos con un 40% luego un 20% le corresponde el juego del ratón ratón, le sigue juguemos en el bosque con un 15%, seguidamente la escondida con un 15%, continuamos con el juego del mirón mirón con un 5% y por último la rayuela con el 5%.

Vygotsky manifiesta que la principal actividad de los niños es el juego pues todo lo que hace el niño lo convierte en juego, a través del cual aprende y adquiere lo que necesita para su vida. Por este motivo se considera el juego, como un medio para aprender de manera voluntaria y creativa, además Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona por lo que el individuo no puede vivir sin actividad ni apartado de la sociedad porque el aprende observando, imitando, jugando, interactuando con los demás. Dichas interacciones favorecen el desarrollo e incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de aprendizajes por medio de la experiencia.

Tabla N° 10 Cual es el tiempo que dedica para jugar con su hijo?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	MEDIA HORA	8	40
B	UNA HORA	3	15
C	DOS HORAS	0	0
D	NO TIENE	9	45
TIEMPO			
TOTAL		20	100

Fuente Encuesta dirigida a los padres de familia.
 Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 10 obtuvimos que un 45% no tiene tiempo para jugar con sus hijos mientras que un 40% dedican media hora para jugar con sus hijos y un 15% le dedican una hora.

El juego es el medio más adecuado para introducir a los niños en el mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás. Es un elemento importante que impulsa la actividad de los niños a través del cual adquieren el conocimiento del mundo en el que viven.

El niño debe observar, estudiar y trabajar con la naturaleza incluyendo la vida vegetal animal y los objetos sin vida, para que obtenga un claro entendimiento de las formas siempre cambiantes de la vida sobre la tierra, así como las leyes de la naturaleza orgánica.

Tabla N° 11 Permite usted que su hijo juegue con otros niños

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	12	60
B	NO	8	40
TOTAL		20	100

Fuente Encuesta dirigida a los padres de familia.
Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 11 nos encontramos con un 60% de padres que si permiten que sus hijos jueguen con otros niños y un 40% no deje que sus hijos jueguen con demás niños porque piensan que les pegan y que por eso ellos tienen juguete en casa para que jueguen y no anden en casas ajenas.

El juego temprano y variado contribuye de un modo muy positivo a todos los aspectos del crecimiento. Estructuralmente el juego está estrechamente vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. Por lo tanto, el juego es un importante instrumento de socialización y comunicación, es uno de los caminos por los cuales los niños y niñas se incorporan orgánicamente a la sociedad a la que pertenecen.

Tabla N° 12 Conoce los juegos tradicionales?

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	17	85
B	NO	3	15
TOTAL		20	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia.

Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 12 se obtuvo un resultado del 85% de padres que si conocen los juegos tradicionales, pero por el corto tiempo que tienen de pasar con sus hijos de vez en cuando los ponen en práctica, y un 15% de padres no conocen los juegos tradicionales.

Los juegos tradicionales son la muestra de una región, de lo autóctono de un país, de la construcción del hombre para ser identificados a nivel de cultura. Los juegos tradicionales parecieran correr el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas. Es por esta razón que se debe poner énfasis para no permitir que estos desaparezcan.

Dentro de los juegos tradicionales encontramos una amplia gama de modalidades lúdicas: juegos de niños y juegos de niñas como son las canciones de cuna, juegos de adivinanzas, cuentos de nunca acabar, rimas, juegos de sorteo, juguetes, etc. Algunos de ellos están ligados al sexo como: para los niños (bolitas, trompo, honda, etc.) y otras para niñas como: (la muñeca, hamaca, gallina ciega, etc.).

Tabla N° 13 Ha participado de juegos recreativos en la escuela conjuntamente con su hijo.

ord.	alternativa	Frecuencia	%
A	SI	10	50
B	NO	10	50
TOTAL		20	100

Fuente: Encuesta dirigida a los padres de familia.

Autora: Maribel Zambrano

En la tabla N° 13 logramos obtener un resultado de que el 50% de padres si participa de los juegos conjuntamente con su hijo en la escuela, y el otro 50% no participan por motivos de trabajo y otros manifiestan que son perdederas de tiempo.

Para Groos, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Para este autor el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar actividades que desempeñara cuando sea grande.

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego biológico es intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa adulta, es decir lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez y que, en su opinión, esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida.

ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA 3 DE JULIO

Tabla N° 14 Realiza las actividades propuesta por la maestra en el aula de clases.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Inicia el desarrollo de destreza	2	8%
2	En proceso de desarrollo de destreza	10	40%
3	Adquiere la destreza	13	52%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños
Autora: Maribel Zambrano

En el primer indicador “Realiza las actividades propuestas por la maestra en el aula” se puede evidenciar que los estudiantes en su mayoría “Adquieren la destreza” con un 52%, mientras que con un 40% están en “Proceso de adquirir la destreza” y un 8% están en inicio de desarrollo de la destreza.

La integración es uno de los factores más importante en el ser humano, ya que se determina la calidez del individuo y su forma de organización; es por ello que se debe trabajar mucho en la edad de educación inicial, tanto en el hogar, así como fuera de él.

Tabla N° 15 Reconoce y practica normas de convivencia dentro del aula

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Inicia el desarrollo de		
1	destreza		
	En proceso de desarrollo		
2	de destreza	6	24%
3	Adquiere la destreza	19	76%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños
 Autora: Maribel Zambrano

De acuerdo al segundo indicador “Reconoce y practica normas de convivencia dentro del aula el 76% de estudiantes “Adquiere la destreza”, mientras que el 24% están en proceso de desarrollo de la destreza.

El hogar es donde se dan las primeras enseñanzas, por ello que los padres de familia son los actores directos y responsables de la formación de sus hijos y los docentes el complemento para aquello.

Se debe fortalecer mucho el área afectiva de los estudiantes en la edad escolar con la participación activa de todos los protagonistas de la educación, esto se lo puede lograr a través de talleres y charlas siempre y cuando estén en el código de convivencia y en el PCI y PEI de la institución.

Tabla N° 16 Demuestra interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
	Inicia el desarrollo de		
1	destreza		
	En proceso de desarrollo de		
2	destreza	4	16%
3	Adquiere la destreza	21	84%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños
 Autora: Maribel Zambrano

En el tercer indicador “Demuestra interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar” se puede asegurar que el mayor porcentaje de estudiantes Adquiere la destreza” con un 84%, mientras que quienes están en “Proceso de desarrollo de destreza” es un 16%.

Se puede rescatar que las docentes si ha realizado un buen trabajo en el área emocional y sentimental ya que más del 80% en promedio adquiere esta destreza, se debe seguir trabajando y aprovechar esa empatía que existe entre las docentes y los estudiantes, recordando que los niños en esa edad tienen un gran aprecio y admiración por su maestra.

Tabla N° 17 Se relaciona con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: genero, diversidad cultural necesidades especiales, entre otros.

Nº	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Inicia el desarrollo de destreza		
2	En proceso de desarrollo de destreza	10	40%
3	Adquiere la destreza	15	60%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños
 Autora: Maribel Zambrano

Tomando como referencia el cuarto indicador “Se relaciona con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: género, diversidad cultural, necesidades especiales, entre otros” se puede evidenciar el mayor porcentaje de estudiantes con un 60% “Adquieren la destreza”, por otro lado, están por “Adquirir la destreza un 40%.

Es decir que parte de los niños no logran integrarse con sus compañeros no comparten, debido a q vienen de familias con diferentes tipos de problemas Es importante que los estudiantes se relacionen con sus compañeros porque a través de esto ellos aprenden a ser sociables y su aprendizaje es significativo y gratificante.

Tabla N° 18 Participa en clases

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Inicia el desarrollo de destreza		
2	En proceso de desarrollo de destreza	7	28%
3	Adquiere la destreza	18	72%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños
 Autora: Maribel Zambrano

En el quinto indicador "Participa en clases" aquí evidenciamos que un 72% adquiere la destreza mientras que un 28% está en proceso de adquirir la destreza.

El aula es el espacio ideal para desarrollar el conocimiento, evacuar dudas y aumentar el aprendizaje. De ahí la importancia de participar constantemente en clase y de interactuar con el maestro y compañeros. Es fundamental y tiene múltiples beneficios aporta a la dinámica de clase y contribuye al aprendizaje del estudiante, al tiempo que trabaja en el desarrollo de la persona ayudándola a superar la timidez con los compañeros por eso es muy importante que los niños participen en clases y así adquirieran el mayor aprendizaje que le ayudara a adquirir varias destrezas.

Tabla N° 19 Canta las canciones que se le enseñan dentro del aula de clases.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Inicia el desarrollo de destreza		
2	En proceso de desarrollo de destreza	8	32%
3	Adquiere la destreza	17	68%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños
 Autora: Maribel Zambrano

En el sexto indicador "Canta las canciones que se le enseñan dentro del aula de clases" nos podemos dar cuenta que un 68% de alumnos adquieren la destreza mientras que un 32% están en proceso de adquirir la destreza.

Al jugar cantando los niños consiguen centrarse más en sí mismos y en el momento en que están viviendo. El canto les ayuda a sentir la intensidad de sus actividades. Además, permite transformar cualquier momento de estrés, de tensión o de ansiedad, en un instante más sereno, tranquilo y relajado.

La música relaja, tal vez por eso los niños consiguen una mejor concentración en los estudios. Jugar cantando apoya el desarrollo de los niños en todas las áreas, sean física, mental y social, en una medida que se ha subestimado.

Tabla N° 20 Tiene seguridad de sí mismo.

N°	ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	Inicia el desarrollo de destreza		
2	En proceso de desarrollo de destreza	9	36%
3	Adquiere la destreza	16	64%
4	no evaluado	0	0
TOTAL		25	100%

Fuente: Observación aplicada a los niños

Autora: Maribel Zambrano

En el séptimo indicador: Tiene seguridad de sí mismo nos refleja un resultado de un 64% que adquieren la destreza y un 36% que están en proceso de adquirir la destreza.

Desarrollar la seguridad y la confianza en los niños/as es fundamental para un desarrollo sano, para forjar una sana autoestima y para una personalidad madura que les permita afrontar la frustración, superar la adversidad y lograr las metas personales. Es habitual que los niños y niñas se muestren inseguros en alguna etapa de su crecimiento y desarrollo, presentando dificultades en determinados aspectos como: la relación con los iguales, el rendimiento académico, su autoestima, consecución de metas, etc. Si no les dotamos de confianza en esos momentos, la inseguridad les acompañara en etapas posteriores. Y las consecuencias negativas se incrementarán, teniendo dificultades para hacer cosas por sí mismos, y limitando su actuación diaria. Para un crecimiento sano es fundamental fomentar la seguridad en uno mismo, de esta forma los niños y niñas crecerán felices, potenciarán su aprendizaje y se sentirán competentes. Para que sean adultos felices y

seguros, capaces de lograr sus metas, debemos favorecer la seguridad en uno mismo desde el primer momento.

2.4 DISCUSIÓN

2.4.1. LOGRO DE OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL: Analizar si el juego incide en el proceso del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4-5 años de la Unidad Educativa “3 de Julio”, cantón El Carmen provincia de Manabí periodo 2017-2018.

Según los resultados obtenidos en la tabla N° 7, podemos observar que el 60% de maestras utilizan el juego como medio de aprendizaje, es decir que el juego es el pilar fundamental en el proceso de adquisición de sus aprendizajes. El juego enseña al niño a relacionarse con los demás, primero como observador y más tarde como participante en tareas cooperativas o competitivas y grupales, además es un medio por el cual el niño obtiene conocimientos de las normas de su cultura, a medida que el niño comprende lo que es aceptable y no aceptable, comienza a desarrollar un sentido de moralidad social.

A los niños les agrada repetir la actividad. Repiten de forma aparentemente interminable las destrezas motoras gruesas y finas por el puro placer del dominio. A medida que sus destrezas se multiplican, el niño puede integrar actividades más complejas y coordinadas. La actividad sensorial y motora enseña al niño las realidades físicas del mundo, así como las capacidades y las limitaciones de su propio cuerpo. El juego también proporciona una liberación de la energía excesiva, que reestablece el equilibrio del cuerpo, liberando al niño

para nuevas tareas. Aumenta la capacidad perceptiva de un niño: los acontecimientos o los objetos del ambiente lúdico permiten al niño percibir las formas y las relaciones espaciales y temporales.

CONCLUSIONES

Una vez analizada la presente investigación llevada a cabo en la Unidad Educativa "3 de Julio" cantón El Carmen provincia de Manabí se concluye que:

- Los juegos que los niños realizan a lo largo de la infancia les permiten desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, descargar tensiones, explorar y descubrir el goce de crear, colmar su fantasía, reproducir sus adquisiciones, relacionarse con los demás, ensanchar sus horizontes
- De acuerdo a la tabla N° 1 el 80% de maestras encuestadas manifiestan que el juego es de vital importancia y pilar fundamental para los niños de inicial 2 porque es ahí donde los niños aprenden significativamente a través de su experiencia vivida.
- Según los resultados de la tabla N° 2 el 50% de docentes aplican las estrategias del juego en sus actividades ya que este ayuda a los niños a desarrollar varios aspectos como la independización, la autoestima, la confianza también es el medio de interacción y comunicación entre padres e hijos, ya que puede ser un privilegiado vehículo de comunicación y relación familiar no sólo con los niños más pequeños, sino también con los mayores y con los adolescentes.

- Según la tabla N° 5 el 60% de niños se integran en los juegos que realiza la docente en sus horas clase el resto de niños no lo hace debido a que no desean jugar y a la vez son pocos sociables. se puede afirmar que estimular la actividad lúdica positiva, simbólica, constructiva, creativa y cooperativa es sinónimo de potenciar el desarrollo infantil, además de tener una función preventiva y terapéutica.
- En el resultado de la tabla N° 8 el 50% de niños en su tiempo libre se dedica a ver televisión, dejando el juego a un lado por preferir los videos juegos, el teléfono, estimular el juego en los niños es aceptar sus propuestas y también proponerles juegos nuevos. Los docentes y los padres pueden recordar los juegos que jugaron en la infancia y enseñarlos a sus estudiantes e hijos.
- De acuerdo al resultado de la tabla N° 10 el 45% de padres no tienen tiempo para jugar con sus hijos el 40% si al menos dedica media hora para jugar con sus hijos y un 15% no tiene tiempo es decir que en gran parte los padres no juegan con sus hijos y esto hace que en la escuela ellos no se integren y no deseen jugar con sus compañeros.
- Según la tabla N° 14 el 52% de los niños realizan las actividades propuestas por la maestra en el aula es decir que a través del juego ellos adquieren sus destrezas y logran integrarse es por ello que se debe trabajar de forma lúdica para afianzar sus conocimientos.

RECOMENDACIONES

- El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos, el niño aprende porque el juego se basa en aprendizajes y los mejores maestros deben ser sus padres. Para los niños jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida, al momento que ellos juegan se ponen en contacto con las cosas y aprenden inconscientemente, su utilidad y cualidades.
- Se recomienda a las instituciones y en general a las docentes parvularias que en sus horas clases siempre lo hagan de forma lúdica que no nos vallamos por lo fácil en solo escolarizar a los niños ellos aprenden de acuerdo a su edad, por lo tanto, no hay motivos por el cual forzar su aprendizaje, no hay nada más gratificante verlos como juegan y así van adquiriendo sus propias experiencias y conociendo lo que les rodea.
- Buscar nuevas metodologías de trabajo en las que el niño se interese, y desee seguir jugando no hacer una clase monótona que se torne en aburrimiento y fomentando el desinterés por aprender.

- Los padres de familia deben buscar la manera para dedicar calidad de tiempo mas no cantidad y dejar a un lado todo aquello que reste tiempo y así serán el mejor ejemplo para sus hijos no hay nada mejor que disfrutar y vivir cada experiencia adquirida por ellos.
- Utilizar información referente a actividades en la que se encuentre variedades de juegos, que potenciaran experiencias de distintos tipos: y fomentaran el desarrollo del cuerpo, de los sentidos, la inteligencia, la capacidad de comunicación, la expresión de emociones.
- Proponer juegos que no tipifiquen roles sexistas, ya que, si jugar con las muñecas enseña a las niñas conductas asociadas con la maternidad, a los niños les enseñará conductas relacionadas con la paternidad.
- Potenciar juegos cooperativos, en los que todos participan, y tengan en su base la idea de aceptarse, cooperar y compartir, un espacio de libertad y arbitrariedad que es el espacio del juego.

CAPITULO III

3. LA PROPUESTA

3.1 DENOMINACION DE LA PROPUESTA.

La propuesta se la va aplicar a través de un manual de actividades lúdicas con diferentes tipos de juegos, para mejorar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de educación inicial nivel 2 de la unidad Educativa "3 de Julio" del cantón El Carmen, provincia de Manabí en el periodo 2017- 2018.

La propuesta de manual de actividades lúdicas responde a una estructura muy clara: favorecer los vínculos parento-filiar, abordar la importancia del juego en familia, considerar el juego como una vía de comunicación y encuentro, movilizar roles familiares, sostener la crianza de manera compartida, favorecer el reconocimiento de características y necesidades del niño, respetar su tiempo y comprender que el niño y niña debe ser tratado como un sujeto activo con derechos.

3.2 DATOS INFORMATIVOS

INSTITUCION: Unidad Educativa 3 de Julio

DIRECCION: Avenida 3 de julio margen derecho.

NUMEROS DE ESTUDIANTES: 75

DOCENTES: 3

DIRECTOR: 1

3.3. TEMA: Manual de actividades lúdicas con diferentes tipos de juegos, para mejorar el aprendizaje significativo en los niños de Educación Inicial 2.

3.3 JUSTIFICACIÓN

Para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas y esto se puede lograr a través del juego, donde los niños desarrollan todas sus habilidades y potencialidades con un propósito definido que le permita prepararse para un nuevo conocimiento y sobre todo desarrollar sus iniciativas con la colaboración de sus padres. Por tal motivo, es necesario enseñar a través del juego a los niños de educación inicial 2 de la unidad Educativa "3 de Julio" para que puedan desarrollar todas sus potencialidades a través del juego obteniendo nuevos conocimientos.

Esta propuesta se la hizo teniendo presente la realidad de los niños y niñas ya que no realizan actividades de juego con sus padres y ante esta circunstancia se desarrollarán talleres con la comunidad educativa, para mejorar esta situación que afecta sobre todo el desarrollo cognitivo, psicológico y social de los niños y niñas.

Para realizar este manual se escogieron los juegos más adecuados, para aplicarlos; y lo más importante es que los niños y niñas se sientan motivados, tanto en la escuela como en su casa, lo cual les dará mayor confianza y seguridad en sí mismo ayudando de esta manera a un desarrollo afectivo, armónico, social e integral.

3.4 OBJETIVO DE LA PROPUESTA.

Lograr que las estrategias planteadas sean aplicadas a través del juego, para que los niños y niñas adquieran un máximo aprendizaje significativo con su docente y sus padres.

3.4.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Evidenciar la variedad de juegos tradicionales y ponerlos en práctica
- Disfrutar el juego en relación con los demás valorando el empleo del tiempo libre.
- Practicar diversos juegos desarrollando actitudes de tolerancia y respeto

3.5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

**MANUAL DE ACTIVIDADES LÚDICAS CON DIFERENTES TIPOS DE JUEGOS,
PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE
EDUCACIÓN INICIAL 2.**



Ilustración 1 <https://madreshoy.com/estilo-crianza-democratica-sabes-seguir-este-estilo/>

ACTIVIDAD I

TEMA: Los juegos tradicionales

CONTENIDO: Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje

TÉCNICA: Lluvia de ideas

OBJETIVO: Brindar a los padres y a los representantes legales la oportunidad de compartir con sus hijos experiencias de aprendizajes

LOGROS: Integración Familiar

TIEMPO: 2 Horas

PARTICIPANTES: Docentes, Padres de Familia y representantes legales.

RESPONSABLE: María Maribel Zambrano García

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIAL	EVALUACIÓN
<p>Brindar a los padres y a los representantes legales la oportunidad de compartir con sus hijos experiencias de aprendizajes</p>	<p>Importancia de las actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje.</p>	<p>Bienvenida: a cargo del Lcdo.</p> <p>Presentación de la Facilitadora Psic.</p> <p>Dinámicas</p> <p>Diálogo entre psicóloga y</p>	<p>10 min</p> <p>5 min</p> <p>35 min</p>	<p>Pizarra acrílica</p> <p>Marcador</p> <p>Sogas</p> <p>Pañuelos</p> <p>Pelotas</p> <p>Sacos</p> <p>Trompos</p> <p>Periódicos</p> <p>manzanas</p>	<p>¿Por qué es importante el juego en los niños?</p>

		asistentes	20 min		
		Reflexión Charla			
		Conclusión	10 min		
			30 min		

ACTIVIDAD II

TEMA: Los juegos tradicionales

CONTENIDO: Socialización e integración entre padre e hijos

TÉCNICA: Lluvia de ideas

OBJETIVO: Rescatar la importancia de los juegos tradicionales.

LOGROS: Integración Familiar

TIEMPO: 2 Horas

PARTICIPANTES: Docentes, Padres de Familia y Representantes legales

RESPONSABLE: María Maribel Zambrano García

OBJETIVO	CONTENIDO	ACTIVIDADES	TIEMPO	MATERIAL	EVALUACIÓN
Rescatar la importancia de los juegos tradicionales	Socialización e integración entre padres e hijos	<p>Bienvenida a cargo del Lcdo.</p> <p>Presentación de la facilitadora</p> <p>Psicóloga</p> <p>Dinámicas</p> <p>Diálogo entre</p>	<p>10 min</p> <p>5 min</p> <p>35 min</p>	<p>Pizarra acrílica</p> <p>Marcador</p> <p>Sogas</p> <p>Pañuelos</p> <p>Pelotas</p> <p>Sacos</p> <p>Trompos</p> <p>Periódicos</p>	¿Qué tipo de juegos le gustaría realizar con sus padres?

		psicóloga y niñas y niños	20 min	manzanas	
--	--	------------------------------	--------	----------	--

ACTIVIDAD III

JUEGOS DE CORRER (EL ARO)



Ilustración 2 <https://www.pinterest.es/pin/605452743627739613/>

OBJETIVO: Desarrollar coordinación viso motora y motricidad gruesa

PARTICIPANTES: individual

MATERIAL: Un aro metálico y un pedazo de madero.

REGLAS: El juego consiste en rodar el aro a velocidad pudiendo establecerse una competición con otros niños de velocidad o de habilidad.

ACTIVIDAD IV

LA GALLINITA

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, lenguaje y personal social.

PARTICIPANTES: Ilimitado

MATERIAL: Zapatilla

REGLAS:

Todos los jugadores se colocan en círculo menos uno que tiene una zapatilla en la mano.

Cantan la siguiente canción y la escenifican:

A la gallinita por detrás,

tris, tras,

Ni la ves, ni la verás,

tris, tras.

Mirar para arriba,

Que caen judías;

Mirar para abajo, que caen garbanzos.

A dormir, a dormir,

que los Magos van a venir. (Cierran los ojos)



Ilustración 3 “Baúl de juegos” trozos de memoria de Sena, Villanueva de Sijena, Ontiñena.

En ese momento, el que tiene la zapatilla la coloca detrás de uno de los jugadores y sigue dando vueltas al círculo para despistarlos hasta que dice ¡ya! Los jugadores abren los ojos y el que se encuentra la zapatilla detrás de él sale corriendo detrás del que se la puso. Si lo alcanza antes de que ocupe el lugar vacío, no ocurre nada, pero si no lo hace, se la queda él.

ACTIVIDAD V

LAS CUATRO ESQUINAS



Ilustración 4 “Baúl de juegos” trozos de memoria de Sena, Villanueva de Sijena, Ontiñena.

OBJETIVO: Desarrollar la motricidad gruesa, el área cognitiva y personal social

PARTICIPANTES: Ilimitados

MATERIAL: Pañuelos de bolsillo

REGLAS: los participantes forman un círculo en el centro del espacio del juego, y siguen atentos, las indicaciones de un adulto, cuando éste da la orden, los niños se provocan la risa e intentan llegar a la carcajada y mover el cuerpo, convulsionando por ella ¡A reír! Simulan que de tanto reírse caen al suelo “muertos de la risa” Después. Ya en el suelo, el adulto entrega un pañuelo a cada uno. Entonces da la señal de llorar. Los niños simulan que están muy tristes, y por eso lloran y lloran hasta quedar extenuados. ¡A llorar! Con el pañuelo se secan las lágrimas se limpian las mejillas y finalmente se suenan la nariz. El juego continúa repitiéndose varias veces, el paso de la risa al llanto.

ACTIVIDAD VI

MUERDE LA MANZANA



Ilustración 5 <https://colecprmontechullo.wordpress.com/2011/03/21/muerde-la-manzana/>

OBJETIVO: Desarrollar el área cognitiva el lenguaje y personal social

PARTICIPANTES: Ilimitados

MATERIAL: Cuerda y manzana grande por pareja

REGLAS:

Se cuelgan las manzanas de una cuerda, calculando que queden más o menos a la altura de la boca de los niños, se forman las parejas y cada una se dirigen a una de las manzanas colgadas. A una orden acordada, los niños ponen sus manos en la espalda, entrelazadas. A una nueva indicación, cada pareja se dispone a comerse la manzana a bocados: un niño por cada manzana y sin utilizar las manos (no se pueden usar las manos para nada). Gana el niño que termina primero de comerse la manzana.

ACTIVIDAD VII

LANZA PATATAS



Ilustración 6 <https://www.taringa.net/posts/info/3212805/Lanza-Patatas.html>

OBJETIVO: Lograr mantener el equilibrio mediante actividades lúdicas.

PARTICIPANTES: Ilimitados

MATERIAL: Canasta, cuchara sopera y patata para cada jugador

REGLAS:

Los padres entregan a cada niño una cuchara y una patata. Los participantes se colocan en hilera, uno al lado de otro, en un extremo del área del juego. El responsable muestra como colocarse el mango de la cuchara en la boca y encima la patata. Presionando fuerte con los dientes, deben aguantar el equilibrio de la patata, a una orden acordada se dirigen hacia el otro extremo del espacio sin que se les caiga la patata. A continuación repiten el recorrido pero a mayor velocidad (más rápido, pero que no se caiga la patata).

Para finalizar el juego, se dirigen al centro del espacio donde hay una canasta y con el impulso de la boca, lanzan la patata en su interior.

ACTIVIDAD VIII

LOS ENSACADOS

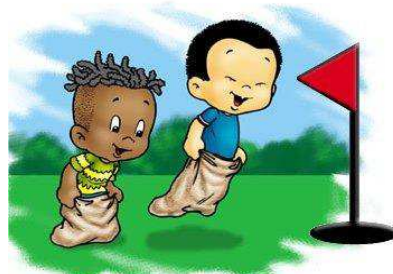


Ilustración 7 https://es.wikipedia.org/wiki/Carrera_de_sacos

OBJETIVO: Desarrollar coordinación viso motora y motricidad gruesa

PARTICIPANTES: Ilimitados

MATERIAL: saquillo o funda de cabuya

REGLAS:

Los padres juntamente con sus hijos, bajo las órdenes de quien dirige el juego, se colocan un saquillo o funda de cabuya, se atan a la cintura y dada la señal saltan. Gana quien llega primero a la meta.

Cada jugador/a se coloca dentro de un saco que les llegará hasta la cintura se les atará o ellos/as mismas se lo sujetaran con la mano. Estos se colocarán detrás de una línea que estará marcada en el suelo una persona que no participe será el encargado/a de dar la salida y los de los sacos deberán hacer un recorrido saltando hasta llegar a la meta que también estará debidamente marcada en el suelo, el que antes llegue a la meta sin hacer trampas será el que gane.

EVALUACIÓN

- ¿Saben saltar con los pies juntos?
- ¿Demuestran alguna dificultad?
- ¿Saben saltar dentro de un saco?

VARIANTES: Si los participantes son adultos se puede hacer un circuito para que lo recorran con los sacos.

ACTIVIDAD IX
AL PAVO, PAVITO, PAVO



Ilustración 8 <http://www.doslourdes.net/JUEtraalpavopavitopavo.htm>

OBJETIVO: Desarrollar el área motriz mediante juegos que propician el aprendizaje significativo.

PARTICIPANTES: Ilimitado

MATERIAL: Patio amplio

REGLAS:

Todos agarrados de las manos, forman una gran ronda y giran, dando vueltas, cantando la canción. Cuando cantan “una, dos y tres”, se dan una vuelta sobre en el mismo lugar.

Luego se vuelven a agarrar de las manos y continúan dando vueltas y cantando.

Cuando cantan “el pavito ya está aquí”, se separan las manos y se agrupan por parejas quedando siempre algún jugador sin ella. A ese jugador, le gritarán “pavo, pavito, pavo”. Luego se comienza de nuevo el juego

CANCIÓN

Al pavo, pavito, pavo,
Al pavo, pavito, sí.
El pavito se ha marchado
A la hora de dormir,
¡Una!

Al pavo, pavito, pavo,
Al pavo, pavito, sí.
El pavito se ha marchado

A la hora de dormir.
¡Dos!
Al pavo, pavito, pavo,
Al pavo, pavito, sí.
El pavito se ha marchado
A la hora de dormir.

¡Tres!
Al pavo, pavito, pavo,
Al pavo, pavito, sí.
El pavito se ha marchado
Y el pavito ya está aquí.

ACTIVIDAD X

PERROS Y VENADOS



Ilustración 9 <https://arescronida.wordpress.com/tag/el-juego-del-venado/>

OBJETIVO: Lograr que los niños y niñas adquieran su aprendizaje mediante juegos integradores.

PARTICIPANTES: De seis a doce niños

MATERIAL: Ninguno

REGLAS:

Del número de niños participantes se forman parejas, de los cuáles uno será PERRO y otro VENADO. El juego consiste en que, a una señal, los venados salen de un lugar determinado a otro similar, trayecto en el que los perros perseguirán a los venados, el venado atrapado por los perros es colocado dentro de una circunferencia en la que espera ser salvado por sus compañeros. Así continua el juego hasta que los perros atrapan a todos los venados. Finalmente, los que eran perros se convierten en venados y viceversa de esta manera se reinicia el juego.

ACTIVIDAD XI

LOS BOLOS



Ilustración 10 <https://www.youtube.com/watch?v=m5zLaabJsgM>

OBJETIVO: Desarrollar el área motriz, coordinación viso motora y personal social.

PARTICIPANTES: Ilimitados

MATERIAL: 6 bolos o 6 botellas de plástico 1 pelota

REGLAS:

Cerca de una pared se coloca los 6 bolos muy juntos, a partir de ahí se cuentan unos 10 pasos en línea recta para trazar una raya en el suelo. Los niños realizan tres lanzamientos seguidos en cada turno, sin trazarse de la raya trazada, con la finalidad de tirar el máximo número de bolos. La bola se debe lanzar con una mano y haciéndola resbalar hasta los bolos.

Se anota un punto por cada bolo derribado. Si se tiran todos a la vez, se obtiene de premio un tiro extra y 5 puntos más. Cuando acabe un niño con sus lanzamientos, se vuelven a colocar los bolos, también, si un niño tira todos a la vez y aún le quedan tiradas por realizar. Cada partida suele ser de 50 puntos. El primer niño que los consiga es el ganador.

ACTIVIDAD XII

CANCIONES

OBJETIVO: Desarrollar el Lenguaje de los niños por medios de canciones que ayudaran a estimular el área cognitiva, personal social, motricidad fina y gruesa.

PARTICIPANTES: Ilimitados

Ilustración 11 <https://www.menudospeques.net/recursos-educativos/poesias/poesias-cuerpo/deditos-mano>

MIS DEDITOS

Tengo en mis manos 5 deditos
Muy sonrosados muy aseaditos
El más pequeñito es el meñique
Después le sigue el anular
Luego está el medio
Después el índice
Que es el que sirve para indicar
Y el gordito es el pulgar
Meñique, anular, medio, índice y pulgar.



Ilustración 12 https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/tengo_una_muneca.htm

LA MUÑECA

Tengo una muñeca vestida de azul
Zapatitos blancos, delantal de tul
La invite a paseo, se me resfrió
La metí a la cama con mucho dolor
Esta mañanita me dijo el doctor
que le dé el jarabe con un tenedor 2 y 2 son 4,
4 y 2 son seis. 6 y 2 son ocho y ocho 16



El cocherito leré

El cocherito leré

Me dijo anoche, leré

Que si quería leré

Montar en coche, leré

Y yo le dije leré

Con gran salero, leré

No quiero coche, leré

Que me mareo, leré



Ilustración 13 <https://www.mundoprimaria.com/canciones-infantiles-populares/el-cocherito-leré>

LA VACA LOLA

La vaca lola

La vaca lola

Tiene cabeza

Y tiene cola

Y hace muuuuuuuuuuu



Ilustración 14 <https://www.quiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/la-vaca-lola-cancion-infantil/>

A CORRER

Ilustración 15 <https://www.todopas.com/canciones/juegos/pasito-a-pasito-671>

/A correr a jugar / BIS.

Pasito a pasito

Pasaso a pasaso

Como un enanito

Como un gigantaso

Queremos correr

Queremos jugar

Queremos gritar aaaaaaaaaaaaaaa

1.2.3 con las piernas adelante

1.2.3 con las piernas hacia atrás

1.2.3 caminemos todos juntos

1.2.3 caminemos al compás.



EL OSO Y EL OSITO



Ilustración 16 <https://www.pinterest.es/pin/541276448943608964/> Y el oso le contenta baba baba baba

El oso y el osito

Se fueron de paseo

El oso va adelante

Y osito, va detrás

Osito le pregunta baba baba baba

TRES EXTREMIDADES

Ilustración 17 <http://www.missrosi.com/tienda-online/producto/las-extremidades/241/>

Yo tengo brazos, brazos, brazos
Y los muevo así, así, así
Yo tengo piernas, piernas, piernas
Y las muevo así, así, así
Son extremidades de mi cuerpo
Brazos piernas que yo muevo
Son extremidades de mi cuerpo
Y las muevo siempre que yo quiero
La ra la la la la
La ra la la la la
La ra la la la la

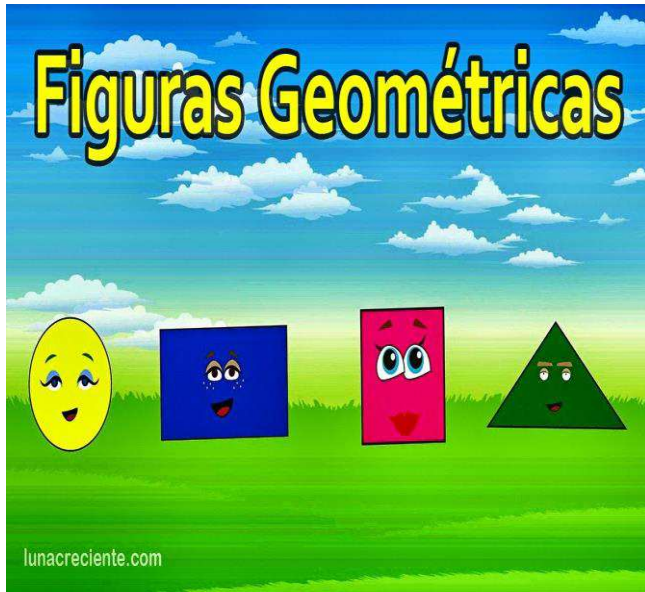


Ilustración <https://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/canciones-infantiles/arroz-con-leche-cancion-para-ninos/>



TAZÓN DE LECHE

Tazón de leche, me quiero tomar
Que mi mamita me preparo
Para crecer, robusto y sano
Y no quedarme, como un enano
Soy pequeñito, como puedes ver
Pero la zanahoria; me hizo crecer.



HOY YO SOY PEQUEÑITO

Hoy yo soy pequeñito
Mañana grande seré
Creciendo, creciendo contento
Mi cuerpo manos y pies
Como papito y mamita
Muy pronto grande seré
Con alegría y gozo.
Creciendo, creciendo iré//

LOS ZAPATOS DE PAPÁ Y MAMÁ

Los zapatos de papá, son grandes y pesados

Y al andar sonando van, toc, toc, toc

Los zapatos de mamá tienen grandes tacos

Y al andar sonando van

Tic tic tac

Y los niños chicos, de piernas muy gorditas

Corren tras papá y mamá

Tiqui tiqui tiqui tiqui ta



Ilustración 20 <https://margaritaravioli.bandcamp.com/track/me-miro-en-el-espejo>



EL GRILLO Y LA RANA

Canta el grillo, en el prado
Cri, cri, cri
Y la rana en el estanque
Croa, croa, croa
Le contesta, el gorrión
Chui, chui, chui
Y el patito en el agua
Cua, cua, cua



Ilustración 22 <https://www.google.com/search?q=imagenes+de+la+cancion+de+un+zapatito>

EL ESPEJO

Mira lo que hace el espejo con mi cuerpo
Todo lo que yo hago, Él lo puede imitar
Si muevo mi cabeza,
El espejo hace lo mismo
Todo lo que yo hago
Él lo puede imitar

Ilustración 21 <https://www.google.com/search?q=cancion+del+grillo+y+la+rana&ie=utf-8&oe=utf-8&client=firefox-b-ab>



UN ZAPATITO

Un zapatito, saltaba así
Arriba, abajo, saltaba así
El zapatito pasó por un jardín
Piso una flor, que estaba allí
El zapatito le grito ¡Oye zapatote eso me dolió!
El zapatito le contesto
Discúlpeme florcita fue un tropezón

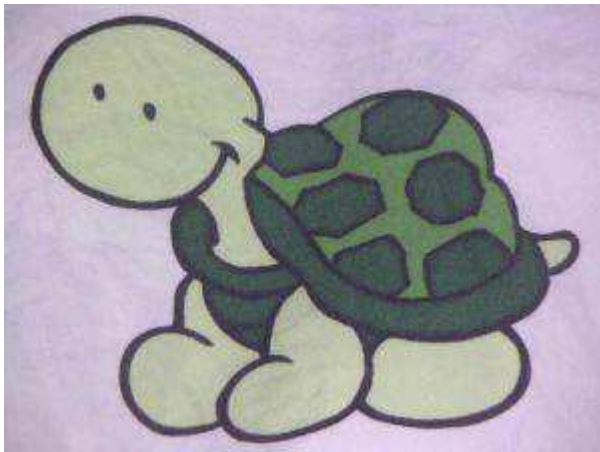
Ilustración 23 <http://aprendocantandoconluz.blogspot.com/>

CASITA DE LA HORMIGA

Hizo una casita, la pobre hormiguita
Hizo una casita muy llena de amor
Subió por los montes,
Bajo por los valles
lalalalalalalalalala
lalalalalalalalalala



Ilustración 24 <http://danielacordomusicainfantil.blogspot.com/2011/03/la-tortuguita.html>



LA SEÑORA TORTUGUITA

La señora tortuguita
Se paseaba por el jardín
Moviendo la colita
Prin prin prin
Se sacó el zapato
Y luego el calcetín
Se da la media vuelta
Y se acuesta a dormir
Prin prin prin

LA CABEZA

La cabeza arriba esta
Y se usa al pensar
Ojos, boca y nariz
Para ver y respirar
Más abajo el corazón
Que hace poron pom pom
El ombligo esta después
Y por último los pies.



Ilustración 25 <https://www.eimenuts.com/blog/cancion-arriba-y-abajo-2/>

UNA RATA VIEJA



Ilustración 26 <https://www.letras.com/tatiana/943514/>

Una rata vieja
Que era planchadora
Al planchar su ropa
Se quemó la cola
Se puso pomada
Se amarro un trapito
Y a la pobre rata
Le quedo un rabito
Lero lero lero

Esa rata vieja no sabe planchar

MI LINDO GLOBITO

Mi lindo globito
de color rojo
subía, subía
para ver el sol,
de pronto el globito
desapareció,
mi lindo globito
plum reventó.



Ilustración 27 <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/Mi-lindo-globito.html>



Ilustración 28 <https://www.elbebe.com/canciones-infantiles/canciones-infantiles-toda-vida-reina>

LA REINA

Que salga la reina
que salga la reina
que la quiero ver volar,
volar por el aire
volar por los aires,
una vuelta y nada mas
Que la dejen sola
que la dejen sola
que la quiero ver bailar

LA GALLINA TURULECA

La gallina turuleca
ha puesto un huevo
ha puesto dos
ha puesto tres
La gallina turuleca
ha puesto cuatro
ha puesto cinco
ha puesto seis
La gallina turuleca
ha puesto siete
ha puesto ocho
ha puesto nueve
déjala la gallinita, déjala la pobrecita,
déjala que ponga diez.



Ilustración 29 <https://www.letras.com/miliki/1376714/>

MAMBRU

Mambrú se fue a la guerra,
Que dolor, que dolor, que pena.

Mambrú se fue a la guerra

No se cuando vendrá

DO – RE – MI

DO – RE – FA

No se cuando vendrá

Vendrá para la Pascua o para navidad.



Ilustración 30 <https://www.letras.com/enrique-ana/1659899/>

UNA CASITA

Yo tengo una casita
que es así así.
Que por la chimenea
sale humo así , así.
Que cuando quiero entrar
yo golpeo así, así.
Yo tengo una casota
que es así, así
y por la chimenea
sale humo así, así
y cuando quiero entrar
toco así, así.



Ilustración 31 <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/canciones-yo-tengo-una-casita-que-es-asi....html>

LA PATA Y LOS PATITOS

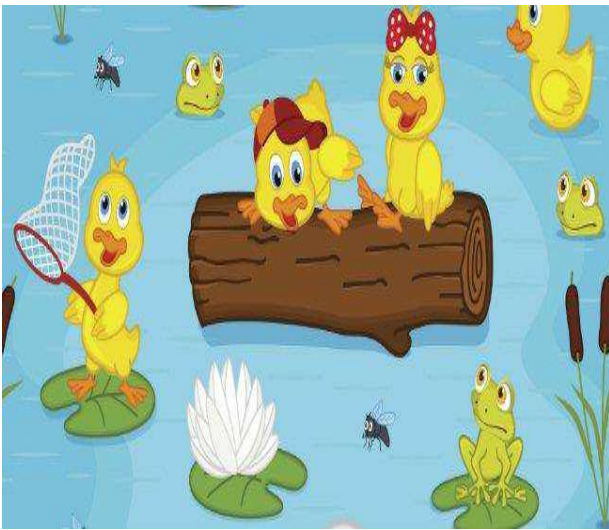


Ilustración 32 https://www.guiainfantil.com/servicios/musica/Canciones/los_patitos.htm

La pata y los patitos
se fueron a nadar
y el mas chiquitito
no quiso nadar
su madre enojada
le quiso pegar
y el pobre patito
se puso a llorar cua, cua, cua”

LA LUNA Y EL SOL

La luna es muy pequeña
el sol es muy mayor,
la luna tiene frio
y el sol le da calor.
A saltar a saltar
con la luna y con el sol.

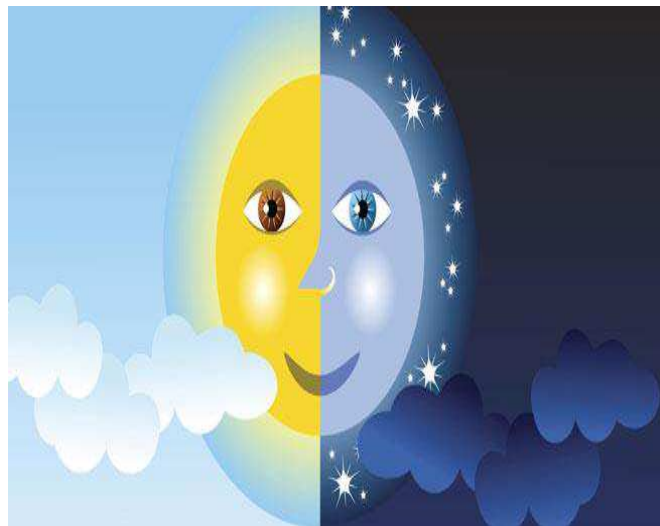


Ilustración 33 <http://cancioneseducacioninfantil.blogspot.com/2011/11/la-luna-y-el-sol.html>

ACTIVIDAD XIII

ADIVINANZAS

OBJETIVO: Lograr que los niños mediante adivinanzas desarrollen su lenguaje la audición y el área de personal social

PARTICIPANTES: Ilimitados

Choco con un tren
Late mi corazón
Quien no sepa mi nombre
Es un cabezón



Respuesta: el chocolate

Ilustración 34 <https://decoracion.tendencias.com/variados/la-adivinanza-decorativa-del-viernes-chocolate>



Respuesta: La Pera

Blanca por dentro
Verde por fuera
Si no sabes, Espera

Ilustración 35 <https://adivinizasytrabalenguas.com/51-adivinzas-cortas-de-frutas-y-verduras-con-respuestas/>



Respuesta: el tomate

Un señor gordito
Muy coloradito
No toma café

Ilustración 36 <http://cartilladelecturainfantil-manuel.blogspot.com/2016/02/tomate-lectura-educacion-infantil-escritura.html>



Lo come Pancraccio
Está en el champán
Si piensas despacio
Sabrás que es el.

Respuesta: el pan

Ilustración 37 <https://www.guiadelnino.com/juegos-y-fiestas/adivinanzas-chistes-trabalenguas/5-adivinanzas-faciles-para-ninos>

La noche tiene un ojo,
Un ojo de plata fina
Usted será muy flojo,
Muy flojo,
Si no adivina



Respuesta: La luna

Ilustración 38 <https://adivanzasytrabalenguas.com/40-adivinanzas-de-colores-para-ninos/>



Soy muy redondo
Salgo prontito
y tarde me escondo.

Respuesta: El sol

Ilustración 39 <https://www.pinterest.es/pin/617274692647007666/>

Brazos con brazos, panza con panza,
Rascando en medio se hace la danza.
No es reloj, Pero hace TIC TAC Pero no para de andar...

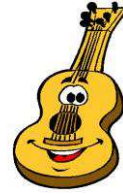


Ilustración 40 <https://www.google.com/search?q=adivinanza+del+la+guitarra>

Cuando nada en los ríos parece un tronco flotante,
Pero si muestra sus dientes
Todos huyen al instante.

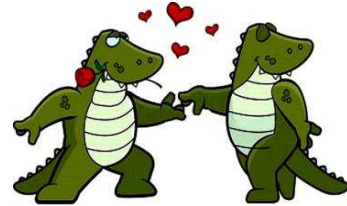


Ilustración 41 <http://mentamaschocolate.blogspot.com/2013/10/poesias-y-adivanzas-de-cocodrilos.html>

Soy blanca como la nieve
Y dulce como la miel
Yo alegro los pasteles
Y la leche con café.
¿Quién soy?



Ilustración 42 <https://entrecacharosyelfuego.wordpress.com/2013/05/25/adivanzas-sobre-el-azucar/>

Es cierto amigo del hombre
Y es fiel amigo
¿Quién es?



Respuesta: El perro

Ilustración 43 <https://misslilianasolis.wordpress.com/adivina-adivina/perro/>

MISIÓN

La misión de esta propuesta es que los padres y madres de familia aprovechen el manual de actividades, aprendiendo la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo afectivo, psicológico y social de los niños y niñas, logrando cambiar métodos y costumbres ancestrales de crianza en los hogares, llegando a la conclusión que es más fácil aprender jugando.

VISIÓN

Nuestra visión es lograr obtener familias sólidas e integradas, que compartan actividades lúdicas, y disfruten de la interacción entre padres e hijos e hijas en el convivir diario.

Beneficiarios

Con la propuesta se beneficiaran:

EL DOCENTE: porque contara con un programa educativo que le permita motivar al niño, niña a desarrollar sus actividades escolares en forma lúdica.

PADRES DE FAMILIA: Porque a través de los talleres de capacitación aprenderán a destinar mejor su tiempo, para jugar con sus hijos e hijas.

LOS NIÑOS Y NIÑAS: porque las actividades que realicen en casa serán en forma divertida a través del juego y siempre en unión de sus padres.

BIBLIOGRAFIA

- Aretz. (6 de diciembre de 2017). Obtenido de luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com/
- Ausubel, D. (2008). *Teoría del aprendizaje significativo*. Mexico: Octaedro.
- Begoña, P. L. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia*. Buenos Aires. Bogota: Panamericana.
- Delgado Linares Inmaculada. (2011). *Juego Infantil y su metodología*. Madrid España: Paraninfo.
- Domecq, M. I. (2005). *Jugar la forma mas divertida de educar* (2005 ed.). Palabra. Recuperado el 17 de noviembre de 2017, de <http://tienda.hacerfamilia.com/jugar-la-forma-mas-divertida-de-educar-0302.html>
- Garaigordobil Landazabal, M. (2008). *El juego Cooperativo y creativo*. Venezuela: Piramide.
- GARCIA, J. L. (2008). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGIA*. ALEMANIA: S,A, EDITEX.
- Inmaculada, D. L. (2011). *Juego Infantil y su metodlogia*. Madrid España: Paraninfo S.A.
- Juan, D., & Sanchez Inmaculada. (2010). *El desarrollo Humano*. Mexico: Cedro.
- Linares Delgado, I. (2011). *El juego Infantil y su metodologia*. Madrid, España: Paraninfo S.A.
- Linares, I. D. (2008). *El juego Infantil y su metodologia*. Madrid España: Paraninfo S.A.
- Linares, I. D. (2011). *El juego Infantil y su metodologia*. Alemania: Paraninfo.
- Lopez, B. B. (2008). *Terapia Ocupacional en la infancia*. buenos Aires: Medica Panamericana.
- Sarle , P., & Rosas , R. (2005). *Juegos de consruccion y construccion del conocimiento*. Bogota: Miño y Davila.
- Velasquez, B. A. (2008). *El juego infantil y su metodologia*. Alemania: Editex. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?isbn=8497713036>

- Domecq, M. I. (2005). *Jugar la forma mas divertida de educar* (2005 ed.). Palabra. Recuperado el 17 de noviembre de 2017, de <http://tienda.hacerfamilia.com/jugar-la-forma-mas-divertida-de-educar-0302.html>
- GARCIA, J. L. (2009). *EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGIA*. ALEMANIA: S,A, EDITEX.

INTERNET

- <http://www.taringa.net/posts/apuntes-y-monografias/5677079/La-importancia-del-juego-en-la-educacion.html>
- Bruno, F. J. *Diccionario de términos psicológicos fundamentales*. (1997). Barcelona. Paidós Studio.
- Diccionario pedagógico amei-waece 2003
- <http://www.redcreacion.org/documentos/camping7/LAAlvarado.html>
- http://www.proyectoludonino.org/Pedagogia_Ludica/
- Ausubel, d.; hanesian, psicología educativa.un punto de vista cognoscitivo. ed. trillas s.a.méxico.1990.
- <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/427/4/FECYT%20996%20TESIS.pdf>
- <http://www.webdelbebe.com/psicologia/importancia-del-juego-en-familia.html>
- <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-familia07.htm>
- <http://www.eliceo.com/consejos/jugar-en-familia-una-forma-mas-de-educar.html>
- <http://www.forodeeducacion.com/numero2/005.pdf>
- <http://www.eliceo.com/educacion/los-juegos-en-la-educacion.html>
- <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/la-importancia-del-juego-en-los-ninos.html#cFw63L6kjWkZDvle.99>
- <http://luz-losjuegostradicionales.blogspot.com/>

ANEXOS



Anexo 1

Encuesta dirigida a Docentes de Educación Inicial 2

TEMA: El juego y su incidencia en el aprendizaje significativo en niños de inicial 2 de la unidad educativa 3 de julio en el periodo 2017-2018.

OBJETIVO: Determinar si el juego incide en el aprendizaje significativo en los niños de inicial 2 en la Unidad Educativa "3 de Julio", cantón El Carmen, periodo 2017-2018.

INSTRUCTIVO

La presente información nos va a permitir analizar la importancia que tiene el juego como medio de aprendizaje en niños de educación inicial 2

Lea detenidamente cada una de las preguntas conteste con mucha seriedad y responsabilidad si gusta firme y si no, no se preocupe.

1). Cree usted que el juego es de vital importancia para el aprendizaje de los niños.

SI
NO

PORQUE

.....
.....
.....

2). Cuáles son las estrategias que usted utiliza dentro de su aula de clases.

JUEGOS
TAREAS DIRIGIDAS
VIDEOS
CANCIONES
OTROS.....

3. Realiza juegos tradicionales con sus niños en las horas de clases.

SI

NO

PORQUE.....

4. Cuáles de estos juego usted realiza más con los niños.

EL LOBO

LAS ESCONDIDAS

MIRON MIRON

EL GATO Y EL RATON

LA COGIDA

LA RAYUELA

LA ULA ULA

OTROS.....

.....

5. Existe integración de todos los niños en los juegos que realiza.

SI

NO

PORQUE.....

.....

6. Organiza juegos populares entre padres e hijos dentro de la institución.

SI

NO

PORQUE.....

.....

7). Emplea diariamente el juego infantil como recurso en el proceso enseñanza aprendizaje.

SI

NO

PORQUE.....

.....

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 2

Encuesta dirigida a Padres de familia de Educación Inicial 2.

TEMA: El juego y su incidencia en el aprendizaje significativo en niños de inicial 2 de la unidad educativa 3 de julio en el periodo 2017-2018.

OBJETIVO: Determinar si el juego incide en el aprendizaje significativo en los niños de inicial 2 en la Unidad Educativa "3 de Julio", cantón El Carmen, periodo 2017-2018.

INSTRUCTIVO

La presente información nos va a permitir analizar la importancia que tiene el juego como medio de aprendizaje en niños de educación inicial 2

Lea detenidamente cada una de las preguntas conteste con mucha seriedad y responsabilidad si gusta firme y si no, no se preocupe

1). Que hace su niño en el tiempo libre.

JUEGA.

VE TELEVISION

DUERME

OTROS.....

.....

2). Cuáles son los juegos favoritos de su hijo.

MIRON MIRON

EL LOBO

LA COGIDA

LA RAYUELA

RATON RATON

LA ESCONDIDA

VIDEO JUEGOS

OTROS.

3). cuál es el tiempo que dedica a su hijo para jugar.

MEDIA HORA

UNA HORA

DOS HORAS

NO TIENE TIEMPO

4) Permite usted que su hijo juegue con otros niños.

SI

NO

PORQUE.....

5.) Ha realizado algún juguete con material del medio para su hijo.

SI

CUAL.....

NO

PORQUE.....

6). ¿Conoce los juegos tradicionales?

SI

NO

PORQUE.....

7). Ha participado de juegos recreativos en la escuela conjuntamente con su hijo.

SI

NO

PORQUE.....

GRACIAS POR SU COLABORACION.

Anexo 3

FICHA DE OBSERVACION PARA LOS ESTUDIANTES DEL INICIAL 2.

TEMA: El juego y su incidencia en el aprendizaje significativo en niños de inicial 2 de la unidad educativa 3 de julio en el periodo 2017-2018.

OBJETIVO: Determinar si el juego incide en el aprendizaje significativo en los niños de inicial 2 en la Unidad Educativa “3 de Julio”, cantón El Carmen, periodo 2017-2018.

ITEMS	INDICADOR	FRECUENCIA			
		I	EP	A	NE
1	Realiza las actividades propuesta por la maestra en el aula de clases.				
2	Reconoce y practica normas de convivencia dentro del aula				
3	Demuestra interés ante emociones y sentimientos de las personas de su entorno familiar y escolar				
4	Se relaciona con sus compañeros sin discriminación de aspectos como: genero, diversidad cultural necesidades especiales, entre otros.				
5	Participa en clases				
6	Canta las canciones que se le enseñan dentro del aula de clases				
7	Tiene seguridad de sí mismo.				
I= Inicia el desarrollo de Destreza. EP= En Proceso de Desarrollo de destreza A= adquiere la destreza NE= no evaluado(a)					