



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



TESIS DE GRADO PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

TEMA

LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN
EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS
EN EL CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN", DE LA CIUDAD
DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 - 2014.

AUTORAS:

ARAY CHÁVEZ, Dennise Cristina

GÓNGORA CHEME, Roxana Katherine



**DIRECTORA DE TESIS
ING. LUCIA INTRIAGO MACÍAS**

Manta - Manabí - Ecuador
2013

UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

TESIS DE GRADO

**Previa a la Obtención del Título de
Licenciada en Ciencias de la Educación
Mención: Educación Parvularia**

*Sometida a consideración de los Señores Miembros del
Tribunal de Sustentación como requisito previo a la
obtención del Título.*

APROBADO

Jurado _____

Jurado _____

Directora de Tesis _____

Sumatoria Total _____

Secretaria _____

CERTIFICACIÓN

CERTIFICO: Que la presente Tesis de Grado, elaborada por las egresadas: ARAY CHÁVEZ DENNISE CRISTINA Y GÓNGORA CHEME, ROXANA KATHERINE, con el tema: “LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “INTERPMAN”, DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014”, ha sido investigada y elaborada bajo mi dirección, control y seguimiento, la misma que reúne los requisitos de una investigación alcanzada mediante la dedicación, esfuerzo y perseverancia demostrada por las autoras, tanto en la parte teórica como en la parte práctica, lo que permite determinar su originalidad.

Para constancia y validez firmo el documento.

Manta, agosto del 2013

Ing. Lucia Intriago Macías
DIRECTORA DE TESIS

Autoría

Pronunciamos que la actual investigación es original y apegada evidencia del tema mostrado a los Honorables Miembros del Tribunal Examinador de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Escuela Educación Parvularia, de la Universidad “Laica Eloy” Alfaro de Manabí.

El compromiso implícito de ésta Tesis de Grado nos atañe únicamente a nuestra propiedad intelectual; es importante declarar que se ha transcrito párrafos comprendidos de trabajos acreditados, solamente para renovar la misma indagación, sin consumaciones lucrativas.

Manta, agosto del 2013

Para constancia de nuestras afirmaciones, las firmas de responsabilidad.

Aray Chávez Dennise Cristina
C.I. 131393625-2

Góngora Cheme Roxana Katherine
C.I. 131345895-0

Agradecimiento

El presente trabajo investigado no sería posible sin la valiosa colaboración de personas e instituciones a las cuales expresamos nuestros agradecimientos.

A La Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, por darnos la oportunidad de ser profesionales.

A la Facultad de Ciencias de la Educación por orientarnos en nuestra profesionalización.

Al Director de la Escuela de Educación Parvulario, por orientarnos y guiarnos en nuestra carrera.

A La Unidad Educativa “INTERMAN” por su valiosa colaboración para realizar el trabajo de titulación.

Y nuestro profundo agradecimiento a la Ing. Lucia Intriago, Directora de Tesis, quien nos acompañó y guió hasta llegar a la feliz culminación.

Las Autoras

Dedicatoria

*Esta pequeña virtud del agradecimiento es prueba de un gran corazón.
Este estudio es el resultado de mi esfuerzo, a pesar de las limitaciones y dificultades que se presentaron durante el trayecto de mi vida estudiantil, es por ello que:*

Dedico el presente trabajo a:

Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mis padres: Freddy Aray y Mildred Chávez, por ser el pilar más importante, demostrándome su cariño y apoyo incondicional, quienes con su amor, y ejemplo han hecho de mí una persona con valores para salir adelante y hacer posible mi meta propuesta.

A Mauricio, mi compañero inseparable, que con su amor y comprensión fomentó en mí el deseo de superación y anhelo de triunfo en la vida.

A mis hermanos: Marvin y Freddy, por ser el ejemplo de un hermano mayor y del cual aprendí aciertos de momentos difíciles.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

Dennise Cristina Aray Chávez

Dedicatoria

El Camino siempre es largo, saber agradecer es de sabios.

Es una satisfacción personal terminar algo que costó mucho al inicio, en este tiempo en la universidad aprendí de mis errores, conocí cual es mi verdadero potencial y descubrí que la vida es más bonita cuando se trabaja por las cosas que uno quiere junto a personas de buen corazón.

En este largo trayecto he conocido gente maravillosa con la que hemos pasado buenos momentos juntos y de quienes he aprendido cosas valiosas.

Quiero dedicarle este trabajo a Dios, por haberme dado sabiduría y conocimientos en esta larga jornada y a la Sra. Mariana Vergara, quien fue mi concejera para continuar mis estudios universitarios.

A mi madre Janeth Góngora, por ser un ejemplo valioso en mi vida.

A mi abuela Cleotilde Góngora, sé que sin usted no hubiera podido lograr este sueño.

A mi esposo Eduardo Caballero, por ser un pilar fundamental en mi largo camino.

Y a mi hijo Ismael Caballero, porque sin su existencia esto jamás se hubiera podido lograr.

A mis tíos, tías, amigos y compañeros, porque mis sueños, son su felicidad y este triunfo es para todos ustedes.

Muchas Gracias

Roxana Góngora Cheme

ÍNDICE

	Pág.
<u>PRELIMINAR</u>	
Portada	I
Tribunal de Grado	II
Certificación	III
Autoría	IV
Agradecimiento	V
Dedicatoria	VI
Índice	VIII
<u>PRINCIPAL</u>	
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1.1. TEMA	3
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	4
1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN	4
1.2.1.a. MACRO CONTEXTO	4
1.2.1.b. MESO CONTEXTO	5
1.2.1.c. MICRO CONTEXTO	6
1.2.1.d. ANÁLISIS CRÍTICO	8
1.2.2. PREGUNTAS DIRECTRICES	9
1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.2.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	10
1.2.4.a. DELIMITACIÓN DE CONTENIDOS	10
1.2.4.b. DELIMITACIÓN ESPACIAL	10
1.2.4.c. DELIMITACIÓN TEMPORAL	10
1.3. OBJETIVOS	11
1.3.1. OBJETIVO GENERAL	11
1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
1.4. JUSTIFICACIÓN	12
CAPÍTULO II	
2. MARCO TEÓRICO	13
2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	13
2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA	16
2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	18
2.3.1. JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS	18
2.3.1.1. DEFINICIÓN	18
2.3.1.2. IMPORTANCIA DE JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS	19
2.3.1.3. VENTAJAS DE LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS	20

2.3.1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	21
2.3.1.5. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	22
2.3.1.6. CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS COMPETITIVOS / JUEGOS COOPERATIVOS	26
2.3.1.7. ¿QUÉ SE CONSIGUE ELIMINANDO EL FACTOR COMPETITIVO?	27
2.3.1.8. DIFICULTADES QUE PUEDEN SURGIR EN LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS	28
2.3.1.9. JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA	28
2.3.1.10. ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS QUE CARACTERIZAN AL JUEGO COOPERATIVO	28
2.3.1.11. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	30
2.3.1.12. EJEMPLOS DE JUEGOS COOPERATIVOS	30
2.3.2. PROCESO DE ENSEÑANZA	36
2.3.2.1. DEFINICIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA	36
2.3.2.2. IMPORTANCIA DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	37
2.3.2.3. METODOLOGÍA DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	38
2.3.2.4. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA	38
2.3.2.5. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	39
2.3.2.6. CLASIFICACIONES DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	39
2.3.2.7. RELACIÓN ENTRE ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA	39
2.3.2.8. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	39
2.3.2.9. ELEMENTOS QUE DEBEN ESTAR PRESENTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA	41
2.3.2.10. ROL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	41
2.3.2.11. CLASIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA	43
2.3.2.12. EL JUEGO LÚDICO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA	44
2.3.2.13. LA DIVERSIÓN Y EL GOZO LÚDICO COMO ELEMENTO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE	47
2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL	48
2.5. HIPÓTESIS	50
2.6. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES	50
2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	50
2.6.2. VARIABLE DEPENDIENTE	50
2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	51
2.7.1. VARIABLE INDEPENDIENTE	51
2.7.2. VARIABLE DEPENDIENTE	52
	53
CAPÍTULO III	53
3. METODOLOGÍA	53
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	53
3.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN	53
3.3. MÉTODOS	54
3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA	54
3.4.1. POBLACIÓN	54
3.4.2. MUESTRA	55
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTO	55
3.6. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	55
3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	56

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	57
4.1. CUADROS DE OBSERVACIONES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA INSTITUCIÓN EN ESTUDIO	57
4.2. ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA EN ESTUDIO	59
4.3. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA EN ESTUDIO	61
4.4. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA EN ESTUDIO	72

CAPÍTULO V

5. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS Y LOGROS DE OBJETIVOS	85
5.1. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	85
5.1.1. CUADRO DE LA COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	85
5.2. LOGROS DE OBJETIVOS	86
5.2.1. CUADRO DE LOGRO DEL OBJETIVO GENERAL	86
5.2.2. CUADRO DE LOGRO DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS	86

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	89
6.1. CONCLUSIONES	90
6.2. RECOMENDACIONES	

CAPÍTULO VII

7. PROPUESTA	91
7.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	91
7.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA	91
7.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA	92
7.3.1. OBJETIVO GENERAL	92
7.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	92
7.4. JUSTIFICACIÓN	93
7.5. FUNDAMENTACIÓN	93
7.6. METODOLOGÍA - PLAN DE ACCIÓN	97
7.7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA	97
7.8. DISEÑO ORGANIZACIONAL	99
7.8.1. TALENTO HUMANO	99
7.8.2. RECURSOS MATERIALES	99
7.8.3. RECURSOS ECONÓMICOS	99
7.9. MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA	99

CAPÍTULO VIII

BIBLIOGRAFÍA	100
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Los psicólogos destacan la importancia del juego en la infancia como medio de formar la personalidad y de aprender de forma experimental a relacionarse en sociedad, a resolver problemas y situaciones conflictivas. Todos los juegos, de niños, niñas y de adultos, juegos de mesa o juegos deportivos, son modelos de situaciones conflictivas y cooperativas en las que se pueden reconocer situaciones y pautas que se repiten con frecuencia en el mundo real.

Todos los juegos aportan importantes elementos constructivos a la personalidad del niño, logrando crear en él sentimiento de actitud y seguridad.

Los juegos lúdicos cooperativos enseñan a resolver problemas para crear una sensación de autosuficiencia interna que lo libere de toda ansiedad, además de brindar oportunidades para que manifieste su talento, les enseña a considerar objetivamente su propia persona y sus problemas, es decir, hacerle comprender que es miembro de un mundo grande que no gira precisamente en torno a él, de forma que vea los problemas en su verdadera perspectiva.

Los juegos lúdicos cooperativos no son más que actividades participativas que facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Se trata de jugar para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros, permitiendo la solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz. El docente debe buscar la participación de todos los niños sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones y habilidades. Los resultados deben ir encaminados hacia metas colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y no en "unos contra otros".

La presente investigación se la realizó con el propósito de conocer los juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños.

- En el Capítulo I, se presenta el tema, planteamiento del problema, análisis crítico, preguntas directrices, formulación y delimitación del problema, justificación y objetivos general y específicos.
- En el Capítulo II, se detallan los antecedentes investigativos, fundamentación filosófica, fundamentación teórica considerando temas y subtemas que fundamentan las dos variables, fundamentación legal, hipótesis, variables y operacionalización de variables.
- En el Capítulo III, se detalla la metodología aplicada en esta investigación, teniendo como base la población y muestra, las técnicas, instrumentos de investigación y el procesamiento de la información.
- En el Capítulo IV, la presentación de los resultados es producto de la aplicación de los instrumentos de investigación.
- En el Capítulo V, se encuentran los resultados confiables que se confrontan con la hipótesis y los objetivos de la tesis.
- En el Capítulo VI, se detallan las conclusiones y recomendaciones que se consideran necesarias al término de la investigación.
- En el Capítulo VII, se aplicó una propuesta sobre un seminario taller: “actualización de conocimientos sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos y sus beneficios en el proceso de enseñanza en los niños”, dirigido a las autoridades, docentes y representantes legales del Centro Educativo “INTERPMAN” de la ciudad de Manta.
- Y por último la bibliografía y anexos que sustentan esta tesis.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO “INTERPMAN”, DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN

1.2.1.a.- Macrocontexto

En el mundo el juego cooperativo es una actividad interdependiente entre los niños, que por lo general encuentran menos posibilidades de aparición a partir de otras estructuras lúdicas.

El juego se practicaba de manera habitual y cotidiana hasta mediados del siglo XX, en las plazas de las ciudades, en las calles y en las áreas destinadas para la recreación en cada pueblo. Este afán lúdico actualmente debería estar orientado para que se realice en los patios de recreo en las escuelas como una base fundamental para la formación integral en la educación del niño.

Por otro lado, Sport For Development and Peace International Working Group, (2008), investigadores de Colombia y Filipinas, destacan que los juegos cooperativos y otras formas de actividad física son para lograr objetivos explícitos de paz y desarrollo, en particular los referentes a los Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM). Aunque este enfoque tiene por objeto fomentar la participación de todos los miembros de la sociedad en actividades deportivas y de ocio, otros componentes de tipo no deportivo juegan un papel fundamental particularmente en educar y crear conciencia entre los participantes sobre diversos temas referentes a la equidad y la justicia social.

De acuerdo con Gutiérrez (2004), investigadores sociales, psicólogos y educadores físicos han venido destacando la oportunidad que ofrece este tipo de actividad física para enseñar a todos, especialmente a los más jóvenes, cualidades y actitudes positivas tales como el respeto, el compañerismo, el trabajo en equipo y la tolerancia, entre otros valores.

Los juegos lúdicos cooperativos, son actividades que deberían practicarse con frecuencia en todos los planteles educativos, debido a que hace posible un alto grado de interacción entre los niños y niñas, proporciona situaciones motrices de naturaleza variada y crea las condiciones necesarias para que los niños y niñas inicien procesos de búsqueda de soluciones, siendo fuente de aprendizajes significativos.

1.2.1.b.- Mesocontexto

La innovación de los juegos en el proceso enseñanza aprendizaje ha impulsado a las instituciones a nivel nacional, provincial y local a realizar cambios diferentes para alcanzar logros deportivos, que permitan un mejor desarrollo con esfuerzo, tiempo y energía para todos los estudiantes.

En el Ecuador desde hace mucho tiempo se comenta sobre la situación crítica que vive el Sistema Educativo y de los pocos recursos que se destinan a la educación y la distorsión de los valores implícitos al proceso educativo.

Las autoridades encargadas de la educación en el Ecuador tienen gran influencia en este tema ya que no se ha ejecutado planes educacionales que permitan implementar material lúdico – didáctico que ayude a la recreación del niño para que pueda desarrollarse y aprender a través de los juegos lúdicos cooperativos.

La Educación Inicial, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar, la poca aplicación de los juegos lúdicos cooperativos, y la carencia de recursos didácticos atractivos, la deficiente preparación de los docentes, la precaria adecuación de los locales educativos y, en muchos casos, la falta de integración de los representantes legales al proceso educativo de sus hijos, con lo que tiene que ver con los juegos lúdicos corporativos.

En el mes de julio del 2011, el servicio Paz y Justicia del Ecuador, en la ciudad de Ibarra organizó un taller de juegos cooperativos con la presencia del español Emilio Arranz dirigido a promotores, educadores y animadores juveniles con el propósito de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje a través del juego en las instituciones educativas, ya que es un pilar fundamental de todos los ciudadanos que se quiere formar y proporcionar una educación de calidad a través de una formación social e integral.

La organización de este taller de los Juegos Cooperativos tiene mucho que ver con el cambio de paradigma de una sociedad dominada por el individualismo, la competencia y la ganancia personal hacia una sociedad más solidaria que promueve el Movimiento. Por lo tanto parece fundamental que en este camino por promover una nueva forma de economía se puede contar con el valioso recurso de los Juegos Cooperativos.

1.2.1.c.- Microcontexto

A Nivel Cantonal se encuentra la problemática actual que en la mayoría de instituciones educativas muy poco se aplica la Actividad Lúdica Cooperativa en el interaprendizaje de los niños, ya que ésta permite detectar los progresos o falencias que lleva el proceso educativo, y determina el mejoramiento de la calidad de la educación, con grandes valores y deseos de superación constante.

Por tal razón, surge la necesidad de realizar la presente investigación sobre los juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza, para que los docentes y representantes legales orienten a los niños y niñas, para que sean ciudadanos con altos valores morales, solucionador de problemas y capaces de crear una sociedad más humana.

Por lo antes expuesto, la calidad de la educación requiere de una buena enseñanza, que exige cambiar la forma como los educadores interactúan con los niños y niñas en las aulas, y centrarse en el desarrollo de habilidades básicas que posibiliten al educando, la inserción en condiciones adecuadas

en el nivel siguiente del sistema educativo o la incorporación a la vida activa; basándose en el juego como medio de formación integral.

En la ciudad de Manta, existen escuelas fiscales, fisco-misionales y particulares, en donde la gran mayoría aplican con poca frecuencia los juegos lúdicos cooperativos como parte del aprendizaje del párvulo, es por eso que se considera realizar el estudio en la unidad educativa "INTERPMAN" en donde existe una escasa utilización de los juegos lúdicos cooperativos.

Las secuencias históricas de esta unidad educativa, tiene una parte de estructuración y funcionamiento con los niveles pre-primario, primario; y otra la de formación y funcionalidad del nivel ciclo básico bachillerato, habiéndose fusionado los establecimientos educativos, educación inicial, educación básica y bachillerato, para construirlo en la unidad educativa.

A la unidad educativa se ha puesto el nombre Internacional Puerto de Manta "INTERPMAN", en honor al primer puerto turístico, marítimo y pesquero del Ecuador.

Mediante acuerdo ministerial # 44-DDT de diciembre 10 de 1988 se autoriza a la Lic. Ritha Gregoria Mendoza Zambrano, la creación del Jardín de infantes "Amiguitos".

La Unidad Educativa "INTERPMAN" tiene como misión satisfacer las necesidades y expectativas de la comunidad educativa, mediante el desarrollo humano y profesional de sus docentes, cuyos logros se reflejan en una sólida formación de sus alumnos, quienes egresan habilitados para continuar sus estudios superiores.

La Unidad Educativa "INTERPMAN" se caracteriza por ser una institución de desarrollo encaminado a satisfacer la demanda de la comunidad educativa, siempre dispuesta a mejorar e innovar la calidad de la educación.

Durante los primeros años, se consolidó su prestigio, ubicándose en un sitio destacado entre los de su tipo, goza de respaldo, apoyo y reconocimiento de la comunidad y de sus autoridades; entrega alumnos equilibrados, con su desarrollo biopsicosocial armónico, capaces de continuar sus estudios superiores.

Las oportunidades que ofrece el Centro Educativo "INTERPMAN" es la interiorización del modelo institucional de la comunidad, la asesoría externa de profesionales de distintos sectores, el apoyo moral y económico de los representantes legales.

Las amenazas que padece este centro educativo es la política gubernamental que predispone el éxodo familiar y en consecuencia hacia deserción estudiantil, la interrupción de la labor educativa por paros, huelgas y fenómenos naturales.

1.2.1.d.- Análisis Crítico

Los juegos lúdicos cooperativos, son fundamentales para desarrollar el proceso de la enseñanza, de esta manera se pretende que no sean competitivos, sino que ayuden a fortalecer las relaciones afectivas, cognoscitivas y sociales de los niños.

Aunque se ha determinado que existe poco conocimiento de los juegos lúdicos cooperativos, debido a la escasa capacitación de los docentes del centro educativo en estudio, lo que dificulta la aplicación de los juegos y conlleva a una deficiente recreación en los niños.

Los niños son indispensables para poder convivir en la sociedad humana, no es posible que los juegos lúdicos cooperativos se desarrollen en un proceso individual, más deben generarse de una forma colectiva en donde todos puedan practicar, incluyendo a los representantes legales, para generar el espíritu del juego y los valores morales.

La función que se debe cumplir como estudiante y maestra parvularia es el de potenciar los juegos lúdicos cooperativos, los que se deben desarrollar sin encaminar a los educandos a nivel competitivo.

Este trabajo de titulación tiene la intención de ayudar a mejorar la calidad educativa de las estudiantes aplicando las diferentes técnicas lúdicas cooperativas en forma adecuada, teniendo en cuenta la edad cronológica, psicológica y temática planificada para el desempeño escolar de los niños.

Además, este trabajo de titulación pretende aplicar una propuesta creando un seminario taller: “actualización de conocimientos sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos y sus beneficios en el proceso de enseñanza en los niños”.

1.2.2. PREGUNTAS DIRECTRICES

Para el desarrollo de esta investigación se han planteado las siguientes interrogantes:

- ¿Con qué frecuencia realizan los juegos lúdicos cooperativos los docentes para mejorar el proceso de enseñanza de los niños?.
- ¿Los juegos lúdicos cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos?.
- ¿Los juegos lúdicos que se ejecutan con los niños son cooperativos o competitivos?.
- ¿Qué técnicas didácticas utiliza la maestra para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza?
- ¿Cómo los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos para generar aprendizaje en sus hijos?.

1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo Inciden los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños de 3 y 4 años de la Unidad Educativa “INTERPMAN” de la Ciudad de Manta, año lectivo 2013-2014?

1.2.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.2.4. a. Delimitación de Contenido

Campo: Educativo

Área: Juegos Cooperativos

Aspecto: Proceso de enseñanza fomentado por la aplicación de los Juegos Lúdicos Cooperativos

Tema: Los juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 y 4 años.

Problema: Poco conocimiento de los juegos Lúdicos Cooperativos en los maestros.

1.2.4. b.- Delimitación Espacial.

La investigación se realizó en el Centro Educativo “INTERPMAN” de la Ciudad de Manta.

1.2.4. c.- Delimitación Temporal.

Esta investigación se realizó durante el año lectivo 2013 – 2014.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. OBJETIVO GENERAL

Determinar cómo inciden los Juegos Lúdicos Cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños de 3-4 años de la Unidad Educativa “INTERPMAN” de la Ciudad de Manta, año lectivo 2013-2014.

1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Comprobar la frecuencia en la utilización de los juegos lúdicos cooperativos por los docentes para mejorar el proceso de enseñanza de los niños.
2. Confirmar la ayuda que ofrecen los juegos lúdicos cooperativos a los niños en la obtención de aprendizajes significativos.
3. Verificar la ejecución de los juegos lúdicos cooperativos o competitivos con los niños para el desarrollo de la enseñanza.
4. Identificar la técnica didáctica utilizada por la maestra para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza.
5. Constatar la participación de los representantes legales en los juegos lúdicos cooperativos para generar aprendizaje en sus hijos.
6. Elaborar una propuesta según los resultados obtenidos en la investigación.

1.4. JUSTIFICACIÓN

El presente trabajo de titulación fue escogido por ser un tema interesante e importante, tanto a nivel social como educativo, porque se dio o a conocer que los juegos lúdicos cooperativos inciden en el proceso de enseñanza de los niños; haciendo de ellos individuos seguros, cooperativos, creativos y útiles para la sociedad.

Esta problemática no es nueva, pero la originalidad de la investigación sí lo es, porque no se han realizado estudios necesarios del mismo para conocer cómo los juegos lúdicos cooperativos indican en el proceso de enseñanza de los niños; además el tema fue revisado en los archivos de la Comisión de Investigación Formativa de la Escuela de Educación Parvularia y en los archivos de Secretaria General de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, por lo tanto es un tema inédito.

Los beneficiarios directos son los niños de 3 y 4 años del Centro Educativo “INTERPMAN” y de igual manera los beneficiarios indirectos es la institución, los docentes, padres de familia y las autoras de este trabajo de titulación.

La ejecución de este trabajo de titulación fue factible, ya que se contó con la ayuda necesaria para obtener la información requerida, tanto en la institución educativa escogida como de los niños y docentes; también se dispuso de tiempo y de los recursos financieros necesarios.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Antes de plantear el presente tema de investigación sobre: Los juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 a 4 años del Centro Educativo “INTERPMAN”, de la ciudad de Manta, durante el año lectivo 2013 - 2014, se dialogó con varios docentes de algunas instituciones infantiles, en las cuales se hace presente esta problemática y se recibió el aval correspondiente de algunos de ellos para tomarlo como un tema de investigación, y de la misma forma concedieron la apertura necesaria para realizarlo.

Una vez realizada esta actividad se visitó la Comisión de Investigación Formativa de la Escuela de Educación Parvularia de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, para constatar que el tema en estudio no haya sido investigado anteriormente; inmediatamente después de esto se acudió a la entidad educativa “INTERPMAN”, en donde se mantuvo diálogo con la Autoridad del plantel para plantearle el tema a investigar, quién quedó muy complacido y predispuesto a brindar su ayuda en esta investigación.

Además, este tema de investigación contó con el suficiente material bibliográfico que dio la base científica para realizarlo. Contando con los recursos económicos y la predisposición para el desarrollo de la investigación y así se pudo obtener resultados óptimos y veraces.

La investigación tiene como base teórica estudios realizados por varios autores a nivel nacional e internacional, la cual fundamenta sus resultados con relación estrecha al tema de la evaluación de los aprendizajes y su incidencia en el desempeño académico de los estudiantes. Cabe recalcar,

que las experiencias encontradas permiten establecer una línea comparativa entre la hipótesis propuesta y los conocimientos ya demostrados.

Ortega Jarrin, Azucena del Rocío (2007), en La universidad Tecnológica Equinoccial en la Facultad Ciencias Sociales y Comunicación, Escuela de Educación Parvularia en la ciudad de Quito, concluye en su tema de tesis que: El desarrollo evolutivo de los niños/as de cinco a seis años, es diferente en cada uno de ellos, dependiendo de la estimulación física, cognitiva y social que recibe del medio que les rodea, lo que les permitirá potenciar su crecimiento y desarrollo integral, además plantea que el juego como función del desarrollo da la oportunidad para que el niño/a ponga en juego su imaginación y fantasía, desarrollar potencialidades desde su nacimiento preparándolos para la vida, y por último recalca que por medio del juego, se logra el afianzamiento de los conocimientos adquiridos en el aula.

Herrera Blanca (2007) realizó una investigación con el tema “Aprendizaje cooperativos en el proceso de enseñanza aprendizaje”, previo a la obtención de una maestría en Educación Parvularia, utilizando una de las variables, ella manifiesta que: “El aprendizaje cooperativo es de un abordaje de la enseñanza en que un grupo de estudiantes trabajan juntos para resolver problemas y para terminar tareas de aprendizaje”.

Basantes Garcés Jaime Geovanny (2009), en su investigación realizada en la Universidad Técnica de Ambato Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, en la ciudad de Ambato, concluye que los juegos cooperativos promueven y facilitan a los individuos el alcanzar a comprender su propio cuerpo, sus posibilidades, a conocer y dominar un número variado de actividades corporales y deportivas, de modo que en el futuro pueda escoger las más convenientes para su desarrollo y recreación personal, mejorando a su vez la calidad de vida por medio del enriquecimiento y disfrute personal y la relación con los demás. En la práctica debe aplicarse juegos, que permitan desarrollar las habilidades motrices y los hábitos motores, para: Garantizar que paralelamente a la adquisición de conocimientos se

desarrolle un sistema de capacidades y hábitos necesarios para la actividad intelectual.

Morales García Raquel Alexandra (2012) en la ciudad de Sangolquí Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales Carrera: Licenciatura en Ciencias de la Educación en su investigación sobre los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas, concluye que la principal razón se sustenta en la idea de que el hombre es fundamentalmente un ser social, un ser que se construye en lo social, y, sin embargo, la práctica educativa-docente con excesiva frecuencia tienden a centrarse en la adquisición de conocimientos para el desarrollo cognitivo. Para ello es importante fomentar programas para desarrollar habilidades sociales, para promover la conducta solidaridad y generosidad, ayudando así a disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad.

Asimismo en Brasil, concretamente en la Escuela Pública de Cuibá, Sérgio Luiz Chaves dos Santos (2001) verificó mediante un cuestionario las preferencias de los alumnos, de quinto y octavo grados (11-14 años), por las actividades competitivas. Tras aplicar un programa basado en actividades cooperativas comprobó, mediante otro cuestionario, cómo las preferencias de su alumnado variaron significativamente en todos los niveles, dirigiéndose ahora hacia las actividades de tipo cooperativo. Aun cuando Chaves señala que hubo diferencias en el grado de asimilación de las actividades cooperativas, mucho mejor aceptadas al inicio en los grados quinto y sexto que en los de séptimo y octavo, destaca en todos los niveles el cambio de actitud de los alumnos hacia sus compañeros, la valoración por parte del grupo de las prácticas cooperativas y, al mismo tiempo, el cuestionamiento de algunos hechos presentes en las actividades competitivas, y la mejora del clima de aula.

La profesora chilena Carolina Valencia (2002), realizó un estudio orientado a determinar si un programa de actividad motriz basado en juegos cooperativos favorecía la integración de los alumnos asmáticos en las clases de educación física y si, al mismo tiempo, mejoraba su capacidad respiratoria. El estudio se aplicó a 35 niños, de edades comprendidas entre los seis y los nueve años, en Arica, ciudad situada en el norte de Chile. Los niños fueron divididos aleatoriamente en dos grupos, el experimental, al que le fue aplicado el programa de juegos cooperativos durante dos meses, a razón de dos veces por semana, y el de control, que siguió con el programa habitual. Entre las conclusiones de esta investigadora destaca que el juego cooperativo facilita la mejora de la integración escolar del alumnado asmático. Por el contrario, no observó diferencias significativas entre el grupo experimental y el de control respecto a la mejora de la capacidad respiratoria de estos niños, probablemente, apunta Valencia, porque sea necesario prolongar el programa durante, al menos, cuatro meses con un mínimo de tres sesiones semanales.

Después de varias opiniones e investigaciones de diversos autores, referente a los juego cooperativos, se puede concluir que en este tipo de actividades los niños juegan con, y no contra, los demás, para superar uno o varios desafíos colectivos que en ningún caso suponen superar a otros párvulos. Esta característica que las define, favorece en los participantes el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes de empatía, cooperación, solidaridad y diálogo.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Se fundamenta filosóficamente el presente tema de investigación de acuerdo al pensamiento de los siguientes filósofos:

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Según Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Es necesario que los juegos cooperativos se lleven sin ninguna competitividad, que todos los niños al momento de ejecutar un juego, lo hagan con el espíritu de desarrollar todas sus habilidades con el afán de que se diviertan, y que nadie se sienta derrotado. Cabe destacar que a través de estos juegos mejorará la comunicación de padre a hijo, maestra y alumno.

Terry Orlick (1990) primero, y otros autores después (Brown, 1992; Omeñaca y Ruiz, 1999), consideran al juego cooperativo como una actividad liberadora ya que:

- Libera de la competición. El objetivo es que todas las personas participen para alcanzar una meta común.
- Libera de la eliminación. Se busca la participación de todos, la inclusión en vez de la exclusión.
- Libera para crear. Las reglas son flexibles y los propios participantes pueden cambiarlas para favorecer una mayor participación o diversión.
- Libera la posibilidad de elegir. Los jugadores tienen en sus manos la decisión de participar, de cambiar las normas, de regular los conflictos, etcétera.
- Libera de la agresión. Dado que el resultado se alcanza por la unión de esfuerzos, desaparecen los comportamientos agresivos hacia los demás.

El norteamericano Steve Grineski (1989), estudió la relación entre los comportamientos sociales de los niños y el tipo de juegos que practicaban en las escuelas, y llegó a la conclusión de que el juego cooperativo favorecía significativamente la aparición de conductas prosociales en comparación con los juegos competitivos y las actividades individuales.

En algunos casos la Educación Parvularia Ecuatoriana se ha olvidado de considerar como influyen y en que ayudan los juegos lúdicos cooperativos, concluyendo con la opinión de Orlick Terry al manifestar que los juegos son de diversión, de comunicación e interacción. Por lo tanto esta investigación pretende a que los maestros parvularios ejecuten estos juegos lúdicos cooperativos, ya que practicándolos correctamente no se llega a la agresividad, y evita la existencia de niños pasivos y se obtiene niños activos.

2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.3.1. JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS

2.3.1.1. DEFINICIÓN

Brown (1998), plantea que ***“los juegos cooperativos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplastar” al otro, por tanto ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión¹.”***

El autor considera el juego como una posibilidad de integración y transmisor de valores. Por lo tanto, los juegos cooperativos son importantes recursos para convertir el proceso enseñanza aprendizaje en un momento más agradable y participativo, pero para ello deben estar de acuerdo con la práctica pedagógica del profesor e incluidos dentro del plan de clase para proporcionar una mayor interacción entre los contenidos y el aprendizaje.

¹ Brown, G. (1998). Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias en los juegos cooperativos en la educación popular. (4aed). Buenos Aires: Lumen-Hvmanitas, Pág. 137.

Además se considera al juego como un elemento socializador por excelencia en las primeras etapas de la vida, mediante el cual se transmiten valores, costumbres, formas de relacionarse, conocimientos, sentimientos.

El mundo del juego es el medio natural de niños y niñas para el desarrollo personal y el aprendizaje positivo; simboliza su forma de actuar en el futuro. A través del juego el sujeto queda implicado en procesos de experimentación, sensación, acción y reacción.

Cuando se habla de “socializador” se hace referencia a que en parte es reproductor de las relaciones sociales y de la cultura. ***“El juego prepara la entrada a la cultura existente y la expresión lúdico- creativa puede abrir nuevas perspectivas socio culturales, dado ese espontáneo manejo de los códigos simbólicos de la representación social. Así el juego es un ámbito de formación (cultural y moral) de las nuevas generaciones”².***

2.3.1.2. IMPORTANCIA DE JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS

El juego lúdico cooperativo es importante porque genera un desarrollo integral de la persona, ya que existe una relación paralela entre lo que el niño puede realizar a nivel lúdico, motor, intelectual y afectivo. Las situaciones del juego se amplían y regulan de acuerdo con las posibilidades del niño, con el fin de aumentar el atractivo del juego.

El juego aparece como una actividad óptima y necesaria para comenzar a aprender. Permite vivir completamente el aprendizaje a medida que da lugar a la participación y a la creatividad. Dentro del ámbito escolar, el juego brinda la oportunidad de saber y de hacer de acuerdo a la madurez e intereses propios del niño.

Los juegos cooperativos pueden definirse como aquellos en que los jugadores dan y reciben ayuda para contribuir a alcanzar objetivos

² Dinello, Raimundo. (1989). Expresión Lúdica Creativa. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan, Pág. 129.

comunes³. De este modo, las actividades cooperativas en general y los juegos cooperativos en particular pueden convertirse en un importante recurso al promover una educación física en valores; son varios los autores que resaltan las ventajas de incorporar actividades y juegos cooperativos tanto en los programas de educación formal como en los de ocio y tiempo libre.

Los juegos cooperativos logran:

- Establecer relaciones de igualdad con el resto de los participantes.
- Buscar la superación personal y no el superar a los otros.
- Que el niño perciba el juego como una actividad conjunta, no individualizada.
- Favorecer sentimientos de protagonismo colectivo en los que todos y cada uno de los participantes tienen un papel destacado.

2.3.1.3. VENTAJAS DE LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS

Los norteamericanos Matt Weinstein y Joel Goodman (1993) señalan, entre las ventajas demostradas de las prácticas cooperativas, que permiten a los participantes interactuar y practicar un diálogo de apoyo y apreciación mutua que sustituye al habitual diálogo de desprecio y comentarios negativos al que estamos acostumbrados. Posteriormente, esta habilidad de expresar sentimientos positivos se extiende a otros contextos de la vida y repercute en uno mismo y en quienes le rodean.

Para el uruguayo Enrique Pérez Oliveras (1998) los juegos cooperativos pueden estimular el desarrollo de:

- ***“Las capacidades necesarias para poder resolver problemas.***
- ***La empatía o sensibilidad necesaria para reconocer cómo está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, sus posibilidades, su realidad, etcétera.***

³ Garaigordobil, M. (1987). Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años. Madrid: Pirámide, 2005, ISBN: 84-368-X, Pág., 253

- ***La sensibilidad necesaria para aprender a convivir con las diferencias de los demás.***
- ***Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones***⁴.

Los españoles Raúl Omeñaca y Jesús Vicente Ruiz (1999) subrayan que el juego cooperativo:

- Permite explorar y facilita la búsqueda de soluciones creativas en un entorno libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Destaca el proceso sobre el producto.
- Integra al error dentro del proceso.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social.
- Permite valorar positivamente el éxito ajeno.
- Fomenta las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación entre los participantes.

2.3.1.4. CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

“Los programas juegos contienen un amplio conjunto de juegos cooperativos que estimulan la conducta prosocial (conductas de ayuda, confianza, cooperación) y la creatividad en distintas dimensiones (verbal, dramática, plástico, constructiva y gráfico figurativa)”⁵.

Los juegos cooperativos tienen las siguientes características:

- Son divertidos para todos.
- Todos tienen un sentimiento de victoria.

⁴ Pérez, E. (1998), “Juegos cooperativos: juegos para el encuentro”, en Lecturas: Educación Física y deportes, año 3, núm. 9, marzo. www.efdeportes.com (consultada el 6 de septiembre de 2000).

⁵ Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Juegos Cooperativos para prevenir la violencia en los centros educativos, Pág. 84.

- Hay una mezcla de grupos que juegan juntos creando un alto nivel de aceptación mutua.
- Se aprende a compartir y a confiar en los demás.
- Los jugadores aprenden a tener un sentido de unidad y a compartir el éxito.
- Hay una mezcla de personas en grupos heterogéneos que juegan juntos creando un elevado nivel de aceptación mutua.
- Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo. Todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.
- Desarrollan la autoconfianza porque todos son bien aceptados.
- La habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros del grupo.

Los juegos cooperativos en su conjunto estimulan la comunicación, la coherencia, la confianza y el desarrollo de la creatividad y subyace en ellos la idea de aceptarse, cooperar y compartir, jugando e inventando juntos.

2.3.1.5. BENEFICIOS DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Los juegos cooperativos eliminan el miedo al fallo, la angustia por el fracaso, y reafirman la confianza de los jugadores en sí mismos, como personas aceptables y dignas, sentimientos que están en la base de una elevada autoestima necesaria para el desarrollo armónico de la personalidad. Además, en esta nueva forma de jugar, el valor de los niños y niñas no es destruido por la puntuación, y ello promueve que tanto la actividad como los compañeros sean vistos de forma más positiva. Los participantes aprenden a compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás, a tener en cuenta los sentimientos de los otros y a contribuir en el logro de fines comunes.

A-. Tendencia hacia la competición.

Los individuos muestran una tendencia hacia la competición en situaciones lúdicas aun cuando de la actuación cooperativa pudieran derivarse consecuencias más positivas para los participantes en la actividad de juego. Esta tendencia se ve modulada por factores personales y sociales y puede

tener su origen en la transmisión de valores ejercida por la institución escolar, la familia, el grupo de iguales y los medios de comunicación social. Sin duda, fue ésta la idea que originó la preocupación por fomentar actitudes cooperativas.

B. Juego cooperativo y autoconcepto.

La práctica de juegos cooperativos produce una mejora en el autoconcepto de los participantes.

Esta conclusión ha de ser valorada en un doble sentido: por una parte, como una de las consecuencias que deben derivarse del proceso educativo; por otra, como uno de los requisitos previos para que los alumnos se sientan motivados hacia el aprendizaje. En el marco escolar se ha demostrado la influencia mutua entre autoconcepto y rendimiento escolar (Purkey, 1970; Burns, 1977), de forma que los niños y adolescentes con mayor autoestima (uno de los componentes del autoconcepto positivo) mostraban mejores niveles de aprendizaje en la escuela, lo que a su vez incidía positivamente sobre el autoconcepto.

El juego cooperativo representa un desafío para el grupo y proporciona la oportunidad para tomar decisiones significativas en un entorno de libertad donde el error no está sancionado. Todos los alumnos, más o menos capaces, son respetados dentro de una actividad que se desarrolla en un ambiente de éxito individual y colectivo. Estas características de la actividad lúdica cooperativa la convierten en un instrumento educativo que favorece la formación por parte de los participantes de un autoconcepto positivo.

C. La satisfacción personal en el juego cooperativo.

Los juegos cooperativos proporcionan a los participantes un alto grado de satisfacción personal. Este hecho ha de ser, sin duda, valorado por sí mismo puesto que las actividades en clase de Educación Física deben prestar atención a los sentimientos de felicidad de los alumnos; pero también hay de que atender al hecho de que si los participantes se sienten más satisfechos

con el juego, participarán en él con mejor disposición y se favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.

D. Juego cooperativo y comunicación dentro del grupo de iguales.

Los juegos cooperativos incrementan la comunicación intragrupal, mejorando el ambiente en el grupo. Como señala Parlebas, ***el éxito del juego cooperativo depende de las comunicaciones prácticas que se establecen entre los participantes***⁶.

La calidad de las interacciones comunicativas, además de incidir en la resolución exitosa del juego, influye positivamente en la reflexión sobre las capacidades motrices puestas en funcionamiento, en el aprendizaje de valores y actitudes, en la adquisición de competencias de carácter social y en el sentimiento de ser aceptado por los demás.

Favorecer el proceso de comunicación entre iguales ejerce, en consecuencia, una influencia positiva tanto sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje como sobre el grado de bienestar y satisfacción individual y grupal.

E. El aprendizaje motor en el juego cooperativo.

El juego cooperativo es un instrumento útil para que cada alumno explore sus posibilidades corporales e integra momentos de aprendizaje que propician la adaptación del movimiento a múltiples situaciones, con el consiguiente aumento de la competencia motriz. Representa, además, una situación de aprendizaje contextualizado y favorece la versatilidad del movimiento por encima del aprendizaje de estereotipos basado en repeticiones. De este modo, es más factible la toma de conciencia del propio movimiento, al tiempo que se presta más atención al camino que a la meta, al proceso que al resultado.

⁶ Parlebas, P. (1987). Perspectivas para una educación física moderna. Cuadernos técnicos. Unisport, 1. Málaga, Pág. 54.

F. Cambio de actitudes en las actividades lúdicas cooperativas.

Los juegos cooperativos influyen en el cambio de actitudes en relación con la confianza en los demás y con la valoración De las formas cooperativas de interacción.

Este cambio de actitudes opera a través de dos caminos. Uno de ellos nace en el ámbito cognitivo, al analizar la nueva información que estas actividades lúdicas traen consigo y las consecuencias que de ellas se derivan; el otro corre por el campo afectivo, proporcionando experiencia agradable y emociones positivas en presencia del objeto de la actitud (la cooperación como forma de relación, en nuestro caso). Cada persona, a través del juego cooperativo, puede encontrar vías para el aprendizaje de conductas de colaboración y ayuda basadas en la valoración positiva de la cooperación. El juego cooperativo encuentra aquí uno de sus mayores caudales educativos.

G. Juego cooperativo y creatividad.

Las actividades lúdicas cooperativas potencian el pensamiento divergente en la búsqueda de soluciones creativas frente a la reproducción de estereotipos propios de otras actividades.

Los juegos cooperativos, en consecuencia, pueden ser utilizados en clase de Educación Física como un medio para la elaboración de soluciones nuevas y originales y para la posterior exploración, modificando o cambiando estas soluciones. Estimularemos de este modo el potencial creativo de los alumnos.

Por otra parte, el clima afectivo que crea el juego cooperativo hace que cada persona se sienta libre de la presión por rendir más que los demás; libre de la lucha por el resultado; libre, en suma, para buscar soluciones en un ambiente armónico y distendido.

El juego cooperativo proporciona un buen número de efectos positivos sobre el individuo y sobre el grupo y éstos pueden ser utilizados dentro del campo

de la educación. De los docentes, depende, en consecuencia, la decisión de aprovechar sus muchas posibilidades en la formación de personas más capacitadas para la actuación como individuos y para la integración

2.3.1.6. CARACTERÍSTICAS DE JUEGOS COMPETITIVOS / JUEGOS COOPERATIVOS

Estas son algunas características que pueden presentar los juegos competitivos y los juegos cooperativos y de ese modo vislumbrar con claridad la diferencia:

Juego competitivo	Juego cooperativo
<ul style="list-style-type: none"> • Competencia • Individualista • Participación limitada • Desorden • Ganador/perdedor • Desunión • Trampa • Frustración • Conformismo • Soy el protagonista del juego 	<ul style="list-style-type: none"> • Cooperación • Grupal • Todos participan • Organización • Todos ganan • Unión • Honesto • Reconfortante • Desafío colectivo • Los protagonistas somos todos

No debe considerarse que porque no hay competencia, el juego pierde el sentido. En el caso de los juegos cooperativos, el desafío se establece en la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo es necesario el aporte de todos los integrantes; en cambio en los juegos de competencia, el obstáculo a superar para que un participante pueda seguir jugando es otro participante o grupo.

Un aspecto importante a mencionar, al cual aún no se ha hecho mención, es el papel del error en este tipo de juegos. El grupo, muchas veces descubre que se ha equivocado en la toma de decisiones, no logrando el objetivo,

pero en lugar de tomarlo como fracaso, debe tomarlo como parte del aprendizaje, el cual les permitirá realizar nuevos intentos. El grupo reflexiona acerca de su propio accionar.

Otro aspecto interesante, en el cual se coincide con Brown (1998), es la presencia de liderazgo compartido presente en los juegos cooperativos. Todos los integrantes del grupo coordinan las ideas para solucionar el problema planteado, dado que por las características del mismo no es posible que el liderazgo sea ejercido por un solo integrante.

2.3.1.7. ¿QUÉ SE CONSIGUE ELIMINANDO EL FACTOR COMPETITIVO?

La competitividad, en la mayor parte de las situaciones, frustra la diversión y el placer del juego, porque los jugadores ya no juegan para divertirse, sino para obtener una recompensa, y el miedo a la derrota crea una tensión que obstaculiza la diversión. Los juegos en los que los participantes son expulsados o apartados cuando fallan y castigan a quienes tienen menos destreza alimentan sentimientos de rechazo que minan la autoestima. Además, la eliminación priva de la oportunidad de tener más experiencia y mejorar las destrezas, es decir, priva de la posibilidad de mejora a los menos hábiles.

Sin embargo, es difícil encontrar juegos en el que todos ganen y nadie pierda. No es tan difícil. A veces es tan sencillo como transformar un poco las reglas de los juegos competitivos para convertirlos en cooperativos. Por ejemplo, en el juego de las sillas tradicional en cada ronda se quita una silla y se elimina al jugador o jugadora que se queda sin ella. Sin embargo, en el juego de las sillas cooperativas no eliminamos jugadores, únicamente se eliminan sillas y todos los jugadores se sientan sobre las sillas disponibles, sentándose unos encima de otros. Resulta tan emocionante como el juego tradicional y mucho menos frustrante, ya que nunca se eliminan jugadores y todos pueden seguir jugando.

2.3.1.8. DIFICULTADES QUE PUEDEN SURGIR EN LA PRÁCTICA DE LOS JUEGOS COOPERATIVOS

Cuando se organiza la actividad lúdica con una estructura de meta y unas coordenadas de actuación de tipo cooperativo no se está garantizando que la dinámica interna en el funcionamiento del grupo, sea también cooperativa.

Ante la alternativa que representan los juegos de cooperación pueden surgir situaciones que dificultan su desarrollo, como son: ***“El egocentrismo, el favoritismo intragrupal, tendencia a la competición y respeto a la individualidad, el incumplimiento a las reglas del juego, la reacción hacia los menos capacitados y el clima social de clases”***⁷.

2.3.1.9. JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA

- Permite explorar y da pie a la búsqueda de soluciones creativas en un entorno que está libre de presiones.
- Propicia las relaciones empáticas, cordiales y constructivas entre los participantes.
- Prima el proceso sobre el producto.
- El error se integra dentro del proceso proporcionando feedback y propiciando la ayuda de los demás.
- Posibilita el aprendizaje de valores morales y de destrezas de carácter social.
- Se puede valorar positivamente el éxito ajeno.
- Se fomentan las conductas de ayuda y un alto grado de comunicación e intercambio de información.

2.3.1.10. ELEMENTOS SIGNIFICATIVOS QUE CARACTERIZAN AL JUEGO COOPERATIVO

Entre los elementos que caracterizan al juego cooperativo se encuentra: ***“demanda de la colaboración entre los miembros, plantea una actividad conjunta y participativa, exige la coordinación de labores, representa***

⁷ Omeñaca CILLA, Raúl y Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente. (2005). JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA. 3ª edición. Editorial, Barcelona, Pág. 78.

un disfrute de medios, no fomenta la competición, no excluye, no discrimina y no elimina⁸.

- a) Demanda la colaboración entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un fin común.
- b) Plantea una actividad conjunta y participativa, en la que todos los integrantes del grupo tienen un papel que desarrollar.
- c) Exige la coordinación de labores. El resultado no deriva de la suma de esfuerzos, sino de la adecuación de las acciones a las realizadas por el resto de los participantes como respuesta a las demandas de los elementos no humanos del juego.
- d) Representa un disfrute de medios, una exploración creativa de posibilidades más que una búsqueda de metas; un entorno para la recreación de las relaciones con los compañeros por encima de la lucha por alcanzar la victoria individual.
- e) Atiende al proceso. Concede una especial importancia a todo lo que hay de enriquecedor en la actuación coordinada con los miembros del grupo.
- f) No fomenta la competición. Libera de la necesidad de enfrentarse a los demás, de superar y vencer a los otros.
- g) No excluye. Todas las personas, por encima de sus capacidades, tienen algo que aportar y participan mientras dura el juego.
- h) No discrimina. No hay distinción entre buenos y malos, entre ganadores y perdedores, entre chicos y chicas, etc. Resalta la actuación de un grupo que disfruta participando, mientras que exalta la igualdad entre sus miembros.
- i) No elimina. El error va seguido de la posibilidad de continuar explorando y experimentando.

⁸ Bund, A. (2008). Aprendizaje cooperativo en educación Física. La Peonza – Revista de Educación Física para la paz, · 3, Pág. 9.

2.3.1.11. SELECCIÓN Y ORGANIZACIÓN DE MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se deben distribuir las sesiones en función del material que se va a utilizar en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos, puesto que por las limitaciones de espacio se aconseja que no se utilicen una gran cantidad de materiales que puedan ser un obstáculo para el desarrollo de las mismas.

Si bien el recurso más utilizado es el que ofrece nuestro propio cuerpo y el de los demás, también se deben utilizar otros materiales como:

Inespecíficos y polivalentes: globos, periódicos, mesas, cartulinas, papeleras, sillas, uñas, balones, legos, rompecabezas, cubos, que favorecen la actividad lúdica cooperativa de forma no habitual. De igual manera el uso de este tipo de material favorecerá que el niño valore y tome conciencia de que no es necesario utilizar un material costoso y específico para disfrutar del juego en sus momentos de ocio; también se pueden utilizar materiales manejables y adaptados como aros, cuerdas, cubos llantas, botellas y en los referentes a las nuevas tecnologías, será preciso utilizar un equipo de sonido con los CD apropiados para las actividades de relajación que se proponen.

2.3.1.12. EJEMPLOS DE JUEGOS COOPERATIVOS

“Los juegos no están clasificados por ciclos por lo que se deberán escoger los que se crean que son propios para la edad de los alumnos a los que van destinados, detallándose algunos de ellos”⁹:

Juego 1: EL ENREDO

Organización: Grupos de 12 aprox.

Descripción: Todos los jugadores se darán la mano con la única salvedad de que no podrá ser con los jugadores que tiene a sus lados. Una vez todos agarrados de las manos tratarán de deshacer el enredo sin soltarse de las manos.

⁹http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisica/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20COOPERATIVOS.htm

Materiales: Ninguno”

Juego 2: ¡QUE NO CAIGA EL BALÓN!

Organización: Grupos de 5 o 6 jugadores.

Descripción: Entre todos golpear el balón hacia arriba tratando de evitar que este toque el suelo.

Materiales: Balón gigante (de poco peso)

Juego 3: TRANSPORTE DEL BALÓN

Organización: Grupos de 5 o 6 jugadores.

Descripción: Entre todos tratar de llevar un balón gigante sin usar las manos desplazándose por el terreno.

Materiales: Balón gigante.

Juego 4: CARRERAS DE COLCHONETAS

Organización: Grupos de 5.

Descripción: Correr con la colchoneta encima de la cabeza.

Variantes: Un compañero tumbado y los cuatro restantes deberán transportarlo (la colchoneta se llevará a la altura de la cintura).

Materiales: Colchonetas.

Juego 5: PASEO POR EL LAGO ENCANTADO

Organización: Interior o exterior. Con tiza se delimita un espacio en el suelo. Sus dimensiones dependerán del número de jugadores.

Descripción: Se colocan todos los aros dentro del espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Sólo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen en la superficie del lago.

Si alguien cae al lago queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no puede moverse hasta que otro jugador le rescate. Para ello un jugador debe deshielar el corazón del compañero encantado dándole un beso o un fuerte abrazo.

El objetivo del grupo es procurar que no haya jugadores encantados

Variantes:

1. Siameses. Los jugadores forman parejas unidos por sus manos. Ahora, además de no poder pisar en el lago deben evitar que sus manos se separen.

2. Flores venenosas. Picas colocadas sobre un ladrillo y situadas dentro de algunos de los aros pueden simular ser flores venenosas que nadie puede tocar.

Materiales: Aros, tiza, picas, ladrillos

Juego 6: SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS

Organización: Se disponen las sillas formando un círculo, con el respaldo hacia el centro. Todas las jugadoras se sitúan de pie por fuera de dicho círculo.

Descripción: Mientras suena la música, todas se mueven a su ritmo dando vueltas alrededor del círculo de sillas, siempre en el mismo sentido. Cuando la música deja de oírse, todas buscan una silla en la que subirse.

El objetivo del grupo es que nadie toque el suelo. Si lo consigue se quita una silla y se reinicia el juego. Lógicamente, varias personas pueden compartir una misma silla.

¿En cuántas sillas es capaz de meterse el grupo?

Variantes: Se retiran todas aquellas sillas que hayan quedado vacías. En caso de que todas estén ocupadas por alguien, el grupo decide qué silla se quita

Materiales: Sillas, tantas como jugadoras menos una, un magnetófono y cinta de música.

Juego 7: GLOBO ARRIBA

Organización: Interior. Entre diez y treinta jugadores

Descripción: Los jugadores se distribuyen libremente por el espacio. Un jugador lanza un globo al aire. A partir de ese momento se trata de conseguir que el globo no toque el suelo teniendo en cuenta que no se puede agarrar y que cuando una persona toca el globo se sienta en el suelo.

El objetivo del grupo es conseguir que todos los jugadores se sienten antes de que el globo toque el suelo.

Variantes:

1. Arriba y abajo. Si un jugador que está en sentado toca el suelo, se levanta; si está de pie, se sienta. El juego finaliza cuando el globo toca el suelo.

2. Sustituir el globo por una pelota de playa, un balón de gomaespuma, etc.

Materiales: Globos

Juego 8: LA ISLA

Organización: Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se delimita un espacio en el suelo, en el centro del cual se traza un círculo cuyo diámetro es un poco superior al del disco volador.

Descripción: Se coloca el disco volador dentro del espacio delimitado en el suelo. Los jugadores se sitúan fuera de dicho espacio. Entre la mitad y dos tercios de los participantes tienen un balón.

A una señal, los que tiene balón lo lanzan tratando de que golpee el disco volador. Nadie puede pisar, en ningún momento, dentro del espacio acotado.

El objetivo del grupo es conseguir que el disco quede depositado dentro del círculo central.

Variantes:

1. Un jugador no puede lanzar un balón que recoja del suelo, debe entregárselo a un compañero para que sea él el que lance.

2. Se depositan varios discos y se trazan el mismo número de círculos. El objetivo del grupo es introducir cada disco en uno de los círculos.

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Juego 9: ALEJAR EL PLATILLO

Organización: Espacio liso y libre de obstáculos. Con tiza se traza en el suelo un rectángulo cuyas dimensiones dependerán de la edad y de la capacidad de las participantes. Uno de los lados de este rectángulo recibe el nombre de línea de lanzamiento y justo el lado que se encuentra frente a él lo llamaremos línea de fondo. Entre estos dos lados, se trazan varias líneas paralelas con diferentes puntuaciones marcadas.

Descripción: Las jugadoras se dividen en dos grupos. Un grupo se coloca detrás de la línea de lanzamiento. Cada jugadora de este grupo tiene un balón. El otro grupo inicia el juego colocado detrás de la línea de fondo. A unos metros de la línea de lanzamiento se deposita en el suelo un disco volador.

A una señal, las jugadoras que tienen los balones comienzan a lanzarlos contra el disco volador tratando de alejarlo tanto como puedan. Las jugadoras del otro grupo devuelven los balones, una vez que éstos han sobrepasado los límites del rectángulo, para que sus compañeras continúen lanzando.

Al cabo de un tiempo se detiene el juego y el grupo consigue tantos puntos como marque la última línea que ha atravesado el disco.

Variantes:

- 1) Si el disco atraviesa la línea de recepción se obtiene una partida extra.
- 2) Se colocan varios discos. La puntuación total del grupo es la suma de los puntos obtenidos con cada uno de ellos.

- 3) Los balones no se pueden devolver lanzándolos, hay que entregarlos en mano. Para hacerlo, tampoco se puede pisar en el interior del rectángulo de juego.
- 4) Cada dos minutos, los grupos intercambian sus papeles, sin que el tiempo se detenga y dejando el disco donde haya quedado en ese momento. ¿Cuántos puntos obtiene el grupo después de tres rotaciones?, ¿cuántas rotaciones necesitamos para que el disco traspase la línea de recepción?

Materiales: Un disco volador, tiza y varios balones.

Juego 10: ORDEN EN LAS SILLAS

Organización: Se colocan las sillas, una tras otra, formando una fila.

Descripción: Cada jugador/a empieza el juego de pie encima de una silla. El maestro/a dirá: "Orden en las sillas, por... ¡Fecha de nacimiento!", por ejemplo. A partir de ese momento el objetivo del grupo es ordenarse según el criterio de la maestra sin que nadie pueda pisar en el suelo. El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Variantes:

1. Si una persona cae al suelo debe proseguir el juego empezando en una silla determinada, por ejemplo, la tercera de la derecha.
2. Cada vez que una persona toca el suelo, se retira una silla, antes de que dicha persona se reintegre al mismo.

Materiales: Una silla por participante.

Juego 11: FIGURAS

Organización: Una silla por participante.

Descripción: Los jugadores colocan su silla en cualquier punto del espacio y se sitúan, de pie, encima de ella.

El maestro dirá: "Figura, figura...¡Círculo!", por ejemplo. Desde ese momento el objetivo del grupo es formar un círculo con las sillas sin que nadie toque el suelo.

Si alguien cae al suelo queda congelado hasta que otra persona no congelada intercambie su silla con él.

El juego finaliza cuando el grupo consigue su objetivo.

Materiales: Sillas

2.3.2. PROCESO DE ENSEÑANZA

2.3.2.1. DEFINICIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA

El proceso enseñanza-aprendizaje, es la Ciencia que estudia, la educación como un proceso consiente, organizado y dialéctico de apropiación de los contenidos y las formas de conocer, hacer, vivir y ser, construidos en la experiencia socio- histórico, como resultado de la actividad del individuo y su interacción con la la sociedad en su conjunto, en el cual se producen cambios que le permiten adaptarse a la realidad, transformarla y crecer como Personalidad.

“La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien”¹⁰.

La enseñanza implica la interacción de tres elementos: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La tradición enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el

¹⁰ <http://definicion.de/ensenanza/>

proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas.

Sin embargo, para las corrientes actuales como la cognitiva, el docente es un facilitador del conocimiento, actúa como nexo entre éste y el estudiante por medio de un proceso de interacción. Por lo tanto, el alumno se compromete con su aprendizaje y toma la iniciativa en la búsqueda del saber.

La enseñanza como transmisión de conocimientos se basa en la percepción, principalmente a través de la oratoria y la escritura. La exposición del docente, el apoyo en textos y las técnicas de participación y debate entre los estudiantes son algunas de las formas en que se concreta el proceso de enseñanza.

2.3.2.2. IMPORTANCIA DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El aprendizaje es un proceso de cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona generado por la experiencia. ***“En primer lugar, aprendizaje supone un cambio conductual o un cambio en la capacidad conductual. En segundo lugar, dicho cambio debe ser perdurable en el tiempo. En tercer lugar, otro criterio fundamental es que el aprendizaje ocurre a través de la práctica o de otras formas de experiencia (p.ej., observando a otras personas)”¹¹.***

Por tanto, el aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

El aprendizaje es una de las funciones más importantes ya que en este intervienen diversos factores en los cuales los seres humanos van adquiriendo nuevas experiencias que les va dejando un nuevo aprendizaje, cabe mencionar que dicho aprendizaje está relacionado con la educación y

¹¹ Feldman, R.S. (2005). "Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana". (Sexta Edición), Pág. 47.

el desarrollo personal, a través de estos se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Existen cuatro factores fundamentales para llevarse a cabo el aprendizaje, los cuales son: Inteligencia, conocimientos previos, experiencia y motivación. Cada factor es de suma importancia para tener un aprendizaje satisfactorio.

2.3.2.3. METODOLOGÍA DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

El proceso como sistema integrado, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación de varios sujetos, en el cual el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo que lo organiza y conduce, pero en el que no se logran resultados positivos sin el protagonismo, la actitud y la motivación del alumno, el proceso con todos sus componentes y dimensiones, condiciona las posibilidades de conocer, comprender y formarse como personalidad. Los elementos conceptuales básicos del aprendizaje y la enseñanza, con su estrecha relación, donde el educador debe dirigir los procesos cognitivos, afectivos y volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de enseñanza y aprendizaje.

2.3.2.4. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA

Las acciones las realiza el maestro, con el objetivo consciente que el alumno aprenda de la manera más eficaz, son acciones secuenciadas que son controladas por el docente¹². Tienen un alto grado de complejidad. Incluyen medios de enseñanza para su puesta en práctica, el control y evaluación de los propósitos. Las acciones que se planifiquen dependen del objetivo derivado del objetivo general de la enseñanza, las [características psicológicas] de los alumnos y del contenido a enseñar, entre otras. Son acciones externas, observables.

¹² http://www.ecured.cu/index.php/Metodolog%C3%ADa_del_proceso_ense%C3%B1anza_aprendizaje

2.3.2.5. ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Las acciones las realiza el alumno, con el objetivo siempre consciente de apoyar y mejorar su aprendizaje, son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. Tienen un alto grado de complejidad. Las acciones que ejecuta el estudiante dependen de su elección, de acuerdo a los procedimientos y conocimientos asimilados, a sus motivos y a la orientación que haya recibido, por tanto media la decisión del alumno. Forma parte del aprendizaje estratégico. Se consideran como una guía de las acciones que hay que seguir. Son procedimientos internos fundamentalmente de carácter cognitivo.

2.3.2.6. CLASIFICACIONES DE ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La más común que contempla tres tipos de estrategias y tiene en cuenta los aspectos motivacionales; por la importancia que revisten los aspectos afectivos, en la adquisición y uso de una estrategia específica en los educandos. Son las estrategias metacognitivas, estrategias cognitivas y estrategias de apoyo motivacionales.

2.3.2.7. RELACIÓN ENTRE ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE Y ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA

Es muy estrecha la relación entre estrategia de aprendizaje y estrategia de enseñanza porque el educador debe dirigir los procesos cognitivos, procesos afectivos y procesos volitivos que se deben asimilar conformando las estrategias de aprendizaje. Para que esta dirección sea efectiva la enseñanza debe organizarse según la naturaleza, características y condiciones del aprendizaje, que la condicionan.

2.3.2.8. TÉCNICAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

“Las técnicas de enseñanza aprendizaje son el entramado organizado por el docente a través de las cuales pretende cumplir su objetivo. Son mediaciones a final de cuentas como mediaciones, tienen detrás una gran carga simbólica relativa a la historia personal del docente: su propia formación social, sus valores familiares, su lenguaje y su

formación académica; también forma al docente su propia experiencia de aprendizaje en el aula”¹³.

Las técnicas de enseñanza aprendizaje matizan la práctica docente ya que se encuentran en constante relación con las características personales y habilidades profesionales del docente, sin dejar de lado otros elementos como las características del grupo, las condiciones físicas del aula, el contenido a trabajar y el tiempo.

En este texto se conciben como el conjunto de actividades que el maestro estructura para que el alumno construya el conocimiento lo transforme, lo problematice, y lo evalúe; además de participar junto con el alumno en la recuperación de su propio proceso. De este modo las técnicas didácticas ocupan un lugar medular en el proceso de enseñanza aprendizaje, son las actividades que el docente planea y realiza para facilitar la construcción del conocimiento.

Las técnicas de enseñanza aprendizaje empleadas por los diversos grupos de docentes reflejan, en la acción directa, el paradigma en que se mueve el docente y determinan en cierta medida los momentos y los puntos que se enfatizan en el proceso de aprendizaje.

El proceso pedagógico se relaciona con la idea que el docente tiene sobre cómo se aprende y cómo se construye el conocimiento. Bajo el concepto que el docente tenga de educación, de enseñanza aprendizaje, de maestro es que diseñará su programa, planeará su clase y entablará cierta relación con el alumno.

A continuación se describen algunas de las estrategias más utilizadas hoy en día en diferentes espacios de formación, actualización y profesionalización de los docentes; por supuesto cada profesor, encuentra en su experiencia, en su saber, en su creatividad una veta a explorar,

¹³ <https://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf>

reafirmar y fortalecer y para concretar la posibilidad de construir los aprendizajes en el aula.

- Lectura comentada
- Debate dirigido
- Lluvias de ideas
- Dramatización
- Técnica expositiva
- Método de caso

2.3.2.9. ELEMENTOS QUE DEBEN ESTAR PRESENTES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA

Entre ellos se enuncia:

- a) La habilidad o acción a realizar por el estudiante.
- b) El conocimiento, es decir el objeto sobre el cual se realiza la acción.
- c) Las condiciones bajo las cuales el estudiante debe realizar la acción.
- d) Las características e indicadores cualitativos que debe tener la habilidad o formar (manual, cognoscitiva, organizativa y profesional).

Corresponde en el orden metodológico, prepararse para determinar eficientemente los problemas de la sociedad (entidades, empresas, instituciones científicas y de servicios, entre otros), que tienen su solución, mediante una respuesta, ordenada didácticamente en una forma de educación de posgrado o de educación permanente, como una expresión más del desarrollo científico-teórico de las Universidades inmersas en esa sociedad.

2.3.2.10. ROL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

¿QUÉ ROL DEBE JUGAR EL PROFESOR?

“Para favorecer un ambiente colaborativo utilizar formas de metodologías activas que propicien el diálogo y reflexión entre los

participantes del proceso, partiendo del conocimiento de las características personales de cada uno de sus alumnos (fortalezas, debilidades, intereses) lo cual apunta a ser capaz de conocer los ritmos de aprendizaje de un grupo de trabajo para trazar la estrategia educativa a emplear”¹⁴.

Dicha estrategia debe promover la atención a la diversidad y el aporte de cada uno de los miembros del grupo.

Debe además, propender a la generación de habilidades sociales que les permitirán a los alumnos interactuar exitosamente. Algunas de ellas son:

- Escuchar atenta y respetuosamente, valorando el aporte y opinión de cada uno de sus compañeros-alumnos.
- Tomar la palabra para opinar, exponer y argumentar en torno a un tema.
- Expresarse con claridad y eficacia.
- Fomentar el trabajo en equipo y la diversidad de roles, de manera que se compartan las responsabilidades.
- Seleccionar y utilizar la forma adecuada el medio de enseñanza que favorezca un ambiente interactivo, creativo y colaborativo.
- Determinar y diseñar situaciones de enseñanza que estimulen el trabajo colaborativo.
- Cuidar que estas situaciones de enseñanza estén acordes con los intereses y necesidades de los alumnos.
- Durante el desarrollo del proceso debe asumir un rol de acompañamiento, de guía, de estimulación del desempeño de los alumnos.
- Debe crear situaciones problemáticas, cuestionamientos, contradicciones, a fin de crear la necesidad de ayuda.
- Entregar a los alumnos orientación e información oportuna, resaltando conceptos relevantes, estimulando estilos y prácticas de interacción.

¹⁴ D Álvarez de Zayas, C.: Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente-educativo en la Educación Superior Cubana. Ed. EMPES, MES. Ciudad de La Habana, 1990, Pág. 132.

- Ayudar a los alumnos a realizar una reflexión metacognitiva del trabajo realizado.
- Generar espacios para la interacción de los alumnos con otros fuera del horario docente

¿Cuál es el rol de alumnos?

Los alumnos deben trabajar en equipo para cumplir una tarea en común. Debe quedar claro el objetivo del grupo.

- Todos los estudiantes deben ser responsables de hacer su parte de trabajo y de poner a disposición de todos los miembros del grupo el material correspondiente para tener dominio de todo el material que se va a aprender.
- Los alumnos deben interactuar cara a cara, por lo que es necesario un intercambio de información, ideas, razonamientos, puntos de vista para que exista retroalimentación entre los miembros del grupo.
- Deben hacer uso apropiado de habilidades colaborativas, tales como distribuirse responsabilidades, tomar decisiones, manejar correctamente las dificultades que se presentan para lo cual deben establecer una adecuada comunicación interpersonal.
- Fortalecer el desarrollo de algunas competencias comunicativas necesarias para emprender interacciones potentes en el trabajo colaborativo.

2.3.2.11. CLASIFICACIÓN DE LOS MÉTODOS DE ENSEÑANZA

Los métodos de enseñanza no responden a una clasificación única. En la didáctica contemporánea existen distintas clasificaciones y por supuesto, cada una de ellas se basa en criterios diferentes. Sin embargo, al analizar cada clasificación, no entran en contradicciones unas con otras, por el contrario, permiten al profesor visualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de sus distintas aristas.

Resulta imposible señalar una clasificación de los métodos de enseñanza aceptada por todos. Por ello es necesario que el profesor conozca el estado actual en que se encuentra este problema, que profundice sus conocimientos teóricos y a partir de ellos, enriquecer la práctica pedagógica.

Es necesario señalar que los métodos de enseñanza de carácter general que estudia la didáctica tienen que particularizarse y enriquecerse según las características de cada asignatura, las cuales tienen su didáctica particular.

“Hay que destacar que cada método de enseñanza se debe seleccionar y aplicar considerando la relación que tiene con los restantes componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que no existe un método universal y absoluto, es recomendable la combinación de métodos, en dependencia de las particularidades de los alumnos, los objetivos y el contenido a abordar en cada clase”¹⁵.

Los criterios de clasificación de mayor relevancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se ha optado en este trabajo son los siguientes:

- Por el grado de participación de los sujetos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Por la actividad del profesor e independencia del estudiante, o el carácter de la actividad cognoscitiva
- Por la estimulación de la actividad cognoscitiva-productiva en los estudiantes.

2.3.2.12. EL JUEGO LÚDICO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA

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

¹⁵ <http://www.eumed.net/libros-gratis/2008b/395/CLASIFICACION%20DE%20LOS%20METODOS%20DE%20ENSEÑANZA.htm>

El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres como adultos, se tiende a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia, adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarle en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño. Para educar jugando, se ha de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus « inventos » les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa. Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que se puede desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia. El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo. Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que se haya comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no se le convencerá de lo contrario.

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

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la vivencia y la reflexión.

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable. Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

2.3.2.13. LA DIVERSIÓN Y EL GOZO LÚDICO COMO ELEMENTO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE

El juego, siempre que mantenga las características lúdicas que lo definen, conlleva una alegría y placer inherente, que ha sido aprovechado a lo largo de la historia de la educación como una herramienta de motivación para el aprendizaje y desarrollo integral. Una actividad lúdica como fuente de felicidad, expansión y regocijo, a la que se han referido y de la que han hecho uso numerosos educadores en la historia contemporánea.

Fenelon de que todo debería aprenderse jugando (en lo cual incurre ciertamente en un error, ó al menos en una exageración” y aquellos postulados que defienden “la rigidez didáctica, la severidad dogmática y el monótono formalismo de los antiguos métodos y procedimientos de enseñanza, ni menos que excluyan de ésta las formas agradables y atractivas, ni siquiera el juego”, un camino intermedio que opta por la introducción del juego en la tarea educativa y su importancia, intuyéndose aquí, los momentos de renovación pedagógica que se estaban viviendo en el cambio de siglo.

2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

El presente proyecto de tesis está fundamentado legalmente en:

CONSTITUCIÓN DEL ECUADOR DEL AÑO 2008

TÍTULO II

SECCIÓN QUINTA

Art 44. El estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes y aseguraran el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de sus intereses superiores y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Los niños, niñas y adolescentes tendrán derecho a su derecho integral entendido como proceso de crecimiento maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades potencialidades y aspiraciones en su entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.

Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades, sociales, afectivos, emocionales y culturales con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art 45. Los niños, niñas y adolescentes gozaran de los derechos comunes del ser humano, además de los específicos de su edad. El estado reconocerá y garantizará la vida incluida el cuidado y protección desde la concepción.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la actividad física y psíquica, a su identidad nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición a la Educación y cultura ,al deporte y recreación a la seguridad social; tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social al respeto de su libertad y dignidad a ser consultados en los asuntos que le afecten a educarse de manera prioritaria en su idioma y en los contextos culturales propios de sus pueblos y nacionalidades; y a

recibir información acerca de sus progenitores o familiares ausentes, salvo que fuera perjudicial para su bienestar.

El estado garantizara su libertad de expresión y asociación el funcionamiento libre de los consejos estudiantiles y demás formas asociativas.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA INFANCIA

CAPÍTULO II DE LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES.

Art 9.-Todo niño y adolescente tiene derecho intrínseco a la vida, dignidad, libertad, identidad, integridad, imagen, salud, educación, recreación, descanso, cultura, participación, asociación a los beneficios de la seguridad social a ser tratado en igualdad de condiciones cualquiera sea su sexo, religión, etnia o condición social.

CAPITULO III DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Art 10. Derechos

b)Recibir una formación integral y científica que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad ,capacidades y potencialidades respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

2.5. HIPÓTESIS

Si los Juegos Lúdicos Cooperativos son aplicados correctamente por los educadores de la Unidad educativa “INTERPMAN”, estos incidirán significativamente en el Proceso de Enseñanza de los niños de 3-4 años.

2.6. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES

2.6.1. VARIABLE INDEPENDIENTE

Juegos Lúdicos Cooperativos

2.6.2. VARIABLE DEPENDIENTE

Proceso de enseñanza

2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

2.7.1. VARIABLE INDEPENDIENTE: Juegos Lúdicos Cooperativos

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica e Instrumentos
<p>Brown (1998), plantea que “los juegos cooperativos se presentan como una posibilidad diferente, dándonos la posibilidad de sentir felicidad, alegría y placer, sin tener la necesidad de “aplastar” al otro, por tanto ofrece una posibilidad que elimina el binomio (ganadores-perdedores), que tantas dificultades genera en los niños, en más de una ocasión”.</p>	Ventajas de los Juegos Lúdicos Cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> • Resolver problemas. • Empatía • Aprender a convivir con las diferencias de los demás. • Expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afectos, preocupaciones. 	¿Qué ventajas brindan los juegos lúdicos cooperativos a los niños?	Observación Directa (Niños en el aula)
	Características de los Juegos Lúdicos Cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> • Divertidos para todos. • Sentimiento de victoria. • Nivel de aceptación mutua • Compartir y a confiar en los demás • Elevado nivel de aceptación mutua. • Desarrollo de la autoconfianza. • Perseverancia. 	¿Considera usted que en la institución educativa se practican los Juegos Lúdicos Cooperativos?	Entrevista (Autoridad)
	Beneficios de los Juegos Lúdicos Cooperativos	<ul style="list-style-type: none"> • Eliminan el miedo al fallo y la angustia por el fracaso • Confianza de los jugadores en sí mismos • Elevada autoestima • Juego no reglado • Compartir y ayudarse, a relacionarse con los demás. • Beneficiarse en cuanto a los sentimientos de los otros. • Contribuye en el logro de fines comunes. 	¿Considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a elevar el nivel de aceptación en los niños?	Encuesta (Docentes y representantes legales)

2.7.2. VARIABLE DEPENDIENTE: Proceso de enseñanza

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems Básicos	Técnica e Instrumentos
<p><i>“La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del sistema y método de dar instrucción, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien”,</i> http://definicion.de/ensenanza/</p>	<p>Importancia del proceso enseñanza-aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Adquisición de nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores • Desarrollo personal • Adquisición de experiencias 	<p>¿Cuáles son las habilidades y destrezas que demuestran los niños y niñas?</p>	<p>Observación Directa (niñas y niños en el aula)</p>
	<p>Estrategias de enseñanza</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno aprenda de la manera más eficaz • Acciones secuenciadas controladas por el docente. • Tienen un alto grado de complejidad. • Las acciones planificadas dependen del objetivo general de la enseñanza, de los alumnos y del contenido a enseñar. 	<p>¿Conoce usted si los docentes aplican estrategia de enseñanza en los niños de la institución?</p>	<p>Entrevista (Autoridad)</p>
	<p>Estrategias de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Las acciones las realiza el alumno • Con el objetivo de apoyar y mejorar su aprendizaje • Son acciones secuenciadas que son controladas por el estudiante. • Tienen un alto grado de complejidad. 	<p>¿Qué estrategia de aprendizaje aplica el niño en sus estudios?</p>	<p>Encuesta (Docentes y Representantes Legales)</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de titulación está diseñado bajo el paradigma cuantitativo y ciertos aspectos de investigación cualitativa, ya que permitió dar solución en parte a un problema social con la investigación de campo que se aplicó, sobre: los Juegos Lúdicos Cooperativos y su Incidencia en el proceso de Enseñanza de los niños de 3 a 4 años del Centro Educativo en estudio.

Hay que señalar, que también es un trabajo de intervención social, ya que incluyó la elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable, para solucionar problemas, requerimientos y necesidades de organizaciones o grupos sociales específicos.

Se reconoce la investigación documental-bibliográfica con el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar y deducir los diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre la problemática, basándose en documentos, libros, revistas, periódicos y otras publicaciones, que sirvió para fundamentar dicho proceso de investigación

3.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de titulación parte del nivel exploratorio porque permitió descubrir causas y efectos de la problemática tratada, además su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas.

También reúne características que involucra el estudio descriptivo, éstos fueron diseñados para describir la distribución de variables, de ellos se derivan frecuentemente eventuales, hipótesis de trabajo susceptibles de ser

verificadas en una fase posterior. Este estudio fue diseñado para conocer si los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden en el Proceso de Enseñanza de los niños.

3.3. MÉTODOS

- **Inductivo.**- Va de los hechos particulares a los hechos generales observados, donde se observó el desenvolvimiento de cada niño dentro del aula de clase y la manera de trabajar.
- **Deductivo.**- Este método va de lo general a lo particular, donde los niños asimilan con rapidez los conocimientos y permite explicar así su destreza, habilidad por medio de los juegos Lúdicos Cooperativos.
- **Analítico – sintético**, permitió dividir el problema estudiado en partes para analizar, conocer y comprender las relaciones de cada una de ellas de una manera sistemática y ordenada con respecto al objeto de investigación y luego reconstruir en un todo lógico y concreto los elementos de la teoría del tema.
- **Método bibliográfico**, se utilizó en la recolección y selección del material bibliográfico requerido para la fundamentación del marco teórico.
- **Método estadístico**, ayudó en el procesamiento de la información, esto es el ordenamiento, tabulación, representación gráfica e interpretación estadística de los resultados de una manera eficaz.

3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.4.1. POBLACIÓN

La población con la que se contó para el desarrollo del trabajo de titulación son las niñas, niños, director, docentes, y representantes legales del Centro Educativo “INTERPMAN”.

#	Población	Total
1	Niños	20
2	Niñas	12
3	Docentes Parvularias	5
4	Director	1
5	Representantes Legales	32
TOTAL		70

3.4.2. MUESTRA

Para la realización de este trabajo se consideró como muestra la totalidad de la población por considerarse un número aceptable para la investigación.

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTO

Se utilizaron las técnicas de observación, entrevista, encuesta y bibliográfica para el desarrollo de esta tesis.

Fue de gran ayuda contar con éstas técnicas que se las utilizó en su debido tiempo para el tema: “Los Juegos Lúdicos Cooperativos y su incidencia en el Proceso de Enseñanza de los niños de 3 a 4 años del centro educativo “INTERPMAN”, de la ciudad de manta, durante el año lectivo 2013 – 2014”.

3.6. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Para la recolección de la información se utilizó como instrumentos de apoyo las siguientes técnicas:

Fuentes Primarias

Encuesta. Aplicada a la población en estudio, como son los docentes y representantes legales de la institución.

Entrevista. A través de esta técnica, la información se consiguió por medio de preguntas y respuestas que fueron estructuradas con anticipación y las respuestas se las registró como la proporcionó la directora del Centro Educativo “INTERPMAN”.

Observación. Fue un valioso recurso para registrar la realidad, los hechos y como medio para conocer en los niños el grado de aprendizajes que les brindan la práctica de los Juegos Lúdicos Cooperativos.

Fuentes secundarias.

Textos, revistas, documentales, Internet entre otros que suministraron información básica.

3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Este trabajo de titulación estuvo fundamentado en la información recogida en el trabajo de campo procediendo a su ordenación, procesamiento de los datos en el computador y devolver las respectivas tablas de resultados. La acción determinada en este procesamiento de la información permitió asegurar la validez y la confiabilidad del estudio por el que está respaldado no solo por lo que se realizó en los momentos previos a la investigación, sino también por la metodología del proceso seguido en la recolección de esta.

En conclusión, el procesamiento de la información de este trabajo de titulación está bosquejado de la siguiente manera:

- **Codificación:** Transforma los datos en símbolos numéricos.
- **Tabulación:** Recuento de los datos en categorías.
- **Recuento de la información:** Indica la frecuencia con que se repite un hecho.
- **Clasificación de la información:** Distribuye y agrupa los datos obtenidos.
- **Ordenamiento de la información:** Ordena los datos obtenidos según un método estadístico exacto.
- **Cuadros y tablas de tabulación:** Gráficos que representan de manera visible los datos estadísticos obtenidos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. CUADROS DE OBSERVACIONES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA APLICACIÓN LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS CON LOS DOCENTES

CUADRO DE OBSERVACIÓN # 1

TÉCNICAS DIDÁCTICAS MÁS UTILIZADAS POR LOS DOCENTES EN LA APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS

Técnicas Didácticas	Fecha	Junio				
		22	23	24	25	26
• Dramatización			X	X		
• Proyecto de aula						X
• Juego trabajo		X	X		X	X

De acuerdo a lo observado en las visitas realizadas al Centro Educativo, se constató que las técnicas didácticas más utilizadas por los docentes en la aplicación de los juego lúdicos cooperativos en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños es el juego trabajo, seguido de la dramatización y en menor frecuencia el proyecto de aula.

CUADRO DE OBSERVACIÓN # 2

MATERIALES DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR EL DOCENTE AL APLICAR LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS CON LOS NIÑOS Y NIÑAS

Fecha Materiales didácticos	Junio				
	22	23	24	25	26
• Ulas	X	X	X		X
• Balones		X		X	X
• Legos		X		X	
• Rompecabezas			X		X
• Llantas	X				X
• Botellas		X		X	
• Tapas			X		
• Cubos	X		X		

De acuerdo a a la observación realizada, se puede verificar que los materiales didácticos más utilizados por los docentes al aplicar los juegos lúdicos cooperativos con los niños y niñas son las ulas con mayor frecuencia, seguido de balones y en menor frecuencia los otros materiales, mismos que contribuyen en la enseñanza de los párvulo, haciendo de ellos individuos seguros y aptos.

4.2. ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA “INTERPMAN” DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO LECTIVO 2013-2014.

- 1) Señora Directora que tiempo tiene usted como autoridad de esta Institución Educativa.**

Tengo como directora de esta institución educativa 24 años.

- 2) ¿Qué tipo de infraestructura posee la Unidad Educativa para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos entre los niños?.**

El mayor tiempo de los juegos lúdicos lo hacen en las canchas múltiples que posee la Unidad Educativa.

- 3) ¿Considera usted que los docentes que se encuentran en la Institución Educativa tienen conocimientos de los juegos Lúdicos Cooperativos?**

Si considero que es algo esencial para el niño por que fomentan los valores Educativos.

- 4) ¿Señora Directora considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos mejora el proceso de enseñanza en los niños?**

Totalmente ayuda a mejorar el aprendizaje en los niños.

- 5) ¿Señora Directora considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden significativamente en el aprendizaje de los niños?.**

Si Inciden.

- 6) ¿Usted como autoridad ha podido constatar la participación de los representantes legales en los Juegos Lúdicos Cooperativos para generar aprendizajes en sus hijos?**

Si están en la participación siempre están con sus hijos son parte de la evolución del crecimiento de los niños.

7) ¿De qué manera cree usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden en el proceso de enseñanza de los niños?

Para mi criterio los juegos lúdicos cooperativos indican significativamente en el proceso de enseñanza de los niños.

8) ¿Considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos que se ejecutan con los niños son cooperativos o competitivos?

Son Cooperativos.

9) ¿Qué técnica didáctica utilizan los docentes para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos con los niños?

Utilizan juegos creativos y juegos tradicionales.

10) ¿Usted tiene conocimiento si los representantes legales se involucran en la aplicación de los Juegos Lúdicos Cooperativos para generar aprendizajes en sus hijos?

Si se involucran totalmente.

11) ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente por los docentes inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?

Si por que mejorar el aprendizaje en los niños

12) ¿Los docentes de esta institución reciben seminarios sobre los juegos lúdicos cooperativos?

No han recibido seminarios de otros temas pero nunca de los juegos lúdicos cooperativos.

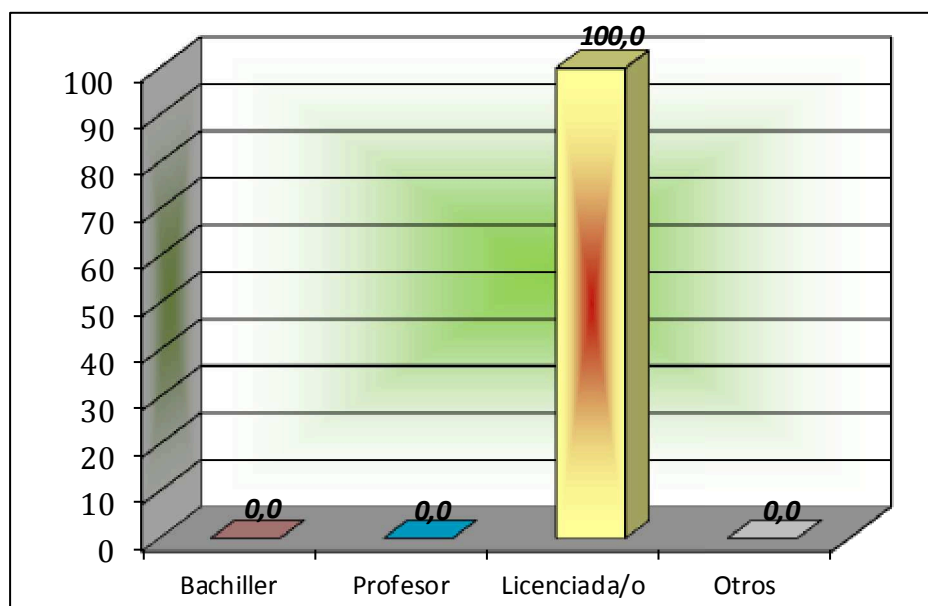
4.3. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA “INTERPMAN” DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO LECTIVO 2013-2014.

1) ¿Qué título académico posee usted?

CUADRO # 1

#	Alternativas	F	%
1	Bachiller	0	0,0
2	Profesor	0	0,0
3	Licenciada/o	5	100,0
4	Otros	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 1



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 1, se observa que el 100% de docentes que laboran en esta institución tienen título académico de licenciado.

Interpretación:

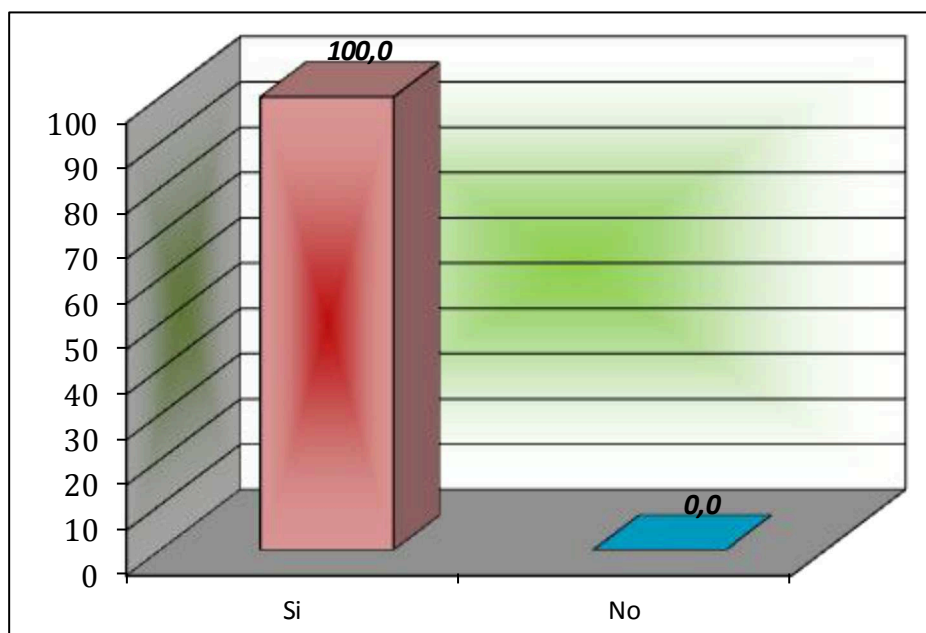
Se puede deducir, que los docentes encuestados en su totalidad son profesionales, por lo tanto tienen conocimientos básicos y específicos sobre diferentes temas relacionados con la educación.

- 2) ¿La Unidad Educativa cuenta con infraestructura para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos entre los niños?.

CUADRO # 2

#	Alternativas	F	%
1	Si	5	100,0
2	No	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 2



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 2, se observa que el 100% de docentes encuestados indican que la Unidad Educativa cuenta con infraestructura para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos entre los niños.

Interpretación:

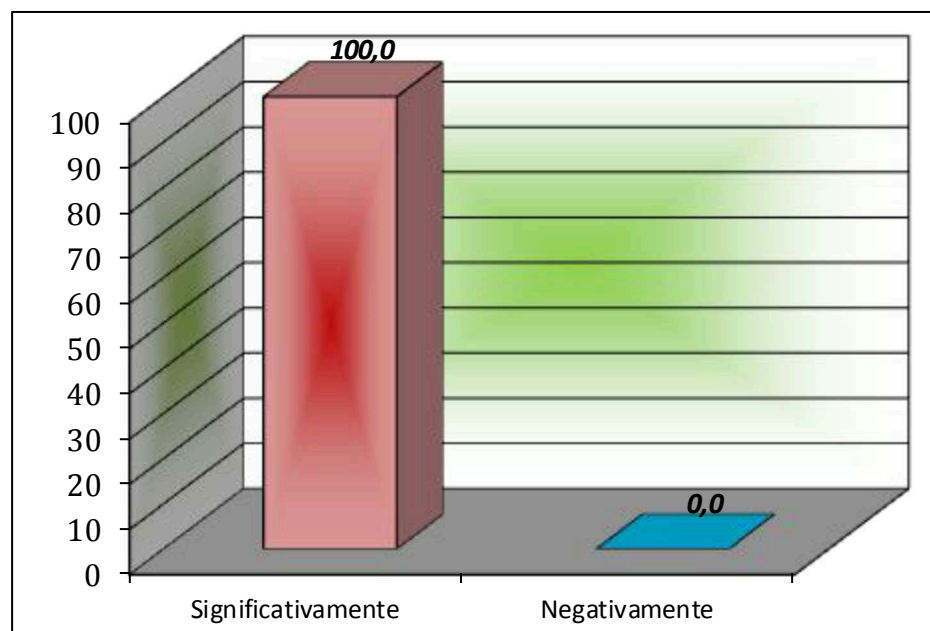
Se puede deducir, que la institución educativa tiene la infraestructura apropiada para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos.

3) ¿De qué manera inciden los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza?

CUADRO # 3

#	Alternativas	F	%
1	Significativamente	5	100,0
2	Negativamente	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 3



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 3, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que los juegos cooperativos inciden positivamente en el proceso de enseñanza.

Interpretación:

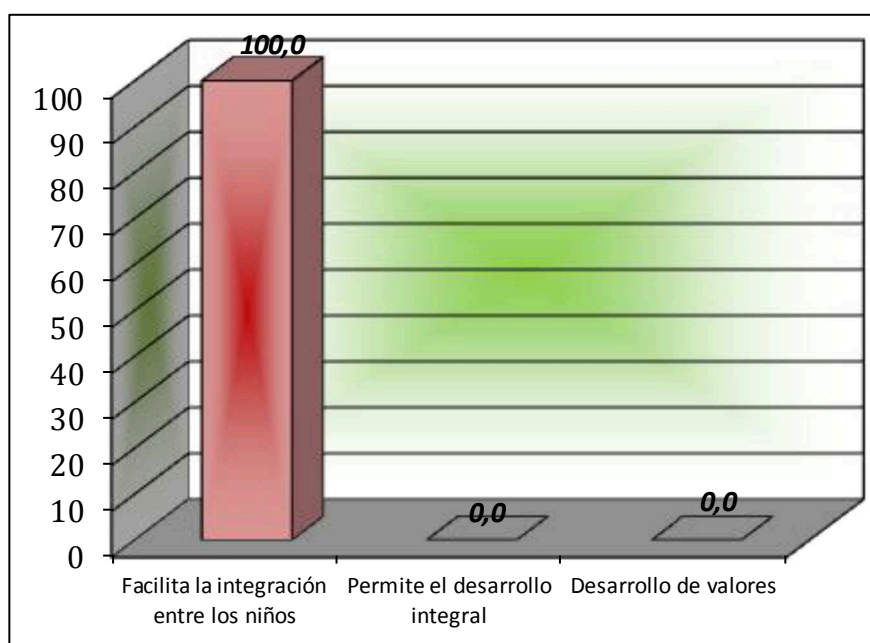
Se concluye que los juegos inciden en el proceso de enseñanza porque fortalecen los valores, aprendizajes y la cooperación entre los niños.

4) ¿Por qué considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan en el proceso de enseñanza en los niños?

CUADRO # 4

#	Alternativas	F	%
1	Facilita la integración entre los niños	5	100,0
2	Permite el desarrollo integral	0	0,0
3	Desarrollo de valores	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 4



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 4, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan en el proceso de enseñanza en los niños porque facilita la integración entre ellos.

Interpretación:

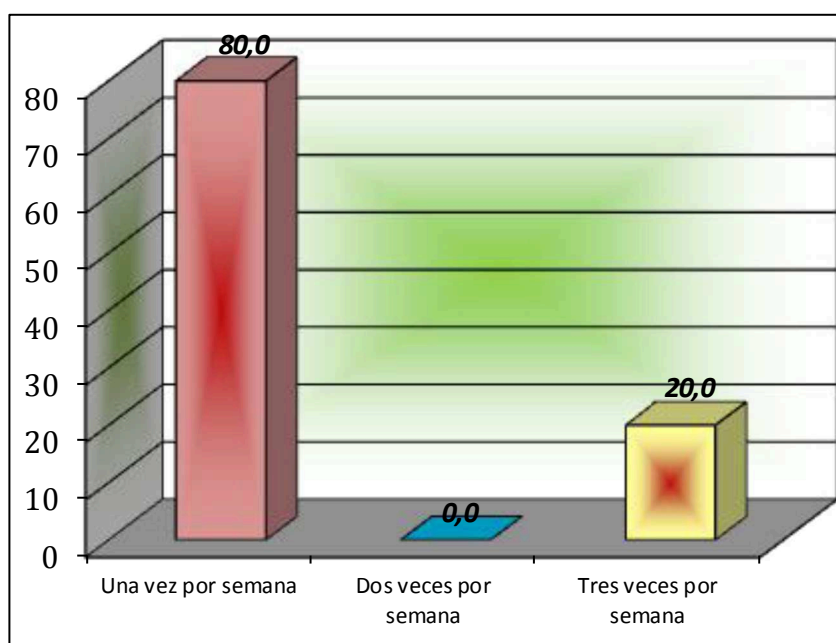
Se concluye que los Juegos Lúdicos Cooperativos facilitan la integración entre los niños, porque los hacen independientes, reflexivos, cooperativos y solidarios.

5) ¿Con que frecuencia se realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de los niños?

CUADRO # 5

#	Alternativas	F	%
1	Una vez por semana	4	80,0
2	Dos veces por semana	0	0,0
3	Tres veces por semana	1	20,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 5



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 5, se observa que el 80% de los docentes encuestados indican que realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos una vez por semana; mientras que 1 docente, correspondiente al 20% indica que lo realiza tres veces por semana.

Interpretación:

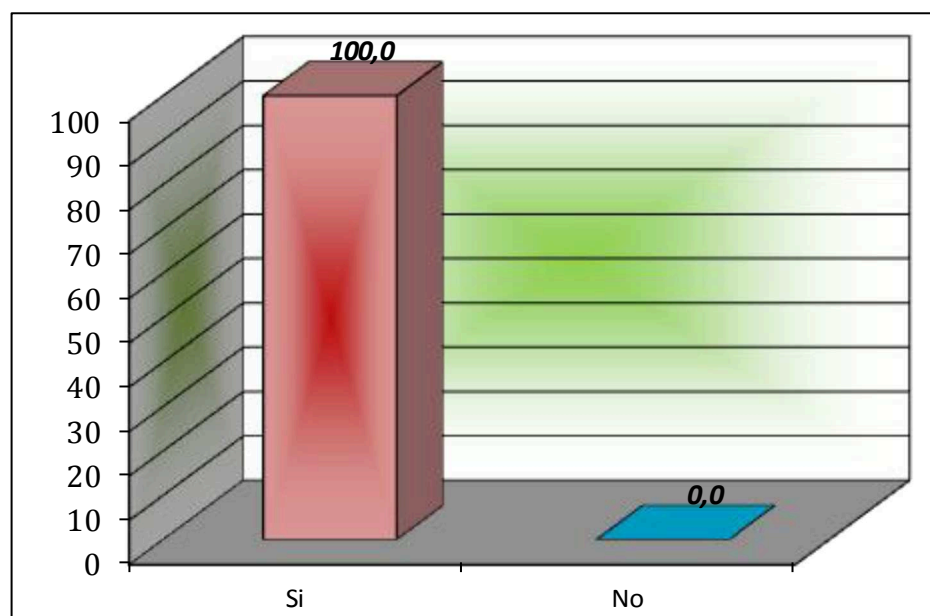
Se puede deducir, que en su mayoría los docentes realizan los juegos una vez por semana, permitiéndoles mejorar el proceso de enseñanza de los niños ya que ellos tienen la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje.

6) ¿Considera que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos?

CUADRO # 6

#	Alternativas	F	%
1	Si	5	100,0
2	No	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 6



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 6, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos.

Interpretación:

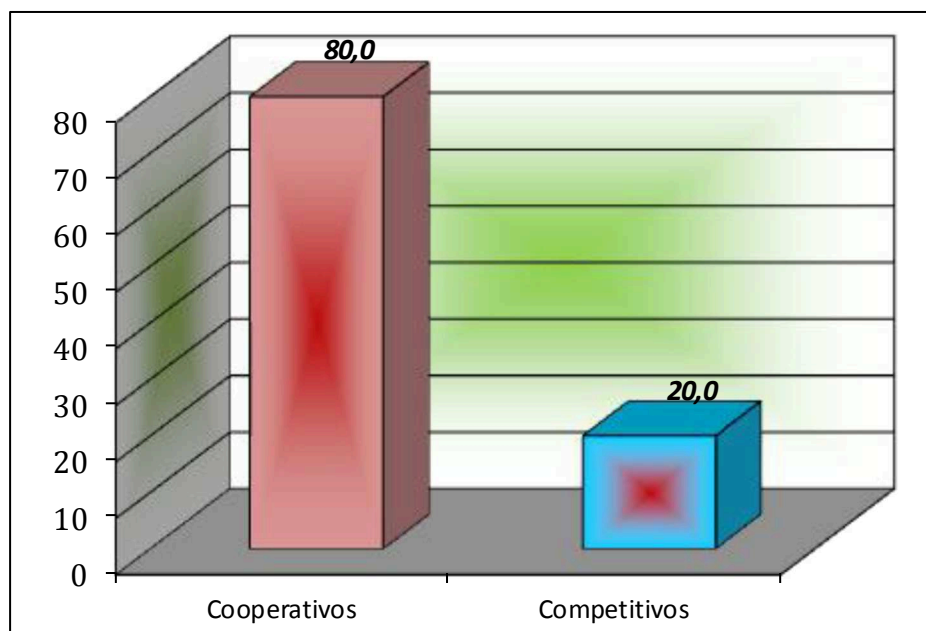
Se concluye, que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos, desarrollando las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

7) ¿De acuerdo a los siguientes ítem como considera usted que son los juegos lúdicos?

CUADRO # 7

#	Alternativas	F	%
1	Cooperativos	4	80,0
2	Competitivos	1	20,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 7



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 7, se observa que el 80% de los docentes encuestados indican que los Juegos Lúdicos son cooperativos.

Interpretación:

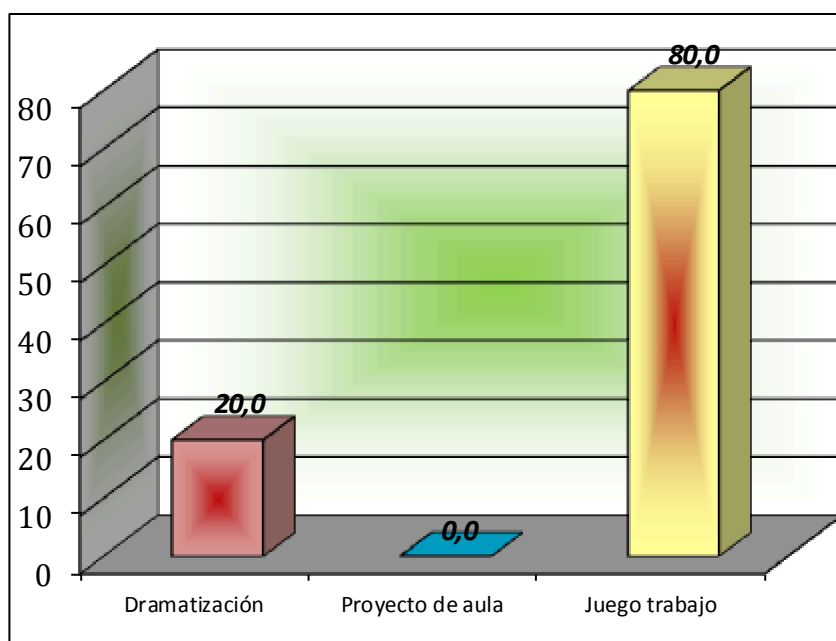
Se concluye, que los docentes aplican los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños; pero se debería brindar capacitaciones frecuente en lo referente a esta temática.

8) ¿Qué técnicas didácticas utiliza usted para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños?

CUADRO # 8

#	Alternativas	F	%
1	Dramatización	1	20,0
2	Proyecto de aula	0	0,0
3	Juego trabajo	4	80,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 8



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 8, se observa que el 80% de los docentes encuestados indican que las técnicas didácticas que utilizan con mayor frecuencia para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños es el juego trabajo y 1 docente correspondiente al 20% indica que utilizan la dramatización.

Interpretación:

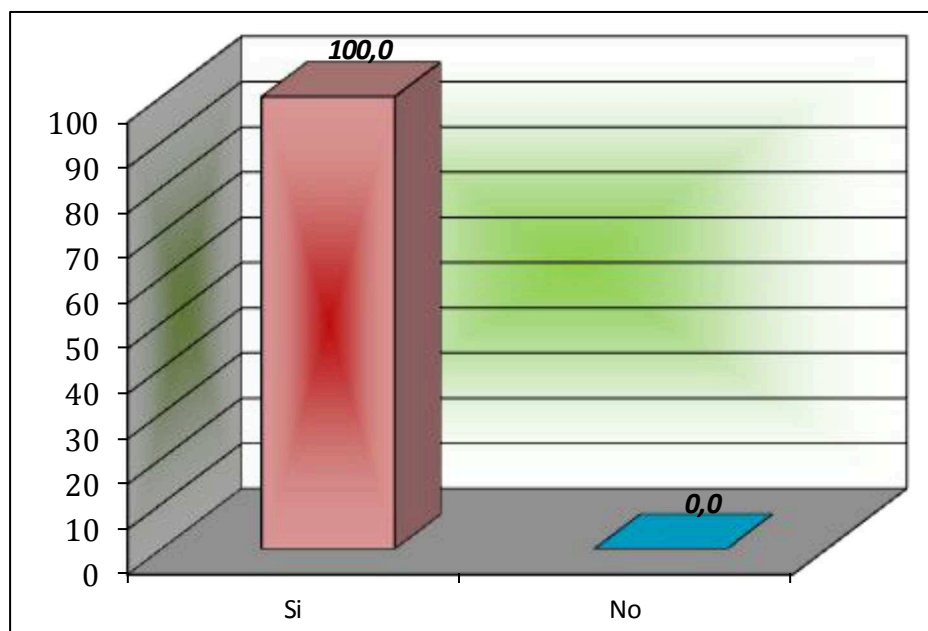
Se concluye, que la técnica Juego Trabajo es la que más se utiliza, porque permite a los niños obtener aprendizajes significativos.

9) ¿Los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos para generar aprendizajes en sus hijos?

CUADRO # 9

#	Alternativas	F	%
1	Si	5	100,0
2	No	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 9



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 9, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos de sus hijos

Interpretación:

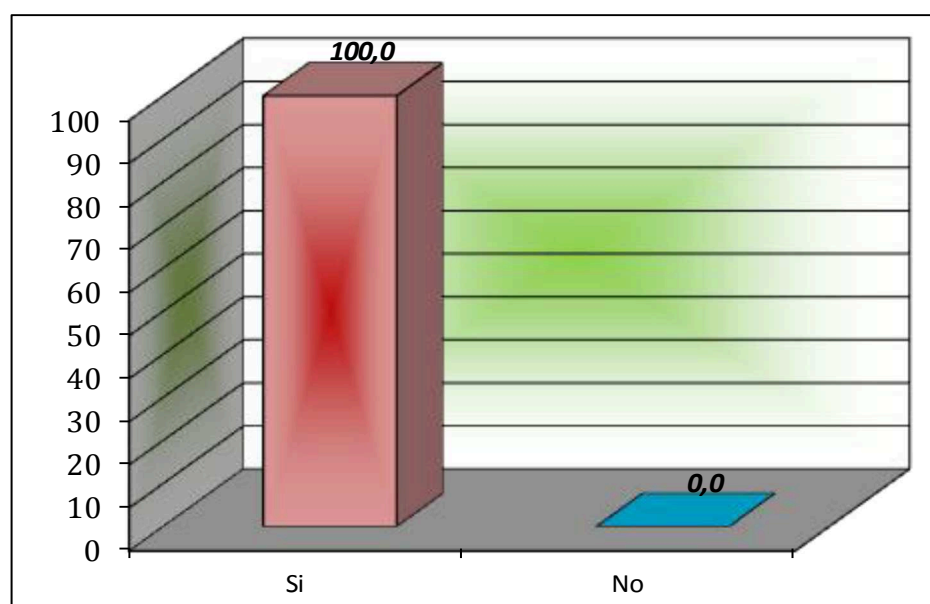
Se concluye que los padres de familia se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos con sus hijos, permitiéndoles generar aprendizajes significativos.

- 10) ¿Los docentes utilizan material didáctico para aplicar los juegos lúdicos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza en los niños?

CUADRO # 10

#	Alternativas	F	%
1	Si	5	100,0
2	No	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 10



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 10, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que si utilizan material didáctico para aplicar los juegos lúdicos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza en los niños.

Interpretación:

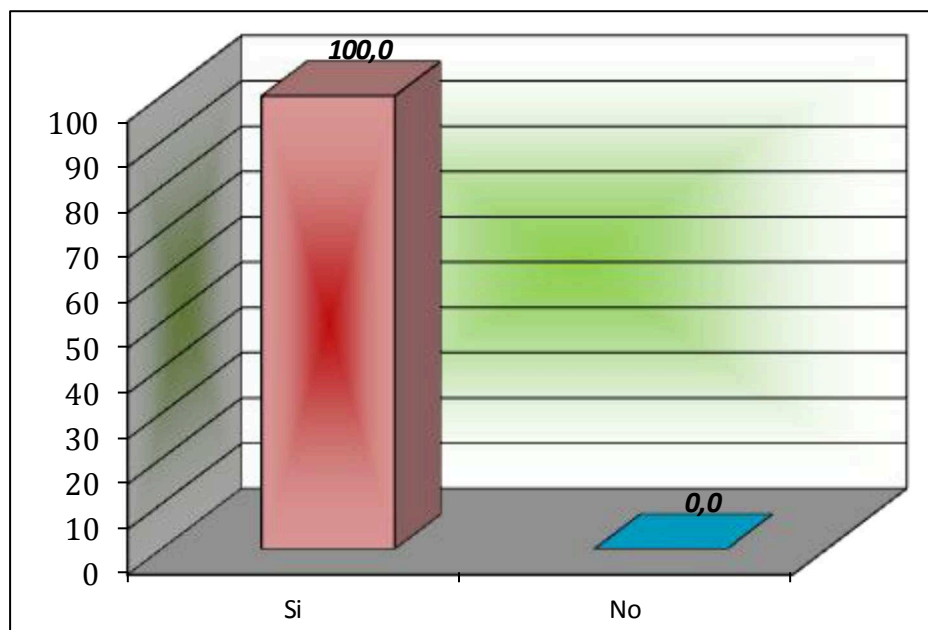
Se concluye, que la utilización de material didáctico es fundamental para ejecutar los juegos lúdicos cooperativos.

11) ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?

CUADRO # 11

#	Alternativas	F	%
1	Si	5	100,0
2	No	0	0,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 11



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 11, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que los Juegos Lúdicos Cooperativos aplicados correctamente inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños.

Interpretación:

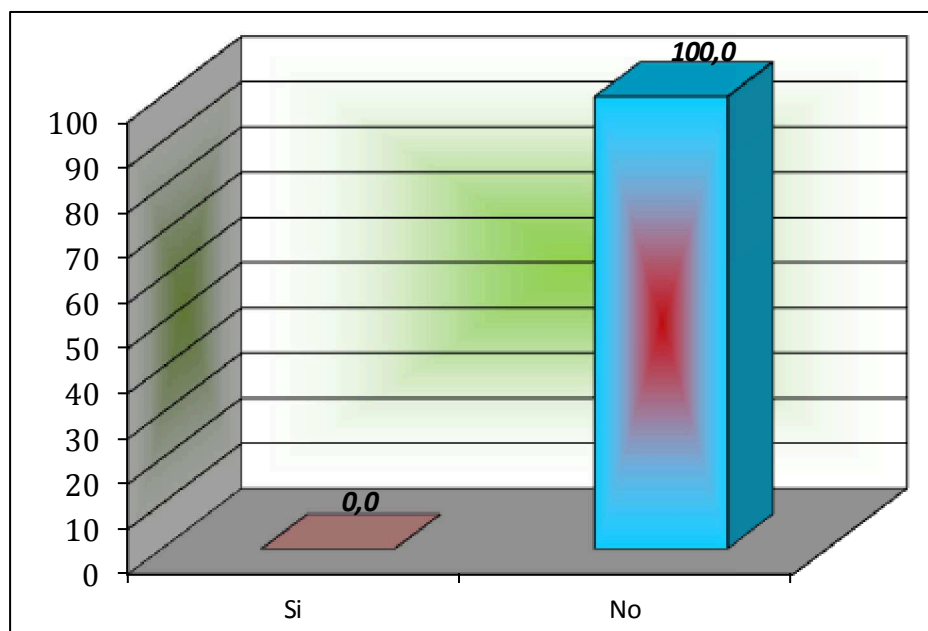
Por tanto, se concluye que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños.

12) ¿Reciben capacitación a través de seminarios sobre los Juegos lúdicos Cooperativos?

CUADRO # 12

#	Alternativas	F	%
1	Si	0	0,0
2	No	5	100,0
TOTAL		5	100

GRÁFICO # 12



Fuente: Encuesta a Docentes de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 20 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 12, se observa que el 100% de los docentes encuestados indican que no han recibido seminario relacionado a esta temática.

Interpretación:

Por tanto, se deduce es importante que se impartan seminarios sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos en esta institución educativa, para mejorar el proceso de enseñanza y por ende fortalecen los valores, aprendizajes y la cooperación entre los niños.

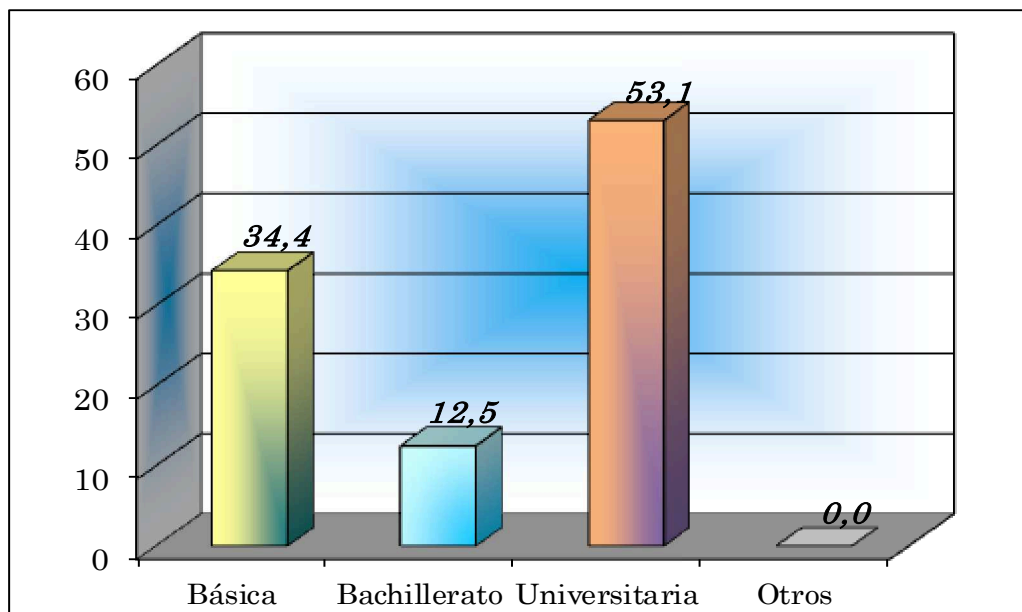
4.4. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INTERPMAN DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO LECTIVO 2013-2014

1) ¿Qué tipo de instrucción académica posee usted?

CUADRO # 13

#	Alternativas	F	%
1	Básica	11	34,4
2	Bachillerato	4	12,5
3	Universitaria	17	53,1
4	Otros	0	0,0
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 13



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 13, se observa que el 53,1% de representantes legales tienen instrucción académica universitaria, seguido del 34,4% que tienen básica y un 12,5% tiene bachillerato.

Interpretación:

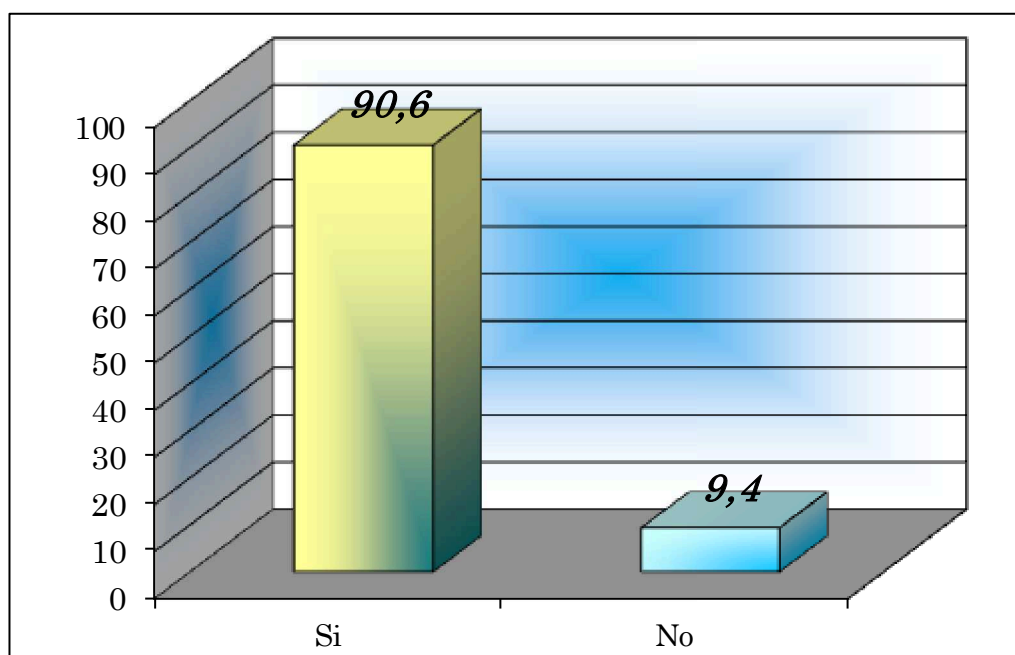
Se puede deducir, que que en este grupo predomina la educación universitaria, por lo tanto tienen conocimientos básicos y específicos sobre diferentes temas relacionados con la educación.

2) ¿La Unidad Educativa cuenta con infraestructura para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos de su hijo?.

CUADRO # 14

#	Alternativas	F	%
1	Si	29	90,6
2	No	3	9,4
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 14



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 14, se observa que el 90,6% de los representantes legales indican que la Unidad Educativa cuenta con infraestructura donde desarrollan los Juegos Lúdicos Cooperativos sus hijos.

Interpretación:

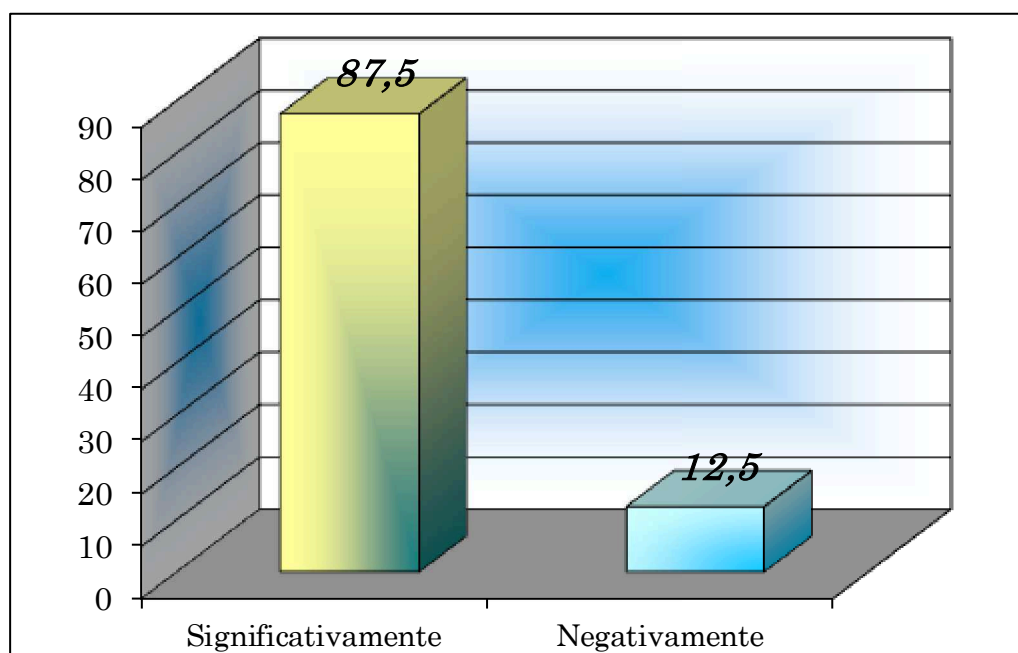
Se puede deducir, que la infraestructura con la que cuenta este plantel educativo es apropiada para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos.

3) ¿De qué manera inciden los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza de su hijo?

CUADRO # 15

#	Alternativas	F	%
1	Significativamente	28	87,5
2	Negativamente	4	12,5
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 15



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 15, se observa que el 87,5% de los representantes legales indican que los juegos cooperativos inciden positivamente en el proceso de enseñanza de sus hijos.

Interpretación:

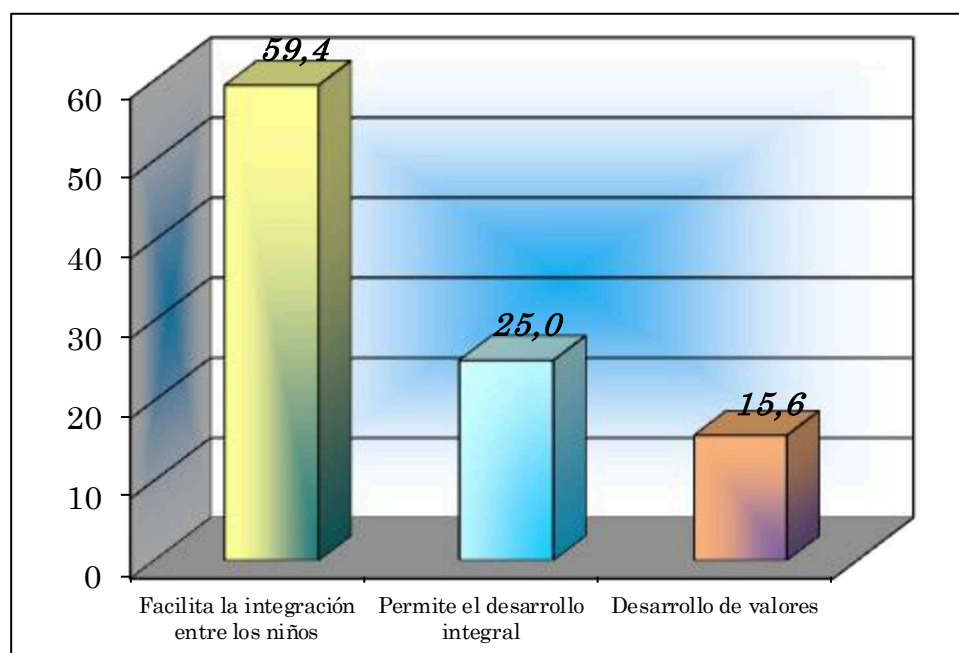
Se concluye que los juegos inciden en el proceso de enseñanza porque fortalecen los valores, aprendizajes y la cooperación entre los niños.

4) ¿Por qué considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan en el proceso de enseñanza de su hijo?

CUADRO # 16

#	Alternativas	F	%
1	Facilita la integración entre los niños	19	59,4
2	Permite el desarrollo integral	8	25,0
3	Desarrollo de valores	5	15,6
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 16



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 16, se observa que el 59,4% de los representantes legales indican que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan en el proceso de enseñanza en sus hijos, porque facilitan su integración.

Interpretación:

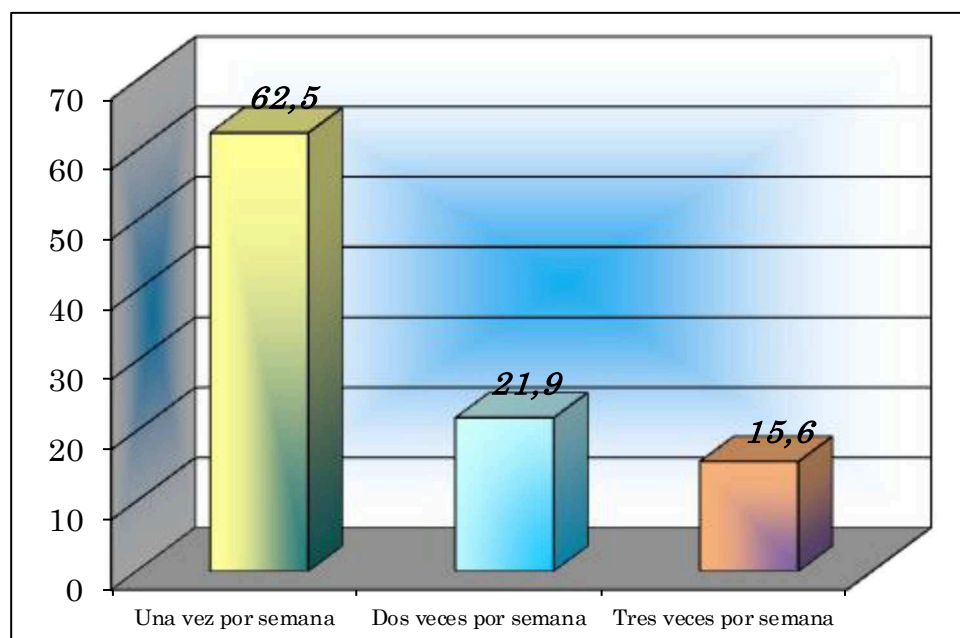
Se concluye que los Juegos Lúdicos Cooperativos facilitan la integración entre los niños porque los hacen independientes, reflexivos, cooperativos y solidarios.

5) ¿Con que frecuencia las docentes realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de su hijo?

CUADRO # 17

#	Alternativas	F	%
1	Una vez por semana	20	62,5
2	Dos veces por semana	7	21,9
3	Tres veces por semana	5	15,6
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 17



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 17, se observa que el 62,5% de los representantes legales indican que realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos una vez por semana; el 21,9% indica que lo realizan dos veces por semana y el 15,6% lo realiza tres veces por semana.

Interpretación:

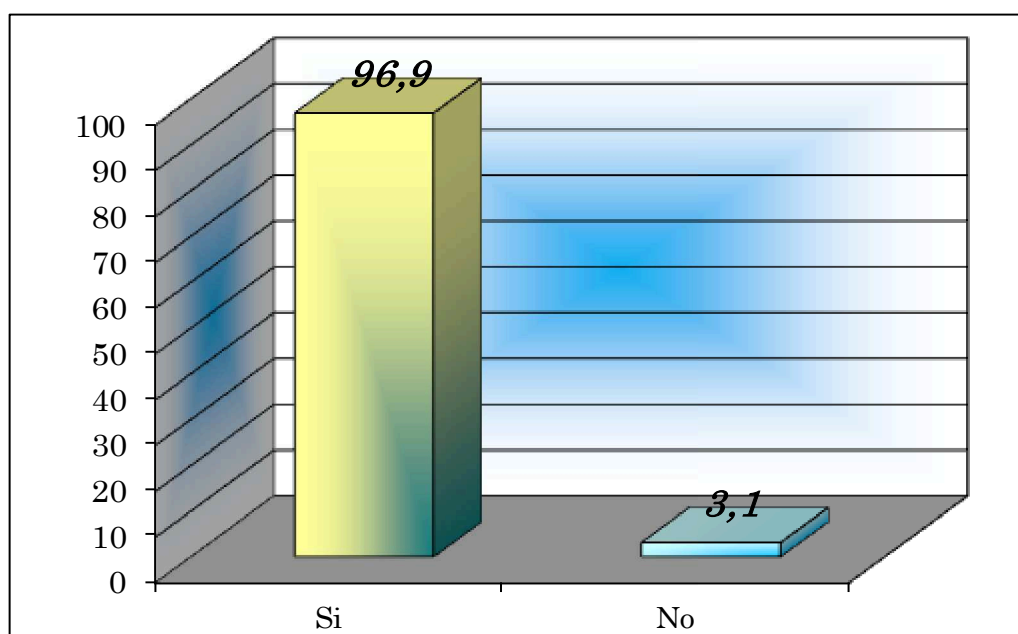
Se concluye que los docentes realizan los juegos una vez por semana, permitiéndoles mejorar el proceso de enseñanza de los niños ya que ellos tienen la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje.

6) ¿Considera que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a su hijo a obtener aprendizajes significativos?

CUADRO # 18

#	Alternativas	F	%
1	Si	31	96,9
2	No	1	3,1
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 18



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 18, se observa que el 96,9% de los representantes legales indican que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a sus hijos a obtener aprendizajes significativos.

Interpretación:

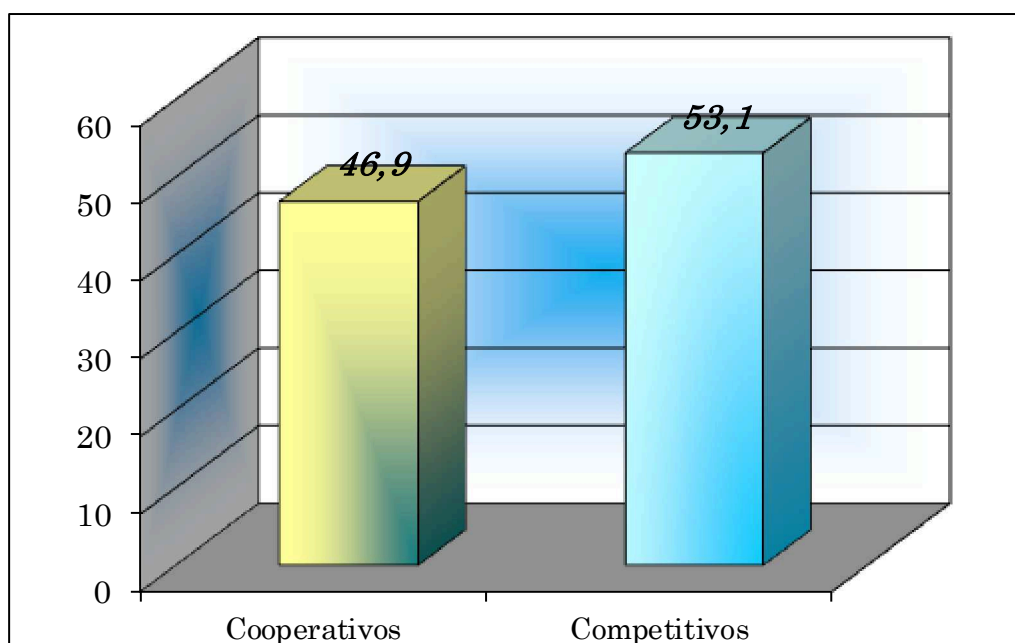
Se concluye, que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos, desarrollando las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

7) ¿Qué juegos lúdicos considera usted que los docentes aplica con su hijo para desarrollar el proceso de enseñanza?

CUADRO # 19

#	Alternativas	F	%
1	Cooperativos	15	46,9
2	Competitivos	17	53,1
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 19



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 19, se observa que el 53,1% de los representantes legales indican que los docentes aplican en sus hijos los Juegos Lúdicos competitivos, para desarrolla el proceso de enseñanza y el 46,9 señala que son cooperativos.

Interpretación:

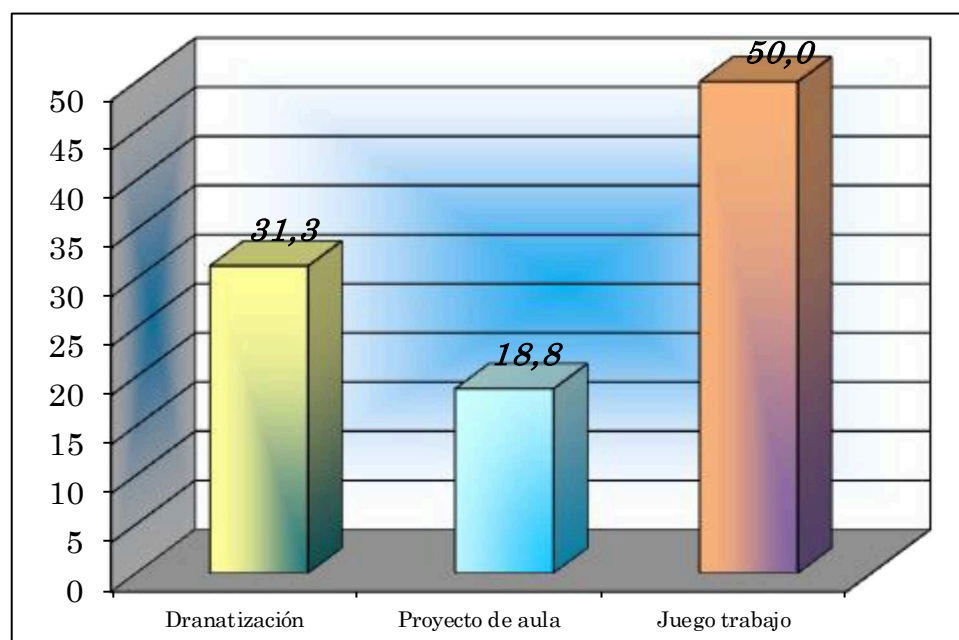
Se concluye, que los representantes legales indican que en esta institución los docentes aplican tanto los juegos lúdicos cooperativos como competitivos, por lo que se deben orientar a los representantes legales sobre la temática tratada.

8) ¿Qué técnicas didácticas utilizan los docentes para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de su hijo?

CUADRO # 20

#	Alternativas	F	%
1	Dranatización	10	31,3
2	Proyecto de aula	6	18,8
3	Juego trabajo	16	50,0
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 20



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 20, se observa que el 50% de los representantes legales indican que las técnicas didácticas que utilizan los docentes con mayor frecuencia para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de sus hijos es el juego trabajo, seguido del 31,3% que indican dramatización y un menor porcentaje indica proyecto de aula con el 18,8%.

Interpretación:

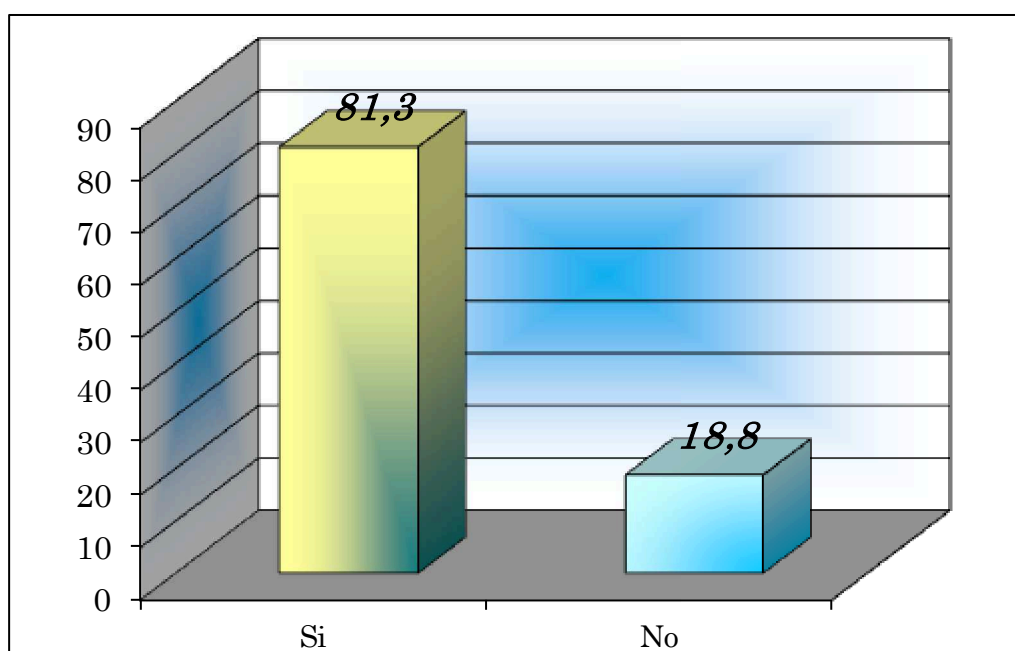
Se concluye, que la técnica utilizada con mayor frecuencia por los docentes es la del Juego Trabajo, ya que esta permite a los niños obtener aprendizajes significativos.

9) ¿Se involucra usted en la aplicación de los juegos lúdicos para generar aprendizajes en sus hijos?

CUADRO # 21

#	Alternativas	F	%
1	Si	26	81,3
2	No	6	18,8
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 21



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 21, se observa que el 81,3% de los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos de sus hijos y un 18,8% indica que no.

Interpretación:

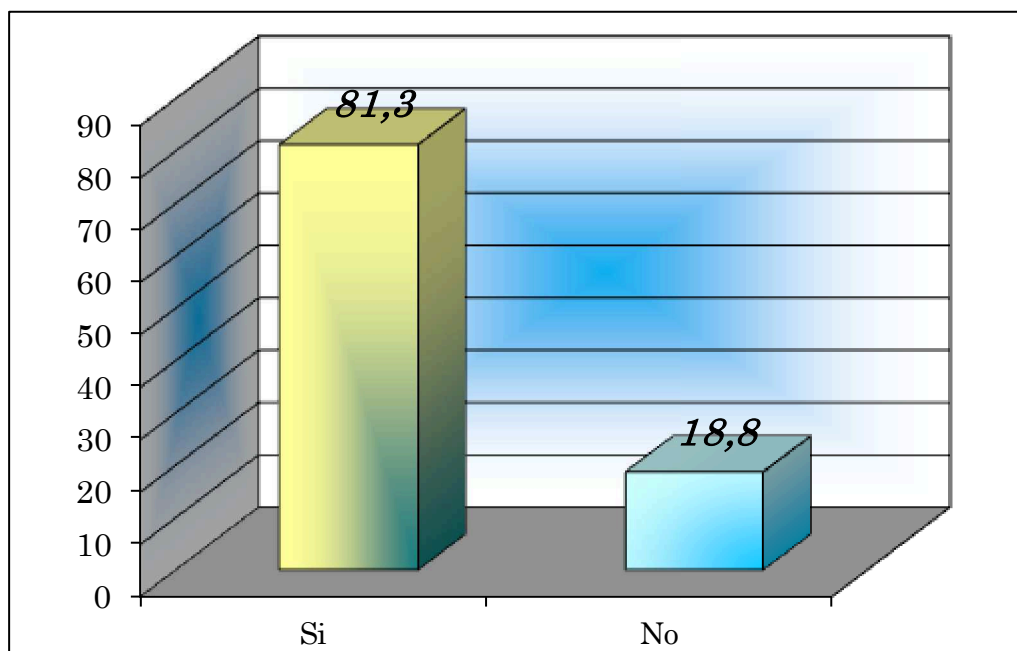
Se deduce que los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos con sus hijos, permitiéndoles generar aprendizajes significativos.

10) ¿Ha observado usted si los docentes utilizan material didáctico para aplicar los juegos lúdicos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de su hijo?

CUADRO # 22

#	Alternativas	F	%
1	Si	26	81,3
2	No	6	18,8
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 22



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 22, se observa que el 81,3% de los representantes legales indican que los docentes utilizan materiales didácticos para desarrollar los juegos cooperativos en sus hijos.

Interpretación:

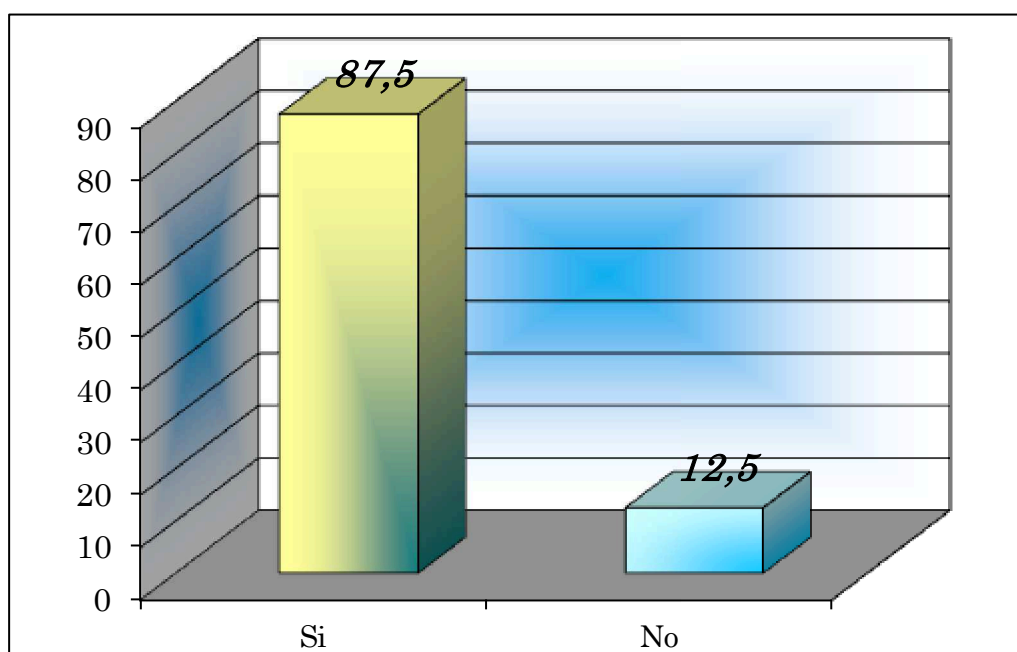
Se concluye, que la utilización de material didáctico es fundamental para ejecutar los juegos lúdicos cooperativos.

11) ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente por los docentes inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?

CUADRO # 23

#	Alternativas	F	%
1	Si	28	87,5
2	No	4	12,5
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 23



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 23, se observa que el 87,0% de los representantes legales indican que los juegos cooperativos aplicados por los docentes inciden positivamente en el proceso de enseñanza.

Interpretación:

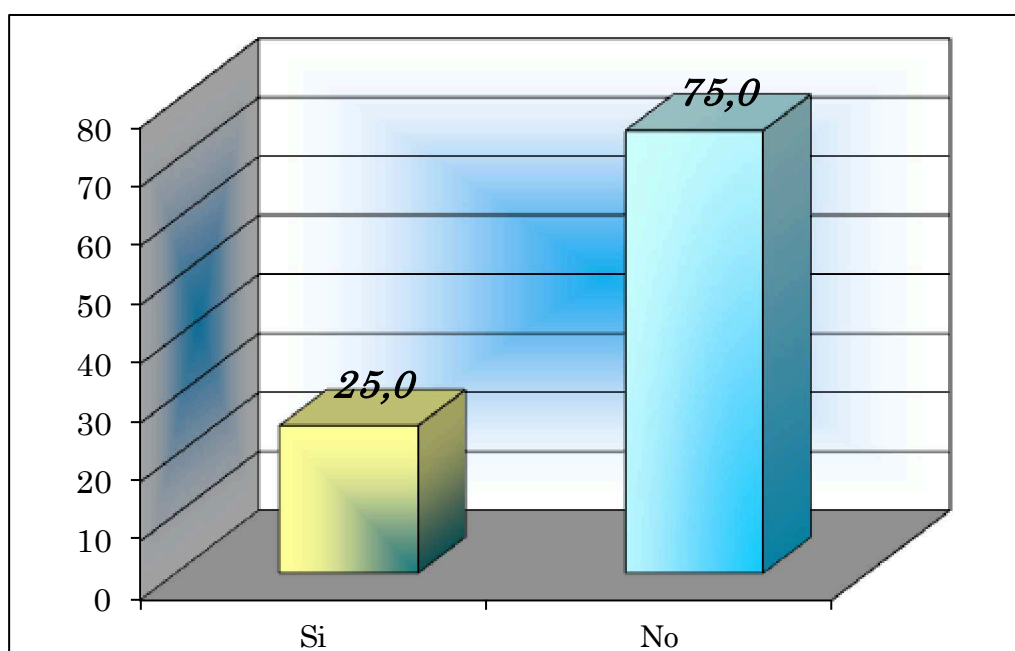
Se concluye que los juegos inciden en el proceso de enseñanza, porque fortalecen los valores, aprendizajes y la cooperación entre los niños.

12) ¿Tiene conocimientos usted si los docentes reciben capacitación a través de seminarios sobre los Juegos lúdicos Cooperativos?

CUADRO # 24

#	Alternativas	F	%
1	Si	8	25,0
2	No	24	75,0
TOTAL		32	100

GRÁFICO # 24



Fuente: Encuesta a Representantes Legales de la Institución en Estudio

Fecha de Elaboración: Junio 22 del 2013

Elaborado por: Roxana Góngora y Dennise Aray

Análisis:

En el cuadro y gráfico estadístico # 24, se observa que el 75,0% de los representantes legales indican que los docentes no reciben seminario referente a los juegos lúdicos cooperativos.

Interpretación:

Por tanto, los representantes legales en su mayoría desconocen que los docentes de esta institución reciben seminarios sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos, y por lo tanto sugieren que las autoridades organicen talleres o seminarios referentes a esta temática.

CAPÍTULO V

5. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS Y LOGROS DE OBJETIVOS

5.1. VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

De acuerdo al presente tema de investigación se planteo la siguiente Hipótesis: ***“Si los Juegos Lúdicos Cooperativos son aplicados correctamente por los educadores de la Unidad educativa INTERPMAN, estos incidirán significativamente en el Proceso de Enseñanza de los niños de 3-4 años”***, siendo la misma confirmada mediante la siguientes interrogantes:

5.1.1. CUADRO DE LA COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

Hipótesis	Pregunta	Actores	Alternativas	F	%
Si los Juegos Lúdicos Cooperativos son aplicados correctamente por los educadores de la Unidad educativa INTERPMAN, estos incidirán significativamente en el Proceso de Enseñanza de los niños de 3-4 años	# 11: ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?	Encuesta a los Docentes	Si No	5 0	100,0% 0,0%
	# 11: ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente por los docentes inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?	Encuesta a los Representantes Legales	Si No	28 4	87,5% 12,5%
	# 11: ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente por los docentes inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?	Entrevista a la Directora	Sí, porque mejora el aprendizaje en los niños.		

Como se puede observar con las mencionadas interrogantes la hipótesis fue comprobada.

5.2. LOGROS DE OBJETIVOS

5.2.1. CUADRO DE LOGRO DEL OBJETIVO GENERAL

En el presente trabajo de titulación se planteó el siguiente objetivo general:

Objetivo General	Pregunta	Actividades	Alternativas	F	%
Determinar cómo inciden los Juegos Lúdicos Cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños de 3-4 años de la Unidad Educativa "INTERPMAN" de la Ciudad de Manta, año lectivo 2013-2014.	# 3: ¿De qué manera inciden los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza?	Encuesta a los Docentes	Significativamente Negativamente	5 0	100,0% 0,0%
	# 3: ¿De qué manera inciden los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza de su hijo?	Encuesta a los Representantes Legales	Significativamente Negativamente	28 4	87,5% 12,5%
	# 7: ¿De qué manera cree usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden en el proceso de enseñanza de los niños?	Entrevista a la Directora	Para mi criterio los juegos lúdicos cooperativos indican significativamente en el proceso de enseñanza de los niños.		

Como se puede observar con las mencionadas interrogantes el objetivo general fue alcanzado.

5.2.2. CUADRO DE LOGRO DE OBJETIVOS ESPECÍFICOS

OBJETIVO ESPECÍFICOS # 1	PREGUNTA	ACTIVIDADES	ALTERNATIVAS	F	%
Comprobar la frecuencia en la utilización de los juegos lúdicos cooperativos por los docentes para mejorar el proceso de enseñanza de los niños.	# 5: ¿Con que frecuencia se realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de los niños?	Encuesta a los Docentes	1 vez por semana 2 vez por semana 3 vez por semana	4 0 0	80,0% 0,0% 20,0%
	# 5: ¿Con que frecuencia las docentes realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de su hijo?	Encuesta a los Representantes Legales	1 vez por semana 2 vez por semana 3 vez por semana	20 7 5	62,5% 21,9% 15,6%

OBJETIVO ESPECÍFICOS # 2	PREGUNTA	ACTIVIDADES	ALTERNATIVAS	F	%
Confirmar la ayuda que ofrecen los juegos lúdicos cooperativos a los niños en la obtención de aprendizajes significativos.	# 6: ¿Considera que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos?	Encuesta a los Docentes	Si No	5 0	100,0% 0,0%
	# 6: ¿Considera que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a su hijo a obtener aprendizajes significativos?	Encuesta a los Representantes Legales	Si No	31 1	96,9% 3,1%

OBJETIVO ESPECÍFICOS # 3	PREGUNTA	ACTIVIDADES	ALTERNATIVAS	F	%
Verificar la ejecución de los juegos lúdicos cooperativos o competitivos con los niños para el desarrollo de la enseñanza.	# 7: ¿De acuerdo a los siguientes ítem como considera usted que son los juegos lúdicos?	Encuesta a los Docentes	Cooperativos Competitivos	4 1	80,0% 20,0%
	# 7: ¿Qué juegos lúdicos considera usted que los docentes aplica con su hijo para desarrollar el proceso de enseñanza?	Encuesta a los Representantes Legales	Cooperativos Competitivos	15 17	46,9% 53,1%
	# 8: ¿Considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos que se ejecutan con los niños son cooperativos o competitivos?	Entrevista a la Directora	Son cooperativos.		

OBJETIVO ESPECÍFICOS # 4	PREGUNTA	ACTIVIDADES	ALTERNATIVAS	F	%
Identificar la técnica didáctica utilizada por la maestra para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza.	# 8: ¿Qué técnicas didácticas utiliza usted para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños?	Encuestas a los Docentes	Dramatización Proyecto de aula Juego trabajo	1 0 5	20,0% 0,0% 80,0%
	# 8: ¿Qué técnicas didácticas utilizan los docentes para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de su hijo?	Encuesta a los Padres de Familias	Dramatización Proyecto de aula Juego trabajo	10 6 16	31,3% 18,8% 50,0%

	Cuadro de observación # 1: Sobre las técnicas didácticas más utilizadas por los docentes en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos.	Observación	Las técnicas más utilizadas por los docentes en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos es la de juego trabajo.
	# 9: ¿Qué técnica didáctica utilizan los docentes para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos con los niños?	Entrevista a la Directora	Utilizan juegos creativos. Recreativo y tradicionales

OBJETIVO ESPECIFICOS # 5	PREGUNTA	ACTIVIDADES	ALTERNATIVAS	F	%
Constatar la participación de los representantes legales en los juegos lúdicos cooperativos para generar aprendizaje en sus hijos.	# 9: ¿Los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos para generar aprendizajes en sus hijos?	Encuesta a los Docentes	Si No	5 0	100,0% 0,0%
	# 9: ¿Se involucra usted en la aplicación de los juegos lúdicos para generar aprendizajes en sus hijos?	Encuesta a los Representantes Legales	Si No	26 6	81,3% 18,8%
	6: ¿Usted como autoridad ha podido constatar la participación de los representantes legales en los Juegos Lúdicos Cooperativos para generar aprendizajes en sus hijos?.	Entrevista a la Directora	Si	1	100,0%

Como se puede observar con las mencionadas interrogantes los objetivos específicos fueron logrados.

CAPÍTULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

7. Se pudo constatar que los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden positivamente en el proceso de enseñanza de los niños,
8. Los docentes aplican los juegos lúdicos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de los niños una vez por semana.
9. Los docentes están de acuerdo que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos, desarrollando las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.
10. La directora y los docentes están totalmente de acuerdo que los juegos lúdicos que se ejecutan en esta institución son cooperativos y un porcentaje considerable de padres de familia indican que también son cooperativos.
11. La técnica utilizada con mayor frecuencia es la del Juego Trabajo, con materiales didácticos como bolas, balones y otros, permitiendo a los niños obtener aprendizajes significativos.
12. La totalidad de los padres de familia se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos con sus hijos, permitiéndoles generar aprendizajes significativos.
13. Los docentes de la institución educativa no han recibido seminarios de actualización de conocimientos sobre los juegos lúdicos cooperativos.

13.1. RECOMENDACIONES

Las recomendaciones a las que se pudo llegar son:

- Que la unidad educativa siga aplicando los Juegos Lúdicos Cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños, ya que permiten el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Que los docentes sigan aplicando los juegos lúdicos cooperativos, en todo el proceso educativo, para así contar con adultos felices y capaces de afrontar cualquier situación ya sea en la vida familiar, social o laboral.
- Que la institución educativa fomente con más frecuencia los juegos lúdicos cooperativos, invitando a otras escuelas cercana a su localidad a participar en juegos de integración y no de competencia, ya que estas enseñanza perdurarán para siempre en la mente y en el actuar de los educandos.
- Que los docentes incorporen en la enseñanza de los juegos lúdicos cooperativos otras técnicas de enseñanza, ya que esta permite a los niños obtener aprendizajes significativos.
- Que la institución realice programas para que los padres se sigan integrando en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos con sus hijos, ya que estos permiten generar aprendizajes significativos.
- Las autoridades de la institución deben organizar seminarios de actualización de conocimientos sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos, dirigido a los docentes.

CAPÍTULO VII

7. PROPUESTA

7.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Seminario taller: “actualización de conocimientos sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos y sus beneficios en el proceso de enseñanza en los niños”, dirigido a las autoridades, docentes y representantes legales del Centro Educativo “INTERPMAN” de la ciudad de Manta.

7.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA

Los Juegos Lúdicos Cooperativos buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos, promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.

El ser humano puede asumir distintos comportamientos: tiene la posibilidad de enriquecer o de destruir, no sólo a sí mismo sino también al ambiente en el que se encuentra; puede ser agresivo o no; puede ser competitivo o solidario, sin dejar de ser competente. El comportamiento es producto de los valores que socialmente recibimos desde los inicios de la vida, de los modelos que vemos y de los refuerzos o estímulos que recibimos por hacer o no ciertas cosas, somos producto de un proceso de socialización en el cual se nos enseña a valorar comportamientos constructivos o destructivos.

La antropóloga Margaret Mead, investigadora de sociedades indígenas, señala que el comportamiento competitivo o cooperativo entre los indígenas se condiciona por el énfasis de las estructuras dentro de esa sociedad; las metas que persiguen los individuos así como los medios que utilizan para alcanzarlas, se determinan culturalmente; la persona no es competitiva por

naturaleza, aprende, socialmente, comportamientos competitivos o cooperativos. Hay muchos ejemplos de cooperación como valor importante en las culturas indígenas; Terry Orlick ha investigado en diversas comunidades, no sólo el valor de la cooperación, sino como se ve reflejada en los juegos tradicionales de esas culturas. La cultura es su "modo de vivir" que incluye los valores tradicionales de lealtad grupal, solidaridad y patrones de relación interpersonal que contribuyen a la cooperación y al trabajo grupal eficaz, lo que reafirma que la competencia es una forma de comportamiento adquirido resaltando que la cooperación, como valor expresado en la convivencia cotidiana no es nada nuevo.

7.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

7.3.1. OBJETIVO GENERAL

Actualizar conocimientos de las autoridades, docentes y representantes legales del Centro Educativo "INTERPMAN", sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos y sus beneficios en el proceso de enseñanza de los niños.

7.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Difundir a las autoridades, docentes y representantes legales los conocimientos sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos y los beneficios que se pueden otorgar en el proceso de enseñanza.
- Consensuar entre autoridades, docentes y representantes legales el seminario de actualización de conocimientos sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza.
- Exponer las actividades que se van a efectuar en los Juegos Lúdicos Cooperativos.
- Presentar alternativas de cómo crear Juegos Lúdicos Cooperativos para que sean empleadas en el proceso de enseñanza de los niños.

7.4. JUSTIFICACIÓN

El juego es una de las actividades humanas que está presente en toda sociedad y cultura. Permite y facilita un armonioso crecimiento de la inteligencia, de la afectividad, de la creatividad y de la sociabilidad.

La acción de jugar es por tanto un buen entrenamiento para las habilidades sociales y no sólo un elemento lúdico. El juego ayuda a desarrollar de forma lúdica la expresión y la comunicación, tanto la verbal como la gestual o corporal. Así pues, mientras se divierte, se está trabajando indirectamente en aquellas facetas personales en las que presentan más dificultades y no hay que olvidar que la comunicación es un elemento necesario e imprescindible para la convivencia con los y las demás.

En definitiva, las finalidades fundamentales del juego son: divertirse, conocerse, relacionarse, ayudar a los demás y cooperar. Si se favorece el juego para la aceptación, la colaboración, la ayuda y, en definitiva, para la cooperación, se está contribuyendo a formar no únicamente una persona o grupo de personas sino también un ambiente solidario y justo.

Durante la realización de la investigación se pudo evidenciar que existen docentes que tienen bajo conocimientos sobre la importancia de aplicar los juegos lúdicos cooperativos en los niños y los beneficios que éstos aportan en el proceso de enseñanza y de igual manera los padres de familia; por tal motivo se vio la necesidad de realizar el seminario taller de actualización de conocimientos sobre esta temática; para de esta manera poder impartir conocimientos sobre los beneficios y la importancia de los juegos lúdicos cooperativos y los pongan en práctica.

7.5. FUNDAMENTACIÓN

El juego propuesto por el docente, debe buscar la participación de todos, sin que nadie quede excluido, independientemente de las características, condiciones, experiencias previas o habilidades personales; donde la propuesta y el clima placentero que genera están orientados hacia metas

colectivas y no hacia metas individuales; debe centrarse en la unión y la suma de aportes individuales y no en el "unos contra otros".

Los juegos pueden tener características coherentes con el trabajo en grupos y el desarrollo del ser humano.

Juegos que no plantean "ganar" o "perder": la propuesta plantea la participación de todos para alcanzar un objetivo común; la estructura asegura que todos jueguen juntos, sin la presión que genera la competencia para alcanzar un resultado; al no existir la preocupación por ganar o perder, el interés se centra en la participación. Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado. La propuesta se logra, porque el proceso como elemento central de atención, permite contemplar los tiempos individuales y colectivos para que las metas se cumplan con el aporte de todos.

Los juegos no deben promover la eliminación de participantes: el diseño del juego busca la incorporación de todos. La búsqueda del resultado tiende a la eliminación de los más débiles, los más lentos, los más torpes, los menos "aptos", los menos inteligentes, los menos "vivos", etc. La eliminación se acompaña del rechazo y la desvalorización; el juego tiene que buscar incluir y no excluir.

Los juegos deben facilitar el proceso de crear: crear es construir y para construir, la importancia del aporte de todos es fundamental. Si las reglas son flexibles, los participantes pueden contribuir a reformularlas; los juegos se pueden adaptar al grupo, a los recursos, al espacio disponible y al objetivo de la actividad. Algunos juegos competitivos son de estructura rígida y dependientes del cumplimiento de las reglas, de espacios y materiales determinados.

Los juegos no deben favorecer ninguna forma de agresión: la estructura del juego no tiene por qué plantear formas de confrontación: individual o colectiva.

Los juegos estimulan el desarrollo de algunas actitudes como:

- Las capacidades necesarias para poder resolver problemas. Una buena alternativa para esto es hacerlo en forma colectiva, junto con otros.
- La sensibilidad necesaria para reconocer como está el otro, sus preocupaciones, sus expectativas, sus necesidades, su realidad; la capacidad de poder ubicarse en la situación del otro.
- La sensibilidad necesaria para reconocer, valorar y expresar la importancia del otro, con sus percepciones, sus aportes y sus diferencias. En síntesis, aprender a convivir con las diferencias de los demás.
- Las capacidades necesarias para poder expresar sentimientos, emociones, conocimientos, experiencias, afecto, problemas, preocupaciones.

La propuesta implica la toma de decisiones para solucionar problemas, requiere de la superación colectiva de algún obstáculo externo al grupo y para lograrlo, se necesita del aporte de cada uno de los participantes, no sólo de los "mejores", de los "más fuertes" o de los "más hábiles".

La cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presente los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la realidad en que vivimos, entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida y contribuir a mejorar las condiciones ecológicas de nuestro ambiente.

La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una interacción social positiva.

La agresividad es un componente cada vez más integrado a la vida cotidiana, a veces se manifiesta en forma física, a veces en forma verbal. Desde niños escuchamos a los adultos diciendo que uno no puede, que no sabe, que no es capaz, que no hace nada bien y empezamos a creerlo, que necesita ayuda porque no lo puede hacer sólo ... también desde niños, aprendemos a calificar los fracasos del otro con comentarios despectivos. El niño como todo ser humano, necesita del aliento, de la afirmación, de la seguridad que brinda el sentirse capaz de poder hacer algo bien ... nuestros comentarios como docentes, pueden estimular y apoyar la afirmación o la negación.

Muchas personas frente a situaciones de competencia, prefieren no jugar ante la posibilidad de perder o de hacer un "papelón", si piensan que no juegan bien, prefieren observar mientras los "buenos" jugadores participan. El juego tiene que ser una manera de vivir la afirmación, el énfasis está en el proceso de participación de todos y no en el resultado, cada uno es importante y su aporte es fundamental para lograr un objetivo común y cuando alguien se siente involucrado para alcanzar un propósito determinado, se siente autor y sujeto de su historia.

Es importante implementar una variedad de juegos en que todos los participantes puedan ser aceptados y experimentar, al menos, un grado moderado de éxito; el miedo al fracaso junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso se reducen cuando los errores no son percibidos como determinantes del resultado.

A partir de esta conceptualización se establecen algunos ejemplos:

- Juegos para el encuentro ...con otros;
- Juegos para el encuentro ... con la Naturaleza;
- Juegos para el encuentro ... con los juegos de mesa.
- Juegos para el encuentro ... con juguetes tradicionales;

7.6. METODOLOGÍA - PLAN DE ACCIÓN

- Mediante invitación escrita y verbal se le indicó a las autoridades, docentes, representantes legales para que asistan al seminario taller.
- Realizar la planificación del taller de capacitación con las autoridades, docentes y representantes legales.
- Elaborar diapositivas que se socializarán con los representantes legales.
- Elaborar trípticos para repartir durante la capacitación.
- Ejecución de la propuesta mediante la asistencia de cada uno de los asistentes al taller.

7.7. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DE LA PROPUESTA

Actividades	Recursos	Responsables	Fecha
Reunión con la autoridad, docentes y padres de familia.	Pizarra Marcadores	Roxana Góngora Denisse Aray	28/06/2013
Bienvenida al seminario taller de capacitación sobre los Juegos Lúdicos Cooperativos y sus beneficios en el proceso de enseñanza en los niños y conversatorio con los infantes de 3-4 años.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	01/07/2013
Importancia de los juegos lúdicos cooperativos en el aprendizaje de los niños y socialización de los materiales que se utilizan en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	02/07/2013
Beneficios de los juegos lúdicos cooperativos en el aprendizaje de los niños y socialización de los materiales que se utilizan en la aplicación de los juegos lúdicos cooperativos.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	03/07/2013

Características de los juegos lúdicos cooperativos y mostrar videos a los niños sobre los juegos competitivos y cooperativos.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	04/07/2013
Tipos de juegos lúdicos cooperativos que los docentes pueden desarrollar con los niños cooperativos y mostrar videos a los niños sobre los juegos competitivos y cooperativos.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	05/07/2013
Explicación a los docentes sobre el factor competitividad y aplicación con los niños del juego Las sillas Cooperativas.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	08/07/2013
Función que el docente debe realizar para potenciar los juegos lúdicos cooperativos y desarrollo de los juego Globo Arriba Adivina Adivina.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	09/07/2013
Explicación a los docentes sobre los diferentes juegos lúdicos cooperativos que existen y ejecutar con los niños el que no caiga el Balón y Transporte del Balón y Paseo por la Escuela y entrega de certificados a los docentes por asistir a la capacitación del seminario taller.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	10/07/2013
Evaluación de la propuesta.	Laptop Proyector Diapositivas Cd Marcadores	Roxana Góngora Dennise Aray	11/07/2013

7.8. DISEÑO ORGANIZACIONAL

7.8.1. TALENTO HUMANO

- Directora del Centro Educativo
- Docentes
- Representantes legales
- Organizadoras de la propuesta

7.8.2. RECURSOS MATERIALES

- Aula
- Marcadores
- Proyector
- Computadoras
- Videos
- Papelógrafo
- CD
- DVD

7.8.3. RECURSOS ECONÓMICOS

Los gastos que demandó la propuesta ejecutada, fueron financiados por las autoras de la tesis.

7.9. MONITOREO Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Nos sentimos satisfechas que la propuesta tuvo una respuesta favorable con la autoridad, docentes y representantes legales, con quienes se realizó el Seminario Taller, aportando aprendizajes significativos, además ellos agradecen porque mediante esta investigación se informaron de los beneficios que brindan a los juegos lúdicos cooperativos en el aprendizaje de sus hijos y también conocieron como se deben aplicar, aplicando las estrategias y metodologías que ayudan a fortalecer el aprendizaje, mediante la adecuada selección de los juegos lúdicos cooperativos.

Sintiéndonos comprometidos con la institución, se les hará un seguimiento esporádico a los docentes y representantes legales para observar si ponen en práctica la capacitación efectuada.

BIBLIOGRAFÍA

- Brown, G. (1998). Qué tal si jugamos... otra vez. Nuevas experiencias en los juegos cooperativos en la educación popular. (4aed). Buenos Aires: Lumen-Hvmanitas.
- Bund, A. (2008). Aprendizaje cooperativo en educación Física. La Peonza – Revista de Educación Física para la paz.
- Cavinato, G.; de Prezzo, L.; Lazzarini, M.; Vetemar, N. (1994). “La paz en el juego” en J. Tuvilla. (comp.). La escuela: Instrumento de paz y solidaridad. Morón-Sevilla: M.C.E.P.
- D Álvarez de Zayas, C.: Fundamentos teóricos de la dirección del proceso docente-educativo en la Educación Superior Cubana. Ed. EMPES, MES. Ciudad de La Habana, 1990.
- Dinello, Raimundo. (1989). Expresión Lúdica Creativa. (Temas de Educación Infantil). Montevideo: Nordan.
- Feldman, R.S. (2005). "Psicología: con aplicaciones en países de habla hispana". (Sexta Edición).
- Garaigordobil, M. (1987). Programa Juego 6-8 años. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 6 a 8 años. Madrid: Pirámide, 2005, ISBN: 84-368-X.
- Gutiérrez, M. (2004). El valor del deporte en la educación integral del ser humano. Revista de Educación.
- Herrera, Blanca (2007). Tesis de Maestría en Educación Parvularia: Aprendizajes cooperativos en el proceso de enseñanza aprendizaje”. Manta-Ecuador.
- Jares, X. R. (1992). El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos. Madrid: C.C.S.

- Johnson, D. W. (1981). "Student-student interaction: the neglected variable in education" en Educational Researcher nº 10.
- M.E.C. (1992). "Cajas Rojas". Área de Educación Física. Secretaría de Estado para la Educación.
- Ministerio de Educación y Ciencia. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Juegos Cooperativos para prevenir la violencia en los centros educativos.
- Morales García, Raquel Alexandra (2012). Los juegos cooperativos y su incidencia en el desarrollo social de los niños y niñas, Escuela Politécnica del Ejército, Departamento de Ciencias Humanas y Sociales - Carrera: Licenciatura en Ciencias de la Educación, Sangolquí-Ecuador.
- Omeñaca CILLA, Raúl y Ruiz Omeñaca, Jesús Vicente. (2005). JUEGOS COOPERATIVOS Y EDUCACIÓN FÍSICA. 3ª edición. Editorial, Barcelona.
- Omeñaca, R. y J. V. Ruiz (1999), Juegos cooperativos y Educación Física, Barcelona, Paidotribo.
- Orlick, T. (1990): Libres para cooperar, libres para crear, Ed. Paidotribo, España.
- Orlick, Terry. Libres para cooperar, libres para crear. Barcelona. Paidotribo. 1996.
- Ortega Jarrin, Azucena del Rocío (2007). El empleo de los juegos tradicionales al aire libre como recurso para la enseñanza - aprendizaje de nociones básicas en los niños de 5 a 6 años en jardines fiscales del sur de Chimbacalle y San Roque. Repositorio Digital UTE. Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación, Escuela de Educación Parvularia, Quito. URL: <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/7796>.
- Parlebas, P. (1987). Perspectivas para una educación física moderna. Cuadernos técnicos. Unisport, 1. Málaga.

Pérez, E. (1998), "Juegos cooperativos: juegos para el encuentro", en Lecturas: Educación Física y deportes, año 3, núm. 9, marzo. www.efdeportes.com (consultada el 6 de septiembre de 2000).

Piaget. La formación de la Inteligencia, México. 2da. Edición. 2001.

Sport for Development and Peace International Working Group (2008). Harnessing the power of sport for development and peace. Toronto: Right to Play.

Valencia, Carolina (2002). Estudio orientado a determinar si un programa de actividad motriz basado en juegos cooperativos favorecía la integración de los alumnos asmáticos en las clases de educación física y si, al mismo tiempo, mejoraba su capacidad respiratoria, Chile.

Vigotsky de L.S. (1979). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Madrid: ed. Barcelona.

Vygotski, L., 1991, "La Formación social de la mente", Editorial Brasileira, Sao Paulo, 1991.

Constitución de la República del Ecuador, Año 2008.

Código de la Niñez y Adolescencia, publicado por Ley No.100. en Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 200.

WEBGRAFÍA

http://web.educastur.princast.es/cpr/nalon_caudal/materiales/materiales_efisca/RECURSOS/JUEGOS/JUEGOS%20COOPERATIVOS.htm

<http://definicion.de/ensenanza/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje>

http://www.ecured.cu/index.php/Metodolog%C3%ADa_del_proceso_ense%C3%B1anza_aprendizaje

<https://cursos.aiu.edu/Estrategias%20de%20Ensenanza%20y%20Aprendizaje/PDF/Tema%203.pdf>

<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>

Annexos

Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí



Creada Ley N°. 10
Registro Oficial 313
de Noviembre 13 de 1985

ESPECIE VALORADA
U.S. \$2.00



Manta, 25 de Febrero del 2013

Licenciado
Carlos San Andrés Cedeño
SECRETARIO GENERAL DE LA ULEAM
Ciudad.-

En su Despacho.-

Quienes suscribimos la presente, **DENISSE CRISTINA ARAY CHÁVEZ Y ROXANA KATHERINE GONGORA CHEME**, estudiantes de la carrera de Educación Parvularia, nos dirigimos a usted, para solicitarle se sirva certificar que el siguiente tema es inédito:

"LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN", DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO 2012 - 2013"

Por la atención que se sirve dar a la presente anticipamos nuestros agradecimientos.

Atentamente,

Sra. Denisse Cristina Aray Ch.
C.I. 131393625-2

Srta. Roxana Katherine Gongora Ch.
C.I. 131345895-0

Lcdo. Carlos San Andrés-Secretario General-ULEAM

En sesión de Comisión Académica realizada el 4 de Marzo del 2013 fue conocida la presente solicitud una vez revisado que el tema mencionado no se encuentra desarrollado, resolvió aprobarla y enviarla a Secretaria General, para que el mismo sea certificado por ser inédito.

Atentamente,

Lcda. Rosa Macías Acosta Mg.
Presidenta Comisión Académica



Manta, 4 de Marzo del 2013

Ab. Germán Sánchez
Miembro Comisión Académica

Lcda. Digna Mora Quiñis Mg.
Miembro Comisión Académica

**LA SECRETARIA GENERAL DE LA UNIVERSIDAD LAICA
"ELOY ALFARO" DE MANABÍ**

Certifica Que: *Revisada la información referente a los temas y temarios de tesis que han sido aprobados y sustentados en la facultad de CIENCIAS DE LA EDUCACION y su escuela EDUCACION PARVULARIA, el presentado por los(as) egresados(as): DENISSE CRISTINA ARAY CHAVEZ / ROXANA KATHERINE GONGORA CHEME, "LOS JUEGOS LUDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN EL CENTRO EDUCATIVO INTERPMAN DE LA CIUDAD DE MANTA AÑO 2012-2013", cumple con los requisitos exigidos en el Artículo 37 Numeral 37.2 del Reglamento del Régimen Académico en vigencia y por consiguiente procede su aplicación.*

Manta, 12 de Junio de 2013.

Lo Certifico

Ledo. Carlos San Andrés Cedeño, Mg. A.U.
Secretario General



c.c. Archivo
Código: 7037
Usuarie: jf/b



Manta, 14 de febrero de 2013

Licenciado.

José Javier Barcia Menéndez, Mg. E.P.

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA. ULEAM.

Presente

Estimado Señor Director:

Una vez realizado las respectivas observaciones y revisión del Proyecto de Investigación por la Comisión de Investigación Formativa de la Educación Parvularia, en la que me honro presidir, y en cumplimiento del programa curricular de la carrera, cuyo evento se realiza en el VII Semestre; a través de la asignatura Diseño de Proyectos de Investigación, y el acatamiento a las normativas estipuladas en el Reglamento de Régimen Académico de Educación Superior, emitido por el CONESUP, en Octubre del 2008 y en vigencia desde Enero del 2009, tengo a bien trasladar a su despacho el presente oficio, que refiere a que las señoritas egresadas: **Aray Chávez Denisse Cristina y Góngora Cheme Roxana Katherine**, cuyo tema es: " **Los juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 a 4 años en el Centro Educativo "Interpman" de la ciudad de Manta, durante el año lectivo 2013-2014**", quienes cumplieron con los requisitos que exige el modelo estructural del proyecto de investigación, de acuerdo a lo establecido por la Comisión de Investigación Formativa de la Escuela de su digna dirección por lo tanto CERTIFICO su aprobación y defensa.

En tal virtud, le solicito considerar en próximo H. Consejo de Escuela, se designe Director de Tesis.

Atentamente,

Ing. Paola Aldívar Vaca

Presidenta de la Comisión de Investigación Formativa
Escuela de Educación Parvularia

c.c. Archivo

Recibido
14-02-13
Bany

NOTA: El presente documento se agregará en Anexos de la Tesis



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Creada mediante Ley Nº 313 / Noviembre 13 de 1985

Facultad Ciencias de la Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Teléfono 620-288 / 623-740. Ext. 164



No. 2

Manta, 18 de febrero de 2013

Señores (as), (itas)

EGRESADAS DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA ULEAM.

Presente.

De mi consideración:

He recibido por parte de la Ing. Paola Alcívar Vaca, Presidenta de la Comisión de Investigación Formativa de la Escuela de Educación Parvularia, atento oficio con fecha 14 de febrero de 2013, en la que me hace conocer la aprobación y sustentación de su Proyecto de Investigación, especificando el tema del mismo.

Así mismo me pide designe, a través del H. Consejo de Escuela, el Director de Tesis.

En tal virtud, les solicito a ustedes, remitirme en un periodo no mayor de 8 días laborables, a partir del recibimiento de la presente notificación, el permiso de la autoridad principal del Centro Educativo Infantil, escogido por ustedes, en la que indique su aprobación a la realización de la investigación y todas las actividades inherentes requeridas y establecida en la estructura de la tesis, de acuerdo al manual y reglamento de titulación que registra la Facultad de Ciencias de la Educación y en particular la Escuela de Educación Parvularia, posterior a ello, se les designará Director de Tesis.

Este pedido lo realizo por cuanto la Dirección de la Escuela de Educación Parvularia requiere tener evidencias de desempeño y cumplimiento, bajo la venia de las personas directamente o indirectamente involucradas como son, Directores de Tesis y Autoridad de la institución indagada.

Atentamente,


Mg. José Javier Barcía Menéndez
DIRECTOR DE ESCUELA

NOTA: El presente documento se agregará con la respuesta favorable de la autoridad principal de la institución educativa infantil escogida, para Consejo de Escuela y Anexos de la Tesis



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Creada mediante Ley N° 313 / Noviembre 13 de 1985

Facultad Ciencias de la Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Teléfono 620-288 / 623-740. Ext. 164



Manta, 20 de mayo de 2013

No. 3

Licenciada
Rita Mendoza Zambrano
DIRECTORA DEL CENTRO DE EDUCATIVO INTERPMAN
Presente.-

Estimada Directora:

Quienes remitimos somos egresadas de la Escuela de Educación Parvularia, unidad académica integrada a la Facultad de Ciencias de la Educación de la ULEAM.

Hacemos conocer a usted, que hemos escogido para realizar nuestra investigación DE TESIS, a la institución de su digna dirección, por ser un establecimiento educativo de gran prestigio, jerarquía académica y calidad en la formación humana.

Por tal razón, ante usted, muy respetuosamente le solicitamos SU AUTORIZACIÓN para que nos permita desarrollar nuestro Trabajo de Titulación de Grado (Tesis), previo a la obtención del Título de Tercer Nivel (Licenciatura) y varias actividades inherentes requeridas y establecida en la estructura de la tesis, de acuerdo al manual y reglamento de titulación que registra la Facultad de Ciencias de la Educación y en particular la Escuela de Educación Parvularia.; estas son:

No.	ACTIVIDAD	FECHA TENTATIVA
1	De dos a tres observaciones directas a los niños y niñas, en el aula que determina nuestra investigación	JUNIO 20 - 26 - 2013
2	Entrevista a su autoridad	
3	Encuestas a los docentes principales y de contrato, titulares y de apoyo.	
4	Cuestionario a los Padres de Familia.	JUNIO 28 - JULIO 11 2013
5	Aplicación de la propuesta.	

Este pedido lo realizamos por cuanto la Dirección de la Escuela de Educación Parvularia nos SOLICITA la autorización escrita por parte de usted señora directora, para poder designarnos tutor (a) o director (a) de tesis a través del Consejo de Escuela. Adjunto oficio de Dirección de Escuela.

Conociendo su alto grado de pedagoga y gran profesional innovadora de la educación, y esperando que nuestra indagación sea un aporte más en el área investigada, que permita fortalecer más el mejoramiento continuo de su loable institución, les expresamos nuestros sinceros agradecimientos por la favorable acogida al presente.

Cabe indicar que de existir alguna sugerencia de cambio, serían dentro de estas fechas sugeridas, las mismas que contempla la planificación de graduación, la sustentación o defensa del Trabajo de Titulación, es la última semana de Agosto de 2013, de allí su importancia en considerar el cumplimiento de estas acciones.

Como registro de cumplimiento, verificación y material de apoyo en la futura defensa de sustentación, se nos ha pedido realizar toma de video o fotografías. Esperamos su respuesta por escrito.

De usted, atentamente.

Srta. Roxana Góngora Cheme
No. Cédula. 131345895-0

Srta. Dennise Aray Chávez
No. Cédula. 131393625-2

NOTA: El presente documento se agregará con la respuesta favorable del Sr. Director del Centro Educativo escogido, para Consejo de Escuela y Anexos de la Tesis.

Recibido 20-05-2013



UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "INTERPMAN"
Internacional Puerto de Manta
ACUERDO No 008-DECM
CODIGO AMIE: 13H02377
MANTA - MANABÍ - ECUADOR

Manta, 27 de mayo del 2013

Señoritas

Dennise Cristina Aray Chávez

Roxana Katherine Góngora Cheme

**EGRESADAS DE LA FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACION
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA ULEAM**

Ciudad.-

De mis consideraciones

Atendiendo al oficio S/N de fecha 20 de mayo del 2013, en la que solicitaron autorización para desarrollar el Trabajo de Titulación de Grado (TESIS), que consiste en varias actividades de acuerdo a normativas de titulación de la ULEAM, con la finalidad de obtener el título de tercer nivel (Licenciatura).

Tengo a bien comunicar la debida **autorización** para que se desarrolle lo solicitado, indicando que es grato contribuir como entidad de apoyo académico para la carrera de Educación Parvularia.

Con su trabajo de Investigación nos dará luces para el fortalecimiento de la calidad y mejoramiento continuo de nuestra Institución Educativa.

Desde ya, les deseo éxitos y triunfos en su misión de superación, me suscribo de ustedes.

Atentamente

Lic. Rita G. Mendoza Zambrano
RECTORA





UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABI
FACULTAD DECIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



H.C.E.E.P. SESIÓN ORDINARIA No.11-2012
Resolución No 001-12.HCEEP-BIM

Manta, 01 de abril de 2013.

Ingeniera
Lucia del Rocío Intriago Macías
Catedrática de la Escuela de Educación Parvularia
Ciudad.-

De mi consideración:

El H. Consejo de Escuela, en sesión ordinaria realizada el 28 de marzo /13, conoció informe presentado por el Presidente de la Comisión de Investigación Formativa de la Escuela, a cargo de la Ing. Paola Alcivar Vaca, en referencia a los Proyectos de Tesis, que fueron sustentados y defendidos por las estudiantes; han sido aprobados por la Comisión; por lo que solicita se sirvan designar directores de tesis para este grupo de estudiantes.

Al respecto el H. Consejo de Escuela resuelve:

- Designar a usted Directora del Trabajo de Titulación (Tesis), a desarrollarse en el Primer Semestre del Curso Lectivo 2013-2014, en un tiempo de seis meses, comprendido desde el mes de abril a septiembre del 2013, anexo a ello se incluyen otros parámetros que determina la planificación de tutorías.
- Acogerse al horario de tutorías, previamente establecido por la Dirección de Escuela.

Se detalla cuadro de estudiantes y temas.

Nº	INTEGRANTES	NOMBRE DEL PROYECTO
1	<ul style="list-style-type: none">• GÓNGORA CHEME ROXANA KATHERINE• ARAY CHÁVEZ DENISSE CRISTINA	LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN" DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014..
2	<ul style="list-style-type: none">• LOOR LOZANO GEANINE MARIA• ROLDÁN LÓPEZ ANA LUCIA• CHÁVEZ EDUARTE GLORIA ISABEL	LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "EL VERBO" EN LA CIUDAD DE MANTA, PERIODO LECTIVO 2013-2014.
3	<ul style="list-style-type: none">• REYES SALVATIERRA NATHALY VANESSA	EL TEATRO INFANTIL Y SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "RICHARD MACAY" DEL CANTÓN MANTA, AÑO LECTIVO 2013-2014.

Adjunto proyecto de tesis

Particular que informo a usted, para los fines pertinentes.


Lic. José Barcia Menéndez, Mg. EEP
DIRECTOR DE ESCUELA

c.c. Estudiantes


Recibido
02-04-2013

UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR "INTERPMAN"

Internacional Puerto de Manta

ACUERDO No 008-DECM

CODIGO AMIE: 13H02377

MANTA - MANABÍ - ECUADOR

Manta, 11 de julio del 2013

Biólogo

Luber Javier Quijije López Mg

PRESIDENTE DE LA COMISION DE INVESTIGACION FORMATIVA DE LA ESCUELA DE EDUCACION PARVULARIA, ULEAM.

Ciudad

De mi consideración.

La presente tiene por objeto certificar que las señoritas Dennise Cristina Aray Chávez y Roxana Katherine Góngora Cheme Egresadas de la Facultad de Ciencias, Escuela de Educación Parvularia, realizaron actividades inherentes a su trabajo de titulación (Tesis).

Hechos que detallo con sus respectivas fechas.

No.	ACTIVIDADES	FECHA DE EJECUCION
1	Observaciones directas a los niños y niñas en el aula	23 de junio del 2013
2	Entrevista a mi persona como autoridad de la Institución	21 de junio del 2013
3	Encuestas a los docentes titulares y de contrato	20 de junio del 2013
4	Cuestionario de los Padres de Familia	22 de junio del 2013
5	Aplicación de la propuesta	28 de junio a 11 de julio del 2013

Cabe indicar que las egresadas realizaron su trabajo de investigación con alto grado de responsabilidad, siendo todo cuando puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente



Lic. Rita G. Mendoza Zambrano
RECTORA



Manta, agosto del 2013

CERTIFICACIÓN

Por medio de la presente certifico, haber revisado la redacción y ortografía del trabajo de tesis de grado de las egresadas en Educación Parvularia: **Aray Chávez Dennise Cristina, con cédula de ciudadanía # 131393625-2** y **Góngora Cheme Roxana Katherine, con cédula de ciudadanía # 131345895-0**, con el tema: "LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN", DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 – 2014".

Dejo constancia que al presente trabajo de investigación, se le hicieron las sugerencias respectivas para su mejor presentación, las mismas que quedaron plasmadas en el texto.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Leda. Gloria Cantos Vélez
FECHA:
Autoriz.

Lic. Gloria Isabel Cantos Vélez
C.C. # 130615647-0
Telf. 052920-885



UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Creada mediante Ley N° 313 / Noviembre 13 de 1985

Facultad Ciencias de la Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Teléfono 620-288 / 623-740. Ext. 164



No. 8

Manta, agosto 12 de 2013

Señor. Magíster.
José Barcia Menéndez
DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA ULEAM.
Presente.

Estimado Señor Director:

Tengo a bien certificar la culminación del Trabajo de Titulación de mis dirigidas: **ARAY CHÁVEZ DENNISE CRISTINA Y GÓNGORA CHEME, ROXANA KATHERINE**, con el tema: **"LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS DEL CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN", DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013 - 2014"**, el mismo que se procedió de acuerdo a la normativa estructural del diseño de la tesis, propuesto por la Comisión de Investigación Formativa de la Escuela de Educación Parvularia y la Planificación de Tutorías controladas por su dirección.

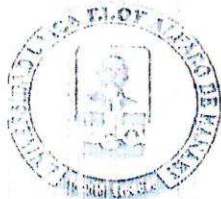
En virtud a lo antecedido, adjunto dos copias de la tesis, para que en el tiempo estipulado en la planificación del diseño de la tesis (10 días por cada tesis), los miembros del jurado calificador designado por el H. Consejo de Escuela, emitan informe favorable y se proceda a la encuademación final del mismo.

Posterior a ello, solicito a usted, y por su intermedio al H. Consejo de Escuela, designe miembros del tribunal calificador, fecha, hora, lugar de sustentación y defensa del Trabajo de Titulación (Tesis).

Por su amable atención al particular, me suscribo de usted, de antemano agradeciéndole.

Atentamente,

ING. LUCIA INTRIAGO MACÍAS
DIRECTORA DE TESIS



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



H.C.E.E.P. SESIÓN ORDINARIA No.05-2013
Resolución No 01-13.HCEEP-BCZ

Manta, 23 de agosto de 2013

Magister
Javier Quijije López
Presidente (E) de la Comisión de Investigación Formativa
Ciudad

De mi consideración:

El H. Consejo de Escuela, en sesión ordinaria realizada el día martes 20 de agosto /2013, conoció oficio de la Ing. Lucía Intriago Macías, Directora de Tesis, sobre la culminación del trabajo de titulación (Tesis) de las egresadas:

- o Srtas. Roxana Katherine Góngora Cheme y Dennise Cristina Aray Chávez, cuyo tema es: "LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INTERPMAN" DE LA CIUDAD DE MANTA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014.
- o Srtas. Loor Lozano Geanine María y Roldán López Ana Lucía, cuyo tema es: LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO "EL VERBO" DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

AL RESPECTO SE RESUELVE:

- ✓ Designar al Lic. Víctor Hugo Delgado Zurita, como primer miembro de tribunal de sustentación, a quien se le hace la entrega de un borrador de tesis para su análisis y corrección, el mismo que deberá ser entregado en un lapso de 10 días laborables.
- ✓ Designar a la Dra. Elba Orfelía Domaccin Aros como segundo miembro de tribunal de sustentación, a quien se le hace la entrega de un borrador de tesis para su análisis y corrección, el mismo que deberá ser entregado en un lapso de 10 días laborables.
- ✓ Solicitar a las Srtas. Roxana Góngora Cheme, Denisse Cristina Aray Chávez, Loor Lozano Geanine María y Roldán López Ana Lucía, egresadas de la Escuela de Educación Parvularia, el documento que evidencie el trámite de la beca obtenida y la aceptación de la Universidad donde van a cursar sus estudios en el exterior, hasta el día martes 27 de agosto/13, para continuar con el proceso de trabajo de titulación y culminar con la sustentación de Tesis.

Cordialmente,


Lic. José García Menéndez, M.Sc.
DIRECTOR

Lic. Blanca Indacochea
c.c. Directora de Tesis

Srtas. Roxana Góngora Cheme, Denisse Aray Chávez,
Geanine Loor Lozano y Ana Roldán López.

Manta 26 de agosto del 2013

Mg Lúber Javier Quijije López
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
Ciudad.-

Reciba el presente informe sobre las observaciones efectuadas en el trabajo de titulación (TESIS) de las egresadas :ARAY CHAVEZ DENNISE CRISTINA Y GÓNGORA CHEME ROXANA cuyo tema es: LOS JUEGOS LUDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO'' INTERPMAN ''DE LA CIUDAD DE MANTA DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014'', el mismo que detallo con las siguientes observaciones a ser corregidas.

- 1) Revisar redacción y ortografía del trabajo de titulación.
- 2) Sugiero modificar el segundo y tercer verbo del objetivo específico.
- 3) Verificar las citas y fuentes bibliográficas que sean verdaderas.
- 4) Ubicar en el cuadro de operatividad en la conceptualización la fuente considerando actor fecha.
- 5) En la metodología modificar el término proyecto por trabajo y hacer correcciones.
- 6) En la encuesta dirigida a los docentes y representantes legales, en lo que se refiere al análisis separar la interpretación.
- 7) Las conclusiones deben tener relación con los objetivos y la hipótesis.

Atentamente



Lic. Víctor Hugo Delgado Zurita
PROFESOR LECTOR



INFORME ESCRITO DE REVISIÓN DE JURADO – MIEMBRO CALIFICADOR DEL TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN.

Blgo. M.g
Luber Javier Quijije Lopez
Presidenta de la C.I.F. EEP
Ciudad.-

De mi consideración:

Reciba en el presente, informe escrito de revisión del trabajo de titulación (Tesis), en calidad de Jurado Calificador del Tribunal de defensa y sustentación de los (las) Sres., Srtas. (as)...**ARAY CHAVEZ DENNISE CRISTINA** Y **GONGORA CHEME ROXANA KATHERINE**....., cuyo tema es: **LOS JUEGOS LUDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN"** el mismo que detallo con las siguientes observaciones a ser corregidas.

	DETALLE OBSERVADO	Nº PÁG.
1	Indice indicar numero de pagina	ii
2	Introduccion numero de pagina	1
3	Adjuntar a la bibliografia	4
4	Adjuntar a la bibliografia	5
5	Adjuntar a la Bibliografía.	6
6	Biopsicosocial -biopsicosocial	8
7	Del-en	10
8	Ciencias de la Educacion-por EEP	12
9	Adjuntar a la Bibliografia	14
10	Adjuntar a la Bibliografia	15
11	Adjuntar a la Bibliografia	16
12	Adjuntar a la Bibliografia	17
14	Adjuntar a la Bibliografia	18
15	Adjuntar a la Bibliografia	20
16	Cambiar creativa por creatividad	22
17	Cambiar cambiaremos por se la dedicare	25
18	Cambiar Esto por Estos	26
19	Cambiar deshelar por deshielar	31
20	Suprimir espacio	40
21	Suprimir espacio en la palabra observar	40
22	Adjuntar bibliografia de Fenelon	40
23	Adjuntar bibliografia y cambiar ; por una ,	48

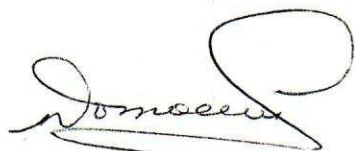


24	Adjuntar bibliografía y cambiar ; por ,	49
25	Cambiar consiente por consciente	52
26	Cambiar proyecto por trabajo	53
27	Cambiar son por fueron	54
28	Se separa análisis e interpretación	62 -85
29	Cambiar porcentajes del 100 y la palabra mejorar por mejoran	86
30	Cambiar la palabra dos por los	91
31	Adjuntar bibliografía y cambiar de por : y agregar ``	92
32	Adjuntar bibliografía	93
33	Cambiar la palabra lapto por laptop	100
34	Agregar autores citados en el marco teórico y propuestas	103

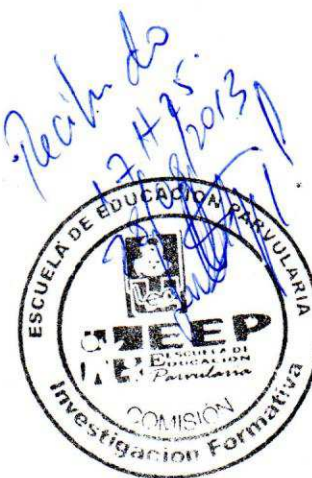
Por lo demás, sírvase constatar por quién corresponda, el cumplimiento de lo referido en las correcciones, previa sustentación.

Sin otro particular y con los cambios indicados, el presente Trabajo de Titulación (Tesis), reúne a satisfacción los requisitos normativos establecidos por la Unidad Académica y, por consiguiente, esta listo para su presentación, sustentación y defensa.

Manta, 26 de agosto del 2013



Mg.Elba Domaccin.....
JURADO – CALIFICADOR
MIEMBRO DEL TRIBUNAL SUSTENTACIÓN





UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Creada mediante Ley Nº 313 / Noviembre 13 de 1985

Facultad Ciencias de la Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

Teléfono 620-288 / 623-740. Ext. 164



No. 11

Manta, 27 de agosto de 2013

*Acta. Blanca al
Trámite de oficio
a Srta. Roxana Katherine
de acuerdo a resolución
de Consejo de Facultad
a la Presidencia de la
Escuela de Educación Parvularia.
27-08/13*

Licenciado

José Barcia Menéndez, M.Sc.

DIRECTOR DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA ULEAM.

Presente.

Estimado Señor Director:

En calidad de Directora de Tesis, tengo a bien certificar, haberse realizado las correcciones determinadas por los señores Miembros del Tribunal de Sustentación, en referencia al Trabajo de Titulación (Tesis) de quienes he dirigido, Srtas.: **Aray Chávez Denisse Cristina y Góngora Cheme Roxana Katherine**, cuyo tema es: " **Los juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 a 4 años en el Centro Educativo "Interpman"** , de la ciudad de Manta, durante el año lectivo 2013-2014.

En tal virtud, le solicito encarecidamente, se proceda al trámite correspondiente que determine la defensa y sustentación, de acuerdo a lo resuelto por el H. Consejo de Escuela.

Para fe y constancia, nuestras rubricas de responsabilidad.

Ing. Lucia del Rocío Intriago Macías
DIRECTOR (A) DE TESIS

Srta. Denisse Cristina Aray Chávez
No. Cédula. 131393625-2

Srta. Roxana Katherine Góngora Cheme
No. Cédula. 131345895-0

NOTA: El presente documento se agregará en Anexos de la Tesis.

*Rubrica
27-08/13*



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



Manta, 27 de agosto de 2013
Ofic. Nº392-2013-DEEP-JBM

Doctora
Amalia Reyes de Trámpuz
Decana de la Facultad de Ciencia de la Educación
Ciudad

De mi consideración:

Adjunto al presente oficio entregado por parte de la Ing. Lucía del Rocío Intriago Macías, directora de tesis de las egresadas:

- Srtas. Roxana Katherine Góngora Cheme y Dennise Cristina Aray Chávez, cuyo tema es: "LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA DE LOS NIÑOS 3 Y 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "INTERPMAN" DE LA CIUDAD DE MANTA DURANTE EL PERIODO LECTIVO 2013-2014.
- Srtas. Loor Lozano Geanine María y Roldán López Ana Lucía, cuyo tema es: LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA KINESTÉSICA DE LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS EN EL CENTRO EDUCATIVO "EL VERBO" DE LA CIUDAD DE MANTA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2013-2014.

Quien indica haber realizado las correcciones determinadas por los miembros de tribunal de sustentación, culminando con el trabajo de titulación (Tesis).

En tal virtud, solicito a usted, fije fecha de sustentación para la defensa del trabajo de titulación (Tesis), de las egresadas en mención.

Atentamente,

Lic. José Barcia Menéndez M.Sc.
Director de Escuela



Blanca Indacochea

UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO DE MANABÍ"
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
RECIBIDO



27 AGO 2013

HORA: 19:21

FIRMA: *[Signature]*

**CUADROS DE OBSERVACIONES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS EN LA
 APLICACIÓN LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS CON LOS
 DOCENTES**

CUADRO DE OBSERVACIÓN # 1

**TÉCNICAS DIDÁCTICAS MÁS UTILIZADAS POR LOS DOCENTES EN LA
 APLICACIÓN DE LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS EN EL
 PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS**

Técnicas Didácticas	Fecha	Junio				
		22	23	24	25	26
• Dramatización						
• Proyecto de aula						
• Juego trabajo						

**MATERIALES DIDÁCTICOS UTILIZADOS POR EL DOCENTE AL
 APLICAR LOS JUEGOS LÚDICOS COOPERATIVOS CON LOS NIÑOS Y
 NIÑAS**

Materiales didácticos	Fecha	Junio				
		22	23	24	25	26
• Ulas						
• Balones						
• Legos						
• Rompecabezas						
• Llantas						
• Botellas						
• Tapas						
• Cubos						

**ENTREVISTA DIRIGIDA A LA AUTORIDAD DE LA UNIDAD EDUCATIVA
INTERPMAN DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO LECTIVO 2013-2014.**

- 1) Señora Directora que tiempo tiene usted como autoridad de esta Institución Educativa.**

- 2) ¿Qué tipo de infraestructura posee la Unidad Educativa para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos entre los niños?.**

- 3) ¿Considera usted que los docentes que se encuentran en la Institución Educativa tienen conocimientos de los juegos Lúdicos Cooperativos?**

- 4) ¿Señora Directora considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos mejora el proceso de enseñanza en los niños?**

- 5) ¿Señora Directora considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden significativamente en el aprendizaje de los niños?.**

- 6) ¿Usted como autoridad ha podido constatar la participación de los representantes legales en los Juegos Lúdicos Cooperativos para generar aprendizajes en sus hijos?**

- 7) ¿De qué manera cree usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos inciden en el proceso de enseñanza de los niños?**
- 8) ¿Considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos que se ejecutan con los niños son cooperativos o competitivos?**
- 9) ¿Qué técnica didáctica utilizan los docentes para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos con los niños?**
- 10) ¿Usted tiene conocimiento si los representantes legales se involucran en la aplicación de los Juegos Lúdicos Cooperativos para generar aprendizajes en sus hijos?**
- 11) ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente por los docentes inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?**
- 12) ¿Los docentes de esta institución reciben seminarios sobre los juegos lúdicos cooperativos?**

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA
INTERPMAN DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO LECTIVO 2013-2014.**

1) ¿Qué título académico posee usted?

Bachiller []

Profesor []

Licenciado/a []

Otros []

2) ¿La Unidad Educativa cuenta con infraestructura para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos entre los niños?.

Si []

No []

3) ¿De qué manera inciden los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza?

Significativamente []

Negativamente []

4) ¿Por qué considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan en el proceso de enseñanza en los niños?

Facilita la integración entre los niños []

Permite el desarrollo integral []

Desarrollo de valores []

5) ¿Con que frecuencia se realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de los niños?

Una vez por semana []

Dos veces por semana []

Tres veces por semana []

6) ¿Considera que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a los niños a obtener aprendizajes significativos?

Si []

No []

7) ¿De acuerdo a los siguientes ítem como considera usted que son los juegos lúdicos?

Cooperativos []

Competitivos []

8) ¿Qué técnicas didácticas utiliza usted para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de los niños?

Dramatización []

Proyecto de aula []

Juego trabajo []

9) ¿Los representantes legales se involucran en la aplicación de los juegos lúdicos para generar aprendizajes en sus hijos?

Si []

No []

10) ¿Los docentes utilizan material didáctico para aplicar los juegos lúdicos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza en los niños?

Si []

No []

11) ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?

Si []

No []

12) ¿Reciben capacitación a través de seminarios sobre los Juegos lúdicos Cooperativos?

Si []

No []

**ENCUESTA DIRIGIDA A LOS REPRESENTANTES LEGALES DE LA
UNIDAD EDUCATIVA INTERPMAN DE LA CIUDAD DE MANTA, AÑO
LECTIVO 2013-2014**

1) ¿Qué tipo de instrucción académica posee usted?

- | | |
|---------------|--------|
| Básica | [] |
| Bachillerato | [] |
| Universitaria | [] |
| Otros | [] |

2) ¿La Unidad Educativa cuenta con infraestructura para desarrollar los Juegos Lúdicos Cooperativos de su hijo?.

- | | |
|----|--------|
| Si | [] |
| No | [] |

3) ¿De qué manera inciden los juegos cooperativos en el proceso de enseñanza de su hijo?

- | | |
|--------------------|--------|
| Significativamente | [] |
| Negativamente | [] |

4) ¿Por qué considera usted que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan en el proceso de enseñanza de su hijo?

- | | |
|---|--------|
| Facilita la integración entre los niños | [] |
| Permite el desarrollo integral | [] |
| Desarrollo de valores | [] |

5) ¿Con que frecuencia las docentes realizan los Juegos Lúdicos Cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de su hijo?

- | | |
|-----------------------|--------|
| Una vez por semana | [] |
| Dos veces por semana | [] |
| Tres veces por semana | [] |

6) ¿Considera que los Juegos Lúdicos Cooperativos ayudan a su hijo a obtener aprendizajes significativos?

- | | |
|----|--------|
| Si | [] |
| No | [] |

7) ¿Qué juegos lúdicos considera usted que los docentes aplica con su hijo para desarrollar el proceso de enseñanza?

Cooperativos []

Competitivos []

8) ¿Qué técnicas didácticas utilizan los docentes para desarrollar los juegos lúdicos cooperativos en el proceso de enseñanza de su hijo?

Dramatización []

Proyecto de aula []

Juego trabajo []

9) ¿Se involucra usted en la aplicación de los juegos lúdicos para generar aprendizajes en sus hijos?

Si []

No []

10) ¿Ha observado usted si los docentes utilizan material didáctico para aplicar los juegos lúdicos cooperativos para mejorar el proceso de enseñanza de su hijo?

Si []

No []

11) ¿Cree usted que los juegos lúdicos cooperativos aplicados correctamente por los docentes inciden significativamente en el proceso de enseñanza de los niños?

Si []

No []

12) ¿Tiene conocimientos usted si los docentes reciben capacitación a través de seminarios sobre los Juegos lúdicos Cooperativos?

Si []

No []

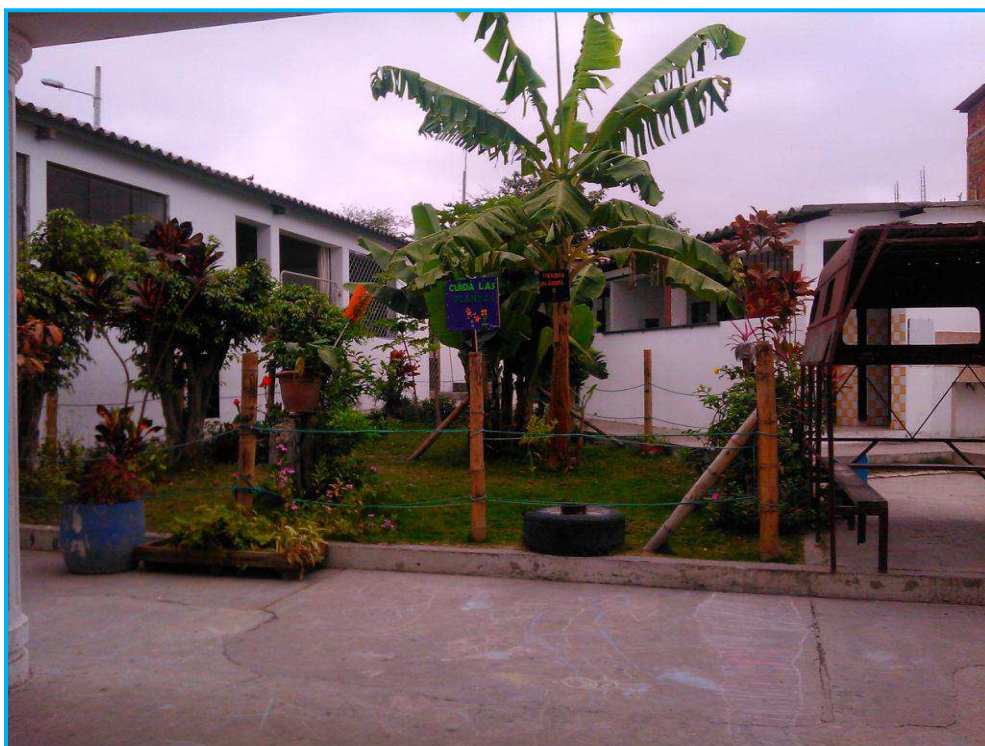
**Momentos en que realizábamos una encuesta a los Docentes de la Unidad Educativa
INTERPAM**



Recibiendo Tutorías de Tesis con la Ing. Lucia Intriago



Áreas Verdes de la Unidad Educativa el “INTERPMAN”



Las Canchas múltiples donde se puede realizar Los Juegos Lúdicos Cooperativos



La Unidad Educativa “INTERPMAN” desde la entrada



Reunión de Trabajo con nuestra Directora de Tesis



Los Docentes de la Unidad Educativa "INTERPMAN" listos para escuchar la Capacitación



Realizando una pequeña demostración de los Juegos Lúdicos Cooperativos



Los Docentes estaban muy animados y colaboraban con todo lo que se le solicitaba



Explicando la diferencia de los Juegos Competitivos y Cooperativos



Momentos antes de iniciar la capacitación del Seminario Taller



Con Todos los Docentes de Nivel Inicial



Explicando nuestro Lema "Sentirse Libres para Jugar"



Con los Docentes De La Unidad Educativa "INTERPMAN"



Los Niños desarrollando un Juego Competitivo, luego de eso explicábamos la diferencia



Realizando el Juego de pasando la bola



Realizando una pequeña demostración de un Juegos Lúdicos Cooperativo Junto con nuestra Directora de Tesis el día que nos visitó en la Institución.



Realizando una pequeña Demostración a los niños



Ejecutando un Juego Lúdico Cooperativo



Con nuestra Directora de Tesis Ing. Lucia Intriago Macías



Los Niños listos para ejecutar el Juego Adivina Adivina



Los niños muy felices de aprender algo nuevo



Momento en que los niños se preparaban para realizar el juego de las sillas cooperativas



Con todos los niños despues de haber ejecutado los juegos Ludicos cooperativos



En esta foto nos encontramos junto con la docente del aula



En este momento nos encontrábamos realizando una demostración del intercambio de Pelotas





Juegos Lúdicos Cooperativos

*Roxana Góngora Cheme
Denisse Cristina Aray Chavez*



¿Qué son los Juegos Lúdicos Cooperativos ?

Los juegos cooperativos son aquellos juegos en donde se tiene una meta en común ayudándose unos a otros, esto implica que no haya competencia entre los participantes sino cooperación y participación.

Por que en la Unidad Educativa Interpman?

En que se fundamentan los Juegos Lúdicos cooperativos

¿Por qué son importantes los Juegos Lúdicos Cooperativos?



Por que generan un desarrollo integral del niño, ya que existe una relación paralela entre lo que el niño puede realizar a nivel ludico,motor,intelectual y afectivo.

El juego aparece como una actividad óptima y necesaria para comenzar a aprender .

Beneficios de los Juegos Lúdicos Cooperativos

Genera desarrollo Integral

Establece relaciones de igualdad con el resto de los participantes

Busca la superación personal y no la superación del otro

El niño percibe el juego como una actividad Conjunta no Individualizada

Características de los Juegos Ludicos Cooperativos

Son divertidos para todos.

Se aprende a compartir y a confiar en los demas

Nadie abandona el juego obligado por las circunstancias del mismo,todos juntos inician y dan por finalizada la actividad.

Desarrolla la habilidad de perseverar ante las dificultades se fortalece por el apoyo de otros miembros.

Características de Juegos cooperativos y competitivos

Competencia

Cooperación

Individualista

Grupal

Desorden

Organización

Trampa

Honesto

Soy Protagonista del juego

Los protagonistas somos todos

¿Por qué eliminar el factor Competitividad?

La competitividad en la mayor parte de las situaciones ,frustra la diversión y el placer del juego por que los jugadores ya no juegan sino para obtener una recompensa ,y el miedo a la derrota crea una tensión que se obstaculiza la diversión.

¿Qué debemos hacer como docentes ?

La función que debemos cumplir como docentes es el de potenciar los juegos lúdicos cooperativos los mismos que deben desarrollarse sin encaminar a los educando a nivel competitivo.

Ejemplos de los Juegos Lúdicos Cooperativos



- *Las sillas Cooperativas*
- *Globo Arriba*
- *Adivina, Adivina*
- *Que no caiga el Balon*
- *Transporte del Balon*
- *Paseo por la Escuela*

“Sentirse libres para jugar”



SEMINARIO TALLER DE ACTUALIZACION DE CONOCIMIENTOS DE LOS JUEGOS LUDICOS COOPERATIVOS



Confiere a:

LIC. RITA MENDOZA ZAMBRANO

El presente certificado por su participación en el Seminario Taller, brindado en la Unidad Educativa Interpman.



“Sentirse Libres para jugar”

Lcdo. Leonardo Moreiras
VICERRECTOR ACADEMICO ULEAM



CENTRO EDUCATIVO "INTERPMAN" - MANTA



CAPÍTULO IV. 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.

4.1. ANÁLISIS.

ELABORACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN PARA COMPROBAR HIPÓTESIS Y LOS LOGROS DE OBJETIVOS. APLICACIÓN.

4.1.1. Análisis de la Observación realizada a los niños y niñas.

ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA DE LA AUTORIDAD DEL LUGAR INVESTIGADO PARA COMPROBAR HIPÓTESIS Y LOS LOGROS DE OBJETIVOS.

UNIVERSIDAD LAICA "ELOY ALFARO" DE MANABÍ

Facultad de Ciencias de la Educación

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



PROCESO DE TITULACIÓN

PLANIFICACIÓN ESPECIAL DE TUTORIAS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN. (TESIS) CURSO LECTIVO. 2013 - 2
PARA EGRESADAS. SRA. ROXANA GÓNGORA CHEME Y ANA LUCIA ROLDAN

Mes	ACTIVIDADES	N°. Pág. GUÍA Didact.	Verif. Cumpl.
ABRIL	Análisis del Texto guía y Preparación de la Planificación Tutorial.		
	Encuadre, Análisis y Socialización de la Planificación.		
	Visión, Misión Institucional y de la Carrera y Objetivos Educativos.		
	Estudio y análisis de contenidos en el Texto.		
	INTRODUCCIÓN. (Se formulará al final del trabajo de titulación)		
	CAPÍTULO I. 1. TEMA.		
	1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.		
	1.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN.		
	1.2.2. PREGUNTAS DIRECTRICES.		
	1.2.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.		
	1.2.4. DELIMITACIÓN.		
	1.2.4. a. Delimitación de contenidos.		
	1.3. OBJETIVOS:		
	1.4. JUSTIFICACIÓN.		
MAYO	CAPÍTULO II.		
	2. MARCO TEÓRICO.		
	2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.		
	2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA(OPCIONAL).		
	2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: CAT. FUND. (Variable Indep.)		
	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: (Variable Independiente)		
	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: (Variable Dependiente)		
	2.4. FUNDAMENTACIÓN LEGAL.		
	2.5. HIPÓTESIS.		
	2.6. SEÑALAMIENTO DE LAS VARIABLES.		
	2.7. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.		
	CAPÍTULO III.		
	3. METODOLOGÍA.		
	3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.		
	3.2. NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN.		
	3.3. MÉTODOS Y TÉCNICAS.		
	3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA.		
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.			
3.6. RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.			
3.7. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.			
JUNIO	CAPÍTULO IV. 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.		
	4.1. ANÁLISIS.		
	ELABORACIÓN DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN PARA COMPROBAR HIPÓTESIS Y LOS LOGROS DE OBJETIVOS. APLICACIÓN.		
	4.1.1. Análisis de la Observación realizada a los niños y niñas.		
	ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS PARA LA ENTREVISTA DE LA AUTORIDAD DEL LUGAR INVESTIGADO PARA COMPROBAR HIPÓTESIS Y LOS LOGROS DE OBJETIVOS.		
	4.1.2. Análisis de la Entrevista realizada a la autoridad.		
	4.2. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS		
	ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS DE LAS ENTREVISTAS PARA LOS PROFESORES, PARA COMPROBAR HIPÓTESIS Y LOS LOGROS DE OBJETIVOS. APLICACIÓN		



...JUNIO	4.2.1. RESULTADO DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS SEÑORES PROFESORES DEL JARDÍN..... ✓		
	ELABORACIÓN DE LAS PREGUNTAS DE LAS ENCUESTAS PARA LOS PADRES DE FAMILIAS PARA COMPROBAR HIPÓTESIS Y LOS LOGROS DE OBJETIVOS. APLICACIÓN.		
	4.2.2. RESULTADOS DE ENCUESTA DIRIGIDA A LOS SEÑORES PADRES DE FAMILIA DEL JARDÍN..... ✓		
	CAPÍTULO V. 5. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS Y LOGROS DE OBJETIVOS.		
	5.1. COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS.		
	5.2. LOGROS DE OBJETIVOS.		
	CAPÍTULO VI. 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.		
	CAPÍTULO VII. 7. PROPUESTA		
	7.1. TÍTULO.		
	7.2. ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.		
	7.3. OBJETIVOS.		
	7.4. JUSTIFICACIÓN.		
	7.5. FUNDAMENTACIÓN.		
	7.6. METODOLOGÍA. PLAN DE ACCIÓN.		
7.7. ADMINISTRACIÓN.			
7.8. REVISIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA.			
APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.			
CAPÍTULO VIII. 8. BIBLIOGRAFÍA Y ANEXOS.			
JULIO	Entrega de documentos legales a Secretaria de la Escuela		
	Revisión general de la tesis por el tutor		
	Revisión y certificación por docente especializado en lengua y castellano o gramática y ortografía		
	Verificación por parte del TUTOR sobre la Revisión y Certificación por docente especializada en Lenguaje y Castellano o Gramática y Ortografía.		
	Entrega del certificado del TUTOR de haber concluido la Dirección de Tesis a Consejo de Escuela.		
	Preparación del cuadro de Jurados y Sustentación, por Comisión de Investigación Formativa de Escuela, previa aprobación del C. de Escuela.		
	Designación de los Miembros del Tribunal y fecha de Sustentación por Consejo de Escuela, de acuerdo a informe de la C.I. Formativa de Escuela		
	Entrega de dos copias anillados para su revisión, a los Miembros del tribunal de Sustentación, para su devolución con las correcciones pertinentes.		
	Revisión por los miembros del tribunal de Sustentación.		
	Entrega de los Trabajos de Titulación revisados, por los señores miembros del jurado calificador de sustentación a Secretaria de Escuela, indicando haber realizado las correcciones pertinentes.		
	Secretaria de Escuela entrega los Trabajos de Titulación a los Tutores para que conjunto con las egresadas verifiquen los correctivos.		
	Ejecución de las correcciones y verificación del mismo por el tutor		
	Tutores emiten oficio a Director de Escuela, indicando haberse realizado las correcciones sugeridas por los miembros del jurado calificador, en la cual están listos los trabajos de titulación para su encuadernamiento.		
	AGOSTO	Elaboración de diapositivas por las egresadas.	
Encuadernación del Trabajo de Titulación.			
Revisión de diapositivas por los tutores.			
Entrega a Secretaria de Escuela DOS COPIAS Y DOS COPIAS (PDF): Que contenga la teoría y las diapositivas para la defensa			
Preparación de documentos en Secretaria General.			
DEFENSA Y SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN (TESIS)			





REGISTRO DE CONTROL DE ASISTENCIA TUTORIAL DE TESIS

PERIODO 2013 - 2014		Total de semanas:	SIMBOLOGÍA														
DOCENTE TUTOR: Ing. Lucia Santiago Macías		Hrs/Sem. 4 (De 60 minutos)	✓ = Asistencia														
TIEMPO DE DEDICACIÓN: Tiempo Completo		Total de Horas:	i = Inasistencia														
MENCION / ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PARVULARIA		Créditos:	a = Atraso														
Día: Lunes	Horarios: 19H15 - 21H15	Periodos:															
Día: Martes	Horarios: 19H15 - 21H15	Periodos:															
FECHA DE INICIO: LUNES 8 DE ABRIL DEL 2013		FECHA DE CULMINACIÓN: VIERNES 13 DE SEPTIEMBRE DEL 2013															
TEMA OFICIAL DE LA TESIS:																	
Los Juegos Lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 a 4 años en el Centro Educativo "INTERPMAN", de la ciudad de Santa, durante el año lectivo 2013 - 2014.																	
NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE LAS AUTORAS - INVESTIGADORAS																	
1.- Aroy Chávez Denisse		2 Góngora Cheme Roxana															
MES	ABRIL															Total	
SEMANAS	1				2				3				4			Horas	
Nº Periodos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Laboradas
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓				12h.
SEMANA Nº 1 (Válido para 2 periodos)				SEMANA Nº 1 (Válido para 2 periodos)				SEMANA Nº 2 (Válido para 2 periodos)									
FECHA: 15 de Abril del 2013.				FECHA: 16 de Abril del 2013				FECHA: 22 de Abril del 2013									
CONTENIDOS Encuadre, Analisis y Socialización de la Planificación.				CONTENIDOS Aprender Visión y Misión Institucional de la Carrera.				CONTENIDOS - Estudio y Analisis de - Contenido en el texto.									
F Docente-Tutor <u>Lucia Santiago Macías</u>				F Docente-Tutor <u>Lucia Santiago Macías</u>				F Docente-Tutor <u>Lucia Santiago Macías</u>									
I <u>Denisse Aroy Chávez</u>				I <u>Denisse Aroy Chávez</u>				I <u>Denisse Aroy Chávez</u>									
R <u>Roxana Góngora Cheme</u>				R <u>Roxana Góngora Cheme</u>				R <u>Roxana Góngora Cheme</u>									
M <u>Denisse Aroy Chávez</u>				M <u>Denisse Aroy Chávez</u>				M <u>Denisse Aroy Chávez</u>									
A <u>Roxana Góngora Cheme</u>				A <u>Roxana Góngora Cheme</u>				A <u>Roxana Góngora Cheme</u>									
S <u>Denisse Aroy Chávez</u> Egresadas				S <u>Denisse Aroy Chávez</u> Egresadas				S <u>Denisse Aroy Chávez</u> Egresadas									
SEMANA Nº 2 (Válido para 2 periodos)				SEMANA Nº 3 (Válido para 2 periodos)				SEMANA Nº 3 (Válido para 2 periodos)									
FECHA: Martes 23 Abril				FECHA: 29 de Abril del 2013				FECHA: Martes 30 Abril									
CONTENIDOS - TEMA - Planteamiento del Problema - Contextualización - Macrocontexto				CONTENIDOS Mesocotexto Microcotexto Analisis Clínico Preguntas Directrices Formulación del Problema				CONTENIDOS Delimitación Delimitación de Contenidos Campo Problema Delimitación Espacial Area Aspectos, tema									
F Docente-Tutor <u>Lucia Santiago Macías</u>				F Docente-Tutor <u>Lucia Santiago Macías</u>				F Docente-Tutor <u>Lucia Santiago Macías</u>									
I <u>Denisse Aroy Chávez</u>				I <u>Denisse Aroy Chávez</u>				I <u>Denisse Aroy Chávez</u>									
R <u>Roxana Góngora Cheme</u>				R <u>Roxana Góngora Cheme</u>				R <u>Roxana Góngora Cheme</u>									
M <u>Denisse Aroy Chávez</u>				M <u>Denisse Aroy Chávez</u>				M <u>Denisse Aroy Chávez</u>									
A <u>Roxana Góngora Cheme</u>				A <u>Roxana Góngora Cheme</u>				A <u>Roxana Góngora Cheme</u>									
S <u>Denisse Aroy Chávez</u> Egresadas				S <u>Denisse Aroy Chávez</u> Egresadas				S <u>Denisse Aroy Chávez</u> Egresadas									
SEMANA Nº 4 (Válido para 2 periodos)				SEMANA Nº 4 (Válido para 2 periodos)													
FECHA:				FECHA:													
CONTENIDOS				CONTENIDOS													
F I R M A S Tutor				F I R M A S Tutor													
Egresadas				Egresadas													

Día: **LUNES** Horarios: **17H00 - 19H00** Periodos: **5-6**

Día: **LUNES** Horarios: **17H00 - 19H00** Periodos: **5-6**

FECHA DE INICIO: **LUNES 8 DE ABRIL DEL 2013** FECHA DE CULMINACIÓN: **VIERNES 13 DE SEPTIEMBRE DEL 2013**

TEMA OFICIAL DE LA TESIS:
Los Juegos Lúdicos cooperativos y su incidencia en el Proceso de enseñanza de los niños de 3 a 4 años en el Centro Educativo "Interpman" de la Ciudad de Manta, durante el año lectivo 2013-2014.

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE LAS AUTORAS - INVESTIGADORAS

1 **Aray Chávez Denisse Cristina** 2 **Góngora Cheme Roxana Katherine**

MES		MAYO														Total		
SEMANAS		5				6				7				8				Horas
Nº	Periodos	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Laboradas
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	16h.

SEMANA Nº 5 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 5 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 6 (Válido para 2 periodos)

FECHA: **6 de Mayo del 2013.** FECHA: **7 de Mayo del 2013.** FECHA: **13 de Mayo del 2013.**

CONTENIDOS		CONTENIDOS		CONTENIDOS	
Delimitación temporal objetivos Objetivo General objetivos Específicos		objetivos Justificación Capítulo 2 Marco Teórico Antecedentes Investigativos		Fundamentación Teórica Fundamentación Teórica (Variable Independiente)	
F Docente-Tutor		F Docente-Tutor		F Docente-Tutor	
I		I		I	
R		R		R	
M		M		M	
A		A		A	
S		S		S	
Egresadas		Egresadas		Egresadas	

SEMANA Nº 6 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 7 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 7 (Válido para 2 periodos)

FECHA: **14 de Mayo del 2013.** FECHA: **20 de Mayo del 2013.** FECHA: **21 de Mayo del 2013.**

CONTENIDOS		CONTENIDOS		CONTENIDOS	
Fundamentación Teórica (Variable Independiente)		Fundamentación teórica (Variable Dependiente)		Fundamentación teórica (Variable Dependiente)	
F Docente-Tutor		F Docente-Tutor		F Docente-Tutor	
I		I		I	
R		R		R	
M		M		M	
A		A		A	
S		S		S	
Egresadas		Egresadas		Egresadas	

SEMANA Nº 8 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 8 (Válido para 2 periodos)

FECHA: **27 de Mayo del 2013.** FECHA: **28 de Mayo del 2013.**

CONTENIDOS		CONTENIDOS	
Fundamentación legal, hipótesis Secuenciamento de Variable Variable Independiente Variable Dependiente		Capítulo III Metodología Tipo de Investigación	
F Docente-Tutor		F Docente-Tutor	
I		I	
R		R	
M		M	
A		A	
S		S	
Egresadas		Egresadas	



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



REGISTRO DE CONTROL DE ASISTENCIA TUTORIAL DE TESIS

PERIODO 2013 - 2014										Total de semanas:				SIMBOLOGÍA					
DOCENTE TUTOR: <i>Ing. Lucia Intruyo Mercuris</i>										Hrs/Sem. 4 (De 60 minutos)				✓ = Asistencia					
TIEMPO DE DEDICACIÓN:										Total de Horas:				i = Inasistencia					
MENCIÓN / ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PARVULARIA										Créditos:				a = Atraso					
Día: <i>Lunes</i>			Horarios: <i>19H00 - 21H00</i>				Periodos: <i>5-6</i>												
Día: <i>Martes</i>			Horarios: <i>19H00 - 21H00</i>				Periodos: <i>5-6</i>												
FECHA DE INICIO: LUNES 8 DE ABRIL DEL 2013					FECHA DE CULMINACIÓN: VIERNES 13 DE SEPTIEMBRE DEL 2013														
TEMA OFICIAL DE LA TESIS:																			
<i>Los Juegos Lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 a 4 años en el centro educativo "Interpman" de la Ciudad de Manabí, durante el año lectivo 2013-2014</i>																			
NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE LAS AUTORAS - INVESTIGADORAS																			
1. <i>Denisse Aray Chávez</i>								2. <i>Roxana Góngora Cheme</i>											
MES		<i>Junio / 2013</i>														Total			
SEMANAS		1				2				3				4				Horas	
Nº	Periodos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Laboradas	
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	X	X	X	X	<i>12h.</i>
SEMANA Nº 1 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 1 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 2 (Válido para 2 periodos)									
FECHA: <i>03-06-2013</i>					FECHA: <i>04-06-2013</i>					FECHA: <i>10-06-2013</i>									
CONTENIDOS <i>capítulo IV Análisis e interpretación de Resultados. 4.1 Análisis. Elaboración de la Ficha de observación para comprobar hipótesis y logros de objetivos.</i>					CONTENIDOS <i>4.1.1 Análisis de la observación realizada a los niños y niñas. Elaboración de las preguntas para la entrevista de la autoridad del lugar investigado para comprobar hipótesis.</i>					CONTENIDOS <i>4.1.2 Análisis de la entrevista realizada a la autoridad. 4.2 Interpretación de Resultados. Elaboración de los preguntas de los encuestas para los profesores, comprobación de hipótesis.</i>									
F Docente-Tutor <i>[Firma]</i>					F Docente-Tutor <i>[Firma]</i>					F Docente-Tutor <i>[Firma]</i>									
I <i>[Firma]</i>					I <i>[Firma]</i>					I <i>[Firma]</i>									
R <i>[Firma]</i>					R <i>[Firma]</i>					R <i>[Firma]</i>									
M <i>[Firma]</i>					M <i>[Firma]</i>					M <i>[Firma]</i>									
A <i>[Firma]</i>					A <i>[Firma]</i>					A <i>[Firma]</i>									
S <i>[Firma]</i> Egresadas					S <i>[Firma]</i> Egresadas					S <i>[Firma]</i> Egresadas									
SEMANA Nº 2 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 3 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 3 (Válido para 2 periodos)									
FECHA: <i>11-06-2013</i>					FECHA: <i>17-06-2013</i>					FECHA: <i>18-06-2013</i>									
CONTENIDOS <i>4.2.1 Resultado de encuestas dirigida a los señores profesores del Jardín. Elaboración de las preguntas de las encuestas para los padres de familia para comprobar hipótesis.</i>					CONTENIDOS <i>4.2.2 Resultados de encuesta dirigida a los señores padres de familia del Jardín. Capítulo V. comprobación de hipótesis y logros de objetivos. comprobación de hipótesis.</i>					CONTENIDOS <i>Capítulo VI conclusiones y recomendaciones. Capítulo VII Propuesta. 7.1 título 7.2 antecedentes de la propuesta. 7.4 justificación.</i>									
F Docente-Tutor <i>[Firma]</i>					F Docente-Tutor <i>[Firma]</i>					F Docente-Tutor <i>[Firma]</i>									
I <i>[Firma]</i>					I <i>[Firma]</i>					I <i>[Firma]</i>									
R <i>[Firma]</i>					R <i>[Firma]</i>					R <i>[Firma]</i>									
M <i>[Firma]</i>					M <i>[Firma]</i>					M <i>[Firma]</i>									
A <i>[Firma]</i>					A <i>[Firma]</i>					A <i>[Firma]</i>									
S <i>[Firma]</i> Egresadas					S <i>[Firma]</i> Egresadas					S <i>[Firma]</i> Egresadas									
SEMANA Nº 4 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 4 (Válido para 2 periodos)														
FECHA: <i>24-06-2013</i>					FECHA: <i>25-06-2013</i>														
CONTENIDOS <i>No hubo Electricidad</i>					CONTENIDOS <i>Terminado por Provincialización de Manabí</i>														
F Tutor					F Tutor														
I					I														
R					R														
M					M														
A					A														
S <i>[Firma]</i> Egresadas					S <i>[Firma]</i> Egresadas														



UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA



REGISTRO DE CONTROL DE ASISTENCIA TUTORIAL DE TESIS

PERIODO 2013 - 2014										Total de semanas:				SIMBOLOGÍA								
DOCENTE TUTOR: <u>Ingr. Lucía Enriquez Hovios</u>										Hrs/Sem. 4 (De 60 minutos)				✓ = Asistencia								
TIEMPO DE DEDICACIÓN:										Total de Horas:				i = Inasistencia								
MENCIÓN / ESPECIALIDAD: EDUCACIÓN PARVULARIA										Créditos:				a = Atraso								
Día: <u>Lunes</u>					Horarios: <u>19:00 - 21:00</u>					Periodos: <u>5-6</u>												
Día: <u>Martes</u>					Horarios: <u>19:00 - 21:00</u>					Periodos: <u>5-6</u>												
FECHA DE INICIO: LUNES 8 DE ABRIL DEL 2013										FECHA DE CULMINACIÓN: VIERNES 13 DE SEPTIEMBRE DEL 2013												
TEMA OFICIAL DE LA TESIS:																						
Los Juegos lúdicos cooperativos y su incidencia en el proceso de enseñanza de los niños de 3 y 4 años en el Centro Educativo "Interpuma" de la Ciudad de Mantua, durante el año lectivo 2013-2014.																						
NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE LAS AUTORAS - INVESTIGADORAS																						
1. <u>Denisse Aray Chivrez</u>									2. <u>Roxana Góngora Cheme</u>													
MES: <u>Julio 2013</u>																Total						
SEMANAS		1				2				3				4				Horas				
Nº		Periodos		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Laboradas		
				✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	x	x	x	x	12h	
SEMANA Nº 1 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 1 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 2 (Válido para 2 periodos)												
FECHA: <u>01-07-2013</u>					FECHA: <u>02-07-2013</u>					FECHA: <u>08-07-2013</u>												
CONTENIDOS <u>Justificación Fundamentación Metodología, Plan de Acción Administración, Revisión de la evaluación de la propuesta.</u>					CONTENIDOS <u>- Aplicación de Propuesta - capítulo 8 Bibliografía y Anexos</u>					CONTENIDOS <u>- Entrega de documentos legales a Secretario de la escuela</u>												
F Docente-Tutor <u>[Firma]</u>					F Docente-Tutor <u>[Firma]</u>					F Docente-Tutor <u>[Firma]</u>												
I <u>[Firma]</u>					I <u>[Firma]</u>					I <u>[Firma]</u>												
R <u>[Firma]</u>					R <u>[Firma]</u>					R <u>[Firma]</u>												
M <u>[Firma]</u>					M <u>[Firma]</u>					M <u>[Firma]</u>												
A <u>[Firma]</u>					A <u>[Firma]</u>					A <u>[Firma]</u>												
S <u>[Firma]</u> Egresadas					S <u>[Firma]</u> Egresadas					S <u>[Firma]</u> Egresadas												
SEMANA Nº 2 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 3 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 3 (Válido para 2 periodos)												
FECHA: <u>09-07-2013</u>					FECHA: <u>15-07-2013</u>					FECHA: <u>16-07-2013</u>												
CONTENIDOS <u>Revisión general de la tesis por el tutor.</u>					CONTENIDOS <u>- Elaboración de Propuestas de trabajo de tesis</u>					CONTENIDOS <u>- Envío de defensa de la investigación</u>												
F Docente-Tutor <u>[Firma]</u>					F Docente-Tutor <u>[Firma]</u>					F Docente-Tutor <u>[Firma]</u>												
I <u>[Firma]</u>					I <u>[Firma]</u>					I <u>[Firma]</u>												
R <u>[Firma]</u>					R <u>[Firma]</u>					R <u>[Firma]</u>												
M <u>[Firma]</u>					M <u>[Firma]</u>					M <u>[Firma]</u>												
A <u>[Firma]</u>					A <u>[Firma]</u>					A <u>[Firma]</u>												
S <u>[Firma]</u> Egresadas					S <u>[Firma]</u> Egresadas					S <u>[Firma]</u> Egresadas												
SEMANA Nº 4 (Válido para 2 periodos)					SEMANA Nº 4 (Válido para 2 periodos)																	
FECHA: <u>22/07/2013</u>					FECHA: <u>23/07/2013</u>																	
CONTENIDOS					CONTENIDOS																	
F					F																	
I					I																	
R					R																	
M					M																	
A					A																	
S Tutor					S Tutor																	
Egresadas					Egresadas																	

Día: Jueves Horarios: 19h15 - 21h15 Periodos: 5-6
 Día: Viernes Horarios: 19h15 - 21h15 Periodos: 5-6
 FECHA DE INICIO: LUNES 8 DE ABRIL DEL 2013 FECHA DE CULMINACIÓN: VIERNES 13 DE SEPTIEMBRE DEL 2013

TEMA OFICIAL DE LA TESIS:

NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS DE LAS AUTORAS - INVESTIGADORAS

1 Denisse Aray Chávez 2 Roxana Góngora Cheme

MES	<u>Agosto</u>												Total	
SEMANAS	21				22				23				Horas	
Nº	Periodo	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	Laboradas
		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	<u>12h</u>

SEMANA Nº 21 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 21 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 22 (Válido para 2 periodos)

FECHA:	FECHA:	FECHA:
CONTENIDOS	CONTENIDOS	CONTENIDOS
<u>Entrega del trabajo de titulación a lo secretario de la EEP</u>	<u>Revisión los correcciones sugeridos por los profesores dictores.</u>	<u>Elaboración de dispositivos for los egresadas</u>
F Docente-Tutor <u>[Signature]</u>	F Docente-Tutor <u>[Signature]</u>	F Docente-Tutor <u>[Signature]</u>
I <u>Denisse Aray Chávez</u>	I <u>Denisse Aray Chávez</u>	I <u>Denisse Aray Chávez</u>
M	M	M
A	A	A
S Egresadas	S Egresadas	S Egresadas

SEMANA Nº 22 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 23 (Válido para 2 periodos) SEMANA Nº 23 (Válido para 2 periodos)

FECHA:	FECHA:	FECHA:
CONTENIDOS	CONTENIDOS	CONTENIDOS
<u>Ecuadernación</u>	<u>Revisión de dispositivos para la defensa</u>	<u>Ensayo de la defensa del trabajo de titulación</u>
F Docente-Tutor <u>[Signature]</u>	F Docente-Tutor <u>[Signature]</u>	F Docente-Tutor <u>[Signature]</u>
I <u>Denisse Aray Chávez</u>	I <u>Denisse Aray Chávez</u>	I <u>Denisse Aray Chávez</u>
M	M	M
A	A	A
S Egresadas	S Egresadas	S Egresadas

FECHA: INICIO LUNES 8 DE ABRIL DEL 2013 FECHA: FINAL 13 SEPTIEMBRE DEL 2013 PERIODO 2013-2014	REPORTE GENERAL		TOTAL		
	HORAS EFECTIVAS A LABORAR			92	%
	RESUMEN.				
	HORAS EFECTIVAS LABORADAS			<u>64</u>	<u>69.6</u>
	HORAS JUSTIFICADAS CON DOCUMENTOS				
	HORAS INJUSTIFICADAS				
	ATRASOS				
	OBSERVACIONES:				
	<u>1- Aray Chávez Denisse Gisela = 64h = 100%</u> <u>2- Góngora Cheme Roxana Katherine = 64h = 100%</u>				


 Mg. José Javier Barcia Menéndez
 V.B. Director de Escuela


 Lcda. Bebdy Carvajal Zambrano
 Secretaria de Escuela


 Coord. Control de Asistencia