



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

**Informe final del Trabajo de Graduación o Titulación previo a la obtención  
del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación,  
Mención Educación Parvularia**

**TEMA:**

---

---

“EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE  
INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA  
CIUDAD DE AMBATO”

---

---

**AUTORA:** Rivera Bonilla Mayra Gabriela

**TUTORA:** Lcda. Mg. Mayra Elizabeth Castillo López

**AMBATO - ECUADOR**  
**2015**

**APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN O  
TITULACIÓN**

**CERTIFICA:**

Yo, Lcda. Mg. Mayra Elizabeth Castillo López, con C.C180373770-7, en mi calidad de Tutora del trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA CIUDAD DE AMBATO”, desarrollado por la egresada Sra. Rivera Bonilla Mayra Gabriela, considero que dicho informe Investigativo, reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios, por lo que autorizo la presentación del mismo ante el Organismo pertinente, para que sea sometido a evaluación por parte de la Comisión calificadora designada por el H. Consejo Directivo.

---

Lcda. Mg. Mayra Elizabeth Castillo López  
C.C. 180373770-7  
**TUTORA**

## **AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

Dejo constancia de que el presente informe es el resultado de la investigación del autor, quien basado en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe, son de exclusiva responsabilidad de su autora.

---

Rivera Bonilla Mayra Gabriela

C.C:1804595864

**AUTORA**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Cedo los derechos en línea patrimoniales de este trabajo Final de Grado o Titulación sobre el tema: “EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA CIUDAD DE AMBATO”, autorizo su reproducción total o parte de ella, siempre que esté dentro de las regulaciones de la Universidad Técnica de Ambato, respetando mis derechos de autora y no se utilice con fines de lucro.

---

Rivera Bonilla Mayra Gabriela

C.C:1804595864

**AUTORA**

**AL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS  
HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**

La comisión de Estudio y Calificación del Informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el Tema: “EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA CIUDAD DE AMBATO”, presentada por la Sra. Rivera Bonilla Mayra Gabriela, egresada de la Carrera de: Educación Parvularia, promoción: marzo-agosto de 2013, una vez revisada y calificada la investigación, se APRUEBA en razón de que cumple con los principios básicos técnicos y científicos de investigación y reglamentarios.

Por lo tanto, se autoriza la presentación ante los Organismos pertinentes.

**LA COMISIÓN**

\_\_\_\_\_  
Lcda. Mg. Mayra Isabel Barrera Gutiérrez  
MIEMBRO

\_\_\_\_\_  
Dra. Mg. Norma Marlene Rodríguez Guaraca  
MIEMBRO

### **DEDICATORIA:**

A Dios por haberme dado la oportunidad de alcanzar mis objetivos y por darme fuerzas cada día para seguir adelante.

A mis padres y a mis hermanos quienes son mis fortalezas, a mi esposo y a mis hijos que han compartido conmigo mis alegrías y mis tristezas, son ellos quienes me han apoyado enormemente en este camino y gracias a ellos he podido cumplir una etapa más de mi vida.

*Mayra*

## **AGRADECIMIENTO**

Al Ser Supremo quien ha guiado cada uno de mis pasos y me ha permitido culminar una etapa más de mi vida.

A la Universidad Técnica de Ambato, por haberme aceptado, a la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Y finalmente a mi Tutora Lcda. Mayra Elizabeth Castillo López Mg., quien compartió conmigo sus sabios conocimientos.

*Mayra*

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### A. PÁGINAS PRELIMINARES

Portada.....	i
Aprobación del Tutor .....	ii
Autoría de la Investigación .....	iii
Cesión de Derechos de Autor.....	iv
Al Consejo Directivo.....	v
Dedicatoria .....	vi
Agradecimiento .....	vii
Índice General de Contenidos .....	viii
Índice de Gráficos .....	xi
Índice de Cuadros.....	xii
Resumen Ejecutivo.....	xiv
Abstract .....	xv

### INTRODUCCIÓN .....1

### CAPÍTULO I.....3

#### EL PROBLEMA .....3

1.1 Tema:.....	3
1.2. Planteamiento del Problema:.....	3
1.2.1 Contextualización:.....	3
1.2.2 Análisis Crítico: .....	7
1.2.3 Prognosis .....	8
1.2.4 Formulación del Problema .....	8
1.2.5 Preguntas Directrices .....	8
1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación.....	8
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos: .....	10
1.4.1 Objetivo General: .....	10
1.4.2 Objetivos Específicos:.....	10

### CAPÍTULO II .....11

#### MARCO TEÓRICO .....11

2.1 Antecedentes Investigativos:.....	11
2.3 Fundamentación Legal: .....	15
2.4 Categorías Fundamentales: .....	17

2.4.1 Juego Infantil:.....	20
2.4.2 Rol del Educador.....	22
2.4.4 Proceso Enseñanza Aprendizaje .....	26
2.5 Hipótesis: .....	32
2.6 Señalamiento de las Variables: .....	33
2.6.1 Variable Independiente: .....	33
2.6.2 Variable Dependiente:.....	33
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>34</b>
<b>METODOLOGÍA .....</b>	<b>34</b>
3.1 Enfoque de la Investigación: .....	34
3.2 Modalidad de la Investigación: .....	34
3.3 Nivel o Tipo de la Investigación: .....	35
3.4 Población y Muestra:.....	35
3.5 Operacionalización de Variables: .....	36
3.6 Recolección de la Información: .....	38
3.7 Procesamiento de la Información:.....	38
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>40</b>
<b>ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>40</b>
4.1 Análisis de la Ficha de observación a los estudiantes.....	40
4.2 Análisis de la encuesta dirigida a las docentes.....	50
4.4 Verificación de Hipótesis .....	60
4.4.1 Planteamiento de la hipótesis .....	60
4.4.2 Selección de nivel de significación .....	60
4.4.3 Descripción de la población .....	60
4.4.4 Especificación del estadístico .....	60
4.4.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo .....	61
4.4.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos .....	61
4.4.7 Decisión .....	62
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>63</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>63</b>
5.1 Conclusiones .....	63
5.2 Recomendaciones.....	64
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>65</b>
<b>LA PROPUESTA .....</b>	<b>65</b>
6.1 Datos Informativos.....	65
6.2 Antecedentes de la propuesta .....	65

6.3 Justificación.....	66
6.4 Objetivos .....	67
6.4.1 Objetivo General .....	67
6.4.2 Objetivos Específicos.....	67
6.5 Análisis de Factibilidad.....	67
6.6 Fundamentación .....	68
6.7 Metodología. Modelo Operativo .....	73
6.8 Administración.....	111
6.9 Previsión de la Evaluación .....	112
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>113</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>116</b>
Anexo 1. Ficha de observación dirigida a las niñas y niños .....	117
Anexo 2. Encuesta dirigida a las docentes .....	118
Anexo 3. Tabla de distribución de Chi <sup>2</sup> .....	120
Anexo 4. Croquis de ubicación de la Institución Educativa .....	121
Anexo 5. Solicitud.....	122
Anexo 6. Autorización .....	123
Anexo 7. Fotografías .....	124

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Árbol de Problema .....	6
Gráfico 2: Red de Inclusión .....	17
Gráfico 3: Supraordinación .....	18
Gráfico 4: Infraordinación.....	19
Gráfico 5. Se integra fácilmente al grupo .....	40
Gráfico 6. Los maestros participaron activamente.....	41
Gráfico 7. Los maestros conocían estos juegos .....	42
Gráfico 8. Los maestros conocían las destrezas.....	43
Gráfico 9. El niño mejora su aprendizaje.....	44
Gráfico 10. El niño participa durante el juego infantil.....	45
Gráfico 11. Respeta las reglas del juego .....	46
Gráfico 12. Utiliza correctamente los materiales .....	47
Gráfico 13. Es creativo e imaginativo.....	48
Gráfico 14. Se frustra o enoja si siente que ha perdido.....	49
Gráfico 15. Actividad educativa que se da por imitación y repetición .....	50
Gráfico 16. Recurso educativo que no necesita de reglas .....	51
Gráfico 17. Fundamental la participación del educador .....	52
Gráfico 18. El juego infantil favorece el aprendizaje .....	53
Gráfico 19. Se obtienen vivencias y experiencias duraderas .....	54
Gráfico 20. Se obtienen vivencias y experiencias duraderas .....	55
Gráfico 21. Materiales suficientes.....	56
Gráfico 22. Materiales suficientes.....	57
Gráfico 23. Materiales suficientes.....	58
Gráfico 24. Utiliza el juego infantil para desarrollar el aprendizaje .....	59
Gráfico 25. Campana de Gauss .....	62
Gráfico 26. El Castillo.....	78
Gráfico 27. Antón Pirulero.....	80
Gráfico 28. Conociendo nuevas palabras.....	82
Gráfico 29. Día, tarde o noche .....	85

Gráfico 30. El rey Manda.....	87
Gráfico 31. Las Cintas.....	89
Gráfico 32. El Puente .....	91
Gráfico 33. El Puente .....	93
Gráfico 34. El pan Quemado.....	95
Gráfico 35. Figuras geométricas .....	97
Gráfico 36. Las Cintas.....	100
Gráfico 37. La Gallina Ciega .....	102
Gráfico 38. Vestirse y Desvestirse .....	104
Gráfico 39. La Soga .....	107
Gráfico 40. Pasa Virón.....	109

## ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Población y Muestra.....	35
Cuadro 2. Variable Independiente: El Juego Infantil.....	36
Cuadro 3. Variable Dependiente: Aprendizaje .....	37
Cuadro 4. Recolección de La Información .....	38
Cuadro 5. Se integra fácilmente al grupo.....	40
Cuadro 6. Los maestros participaron activamente .....	41
Cuadro 7. Los maestros conocían estos juegos.....	42
Cuadro 8. Los maestros conocían las destrezas .....	43
Cuadro 9. El niño mejora su aprendizaje .....	44
Cuadro 10. El niño participa durante el juego infantil.....	45
Cuadro 11. Respeto las reglas del juego.....	46
Cuadro 12. Utiliza correctamente los materiales .....	47
Cuadro 13. Es creativo e imaginativo .....	48
Cuadro 14. Se frustra o enoja si siente que ha perdido .....	49
Cuadro 15. Actividad educativa que se da por imitación y repetición.....	50
Cuadro 16. Recurso educativo que no necesita de reglas .....	51

Cuadro 17. Fundamental la participación del educador.....	52
Cuadro 18. El juego infantil favorece el aprendizaje.....	53
Cuadro 19. Se obtienen vivencias y experiencias duraderas.....	54
Cuadro 20. Participación e integración en actividades lúdicas .....	55
Cuadro 21. Materiales suficientes .....	56
Cuadro 22. Mejorar la autoestima del niño.....	57
Cuadro 23. Mejorar la autoestima del niño.....	58
Cuadro 24. Utiliza el juego infantil para desarrollar el aprendizaje .....	59
Cuadro 25. Preguntas .....	60
Cuadro 26. Frecuencias Observadas .....	61
Cuadro 27. Frecuencias Esperadas.....	61
Cuadro 28. Cálculo de $Chi^2$ .....	62
Cuadro 29. Modelo Operativo.....	73
Cuadro 30. Presupuesto y Financiamiento.....	112
Cuadro 31. Previsión de la evaluación.....	112

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TEMA:** EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA CIUDAD DE AMBATO.

**AUTORA:** Rivera Bonilla Mayra Gabriela

**TUTORA:** Lcda. Mg. Mayra Elizabeth Castillo López

**RESUMEN EJECUTIVO**

El presente trabajo de investigación realiza un análisis del El Juego Infantil en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato. Una vez detectado el problema se analiza contextualmente a un nivel macro, meso y micro, luego se realiza la justificación y se deja establecidos los objetivos general y específicos, gracias a la investigación Bibliográfica se procede a la construcción del Marco Teórico para fundamentar apropiadamente las variables de la investigación, en base a la información recopilada de libros, folletos, revistas, e internet, dejando señalada la hipótesis: El Juego Infantil incide en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato; como una respuesta anticipada al problema planteado, la misma que luego será verificada mediante procedimientos estadísticos. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboran los instrumentos adecuados para el procesamiento de la información que sirvan de base para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así obtener una conclusión. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear una Propuesta de solución, que está orientada a facilitar la labor docente, y aportar con un material ameno, didáctico y entretenido para el estudiante, la que se denomina: Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato, la misma que no es definitiva y quien tenga un acercamiento, de su aporte para perfeccionarla.

**Descriptor:** Juego, infantil, aprendizaje, pedagogía, motricidad, cognitivo, proceso, educación, enseñanza, análisis.

**TECHNICAL UNIVERSITY OF AMBATO**  
**FACULTY OF HUMANITIES AND EDUCATION**  
**CAREER EDUCATION PARVULARIA**

**TOPIC:** THE CHILDREN PLAY IN LEARNING THE CHILDREN OF INITIAL TWO BILINGUAL DEVELOPMENT CENTER ROMINA AMBATO CITY.

**AUTHOR:** Rivera Bonilla Mayra Gabriela

**TUTOR:** Lcda. Mg. Mayra Elizabeth Castillo López

**ABSTRACT**

This research makes an analysis of The Children's Learning Game children 2 Initial Development Center Bilingual Romina city of Ambato. Once the detected problem is contextually analyzed at a macro level, meso and micro, then the justification is made and the general and specific objectives is left in place, thanks to the Bibliographical research is necessary to build the theoretical framework to properly substantiate the variables research, based on information gathered from books, pamphlets, magazines, and the Internet, leaving marked the hypothesis: The Children's Play Learning affects children 2 Initial Development Center Bilingual Romina City Ambato; as a proactive response to the problem, then it will be verified by statistical procedures. Once the research methodology established appropriate tools for processing information as a basis for quantitative and qualitative analysis of the investigated variables, proceeding to statistically analyze the data obtained thus able to obtain a conclusion is drawn. Depending on what is revealed by the investigation proceeds to propose a settlement proposal, which is oriented to facilitate teaching, and provide an entertaining, educational and entertaining for the student materials, which is called: Manual of Children's Games improve the learning of children Initial 2 Bilingual Development Center Romina city of Ambato, the same is not final and who has an approach, its contribution to perfect.

**Descriptors:** Game, child, learning, pedagogy, motor, cognitive, process, education, teaching, analysis.

## INTRODUCCIÓN

El Juego Infantil en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

El presente proyecto de investigación, consta de seis capítulos:

Capítulo I Consta el problema, dentro del cual se encuentra el planteamiento del problema y dentro de este la contextualización, el análisis crítico, la prognosis, la formulación del problema, interrogantes y delimitación del objetivo a investigar, seguidamente se encontrará la justificación y los objetivos.

Capítulo II Se encuentra el marco teórico, los antecedentes investigativos sus fundamentaciones, las categorías fundamentales la variable independiente (El Juego Infantil) y la variable dependiente (El Aprendizaje), la formulación de la hipótesis para que una vez concluida la investigación se la verifique, finalmente el señalamiento de las variables.

El Capítulo III Se encuentra la metodología, el enfoque de investigación, la modalidad, tipos de investigación: descriptiva, explicativa y exploratoria, la población con la que se va a trabajar, la Operacionalización de las variables, las técnicas e instrumentos de recolección de información y el procesamiento de la misma para obtener el existe en el proceso investigativo.

CAPÍTULO IV, Análisis e Interpretación de Resultados: Se presentan los resultados del instrumento de investigación, se elaboraron las tablas y gráficos estadísticos mediante los cuales se procedió al análisis de los datos para obtener resultados confiables de la investigación realizada.

CAPÍTULO V, Conclusiones y Recomendaciones, se describen las conclusiones y recomendaciones de acuerdo al análisis estadístico de los datos de la investigación.

CAPITULO VI, La Propuesta; Se propone: Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato, y consta de: Los datos informativos, los antecedentes, la justificación, los objetivos, el análisis de la factibilidad, fundamentación científica, la descripción de la propuesta, el modelo operativo, y finalmente la administración, plan de monitoreo y evaluación de la propuesta.

Finalmente se añaden la bibliografía y los anexos correspondientes.

## **CAPÍTULO I**

### **EL PROBLEMA**

#### **1.1 Tema:**

“El Juego Infantil en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato”

#### **1.2. Planteamiento del Problema:**

##### **1.2.1 Contextualización:**

El **Ecuador** tiene una deuda enorme con miles de niños, niñas y adolescentes, más de 75000 niños y adolescentes están fuera de las escuelas y colegios a quienes se les niega el derecho a estudiar, el derecho a jugar y el derecho a vivir una vida digna. La mayoría de la niñez pobre sufre de retraso en el desarrollo destrezas motrices cognitivas y sociales. Uno de cada 5 niños menores de 5 años presenta desnutrición crónica. (El Comercio, 2012, p. 12)

Además de los derechos de la niñez y adolescencia que han sido vulnerados en nuestro país, existe un sin número de problemas de actitudes, ya sea en el hogar, en la escuela y en la sociedad que han tenido consecuencias en el aprendizaje que reciben las niñas y niños de sus maestros, por lo tanto se debe incluir el tema del juego infantil el cual es muy importante para mejorar su formación.

Es preciso además que padres de familia y docentes presten más atención y cuidado en la educación de las niñas y niños, participando en la formación de habilidades, destrezas y el desarrollo de las capacidades, imaginación y creatividad, con una comunicación efectiva en cada una de las tareas escolares y cotidianas que las niñas y niños realicen.

La provincia de **Tungurahua** no está ajena a los problemas sociales antes mencionados, debido a ello se requiere de mayor participación y atención de las instituciones educativas y el hogar ya que ellos conforman un gran aporte en la formación de las niñas y niños, dentro se debe considerar al juego infantil como un recurso indispensable para poner en práctica el aprendizaje en niñas y niños.

En Ambato, se promueven las actividades de juego las que se pueden adaptar para hacer más fáciles o difíciles, más sencillas y complejas, más extensas o cortas, para proporcionar al niño una experiencia justa y a su medida, los períodos de juego no tienen que ser largos, para ser valiosos, la adaptación tampoco tiene que ser complicada. Las actividades lúdicas adecuadas contribuyen a la formación integral de los alumnos y el juego es la actividad más natural del niño y joven. Razón por la cual debe incluir una serie de arreglos en forma individual y grupal, que permita a los alumnos con deficiencia intelectual actuar dentro de la dinámica de aula de una manera motivadora. (Diario La Hora, 2006, p. 4)

Es común escuchar como muchas familias y gran parte de los educadores piensan que la escuela es el lugar de trabajo, donde se va a aprender algo que supone siempre es sacrificio y pocas veces es placer, es decir, la escuela como trabajo y la calle como diversión, esto hace que las niñas y niños consideren el periodo escolar como un mal necesario que deben soportar con resignación y sacrificio. Siendo lo contrario porque la infancia es una etapa única en la cual los niños y niñas desarrollan destrezas y habilidades, forman valores como: el respeto, la solidaridad, el compañerismo, la puntualidad y la equidad de género, por lo tanto es preciso trabajar conjuntamente con padres de familia, autoridades y comunidad educativa.

En lo que corresponde al **Centro de Desarrollo Bilingüe Romina** de la ciudad de Ambato, se ha podido constatar que el juego infantil no es aplicado correctamente, esto conlleva a que los niños y niñas no tengan un aprendizaje acorde a sus necesidades, en cuyo caso puede ser por el desconocimiento que tienen las docentes sobre los beneficios que aporta el juego infantil a su formación integral.

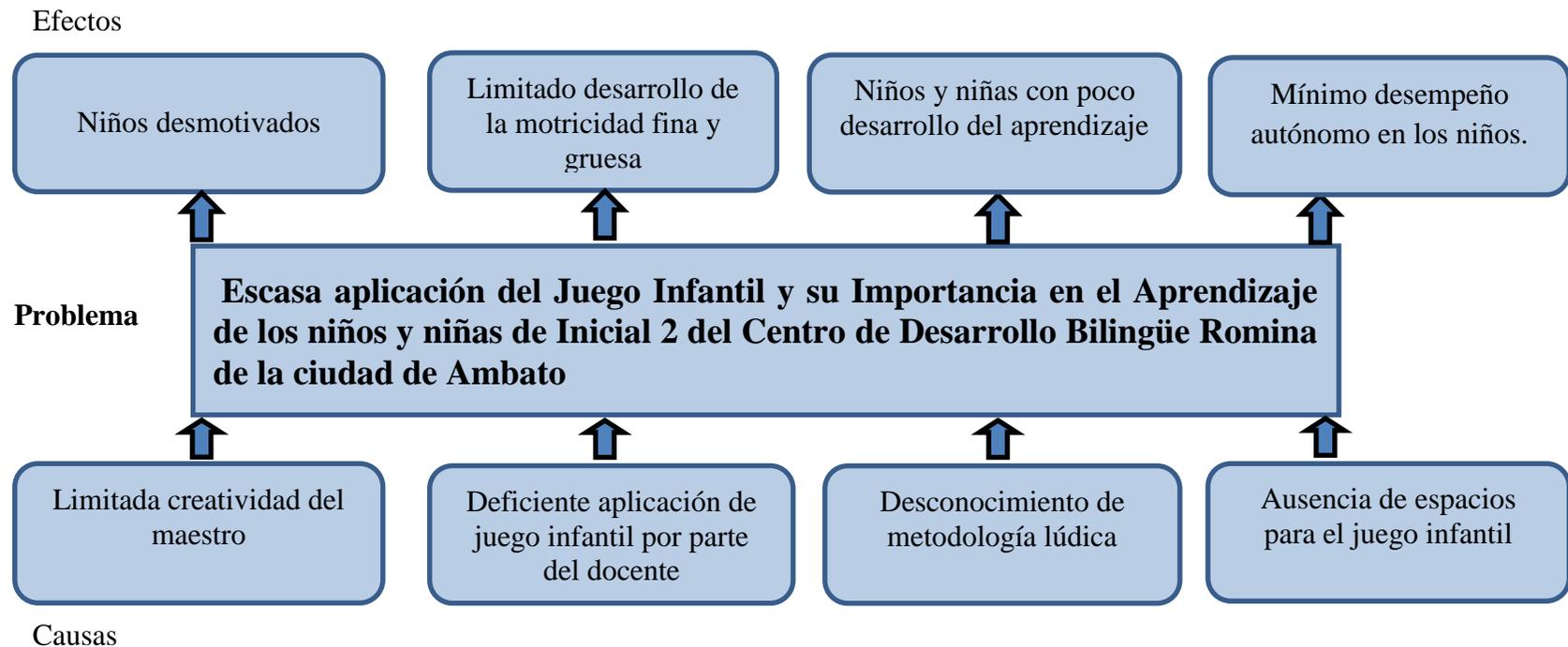
Además en la institución educativa, cuando las niñas y niños juegan se lo realiza solo en los tiempos libres y no existe la presencia de un profesional que guie

correctamente los juegos sin darse cuenta que es allí donde las niñas y niños desarrollan o adquieren un sin número de actitudes ya sean positivas o negativas.

La incertidumbre por la falta de la práctica en el uso de los juegos educativos encierra al docente y a los alumnos en una situación confusa por lo que se llega a los excesivos contenidos sobre lo que hay que aprender.

La tendencia a economizar esfuerzos y tiempo, hace que predominen los métodos tradicionales y memorísticos de enseñanza debido a la falta de planificación como también por la insuficiente preparación y capacitación de los docentes, convirtiendo de esta manera en aburrida y rutinaria la jornada de aprendizaje.

## Árbol de Problema



**Gráfico 1:** Árbol de Problema

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

### **1.2.2 Análisis Crítico:**

Sobre el tema investigado del juego infantil y su importancia en el aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato, el problema se da por diferentes motivos como: Limitada creatividad del maestro, tal es así que provoca que los niños se sientan desmotivados, esto impide el desarrollo y rendimiento de los niños por lo cual es importante realizar juegos libres y espontáneos, ya que son una actividad que se utiliza para la vida cotidiana de los niños, por esta razón es necesario aplicarlos para que no existan niños pocos creativos, reflexivos y participativos.

Además, la deficiente aplicación de juego infantil por parte del docente, durante horas de clase e incluso en momentos de recreación o distracción, genera un limitado desarrollo de la motricidad fina y gruesa, dificultando la integración de niños y niñas, quienes lo hacen en grupos de sólo niños o sólo niñas, lo que perjudica el normal desenvolvimiento cuando amerita o se solicita una participación integral, la cual no llega a lograrse porque se evidencia un distanciamiento entre compañeros y compañeras.

Así mismo el desconocimiento de una apropiada metodología lúdica produce que los niños y niñas experimenten poco desarrollo del aprendizaje, por lo tanto el maestro debe estar preparado para innovar su metodología e involucrarse con la utilización de actividades lúdicas como estrategias en su labor docente que vaya acorde al avance del Sistema Educativo con la participación activa de la comunidad educativa.

En la institución se observa la ausencia de espacios para juego infantil, al darse esto los niños limitado desempeño autónomo porque los educadores no utilizan el juego infantil como un recurso educativo que permita la integración, la inclusión, la equidad y la parte afectiva en las niñas y niños, lo que no permite un cambio significativo en la actitud del docente, perjudicando a los niños en su aprendizaje; de esta manera no cumplen con la misión de mejorar la calidad educativa..

### **1.2.3 Prognosis**

Si en el futuro nadie enfrenta el problema sobre la Escasa utilización del juego infantil en el aprendizaje, se continuarán presentando problemas en el proceso educativo, con una preocupante desmotivación de niñas y niños, quienes además experimentarán poco desarrollo del aprendizaje, tendrán más interés en mirar televisión o juegos de video lo que acarreará que no se logrará mejorar la calidad de la Educación; tampoco se alcanzará el desarrollo integral y potencial de las estudiantes, lo que causará que no se logre niveles de excelencia educativa este tema probablemente se agravará más porque el juego infantil tiene un papel fundamental en la adquisición y el mantenimiento del aprendizaje que poco a poco se irá agravando.

### **1.2.4 Formulación del Problema**

¿De qué manera el Juego Infantil incide en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato?

### **1.2.5 Preguntas Directrices**

- ¿Se está utilizando apropiadamente el juego infantil en las niñas y niños?
- ¿Qué nivel de Aprendizaje muestran las niñas y niños?
- ¿Cuáles son las alternativas para solucionar el problema planteado?

### **1.2.6 Delimitación del Objeto de Investigación**

#### **Delimitación de contenido**

**Área:** Educativa

**Campo:** Pedagógico

**Aspecto:** El juego infantil– el Aprendizaje en los niños y niñas.

#### **Delimitación Temporal**

La investigación se realizó en el año lectivo 2014 – 2015

### **Delimitación Espacial**

El trabajo investigativo se llevó a cabo en el Centro de Desarrollo Bilingüe Romina, de la ciudad de Ambato.

### **Delimitación de Unidades de Observación**

- Docentes
- Niñas y niños

### **1.3 Justificación**

Esta investigación es de gran **interés**, porque el juego infantil incide en el Aprendizaje de las niñas y niños, ya que en la etapa escolar los infantes aprenden en gran medida, a través del juego, por lo cual el docente necesita de este recurso educativo.

La presente investigación es muy **importante** porque al utilizar el juego infantil como un medio educativo se mejorará el desarrollo individual y grupal en las niñas y niños, a la vez seremos partícipes de actitudes y valores positivos que serán las bases para el desarrollo y comportamiento educativo, recreativo y social en los educandos.

Muchos docentes, padres de familia y niños desconocen sobre la aplicación del juego infantil en el Aprendizaje, motivo por el cual este trabajo causó **novedad** en los mismos, a través de encuestas, fichas de observación, prácticas sobre el juego infantil y su importancia en el Aprendizaje en las niñas y niños.

La investigación es **beneficiosa** para las niñas y niños, como también para las autoridades, docentes y padres de familia, quienes serán los portadores de este recurso educativo, a través de charlas, talleres, etc. Entonces ellos contarán con los instrumentos necesarios que permitirán mejorar su desempeño en las aulas escolares. De esta manera el juego infantil contribuirá al Aprendizaje en el aula.

La presente investigación tuvo un gran **impacto** en las niñas y niños, padres de familia, comunidad, docentes, autoridades de la institución, porque existía un desconocimiento total sobre el tema: juego infantil y el Aprendizaje.

El trabajo investigativo es **factible** gracias a la autorización, participación y colaboración de la comunidad educativa como son: los niños y niñas, padres de familia, docentes y autoridades del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato. Además se cuenta con suficiente material bibliográfico y fuentes de consulta, se dispone de los recursos materiales y económicos para la realización del tema planteado.

#### **1.4 Objetivos:**

##### **1.4.1 Objetivo General:**

Investigar la incidencia del Juego Infantil en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

##### **1.4.2 Objetivos Específicos:**

- Analizar el uso apropiado del juego infantil en las niñas y niños.
- Identificar el nivel de Aprendizaje en los niños y niñas.
- Diseñar una alternativa de solución al problema de los juegos dirigidos que mejoren la equidad de género en las niñas y niños.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes Investigativos:

Con el propósito de verificar que no existe una investigación previa con el mismo tema en el Centro de Desarrollo Bilingüe Romina, la investigadora pudo constatar de manera personal que efectivamente no se registran trabajos previos de ninguna clase con respecto a las variables del presente tema de investigación. Así mismo, al realizar un recorrido por la Biblioteca General de la Universidad Técnica de Ambato de la Carrera de Educación Parvularia se encontró con un tema similar al presente trabajo investigado sobre: “El Juego Infantil en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato”, en dicho trabajo de tesis encontramos varios estudios que nos sirvieron de guía para realizar nuestro trabajo de investigación.

**Tema:** “IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE VALORES DE LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PEDRO CARBO DEL CANTÓN SALCEDO.” (Vizcarra, 2011)

La investigadora expresa las siguientes conclusiones:

- La educación de los hijos no es solo ponerles en el colegio y dejarlos a la voluntad de Dios, sino que hay que enrumbarlos por el camino correcto y fomentar en ellos los deseos de superación y de trabajo.
- Padres, profesores y alumnos están en la obligación de involucrarse directamente en la educación y de la misma forma apoyar al estudiante con la experiencia que ya tiene y con el mejor criterio de padres y de maestros responsables. (Vizcarra, 2011, p. 122)

De las conclusiones obtenidas de Diana Vizcarra. Sin duda se puede afirmar que en la mayoría de las Escuelas de la ciudad de Ambato todavía existe una

enseñanza-aprendizaje tradicionalista, que carece de estrategias, materiales, recursos innovadores y de una adecuada metodología en el desarrollo de habilidades y destrezas, que potencialice las capacidades físicas, sociales, emocionales y afectivas en los educandos, que necesitan de verdaderos aprendizajes significativos y de una correcta coeducación en el educando.

**Tema:** “LOS JUEGOS RECREATIVOS Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA JORGE ICAZA CORONEL DEL CANTÓN LATACUNGA DURANTE EL PERÍODO NOVIEMBRE 2009 A MARZO 2010”. (Licta, 2010)

#### **Conclusiones:**

- Al finalizar la propuesta se puede deducir que los juegos recreativos son de gran ayuda para los niños/as de la escuela “Jorge Icaza” y para quienes lo acojan, ya que es una guía innovadora que ayudará a los niños/as a mejorar su nivel intelectual y físico, el mismo que mejora su nivel de aprendizaje.
- La guía didáctica de los juegos recreativos que se propone servirá de pilar fundamental para el desarrollo mental de los niños/as dentro y fuera del establecimiento educativo ya que es elaborado de acuerdo a las necesidades de los niños y ayudan a desarrollar sus habilidades y destrezas.
- El juego recreativo es el mejor trabajo que realizan los niños/as en el aula constituyéndose en un recurso valioso en el aprendizaje, toda vez que el niño al jugar pone de manifiesto sus capacidades intelectuales y físicas lo que hace de él un individuo con muchas capacidades. (Licta, 2010, p. 87)

La falta de creatividad del maestro causa que los niños tengan poco interés en transmitir emociones, alegrías, estímulos, incluso va perdiendo la relación con otras persona, además afectando así el desarrollo de todo ser humano. El desconocimiento de técnicas es otra causa que impedir el desarrollo y rendimiento de los niños por lo cual es importante realizar juegos libres y espontáneos, ya que el juego es una actividad que se utiliza para la vida cotidiana de los niños, por esta razón es necesario aplicarlos para que no existan niños pocos creativos, reflexivos y participativos.

**Tema:** “LOS JUEGOS VERBALES Y SU INCIDENCIA EN LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS (AS) DE PRIMERO, SEGUNDO Y TERCER GRADOS

## DE LA ESCUELA PARTICULAR “CARLOS MARÍA DE LA CONDAMINE” DE LA CIUDAD DE AMBATO”. (Guamán, 2013)

### **Conclusiones:**

- Los juegos verbales contribuyen significativamente a mejorar la expresión oral de los niños y niñas, puesto que ayudan a incrementar el léxico, mejorar la pronunciación de las palabras, a desarrollar la memoria, a hablar y relacionarse con los demás, sin duda cualquier juego que implique comunicación, por sencillo que sea, es favorecedor para el desarrollo de la expresión oral, sin embargo los docentes no los practican a diario porque la cantidad de adivinanzas y rimas que conocen es muy pequeña y sobre los trabalenguas y retahílas se podría decir que es nula.
- El nivel de expresión oral de los niños y niñas de primero, segundo y tercer grados no es alentador, porque es evidente que la mayoría de estudiantes no tienen bien desarrollada la capacidad de comunicarse con los demás, además no pronuncian claramente las palabras, tartamudean y les cuesta mucho trabajo expresar sus ideas, demostrando un bajo nivel de expresión oral.
- Los docentes no cuentan con una guía de juegos verbales por lo que esto dificulta el empleo diario de los mismos, afectando el vínculo comunicativo con los estudiantes. (Guamán, 2013, p. 74)

Los docentes al tener poco conocimiento de los juegos verbales, no estarían aplicándolos en el aula de clases, lo que provocaría un bajo nivel de expresión oral en los niños y niñas, además este desconocimiento genera dificultades al aplicar dicha actividad, es por este motivo que se considera importante el conocer y utilizar correctamente este recurso. Otra de las causas sería que los maestros realizan actividades poco dinámicas, no mostrando entusiasmo en la acción que emprende, más aún al no realizar los juegos verbales que favorecen a la adquisición de conocimientos de los niños, no alcanzando así un total desarrollo intelectual, creativo y afectivo del mismo.

### **2.2 Fundamentación Filosófica**

La fundamentación filosófica de este proyecto se enmarca en el paradigma crítico – propositivo, es crítico porque buscan analizar el objeto de estudio desde una perspectiva de integración o actuación de la sociedad con una visión social transformadora, es propositivo porque plantea alternativas de solución para que el juego infantil sea un recurso educativo de enseñanza que debe complementarse con el enfoque de atención y respeto a la diversidad para lograr el cambio y transformación social. (Mejías, 2012, p.98)

La aplicación del estudio sobre el juego infantil en los niños y niñas constituyó un medio fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y en el desarrollo formativo de la personalidad de los niños, interactuando estudiante, educador y padres de familia por cuanto nuestra investigación no se limita a una simple observación de los acontecimientos, sino a una exploración, análisis, comprensión y generación de posibles alternativas de solución que deben ser alcanzadas por la interacción del investigador con la comunidad educativa .

La meta de los docentes debe ser guiar, enseñar, contribuir a que los niños desarrollen sus: habilidades, destrezas, capacidades, valores y conocimientos que les permita participar en la sociedad de forma crítica y constructiva.

### **2.2.1 Fundamentación Axiológica**

Los valores son únicos e inmutables y no dependen de las personas para tener valor, es decir es todo aquello que lleve al hombre a defender y crecer en su dignidad de persona. Éste perfecciona al hombre en cuanto a ser hombre, en su voluntad, libertad y razón. Le hace más humano. Los valores morales son de orden práctico, miran las acciones del hombre en cuanto proceden de su voluntad y no de la obra que lleva a cabo. Se hacen instrumentales a través de la educación y así pasan a ser extrínsecos o socialmente valorables. (Carrasco, 2012, p.65)

La esencia de los valores morales es que están relación con la conducta, con la naturaleza humana, perfecciona a las personas en cuanto a que los valores perfeccionan al individuo en varios aspectos, el valor es parte de la identidad personal. La persona con valor moral, no es un sujeto mezquino, ni egocéntrico interesado exclusivamente en su propio bienestar. Una persona con moral manifiesta y contagia una felicidad que surge de su propia interioridad, del núcleo de su identidad personal.

### **2.2.1 Fundamentación Pedagógica**

La función del maestro se reduce a verificar el programa, a constituirse en un controlador que refuerza la conducta esperada, autoriza el paso siguiente a la nueva conducta o aprendizaje previsto, y así sucesivamente. El alumno en este enfoque no es un espectador pasivo, pues requiere emitir la respuesta o

la solución a la situación problemática. Se trata de aprender haciendo. La repetición y la frecuencia de la práctica es un factor importante para la retención de aprendizajes técnicos y prácticos, que no puede menospreciarse. (González G. , 2003, p.49)

El papel de evaluador que tiene el docente es trascendental en la formación intelectual de los alumnos, debe desarrollar la evaluación de un modo interactivo y participativo, tomando en cuenta la opinión de los involucrados; considerando los aspectos social, psicológico, espiritual y biológico. El docente debe ayudar a los estudiantes a que alcancen con éxito todas las etapas de su desarrollo intelectual y crear un ambiente en el que se den las experiencias necesarias para este propósito.

### **2.3 Fundamentación Legal:**

Según la Constitución de la República vigente (2009) en el artículo 11 literal 2 dice:

Todas las personas son iguales y gozarán de los mismos derechos, deberes y oportunidades. Nadie podrá ser discriminado por razones de etnia, lugar de nacimiento, edad, sexo, género, identidad cultural, estado civil, idioma, religión, ideología, filiación política, pasado judicial, condición socio – económica, condición migratoria, ... La ley sancionará toda forma de discriminación”. (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

El Código de la Niñez y Adolescencia hace referencia a la Educación Infantil en los siguientes artículos:

**Art. 1. Finalidad.** Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todas las niñas, niños y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad.

**Art. 38. Objetivos de los programas de educación.** La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

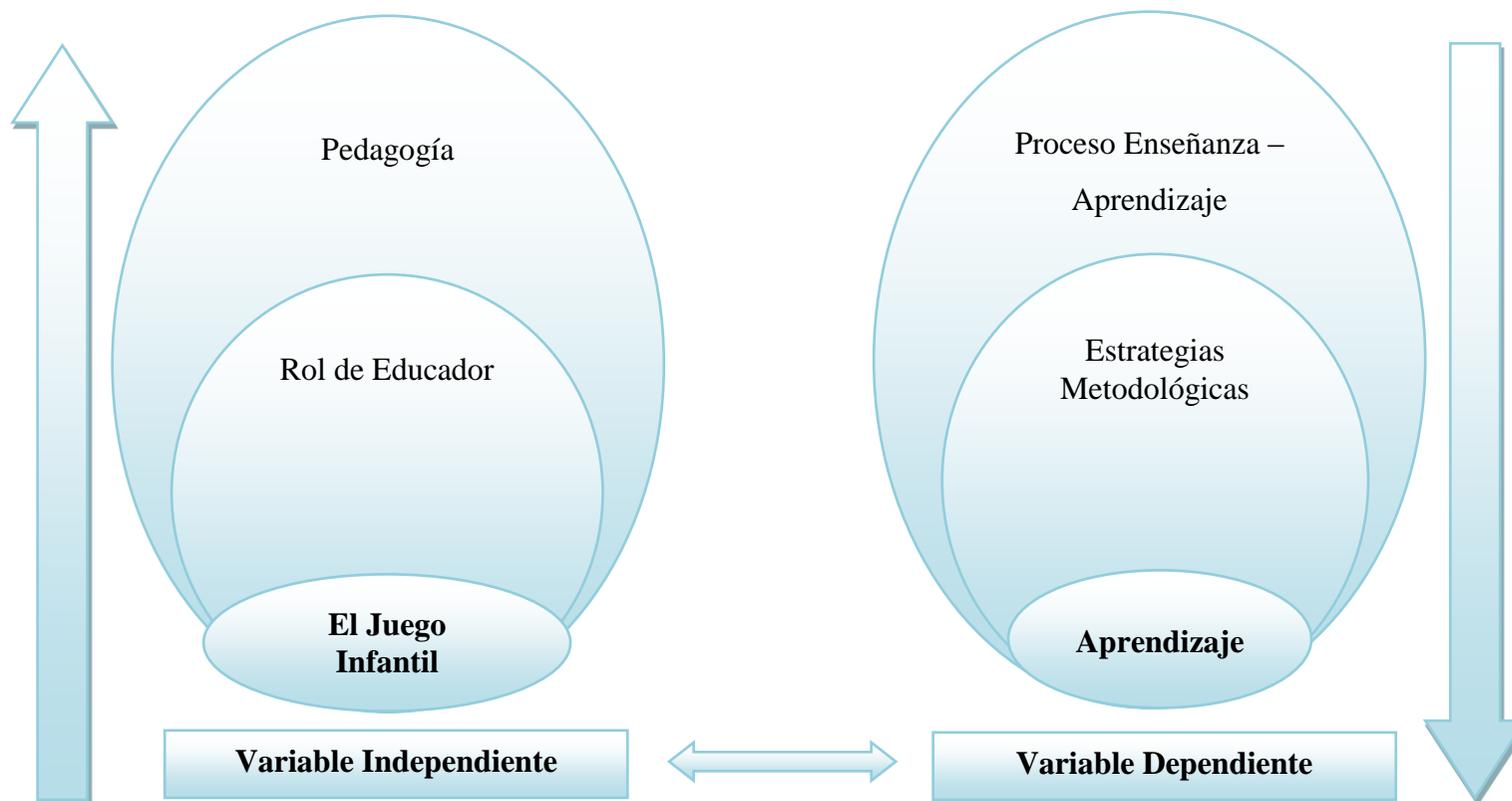
- b.** Promover y practicar la paz, el respeto a los derechos humanos y libertades fundamentales, la no discriminación, la tolerancia, la valoración de las diversidades, la participación, el diálogo, la autonomía y la cooperación.
- c.** Ejercitar, defender, promover y difundir los derechos de la niñez y adolescencia. (Código de la niñez y adolescencia, 2013)

## **Ley Orgánica de Educación Intercultural**

**Art. 2. Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo:

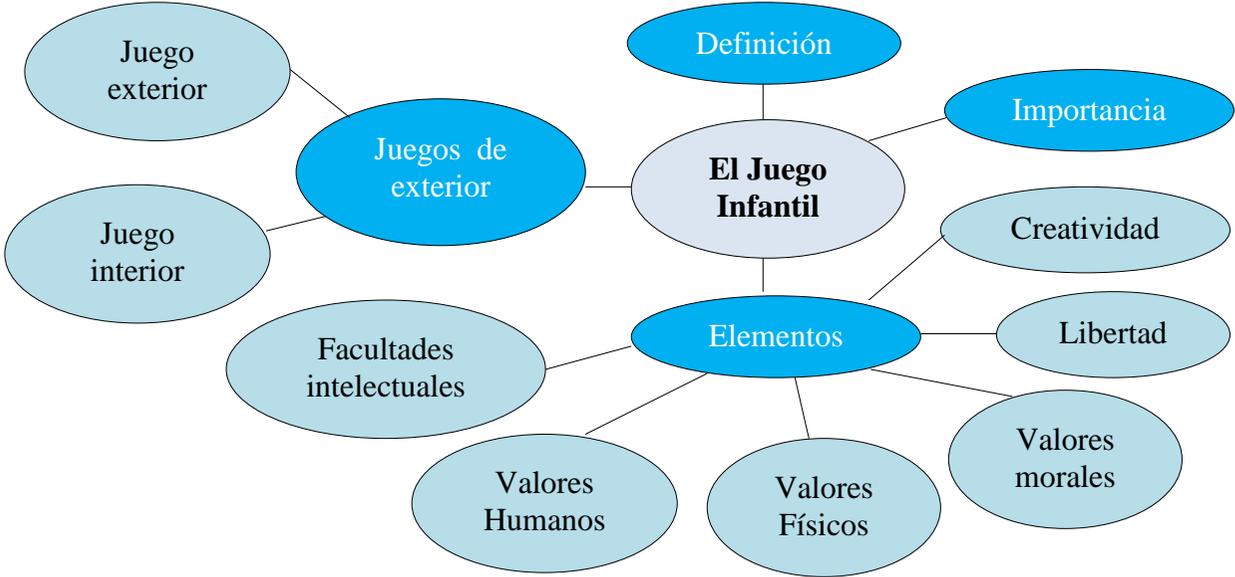
**Literal L. Igualdad de género.-** La educación debe garantizar la igualdad de condiciones, oportunidades y trato entre hombres y mujeres. Se garantizan medidas de acción afirmativa para efectivizar el ejercicio del derecho a la educación sin discriminación de ningún tipo. (Ley orgánica de educación **intercultural, 2011**)

## 2.4 Categorías Fundamentales:



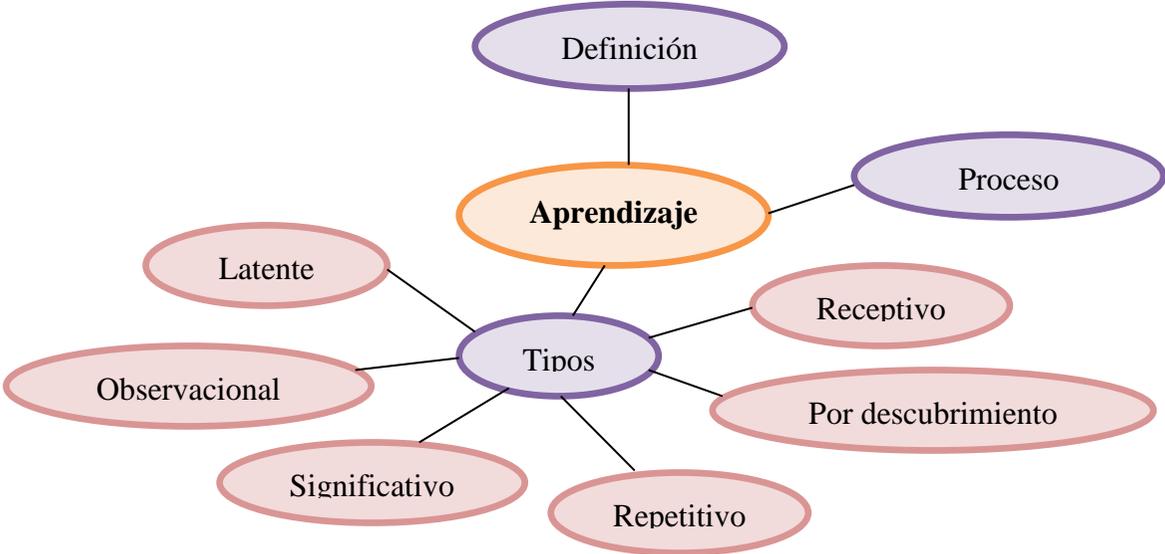
**Gráfico 2:** Red de Inclusión  
**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Constelación de ideas de la variable independiente**



**Gráfico 3:** Supraordinación  
**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Constelación de ideas de la variable dependiente**



**Gráfico 4:** Infraordinación  
**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

## **CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE**

### **2.4.1 JUEGO INFANTIL:**

#### **Conceptualización:**

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con objetivos previstos. La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes, poniendo énfasis especial en el trato cortés que debe darse a todos los participantes especialmente a la niña, caracterizada por el respeto y consideración.

La naturaleza profunda del juego infantil exige que cualquier estudio sobre esta realidad se haga con mucha cautela y precaución, en este sentido se piensa que la revisión de las principales teorías del juego infantil puede servir para comprender mejor su esencia y los distintos niveles de relación con el niño y sus manifestaciones de agresividad, discrimin y sexismo. (Martínez, 1999, p. 32)

En la opinión de Martínez, G., el niño al crecer necesita de las actividades lúdicas que ayudan al crecimiento físico, mental, cognitivo y emocional, pero sobre todo necesita desarrollar habilidades y destrezas, en un ambiente cálido y afectivo que cimente valores, principios y actitudes positivas hacia las personas que son parte de su vida

Con respecto al tema puedo mencionar que el juego infantil contribuye a la adaptación, el desenvolvimiento, la autonomía y mejorara la socialización e integración, no solo con las niñas y niños de su misma edad, sino que también facilitara la convivencia con las personas adultas que serán parte de su vida en el cumplimiento de las tareas y reglas designadas, en un ambiente lúdico y con una comunicación adecuada para mejorar la convivencia al momento de trabajar y hacer cumplir las tareas o en otras actividad que vaya a realizar en las niñas y niños.

#### **Importancia del juego infantil:**

La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego infantil el niño revela al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes.

Con el juego dirigido, los niños se sienten libres, dueños de hacer todo aquello que espontáneamente desean, a la vez que desarrollan sus cualidades.

A través del juego infantil se pueden inculcar muchos principios y valores: respeto a los otros niños, generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo y también la equidad de género.

Se destaca de esta manera la importancia del juego infantil para lograr como base la actividad lúdica en la formación y desarrollo de valores sociales necesarios para minimizar y gradualmente ir eliminando del comportamiento de las niñas y niños conductas y actitudes agresivas contra el otro género pues el respeto y la consideración son deseables y necesarias en el desenvolvimiento de un individuo en cualquier sistema o lugar. (Gómez, 1999, p. 23)

Para Gómez, Hernando en el ámbito educativo el juego infantil es un recurso muy importante, al que se le debe poner mucha atención, para el docente que trabaja con edades tempranas y con los primeros años de educación básica, el aprendizaje se realiza a través de actividades lúdicas, que mejoran el rendimiento académico y el desarrollo de actitudes. Ingresar el niño a la escuela, se encuentra con un lugar desconocido, en el cual debe relacionarse con los docentes y lograr la aceptación del grupo.

Al realizar actividades con juegos dirigidos, se logrará el desarrollo de las habilidades, cualidades, ayudando al desenvolvimiento total del educando para que puedan formar parte del mundo de los adultos, en los primeros años de educación el aprendizaje se realiza jugando y que mejor forma de hacerlo con juegos infantiles que contengan reglas y normas para los niños.

### **Elementos del juego infantil:**

El juego infantil nos presenta dos elementos muy importantes como son:

- **La creatividad:** en donde da rienda suelta a su imaginación.
- **La libertad:** El niño puede desarrollar su autonomía y expresar sus sueños.
- **Valores morales como:** De superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo.
- **Valores físicos:** como; habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza.
- **Valores humanos:** tanto intelectuales como: inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.
- **Facultades intelectuales:** resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión posibilidades del juego dirigido. (Rodríguez, 2004, p. 225 )

De acuerdo a lo expuesto los elementos del juego infantil, son en realidad aquellas características que lo distinguen de los demás tipos de juego, en donde se destaca

la forma en cómo este tipo de actividad permite al niño desarrollar su creatividad, sus sueños, habilidades y destrezas, además se expresan de por medio valores como el respeto, la cortesía, etc. además de ejercer sus facultades físicas, intelectuales y morales.

### **Tipos de juego infantil**

**Juegos de Interior:** Los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad, para lograr el objetivo de esta investigación constituyen un recurso muy valioso pues es el interior del salón de clases, de la sala de juegos donde se debe reforzar la necesidad del trato respetuoso a la mujer, porque aunque mental e intelectualmente niños y niñas son iguales físicamente la niña es más delicada y merece un trato considerado.

**Juegos de Exterior:** Los juegos de exterior, desarrollan sobre todo la fuerza, la agilidad y la destreza es aquí donde el Educador puede centrar su interés al recalcar el hecho de que la niña merece un trato cortés, la constitución emocional de niños y niñas no es igual sino complementario; el comedimiento y la consideración debe resaltarse a la hora de establecer las reglas y normas en el juego infantil incentivando las conductas que demuestren los valores que caracterizan la equidad de género. (Rodríguez, 2004, pp. 229, 230)

De acuerdo con Rodríguez, M. La creatividad y libertad son dos elementos esenciales que nos ofrece el juego dirigido, que debemos aprovechar en las niña/os para descubrir en cada uno de ellos sus fortalezas y debilidades para así desarrollar las potencialidades que cada uno posee y que favorecerán en el crecimiento individual y grupal de los niños, también permite al docente ejecutar juegos dirigidos dentro del salón de clase, así como también fuera del salón de clase de acuerdo a las necesidades que se presente con los niños.

## **2.4.2 ROL DEL EDUCADOR**

### **Conceptualización**

El personal docente debe estar bien preparado en relación con su rol principal de asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica, no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para el preescolar, sino también el compromiso de fortalecer en las niñas y niños valores y actitudes necesarios para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar su calidad de vida, esto no puede lograrse desde visiones estereotipadas y sexistas, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo es importante en el rol del educador (a). (Rodríguez, 2004, p. 445)

Así mismo Rodríguez, M. manifiesta que el rol o papel del docente debe ser, el asumir con amor, responsabilidad y compromiso la tarea que va a desempeñar, con los educandos, sin olvidar la ética profesional que debe cumplir como ser humano practicando valores, principios y actitudes positivas que se lo realiza a través de una comunicación afectiva, que a más de generar el conocimiento, facilite el buen desempeño y fomente la participación de todos los niños en los aprendizajes significativos y en el desarrollo social.

### **Motivación del Educador(a):**

De manera general, se puede decir que el educador o la educadora desempeñan un rol importante en las actividades de enseñanza programada, como en las rutinas diarias y de entretenimiento. Y además, es motivador(a) y estimulador(a) del desarrollo en sus distintas facetas, tanto en el plan individual, como en el social. Asimismo, debe mantenerse como observador y observadora, conociendo la manera en que se relacionan las niñas y niños, sus reacciones, preferencias, modos de juego, materiales que más utilizan y zonas que ocupan. Se trata, pues, de que conozca a cada niña o niño en particular, al grupo y al medio, de modo que pueda modificar su forma de actuar y organizar. (Silva, G. 2004 p. 153)

El autor Silva, G. manifiesta que: la motivación del educador es importante en todo momento y sobre todo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo uso de recursos para interiorizar los conocimientos de una manera divertida y creativa y brindar con el objetivo de brindar una sociedad más justa.

Los docentes son quienes desarrollan, forman seres humanos, justos, solidarios y equitativos, es decir que están a cargo de solucionar las dificultades que se presente en los educandos, tanto en la parte académica, como en la parte afectiva, a través de una educación dinámica y divertida que motive al crecimiento sano del cuerpo y mente del educando sin esperar nada a cambio.

### **Construcción social de la Realidad**

La realidad se construye socialmente. Estos autores plantean que la sociedad existe como realidad objetiva, interpretada de modo colectivo (aunque, al ser así, no debe ser muy objetiva realmente). Además, existe como realidad subjetiva, como la percibe y entiende cada persona. La relación entre persona y sociedad es dialéctica: la persona es productora de un mundo social que, a su vez, lo produce como persona.

La definición acordada socialmente adquiere poder coercitivo hasta lograr la interiorización de la misma mediante el proceso de socialización. Visto de esta forma, dicho proceso constituye la adopción de las definiciones y construcciones

sociales de la realidad que han sido dictadas a las y los nuevos miembros por sus mayores. (Serrano & García, 1992, pp. 232,235)

Para Serrano - García, E: la construcción de la realidad de los niños se da mediante el trato y la estimulación que los niños reciben de sus padres y el ambiente en el que se desarrolla. Por ejemplo: sí en casa el padre o madre de familia comparten las responsabilidades, hace uso de palabras delicadas y amables la niña/o lo hará de igual manera, pero si sucede lo contrario estaremos ante serios problemas que repercutirán y afectaran en la socialización y en las actitudes de los niños, ya que los adultos somos el patrono o modelo a seguir.

### **2.4.3 PEDAGOGÍA**

#### **Conceptualización**

La pedagogía es una disciplina que forma parte de las Ciencias Sociales y Humanas, Herbert y Kant fueron quienes formalizaron sus estudios y sistematizaron su epistemología, alrededor del proceso educativo se formulan paradigmas, teorías, modelos y escuelas pedagógicas las cuales proveen técnicas e instrumentos que permiten al docente acoger de los principios pedagógicos con propósitos educacionales.

En la actualidad, la pedagogía es el conjunto de los saberes que están orientados hacia la educación, entendida como un fenómeno que pertenece intrínsecamente a la especie humana y que se desarrolla de manera social, la pedagogía, por lo tanto, es una ciencia aplicada con características psicosociales que tiene la educación como principal interés, en el ámbito educativo debemos saber ¿que enseñar? ¿Cómo enseñar?, ¿para que enseñar?, ¿dónde enseñar? (Ortiz, 2013)

Con respecto a lo manifestado anteriormente por Ortiz, C. la pedagogía es la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza de los niños, forma parte del ámbito educativo. El educador o el profesional, debe conocer lo que va a enseñar y de qué manera va a transmitir el conocimiento para instruir a los educandos, utilizando todos los medios y recursos metodológicos para llegar al o a la niña, para que exista una correcta interrelación del educando en el proceso escolar.

#### **Objetivos de la Pedagogía:**

Tradicionalmente el papel del maestro se limitaba a conducir y propiciar actividades repetitivas de enseñanza – aprendizaje, el profesor es el único expositor y transmisor del conocimiento.

Sin embargo en las últimas décadas se está utilizando el juego infantil en el proceso educativo desde esta nueva forma de la enseñanza implica la necesidad de que el profesor diseñe o seleccione actividades lúdicas que promuevan la construcción de

conceptos a partir de experiencias concretas, en las que los niños puedan jugar, observar, explorar e interactuar entre ellos y con el profesor

Los programas de educación básica coinciden con los siguientes objetivos:

- Formación cívica. Reconocimiento de los elementos patrios e identidad nacional.
- Iniciar el conocimiento del abecedario, fonética y reglas de formación de palabras.
- Aplicar y reforzar el vocabulario, léxico y dicción. (Berger & Luckmann , 1967, p. 72)

Los autores: Berger y Luckmann opinan que los objetivos de la pedagogía son: formar en los niños valores de respeto, amor a la patria, desarrollo del lenguaje, el conocimiento de los números básicas para la iniciación a las matemáticas y sobre todo se refiere a la pedagogía que él o la docente, va a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actualizando e innovando sus conocimientos en beneficio de su desarrollo personal y profesional.

Sin olvidar que cada niño es un mundo diferente y que no todos aprenden de igual forma, unos comprenden rápido, otros lentos e incluso otros no comprenden nada, es aquí donde la labor y vocación de la educadora deberá prestar más atención y cuidado, buscando la forma más adecuada de llegar y ayudar al niño o niña que necesita de toda su atención para supere juntos los problemas y mejorare el desarrollo social y académico en los educandos.

### **Educando en Igualdad**

El ambiente escolar es un espacio propicio para educar en igualdad, enseñando con la práctica el respeto por las diferencias biológicas, anatómicas y emocionales, la importancia de la aplicación de las leyes de igualdad es el compromiso de toda una comunidad que lamentablemente tiene que sufrir las consecuencias de la falta de conciencia social en el marco de respeto.

Para educar en igualdad mediante el juego infantil el docente debe utilizar su ingenio y creatividad en el aula y fuera de ella de tal manera que las políticas de educación en igualdad, equidad de género y respeto por la diversidad cultural se constituyan en los primeros pasos de coeducación lo cual contribuya a conformar el área axiológica de la niñez. (Alegría , 2003, pp. 160-181)

Se puede argumentar de acuerdo a Alegría, I. que la educación en igualdad es gratuita e inclusiva, en donde educador y educando forman los conocimientos y desarrollan lazos de amistad, es decir, prioriza el desarrollo emocional, con el desarrollo cognitivo y la adquisición de compromisos y responsabilidades.

## **CATEGORIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE**

### **2.4.4 PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE**

Es el conjunto de actividades realizadas por los alumnos, sobre la base de las posibilidades y expresiones previas con intención de lograr ciertos resultados. Es el proceso mediante el cual la expresión de la práctica permite al niño y niña desarrollar conocimientos mediante un proceso que establece Piaget basado en la asimilación y la acomodación. (Fernández, 2002, p. 32)

El aprendizaje es cambio de conducta derivada que se produce en las disposiciones o capacidades intereses del individuo. Es una de las dos fases del proceso por el cual se llega a la instrucción; fase que comienza fundamentalmente en Vicente como la enseñanza es peculiar del docente. El aprendizaje resulta amplio de decidir en las términos que designe la teoría y a otras les resulta difícil definir mientras que surgen otras no hay desacuerdo.

#### **Características del Proceso Enseñanza Aprendizaje**

Existe en ella una unión importante entre conceptos y variable de conductismo hueco cognitivismo. Esta teoría está basada en un modelo de procesamiento de la información la que en tres se basa en una posesión semi cognitiva de la línea se toman sólo organizado en partes específicas. (Vasconez, 2000, p. 26)

La primera incluye los procesos de aprendizaje, es decir como sujeto aprende y cuáles son las posturas hipotéticas sobre las cuales se construyera teoría.

La segunda parte analiza los resultados del aprendizaje o los tipos de capacidades que aprende el estudiante y que se divide en cinco partes.

1. Un grupo de forma básica del aprendizaje
2. las destrezas intelectuales
3. la información verbal
4. las destrezas motrices
5. las actividades

## Capacidades Aprendidas

Existe una clase de capacidades que pueden ser aprendidas las mismas son el punto de partida de un proceso muy importante que es el de la evaluación. Derivan ser las mismas capacidades las que se evalúa para determinar el éxito al aprendizaje.

Estas son:

- **Destrezas motoras:** destrezas del sistema muscular.
- **Información verbal:** gran cantidad de información, nombres luchas y generalizaciones. Responde a la presente.
- **Destrezas intelectuales:** adquisición de discriminaciones y cadena siempre hasta llegar a conceptos y reglas. Responde la pregunta cómo hacen las cosas.
- **Actitudes:** las actitudes influyen sobre la elección de las cosas personales, ante hechos o personas. (Vasconez, 2000, p. 28)

Son actividades la honestidad, La amabilidad, así como también en tibia positivas como la actitud hacia el aprendizaje de las ciencias, de las artes y también actividad negativa como la abreviación el consumo de drogas.

## Fases del Proceso Enseñanza Aprendizaje

**Recordar:** es la recuperación de la información almacenada de la memoria de largo alcance en base de estímulos recibidos.

**Generalización:** consiste en la recuperación del información almacenada ya sea en circunstancias similares como también diferentes en la que se produzca su almacenamiento.

**Acción:** la información ya recuperada y generalizadas para el generador de respuestas donde se organiza una respuesta de desempeño que refleja lo que la persona habría aprendido.

**Retroalimentación:** la persona requiere verificar que ha dado la respuesta correcta los estímulos, esto garantiza que aprendido correctamente. (Schunk, 1997, p. 54)

El profesor puede desempeñar este papel para satisfacer está necesidad. Los estímulos que recibe el alumno son ingresados a su memoria transitoria denominada de corto caos, posteriormente estos estímulos pasan a la memoria de largo alcance momento en que se puede decir que el alumno ha fijado un elemento y puede recuperar los futuro.

A propósito, los mecanismos intensivos constituye el proceso de aprendizaje corresponda a etapas en el acto de aprender y estas son:

**Motivación:** es cuando existe algún elemento de motivación externa o interna para que el alumno pueda aprender.

**Comprensión:** es la percepción selectiva de los elementos destacados de la situación.

**Adquisición:** es la codificación de la información que ha entrado a la memoria de corto alcance y quien transformada como materia verbal o imágenes mentales almacenadas en la memoria de largo alcance.

### **Aplicación en el Proceso Enseñanza Aprendizaje.**

La teoría de Ausubel con sede comparativamente poca importancia al aprendizaje por los juramento o, por consiguiente, sugiere poca aplicaciones para los chicos que todavía no saben leer bien; pues estos chicos adquiere seguramente la mayoría de sus conceptos básicos por medio del aprendizaje por descubrimiento que por él receptivo. (Medina, 2010, p. 29)

En consecuencia, la teoría de Ausubel tampoco trata de aplicar el aprendizaje de las destrezas motrices y los logros en el campo afectivo, en varios casos hace pocas sugerencias para realizar aplicaciones. De todos modos basa el aprendizaje de los estudiantes por el método del descubrimiento.

### **2.4.5 ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS**

Frente al bajo nivel académico y a la emergencia educativa, justifican la necesidad de tomar muy en serio las estrategias que manejan los estudiantes en sus tareas de aprendizajes. Asimismo, los recientes estudios de la inteligencia y el aprendizaje han dado lugar a que se tenga muy en cuenta las estrategias metodológicas, ya que la inteligencia no es una, sino varias, por ello la conceptualización de inteligencia múltiple. Se ha comprobado que la inteligencia no es fija sino modificable. Es susceptible a modificación y mejora, abriendo nuevas vías a la intervención educativa. Asimismo la nueva concepción del aprendizaje, tiene en cuenta la naturaleza del conocimiento: declarativo - procedimental- condicional y concibe al estudiante como un ser activo que construye sus propios conocimientos inteligentemente. (Benlloch, 1998, p. 19)

Es decir, utilizando las estrategias que posee, como aprender a construir conocimientos, como poner en contacto las habilidades, aprender es aplicar cada vez mejor las habilidades intelectuales a los conocimientos de aprendizaje. El aprender está relacionado al pensar y enseñar es ayudar al educando a pensar, mejorando cada día las estrategias o habilidades del pensamiento.

### **Sentido de las estrategias metodológicas.**

Las estrategias son una especie de reglas que permiten tomar las decisiones adecuadas en un determinado momento del proceso. Definida de esta forma tan general, las estrategias permiten a esa clase de conocimiento llamado procedimental, que hace referencia a cómo se hacen las cosas, como por ejemplo cómo hacer un resumen. De esa forma se distingue de otras clases de conocimiento, llamado declarativo que hace referencia a lo que las cosas son. (Benlloch, 1998, p. 22)

Las estrategias de aprendizajes son reglas o procedimientos que nos permiten tomar las decisiones adecuadas en cualquier momento del proceso de aprendizaje. Nos estamos refiriendo, por tanto, a las actividades u operaciones mentales que el estudiante puede llevar a cabo para facilitar y mejorar su tarea, cualquiera sea el ámbito o contenido del aprendizaje.

### **Las estrategias metodológicas en aprendizajes significativos**

Aprender es el proceso de atribución de significados, es construir una representación mental de un objeto o contenido, es decir, el sujeto construye significados y el conocimiento mediante un verdadero proceso de elaboración, en el que selecciona, organiza informaciones estableciendo relaciones entre ellas. En este proceso el conocimiento previo pertinente con que el sujeto inicia el aprendizaje ocupa un lugar privilegiado ya que es la base para lograr aprendizajes significativos. (Álvarez, 2005, p. 22)

Es necesario comprender que el aprendizaje es el elemento clave en la educación y éste es un proceso activo y permanentemente que parte del sujeto, relacionado con sus experiencias previas, sus pasado histórico, su contexto socio – cultural, sus vivencias, emociones, es decir, no es posible aceptar que el aprendizaje es externo, sino sobre todo un proceso interno donde el mismo alumno de un modo activo y a partir de sus interacciones facilita su construcción de aprendizajes.

- **Aprender a conocer;** es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión de nuestro entorno.
- **Aprender a hacer,** para poder influir eficiente y efectivamente sobre nuestro propio entorno.
- **Aprender a vivir juntos,** para participar, cooperar con los demás en todas las actividades humanas.
- **Aprender a ser,** proceso fundamental que recoge todos los elementos de los anteriores y los interioriza, profundizándolos significativamente para asumirlos de manera consciente en la vida diaria. (Álvarez S. , 2005, p. 20)

Una técnica puede ser utilizada de una manera más o menos mecánica, sin que sea necesario que exista para su aplicación un propósito u objetivo de aprendizaje específico, las estrategias son siempre conscientes e intencionales dirigidas a un objeto relacionado con el aprendizaje.

### **Las técnicas de las estrategias pedagógicas**

**Crear un ambiente de confianza y alegría.** Si el educando se siente coaccionado, menospreciado o no es tomado en cuenta por su profesor, no pondrá interés en lo que éste le proponga hacer, aun cuando la actividad pueda parecer maravillosa. La confianza entre el docente y sus alumnos, así como un clima de familiaridad y acogida entre los mismo niños, es requisito indispensable para el éxito de cualquier actividad.

**Enlazarse con sus experiencias y saberes previos de los niños.** Cualquier actividad puede resultar interesante a los educandos si se les propone hacer cosas semejantes a las que ellos realizan a diario en su vida familiar y comunitaria. (Álvarez, 2005, p. 25)

La experiencia cotidiana con relación al trabajo suyo, de sus padres o de sus vecinos, a las tareas domésticas. Actividades que le dan la oportunidad, no de hacer cosas de la misma manera de siempre, sino de aprender distintas formas de hacerlas, sobre la base de lo ya conocido por ellos, es una necesidad en las nuevas prácticas educativas.

**Posibilitar aprendizajes útiles.** Cuando la actividad propicia aprendizajes que los educandos puedan usar en su vida diaria perciben la utilidad de la escuela. No se trata de sacrificar ningún aprendizaje fundamental en favor de criterios utilitaristas e inmediatistas.

**Estimularlos a trabajar con autonomía.** Los participantes pueden perder el interés en una actividad que al principio les resultó altamente significativa solo porque no los dejamos actuar con libertad. (Álvarez S. , 2005, p.23)

Cuando se logra entender la nueva información y transformarla en conocimientos que nos motivan y podemos aplicarla en situaciones nuevas se dice que se ha logrado un aprendizaje significativo. Dicha transformación de la información en aprendizajes significativos se da por medio del uso y dominio de las estrategias de aprendizaje. El rol del alumno para la actividad de aprendizaje en las estrategias metodológicas cuenta las siguientes reglas:

#### **Disfruta lo que hace:**

- Trabaja voluntariamente, sin necesidad de ser obligado.
- Manifiesta entusiasmo o satisfacción por la tarea.

- Expresa alegría al trabajar.
- No manifiesta cansancio o aburrimiento.
- Continúa trabajando sin importarle la hora ni el esfuerzo.
- Goza apreciando y mostrando su trabajo.

**Se concentra en la tarea:**

- Pone atención en lo que hacen.
- No sustituye su actividad por otra.
- Expresa desagrado al ser interrumpido.
- La presencia del maestro u otro adulto no le incomoda o distrae.

**Participa con interés:**

- Hace preguntas expresando curiosidad.
- Hacen propuestas o tienen iniciativa.
- Opina dando sus conclusiones o hipótesis.
- Relata experiencias o conocimientos previos.
- Muestra su trabajo al profesor o sus compañeros.

**Se muestra seguro y confiado:**

- Puede expresar enojo pero no con temor cuando se equivoca.
- Se expresa verbalmente con libertad.
- Resuelve dificultades con ideas originales.
- Hace más de lo que se les pide.
- Muestra su trabajo con naturalidad. (Álvarez S. , 2005, p.30)

Para que la actuación de un alumno sea considerada como estratégica es necesario que realice una reflexión consciente sobre el propósito u objetivo de la tarea, además planifique qué va a hacer y cómo lo llevará a cabo; es obvio, que el alumno ha de disponer de un repertorio de recursos entre los cuales escoger. También requiere que realice la tarea o actividad encomendada, evalúe su actuación y acumule conocimiento acerca de en qué situaciones puede volver a utilizar esa estrategia, de qué forma debe utilizarse y cuál es la bondad de ese procedimiento

#### **2.4.6 EL APRENDIZAJE**

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

##### **El Proceso de Aprendizaje**

Es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales

(conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. (Aguilera, 2005, p. 51)

Aprender no solamente consiste en memorizar información, es necesario también otras operaciones cognitivas que implican: conocer, comprender, aplicar, analizar, sintetizar y valorar.

### **Tipos de aprendizaje**

La siguiente es una lista de los tipos de aprendizaje más comunes citados son los siguientes:

**Aprendizaje receptivo:** en este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

**Aprendizaje por descubrimiento:** el sujeto no recibe los contenidos de forma pasiva; descubre los conceptos y sus relaciones y los reordena para adaptarlos a su esquema cognitivo.

**Aprendizaje repetitivo:** se produce cuando el alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos, no encuentra significado a los contenidos estudiados.

**Aprendizaje significativo:** es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

**Aprendizaje observacional:** tipo de aprendizaje que se da al observar el comportamiento de otra persona, llamada modelo.

**Aprendizaje latente:** aprendizaje en el que se adquiere un nuevo comportamiento, pero no se demuestra hasta que se ofrece algún incentivo para manifestarlo. (Aguilera, 2005, p. 65)

Esta tendencia considera que la adquisición de conocimientos se realiza principalmente en la escuela, que es un medio de transformación, y cuyo fin es enseñar valores. Es el maestro el centro del proceso de enseñanza y la escuela, la principal fuente de información para el educando. Aquí el maestro es el que piensa y transmite conocimientos, los objetivos están dirigidos a su tarea y no persigue el fin de desarrollar habilidades en el alumno, es decir, el maestro es la parte activa mientras el educando la pasiva, un receptor de ideas que recibe solo una enseñanza empírica y memorística.

### **2.5 Hipótesis:**

“El Juego Infantil incide en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato”.

## **2.6 Señalamiento de las Variables:**

### **2.6.1 Variable Independiente:**

El Juego Infantil

### **2.6.2 Variable Dependiente:**

El Aprendizaje

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA

#### 3.1 Enfoque de la Investigación:

**Cualitativo:** En la presente investigación: el juego infantil en el aprendizaje de los niños y niñas se adjudica el enfoque cualitativo, debido a que se requiere analizar cómo el juego infantil fomenta la asimilación de conocimientos.

**Cuantitativo:** Porque los resultados obtenidos pueden cuantificarse con encuestas y fichas de observación.

#### 3.2 Modalidad de la Investigación:

El diseño de esta investigación respondió a las modalidades: De campo y Bibliográfica o documental, para realizar el estudio investigativo, el investigador se apoyará en lo siguiente:

**3.2.1 De Campo:** La investigación fue de campo, porque se la realizó en el lugar de los hechos, es decir en Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

**3.2.2 Documental o Bibliográfica:** La investigación es documental o bibliográfica porque se fundamentó en la información científica consultada, para el tema del juego infantil y su importancia en aprendizaje de los niños y niñas, por medio de: folletos, libros, revistas e informaciones electrónicas, etc. Que sirvieron de base para la investigación del tema propuesto.

### 3.3 Nivel o Tipo de la Investigación:

**3.3.1 Exploratorio:** Fue un tipo de metodología más flexible, con mayor amplitud de dispersión y un estudio poco estructurado, tuvo por objeto desarrollar nuevos métodos, crear hipótesis, reconocer variables de interés investigativo, buscar un problema poco investigado o desconocido en un contexto particular.

**3.3.2 Descriptivo:** Permitió predicciones rudimentarias que se pueden medir precisamente, requirió de conocimiento suficiente, esta investigación en este nivel tuvo interés de acción social transformadora. Este tipo de investigación comparó entre dos o más fenómenos situaciones o estructuras, permitió clasificar elementos, estructuras, modelos de comportamiento con cierto criterio que caracteriza a una comunidad, distribuyó datos de variables consideradas aisladamente.

**3.3.3 Asociación de variables:** La asociación de variables tuvo como objeto evaluar las variaciones de comportamiento de la variable independiente en función de la variable dependiente, para medir el grado de relación entre las dos variables.

### 3.4 Población y Muestra:

La población de la presente investigación estuvo integrada por 100 niños y niñas, 6 docentes. Para lo cual no fue necesario realizar el cálculo para obtener la muestra pues se trabajará con toda la población descrita.

**Cuadro 1.** Población y Muestra

<b>Unidad</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
<b>Niños</b>	100	94%
<b>Docentes</b>	6	6%
<b>Total</b>	<b>106</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

### 3.5 Operacionalización de Variables:

**Variable Independiente:** El Juego Infantil

**Cuadro 2.** Variable Independiente: El Juego Infantil

Conceptualización	Categorías	Indicadores	Ítems básicos	Técnicas e Instrumentos
El juego infantil es una actividad educativa pensada para un grupo determinado de estudiantes donde la participación del Educador desempeña un papel importante en la adquisición y mantenimiento de conductas, saberes y destrezas.	-Actividad Educativa  -Educador  -Saberes	-Imitación -Repetición -Roles -Reglas  -Orientar -Enseñar -Formar  -Participación -Integración -Socialización -Comunicación.	¿Cree usted que el juego infantil es una actividad educativa que se da mediante imitaciones y repeticiones? ¿Considera que el juego infantil es un recurso educativo el cual no necesita de reglas para mejorar el aprendizaje del niño? ¿Cree usted que el en juego infantil es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño? ¿Considera que el juego infantil necesita la guía del docente para mejorar la formación del niño? ¿Cree usted que a través del juego infantil se obtiene saberes? ¿Con la participación e integración de los niños en actividades lúdicas se desarrollan las habilidades?	Observación Ficha de observación a las niñas y niños  Encuesta Cuestionario estructurado a los docentes

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Variable Dependiente:** Aprendizaje

**Cuadro 3.** Variable Dependiente: Aprendizaje

Contextualización	Categorías	Indicadores	Ítems	Técnicas e Instrumentos
Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.	Conocimientos	Interés por aprender	¿Dispone de los materiales apropiados para generar un apropiado aprendizaje en clase?	Técnica: Observación
	Conductas	Inseguridad en sí mismo Cooperativo Plantear	¿Cree que el aprendizaje es importante para mejorar la autoestima del niño?	Instrumento: Ficha de observación a las niñas y niños
	Experiencia	Emplea técnicas, métodos Enseñanza-Aprendizaje	¿En casa los padres revisan las tareas de sus hijos?  ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar un buen aprendizaje en el niño?	Técnica: Encuesta  Instrumento: Cuestionario estructurado a los docentes

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

### 3.6 Recolección de la Información:

La recolección de la información se la efectuará mediante los instrumentos citados en la matriz de Operacionalización, con el objeto de viabilizar la investigación de campo se pasará por dos fases:

- Recolección de la información
- Procesamiento de la información

**Cuadro 4.** Recolección de La Información

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
1. ¿Para qué?	Para determinar si el juego infantil aporta al Aprendizaje
2. ¿De qué personas u objetos?	De los niños de educación básica
3. ¿Sobre qué aspectos?	El juego infantil y el Aprendizaje
4. ¿Quién o quiénes?	Mayra Rivera
5. ¿Cuándo?	Durante el periodo 2014-2015
6. ¿Dónde?	Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato
7. ¿Cuántas veces?	En una ocasión
8. ¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta, observación
9. ¿Con qué?	Cuestionario-estructurado, ficha de observación
10. ¿En qué situación?	En horas de clases

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

### 3.7 Procesamiento de la Información:

“El Juego Infantil en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato”.

Según (Zea, 1984, pág. 51) Los datos corregidos se transformaran siguiendo ciertos criterios:

- Revisión crítica de la información recogida; es decir limpieza de información defectuosa: contradictoria, incompleta, no pertinente, etc.

- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales, para corregir fallas de contestación.
- Tabulación o cuadros según variables de cada hipótesis.
- Estudio estadístico de datos para presentación de resultados

### **Análisis de la Información:**

De acuerdo a (Zea, 1984, pág. 53), los datos corregidos se analizan de la siguiente manera:

- Análisis de los resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados con apoyo del marco teórico.
- Comprobación de hipótesis.
- Establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Análisis de la Ficha de observación a los estudiantes

1. Se integra fácilmente al grupo durante un juego infantil

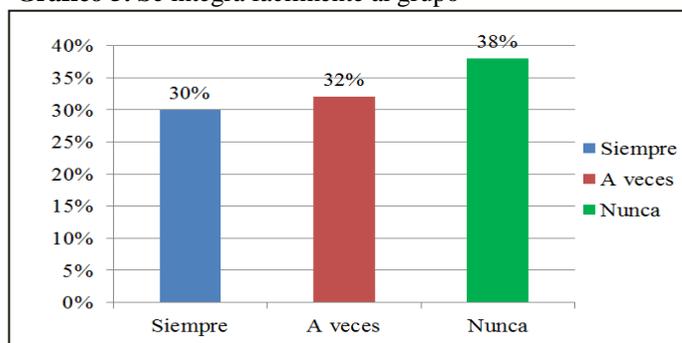
**Cuadro 5.** Se integra fácilmente al grupo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	30	30%
A veces	32	32%
Nunca	38	38%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla)

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 5.** Se integra fácilmente al grupo



#### **Análisis**

De 100 estudiantes observados que son el 100%, el 30% se integra siempre con facilidad al grupo durante un juego infantil, el 32% a veces y el 38% nunca.

#### **Interpretación**

Durante la observación se pudo evidenciar que los niños tienen dificultades para integrarse con facilidad al grupo en un juego infantil, muchas veces por la timidez, desconocimiento del juego, temor a equivocarse e incluso una escasa motivación de la maestra para integrar a todos sus alumnos en la actividad.

## 2. Participa activamente en los diferentes juegos

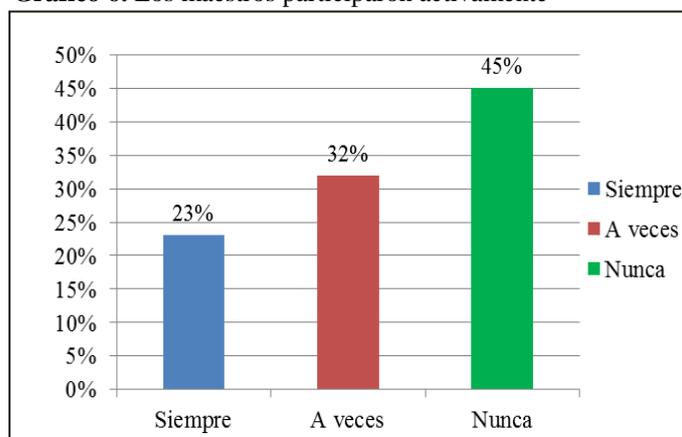
**Cuadro 6.** Los maestros participaron activamente

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	23	23%
A veces	32	32%
Nunca	45	45%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 6.** Los maestros participaron activamente



### **Análisis**

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 23% siempre participa activamente en los diferentes juegos, el 32% a veces y el 45% nunca.

### **Interpretación**

Esta observación evidenció que los niños pocas veces participan activamente en los diferentes juegos, pese a saber que el juego es lo mejor que hacen los niños por lo tanto los maestros deben utilizar documentos referente al tema para insertar nuevas informaciones y conocimientos.

### 3. Conoce varios de estos juegos

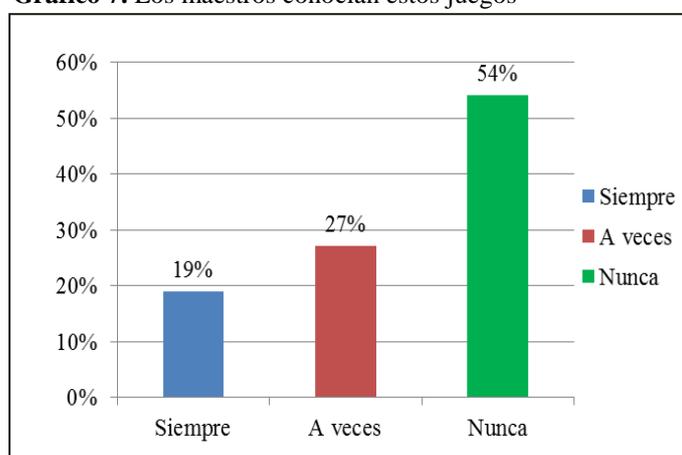
**Cuadro 7.** Los maestros conocían estos juegos

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	19%
A veces	27	27%
Nunca	54	54%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 7.** Los maestros conocían estos juegos



#### **Análisis**

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 19% siempre conoce varios de estos juegos, el 27% a veces y el 54% nunca.

#### **Interpretación**

Los datos de la observación comprueban que es mucho mejor cuando los niños y niñas conocen varios de estos juegos que se utilizan durante las actividades escolares, pues participan con más entusiasmo y van desarrollando sus habilidades y destrezas, por medio de experiencias duraderas.

4. Utiliza los diferentes materiales que la maestra le entrega para desarrollar los juegos

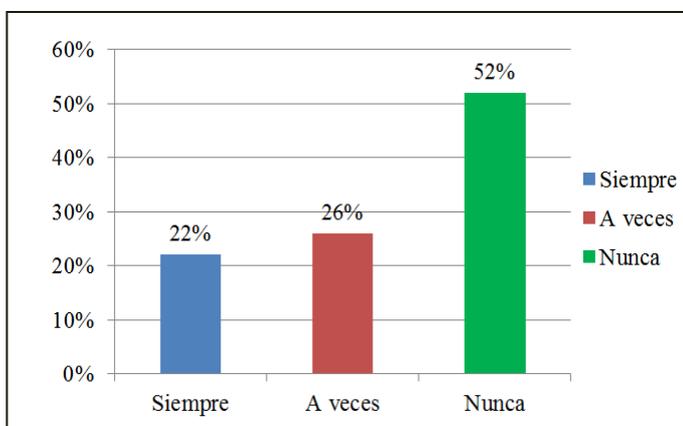
**Cuadro 8.** Utiliza los diferentes materiales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	22	22%
A veces	26	26%
Nunca	52	52%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 8.** Utiliza los diferentes materiales



### **Análisis**

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 22% siempre utiliza los diferentes materiales que la maestra le entrega para desarrollar los juegos, el 26% a veces y el 52% nunca.

### **Interpretación**

Los resultados nos permiten comprender que los niños y niñas solo a veces utilizan los diferentes materiales que la maestra le entrega para desarrollar los juegos, lo cual desarrollada en forma amplia que corresponde a su propio desarrollo en el medio social obteniendo beneficios positivos en los niños.

## 5. El niño mejora su aprendizaje con la inclusión de juegos infantiles

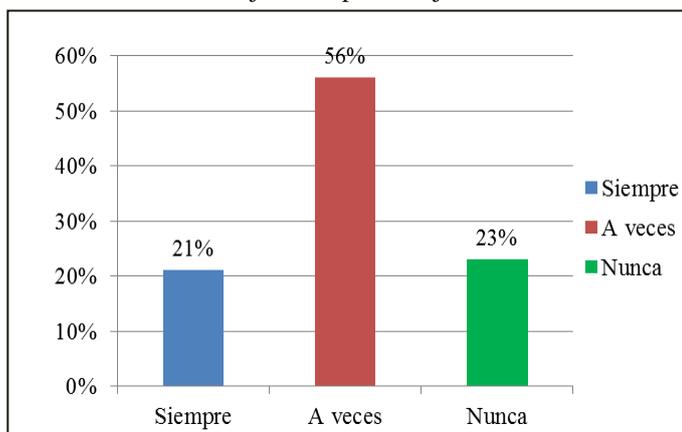
**Cuadro 9.** El niño mejora su aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	21	21%
A veces	56	56%
Nunca	23	23%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 9.** El niño mejora su aprendizaje



### Análisis

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 21% el niño mejora siempre su aprendizaje con la inclusión de juegos infantiles, el 56% a veces y el 23% nunca.

### Interpretación

Durante la observación se pudo evidenciar que los niños tienen dificultades para integrarse con facilidad al grupo durante un juego infantil, movidos muchas veces por la timidez, desconocimiento del juego, temor a equivocarse e incluso una escasa motivación por parte de la maestra para integrar a todos sus alumnos en la actividad.

## 6. El niño adquiere muchos aprendizajes durante el juego infantil

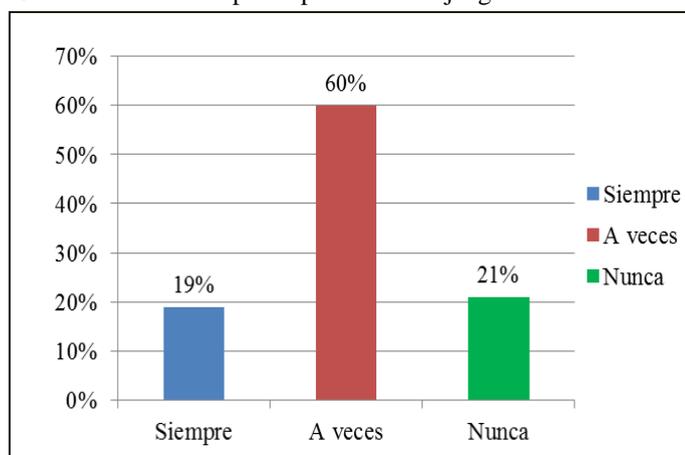
**Cuadro 10.** El niño participa durante el juego infantil

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	19	19%
A veces	60	60%
Nunca	21	21%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 10.** El niño participa durante el juego infantil



### Análisis

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 19% adquieren siempre muchos aprendizajes durante el juego infantil, el 60% a veces y el 21% nunca.

### Interpretación

Durante la observación se pudo evidenciar que el niño adquiere muchos aprendizajes durante el juego infantil, el juego le ayuda al desarrollo intelectual que va desarrollando sus habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencia y aprendizajes a medidas que van creciendo y desarrollándose en todos los sentidos, y ser capaces de guiar a los niños por un crecimiento sano y adecuado.

## 7. Respeta las reglas del juego

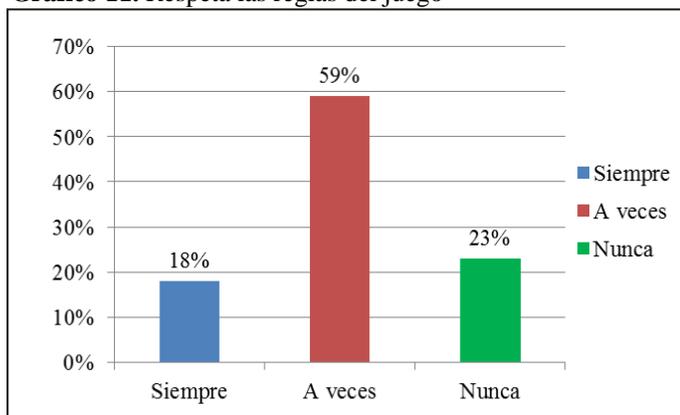
**Cuadro 11.** Respeta las reglas del juego

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	18	18%
A veces	59	59%
Nunca	23	23%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 11.** Respeta las reglas del juego



### Análisis

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 18% respetan las reglas del juego, el 59% a veces y el 23% nunca.

### Interpretación

Se puede entender entonces que los niños pocas veces respetan las reglas del juego en el que participan muy entusiastamente y en su anhelo por intervenir no piensan en que los demás también desean hacerlo y generalmente esto provoca disgustos, generando inconvenientes para la maestra que debe ser muy cautelosa para controlar la situación.

## 8. Utiliza correctamente los materiales durante una actividad lúdica

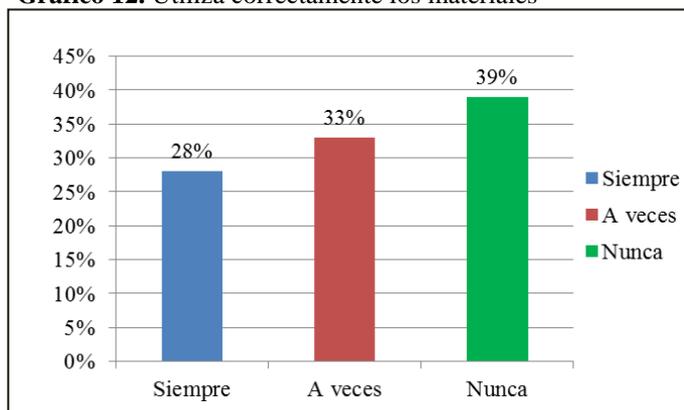
**Cuadro 12.** Utiliza correctamente los materiales

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	28	28%
A veces	33	33%
Nunca	39	39%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 12.** Utiliza correctamente los materiales



### **Análisis**

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 28% siempre utilizan correctamente los materiales durante una actividad lúdica, el 33% a veces y el 39% nunca.

### **Interpretación**

Se considera que un importante grupo de estudiantes no utiliza correctamente los materiales durante una actividad lúdica, o sencillamente no los utiliza, la mayoría de las veces los daña, por lo que es necesario que la maestra concentre su atención en dirigir o controlar la manera en que estos materiales que se da sean de beneficio para los niños y niñas para realizar correctamente las actividades y de esta manera se contribuya en su aprendizaje.

## 9. Es creativo e imaginativo durante un juego

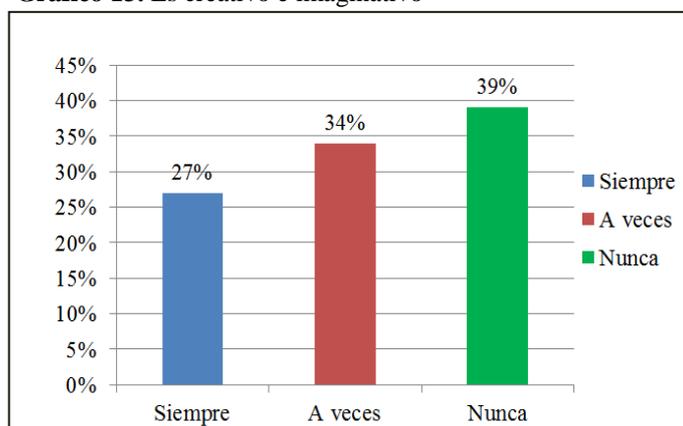
**Cuadro 13.** Es creativo e imaginativo

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	27	27%
A veces	34	34%
Nunca	39	39%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 13.** Es creativo e imaginativo



### **Análisis**

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 27% siempre es creativo e imaginativo durante un juego, el 34% a veces y el 39% nunca.

### **Interpretación**

En base a lo anterior se puede comprobar que los niños y niñas requieren de actividades motivadoras que les permitan desarrollar su imaginación y su creatividad, plasmando sus habilidades y destrezas en tareas que favorezcan su aprendizaje en el que participen de manera interesada y cooperadora, siendo partícipes de su propio aprendizaje.

## 10. Se frustra o enoja si siente que ha perdido en un juego

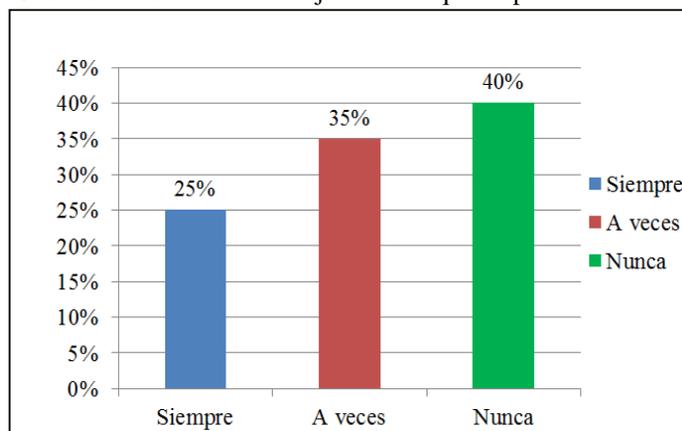
**Cuadro 14.** Se frustra o enoja si siente que ha perdido

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	41	41%
A veces	24	24%
Nunca	35	35%
<b>Total</b>	<b>100</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Observación a estudiantes

**Gráfico 14.** Se frustra o enoja si siente que ha perdido



### Análisis

De 100 estudiantes observados que corresponde al 100%, el 18% siempre se frustran o enojan si sienten que han perdido en un juego, el 59% a veces y el 23% nunca.

### Interpretación

Estos datos revelan que los niños y niñas no se sienten complacidos cuando sienten o creen que han perdido un juego, a pesar de que eso signifique que el juego en el que participan no sea de competencia, esto quiere decir que los estudiantes no han aprendido a perder o a ceder ante la satisfacción de los demás de sentirse ganadores, es ahí donde se torna imprescindible la intervención no solo de la maestra sino de los padres de familia en una tarea conjunta para corregir esta conducta y orientar mejor su forma de actuar.

## 4.2 Análisis de la encuesta dirigida a las docentes

1. ¿Cree usted que el juego infantil es una actividad educativa que se da mediante imitaciones y repeticiones?

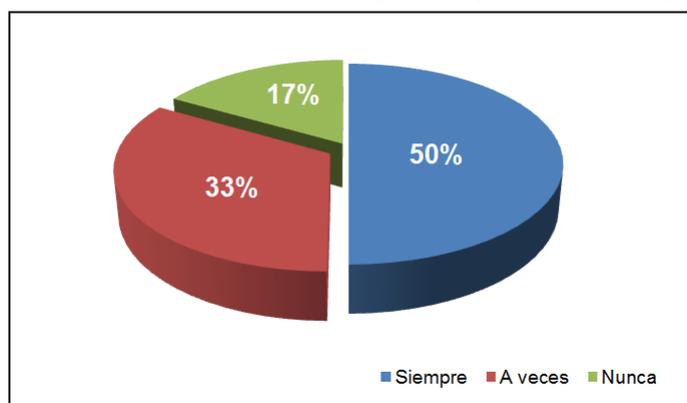
**Cuadro 15.** Actividad educativa que se da por imitación y repetición

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	3	50%
A veces	2	33%
Nunca	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Elaborado por: Mayra Gabriela Rivera Bonilla

Fuente: Encuesta a docentes

**Gráfico 15.** Actividad educativa que se da por imitación y repetición



### Análisis

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 50% creen que el juego infantil es una actividad educativa que se da siempre mediante imitaciones y repeticiones, el 33% a veces y el 17% nunca.

### Interpretación

Durante la encuesta se pudo evidenciar que el juego infantil es una actividad educativa que se da siempre mediante imitaciones y repeticiones, por lo tanto es necesario que este tipo de actividades sean más frecuentes de modo que los niños participen siempre con interés.

2. ¿Considera que el juego infantil es un recurso educativo el cual no necesita de reglas para mejorar el aprendizaje del niño?

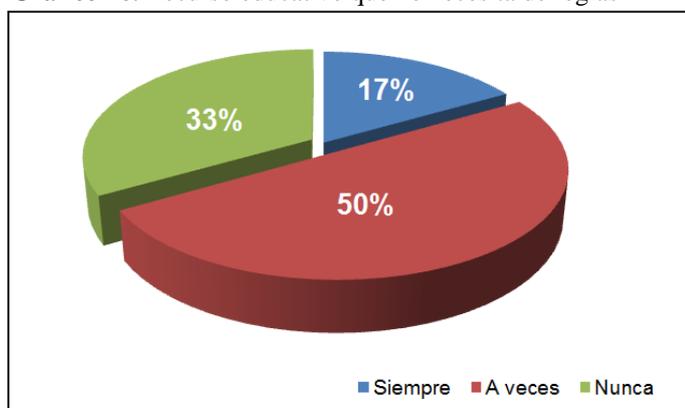
**Cuadro 16.** Recurso educativo que no necesita de reglas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	17%
A veces	3	50%
Nunca	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 16.** Recurso educativo que no necesita de reglas



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 17% considera que el juego infantil es un recurso educativo el cual no necesita siempre de reglas para mejorar el aprendizaje del niño, el 50% a veces y el 33% nunca.

### **Interpretación**

Los resultados demuestran que para los maestros el juego infantil es un recurso educativo el cual no necesita siempre de reglas para mejorar el aprendizaje del niño, ya que conducen a tener confianza en sí mismo, a la seguridad al nivel de madurez, para desarrollar sus propias ideas.

3. ¿Cree usted que el en juego infantil es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño?

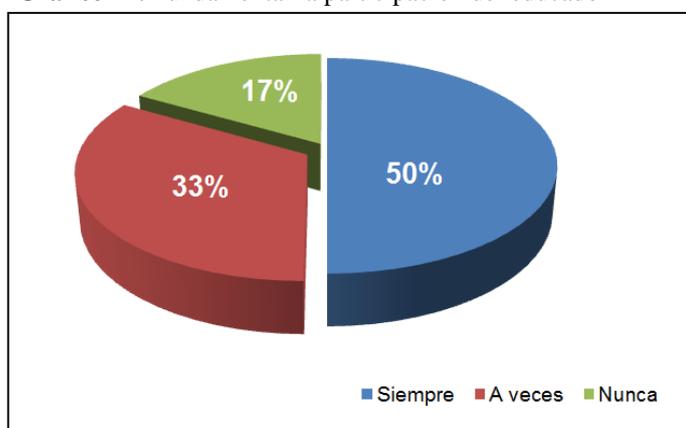
**Cuadro 17.** Fundamental la participación del educador

<b>Alternativas</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>Porcentaje</b>
Siempre	3	50%
A veces	2	33%
Nunca	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 17.** Fundamental la participación del educador



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 50% creen que el en juego infantil siempre es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño, el 33% a veces y el 17% nunca.

### **Interpretación**

De acuerdo a estos resultados los docentes manifiestan que el en juego infantil siempre es un aspecto fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño, y demostrar que los profesores si están actualizados en sus conocimientos sobre los juegos recreativos, lo cual van motivando que los niños sean activos en sus clases.

4. ¿Considera que el juego infantil favorece el aprendizaje del niño?

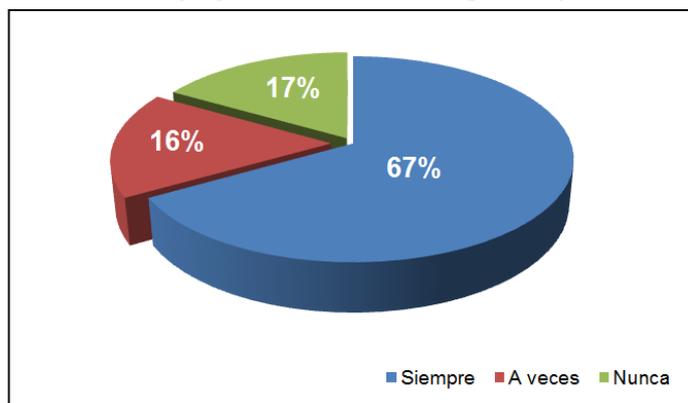
**Cuadro 18.** El juego infantil favorece el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	67%
A veces	1	16%
Nunca	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 18.** El juego infantil favorece el aprendizaje



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 67% consideran que el juego infantil siempre favorece el aprendizaje del niño, el 16% a veces y el 17% nunca.

### **Interpretación**

Luego de obtener los resultados de la encuesta se puede entender que los docentes admiten que el juego infantil siempre favorece el aprendizaje del niño, a los maestros impartir una orientación motivadora para que los niños practiquen los juegos en general, de manera cooperadora y participativa.

5. ¿Con el juego infantil se obtienen vivencias y experiencias duraderas?

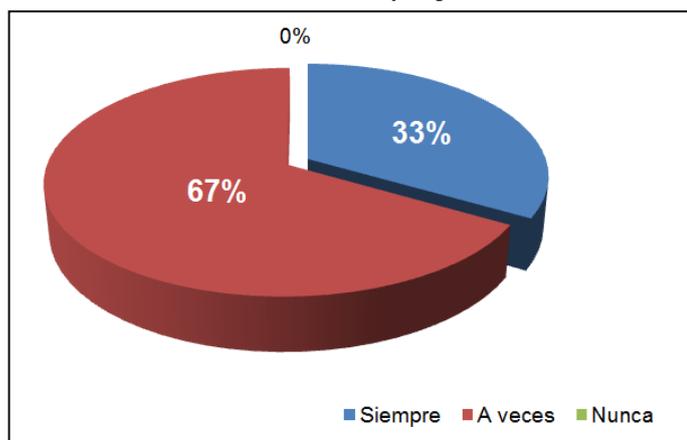
**Cuadro 19.** Se obtienen vivencias y experiencias duraderas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33%
A veces	4	67%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 19.** Se obtienen vivencias y experiencias duraderas



### Análisis

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 33% opina que con el juego infantil siempre se obtienen vivencias y experiencias duraderas y el 67% a veces.

### Interpretación

Durante la encuesta se pudo evidenciar que los docentes admiten que con el juego infantil siempre se obtienen vivencias y experiencias duraderas, por lo tanto los profesores deben tener en cuenta que están frente a un grupo de seres humanos que piensan y captan con gran potencialidad, creando un mundo de fantasías.

6. ¿Con la participación e integración de los niños en actividades lúdicas se desarrollan las habilidades?

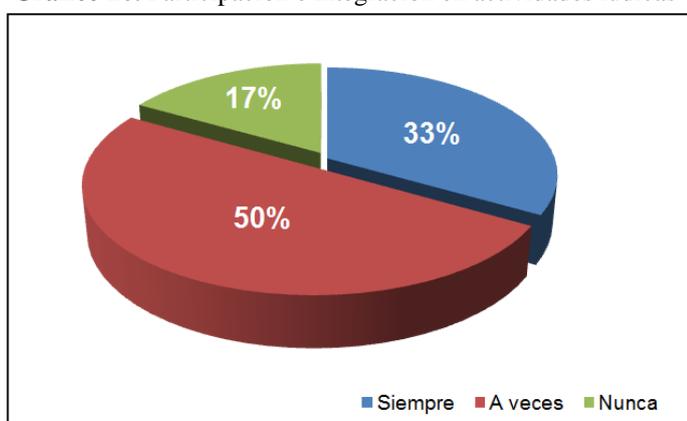
**Cuadro 20.** Participación e integración en actividades lúdicas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	2	33%
A veces	3	50%
Nunca	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 20.** Participación e integración en actividades lúdicas



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 33% opinan que con la participación e integración de los niños en actividades lúdicas siempre se desarrollan las habilidades, el 50% a veces y el 17% nunca.

### **Interpretación**

Los resultados demuestran que los maestros opinan que con la participación e integración de los niños en actividades lúdicas siempre se desarrollan las habilidades, según este criterio los maestros deben conocer cada vez que los niños desean jugar y buscar juegos motivantes con el fin de permanecer innovado y de esta manera poner en práctica el aprendizaje.

7. ¿Dispone de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase?

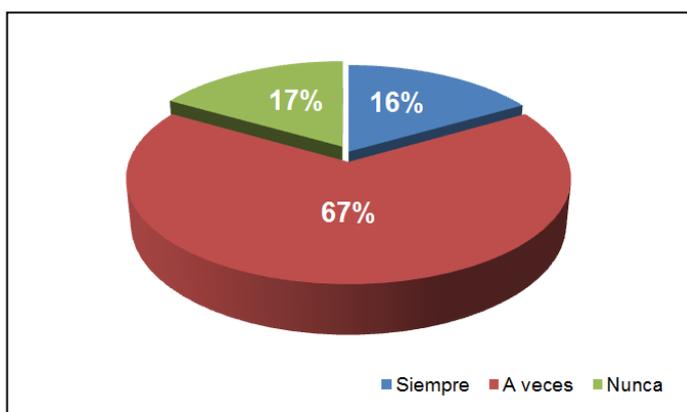
**Cuadro 21.** Materiales suficientes

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	16%
A veces	4	67%
Nunca	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 21.** Materiales suficientes



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 17% manifiesta que siempre dispone de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase, el 67% expresa que a veces y el 17% dice que nunca.

### **Interpretación**

Los resultados demuestran que para los maestros admiten que pocas veces disponen de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase, al analizar este criterio efectivamente el niño aprende a través del juego, los maestros de la institución deben poner en práctica esta actividad que transcurre dentro de sí mismo.

8. ¿Cree que el aprendizaje es importante para mejorar la autoestima del niño?

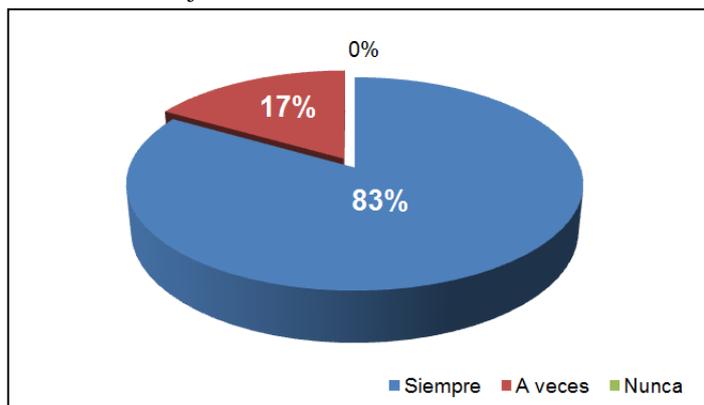
**Cuadro 22.** Mejorar la autoestima del niño

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	5	83%
A veces	1	17%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 22.** Mejorar la autoestima del niño



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 83% manifiesta que el aprendizaje siempre es importante para mejorar la autoestima del niño, el 17% expresa que a veces.

### **Interpretación**

De acuerdo a estos resultados los docentes manifiestan que el aprendizaje siempre es importante para mejorar la autoestima del niño, después de realizar el respectivo análisis se puede determinar que la mayoría de estudiantes considera la metodología de la maestra adecuada para que sus clases sean divertidas y así obtener un mejor aprendizaje.

9. ¿En casa los padres revisan las tareas de sus hijos?

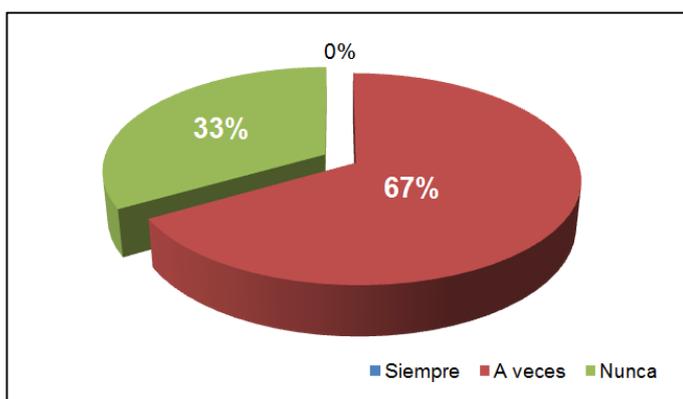
**Cuadro 23.** Los padres revisan las tareas

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
A veces	4	67%
Nunca	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 23.** Los padres revisan las tareas



### Análisis

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 67% manifiesta que en casa los padres a veces revisan las tareas de sus hijos y el 33% dice que nunca.

### Interpretación

Luego de obtener los resultados de la encuesta se puede entender que los docentes admiten que en casa los padres a veces revisan las tareas de sus hijos, dejando de lado su responsabilidad de controlar permanentemente a sus hijos, lo cual es importante para contribuir a fortalecer el aprendizaje en casa con tareas cumplidas y bien elaboradas con la supervisión de sus progenitores.

10. ¿Con que frecuencia utiliza el juego infantil para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes?

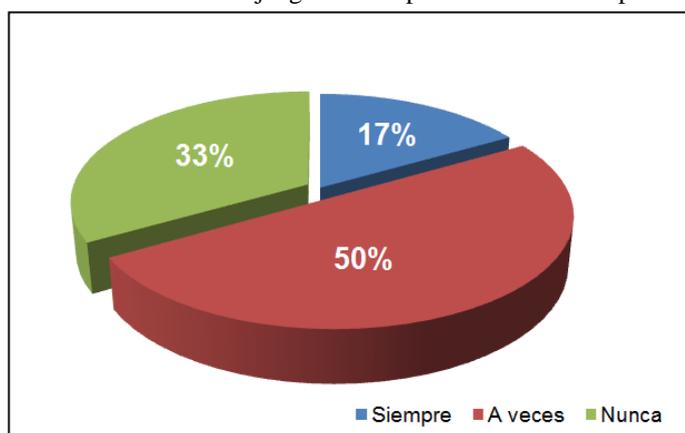
**Cuadro 24.** Utiliza el juego infantil para desarrollar el aprendizaje

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	1	17%
A veces	3	50%
Nunca	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Encuesta a docentes

**Gráfico 24.** Utiliza el juego infantil para desarrollar el aprendizaje



### **Análisis**

De 6 docentes encuestados que corresponde al 100%, el 17% manifiesta que siempre utiliza el juego infantil para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes, el 50% expresa que a veces y el 33% dice que nunca.

### **Interpretación**

Durante la encuesta se pudo evidenciar que los docentes pocas veces utilizan el juego infantil para desarrollar el aprendizaje de los estudiantes, en efecto el juego es el más importante para educar por lo tanto se debe reforzar en algunas clases para que el estudiante obtenga un mejor rendimiento académico.

## 4.4 Verificación de Hipótesis

### 4.4.1 Planteamiento de la hipótesis

#### Modelo Lógico

**H<sub>0</sub>:** El Juego Infantil no incide en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

**H<sub>1</sub>:** El Juego Infantil sí incide en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

### 4.4.2 Selección de nivel de significación

Para la verificación de la hipótesis se utilizó el nivel de = 0 .05

Confiabilidad 95%

### 4.4.3 Descripción de la población

Se ha seleccionado a los niños y las niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina, en vista de que se ajusta a los parámetros de la presente investigación. Se ha trabajado con el total de la población de 100 estudiantes y 6 docentes número que es perfecto para el objetivo indicado, además, el universo tiene 5% de error muestral.

### 4.4.4 Especificación del estadístico

Se trata de un cuadrado de 3 columnas por 4 filas con la aplicación de la siguiente formula

$$\chi^2 = \sum \frac{(O - E)^2}{E}$$

**Cuadro 25.** Preguntas

Preguntas
1. Se integra fácilmente al grupo durante un juego infantil
6. El niño adquiere muchos aprendizajes durante el juego infantil
3. ¿Cree usted que el en juego infantil es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño?
7. ¿Dispone de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase?

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Datos de docentes y estudiantes

#### 4.4.5 Especificación de las regiones de aceptación y rechazo

Se procede a determinar los grados de libertad considerados de las 4 filas por 3 columnas.

$$gl=(c-1) (f-1)$$

$$gl=(3-1) (4-1)$$

$$gl=(2) (3)$$

$$gl= 6$$

Por lo tanto con 6 grados de libertad y con 5 nivel de significación en la tabla que  $X^2_{\tau}=12,592$

#### 4.4.6 Recolección de datos y cálculos estadísticos

**Cuadro 26.** Frecuencias Observadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Se integra fácilmente al grupo durante un juego infantil	24	28	48	<b>100</b>
6. El niño adquiere muchos aprendizajes durante el juego infantil	19	60	21	<b>100</b>
3. ¿Cree usted que el en juego infantil es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño?	3	2	1	<b>6</b>
7. ¿Dispone de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase?	1	4	1	<b>6</b>
<b>Total</b>	<b>47</b>	<b>94</b>	<b>71</b>	<b>212</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Datos de docentes y estudiantes

**Cuadro 27.** Frecuencias Esperadas

Preguntas	Alternativas			Total
	Siempre	A veces	Nunca	
1. Se integra fácilmente al grupo durante un juego infantil	22,17	44,34	33,49	<b>100,00</b>
6. El niño adquiere muchos aprendizajes durante el juego infantil	22,17	44,34	33,49	<b>100,00</b>
3. ¿Cree usted que el en juego infantil es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño?	1,33	2,66	2,01	<b>6,00</b>
7. ¿Dispone de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase?	1,33	2,66	2,01	<b>6,00</b>
<b>Total</b>	<b>47,00</b>	<b>94,00</b>	<b>71,00</b>	<b>212,00</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Datos de docentes y estudiantes

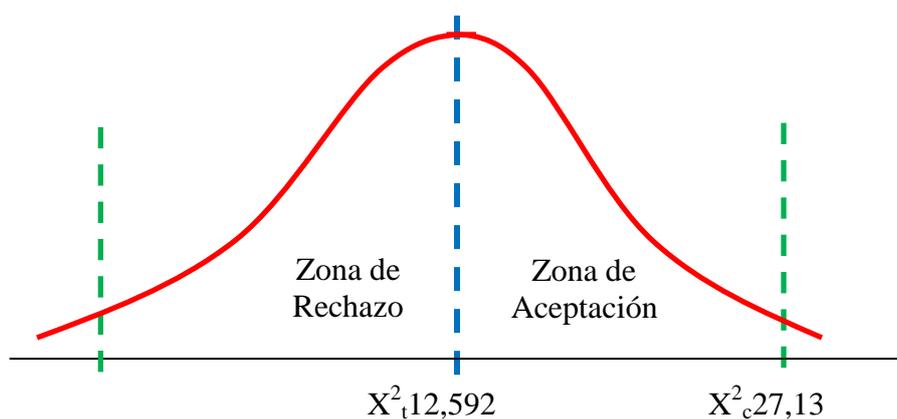
**Cuadro 28.** Cálculo de  $\chi^2$

O	E	O-E	(O-E) <sup>2</sup>	(O-E) <sup>2</sup> /E
24	22,17	1,83	3,35	0,15
19	22,17	-3,17	10,05	0,45
3	1,33	1,67	2,79	2,10
1	1,33	-0,33	0,11	0,08
28	44,34	-16,34	266,98	6,02
60	44,34	15,66	245,25	5,53
2	2,66	-0,66	0,44	0,16
4	2,66	1,34	1,79	0,67
48	33,49	14,51	210,52	6,29
21	33,49	-12,49	156,01	4,66
1	2,01	-1,01	1,02	0,51
1	2,01	-1,01	1,02	0,51
<b><math>\chi^2</math></b>				<b>27,13</b>

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Datos de docentes y estudiantes

**Gráfico 25.** Campana de Gauss



**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

**Fuente:** Datos de docentes, padres de familia y estudiantes

#### 4.4.7 Decisión

Con 6 grados de libertad y 5% de significancia, aplicando la prueba  $X^2$  ( $\chi^2$ ) se tiene que el valor a tabular es igual  $X^2_t=12,592$ ; se ha calculado el valor de  $X^2$  que alcanza a  $X^2_c=27,13$ ; el cual es mayor, lo que implica que se rechaza la hipótesis nula; y se acepta la alterna que dice: El Juego Infantil incide en el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 Conclusiones**

- Con el análisis del uso del juego infantil en las niñas y niños se comprueba precisamente que éste no es apropiado, pues se pudo evidenciar que los niños tienen dificultades para integrarse a un grupo durante un juego infantil, pocas veces utilizan los diferentes materiales que la maestra entrega para desarrollar los juegos y pocas veces respetan las reglas del juego en el que participan.
- Los resultados demuestran que no existe un nivel adecuado de Aprendizaje en los niños y niñas, pese a ello no se le ha dado la debida importancia, dejando de lado actividades más significativas en que los niños participen con mayor interés, además las docentes tampoco han actualizado sus conocimientos, provocando que los niños sean menos activos en sus clases.
- Se comprobó que no existe hasta el momento una alternativa de solución al problema de la escasa utilización de los juegos infantiles que mejoren el aprendizaje en las niñas y niños de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

## 5.2 Recomendaciones

- Las autoridades de la institución deben brindar el apoyo necesario para implementar juegos infantiles y darles un uso correcto, de modo que ayuden a mejorar el nivel de conocimiento y aprendizaje de los niños y niñas; con la utilización de métodos, técnicas y actividades apropiadas que orienten al estudiante a alcanzar logros y objetos planteados para contribuir al fortalecimiento del proceso enseñanza – aprendizaje.
- Se debe implementar en las aulas el material didáctico apropiado para la aplicación de juegos infantiles los mismos que ayudan a desarrollar habilidades y destrezas de los niños y se adquiriera un buen nivel de aprendizaje, para poner en práctica todos y cada uno de los juegos ya que a través de estos el niño desarrolla capacidades físicas, psicológicas y afectivas, las mismas que hacen de él una persona analítica y crítica.
- Se recomienda la aplicación de un Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

## CAPÍTULO VI

### LA PROPUESTA

#### 6.1 DATOS INFORMATIVOS

**Título:** Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

<b>Institución ejecutora:</b>	Centro de Desarrollo Bilingüe Romina
<b>Beneficiarios:</b>	Estudiantes y docentes
<b>Ubicación:</b>	Ciudad de Ambato provincia de Tungurahua
<b>Tiempo estimado:</b>	Enero a Marzo de 2015
<b>Equipo responsable:</b>	Director de la Escuela
<b>Autora:</b>	Mayra Rivera
<b>Costo:</b>	\$300,00

#### 6.2 Antecedentes de la propuesta

Los resultados obtenidos demuestran que el juego infantil en las niñas y niños no se utiliza apropiadamente, pues los niños tienen dificultades para integrarse a un grupo durante un juego y pocas veces respetan las reglas del juego en el que participan.

Así mismo el nivel de Aprendizaje no es adecuado en los niños y niñas, pese a ello no se le ha dado la debida importancia, dejando de lado actividades más frecuentes en que los niños participen con mayor interés, además las docentes no han actualizado sus conocimientos, provocando que los niños sean menos activos en sus clases.

Puesto que no existe hasta el momento una alternativa de solución al problema planteado es necesario implementar un Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

### **6.3 Justificación**

La presente propuesta es **importante** porque procura usar actividades que puedan serles útiles para el aprendizaje de los niños y niñas, lo cual viene a ser un llamado de atención muy importante a ser tomado en cuenta para facilitar a los alumnos conocimientos que permitan desarrollar un aprendizaje significativo para su vida futura.

Es de **interés** para lograr promover el trabajo en equipo ya que ello implica desarrollar estrategias que involucren la intervención de todos los integrantes, de modo que cada integrante descubra que su contribución es necesaria para lograr los objetivos planteados.

El **impacto** radica en dar mayor énfasis al juego infantil y al aprendizaje en los niños y niñas, pues estos son parte de la formación que se llevará para toda la vida y se instituyen con el fin de proteger, organizar y regular la armonía en un orden social deseado.

Es **novedosa** porque no hay iniciativas para generar momentos de esparcimiento, recreativos, deportivos, etc. con el fin de desarrollar el aprendizaje en los niños y niñas que conlleven a compartir, en procura de mejorar su entorno académico.

Los **beneficiarios** son en primer término los niños y niñas de la institución educativa, pero además se benefician de la presente propuesta los docentes al involucrarse con las actividades desarrolladas, ya que de esta manera se puede llegar al estudiante para que aprenda con entusiasmo.

Es **factible** porque se dispone de los recursos necesarios para su planificación, elaboración, ejecución y evaluación, además se cuenta con el apoyo de las autoridades y docentes de la institución

## **6.4 Objetivos**

### **6.4.1 Objetivo General**

Elaborar un Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Planificar un Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.
- Ejecutar lo establecido en el Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.
- Evaluar los resultados del Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

## **6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD**

La propuesta tiene factibilidad Política por cuanto el Manual es un recurso importante para la actividad docente en la Institución Educativa, y por lo tanto concuerda con las políticas del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina.

La propuesta es factible desde el punto de vista Socio-Cultural ya que la comunidad educativa y la sociedad en general demandan y esperan que los

docentes estén siempre actualizados en cuanto a estrategias mediante las cuales trabajen con los estudiantes para promover en ellos el Aprendizaje.

La propuesta es factible desde la perspectiva del Juego Infantil ya que la misma está orientada tanto a los Maestros como a las Maestras y por consiguiente también a los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina.

## **6.6 Fundamentación**

### **Manual**

El Manual es el instrumento con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso de los elementos y actividades que conforman la asignatura, incluyendo las actividades de aprendizaje y de estudio independiente de los contenidos de un curso. El Manual debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación.

### **Características**

- Ofrece información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio de la asignatura para el cual fue elaborada.
- Presenta orientaciones en relación con la metodología y enfoque de la asignatura.
- Presenta instrucciones acerca de cómo construir y desarrollar el conocimiento (saber), las habilidades (saber hacer), las actitudes y valores (saber ser) y aptitudes (saber convivir) en los estudiantes.
- Define los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para:

- Orientar la planificación de las lecciones.
- Informar al alumno de lo que ha de lograr
- Orientar la evaluación. Aretio, L. (2005).

### **Aspectos que caracterizan al Manual**

Según: Contreras, (2013). “Son características deseables del Manual las siguientes:

- Ofrecer información acerca del contenido y su relación con el programa de estudio para el cual fue elaborado
- Presentar orientaciones en relación a la metodología y enfoque del curso
- Presentar indicaciones acerca de cómo lograr el desarrollo de las habilidades, destrezas y aptitudes del educando
- Definir los objetivos específicos y las actividades de estudio independiente para orientar la planificación de las lecciones, informar al alumno de lo que ha de lograr a fin de orientar al evaluación

### **Importancia**

El Manual debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué estudiar los contenidos de un curso a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el Aprendizaje y su aplicación. Es la propuesta metodológica que ayuda a estudiar el material, incluye el planteamiento de objetivos específicos o particulares, así como el desarrollo de todos los componentes de aprendizaje incorporados por tema, apartado, capítulo o unidad. (Ríos, 2009)

### **Componentes básicos de un Manual**

Los componentes básicos de un Manual que posibilitan sus características y funciones son los siguientes: Presentación Objetivos generales Esquema resumen

de los contenidos Temática de estudio Actividad o actividades a desarrollar  
Rúbrica de evaluación Bibliografía sugerida ¿Qué debe contener una guía de actividades? (Alba, 2013)

Título o tema:

**1. Objetivos:** ¿para qué?

**2. Requisitos previos:** conexión con las unidades que anteceden.

**3. Contenidos:** ¿qué aprender?

**Contenidos conceptuales:** hechos, conceptos, principios.

**Contenidos procedimentales:** procedimientos, estrategias, habilidades.

**Contenidos actitudinales:** valores, actitudes, normas.

**4. Estrategias metodológicas:** ¿Cómo?

**4.1 Actividades:** ¿Qué hacer?

**4.2 Recursos didácticos:** ¿Qué usar?

**5. Temporalización:** ¿Cuándo?

**6. Evaluación:** ¿Qué, cuándo, cómo, con quién y para qué?

### **Funciones básicas del Manual**

#### **a) Orientación**

- Establecer las recomendaciones oportunas para conducir y orientar el trabajo del estudiante
- Aclarar en su desarrollo dudas que previsiblemente puedan obstaculizar el progreso en el aprendizaje
- Especificar en su contenido la forma física y metodológica en que el alumno deberá presentar sus productos

#### **b) Promoción del aprendizaje auto sugestivo**

- Sugiere problemas y cuestiona a través de interrogantes que obliguen al análisis y reflexión
- Propicia la transferencia y aplicación de lo aprendido

Contiene previsiones que permiten al estudiante desarrollar habilidades de pensamiento lógico que impliquen diferentes interacciones para lograr su aprendizaje

### **c) Auto evaluación del aprendizaje**

- Establece actividades integradas de aprendizaje en que el alumno hace evidente su aprendizaje
- Propone estrategias de monitoreo para que el estudiante evalúe su progreso y lo motive a compensar sus deficiencias mediante el estudio posterior. (Burga, 2005).

### **Juego Infantil:**

Es una actividad pensada para un grupo determinado y con objetivos previstos. La participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes, poniendo énfasis especial en el trato cortés que debe darse a todos los participantes especialmente a la niña, caracterizada por el respeto y consideración. (Martínez, 1999, pág. 32)

En la opinión de Martínez, G., el niño al crecer necesita de las actividades lúdicas que ayudan al crecimiento físico, mental, cognitivo y emocional, pero sobre todo necesita desarrollar habilidades y destrezas, en un ambiente cálido y afectivo que cimente valores, principios y actitudes positivas hacia las personas que son parte de su vida

### **Importancia del juego infantil:**

La importancia del juego proviene principalmente de sus posibilidades educativas. A través del juego infantil el niño revela al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes. (Gómez, 1999, pág. 23)

Para Gómez, Hernando en el ámbito educativo el juego infantil es un recurso muy importante, al que se le debe poner mucha atención, para el docente que trabaja con edades tempranas y con los primeros años de educación básica, el aprendizaje se realiza a través de actividades lúdicas, que mejoran el rendimiento académico y

el desarrollo de actitudes ingresar el niño a la escuela, se encuentra con un lugar desconocido, en el cual debe relacionarse con los docentes y lograr la aceptación del grupo.

### **El aprendizaje**

Es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

### **El Proceso de Aprendizaje**

Es una actividad individual que se desarrolla en un contexto social y cultural. Es el resultado de procesos cognitivos individuales mediante los cuales se asimilan e interiorizan nuevas informaciones (hechos, conceptos, procedimientos, valores), se construyen nuevas representaciones mentales significativas y funcionales (conocimientos), que luego se pueden aplicar en situaciones diferentes a los contextos donde se aprendieron. (Aguilera, 2005, pág. 51)

## 6.7 METODOLOGÍA. MODELO OPERATIVO

**Cuadro 29.** Modelo Operativo

<b>Fases</b>	<b>Metas</b>	<b>Actividades</b>	<b>Recursos</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Responsables</b>
<b>Concienciación</b>	Charla con los docentes y autoridades de la institución para exponer la necesidad de disponer de un Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas.	Charlas Talleres Juegos	Humanos: El investigador y docentes.  Materiales: proyector, computadora Libreta de apuntes. Esferográficos Impresora. Filmadora. Cámara fotográfica Flash. Internet.	6 horas	Investigadora Docentes
<b>Planificación</b>	Seleccionar fuentes de información para, elegir las actividades que integren el Manual.	Revisión bibliográfica. Selección de actividades		30 horas	Investigadora Docentes
<b>Ejecución</b>	Aplicar el Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas.	Utilización del Manual		1 hora	Investigadora Docentes
<b>Evaluación</b>	Analizar los resultados que se obtuvo con las niñas y niños.	Evaluación mediante el uso de la ficha observación.	Registro de Actividades.	1 hora	Investigadora Docentes

**Elaborado por:** Mayra Gabriela Rivera Bonilla

# Manual de Juegos Infantiles

*Para aprender jugando con los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.*



*Investigadora: Mayra Rivera*

*Ambato – Ecuador  
2015*

## ÍNDICE

Portada.....	74
Índice.....	75
Introducción.....	76
<b>Ámbito Comprensión y Expresión del Lenguaje.....</b>	<b>77</b>
Actividad N°1: El Castillo.....	78
Actividad N°2: Antón Pirulero.....	80
Actividad N°3: Conociendo nuevas palabras.....	82
<b>Ámbito Lógico Matemático.....</b>	<b>84</b>
Actividad N°4: Día, tarde o noche.....	85
Actividad N°5: El Rey manda.....	87
Actividad N°6: Las cintas.....	89
Actividad N°7: El puente.....	91
Actividad N°8: Números.....	93
Actividad N°9: El pan quemado.....	95
Actividad N°10: Ensalada de frutas.....	97
<b>Ámbito Identidad y Autonomía.....</b>	<b>99</b>
Actividad N°11: Así soy yo.....	100
Actividad N°12: Gallinita Ciega.....	102
Actividad N°13: Vestirse y desvestirse.....	104
<b>Ámbito Natural y Cultural.....</b>	<b>106</b>
Actividad N°4: La sogá.....	107
Actividad N°6: El Hijo del Conde.....	109

## ***INTRODUCCIÓN***

El presente manual didáctico es educativo-recreativo, basado en la fomentación y práctica de valores que promueven la equidad de género en las niñas y niños de inicial 2 con el objetivo de solucionar los problemas de aprendizaje que existe al ejecutar los juegos infantiles en educación infantil.

Cada juego infantil ha sido cuidadosamente adaptado y perfeccionado de acuerdo a la edad y al objetivo que se quiere alcanzar en el desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social del aprendizaje en las niñas y niños en cada ficha del manual didáctico se detalla lo siguiente:

- Destrezas
- Objetivo
- Recursos
- Ilustración o imagen del juego dirigido
- Procedimiento del juego dirigido
- Tiempo

El manual didáctico contiene 20 juegos dirigidos fáciles y útiles de incluirlos en las planificaciones curriculares para las docentes que tienen la tarea de formar y desarrollar en las niñas y niños capacidades físicas, afectivas, sociales e intelectuales y actitudinales con la práctica de valores y actividades lúdicas que permiten la buena comunicación para sembrar normas de convivencia en los educandos. (Currículo Educación Inicial 2014)

# *Comprensión y expresión del lenguaje*



# Actividad N. 1

## El Castillo

**Ámbito:** Comprensión y expresión del lenguaje.

**Destreza:** Describir oralmente imágenes gráficas y digitales estructurando oraciones más elaboradas que describan a los objetos que observan.

**Objetivo:** Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

**Recursos:**

- Cancha deportiva
- Objetos del entorno



**Gráfico 26.** El Castillo  
**Fuente:** Méndez, (2013)

**Procedimiento:**

1. Formamos dos grupos enumerados: 1 y 2 quienes se colocan en línea horizontal o vertical.
2. Entonces el grupo 1 entrega al grupo 2 un objeto del entorno nombrando a un niño o niña, para que represente al grupo.

3. El o la representante del grupo realiza una descripción oral del objeto.
4. Después se realizará la misma actividad alternando la participación de ambos grupos.

**Tiempo:** 20 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando diferentes tipos de materiales, es decir adaptando la actividad a los medios o recursos disponibles.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Mejora su expresión verbal			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 2

## Antón Pirulero

**Ámbito:** Comprensión y expresión del lenguaje

**Destreza:** Reproducir trabalenguas sencillos, adivinanzas canciones y poemas cortos, mejorando su pronunciación y potenciando su capacidad imaginativa.

**Objetivo:** desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

**Recursos:**

- Patio



**Gráfico 27.** Antón Pirulero  
**Fuente:** EM Blog (2014)

**Procedimiento:**

1. Separar por parejas a los niños.
2. En cada pareja se canta la canción de Juan Pirulero, luego cada pareja deberá decir una retahíla diferente.
3. El o la niña que se confunda de retahíla deberá pagar una penitencia.

**Tiempo:**

20 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando rimas, trabalenguas, canciones.

**Evaluación:** Observación

<b>Indicadores</b>	<b>Alternativas</b>		
	<b>Alcanza</b>	<b>Domina</b>	<b>Supera</b>
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Reproduce trabalenguas, adivinanzas y canciones			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 3

## Conociendo nuevas palabras

**Ámbito:** Comprensión y expresión del lenguaje

**Destreza:** Comunicarse incorporando nuevas palabras a su vocabulario en función de los ambientes y experiencias en las que interactúa.

**Objetivo:** desarrollar el lenguaje verbal y no verbal para la expresión adecuada de sus ideas, sentimientos, experiencias, pensamientos y emociones como medio de comunicación e interacción positiva con su entorno inmediato, reconociendo la diversidad lingüística.

**Recursos:**

- Cartulina
- Marcador
- Cinta adhesiva
- Pañuelo



**Gráfico 28.** Conociendo nuevas palabras  
**Fuente:** (Acosta, 2012)

**Procedimiento:**

1. Escribimos nuevas palabras en cartulinas de acuerdo al tema del día.
2. Vendamos los ojos a uno de los niños que va a participar
3. Uno de los niños puede esconder la cartulina escrita con la nueva palabra en diferentes lugares de la habitación.
4. Mientras que uno está buscando la cartulina, los demás pueden ayudarlo diciendo: “Frío-frío, Como el agua del río” o “Caliente –caliente como el agua ardiente.
5. Cuando encuentran la cartulina se debe leer la palabra y la maestra les enseñará su significado.

**Tiempo:**

5 minutos por cada niño

**Observación:** Se puede variar la actividad poniendo límite de tiempo para encontrar la cartulina.

**Evaluación:** Observación

<b>Indicadores</b>	<b>Alternativas</b>		
	<b>Alcanza</b>	<b>Domina</b>	<b>Supera</b>
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Se comunican incorporando nuevas palabras a su vocabulario			
<b>Total</b>			

# *Lógico Matemático*



# Actividad N. 4

## Día, tarde o noche

**Ámbito:** Lógico Matemático

**Destreza:** Identificar características de mañana, tarde y noche.

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- Salón de clase
- Papelote
- Pañuelo
- Cinta adhesiva
- Pictograma



**Gráfico 29.** Día, tarde o noche

**Fuente:** 20 MINUTOS (2012)

**Procedimiento:**

1. Necesitamos la participación de una niña o niño, al mismo se le vendará los ojos.
2. Procedemos a dar tres vueltas y se le entregará el pictograma con adhesivo para que inicie el juego.
3. Mientras que sus compañeros le guiarán diciendo derecha, izquierda, arriba, abajo, según la dirección en la que se encuentre.

4. Deberá colocar el pictograma con adhesivo de acuerdo a lo solicitado (día, tarde o noche)
5. Sí el niño o niña no logra ubicar el pictograma, por más de tres oportunidades se designará a otro participante.

**Tiempo**

5 minutos por niño

**Observación:** Se puede variar la actividad poniendo límite de tiempo para realizar la actividad.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Identifica mañana, tarde y noche.			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 5

## El Rey manda

**Ámbito:** Lógico Matemático

**Destreza:** Identificar en los objetos las nociones de medida: largo/ corto, grueso/ delgado.

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- El salón de clase
- Corona
- Capa
- Varita
- Caja o cartón



**Gráfico 30.** El rey Manda

**Fuente:** Ospina, (2013)

**Procedimiento:**

1. Para el juego necesitamos un niño que será el rey.
2. Dos grupos de niños y niñas quienes serán sus servidores.
3. Entonces el rey pedirá a sus servidores que traigan algún objeto. (Indicando medidas largo, corto, grueso, delgado)
4. El juego continúa y finaliza, cuando el rey haya realizado 15 peticiones.
5. Una vez finalizado, se contabiliza los objetos para designar al grupo ganador.

**Tiempo**

20 minutos

**Observación:** Alternar rey y reina para que sea una actividad inclusiva.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Identifica nociones de medida			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 6

## Las cintas

**Ámbito:** Lógico Matemático

**Destreza:** Clasificar objetos con dos atributos (tamaño, color o forma).

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- Cancha deportiva
- Crayola



**Gráfico 31.** Las Cintas  
**Fuente:** HAKE, Iluvia (2013)

**Procedimiento:**

1. Para el juego necesitamos dos niñas o niños que serán las compradoras o compradores.
2. Un niño que hará de vendedor.
3. El resto de niñas y niños serán las cintas.
4. Una vez que se haya vendido todas las cintas a cada comprador.
5. Cada comprador contará con un grupo determinado de cintas.

6. En la actividad se le indica al niño qué tipo de cinta es, es decir tiene tamaño, forma, color determinados.
7. Al finalizar cada comprador describe una por una sus cintas compradas, mientras cada niño o niña que representa la cinta modela a modo de pasarela.

**Tiempo:**

25 minutos

**Observación:** No hay ganadores ni perdedores, todos participan sin competir.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Clasifica objetos con dos atributos			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 7

## El puente

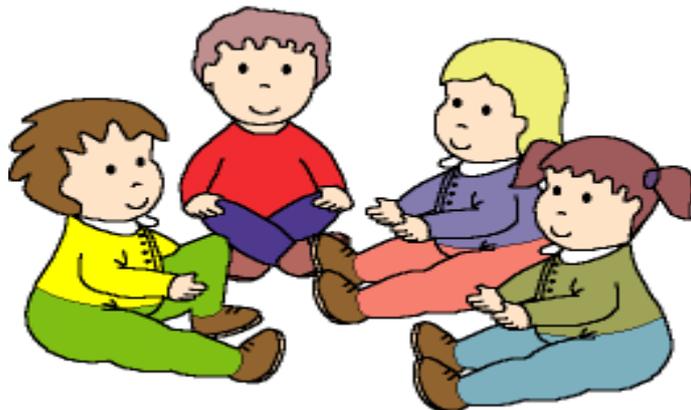
**Ámbito:** Lógico Matemático

**Destreza:** Contar oralmente del 1 al 15 con secuencia numérica.

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- El salón de clase



**Gráfico 32.** El Puente  
**Fuente:** Lara José, (2013)

**Procedimiento:**

1. Necesitamos formar dos grupos para iniciar el juego.
2. El grupo de niñas y niños se ubicaran frente a frente, sentados con los pies extendidos.
3. Un niño o niña está de pie, el mismo que deberá cruzar sin pisar ni tocar a los compañeros y compañeras.
4. Mientras cruza las niñas y niños cuentan hasta el número quince
5. Sí logra cruzar gana, caso contrario deberá continuar otro niño o niña.

**Tiempo**

20 minutos

**Observación:** No hay ganadores ni perdedores, todos participan sin competir.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Cuenta oralmente del 1 al 15			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 8

## Números

**Ámbito:** Lógico Matemático

**Destreza:** Comprender la relación número cantidad hasta el 10

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- Un dado grande
- Pizarra
- Tiza líquida



**Gráfico 33.** El Puente  
**Fuente:** Lara José, (2013)

**Procedimiento:**

1. Los niños se sientan en un círculo mientras la docente pregunta si saben para que sirve el dado, si lo han utilizado o si han jugado con él.
2. Se arroja el dado en la mitad del círculo y se les pide a los niños que miren e indiquen el valor numérico de la cara que tienen frente a ellos.
3. La docente escribe el número en la pizarra recalcando la correcta escritura del mismo.
4. Permite que los niños que deseen arrojen el dado y pregunten a sus demás compañeros qué valor han obtenido

**Observación:** No hay ganadores ni perdedores, todos participan sin competir y aprenden nociones numéricas.

**Evaluación:** Observación

<b>Indicadores</b>	<b>Alternativas</b>		
	<b>Alcanza</b>	<b>Domina</b>	<b>Supera</b>
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Comprende la relación número cantidad			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 9

## El pan quemado

**Ámbito:** Lógico Matemático

**Destreza:** Identificar semejanzas y diferencias en objetos del entorno con criterios de forma, color y tamaño.

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- El patio de la Escuela
- Varios objetos del entorno



**Gráfico 34.** El pan Quemado  
**Fuente:** 20 MINUTOS (2012)

**Procedimiento:**

1. El juego consiste en esconder un objeto.
2. Se designa a un niño/a para que busque el objeto escondido.
3. En el momento que la niña o niño el niño inicia la búsqueda las compañeras y compañeros dirán “frío”, sí está cerca del objeto o dirán “caliente”, sí está cerca del objeto y “quemado”, sí encuentra el objeto escondido.
4. Describe forma, color y tamaño del objeto

**Tiempo**

20 minutos

**Observación:** Se propicia la participación en equipo, se fomenta la unidad.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Identifica semejanzas y diferencias			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 10

## Ensalada de figuras geométricas

**Ámbito:** Lógico Matemático



**Gráfico 35.** Figuras geométricas  
**Fuente:** 20 MINUTOS (2012)

**Destreza:** Identificar figuras geométricas básicas círculo cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas.

**Objetivo:** Potenciar las nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitirán establecer relaciones con el medio para la resolución de problemas sencillos, constituyéndose en la base para la comprensión de conceptos matemáticos posteriores.

**Recursos:**

- Pequeñas figuras geométricas de fomix con un agujero en la mitad cuadrados-azules, círculos-rojos, cuadrados-amarillos,
- Lana
- Tijera

### Procedimiento:

1. Se sientan a los niños en sus sillas formando un círculo. Uno de ellos no debe tener silla y se pondrá de pie en el centro del círculo.
2. Luego, elegirá el nombre de una figura geométrica y dirá lo siguiente: “ayer fui a la escuela y busqué un... círculo (o puede ser un cuadrado, triángulo, etc. depende de la figura que escoja).
3. Todos los niños que tenga la figura elegida deberán intercambiarse rápidamente los lugares.
4. También puede decir “Ensalada de figuras” y en ese momento todos los niños deben intercambiarse. El niño que se quede sin silla va saliendo.

### Tiempo

20 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando otro tipo de recursos, que fomenten la asimilación lógico matemática.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Identifica figuras geométricas básicas			
<b>Total</b>			

# *Identidad y Autonomía*



# Actividad N. 11

## Así soy yo

**Ámbito:** Identidad y Autonomía



**Gráfico 36.** Las Cintas  
**Fuente:** HAKE, lluvia (2013)

**Destreza:** Comunicar algunos de datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres de familiares cercanos, donde vive.

**Objetivo:** lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

**Recursos:**

- Espejo
- Papelote
- Partes del cuerpo dibujadas en fomix (ojos, nariz, boca, orejas, cabello,)

**Procedimiento:**

1. La maestra pone frente al espejo a un niño y repite “Veo, veo. ¿Qué ves? Un ser muy especial, maravilloso y único. ¿Lo conoces? Puedes describirlo

2. El niño se describe físicamente de acuerdo a lo que se mira en el espejo
3. Después de haberse descrito pasa al papelote y trata de plasmar su figura con ayuda de las piezas de fomix que le brinda la maestra.

**Tiempo**

20 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando otro tipo de recursos, que fomenten la asimilación de su identidad.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Comunica algunos de datos de su identidad			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 12

## Gallinita Ciega

**Ámbito:** Identidad y Autonomía

**Destreza:** Identificar sus características físicas y las de las personas de su entorno como parte del proceso de aceptación de sí mismo y de respeto a los demás

**Objetivo:** lograr niveles crecientes de identidad y autonomía, alcanzando grados de independencia que le permitan ejecutar acciones con seguridad y confianza, garantizando un proceso adecuado de aceptación y valoración de sí mismo.

**Recursos:**

- Un pañuelo
- El patio



Gráfico 37. La Gallina Ciega  
Fuente: WAECE (2013)

**Procedimiento:**

1. Realizamos un círculo de niñas y niños, excepto uno de ellos que estará ubicado en el centro del círculo con los ojos vendados.
2. La docente procede a dar tres vueltas a la niña/o, mientras sus compañeras/os cantan la “gallinita ciega”.
3. Al finalizar la canción la niña o niño se acercará a uno de sus compañeros/as, le toca el rostro y trata de identificar diciendo el nombre, si el nombre es correcto se da paso a otra compañera/o, caso contrario continúa hasta que se cumpla con tres oportunidades.

**Tiempo**

30 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando otro tipo de recursos, que fomenten la asimilación de su identidad.

**Evaluación:** Observación

<b>Indicadores</b>	<b>Alternativas</b>		
	<b>Alcanza</b>	<b>Domina</b>	<b>Supera</b>
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Identifica sus características físicas			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 13

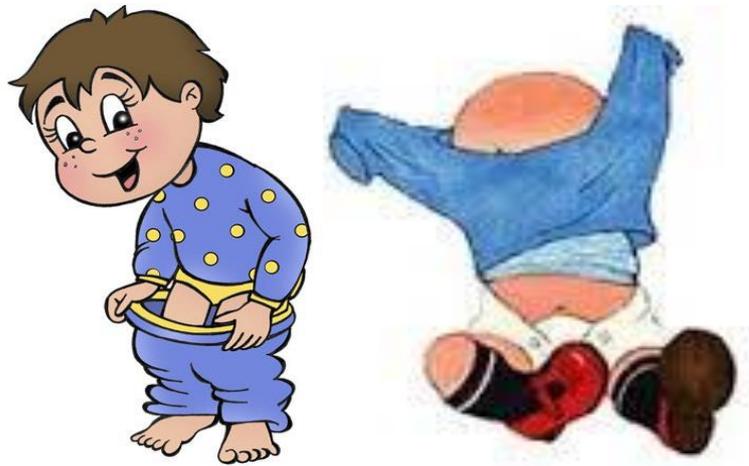
## Vestirse y desvestirse

**Destrezas:** Comprobar distintas velocidades alcanzadas por el propio cuerpo en función de las diferentes posturas durante un desplazamiento

**Objetivo:** Mejorar en los educandos el trabajo en equipo y el respeto mutuo

**Recursos:**

- El salón de clase
- Prendas de vestir



**Gráfico 38.** Vestirse y Desvestirse  
**Fuente:** ANABEL (2009)

**Procedimiento:**

1. Participarán dos equipos.
2. La docente da inicio a la voz de tres.
4. De inmediato el equipo de niñas y niños deberá sacarse los zapatos y ubicarlos en el lugar indicado.
5. El primer equipo de niñas y niños que lo haga en menos tiempo serán los ganadores.

**Tiempo**

15 minutos

**Observación:** No se utilizará en la actividad, prendas que vulnere la integridad de los niños y niñas, ni que atente contra el pudor.

**Evaluación:** Observación

<b>Indicadores</b>	<b>Alternativas</b>		
	<b>Alcanza</b>	<b>Domina</b>	<b>Supera</b>
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Comprueba distintas velocidades alcanzadas			
<b>Total</b>			

# *Medio Natural y Cultural*



# Actividad N. 14

## La soga

**Ámbito:** Medio Natural y Cultural

**Destreza:** Identificar las características de los animales domésticos y silvestres estableciendo las diferencias entre ellos.

**Objetivo:** Explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

**Recursos:**

- Una soga
- Silbato
- Tiza o crayola
- La cancha deportiva



**Gráfico 39.** La Soga  
**Fuente:** Canal Gifs (2011)

**Procedimiento:**

1. Necesítanos formar dos grupos de niñas y niños con su respectivo nombre que los identifique, el nombre puede ser referente a: animales domésticos y salvajes
2. Poner un grupo de animales en cada personaje de cada lado
3. La docente traza una línea que separa al grupo de niñas y niños.
4. Se da inicio el juego a la voz de tres.
5. Finalmente uno de los grupos logra halar al grupo contrario y se obtiene al grupo ganador.

**Tiempo:**

15 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando para el nombre de cada grupo otros temas diferentes.

**Evaluación:** Observación

<b>Indicadores</b>	<b>Alternativas</b>		
	<b>Alcanza</b>	<b>Domina</b>	<b>Supera</b>
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Identifica las características de los animales			
<b>Total</b>			

# Actividad N. 15

## El Hijo del Conde

**Ámbito:** Medio Natural y Cultural

**Destreza:** Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.

**Objetivo:** explorar y descubrir las características de los elementos y fenómenos mediante procesos indagatorios que estimulen su curiosidad fomentando el respeto a la diversidad natural y cultural.

**Recursos:**

- Patio
- Pito



**Gráfico 40.** Pasa Virón  
**Fuente:** RF 123 (2013)

**Procedimiento:**

1. Dos niños formarán un puente y se pondrán nombres Alimentos nutritivos y no nutritivos que las identifique como puede ser: papas fritas, hot dog, hamburguesa, frutas, verduras.
2. Se da inicio el juego, cuando las dos niñas/os forman un puente y el resto de niñas y niños pasan por debajo.
3. Mientras el grupo de niñas y niños pasa por debajo del puente, las dos niñas/os que hacen de puente atrapan a uno del grupo, el mismo que debe elegir con quien ir y se colocara detrás de su respectiva compañera/o.

4. De esta manera se forman dos grupos de niños: uno de Alimentos nutritivos y otro de alimentos saludables
5. El juego se acaba cuando se forma dos grupos que medirán sus fuerzas halando de las manos hasta que uno de los grupos sea el ganador.

**Tiempo**

25 minutos

**Observación:** Se puede variar la actividad utilizando para el nombre de cada grupo otros temas diferentes.

**Evaluación:** Observación

Indicadores	Alternativas		
	Alcanza	Domina	Supera
Participa activamente en la actividad			
Realiza sin dificultad la actividad			
Se integra en el grupo al realizar la actividad			
Diferencia alimentos nutritivos y no nutritivos			
<b>Total</b>			

## 6.8 ADMINISTRACIÓN

Para la ejecución de la propuesta: Manual de Juegos Infantiles para mejorar el Aprendizaje de los niños y niñas de Inicial 2 del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

### **Recursos Institucionales:**

El establecimiento que ayudara al desarrollo de la propuesta es el Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

### **Recursos Humanos:**

Las personas que participaran en la realización de la propuesta son:

- La investigadora: Mayra Rivera
- Rectora: Sophía García
- Docentes

### **Recursos Materiales:**

- Materiales de escritorio
- Hojas
- Computadora Portátil
- Textos de consulta
- Cámara
- Copias
- Flash memory
- Grabadora
- Proyector
- Impresora
- Escáner

### **Recursos Económicos**

Propio del investigador \$ 300

## Presupuesto y financiamiento

**Cuadro 30.** Presupuesto y Financiamiento

<b>Rubros de gastos</b>	<b>Valor</b>
Materiales de oficina	\$ 30
Alquiler de proyector	\$70
Pasajes	\$65
Copias	\$20
Impresiones	\$15
Internet	\$100
<b>TOTAL</b>	<b>\$300</b>

Elaborado por: Mayra Gabriela Rivera Bonilla

## 6.9 PREVISIÓN DE LA EVALUACIÓN

La evaluación se realizará durante el proceso así como al final de cada una de las temáticas planteadas con la participación directa de las personas involucradas, en la investigación, cuyos resultados serán comparados, analizados y se irán efectuando los reajustes necesarios en la aplicación de la propuesta.

**Cuadro 31.** Previsión de la evaluación

<b>Preguntas básicas</b>	<b>Explicación</b>
1. ¿Quién solicita evaluar?	Las autoridades de la institución y docentes
2. ¿Por qué evaluar?	Para ver cómo ha evolucionado la propuesta
3. ¿Para qué evaluar?	Para alcanzar los objetivos planteados en la propuesta
4. ¿Qué evaluar?	Los contenidos y la aplicación del Manual
5. ¿Quién evalúa?	La Rectoría y Docentes
6. ¿Cuándo evaluar?	Durante el proceso y al final del año lectivo
7. ¿Cómo evaluar?	A través de la observación y actividades realizadas en la propuesta
8. ¿Con qué evaluar?	Fichas de observación.

Elaborado por: Mayra Gabriela Rivera Bonilla

## BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, A. (2005). *Estrategias metodológicas de Aprendizaje*. Barcelona: McGraw-Hill/Interamericana de España, S.A.U.
- Alegría , I. (2003). *Ideología y política pública: la representación de las mujeres*. Puerto Rico: Publicaciones Gaviota.
- Álvarez, S. (2005). *Las estrategias metodológicas en el aprendizaje* (Cuarta ed.). Buenos Aires, Argentina: Libresa.
- Benlloch, J. (1998). *Desarrollo cognitivo y teorías implícitas en el aprendizaje de las ciencias*. Quito: Editorial Antonio Machado.
- Berger, P., & Luckmann , T. (1967). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Código de la niñez y adolescencia. (4 de Mayo de 2013). *Registro Oficial. Art. 1. Finalidad. Art. 38. Objetivos de los programas de educación. Literales b y c*. Recuperado el 9 de Noviembre de 2014, de <http://www.consultorasdelecuador.com>:  
[http://www.consultorasdelecuador.com/index.php?option=com\\_wrapper&view=wrapper&Itemid=56](http://www.consultorasdelecuador.com/index.php?option=com_wrapper&view=wrapper&Itemid=56)
- Constitución de la República del Ecuador. (7 de Enero de 2008). *Registro Oficial. Art. 11 numeral 2*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2014, de [biblioteca.espe.edu.ec: biblioteca.espe.edu.ec/upload/2008.pdf](http://biblioteca.espe.edu.ec: biblioteca.espe.edu.ec/upload/2008.pdf)
- Diario La Hora. (2006). *El arte de la recreación infantil*. Ambato: Editorial Cisneros.
- El Comercio. (2012). *El actual sistema de educación ecuatoriano*. Quito: ediciones Zambrano.

- Fernández, L. (2002). *Volemos Alto. Referente Curricular para la Educación Inicial de los niños de cero a cinco años*. Quito: Ministerio de Educación, cultura, deportes y recreación.
- Gómez, H. (1999). *Educación, la agenda del siglo XXI*. Bogotá Colombia: TM. Editores.
- Guamán, V. (2013). *Los juegos verbales y su incidencia en la expresión oral de Los niños (as) de primero, segundo y tercer grados de la Escuela Particular "Carlos María de La Condamine" de la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Ley orgánica de educación intercultural. (Junio de 5 de 2011). *Registro Oficial. Artículo 2. Literal l*. Obtenido de <http://documentacion.asambleanacional.gob.ec>:  
<http://documentacion.asambleanacional.gob.ec/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/99515a6a-391f-4bf6-bd36-93c8a76cff19/ro%20ley%20de%20educaci%c3%93n%20intercultural.pdf>
- Licta, M. (2010). *Los Juegos Recreativos y su Incidencia en el Desarrollo Cognitivo de los Niños/as del Primer Año de Educación Básica de la Escuela Jorge Icaza Coronel del Cantón Latacunga Durante el Período Noviembre 2009 a Marzo 2010*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Martínez, G. (1999). *El juego y el desarrollo infantil*. Barcelona España: Ediciones Octaedro.
- Medina, A. (2010). *Enseñanza aprendizaje Genera*. Murcia: Ed. Pearson.
- Moyles, J. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid España: Ediciones Morata S.L.

- Ortiz, C. (8 de Enero de 2013). *La ética profesional en el ámbito de la profesión docente*. Obtenido de <http://www.monografias.com>: <http://www.monografias.com/trabajos99/etica-profesional-ambito-profesion-docente/etica-profesional-ambito-profesion-docente.shtml>
- Rodríguez, M. (2004). *Pensamiento docente sobre el juego en educación infantil: análisis desde una perspectiva de género*. Madrid: Revista Española de Pedagogía.
- Schunk , D. (1997). *Teorías del aprendizaje* (Segunda ed.). Naucalpan de Juárez. Edo de México: Prentice Hall Hispanoamericana S.A.
- Serrano, F., & García, E. (1992). *Hacia una psicología social comunitaria*. San Juan: Editorial de la Universidad de Puerto Rico.
- Vasconez, G. (2000). *Estrategias integrales de aprendizaje*. Quito: Impresión Centro de Reproducción Digital.
- Vizcarra, D. (2011). *Importancia del Juego en el Desarrollo de Valores de los niños de la Escuela Pedro Carbo del Cantón Salcedo.* Autor: Carolina. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Zea, L. (1984). *Novis de metodología de investigación científica* (Tercera ed.). Quito, Ecuador: Tipoffset Ortíz.

# ANEXOS

**Anexo 1.** Ficha de observación dirigida a las niñas y niños

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**

**Ficha de observación dirigida a las niñas y niños**

**OBJETIVO:** Conocer el uso apropiado de juegos dirigidos para mejorar la equidad de género en las niñas y niños del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

<b>Ficha de observación</b>				
<b>Código:</b> .....				
<b>Paralelo:</b> .....				
<b>INDICADORES</b>	<b>S</b>	<b>A</b>	<b>N</b>	<b>Total</b>
1. Se integra fácilmente al grupo durante un juego infantil				
2. Los maestros participaron activamente en los diferentes juegos				
3. Los maestros conocían estos juegos				
4. Los maestros conocían que destrezas desarrollan los diferentes materiales didácticos utilizados en los juegos				
5. El niño mejora su aprendizaje con la inclusión de juegos infantiles				
6. El niño participa durante el juego infantil				
7. Respeta las reglas del juego				
8. Utiliza correctamente los materiales durante una actividad lúdica				
9. Es creativo e imaginativo durante un juego				
10. Se frustra o enoja si siente que ha perdido en un juego				
<b>Observaciones:</b> .....				
.....				
.....				

**Anexo 2.** Encuesta dirigida a las docentes

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA: EDUCACIÓN PARVULARIA**

**Entrevista dirigida a las docentes del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina  
de la ciudad de Ambato**

**OBJETIVO:** Conocer la opinión de las docentes sobre temas: de juegos infantiles y el aprendizaje en las niñas y niños del Centro de Desarrollo Bilingüe Romina de la ciudad de Ambato.

**Cuestionario:**

1. ¿Cree usted que el juego infantil es una actividad educativa que se da mediante imitaciones y repeticiones?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
2. ¿Considera que el juego infantil es un recurso educativo el cual no necesita de reglas para mejorar el aprendizaje del niño?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
3. ¿Cree usted que en el juego infantil es fundamental la participación del educador para mejorar la enseñanza en el niño?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
4. ¿Considera que el juego infantil favorece el aprendizaje del niño?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
5. ¿Con el juego infantil se obtienen vivencias y experiencias duraderas?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
6. ¿Con la participación e integración de los niños en actividades lúdicas se desarrollan las habilidades?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
7. ¿Dispone de los materiales suficientes para generar un apropiado aprendizaje en clase?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
8. ¿Cree que el aprendizaje es importante en mejorar la autoestima del niño?  
Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )
9. ¿En casa los padres revisan las tareas de sus hijos?

Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

10. ¿Cree usted que el juego ayuda a desarrollar un buen aprendizaje en el niño?

Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

Anexo 3. Tabla de distribución de Chi<sup>2</sup>

	0,001	0,005	0,01	0,02	0,025	0,03	0,04	0,05
g.d.l								
1	10,828	7,879	6,635	5,412	5,024	4,709	4,218	3,841
2	13,816	10,597	9,210	7,824	7,378	7,013	6,438	5,991
3	16,266	12,838	11,345	9,837	9,348	8,947	8,311	7,815
4	18,467	14,860	13,277	11,668	11,143	10,712	10,026	9,488
5	20,515	16,750	15,086	13,388	12,833	12,375	11,644	11,070
6	22,458	18,548	16,812	15,033	14,449	13,968	13,198	12,592

**Anexo 4.** Croquis de ubicación de la Institución Educativa



**Anexo 5. Solicitud**

Ambato, 28 de octubre de 2014

Licenciada  
Sophia García  
DIRECTORA  
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL BILINGÜE ROMINA  
Presente.

De mi consideración:

Yo, Mayra Gabriela Rivera Bonilla con C.C: 180459586-4 Egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Carrera de Educación Parvularia, solicito a usted muy comedidamente se digne autorizarme la realización del trabajo de Investigación con el tema: **“EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA CIUDAD DE AMBATO”**, en la institución que muy acertadamente dirige.

Agradezco de antemano su gentil atención.

Atentamente,



Mayra Gabriela Rivera Bonilla  
C.C: 1804595864



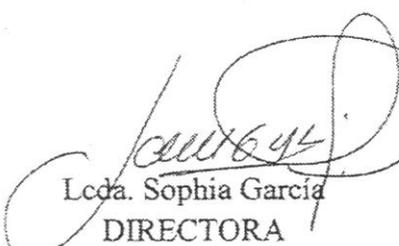
30-10-2014

**Anexo 6. Autorización**

**CERTIFICACIÓN**

Yo, Lcda. Sophia García, en calidad de Directora del Centro de Desarrollo Infantil Bilingüe Romina, certifico que se ha otorgado la autorización a Rivera Bonilla Mayra Gabriela con C.C:1804595864, egresada de la Facultad de Ciencias de la Educación, de la Carrera de Educación Parvularia, para la realización del trabajo de Investigación con el Tema: "EL JUEGO INFANTIL EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL CENTRO DE DESARROLLO BILINGÜE ROMINA DE LA CIUDAD DE AMBATO", en esta institución que está a mi cargo.

Ambato octubre 28 de 2014

  
Lcda. Sophia García  
DIRECTORA



CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL BILINGÜE ROMINA

Anexo 7. Fotografías



