

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

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

TEMA:

**La Metodología Lúdica y su incidencia en el Aprendizaje de los Niños/as del
Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de
Riobamba, Provincia de Chimborazo, durante el quimestre Noviembre/2009
– Marzo /2010**

Magdalena

AUTORA: León Clavijo Patricia

TUTOR: Dr. José Merino. MSc.

**AMBATO -
ECUADOR
2010**

APROBACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Graduación sobre el tema:

LA METODOLOGIA LÚDICA Y SU INCIDENCIA EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS/AS DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL “JUANITA MERA DE GUERRERO” DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO, DURANTE EL QUIMESTRE NOVIEMBRE/2009 – MARZO /2010, desarrollado por la egresada: LEÓN CLAVIJO PATRICIA MAGDALENA, de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención: Educación Parvularia, 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 del Tribunal de Grado, que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, Marzo de 2010

TUTOR

Dr. José Merino. MSc

C. I. 0600840557

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en la experiencia profesional, en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la Investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad legal y académica de su autora

Patricia Magdalena León Clavijo

C.I. 060256762-0

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 sobre el tema: La Metodología Lúdica y su incidencia en el Aprendizaje de los niños/as del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el quimestre Noviembre/2009 – Marzo /2010, presentada por la Sra. León Clavijo Patricia Magdalena, egresada de la Carrera de Educación Parvularia, promoción 2009 – 2010, una vez revisado el Trabajo de Graduación, considera que dicho informe

investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

Ing. Paúl Acosta

M.Sc. Marcelo W. Núñez E. Dr.

INDICE GENERAL

PRELIMINARES

	Pág.
Portada.....	i

Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría del Trabajo de Graduación.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
Índice General.....	v
Índice de Cuadros.....	vi
Índice de Gráficos.....	vii
Resumen Ejecutivo.....	viii
 INTRODUCCION.....	 1

CAPITULO I
EL PROBLEMA

Planteamiento del Problema.....	3
Contextualización.....	3
Macro.....	3
Meso.....	4
Micro.....	4
Árbol de Problemas.....	5
Análisis Crítico.....	6
Prognosis.....	7
Formulación del Problema.....	8
Interrogantes de la investigación.....	8
Delimitaciones.....	8
Objetivos.....	9
Objetivo General.....	9
Objetivos Específicos.....	9
Justificación.....	9

CAPITULO II
MARCO TEÓRICO

Antecedentes de la Investigación.....	11
Fundamentaciones.....	11
Red de Inclusiones.....	14
Constelación de Ideas de Variable Independiente.....	15
Constelación de Ideas de Variable Dependiente.....	16
Categorías de la Variable Independiente.....	17
Categorías de la Variable Dependiente.....	42
Hipótesis.....	58
Señalamiento de variables.....	58

CAPITULO III METODOLOGIA

Enfoque.....	59
Modalidades de la Investigación.....	59
Tipos de Investigación.....	60
Población y Muestra.....	60
Operacionalización de la variable Independiente.....	61
Operacionalización de la Variable Dependiente.....	65
Técnicas e Instrumentos de Recolección de datos.....	69
Procedimiento de la Investigación.....	70

CAPITULO IV ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

Encuesta aplicada a las Maestras.....	72
Ficha de observación aplicada a los Niños.....	89
Verificación de la Hipótesis.....	125

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.....	128
Recomendaciones.....	128

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

Tema.....	129
Datos Informativos.....	129
Antecedentes.....	130
Justificación.....	130
Objetivos.....	130
Análisis de Factibilidad.....	131
Fundamentación.....	132
Modelo Operativo.....	146
Administración.....	157
Previsión de evaluación.....	158
BIBLIOGRAFIA.....	159
ANEXOS.....	162
Anexo Nº 1 Encuesta aplicada a maestras.....	163
Anexo Nº 2 Observación realizada a l@s niñ@s.....	167
Anexo Nº 3 Cuestionario a maestras porcentajes.....	172
Anexo Nº 4 Observación y análisis.....	172
Anexo Nº 5 Poesía: Los Diez Perritos.....	175
Anexo Nº 6 Canción: Las Estatuas.....	176
Anexo Nº 7 Foto: Dado de caras y gestos.....	177
Anexo Nº 8 Foto: Juego de texturas.....	177

Anexo Nº 9 Cuento: El día en que el gallo no quiso cantar.....	178
Anexo Nº 10 Bienvenidos.....	179
Anexo Nº 11 Foto: Poesía de los Diez Perritos.....	179
Anexo Nº 12 Foto: Juego Adivina Adivinador.....	180
Anexo Nº 13 Foto: A conocer texturas.....	180
Anexo Nº 14 Foto: Juego de figuras con texturas.....	181
Anexo Nº 15 Foto: Juego de figuras con texturas.....	181
Anexo Nº 16 Foto: Juego de texturas.....	182
Anexo Nº 17 Foto : Formando Rostros.....	183
Anexo Nº 18 Foto : Bits de Inteligencia.....	183
Anexo Nº 19 Foto: Perinola de Figuras Geométricas.....	184
Anexo Nº 20 Foto: Elaboración de Figuras Geométricas.....	184
Anexo Nº 21Foto: Elaboración de Material Didáctico.....	185
Anexo Nº 22Foto: Elaboración de Material Didáctico.....	185
Anexo Nº 23Foto: Elaboración de Material Didáctico.....	186
Anexo Nº 24Foto: Administradoras de los Centros Infantiles.....	186

INDICE DE CUADROS

1. Población.....	60
2. Operacionalización de variable independiente.....	61

3. Operacionalización de Variable Dependiente.....	65
4. Cuadro No. 4. Utiliza juegos de construcción.....	72
5. Cuadro No. 5. Emplea juegos de sociedad.....	73
6. Cuadro No.6. Utiliza juegos simbólicos.....	74
7. Cuadro No.7. Emplea juegos motores.....	75
8. Cuadro No.8. Utiliza juegos con palabras.....	76
9. Cuadro No. 9. Emplea juegos de cantinelas espontáneas.....	77
10. Cuadro No. 10. Utiliza juegos de papeles invertidos.....	78
11. Cuadro No. 11. Emplea juegos de imitación.....	79
12. Cuadro No .12. Utiliza juegos de agua.....	80
13. Cuadro No.13. Utiliza juegos de arena.....	81
14. Cuadro No.14. Utiliza juegos de adivinanzas.....	82
15. Cuadro No.15. Emplea juegos en equipo.....	83
16. Cuadro No.16. Utiliza la representación de papeles.....	84
17. Cuadro No.17. Emplea el juego dramático.....	85
18. Cuadro No.18. Utiliza juegos de consignas.....	86
19. Cuadro No.19. Emplea juegos de localización.....	87
20. Cuadro No.20. Utiliza juegos de integración.....	88
21. Cuadro No.21. Discrimina nociones de cantidad.....	89
22. Cuadro No.22. Identifica las partes de su cuerpo.....	90
23. Cuadro No.23. Sabe armar rompecabezas.....	91
24. Cuadro No.24. Sabe armar rompecabezas.....	92
25. Cuadro No.25. Puede modelar figuras en plastilina.....	93
26. Cuadro No.26. Conoce colores primarios.....	94
27. Cuadro No.27. Sabe jugar lotería.....	95
28. Cuadro No.28. Sabe rimas.....	96
29. Cuadro No.29 Dice y responde adivinanzas.....	97
30. Cuadro No.30. Dice retahílas.....	98
31. Cuadro No.31. Reconoce temperaturas en el agua.....	99
32. Cuadro No.32. Identifica sonidos finales de las palabras.....	100
33. Cuadro No.33. Conoce figuras geométricas básicas.....	101

34. Cuadro No.34. Discrimina nociones de cuantificación.....	102
35. Cuadro No.35. Relata cuentos.....	103
36. Cuadro No.36. Toma decisiones sencillas.....	104
37. Cuadro No.37. Identifica su lado derecho.....	105
38. Cuadro No.38. Clasifica objetos por color y forma.....	106
39. Cuadro No.39. Clasifica objetos por color, forma y tamaño.....	107
40. Cuadro No.40. Inventa canciones y juegos.....	108
41. Cuadro No.41 . Comprende mensajes.....	109
42. Cuadro No.42. Puede solucionar problemas sencillos.....	110
43. Cuadro No.43. Compara objetos por grosor.....	111
44. Cuadro No.44. Compara objetos por peso.....	112
45. Cuadro No.45. Compara objetos por longitud.....	113
46. Cuadro No.46. Lleva y trae mensajes.....	114
47. Cuadro No.47. Describe imágenes.....	115
48. Cuadro No.48. Ordena láminas en secuencia lógica.....	116
49. Cuadro No.49. Reconoce animales domésticos y sus sonidos.....	117
50. Cuadro No.50. Sabe que hace el policía.....	118
51. Cuadro No.51. Puede resolver laberintos.....	119
52. Cuadro No.52. Puede recortar siguiendo consignas.....	120
53. Cuadro No.53. Puede pintar renglones.....	121
54. Cuadro No.54. Identifica nociones de espacio.....	122
55. Cuadro No.55. Interpreta fotos, láminas, carteles.....	123

INDICE DE GRAFICOS

1. Árbol de Problemas.....	6
2. Red de Inclusiones.....	14

3. Constelación de Ideas de Variable Independiente.	16
4. Constelación de Ideas de Variable Dependiente.	16
5. Gráfico No. 5. Cumple las tareas escolares.	72
6. Gráfico No. 6. Dificultades en las tareas escolares.	73
7. Gráfico No. 7. Control diario de las tareas escolares.	74
8. Gráfico No. 8. Tiempo de tareas escolares.	75
9. Gráfico No. 9. Espacio apropiado para realizar las tareas.	76
10. Gráfico No. 10. Cumplimiento de tareas escolares.	77
11. Gráfico No. 11. Realización de tareas escolares.	78
12. Gráfico No. 12. Registro de calificaciones.	79
13. Gráfico No. 13. Orientación en las tareas escolares.	80
14. Gráfico No. 14. Ayuda profesional en tareas escolares.	81
15. Gráfico No. 15. Tareas enviadas a casa.	82
16. Gráfico No. 16. Revisión de tareas escolares.	83
17. Gráfico No. 17. Ayuda en las tareas escolares.	84
18. Gráfico No. 18. Incentivo para realizar las tareas.	85
19. Gráfico No. 19. Castigo por tareas escolares.	86
20. Gráfico No. 20. Firman tus padres las tareas escolares.	87
21. Gráfico No. 21. Ayuda de otros familiares en tareas.	88
22. Gráfico No. 22. Lugar apropiado para realizar las tareas.	89
23. Gráfico No. 23. Información sobre realización de tareas.	90
24. Gráfico No. 24. Sabe armar rompecabezas.	91
25. Gráfico No. 25. Puede armar encajes de formas.	92
26. Gráfico No. 26. Puede modelar figuras en plastilina.	93
27. Gráfico No. 27. Conoce colores primarios.	94
28. Gráfico No. 28. Sabe jugar lotería.	95
29. Gráfico No. 29. Sabe rimas.	96
30. Gráfico No. 30. Dice y responde adivinanzas.	97
31. Gráfico No. 31. Dice retahílas.	98
32. Gráfico No. 32. Reconoce temperaturas en el agua.	99
33. Gráfico No. 33. Identifica sonidos finales de las palabras.	100
34. Gráfico No. 34. Conoce figuras geométricas básicas.	101

35. Gráfico No. 35. Discrimina nociones de cuantificación.....	102
36. Gráfico No. 36. Relata cuentos.....	103
37. Gráfico No. 37. Toma decisiones sencillas.....	104
38. Gráfico No. 38. Identifica su lado derecho.....	105
39. Gráfico No. 39. Clasifica objetos por color y forma.....	106
40. Gráfico No. 40. Clasifica objetos por color forma y tamaño.....	107
41. Gráfico No. 41. Inventa canciones y juegos.....	108
42. Gráfico No. 42. Comprende mensajes.....	109
43. Gráfico No. 43. Puede solucionar problemas sencillos.....	110
44. Gráfico No. 44. Compara objetos por grosor.....	111
45. Gráfico No. 45. Compara objetos por peso.....	112
46. Gráfico No. 46. Compara objetos por longitud.....	113
47. Gráfico No. 47. Lleva y trae mensajes.....	114
48. Gráfico No. 48. Describe imágenes.....	115
49. Gráfico No. 49. Ordena láminas en secuencia lógica.....	116
50. Gráfico No. 50. Reconoce animales domésticos y sus sonidos...	117
51. Gráfico No. 51. Sabe que hace el policía.....	118
52. Gráfico No. 52. Puede resolver laberintos.....	119
53. Gráfico No. 53. Puede recortar siguiendo consignas.....	120
54. Gráfico No. 54. Puede pintar renglones.....	121
55. Gráfico No. 55. Identifica nociones de espacio.....	122
56. Gráfico No. 56. Interpreta, fotos, láminas, carteles.....	123

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACION PARVULARIA.

La Metodología Lúdica y su incidencia en el Aprendizaje de los Niños/as del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el quimestre Noviembre/2009 – Marzo /2010

AUTORA: León Clavijo Patricia Magdalena

TUTOR: Dr. José Merino. M. Sc.

FECHA: Marzo, 2010

RESUMEN EJECUTIVO

El Trabajo de Graduación hace un análisis de la Metodología empleada por los Docentes y su efecto en el aprendizaje de los niños/as considerando las técnicas metodológicas que actualmente se utilizan en el Centro Infantil en lo que concierne a su aplicación y eficacia y al nivel de aprendizaje alcanzado por los estudiantes. Una vez detectado el problema gracias a la investigación exploratoria 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. Una vez establecida la metodología de la investigación se elaboraron los instrumentos adecuados para el procesamiento de la misma que sirven para hacer el análisis cuantitativo y cualitativo de las variables investigadas, procediéndose a analizar estadísticamente los datos obtenidos, pudiendo así establecer las Conclusiones y Recomendaciones pertinentes. En función de lo revelado por la investigación se procede a plantear la Propuesta de Solución, la misma que contempla una actualización docente en técnicas Activas de aprendizaje que van a servir para fortalecer la metodología que las maestras pueden emplear con los niños para lograr aprendizajes significativos en un ambiente de integración pedagógica y humanas basadas en el respeto a las diferencias individuales a la consecución del desarrollo integral de la personalidad de los estudiantes del Centro Infantil.

DESCRIPTORES DE LA TESIS: Pedagogía, Didáctica, Metodología Lúdica, Estrategias metodológicas, Arte, Dramatización, Expresión Corporal, Expresión Musical, Teatro de Títeres, Biblioteca, Juego, Paradigmas Educativos, Paradigma Constructivista, Aprendizaje, Aprendizaje Significativo.

INTRODUCCIÓN

La investigación está encaminada a evidenciar la relación entre la Metodología Lúdica y Aprendizaje de los niños/as del centro Infantil " Juanita Mera de Guerrero " de la ciudad de Riobamba. Provincia de Chimborazo.

Este trabajo de investigación consta de los siguientes capítulos y contenidos:

CAPITULO I, EL PROBLEMA: se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, a continuación se expone el árbol de problemas y el correspondiente Análisis crítico, la prognosis, se plantea el problema, los interrogantes del problemas, las delimitaciones, la justificación y los objetivos general y específicos.

CAPÍTULO II, EL MARCO TEÓRICO; se señalan los Antecedentes Investigativos, las Fundamentaciones correspondientes, la Red de Inclusiones, la Constelación de Ideas, el desarrollo de las Categorías de cada variable y finalmente se plantea la hipótesis y el señalamiento de variables.

CAPÍTULO III, LA METODOLOGÍA; se señala el enfoque, las Modalidades de investigación, los Tipos de Investigación, la Población y

Muestra, la Operacionalización de Variables y las técnicas e instrumentos para recolectar y procesar la información obtenida.

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.

CAPÍTULO VI. LA PROPUESTA; se señala el Tema, los Datos informativos, los Antecedentes, la Justificación, la Factibilidad, los Objetivos, la Fundamentación, el Modelo Operativo, el Marco Administrativo y la Previsión de evaluación de la misma.

Finalmente se hace constar la bibliografía que se ha utilizado como referencia en este trabajo de investigación, así como los anexos correspondientes.

CAPITULO I

El problema.

Planteamiento del Problema.

Contextualización.

Macro

En el Ecuador existen diferentes programas educativos dirigidos a atender en el nivel inicial siendo uno de ellos los CEI, Centros de Educación inicial los mismos que a través de personal docente y con la colaboración de madres comunitarias, educan a niños y niñas a nivel inicial, pero un gran número del personal calificado que trabaja en estos lugares se identifica por dar una educación tradicional, ya sea porque además requieren de habilidades específicas para poner en práctica la metodología lúdica y las técnicas activas, por tal motivo no se toma en cuenta las características y ritmos de aprendizaje de los niños y niñas provocando que el proceso de aprendizaje sea rígido.

Es por esto que el Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y recreación y el ministerio de Bienestar Social en el Acuerdo Ministerial N° 004 Cita:

“Que el estado ecuatoriano debe promover con máxima prioridad el desarrollo integral de niños y adolescentes y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos, de conformidad con lo prescrito en el Art.48 de la Constitución política”.

Meso

En la provincia de Chimborazo, distribuidos en los diferentes cantones existen unos 850 Centros de Educación Inicial de los cuales un alto porcentaje se han distinguido por dar un servicio de educación el cual no cumple con los parámetros que dispone el Ministerio de Educación, dado por la poca participación de las maestras en talleres de formación docente, ya sea porque determinados Centros de educación Inicial se encuentran fuera del sector urbano o por la limitada participación de quienes trabajan en ellos dificultando el acceso a las capacitaciones y por ende a la información que necesitan tanto el personal docente como las madres comunitarias, lo cual agrava la situación del maestro en cuanto a actualización sobre metodología lúdica y se refleja en forma directa en el aprendizaje de los niños y niñas menores de seis años.

Micro

En el centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” una parte del personal docente se caracteriza por no utilizar en forma permanente la metodología lúdica ya sea porque al distribuir el tiempo de clase no se toma el verdadero interés en incorporar esta metodología como parte del proceso de enseñanza - aprendizaje, por lo tanto los niños y niñas que necesitan aprender a través del juego lo hacen en forma parcial, provocando que los aprendizajes que adquieren no sean significativos.

Árbol de Problemas

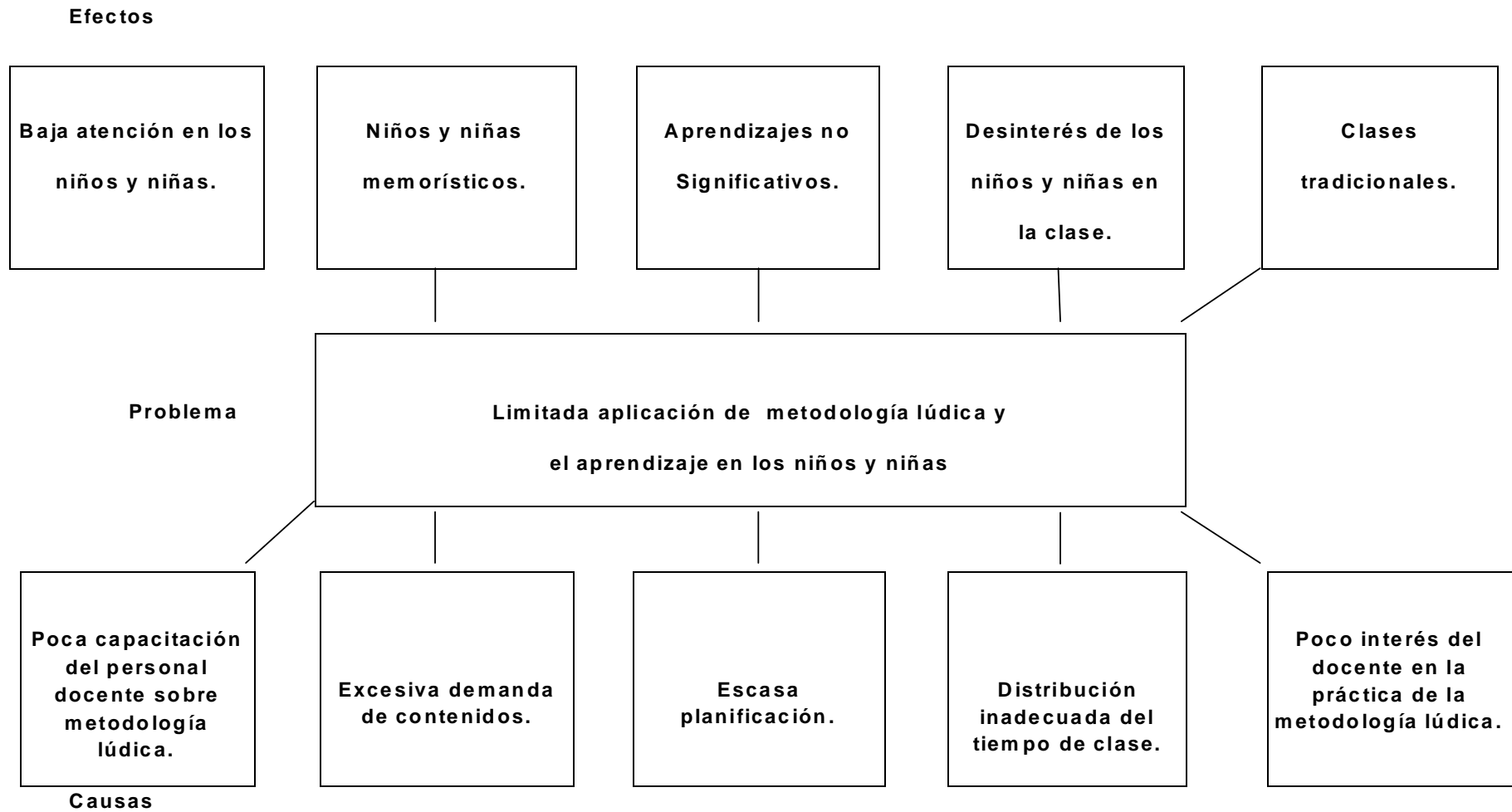


Gráfico Nº 1 Árbol de Problemas

Elaborado por: Investigadora

ANÁLISIS CRÍTICO.

En vista de que en el Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” el personal docente ha tenido poca capacitación sobre metodología lúdica, ya sea por falta de comunicación, difícil acceso a los diferentes talleres que se han impartido o por falta de interés en poner en práctica distintas o nuevas alternativas educativas esto conlleva a que su aplicación se dé en forma limitada afectando directamente en el aprendizaje de los niños y niñas lo que se ve reflejado en la baja atención de los mismos en la clase.

Considerando que en el currículo hay excesiva demanda de contenidos y las maestras están más interesadas en completar todos los temas que se encuentran en el programa del nivel inicial se nota que hay una limitada aplicación de metodología lúdica esto conlleva a que el aprendizaje de los niños y niñas se dé en forma memorística porque no hay el estímulo adecuado para que ellos interioricen el conocimiento y realmente aprendan.

Al tener una planificación que no cumple los requerimientos necesarios ya que las actividades de aprendizaje no están acordes con los objetos, objetivos específicos y estas a su vez se realizan de una manera rígida e invariable, y con una limitada aplicación de metodología lúdica esto conlleva a que el aprendizaje que adquieren los niños y niñas no satisfaga sus necesidades y por ende no sea significativo.

Se establece que hay una inadecuada distribución del tiempo de clase ya que en la organización del espacio, la sucesión de actividades y la realización de las mismas no existe interacción y al existir una limitada aplicación de metodología lúdica esto conlleva a consecuencias graves en el proceso de aprendizaje por que los niños y niñas presentan dificultades para concentrarse en estas actividades demostrando desinterés en las mismas

Al existir poco interés del docente en la práctica de la metodología lúdica ya sea por desconocimiento de la misma, por falta de actualización en cuanto a su manejo, por dificultad para incorporarla dentro de la planificación y por su limitada aplicación en las actividades de clase esto conlleva a que el aprendizaje que los niños obtienen este dado en forma tradicional.

PROGNOSIS.

De no atenderse el problema investigado en el presente las consecuencias serían graves porque sin este tipo de experiencias y aprendizajes significativos en niños y niñas no se construirán suficientes redes neurocerebrales permanentes que son determinantes para toda su vida, de tal forma que se verán afectados en su yo personal por cuanto no se valorarán y no podrán desenvolverse con seguridad ante diferentes situaciones o actividades cotidianas a las que estarán expuestos, también tendrán dificultades en su desarrollo físico porque en sus movimientos no se evidenciarán equilibrio postural, coordinación de movimientos funcionales ni psicomotores, tendrán conflictos internos por su baja autoestima impidiéndoles llegar a ser líderes, no serán autónomos ya que dependerán de la ayuda de otros para realizar las tareas a él o ella encomendadas, sus funciones superiores de pensamiento se verán medradas ya que al no ser estimuladas adecuadamente no podrán resolver problemas con facilidad, ni un buen razonamiento lógico, etc. y su yo social porque tendrá inconvenientes para formar parte de un grupo y ajustarse a su manera de trabajar o vivir.

FORMULACION DEL PROBLEMA.

¿Cómo incide la aplicación de la metodología lúdica en el aprendizaje de los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010?

INTERROGANTES DE LA INVESTIGACIÓN.

- ¿Cuál es la metodología lúdica que aplican las maestras?
- ¿Cuál es el nivel de aprendizaje de los niños y niñas?
- ¿Existe una alternativa de solución al problema de la limitada aplicación de metodología lúdica y el aprendizaje de niños y niñas?

DELIMITACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

DELIMITACIÓN ESPACIAL

La investigación tuvo lugar en el Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” en el cantón Riobamba, provincia de Chimborazo.

DELIMITACION TEMPORAL

La investigación se efectuó en el quimestre que se comprendido desde Noviembre 2009 – Marzo 2010.

UNIDADES DE OBSERVACION

- Maestras
- Niños y niñas

OBJETIVOS:

OBJETIVO GENERAL:

Establecer la relación entre la metodología lúdica y el aprendizaje en los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010.

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Determinar la metodología lúdica que aplican las maestras.
- Diagnosticar el nivel de aprendizaje de los niños y niñas.
- Diseñar una propuesta de solución a la problemática de la limitada aplicación de metodología lúdica y el aprendizaje en los niños y niñas.

JUSTIFICACION

La investigación es **importante** porque persigue concientizar en los docentes que la educación debe ser de calidad y para la vida, por tal razón se considera fundamental en el desarrollo integral de niños y niñas la aplicación de metodología lúdica, ya que de su correcta utilización dependerá que los aprendizajes obtenidos sean permanentes y significativos.

Es **factible** porque se cuenta con suficiente información, ya que se puede acceder a diferentes fuentes como libros, revistas, periódicos, bibliografía electrónica, etc., además se cuenta con el aval de la Directora de la

institución quien permite que se indague en el lugar de los hechos y con el afán de la investigadora de realizar un excelente trabajo.

Los **beneficiarios** de la siguiente investigación son: Las maestras en cuanto a la metodología y los niños y niñas en cuanto a aprendizaje, ya que al mejorar las estrategias metodológicas serán ellos quienes se beneficien con una educación donde los procesos sean vivenciales y los aprendizajes significativos.

La **utilidad teórica** de la investigación se manifiesta en la explicación de lo que es metodología lúdica con sus diferentes estrategias metodológicas y en las temáticas de aprendizaje con sus diferentes formas, tipos que se han desarrollado en el presente trabajo investigativo.

La investigación tiene una **utilidad práctica** por cuanto se plantea como alternativa de solución para el problema investigado.

CAPITULO II

MARCO TEORICO

Antecedentes de Investigación.

En la biblioteca de la Universidad Técnica de Ambato se menciona en el trabajo de investigación “Influencia del juego en la adquisición de aprendizajes significativos en el segundo año de educación básica del Centro Educativo el Vergel, cantón Ambato de las autoras Susana Ponce Sánchez y Paulina Nieto Viteri para el título de Master mención en Desarrollo Educativo del año 2000 se cita en el marco teórico que:

El aprendizaje por medio del juego, permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia de los educandos, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoformación y que en lo grupal, recupera la cooperación y el equilibrio afectivo en el grupo de pares.

Fundamentaciones.

Fundamentación Filosófica.

La investigación acoge los postulados del Paradigma Crítico-propositivo; Crítico porque analiza una realidad socio-educativa y propositivo ya que plantea una alternativa de solución al problema investigado.

Fundamentación Ontológica.

La realidad no es fija sino se modifica progresivamente, por ello la investigación busca que dicha realidad pueda ser transformada en función del desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas.

Fundamentación Epistemológica.

La investigación se enmarca en el enfoque de totalidad concreta por cuanto el problema tratado presenta múltiples consecuencias buscando su transformación.

Fundamentación Psicopedagógica.

La investigación acoge los postulados de Lev Vigotsky porque el aprendizaje se fortalece cuando se realiza de forma socializada con la intervención de los pares más capaces intercambiando experiencias mutuas y fortaleciendo el aprendizaje comunitario.

Fundamentación Sociológica.

La investigación bajo la premisa de la teoría del conflicto asume el hecho de que el problema de la limitada metodología lúdica es ocasionada como una de las causas fundamentales de la inequidad social en vista de que unos tienen muchas oportunidades para acceder a mejores condiciones educativas, de desarrollo, materiales y otros en cambio sufren diferentes grados de marginación educativa, cultural, económica, etc.

Fundamentación Axiológica.

La investigación busca resaltar los valores de solidaridad, respeto, comunicación, integración porque a través de la práctica de los mismos podremos formar parte activa de la sociedad, la misma que gracias a

estos aportes se caracterizará por tener un clima más humanista, democrático, alternativo, tolerante, participativo y productivo.

Fundamentación Legal.

Según la Constitución del 2008 de la República del Ecuador en el título I en su sección quinta sobre educación cita en el artículo 27:

“La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

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

Red de Inclusiones.

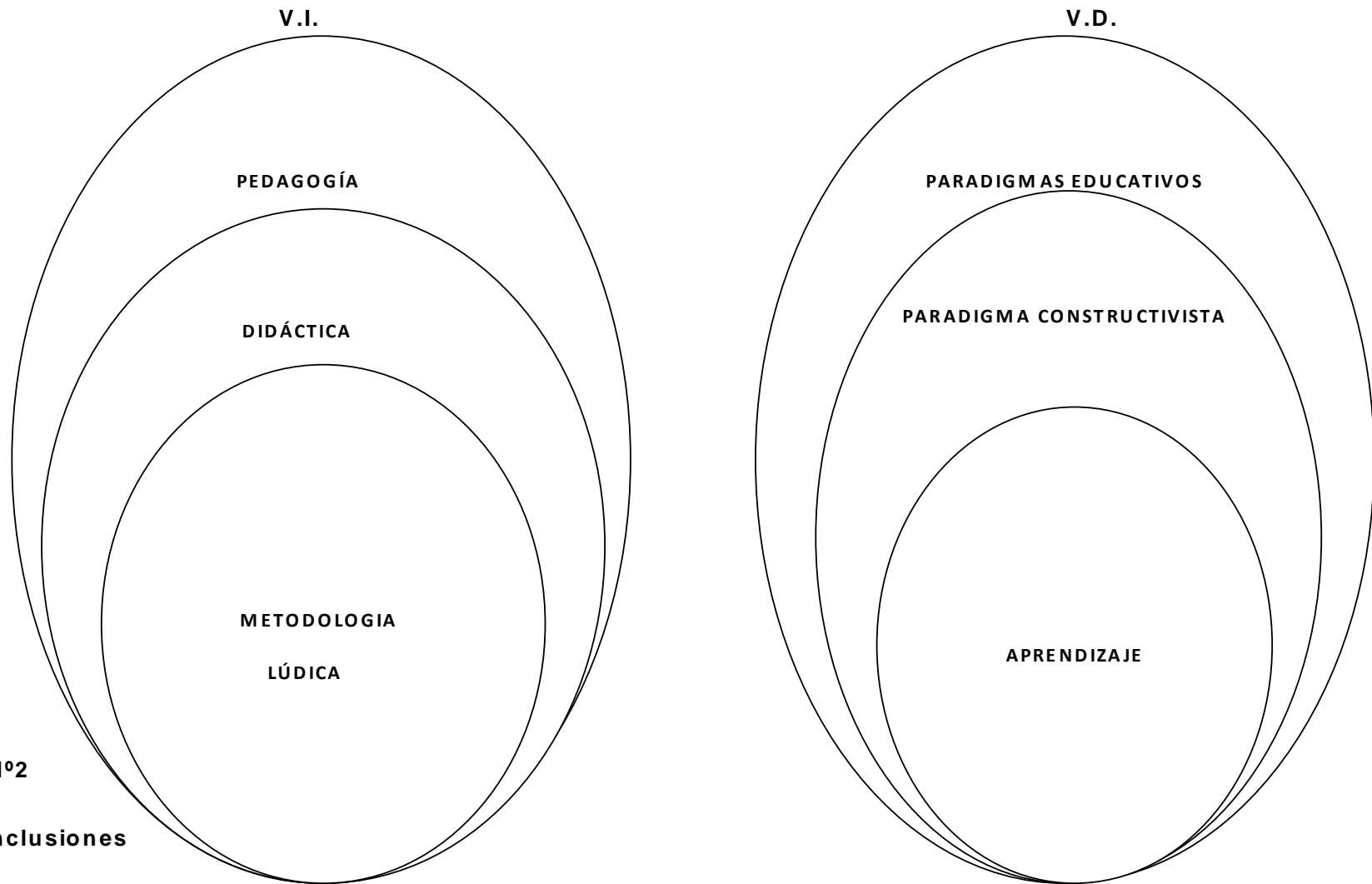


Gráfico N°2

Red de Inclusiones

Elaborado por: Investigadora

Constelación de Ideas Variable Independiente.



Gráfico N°3 Constelación de Ideas

Elaborado por: Investigadora

Constelación de Ideas Variable Dependiente.

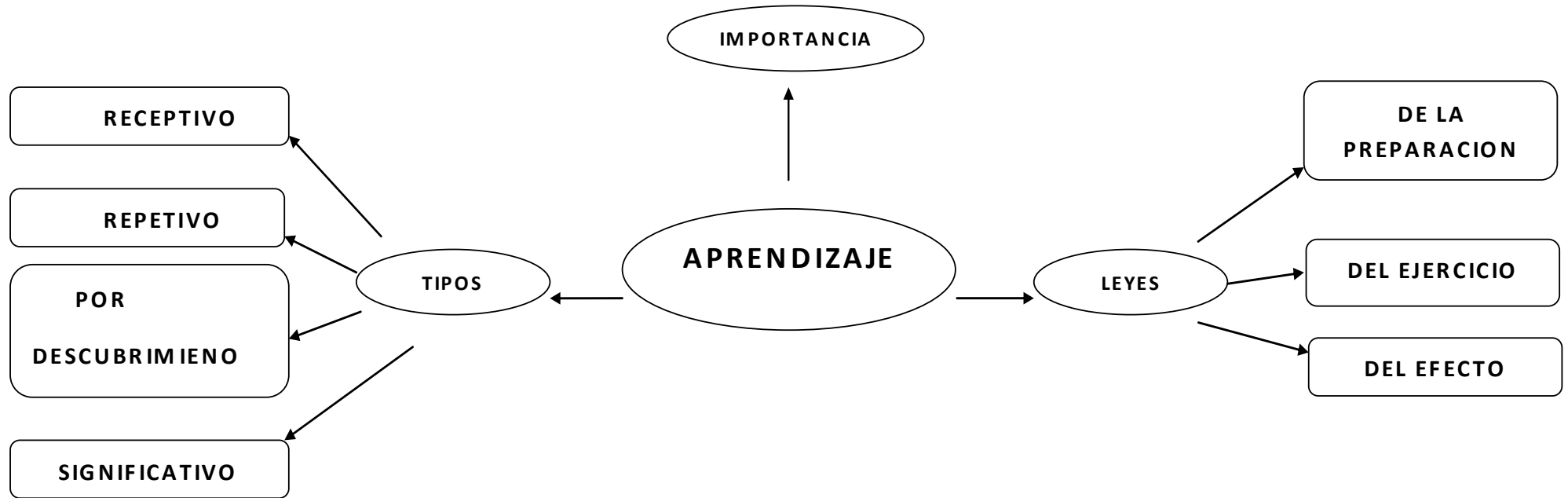


Gráfico N°4 Constelación de Ideas

Elaborado por: Investigadora

CATEGORIAS FUNDAMENTALES.

Pedagogía.

Significado etimológico

Su etimología está relacionada con el arte o ciencia de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo παιδαγωγός (*paidagogós*), el esclavo que traía y llevaba niños a la escuela. De las raíces "paidos" que es niño y "gogía" que es llevar o conducir. No era la palabra de una ciencia. Se usaba sólo como denominación de un trabajo: el del pedagogo que consistía en la guía del niño. También se define como el arte de enseñar. Ha de señalarse que relacionada con este campo disciplinar está la Andragogía.

Cuando la Ilustración europea de fines del siglo XVIII y comienzos del XIX, desde Francia, Alemania, Inglaterra, el Marqués de Condorcet, Rousseau, Herbart, Pestalozzi, Fröbel... plantean el interés "ilustrado" por el progreso humano y retoman el significante griego. Ahora con otros significados que, por otra parte, ya estaban anclados en las mismas raíces señaladas. De un lado, "paidos", niño, comienza a expandirse el significado de lo humano, de todas las etapas de la vida humana. No sólo de la niñez. El verbo, igualmente, deja de ser el significado base de la "guía" física/psíquica para pasar a significar "conducción", "apoyo", "personal", "vivencial".

Por eso, reiteradas veces se ha explicado "pedagogía" como "androgogía", significante que no ha llegado a tener la misma fortuna. Tal vez porque "pedagogía", además de la tradición, tenía a su favor la insistencia en la infancia como en el tiempo crucial para construir la persona a perfeccionar. Además de evitar las preocupaciones del lenguaje sexista actual que requeriría "androgogía" y "ginegogía".

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%B3gica#Significado etimol.C3.B3gico](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%B3gica#Significado_etimol%C3%B3gico)

Concepto de pedagogía

La pedagogía es un conjunto de saberes que buscan tener impacto en el proceso educativo, en cualquiera de las dimensiones que este tenga, así como en la comprensión y organización de la cultura y la construcción del sujeto. A pesar de que se piensa que es una ciencia de carácter psicosocial que tiene por objeto el estudio de la educación con el fin de conocerla, analizarla y perfeccionarla, y a pesar de que la pedagogía es una ciencia que se nutre de disciplinas como la sociología, la economía, la antropología, la psicología, la historia, la medicina, etc., es preciso señalar que es fundamentalmente filosófica y que su objeto de estudio es la Formación, es decir en palabras de Hegel, de aquel proceso en donde el sujeto pasa de una *conciencia en sí* a una *conciencia para sí* y donde el sujeto reconoce el lugar que ocupa en el mundo y se reconoce como constructor y transformador de éste.

Es importante tomar en cuenta que a pesar de que la conceptualización de la pedagogía como ciencia es un debate que actualmente tiene aún vigencia y que se centra en los criterios de cientificidad que se aplican a las demás ciencias y que no aplican directamente a la pedagogía, es por ello que referirse a la pedagogía como ciencia puede ser un tanto ambiguo, incorrecto, o por lo menos debatible (depende del punto de vista con el que se defina ciencia). Existen autores, pues, que definen a la pedagogía como un saber, otros como un arte, y otros más como una ciencia o disciplina de naturaleza propia y objeto específico de estudio.

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#Concepto_de_pedagog.C3.Ada](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#Concepto_de_pedagog%C3%ADa)

Consideraciones Pedagógicas:

Son aquellos argumentos o razones que posibilitan procesos educativos y comunicacionales que implican el acercamiento al conocimiento en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Para la incorporación de un área de conocimiento se debe considerar pedagógicamente: los recursos técnicos y humanos, plan de estudios, elementos teóricos pedagógicos, estrategias de enseñanza – aprendizaje, expectativas docentes y de

estudiante, etc. las pedagogas no pueden enseñar a quien ellas quieran esto debido a que cada persona es muy diferente y no para todos es un mismo tipo de enseñanza.

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#Tipos_de_Pedagogia.C3.Ada](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#Tipos_de_Pedagogia.C3.Ada)

Tipos de pedagogía

Existen varios criterios a través de los cuales se puede categorizar a la pedagogía:

1. **Pedagogía General:** Es la temática que se refiere a las cuestiones universales y globales de la investigación y de la acción sobre la educación.
2. **Pedagogías específicas:** Que a lo largo de los años han sistematizado un diferente cuerpo del conocimiento, en función de las realidades históricas experimentadas (pedagogía Evolutiva/Diferencial/Educación especial/De adultos o Andragogía/De la Tercera Edad/etc.)
3. Tipos de pedagogías según el propósito que plantean:
 - **pedagogías tradicionales**
 - **pedagogías Contemporáneas**

Sin embargo López Herrerías señala que la pedagogía en sí al estudiar al hombre "bio-psico-socio-cultural" ya está implícito todas esas pedagogías. Hay que distinguir que la pedagogía es la ciencia que estudia la educación, mientras que la didáctica es la disciplina o conjunto de técnicas que facilitan el aprendizaje. Es una disciplina de la pedagogía.

En la actualidad la innovación se ha apoderado del mundo, por lo que es evidente que las instituciones educativas y los agentes escolares enfrenten grandes retos; sabemos que un nuevo siglo se abre ante

nosotros y el apresurado desarrollo de la ciencia y la técnica han hecho más evidente las diferencias entre un país y otro, por lo que las tendencias pedagógicas han de favorecer y acertar a esos cambios y transformaciones continuas e indetenibles de la sociedad y del propio ser humano. Las principales tendencias pedagógicas que hay son:

1. **Pedagogía tradicional:** Esta pedagogía comienza con el surgimiento de las escuelas públicas en Europa y América Latina a partir de revoluciones que se basaron en doctrinas del liberalismo, sin embargo es hasta que se adquiere el hecho de darle el valor a la escuela de ser la encargada de la educación cuando adquiere su carácter de tendencia pedagógica. 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. La relación profesor-alumno es de cierta manera autoritaria por superioridad, ya que el maestro es el individuo con conocimientos acertados dejando a un lado la adquisición de conocimientos significativos para el educando. Esta tendencia enfoca un proceso de enseñanza 100% mecanizada.
2. **Escuela nueva o activa:** Esta tendencia acentúa el papel social que debe tener la escuela: formar para vivir dentro de un medio social. La tarea del maestro ya es de conductor, propicia y dirige la adquisición de aprendizajes, el educando asume un papel activo, y el proceso de enseñanza-aprendizaje es recíproco y cumple con las necesidades e intereses del alumno. Se practica el método

inductivo-deductivo y ahora el alumno es el centro del proceso educativo.

3. **La tecnología educativa.** El uso de las TIC en la educación: Skinner es el representante de esta tendencia que se define como la enseñanza programada. Esta enseñanza es considerada como método o sistema de enseñar que se vale de recursos técnicos ya sea por medio de máquinas didácticas (libros, fichas, etc.) o tecnología. El modelo pedagógico incluido en esta tendencia se resume en objetivos conductuales, la organización de contenidos es en secuencia lógica por medio de unidades, los métodos están basados en el auto aprendizaje, los medios utilizados son libros, televisión, computadora, máquinas de enseñar, entre otras. La relación profesor-alumno es algo limitada en cuanto al maestro porque su papel se reduce a la elaboración de los programas, mientras que la del alumno se incrementa, pues es autodidacta y se auto instruye.
4. **Pedagogía autogestionaria:** Se refiere a toda serie de variadas experiencias y movimientos de distinto alcance, que pretenden la transformación de la educación, a partir de la participación de los actores educativos en la organización de todas las esferas de la vida escolar. En esta pedagogía le confiere al profesor un papel menos directivo, el poder para ser éste compartido con el grupo. El mismo se sitúa a disposición de los alumnos, a los cuales ofrece no sólo sus conocimientos sino también su ayuda para que logren sus objetivos. Es como un animador que plantea preguntas y crea situaciones problemáticas, al tiempo que estimula y muestra situaciones probables y alternativas posibles, todo lo cual enriquece sus relaciones con el grupo permitiéndole lograr de él resultados superiores.
5. **Pedagogía no directiva:** Facilita el aprendizaje y la educación capacitiva. Permite que el estudiante aprenda, ya que propicia las condiciones para que exprese sus necesidades en un clima

afectivo favorable, de comprensión, aceptación y respeto. Es de carácter personal, el estudiante emplea recursos que le permiten vivenciar las experiencias que resulten significativas para su desarrollo.

6. **Pedagogía liberadora:** En esta tendencia pedagógica se hace una convocatoria a la búsqueda, mediante la reflexión, del cambio en las relaciones que deben establecerse, de forma lógica, entre el individuo, la naturaleza y la sociedad; ella protege, como objetivo esencial de la educación, lograr la más plena liberación de la persona, sin uniformarla y, mucho menos someterla, a través de los sistemas de instrucción oficiales.
7. **La perspectiva cognoscitiva:** Se fundamenta en el análisis de los aspectos psicológicos existentes, de manera obligada, en los procesos que conducen al conocimiento de la realidad objetiva, natural y propia, del hombre. Plantea la concepción y desarrollo de modelos de aprendizaje como formas de expresión de una relación concreta entre el sujeto cognitivo, activo y el objeto. Considera el proceso del conocimiento como una consecuencia de la participación activa del hombre, el cual es capaz de procesar y modificar la información captada en sus órganos sensoriales, posibilitándole su anticipación a la realidad objetiva con el propósito de transformarla y no sólo de adaptarse a ella.
8. **Pedagogía operatoria:** Esta tendencia pedagógica concibe el conocimiento como una construcción que realiza el individuo mediante su actividad de enfrentamiento con el medio, resultando el mismo más o menos comprensible para el sujeto en función de los instrumentos intelectuales que ya este posea con anterioridad. El individuo descubre los conocimientos, lo cual es favorecido por la enseñanza organizada de manera tal que favorezca el desarrollo intelectual, afectivo-emocional y social del educando. Esta pedagogía pretende que el individuo sea quien construya su conocimiento, lo asimile, lo organice y lo incluya en su vida.

9. **Constructivismo:** El constructivismo parte de la responsabilidad del sujeto sobre su propio proceso de aprendizaje: una experiencia personal basada en los conocimientos previos, a semejanza de una construcción edificada a partir de sus cimientos. Los conocimientos nuevos que el individuo obtiene, lo hace mediante el uso de aquellos conocimientos que ya apropió, es decir, se parte de lo que ya sabe el educando para facilitar su aprendizaje.
10. **Pedagogía diferenciada:** Esta obra es la biblia de los profesores de institutos y colegios en todo el mundo. Escrita por el Doctor Ronald Fresne, esta suma es muy popular en Francia y otros países de habla francés

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#tipos_de_Pedagogia.C3.Ada](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%C3%ADa#tipos_de_Pedagogia.C3.Ada)

Didáctica General.

Conceptos:

- Es el arte de enseñar a todos los alumnos que considerándolos individuos, constituyen un grupo de aprendizaje, aunque sean de diferentes niveles cognitivos.
- Son los parámetros o bases que hay que seguir, para llegar a lo que la sociedad llama como una formación óptima o adecuada, para así llegar a la plena realización como persona.
- Es la disciplina del ámbito de la ciencia de la educación que tiene por objeto el estudio, el análisis explicativo de la aplicación de las estrategias más adecuadas para el aprendizaje de los participantes en una sesión intencionada (Víctor Pérez Palacios).
- Es la Disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es la técnica de “incentivar” y orientar eficazmente a los alumnos en el proceso enseñanza- aprendizaje. (Karina Vizcarra).

- La Unidad Didáctica es una propuesta de trabajo relativa a un proceso de enseñanza aprendizaje completo. Es un instrumento de planificación de las tareas escolares diarias que facilita la intervención del profesor (le permite organizar su práctica educativa para articular procesos de enseñanza-aprendizaje de calidad y con el ajuste adecuado –ayuda pedagógica- al grupo y a cada alumno que la compone) Es un conjunto de actividades que se desarrollan en un tiempo determinado para la consecución de unos objetos didácticos.

Ayala Hyanna (2008) Compilación Didáctica general. Riobamba.

Concepto de Didáctica.

Etimológicamente procede del griego “didaktiké”: enseñar, instruir, exponer con claridad.

La didáctica es la ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando.

La didáctica entre la teoría y la práctica.

Hay que partir de la práctica para construir parte de ella la teoría podrá influir a su vez en la nueva práctica reflexiva y mejorada.

El aspecto teórico de la didáctica está relacionado con los conocimientos que elabora sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Mientras que su aspecto práctico consiste en la aplicación de aquellos conocimientos, en la intervención efectiva en los procesos reales de enseñanza-aprendizaje.

La teoría y la práctica se necesitan mutuamente en la didáctica.

La Didáctica es una ciencia práctica, de intervención y transformación de la realidad.

Ayala Hyanna (2008) Compilación Didáctica general. Riobamba

Componentes.

Los componentes que actúan en el acto didáctico son:

- De enseñanza y aprendizaje. El docente o profesor
- El discente o estudiante
- El contexto social del aprendizaje
- El currículum

El currículum escolar es un sistema de vertebración institucional de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente cuatro elementos constitutivos: objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Es importante tener en cuenta el denominado currículum oculto que, de forma inconsciente, influye de forma poderosa en cuáles son los auténticos contenidos y objetivos en los que se forma el alumnado.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación. Los diferentes modelos didácticos pueden ser modelos teóricos (descriptivos, explicativos, predictivos) o modelos tecnológicos (prescriptivos, normativos).

La historia de la educación muestra la enorme variedad de modelos didácticos que han existido. La mayoría de los modelos tradicionales se centraban en el profesorado y en los contenidos (modelo proceso-producto). Los aspectos metodológicos, el contexto y, especialmente, el alumnado, quedaban en un segundo plano.

Como respuesta al verbalismo y al abuso de la memorización típica de los modelos tradicionales, los modelos activos (característicos de la *escuela nueva*) buscan la comprensión y la creatividad, mediante el descubrimiento y la experimentación. Estos modelos suelen tener un planteamiento más científico y democrático y pretenden desarrollar las capacidades de autoformación (modelo mediacional).

Actualmente, la aplicación de las ciencias cognitivas a la didáctica ha permitido que los nuevos modelos sean más flexibles y abiertos, y

muestran la enorme complejidad y el dinamismo de los procesos de enseñanza-aprendizaje (modelo ecológico).

<http://es.wikipedia.org/wiki/Did%C3%A1ctica>

Clasificación de la Didáctica.

Didáctica General:

- Se ocupa de los principios generales y normas para dirigir los procesos de enseñanza-aprendizaje hacia los objetos educativos.
- Estudia los elementos comunes a la enseñanza en cualquier situación ofreciendo una visión de conjunto.
- Ofrece modelos descriptivos, explicativos e interpretativos generales aplicables a la enseñanza de cualquier materia y en cualquiera de las etapas o de los ámbitos educativos.
- Se preocupa de analizar críticamente las grandes corrientes del pensamiento didáctico y las tendencias predominantes en la enseñanza contemporánea.

Ayala Hyanna (2008) Compilación Didáctica general. Riobamba

Didáctica Diferencial:

- Se aplica más a situaciones variadas de edad o de características de los sujetos.
- La didáctica diferencial queda incorporada a la didáctica general mientras esta llegue a dar cumplida respuesta a los problemas derivados de la diversidad del alumnado.

Didáctica Especial o didáctica específica:

- Trata de la explicación de las normas didácticas generales al campo concreto de cada disciplina o materia de estudio.

Una de las principales características de la educación corporativa, que la distingue de la educación tradicional, es la posibilidad de adoptar una didáctica diferencial. Las características del público discente pueden ser conocidas al detalle.

Una situación de enseñanza puede ser observada a través de las relaciones que se "juegan" entre tres polos: maestro, alumno, saber, por que se analiza:

- La distribución de los roles de cada uno.
- El proyecto de cada uno.
- Las reglas de juego: ¿qué está permitido?, qué es lo que realmente se demanda, qué se espera, qué hay que hacer o decir para demostrar que se sabe.

http://html.rincondelvago.com/didactica-general_11.html

Muy esquemáticamente se describen tres modelos de referencia:

1. **El modelo llamado "normativo, reproductivo o pasivo"** (centrado en el contenido). Donde la enseñanza consiste en transmitir un saber a los alumnos. Por lo que, la pedagogía es, entonces, el arte de comunicar, de "hacer pasar un saber".
 - El maestro muestra las nociones, las introduce, provee los ejemplos.
 - El alumno, en primer lugar, aprende, escucha, debe estar atento; luego imita, se entrena, se ejercita y al final, aplica.
 - El saber ya está acabado, ya está construido.
2. **El modelo llamado "incitativo, o germinal"** (centrado en el alumno).

- El maestro escucha al alumno, suscita su curiosidad, le ayuda a utilizar fuentes de información, responde a sus demandas, busca una mejor motivación (medios centros de interés de Decroly, cálculo vivo de Freinet).
 - El alumno busca, organiza, luego estudia, aprende (a menudo de manera próxima a lo que es la enseñanza programada).
 - El saber está ligado a las necesidades de la vida, del entorno (la estructura propia de ese saber pasa a un segundo plano).
3. **El modelo llamado "aproximativo o constructivo"** (centrado en la construcción del saber por el alumno). Se propone partir de modelos, de concepciones existentes en el alumno y ponerlas a prueba para mejorarlas, modificarlas, o construir unas nuevas.
- El maestro propone y organiza una serie de situaciones con distintos obstáculos (variables didácticas dentro de estas situaciones), organiza las diferentes fases (acción, formulación, validación, institucionalización), organiza la comunicación de la clase, propone en el momento adecuado los elementos convencionales del saber (notaciones, terminología).
 - El alumno ensaya, busca, propone soluciones, las confronta con las de sus compañeros, las defiende o las discute.
 - El saber es considerado en lógica propia.

http://html.rincondelvago.com/didactica-general_11.html

Ámbitos de Intervención de la Didáctica:

Ámbito curricular (planificación): educación formal y educación no formal.

Ámbito ni curricular: educación informal.

La educación permanente debería conseguir la integración de los tres tipos de educación en una convergencia posible.

Finalidades de la Didáctica.

Presenta una doble finalidad:

Finalidad teórica: trata de adquirir y aumentar el conocimiento sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje (su objeto de estudio).trata de describirlo, explicarlo e interpretarlo mejor.

Finalidad Práctica: trata de regular y dirigir en la práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se trata de elaborar propuestas de acción e intervención para transformar la realidad.

Se trata de provocar en el alumnado su formación intelectual en dos aspectos:

1. La integración de la cultura concreta y
2. El desarrollo cognitivo individual necesario para poder progresar en el aprendizaje de conceptos, procedimientos y actitudes. En definitiva, elaborar los propios conocimientos, decidir por sí mismo las pautas de conducta a elegir racionalmente.

Resumiendo, asimilar formas de pensar, sentir y actuar. Todo ello, cultura básica y desarrollo de las competencias básicas para acrecentarla, constituyen la formación intelectual, objetivo que debe conseguir la actividad didáctica.

Ayala Hyanna (2008) COMPILACIÓN DIDÁCTICA general. Riobamba

Metodología Lúdica.

Se basa en el postulado que es en la práctica, donde principalmente se adquiere el aprendizaje, sin descuidar, sin embargo los conocimientos y los sentimientos que implica todo proceso de:

Acción – Reflexión - Acción

Saber - Saber Hacer - Saber Ser.

Parte de una mezcla de la educación popular, la pedagogía de la expresión y la pedagogía contextual. Se aborda el espíritu del juego, la espontaneidad y la creatividad como recurso metodológico, porque multiplican las situaciones de interacción estimulante y superan los aprendizajes individuales.

Así mismo sirve como facilitador para desarrollar en profundidad diversas temáticas que requieren de la participación, reflexión y conclusiones colectivas donde los protagonistas de la acción educativa son los mismos actores sociales, quienes incorporan el enfoque intercultural para una adopción de saberes, comportamientos y/o actitudes a seguir, o sea que no solamente ayuda a cambiar la conciencia sino que intenta dar soluciones de cambio a las problemáticas tratadas.

http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1T4ADSA_esEC354EC354&q=todo+sobre+metodologia+luica&btnG=Buscar&meta=&aq=f&og=

Con este método se canaliza constructivamente la innata inclinación del niño hacia el juego, quien a la vez que disfruta y se recrea, aprende.

Permite el aprendizaje mediante el juego, existiendo una cantidad de actividades divertidas y amenas en las que puede incluirse contenidos, temas o mensajes del currículo, los mismos que deben ser hábilmente aprovechados por el docente.

Debe seleccionar juegos formativos y compatibles con los valores de la educación. Sus variantes son los juegos vivenciales o dinámicas.

<http://www.slideshare.net/marcyto/mtodo-ldico>

Objetivos.

Se resumen en tres objetivos generales:

Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y físico:

Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.

Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Entendemos que dentro de los campos de la conducta se podrían explicitar de la siguiente manera:

En lo Social: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- compartir materiales proyectos
- formar hábitos de orden y cuidado del material

En lo Emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- respetar y valorar el trabajo propio y ajeno.
- aprender a elegir de acuerdo con sus intereses.
- desarrollar un sentido de responsabilidad creciente.
- adoptar una actitud más independiente del adulto.

En lo Intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- explorar, experimentar, investigar.
- organizar la realidad.
- adquirir las bases para el aprendizaje formal.

En lo Físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego:

- desarrollar la psicomotricidad.
- adquirir y ejercitar habilidades manuales.
- lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

<http://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>

Estrategias Metodológicas.

Una estrategia metodológica es una herramienta que utiliza el educador para poner en práctica el modelo de organización curricular que ha escogido. Las mismas estrategias servirán para diferentes modelos

curriculares, variando ligeramente la manera y la frecuencia con que se empleen.

Lo importante para que una estrategia metodológica resulte efectiva es que se la utilice de manera permanente y sistemática durante un **periodo** de tiempo. Tanto los educadores como los niños y niñas deben tener suficientes oportunidades de aplicar la estrategia como para conseguir los objetivos propuestos a un nivel satisfactorio

Rosado Coronado y otros (2007) PROTECCION INTEGRAL Instituto nacional de la niñez y la familia, Imprenta Offset Americana Quito

Las estrategias metodológicas que se pueden usar en educación son muy variadas. A continuación algunas:

Arte.

Es la utilización creativa de las diferentes formas de representación y comunicación (plástica, dramática, corporal y musical) para evocar y representar situaciones, acciones, conocimientos, deseos y sentimientos, sean estos reales o imaginarios.

Rosario Coronado y otros (2007) PROTECCIÓN INTEGRAL DESARROLLO INFANTIL Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Dramatización.

Consiste en organizar actividades de simulación de la vida cotidiana que la recreen con diferentes propósitos: describir procesos, desempeñar roles, practicar tareas y destrezas, resolver problemas, procesar conflictos, reflexionar sobre valores y actitudes, entre otros.

La dramatización puede ser improvisada o planificada. Esta segunda opción es más compleja, pues requiere planificación previa, ensayo y preparación de vestuario y escenografía. En ambos casos, resulta una estrategia muy útil para la educación inicial porque es absolutamente activa, vivencial y globalizadora.

Rosario Coronado y otros (2007) **PROTECCIÓN INTEGRAL DESARROLLO INFANTIL** Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Expresión Corporal.

Consiste en plantear actividades de movimiento y expresión gestual que acompañen al lenguaje verbal y otras formas de expresión humana. La expresión corporal puede acompañar a las canciones, las poesías, las retahílas, las rondas, las rimas, los trabalenguas, la narración y otras formas de tradición oral y expresión literaria.

La expresión corporal es una herramienta muy eficaz para promover el desarrollo del auto concepto, el esquema corporal, la coordinación, el equilibrio, la concepción del espacio y la concentración.

Rosario Coronado y otros (2007) **PROTECCIÓN INTEGRAL DESARROLLO INFANTIL** Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Teatro de Títeres

Consiste en crear oportunidades para que l@s niñ@s puedan aprender sobre el mundo que los rodea a través del recurso divertido y versátil de los títeres. A través ellos se puede enseñar nociones, conceptos, valores, tradiciones, normas, etc.

Constituye un medio muy útil para conseguir que l@s niñ@s expresen sus sentimientos y vivencias.

Rosario Coronado y otros (2007) **PROTECCIÓN INTEGRAL DESARROLLO INFANTIL** Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Expresión Musical.

Es el tipo de lenguaje que utiliza el ritmo, la melodía y la armonía como medios de expresión del niño y la niña.

En la Educación Inicial se orienta en los siguientes aspectos: Formación rítmica, educación del oído, educación vocal.

Myrian Huiracocha T y otros (2004) ARTE JUEGO: PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA EDUCACIÓN INICIAL. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Biblioteca.

Consiste en crear espacios y oportunidades para que los niños y las niñas tengan interacción diaria con libros y otros materiales impresos (revistas, carteles, tarjetas, etiquetas...).

El funcionamiento de la biblioteca debe tener un enfoque placentero y lúdico. Se trata de crear un vínculo de afecto y placer con la lectura, para que los niños y niñas deseen y puedan hacerlo con facilidad cuando inician la escolaridad.

Rosario Coronado y otros (2007) PROTECCIÓN INTEGRAL DESARROLLO INFANTIL Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

El Juego.

Varias definiciones:

Es la actividad primordial de la niñez, a la vez espontánea, placentera, creativa y elaboradora de situaciones. Es un lenguaje, una de las principales formas de relación del niño consigo mismo, con los demás y con los objetos del mundo que lo rodea.
<http://maestrasinfronteras.blogspot.com/search/label/juego-trabajo>

En su libro S.S. Fletcher y J. Welton dicen sobre el juego que “Es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño y la niña, pues solo constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es el producto más puro y espiritual del niño y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas t todas las relaciones”

S.S. Fletcher y J. Welton Londres (1908) CHIEF WRITINGS ON EDUCATION, trad, inglesa de S.S. Fletcher y J. Welton

Jugar es la actividad más importante en la primera infancia, por tanto el juego, es sus diversas manifestaciones y tipos, es también la principal herramienta metodológica de la educación inicial.

Rosado Coronado y otros (2007) PROTECCION INTEGRAL Instituto nacional de la niñez y la familia, INFA Imprenta Offset Americana Quito

El juego es, primero que todo, la principal y más significativa de las formas en que el niño aprende. Es el principal medio por el que un niño ensaya actividades y papeles sociales y llega a las condiciones con objetos y personas en su ambiente. Opie y opie (1976), discuten la naturaleza de los juegos: “un juego verdadero es el que libera al espíritu. Solo permite las preocupaciones ficticias engendradas por él mismo”. Hacen una distinción entre los juegos y el juego. “El juego no tiene restricciones, lo juegos tienen reglas. El juego puede ser sencillamente la representación de un drama, pero en los juegos hay concurso. .

También debemos recordar que el juego y los juegos no sólo son catárticos, autorreveladores y de naturaleza instructiva, sino también divertidos y por tanto automotivadores. La esencia real del juego es no tomarlo “en serio”. Así, aunque el juego es parte de los problemas serios de la infancia a través del que el niño aprende a manejar su ambiente, no necesita ser tomado excesivamente en serio. En, los juegos, los niños se sienten relativamente libres para ser ellos mismos, para divertirse “probando cosas”. Por lo general, no tenemos que trabajar para que un niño juegue. El juego y los juegos son un medio educativo terapéutico naturalmente atractivo e importante en el desarrollo total del niño.

Charles E. Chaefer y otros (1988) MANUAL DE TERAPIA DEL JUEGO. Editorial el manual moderno S.A. de C.V. México D.F.

El juego es la principal actividad en la vida del niño y de la niña pues cumple importantes funciones para el desarrollo: Jugar motiva; Permite ocupar el tiempo constructivamente; Estimula el crecimiento afectivo,

intelectual y físico; Ayuda a explorar los talentos e inclinaciones personales; Enseña a relacionarse con otras personas y a resolver conflictos; Estimula la imaginación y la creatividad; Enseña a resolver problemas.

Es el móvil fundamental en el proceso evolutivo del niño. Su característica principal es crear, producir placer, deseo personal de hacer, ausencia de imposición exterior o búsqueda de un resultado definido.

“El juego infantil es expresión de la relación del niño con la totalidad de la vida, y no es posible teoría lúdica alguna que no cubra también la totalidad de la relación del niño con su vida”. (Margaret Lowenfeld)

Myrian Huiracocha T y otros (2004) ARTE JUEGO: PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA EDUCACIÓN INICIAL. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las Fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien".

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

Definición de K. Groos:

Sostenía que el juego es un ejercicio preparatorio que constituye en la 1º edad de los humanos como en la de los animales, un procedimiento instintivo de adquisición de comportamientos adaptados a las situaciones que el adulto tendrá que afrontar posteriormente. Surge de considerar a esta actividad como una conducta adaptativa, partiendo de 3 ideas.

A) El juego sirve para desarrollar instintos útiles para la vida

B) Permite un desarrollo de los órganos y sus funciones,

C) Los instintos se deben a una selección natural.

Esta teoría, de naturaleza biológica sirve para explicar algunos juegos elementales que realiza el niño, pero deja de lado aspectos subjetivos en diversas modalidades de juegos como los simbólicos y los sociales. Por otra parte no considera la actualidad del juego para el propio niño, como forma de expresión de su momento histórico y vital como forma de interpretar la realidad en que vive.

En este planteo biológico se observa las posturas siguientes:

Schillier: complementado por el filósofo Herbert Spencer, plantean el juego como un excedente de energía.

Claparede: en una de la teoría de Groos dice: que el niño ejerce actividades que le serán útiles más tarde, se comprende que se trata de un ejercicio de las actividades mentales, de las funciones psíquicas como: observar, manipular, asociarse a compañeros, etc.

Piaget: Observa con relación a esta idea, que no es incorrecta pero no termina en definir aspectos notorios que surgen en el juego, como función de simbolización.

Buytendijk: Tiende a señalar que el juego depende de la dinámica infantil marcando que un niño juega por que es niño, es decir, que los caracteres propios de su dinámica le impiden hacer otra cosa sino jugar.

Jean Piaget: Enriquece notablemente los intentos de comprensión de juego infantil, pues reconociendo el valor de las teorías señala que no puede hablarse del juego como una unidad, sino que en función de la variación de los estadios evolutivos y la superación de etapas, existen

notas diferentes en el juego de cada edad.

Eric H. Erikson: Indica sin respecto a las constricciones realizada por los niños puede verse claramente la declaración condensada de un tema dominante en el destino de una persona, expresan una renovación lúdica. Si parecen gobernar por alguna necesidad de comunicarse, ciertamente también parecen servir al gozo de la auto expresión. Si parecen delicadas al ejercicio de cultivar facultades, también parecen servir al dominio de una compleja situación vital.

Huisinga: El juego constituye el fundamento mismo de la cultura en la medida en que es el único comportamiento irreducible al instinto elemental de supervivencia. Se encuentra en el origen de todas las instituciones sociales y del arte.

Elkonin: en las distintas épocas de la historia según fueran las condiciones socio históricas, geográficas y domesticas concretas de la vida, los niños practicaron juegos de diversa temática. Son distintos los temas de juego de los niños de distintas clases sociales, como pueblos libres, pueblos oprimidos, pueblos nórdicos y los meridionales, hijos de obreros industriales, de los pescadores, de los ganaderos o de los agricultores.

Bauzer Madeiros: Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego.

Vygotsky: El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

Algunos autores han estudiado y concebido el juego fundamentado en varias teorías a continuación tenemos algunos conceptos:

Teoría del entretenimiento (Lord kames):

“El juego es un recreo, un descanso para el organismo y espíritu adecuados”.

Teoría del Ejercicio Preparatorio (Karl Goos):

“El Juego es una preparación para la vida seria”.

Teoría del Ejercicio Complementario (Carr):

“El Juego conserva, refrescándolos, los hábitos nuevamente adquiridos; puede post-ejercicios para los adultos y pre-ejercicios para los niños”.

Teoría de la Autoexpresión (Mason y Mitchell):

El Juego es la satisfacción, el ansia de la satisfacción de la personalidad que en el fondo es ansia de movimientos, ansia de expresar estados”.

Dewey, por su parte, concibe al juego como “la actividad realizada inconscientemente, cuyos resultados la trascienden”.

Entretenimiento para el adulto, verdadero “trabajo” para el niño, el juego es un principio fundamental de la educación –siguiendo a Froebel, Montesori y Decroly- ya como manifestación espontánea y natural de autoexpresión, ya como método de enseñanza-aprendizaje.

Fausto Segovia (1979) MANUAL DE RECREACION EDUCATIVA. Editorial Don Bosco. Cuenca.

Los juegos pueden ser libres y dirigidos.

Importancia del juego.

El recurso de la lúdica dentro de la educación es por demás beneficioso, en primera instancia por ser una actividad instintiva en los niños, y en segundo lugar porque les permite aprender y disfrutar al mismo tiempo; mientras más oportunidades se de a los niños de vivenciar y recrear el aprendizaje tendrá más probabilidades de aprender.

Nancy Crespo B. y otros.(2008) EDUCACION. Programa de Fundación el Comercio. Guía Mensual para maestros #15. Quito.

Se propone el juego como línea metodológica básica porque es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño. En la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado por sentimientos de alegría, de satisfacción y de tensión; es intrínsecamente motivador; estimula sus capacidades físicas, intelectuales y afectivas, su fantasía y su imaginación.

El juego es el método por excelencia gracias al cual el niño y la niña viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno, con el medio y con la trascendencia.

Por el juego, la niña y el niño tienden a la representación, a la simbolización y a la abstracción del acto del pensamiento. Por él se expresan en todos los lenguajes, se concentran, se disciplinan, se organizan, planifican, resuelven problemas, crean, respetan, comparten, desarrollan el sentido del humor.

Lucía Fernández (2002) VOLEMOS ALTO Referente Curricular para la Educación Inicial de los niños de cero a cinco años. Ministerio de Educación, cultura, deportes y recreación. Ministerio de Bienestar Social programa Nuestros Niños. Impresión La Oficina. Quito.

"...el hombre sólo es verdaderamente humano cuando juega..." Schiller

Aprender más y de mejor manera, con contenidos trascendentes para el ser humano en una concepción dinámica de la inteligencia en el que

intervengan factores internos y externos a partir de un potencial, debe ser el objetivo primero y último de cualquier proyecto educativo que postule el desarrollo físico, psíquico y social infantil.

Nadie dudaría, a estas alturas, que los niños y niñas son felices jugando, sólo esta afirmación justificaría la inclusión del juego en la elaboración de un proyecto educativo y el papel relevante que debe tener en éste.

Jugar es participar de una situación interpersonal en la que están presentes la emoción, la expresión, la comunicación, el movimiento y la actividad inteligente. Por lo que el juego pasa a ser un instrumento esencial en el desarrollo y potenciación de las diferentes capacidades infantiles, que es el objeto último de la intervención educativa.

Si queremos una sociedad mejor, más justa, equitativa y solidaria el punto de partida será un niño/niña feliz, explorador, inquisitivo, espontáneo, curioso, autónomo capaz de crear y recrear situaciones y establecer relaciones a nivel físico, cognitivo y social. Esto es el JUEGO.

Características del Juego infantil.

- Es voluntario y libre
- El proceso y las metas son algo serio para la niña y el niño. Crea orden y es orden, tiene reglas, ritmos y armonía.
- Con frecuencia está relacionado con el ingenio y el humor, pero no es sinónimo de ellos.
- Tiene elementos de tensión, incertidumbre y fortuna.

Paquita Becerra Leiva "CURRICULO INSTITUCIONAL PARA LA EDUCACION INICIAL" de niñas y niños de 3-4 y 4-5 años Ministerio de educación. Dirección nacional de Educación Inicial. Impresión DINSE-Centro Gráfico. Quito.

Juego libre.

Consiste en crear espacios de tiempo a lo largo de la jornada de trabajo para que los niños y las niñas puedan jugar sin la intervención directa de

los adultos o con muy poca mediación. El rol del adulto se reduce a motivarles y a resguardar su seguridad.

Este juego debe ocurrir tanto al aire libre como en espacios interiores. Puede utilizar materiales y juguetes, u ocurrir solo con el manejo del cuerpo, el espacio, el movimiento y el lenguaje.

Rosario Coronado y otros (2007) PROTECCIÓN INTEGRAL. DESARROLLO INFANTIL Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Juegos Dirigidos.

Cumple las mismas funciones del juego libre, pero se diferencia en que existe mayor grado de mediación del adulto, quien propone los juegos, ofrece los materiales y otros recursos, establece las reglas o guía la construcción de las mismas además, el juego dirigido tiene un propósito didáctico ayuda a conseguir un objetivo de aprendizaje previamente establecido.

Su utilización depende de los objetivos de aprendizaje planteados para un determinado periodo de tiempo.

Rosario Coronado y otros (2007) PROTECCIÓN INTEGRAL. DESARROLLO INFANTIL Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Categorías de la Variable Independiente.

Paradigmas Educativos.

La mayoría de profesores de todos los niveles educativos, trabajan sin tener en cuenta ningún modelo educativo. Emplean una gran variedad de estrategias, técnicas, actividades, recursos, cuya justificación habría que buscarla en la enseñanza recibida en su profesión, la que ha estado carente de formación psicopedagógica, sin embargo todos sienten la necesidad de identificarse y convertir sus conocimientos en acciones.

Debemos establecer con un enfoque científico – dialéctico como se desarrolla los PARADIGMAS sus principios, leyes, categorías y tesis metodológicas. Un Paradigma es una visión del mundo, de la vida, una perspectiva general, una forma de desmenuzar la complejidad del mundo real. En la humanidad cada comunidad comparte un mismo Paradigma pero cuando entra en crisis nacen nuevos

<http://pedablogia1.blogspot.com/2007/09/paradigmas-educativos.html>

Tenemos cuatro paradigmas educativos y son:

Paradigma Conductista, paradigma Cognitivo, paradigma Histórico Cultural, paradigma Cognitivo, paradigma Constructivista.

http://www.cca.org.mx/dds/cursos/competenciastec/modulo_1/actividades1/solotoxto_1.htm

Paradigma Conductista. (J.B. Watson)

Desde una perspectiva conductista el estudio del aprendizaje debe enfocarse en fenómenos observables y medibles. Sus fundamentos nos hablan de un aprendizaje producto de una relación estímulo - respuesta. Los procesos internos tales como el pensamiento y la motivación, no pueden ser observados ni medidos directamente por lo que no son relevantes a la investigación científica del aprendizaje. El aprendizaje únicamente ocurre cuando se observa un cambio en el comportamiento. Si no hay cambio observable no hay aprendizaje. El mayor legado del conductismo consiste en sus aportaciones científicas sobre el modelamiento de conductas, que si bien no pueden solucionarse totalmente a base de premio-castigo, nos enseña que el uso de refuerzos puede fortalecer conductas apropiadas y su desuso debilitar las no deseadas. La asignación de calificaciones, recompensas y castigos son aportaciones de esta teoría. Mediante el uso de experimentos de aprendizaje con animales.

Aquí se ve al alumno como un sujeto cuyo desempeño y aprendizaje escolar pueden ser arreglados o re arreglados desde el exterior (la situación instruccional, los métodos, los contenidos, etc.), basta con programar adecuadamente los insumos educativos, para que se logre el aprendizaje de conductas académicas deseables.
http://www.cca.org.mx/dds/cursos/competenciastec/modulo_1/actividades1/solotoxto_1.htm

Paradigma Cognitivo. (Piaget, Ausubel, la Gestalt , Bruner y Vygotsky)

La teoría cognitiva, proporciona grandes aportaciones al estudio del proceso de enseñanza y aprendizaje, como la contribución al conocimiento preciso de algunas capacidades esenciales para el aprendizaje, tales como: la atención, la memoria y el razonamiento.

Muestra una nueva visión del ser humano, al considerarlo como un organismo que realiza una actividad basada fundamentalmente en el procesamiento de la información, muy diferente a la visión reactiva y simplista que hasta entonces había defendido y divulgado el conductismo.

Reconoce la importancia de cómo las personas organizan, filtran, codifican, categorizan, y evalúan la información y la forma en que estas herramientas, estructuras o esquemas mentales son empleadas para acceder e interpretar la realidad.

Considera que cada individuo tendrá diferentes representaciones del mundo, las que dependerán de sus propios esquemas y de su interacción con la realidad, e irán cambiando y serán cada vez más sofisticadas.

En conclusión, la teoría cognitiva determina que: "aprender" constituye la síntesis de la forma y contenido recibido por las percepciones, las cuales actúan en forma relativa y personal en cada individuo, y que a su vez se encuentran influidas por sus antecedentes, actitudes y motivaciones

individuales. El aprendizaje a través de una visión cognositivista es mucho más que un simple cambio observable en el comportamiento.

Dos de las cuestiones centrales que ha interesado resaltar a los psicólogos educativos, son las que señalan que la educación debería orientarse al logro de aprendizaje significativo con sentido y al desarrollo de habilidades estratégicas generales y específicas de aprendizaje.

El alumno es un sujeto activo procesador de información, que posee competencia cognitiva para aprender y solucionar problemas; dicha competencia, a su vez, debe ser considerada y desarrollada usando nuevos aprendizajes y habilidades estratégicas.

http://www.cca.org.mx/dds/cursos/competenciastec/modulo_1/actividades1/solotexto_1.htm

Aportaciones:

- Supone una reflexión muy útil para superar los modelos opacos de aprendizaje, propios del paradigma conductista.
- Desarrolla una conceptualización y una reflexión de tipo "mentalista" basada en la introspección para aclarar la pregunta ¿Cómo aprende el que aprende? Tratando de descifrar el ordenador mental "del aprendiz, identificando sus capacidades, destrezas, habilidades.
- Trata de precisar que se entiende por aprender a aprender, más allá de la escuela tradicional y de la escuela activa, aprender a aprender implica enseñar a aprender, enseñar a aprender bien, a partir del uso adecuado de estrategias cognitivas y meta cognitivas.
- La memoria, la representación y la inteligencia son expresiones muy útiles ya que el aprendizaje se construye a partir de procesos cognitivos primarios (pensamiento, inteligencia, memoria, lenguaje...)

- Se afirma que todos incluso las organizaciones y las instituciones aprenden y que todos formamos parte de sociedades de aprendizajes.

Limitaciones:

- El paradigma cognitivo suele ser individualista, por lo que necesita complementarse con modelos socializadores.
- No hay cooperación pedagógica.
- Visión disciplinar y psicologista, lo cual lo aísla de las aportaciones de otras disciplinas.

Edgar S. Montoya (2009) Compilación Modulo INVESTIGACION APLICADA A LA DOCENCIA. Universidad Nacional de Chimborazo Vicerrectorado de Postgrado e Investigación. Riobamba.

Paradigma Histórico Cultural. (L.S. Vigotsky)

Una premisa central de este paradigma es que el proceso de desarrollo cognitivo individual no es independiente o autónomo de los procesos socioculturales en general, ni de los procesos educativos en particular. No es posible estudiar ningún proceso de desarrollo psicológico sin tomar en cuenta el contexto histórico-cultural en el que se encuentra inmerso, el cual trae consigo una serie de instrumentos y prácticas sociales históricamente determinados y organizados.

Para Vigotsky la relación entre sujeto y objeto de conocimiento no es una relación bipolar como en otros paradigmas, para él se convierte en un triángulo abierto en el que las tres vértices se representan por sujeto, objeto de conocimiento y los artefactos o instrumentos socioculturales. Y se encuentra abierto a la influencia de su contexto cultural. De esta manera la influencia del contexto cultural pasa a desempeñar un papel esencial y determinante en el desarrollo del sujeto quien no recibe pasivamente la influencia sino que la reconstruye activamente.

Gran parte de las propuestas educativas de las que estamos hablando giran en torno al concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y al tema de la mediación.

Vygotsky define la ZDP como "la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinada por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz".

Vygotsky, ve en la imitación humana una nueva «construcción a dos» entre la capacidad imitativa del niño y su uso inteligente e instruido por el adulto en la ZDP, de esta manera el adulto proporciona al niño auténticas funciones psicológicas superiores externas que le van permitiendo alcanzar conocimientos con mayores niveles de complejidad. Logrando así que, lo que el niño pueda hacer hoy con ayuda de un adulto, logre hacerlos mañana por sí sólo.

Por consiguiente, el papel de la interacción social con los otros (especialmente los que saben más: expertos, maestros, padres, niños mayores, iguales, etc.) tiene importancia fundamental para el desarrollo psicológico (cognitivo, afectivo, etc.) del niño-alumno.

Además de las relaciones sociales, la mediación a través de instrumentos (físicos y psicológicos como: lenguaje, escritura, libros, computadoras, manuales, etc.) permiten el desarrollo del alumno. Tomando en cuenta que estos se encuentran distribuidos en un flujo sociocultural del que también forma parte el sujeto que aprende.

Por lo tanto, el alumno reconstruye los saberes entremezclando procesos de construcción personal y proceso auténtico de co-construcción en colaboración con los otros que intervinieron, de una o de otra forma, en ese proceso.

Los saberes que inicialmente fueron transmitidos, compartidos y hasta cierto punto regulados externamente por otros, posteriormente, gracias a los procesos de internacionalización, termina siendo propiedad de los educandos, al grado que estos pueden hacer uso activo de ellos de manera consciente y voluntaria.

El alumno debe ser entendido como un ser social, producto y protagonista de las múltiples interacciones sociales en que se involucra a lo largo de su vida escolar y extraescolar.

http://www.cca.org.mx/dds/cursos/competenciastec/modulo_1/actividades1/solotoxto_1.htm

Paradigma Constructivista. (Piaget, Ausubel, Bruner y Vygotsky)

El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999).

El aprendizaje no es un sencillo asunto de transmisión y acumulación de conocimientos, sino "un proceso activo" por parte del alumno que ensambla, extiende, restaura e interpreta, y por lo tanto "construye" conocimientos partiendo de su experiencia e integrándola con la información que recibe.

El constructivismo busca ayudar a los estudiantes a internalizar, reacomodar, o transformar la información nueva. Esta transformación ocurre a través de la creación de nuevos aprendizajes y esto resulta del surgimiento de nuevas estructuras cognitivas (Grennon y Brooks, 1999), que permiten enfrentarse a situaciones iguales o parecidas en la realidad.

Así "el constructivismo" percibe el aprendizaje como actividad personal enmarcada en contextos funcionales, significativos y auténticos.

http://www.cca.org.mx/dds/cursos/competenciastec/modulo_1/actividades1/solotexto_1.htm

Aprendizaje.

Es el proceso por el cual el individuo elabora e internaliza conocimientos no al pie de la letra (haciendo no solo referencias a los conocimientos sino también a habilidades y destrezas) con base a experiencias anteriores relacionándolas con sus propios intereses y necesidades.

<http://www.slideshare.net/kellys22/todo-sobre-aprendizaje-presentation-644735>

Todo aprendizaje es un proceso de maduración en el que desde los primeros estímulos vamos madurando nuestro sistema nervioso y vamos organizando nuestro mapa. Esta maduración psíquica y física es el aprendizaje.

<http://es.Wikipedia.org/wiki/Tiposdeaprendizaje>.

El aprendizaje humano es uno de los factores psicológicos más complejos porque se integra numerosos procesos personales, interpersonales y ambientales. Exige integración e integralidad. Integración porque pone en juego la inteligencia afectiva, intelectual, volitiva y trasciende de cada individuo; integralidad, porque los procesos adquieren significación en la medida que se considera la influencia del contexto.

El aprendizaje es un proceso que se realiza durante toda la vida y en la medida que se revise, modifique incorpore y olviden (aprendizajes negativos) el desarrollo personal será más humano y solidario.

Las nuevas teorías conceptualizan el aprendizaje como el cambio, modificación o incorporación de nuevas estructuras mentales y no simplemente como el cambio de conducta.

Grecia Vasconez Troya y otros (2000) ESTRATEGIAS INTEGRALES DE APRENDIZAJE. Impresión Centro de Reproducción Digital. Quito.

Aprender comprende la adquisición y la modificación de conocimientos, habilidades, estrategias, creencias, actitudes y conductas. Exige capacidades cognitivas, lingüísticas, motoras y sociales, y adopta muchas formas.

Aprender es un cambio perdurable de la conducta o en la capacidad de conducirse de manera dada como resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. (shuell, 1986)ç

Hall Hispanoamericana S.A- Naucalpan de Juárez. Edo de México. Dale H. Schunk (1997) TEORIAS DEL APRENDIZAJE 2da Edición. Prentice

Tipos de Aprendizaje.

Aprendizaje Receptivo. En este tipo de aprendizaje el sujeto sólo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo, pero no descubre nada.

El contenido o motivo de aprendizaje se presenta al alumno en su forma final, sólo se le exige que internalice o incorpore el material (leyes, un poema, etc.) que se le presenta de tal modo que pueda recuperarlo o reproducirlo en un momento posterior.

www.paguito.com/porta/hemeroteca/tipos_de_aprendizaje.html - Similares

Aprendizaje Repetitivo. Surge cuando la tarea del aprendizaje consta de asociaciones puramente arbitrarias o cuando el sujeto lo hace arbitrariamente. Supone una memorización de datos, hechos o conceptos con escasa o nula interrelación entre ellos.

WWW.pedagogía.es/tipos-de-aprendizaje/

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.

Lo que va a ser aprendido no se da en su forma final, sino que debe ser re-construido por el alumno antes de ser aprendido e incorporado significativamente en la estructura cognitiva.

www.paguito.com/portal/hemeroteca/tipos_de_aprendizaje.html - Similares

Aprendizaje Significativo.

Varias definiciones.

Ausubel introduce el concepto de “aprendizajes socialmente significativos” que se contrapone con el memorístico o repetitivo (memoria a corto plazo, sin relación con los aprendizajes anteriores).

El aprendizaje significativo es aquel en el que la nueva información que presenta el educador (función mediadora) se relaciona con los conocimientos previos que la niña/ o reorganiza (conflicto cognitivo) su conocimiento del mundo (esquemas cognitivos), encuentra nuevas dimensiones que le permiten transferir ese conocimiento a otras situaciones (funcionalidad cognitiva) y descubre los procesos que lo explican. Todo esto le proporciona una mejora en su capacidad de organización comprensiva para otras experiencias, sucesos, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir en el centro o mediante procesos de mediación cultural. Al vincular de manera clara y estable el aprendizaje nuevo con el previo, formará parte de la estructura mental del sujeto que aprende y quedará en la memoria de largo plazo.

Paquita Becerra Leiva "CURRICULO INSTITUCIONAL PARA LA EDUCACION INICIAL" de niñas y niños de 3-4 y 4-5 años Ministerio de educación. Dirección nacional de Educación Inicial. Impresión DINSE-Centro Gráfico. Quito.

Es el aprendizaje en el cual el sujeto relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos así de coherencia respecto a sus estructuras cognitivas.

www.paguito.com/portal/hemeroteca/tipos_de_aprendizaje.html - Similares

Tiene por finalidad hacer que frente a un conocimiento previo vinculado con el nuevo tenga lugar el aprendizaje. Para lograr este propósito el docente debe identificar los saberes previos del niño y seleccionar materiales que tengan un significado lógico para incrementar la motivación por aprender y propiciar el establecimiento de relaciones.

A fin de facilitar el aprendizaje significativo el docente utilizará los puentes cognitivos, que son conceptos o ideas generales que permiten establecer los lazos entre los conceptos previos del alumno con el nuevo aprendizaje.

http://www.oei.es/inicial/articulos/estrategias_aprendizaje_6anos.pdf

Carl Rogers sostuvo que el ser humano tiene un deseo natural por aprender y que el aprendizaje significativo se logra principalmente mediante la práctica y cuando se incluye en el proceso de enseñanza-aprendizaje a la totalidad de la persona - su parte cognitiva, afectiva y procedimental-

Nancy Crespo B. y otros.(2008)EDUCACION. Programa de Fundación el Comercio. Guía Mensual para maestros #15. Quito

Según el psicólogo David Paul Ausubel (1968) el desarrollo de la **teoría del aprendizaje significativo**. Según dicha teoría, para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información.

Por aprendizaje significativo se entiende el que tiene lugar cuando el discente liga la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro

modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la TRANSFERENCIA. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos.

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

La niña o el niño aprende mejor si se hace, lo vivencia o descubre por sí mismo. se dice que se aprende el 20% de lo que ve, el 20% de lo que oye, el 40% de los que ve y oye simultáneamente y el 80% de lo que vivencia o descubre por sí mismo (cuando todos los sentidos están activados. National Training Laboratories, 1977)

La niña y el niño construyen nuevos conocimientos a partir de los que han adquirido previamente, permaneciendo en la memoria de largo plazo.

Para que el aprendizaje sea significativo, es importante contar con ambientes agradables y estimulantes para despertar la curiosidad, además de:

- La predisposición generada por la motivación de sus propios intereses.
- La intensa actividad de la niña y del niño para construir, modificar y coordinar sus esquemas mentales, verdaderos artífices del proceso de aprendizaje.

El mediador debe interesarse por conocer los conocimientos previos de las niñas y niños para desarrollar posteriores aprendizajes. El nuevo conocimiento debe ser relevante y útil, ya que sólo cuando esto ocurre surge la intención deliberada de aprender.

La niña o el niño, descubren, experimentan, se equivocan, lo intentan, por medio de los sentidos, al mirar, tocar, escuchar, gritar, establecen un nexo con el cuerpo, los objetos, las personas que lo acompañan. Lo vivido, lo experimentado, no se olvida y representa un modo activo de cognición.

Resulta imposible negar lo experimental como el modo básico de aprendizaje del ser humano. Todos tenemos la capacidad, tanto los niños como los adultos de aprender gracias a la experiencia directa.

Por este motivo, promueve una metodología de aprendizaje que reproduce situaciones que se dan en la vida a través de la experimentación.

La fuerza del proceso de aprendizaje reside precisamente, en el impacto que la vivencia produce. Esta experiencia posibilita que el proceso de análisis y conceptualización, necesarios para aprender e interiorizar los nuevos conceptos, habilidades, actitudes y aptitudes sea mucho más eficaz.

César Calle y otros (2008) DESARROLLO INFANTIL Ministerio de Inclusión Económica y Social, INFA, FODI, Impresión AH/ editorial aheditorialandinanet.net. Quito.

Ideas básicas del aprendizaje significativo.

1. Los conocimientos previos han de estar relacionados con aquellos que se quieren adquirir de manera que funcionen como base o punto de apoyo para la adquisición de conocimientos nuevos.
2. Es necesario desarrollar un amplio conocimiento meta cognición para integrar y organizar los nuevos conocimientos.
3. Es necesario que la nueva información se incorpore a la estructura mental y pase a formar parte de la memoria comprensiva.
4. Aprendizaje significativo y aprendizaje mecanicista no son dos tipos opuestos de aprendizaje, sino que se complementan durante el proceso de enseñanza. Pueden ocurrir simultáneamente en la

misma tarea de aprendizaje. Por ejemplo, la memorización de las tablas de multiplicar es necesaria y formaría parte del aprendizaje mecanicista, sin embargo su uso en la resolución de problemas correspondería al aprendizaje significativo.

5. Requiere una participación activa del discente donde la atención se centra en el cómo se adquieren los aprendizajes.
6. Se pretende potenciar que el discente construya su propio aprendizaje, llevándolo hacia la autonomía a través de un proceso de andamiaje. La intención última de este aprendizaje es conseguir que el discente adquiera la competencia de aprender a aprender.
7. El aprendizaje significativo puede producirse mediante la exposición de los contenidos por parte del docente o por descubrimiento del discente.

El aprendizaje significativo trata de la asimilación y acomodación de los conceptos. Se trata de un proceso de articulación e integración de significados. En virtud de la propagación de la activación a otros conceptos de la estructura jerárquica o red conceptual, esta puede modificarse en algún grado, generalmente en sentido de expansión, reajuste o reestructuración cognitiva, constituyendo un enriquecimiento de la estructura de conocimiento del aprendizaje.

Las diferentes relaciones que se establecen en el nuevo conocimiento y los ya existentes en la estructura cognitiva del aprendizaje, entrañan la emergencia del significado y la comprensión.

En resumen, aprendizaje significativo es aquel que:

- Es permanente: El aprendizaje que adquirimos es a largo plazo.
- Produce un cambio cognitivo, se pasa de una situación de no saber a saber.
- Está basado sobre la experiencia, depende de los conocimientos previos.

Pasos a seguir para promover el aprendizaje significativo

- Proporcionar retroalimentación productiva, para guiar al aprendiz e infundirle una motivación intrínseca.
- Proporcionar familiaridad.
- Explicar mediante ejemplos.
- Guiar el proceso cognitivo.
- Fomentar estrategias de aprendizaje.
- Crear un aprendizaje situado cognitivo.

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

Leyes.

Según Thorndike tenemos tres: ley del efecto, ley de la Preparación, ley del Ejercicio.

Leyes mayores de Thorndike:

Ley de la Preparación:

"Cuando una tendencia a la acción es activada mediante ajustes, Disposiciones y aptitudes preparatorias, el cumplimiento de la tendencia a la acción resulta satisfactorio y el incumplimiento molesto".

De acuerdo con esta ley, la preparación para efectuar una acción, predispone a todo individuo para realizarla y el hecho de poder efectuarla resulta satisfactorio, mientras que la imposición de llevarla a cabo molesta.

http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1R2ADSA_esEC354&q=cual+es+la+importancia+del+aprendizaje+para+el+hombre&meta=&aq=1&oq=Cual+es+la+importancia+del+aprendizaje

Es un sustrato fisiológico para la ley del efecto.

El aprendiz tiene satisfacción al hacer aquello para lo cual está dispuesto así como disgusto si no lo hace. Aprestamiento es grado de disposición, deseo

Elva Poveda (1994) PEDAGOGIA DE LA EVALUACION del rendimiento intelectual, moral, afectivo, social y psicomotriz. Segunda Edición Impresión Colección Pedagógica. Quito.

Ley del ejercicio:

"Las conexiones entre una situación y una respuesta se fortalecen mediante la práctica (ley del uso), y se debilitan u olvidan cuando se interrumpe la práctica (ley del desuso)".

Según la ley del ejercicio, las conductas aprendidas deben ser repetidas para que no se olviden. Traslado esta ley al estudio, se puede concluir que todo contenido que no es repasado o estudiado en forma repetida se olvida. Éste es, probablemente, el motivo por el cual muchos estudiantes no obtienen los resultados adecuados, se conforman con la explicación del profesor, o con un simple estudio para presentar una prueba y después se despreocupan de repasar la materia.

http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1R2ADSA_esEC354&q=cual+es+la+importancia+del+aprendizaje+para+el+hombre&meta=&aq=1&oc=Cual+es+la+importancia+del+aprendizaje

Se divide en uso y desuso, cuando se ejercita una conexión su fuerza aumenta, si no se usa se debilita.

En esta ley intervienen las leyes de la frecuencia y la ley de lo reciente.

Frecuente el ejercicio, conexión frecuente. En esta ley interviene los hábitos repetitivos.

Elva Poveda (1994) PEDAGOGIA DE LA EVALUACION del rendimiento intelectual, moral, afectivo, social y psicomotriz. Segunda Edición Impresión Colección Pedagógica. Quito.

Ley del efecto:

"Las conductas exitosas se retienen y fijan; las infructuosas son olvidadas"

Esta ley se refiere al fortalecimiento o debilitamiento de una conexión en virtud de sus consecuencias satisfactorias o desagradables. Las recompensas o éxitos fomentan el aprendizaje de conductas, mientras

que los fracasos o castigos reducen la tendencia a repetir los comportamientos que llevaron al castigo o fracaso.

http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1R2ADSA_esEC354&q=cual+es+la+importancia+del+aprendizaje+para+el+hombre&meta=&aq=1&oq=Cual+es+la+importancia+del+aprendizaje

Se refiere al tipo de efecto que se produce entre la situación y respuesta. La conexión se fortalece o debilita de acuerdo con el grado de satisfacción o de molestia que acompañe al ejercicio.

Las respuestas que son satisfactorias se repiten, se evitan aquellas que son molestas o desagradables.

Elva Poveda (1994) PEDAGOGIA DE LA EVALUACION del rendimiento intelectual, moral, afectivo, social y psicomotriz. Segunda Edición Impresión Colección Pedagógica. Quito.

Hipótesis.

La inadecuada aplicación de la metodología lúdica incide negativamente en el aprendizaje de los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, de la provincia de Chimborazo durante el quimestre Noviembre 2009 – Marzo 2010.

Variable Independiente: Metodología Lúdica

Variable Dependiente: Aprendizaje

CAPITULO III

METODOLOGIA

Enfoque.

La investigación tiene un enfoque cuali-cuantitativo; cualitativo porque analiza una realidad socio-educativa con la ayuda del Marco Teórico y cuantitativo porque se obtuvieron datos numéricos que fueron tabulados estadísticamente.

Modalidades de la Investigación.

Bibliografía Documental.

Por cuanto se acudieron a fuentes escritas de investigación tales como: libros, textos, revistas periódicos e internet.

De campo.

Porque la investigación se realizó en el lugar en el lugar de los hechos esto es en el Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba.

De Intervención Social.

Por cuanto la investigación formula una alternativa de solución al problema.

Niveles o Tipos.

Exploratorio

Porque se integraron las características del problema investigado para poder contextualizarlo apropiadamente.

Descriptivo.

Porque la investigación detalla el problema en sus causa y consecuencias

Asociación de Variables.

Porque en la investigación se establece la relación entre la variable independiente y la variable dependiente.

Población y muestra.

Población:

Niñ@s	30
Maestras	4
TOTAL	34

Por confiabilidad de la investigación se trabajo con el total de la población.

OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Variable Independiente.

Metodología Lúdica

Cuadro Nº 1

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADORES	ITEMS	TECNICAS E INSTRUMENTOS
Utilización de juegos por partes de la maestra para proponer el aprendizaje de conocimientos, destrezas y valores en niños y niñas.	Juegos: Juegos de Construcción Juegos de entrega	Bloques, garabateo, modelado en plastilina. postas Florón Tingo Esconder y buscar	¿Ud. Utiliza juegos de construcción (modelado en arcilla, bloques, tan gran) con los niños y niñas? ¿Ud. emplea juegos de sociedad (puzzles encajes, rompecabezas, de identificación) con los niños y niñas? ¿Ud. Utiliza juegos simbólicos (representación de cuentos, fábulas, títeres) con los niños y niñas?	Encuesta Cuestionario

	Juegos Simbólicos	<p>Representación de cuentos.</p> <p>Dramatización de canciones.</p> <p>Dramatización de poemas.</p>	<p>¿Ud. emplea juegos motores (de ensarte, pelotas, cuerdas,) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. Utiliza juegos con palabras (utilización de lenguaje poético, poemas, poesías, coplas, dichos, refranes) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. emplea juegos de cantinelas espontáneas (retahílas, trabalenguas, versos, rimas) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. Utiliza juegos de papeles invertidos (cambio de papel maestra-niñ@, niñ@ maestra) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. emplea juegos de imitación (dramatización de roles familiares) con los niños y niñas?</p>	
	Juegos de reglas	Loterías, Dominós consignas, etc.		

			<p>¿Ud. emplea el juego dramático (Dramatización de canciones, poemas) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. Utiliza juegos de consignas (traer, llevar, marchar, correr, saltar) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. emplea juegos de localización (escondidas, pan caliente, gallina ciega) con los niños y niñas?</p> <p>¿Ud. Utiliza juegos de integración (rondas, bailes, danzas) con los niños y niñas?</p>	
--	--	--	--	--

Elaborado por: Investigadora

	<p>Nociones Básicas</p>	<p>Estímulos Cognitivos</p> <p>Nociones de objeto: Color, forma, tamaño, grosor, temperatura, sabor, textura, longitud, peso.</p> <p>Nociones de espacio: Cerca – lejos Arriba – abajo Delante – detrás Encima – debajo</p> <p>Noción de esquema corporal.</p>	<p>¿Los niñ@s dicen y responden a las adivinanzas? ¿Los niñ@s dicen retahílas? ¿Los niñ@s reconocen temperaturas en el agua?</p> <p>¿Los niñ@s identifican sonidos finales de las palabras? ¿Los niñ@s identifican figuras geométricas básicas círculo, cuadrado, triángulo? ¿Los niñ@s Los niños discriminan nociones de cuantificación mucho, poco, nada?</p> <p>¿Los niñ@s relatan cuentos? ¿Los niñ@s toman decisiones sencillas? ¿Los niñ@s identifican su lado derecho?</p> <p>¿Los niñ@s clasifican objetos por color y forma? ¿Los niñ@s clasifican objetos por color, forma, tamaño? ¿Los niñ@s inventan canciones o juegos?</p>	
--	-------------------------	--	---	--

		Partes, Lateralidad Noción de cuantificación: Mucho, poco, nada Desarrollo de vocabulario Interpretación de imágenes, carteles, fotos. Oír, mirar, relatar, comentar y crear textos.	¿Los niñ@s comprenden mensajes orales, gráficos, mímicos? ¿Los niñ@s pueden solucionar problemas sencillos? ¿Los niñ@s comparan objetos por grosor? ¿Los niñ@s comparan objetos por peso? ¿Los niñ@s comparan objetos por longitud? ¿Los niñ@s llevan y traen mensajes? ¿Los niñ@s describen imágenes? ¿Los niñ@s ordena láminas en secuencia lógica? ¿Los niñ@s reconoce a los animales domésticos y sus sonidos? ¿Los niñ@s saben que hace el policía? ¿Los niñ@s pueden resolver laberintos? ¿Los niñ@s pueden recortar siguiendo consignas (adentro – afuera)?	
--	--	---	---	--

		Comprensión y producción de secuencias lógicas.	¿Los niñ@s puede pintar renglones? ¿Los niñ@s identifican nociones de espacio (todo, arriba, abajo)? ¿Los niñ@s interpreta fotos, láminas, carteles?	
--	--	---	--	--

Elaborado por: Investigadora

Técnicas e Instrumentos.

Se aplicó la encuesta con un cuestionario estructurado dirigido a las maestras del Centro Infantil Municipal “Juanita mera de Guerrero”. Se aplicó también la observación a los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “Juanita mera de Guerrero” para determinar el nivel de aprendizaje.

Validez.

La validez del instrumento de investigación se la obtuvo mediante “el Juicio de Expertos”.

Confiabilidad.

La confiabilidad del instrumento de investigación se logró mediante la aplicación de una “Prueba Piloto”.

Plan para recolección de la información.

Cuadro Nº3

Nº	PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
1	¿Para qué?	Para alcanzar los objetivos de la investigación
2	¿De qué personas?	Maestras, niñas y niños.
3	¿Sobre qué aspectos?	Sobre metodología Lúdica y Aprendizaje.
4	¿Quién?	Investigadora
5	¿Cuándo?	Enero 2010
6	¿Dónde?	En el centro Infantil “Juanita Mera de Guerrero”
7	¿Cuántas veces?	Una vez
8	¿Qué técnicas de recolección?	Encuesta y Observación.
9	¿Con qué?	Cuestionario y Ficha de Observación.

Elaborado por: Investigadora

Plan de Procesamiento de la Información.

- Revisión crítica de la Información recogida; es decir limpieza de la información defectuosa, incompleta, etc.
- Repetición de la recolección, en ciertos casos individuales para corregir faltas de contestación.
- Tabulación de la información recogida.

Análisis e Interpretación de Resultados.

- Análisis de los resultados estadísticos destacando tendencias con los objetivos e hipótesis.
- Interpretación de los resultados.

Comprobación de hipótesis.

Para cuestionarios

- Observación
- Indicadores

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS.

Análisis de Resultados de la encuesta aplicada a las maestras del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la Ciudad de Riobamba.

Pregunta N° 1 ¿Ud. Utiliza juegos de construcción (modelado en arcilla, bloques, tan gran) con los niños y niñas?

Cuadro N° 4 Utiliza juegos de construcción.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

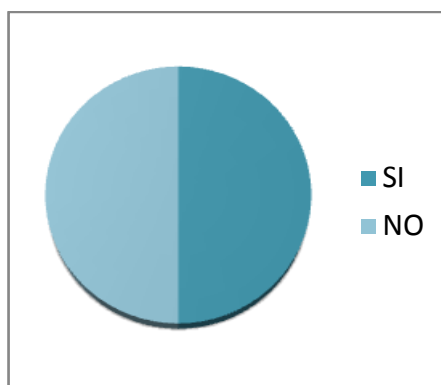


Gráfico N° 5 Utiliza juegos de construcción.

Análisis e Interpretación:

El 50% de maestras encuestadas dice que utiliza juegos de construcción en forma frecuente mientras que la otra mitad no lo hace. De las respuestas se deduce que las maestras emplean en forma limitada técnicas y herramientas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por lo cual sería conveniente que las autoridades del centro implemente programas de capacitación permanente para los docentes sobre metodología lúdica.

Pregunta N° 2 ¿Ud. emplea juegos de sociedad (puzzles encajes, rompecabezas, de identificación) con los niños y niñas?

Cuadro N° 5 Emplea juegos de sociedad.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

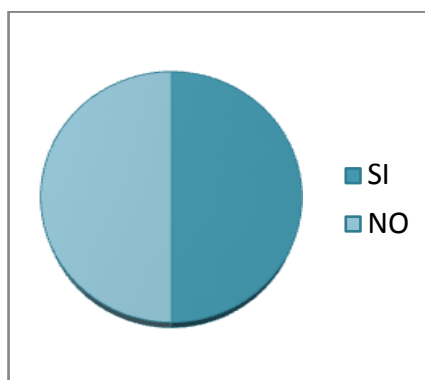


Gráfico N° 6 Emplea juegos de sociedad.

Análisis e Interpretación:

El 50% del personal docente encuestado emplea juegos de sociedad en forma frecuente. Por lo que se concluye que se está empleando en forma casi adecuada este tipo de estrategias. Se sugiere que en la Institución se motive al personal docente para que utilice permanentemente este tipo de juegos.

Pregunta N° 3 ¿Ud. Utiliza juegos simbólicos (representación de cuentos, fábulas, títeres) con los niños y niñas?

Cuadro N° 6 Utiliza juegos simbólicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

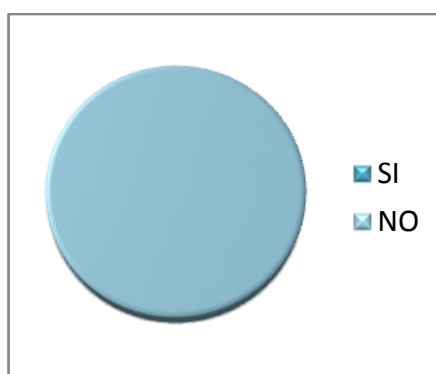


Gráfico N° 7 Utiliza juegos simbólicos

Análisis e Interpretación:

El 100% de las maestras dice que no utiliza juegos simbólicos. Por lo que se concluye que el trabajo que se realiza en el aula es tradicionalista. Por lo cual se sugiere implementar talleres permanentes sobre actualización en estrategias activas.

Pregunta N° 4 ¿Ud. Emplea juegos motores (de ensarte, pelotas, cuerdas) con los niños y niñas?

Cuadro N° 7 Emplea juegos motores

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

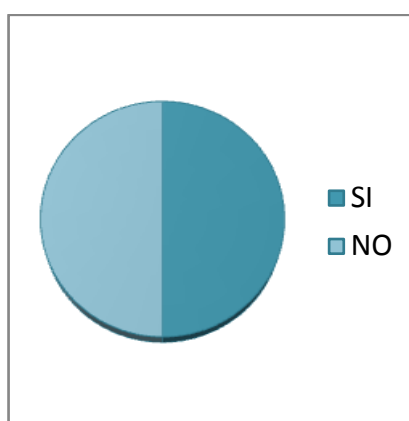


Gráfico N° 8 Emplea juegos motores

Análisis e Interpretación:

El 50% de maestras encuestadas emplea juegos motores mientras el otro 50% no lo hace.. Se concluye que la enseñanza que se brinda no se enfoca en su totalidad al desarrollo de destrezas motrices en los niñ@s. por lo cual sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de técnicas.

Pregunta N° 5 ¿Ud. Utiliza juegos con palabras (utilización de lenguaje poético, poemas, poesías, coplas, dichos, refranes) con los niños y niñas?

Cuadro N° 8 Utiliza juegos con palabras

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

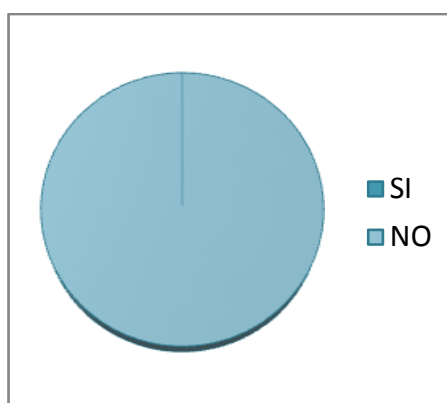


Gráfico N° 9 Utiliza juegos con palabras

Análisis e Interpretación:

La totalidad del personal docente encuestado no utiliza juegos con palabras. Por lo que se llega a la conclusión de que hay un limitado interés en desarrollar destrezas lingüísticas en los estudiantes. Sería conveniente que las autoridades motiven a las maestras para que trabajen tomando en cuenta las necesidades de los niños.

Pregunta N° 6 ¿Ud. Emplea juegos de cantinelas espontáneas (retahílas, trabalenguas, versos, rimas) con los niños y niñas?

Cuadro N° 9 Emplea juegos de cantinelas espontáneas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

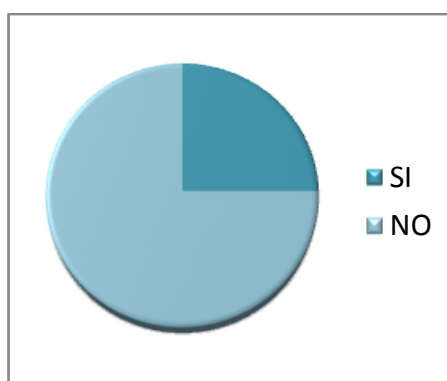


Gráfico N° 10 Emplea juegos de cantinelas espontáneas.

Análisis e Interpretación:

El 75% de maestras encuestadas no emplea juegos de cantinelas espontáneas. Lo que permite darnos cuenta que no se está estimulando el área de expresión oral. Sería conveniente que en el centro se implemente ambientes de aprendizaje que permitan cubrir las necesidades de l@s niñ@s.

Pregunta N° 7 ¿Ud. Utiliza juegos de papeles invertidos (cambio de papel maestra-niñ@, niñ@ maestra) con los niños y niñas?

Cuadro N° 10 Utiliza juegos de papeles invertidos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigador

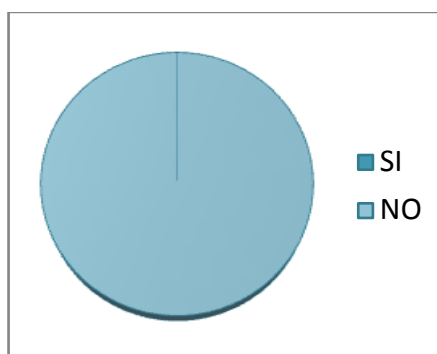


Gráfico N° 11 Utiliza juegos de papeles invertidos

Análisis e Interpretación:

El 100% de maestras no utiliza juegos de papeles invertidos. Lo que se deduce que las actividades dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se realizan de manera tradicional. Por lo cual se sugiere implementar talleres permanentes sobre actualización en estrategias activas.

Pregunta N° 8 ¿Ud. Emplea juegos de imitación (dramatización de roles familiares) con los niños y niñas?

Cuadro N° 11 Emplea juegos de imitación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

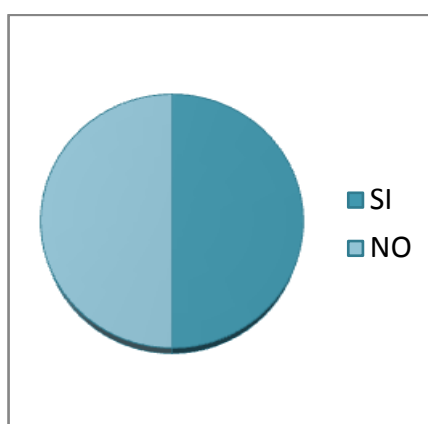


Gráfico N° 12 Emplea juegos de imitación

Análisis e Interpretación:

El 50% de maestras no utiliza juegos de imitación. Lo que se deduce que hay poco interés en cuanto a la realización de juegos simbólicos con los estudiantes. Por lo cual se sugiere implementar talleres permanentes sobre actualización en estrategias activas.

Pregunta N° 9 ¿Ud. Utiliza juegos de agua (rincón de agua) con los niños y niñas?

Cuadro N° 12 Utiliza juegos de agua

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

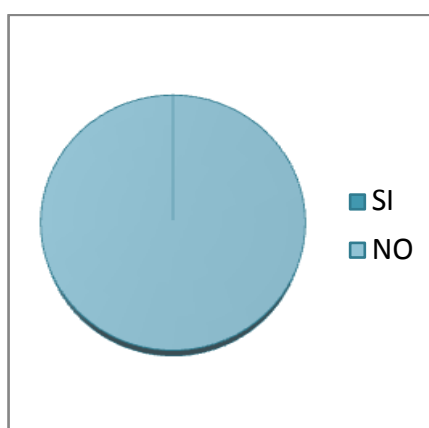


Gráfico N° 13 Utiliza juegos de agua

Análisis e Interpretación:

El 100% de maestras no utiliza juegos de agua. Se concluye que las maestras no trabajan con elementos que se encuentran en el medio. Por lo cual se sugiere implementar talleres permanentes sobre implementación de ambientes de aprendizaje que permitan cubrir las necesidades de l@s niñ@s.

Pregunta N° 10 ¿Ud. Emplea juegos de arena (areneros) con los niños y niñas?

Cuadro N° 13 Emplea juegos de arena

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 14 Emplea juegos de arena

Análisis e Interpretación:

El 100% de maestras no utiliza juegos de arena. Se concluye que las maestras no trabajan con elementos que se encuentran en el medio. Por lo cual se sugiere implementar talleres permanentes sobre implementación de ambientes de aprendizaje que permitan cubrir las necesidades de los niños@s.

Pregunta N° 11 ¿Ud. Utiliza juegos de adivinanzas con los niños y niñas?

Cuadro N° 14 Utiliza juegos de adivinanzas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigador

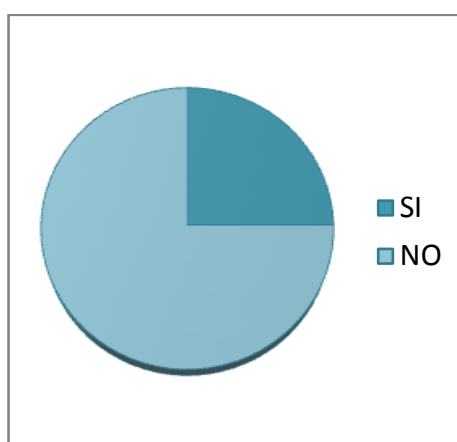


Gráfico N° 15 Utiliza juegos de adivinanzas

Análisis e Interpretación:

La 75% de maestras encuestadas no utiliza juegos de adivinanzas. Por lo que se deduce que el trabajo que se realiza no tiene énfasis en el desarrollo del pensamiento. Se sugiere a las autoridades que motiven a las maestras para que se emplee este tipo de juegos en forma permanente.

Pregunta N° 12 ¿Ud. emplea juegos en equipo (tingo, postas de madera) con los niños y niñas?

Cuadro N° 15 Ud. emplea juegos en equipo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

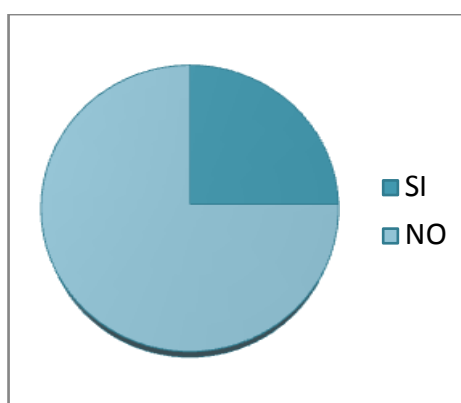


Gráfico N° 16 Ud. emplea juegos en equipo

Análisis e Interpretación:

El 75% del personal docente no emplea juegos en equipo en forma frecuente. Por lo que se deduce que los niños no tienen destrezas para trabajar coordinadamente dentro de un grupo. Se sugiere que en el centro se motive a las maestras para que se emplee este tipo de juegos en forma permanente.

Pregunta N° 13 ¿Ud. Utiliza la representación de papeles (oficios, profesiones, animales, etc.) con los niños y niñas?

Cuadro N° 16 Utiliza la representación de papeles

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

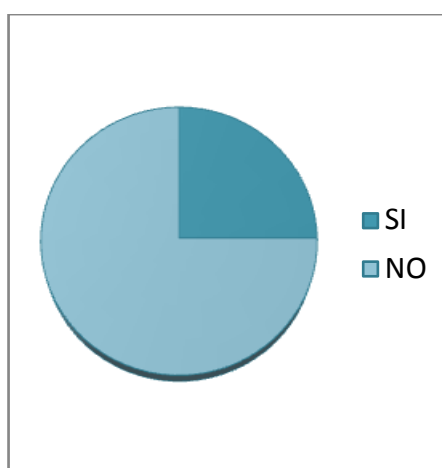


Gráfico N° 17 Utiliza la representación de papeles

Análisis e Interpretación:

El 75% de las maestras encuestadas no utiliza la representación de papeles frecuentemente. Por lo que se llega a la conclusión de que la enseñanza no se da a través de la experimentación. Se sugiere implementar ambientes de aprendizaje que permitan facilitar el trabajo de las docentes.

Pregunta N° 14 ¿Ud. emplea el juego dramático (Dramatización de canciones, poemas) con los niños y niñas?

Cuadro N° 17 Emplea el juego dramático

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	1	25%
NO	3	75%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

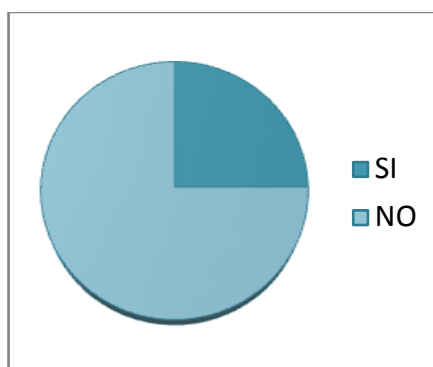


Gráfico N° 18 Emplea el juego dramático

Análisis e Interpretación:

El 75% de las maestras encuestadas no emplea el juego dramático. Por lo que se llega a la conclusión de que hay poco interés en cuanto al desarrollo de expresión oral y gestual. Sería conveniente que en la institución se implemente talleres continuos sobre estrategias activas.

Pregunta N° 15 ¿Ud. Utiliza juegos de consignas (traer, llevar, marchar, correr, saltar) con los niños y niñas?

Cuadro N° 18 Utiliza juegos de consignas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	2	50%
NO	2	50%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora

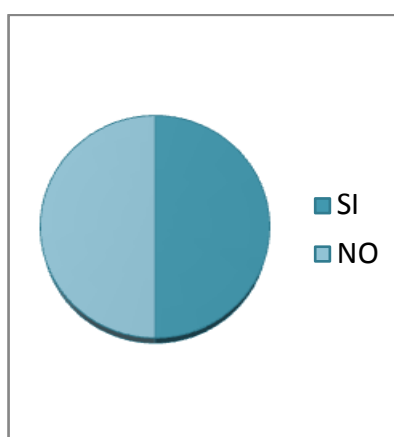


Gráfico N° 19 Utiliza juegos de consignas

Análisis e Interpretación:

El 50% de maestras encuestadas siempre realiza juegos de consignas mientras el otro 50% no lo hace. Lo que demuestra que el aprendizaje no se da a través de actividades prácticas. Se sugiere motivar a las maestras para que sigan empleando este tipo de juegos.

Pregunta N° 16 ¿Ud. emplea juegos de localización (escondidas, pan caliente, gallina ciega) con los niños y niñas?

Cuadro N° 19 Emplea juegos de localización

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	4	100%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 20 Emplea juegos de localización

Análisis e Interpretación:

El 100% del personal docente encuestado emplea juegos de localización en forma frecuente. Por lo tanto esto significa que gran interés en desarrollar en los niños destrezas auditivas y motoras. Se sugiere motivar a las maestras para que sigan empleando este tipo de juegos.

Pregunta N° 17 ¿Ud. Utiliza juegos de integración (rondas, bailes, danzas) con los niños y niñas?

Cuadro N° 20 Utiliza juegos de integración

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	100%
NO	0	0%
Total	4	100%

Fuente: Encuesta a maestras

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 21 Utiliza juegos de integración

Análisis e Interpretación:

La totalidad del personal docente emplea juegos de integración . Por lo que se deduce que l@s niñ@s tienen destrezas para trabajar coordinadamente dentro de un grupo. Se sugiere que en el centro se motive a las maestras para seguir empleando esta clase de juegos en el proceso de enseñanza.

Análisis de Resultados de la observación aplicada a los niños y niñas del Centro "Infantil Juanita Mera de Guerrero" de la Ciudad de Riobamba.

Pregunta N° 1 ¿Los niñ@s discriminan nociones de cantidad llenovació?

Cuadro N° 21 Discrimina nociones de cantidad

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

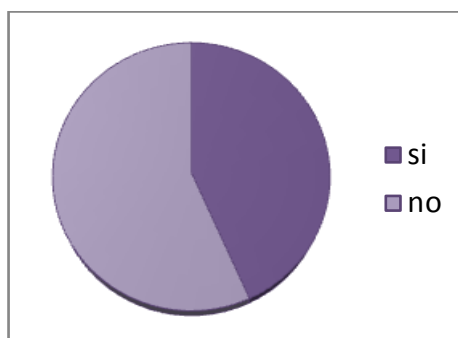


Gráfico N° 22 Discrimina nociones de cantidad

Análisis e Interpretación:

El 56.7%de niñ@s observados no discriminan nociones de cantidad. Por lo que se concluye que durante proceso de enseñanza- aprendizaje no hay experimentación directa con diferentes elementos por parte de los estudiantes. Sería conveniente que en el centro se implemente programas de capacitación para las maestras para que puedan llenar vacios existentes.

Pregunta N° 2 ¿Los niñ@s identifican las partes de su cuerpo?

Cuadro N° 22 Identifica las partes de su cuerpo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	14	46,7%
no	16	53,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 23 Identifica las partes de su cuerpo

Análisis e Interpretación:

El 53.3 % de niñ@s observados no identifican las partes de su cuerpo. Por lo que se concluye que hay poco interés en estimular el conocimiento del esquema corporal. Por lo que sería indispensable que se implemente ambientes de aprendizaje que ayuden en el proceso de enseñanza.

Pregunta N° 3 ¿Los niñ@s saben armar rompecabezas?

Cuadro N° 23 Sabe armar rompecabezas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	21	70,0%
no	9	30,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

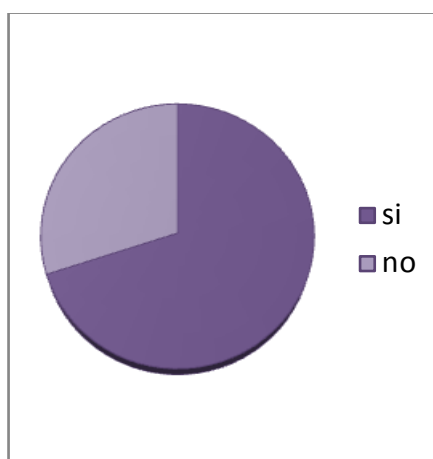


Gráfico N° 24 Sabe armar rompecabezas

Análisis e Interpretación:

El 70% de niñ@s observados saben armar rompecabezas. Por lo que se deduce que las maestras están interesadas en desarrollar el razonamiento lógico en los estudiantes. Se sugiere motivar a las maestras para que sigan realizando esta actividad.

Pregunta N° 4 Los niñ@s pueden armar encajes de formas?

Cuadro N° 24 Puede armar encajes de formas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	17	56,7%
no	13	43,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

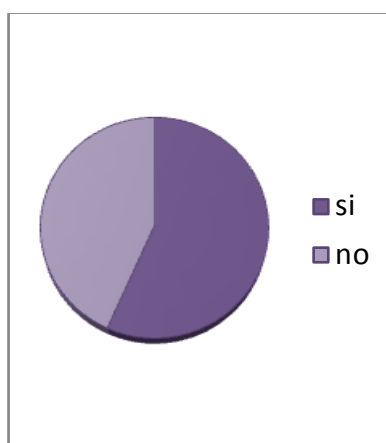


Gráfico N° 25 Puede armar encajes de formas

Análisis e Interpretación:

De l@s niñ@s observados el 56.7 % puede armar encajes. Lo que se deduce que las maestras trabajan utilizando el material didáctico que tienen a su alcance. Por lo cual se sugiere motivar a las maestras para que realicen este tipo de juegos en forma permanente.

Pregunta N° 5 ¿Los niñ@s pueden modelar figuras en plastilina?

Cuadro N° 25 Puede modelar figuras en plastilina

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	11	36,7%
no	19	63,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 26 Puede modelar figuras en plastilina

Análisis e Interpretación:

El 63.3% de niñ@s no puede modelar figuras en plastilina. Lo que se concluye que en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se realiza técnicas grafo plásticas para estimular la psicomotricidad fina, como la creatividad en los niñ@s. Por lo cual sería conveniente que en la institución se implemente talleres permanentes para las maestras sobre estrategias activas.

Pregunta N° 6 ¿Los niñ@s conocen colores primarios?

Cuadro N° 26 Conoce colores primarios

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	18	60,0%
no	12	40,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

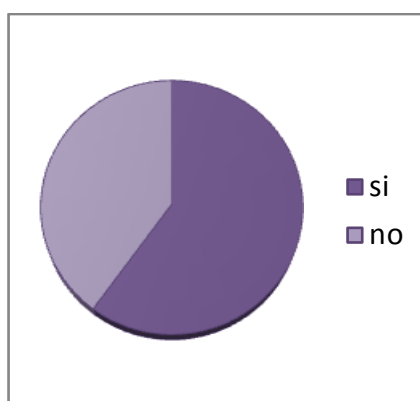


Gráfico N° 27 Conoce colores primarios

Análisis e Interpretación:

El 60% de niñ@s conoce colores primarios. Se concluye que hay interés en las maestras en desarrollar nociones de objetos en l@s estudiantes. Por lo cual se sugiere motivar al personal docente para que realice actividades de refuerzo para mejorar el nivel de aprendizaje de todos los niñ@s.

Pregunta N° 7 ¿Los niñ@s saben jugar lotería?

Cuadro N° 27 Sabe jugar lotería

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	0	0,0%
no	30	100,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 28 Sabe jugar lotería

Análisis e Interpretación:

La totalidad de niñ@s no sabe jugar lotería. Lo que se llega a la conclusión de que las maestras no utilizan el material existente en la institución. Por lo cual sería conveniente que las autoridades implementen talleres permanentes sobre actualización en estrategias activas.

Pregunta N° 8 ¿Los niñ@s saben rimas?

Cuadro N° 28 Sabe rimas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	7	23,3%
no	23	76,6%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

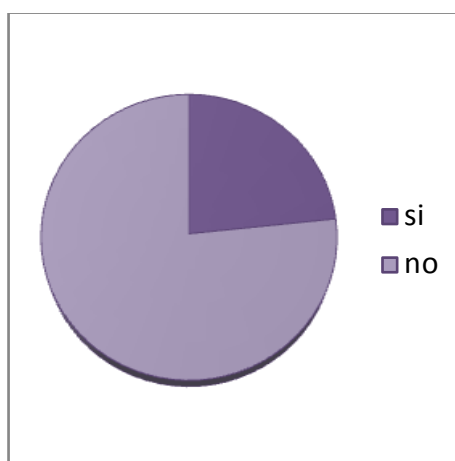


Gráfico N° 29 Sabe rimas

Análisis e Interpretación:

El 76.6% de l@s observados no sabe rimas. Lo que se deduce que las maestras tienen poco interés en el desarrollo del lenguaje y de la expresión oral y gestual. Por lo cual se sugiere motivar a las maestras para que realicen actividades que permitan reforzar esta área.

Pregunta N° 9 ¿Los niñ@s dicen y responden a las adivinanzas?

Cuadro N° 29 Dice y responde a las adivinanzas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	12	40,0%
no	18	60,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

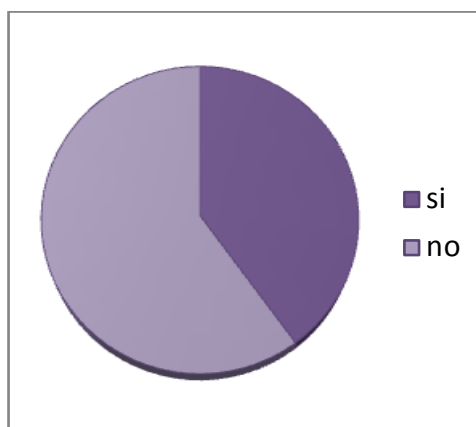


Gráfico N° 30 Dice y responde a las adivinanzas

Análisis e Interpretación:

Los 60% de l@s niñ@s observados no dicen ni responden adivinanzas. Lo que se deduce que las maestras trabajan con poco énfasis en el desarrollo del pensamiento. Por lo cual sería conveniente que se implanten talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 10 ¿Los niñ@s dicen retahílas?

Cuadro N° 30 Dice retahílas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	9	30,0%
no	21	70,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 31 Dice retahílas

Análisis e Interpretación:

Los 70% de l@s niñ@s observados no dicen retahílas. Lo que se deduce que las maestras trabajan con poco énfasis en el desarrollo del lenguaje. Por lo cual sería conveniente que se implanten talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 11 ¿Los niñ@s reconocen temperaturas en el agua?

Cuadro N° 31 Reconoce temperaturas en el agua

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	16	53,3%
no	14	46,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 32 Reconoce temperaturas en el agua

Análisis e Interpretación:

El 53.3% de l@s niñ@s observados reconoce temperaturas en el agua mientras que el 46.7% no lo hace. Por lo que se concluye que el trabajo que se realiza amerita actividades de refuerzo para que todo el grupo obtenga aprendizajes significativos. Se sugiere que en la institución se implemente ambientes de aprendizaje para trabajar en esta clase de actividades.

Pregunta N° 12 ¿Los niñ@s identifican sonidos finales de las palabras?

Cuadro N° 32 Identifica sonidos finales de las palabras

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	0	0,0%
no	30	100,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 33 Identifica sonidos finales de las palabras

Análisis e Interpretación:

El 100% de l@s niñ@s observados no identifica sonidos finales en las palabras. Por lo que se llega a la conclusión de que falta estimulación en cuanto a actividades de discriminación auditiva. Por lo que sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 13 ¿Los niñ@s identifican figuras geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo)?

Cuadro N° 33 Conoce figuras geométricas básicas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	11	36,7%
no	19	63,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 34 Conoce figuras geométricas básicas

Análisis e Interpretación:

El 63.3% de l@s niñ@s estudiados no identifica figuras básicas. Por lo que se llega a la conclusión de que hay poco interés en cuanto al conocimiento de nociones de objeto. Por lo que se sugiere a las autoridades motivar a las maestras para que realicen actividades que permitan cubrir estas falencias que tienen los estudiantes.

Pregunta N° 14 ¿Los niñ@s Los niños discriminan nociones de cuantificación mucho, poco, nada?

Cuadro N° 34 Discrimina nociones de cuantificación

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	14	46,7%
no	16	53,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

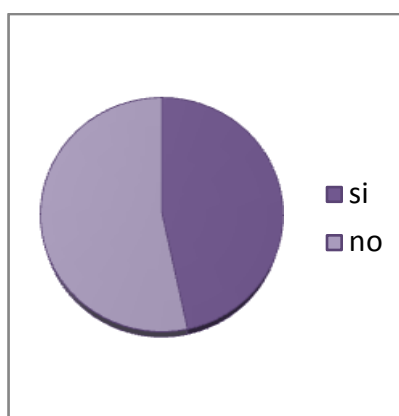


Gráfico N° 35 Discrimina nociones de cuantificación

Análisis e Interpretación:

El 53.3% no discrimina nociones de cantidad. Lo que se deduce que la enseñanza no se da a través de la experimentación. Se sugiere implementar ambientes de aprendizaje para que las maestras puedan realizar esta clase de actividades.

Pregunta N° 15 ¿Los niñ@s relatan cuentos?

Cuadro N° 35 Relata cuentos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	0	0,0%
no	30	100,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

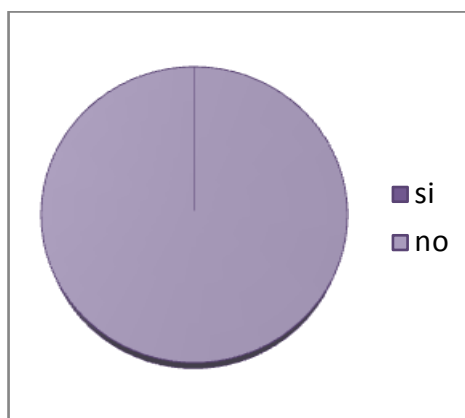


Gráfico N° 36 Relata cuentos

Análisis e Interpretación:

El 100% de l@s niñ@s observados no relata cuentos. Por lo que se llega a la conclusión de que falta estimulación en cuanto a actividades para el desarrollo de la expresión oral. Por lo que sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 16 ¿Los niñ@s toman decisiones sencillas?

Cuadro N° 36 Toma decisiones sencillas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N°37 Toma decisiones sencillas

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s estudiados no toma decisiones sencillas. Por lo que se deduce que las maestras no realizan actividades para el desarrollo del pensamiento. Por lo que se sugiere implementar talleres permanentes que permitan a las maestras realizar actividades específicas para cubrir esta clase de falencias en l@s estudiantes.

Pregunta N° 17 ¿Los niñ@s identifican su lado derecho?

Cuadro N° 37 Identifica su lado derecho

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	11	36,7%
no	19	63,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 38 Identifica su lado derecho

Análisis e Interpretación:

El 63.3% de l@s niñ@s estudiados no identifica su lado derecho por lo que se llega a la conclusión de que no se realiza actividades que refuercen el dominio de la lateralidad. Por lo que se sugiere motivar a las maestras para que realicen actividades que permitan la incorporación de estas nociones en l@s estudiantes.

Pregunta N° 18 ¿Los niñ@s clasifican objetos color, forma?

Cuadro N° 38 Clasifica objetos por color y forma

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	15	50,0%
no	15	50,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 39 Clasifica objetos por color y forma

Análisis e Interpretación:

El 50% de l@s niñ@s observados clasifica objetos por color y forma. Por lo que se llega a la conclusión de que no se realiza actividades de refuerzo en cuanto a nociones de objeto. Por lo que sería conveniente implementar talleres permanentes para las maestras de estrategias activas.

Pregunta N° 19 ¿Los niñ@s clasifican objetos color, forma, tamaño?

Cuadro N° 39 Clasifica objetos por color, forma y tamaño

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	11	36,7%
no	19	63,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 40 Clasifica objetos por color, forma y tamaño

Análisis e Interpretación:

El 63.3% de l@s niñ@s observados no clasifica objetos por color, forma y tamaño. Por lo que se llega a la conclusión de que no se realiza actividades de refuerzo en cuanto a nociones de objeto. Por lo que sería indispensable implementar talleres permanentes para las maestras de estrategias activas.

Pregunta N° 20 ¿Los niñ@s inventan canciones o juegos?

Cuadro N° 40 Inventa canciones o juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

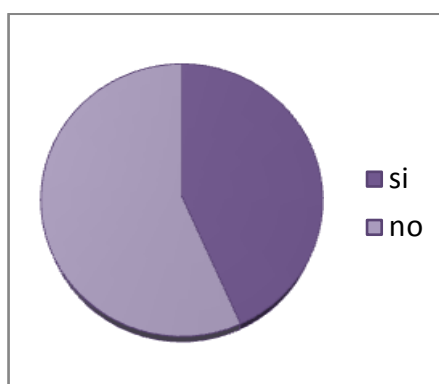


Gráfico N° 41 Inventa canciones o juegos

Análisis e Interpretación:

El 56.7%de l@s niñ@s observados no inventa canciones o juegos. Por lo que se llega a la conclusión de que falta estimulación en cuanto a actividades para el desarrollo de la expresión oral. Por lo que sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 21 ¿Los niñ@s comprenden mensajes (orales, gráficos, mímicos)?

Cuadro N° 41 Comprende mensajes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	14	43,3%
no	16	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

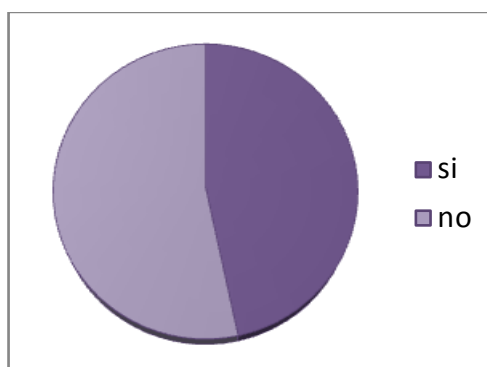


Gráfico N° 42 Comprende mensajes

Análisis e Interpretación:

El 56.7%de l@s niñ@s observados no comprende mensajes orales. Por lo que se llega a la conclusión de que falta estimulación en cuanto a actividades para el desarrollo de la expresión oral y gestual. Por lo que sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 22 ¿Los niñ@s pueden solucionar problemas sencillos?

Cuadro N° 42 Puede solucionar problemas sencillos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

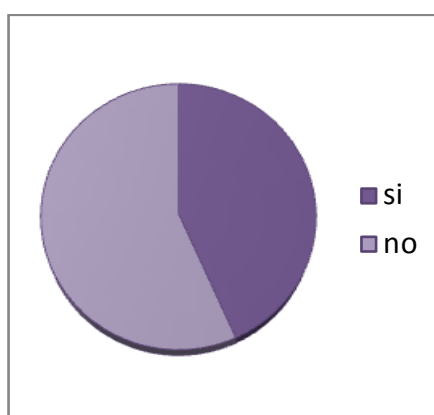


Gráfico N° 43 Puede solucionar problemas sencillos

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s estudiados no puede solucionar problemas sencillos. Por lo que se deduce que las maestras no realizan actividades para el desarrollo del pensamiento, ni de razonamiento lógico. Por lo que se sugiere implementar talleres permanentes que permitan a las maestras realizar actividades específicas para cubrir esta clase de falencias en l@s estudiantes.

Pregunta N° 23 ¿Los niñ@s comparan objetos por grosor?

Cuadro N° 43 Compara objetos por grosor

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

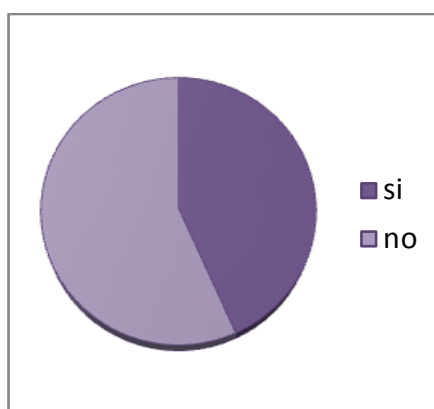


Gráfico N° 44 Compara objetos por grosor

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s estudiados no compara objetos por grosor. Lo que se deduce que en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se realizan actividades de experimentación directa. Por lo que sería necesario implementar ambientes de aprendizaje en donde los estudiantes puedan realmente incorporar estos conocimientos.

Pregunta N°24 ¿Los niñ@s comparan objetos por peso?

Cuadro N° 44 Compara objetos por peso

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

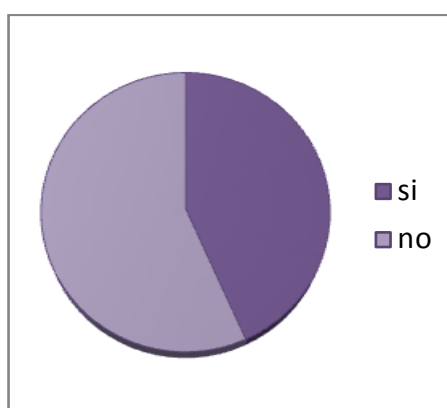


Gráfico N° 45 Compara objetos por peso

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s estudiados no compara objetos por peso. Lo que se deduce que en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se realizan actividades de experimentación directa. Por lo que sería necesario implementar ambientes de aprendizaje en donde los estudiantes puedan realmente incorporar estos conocimientos.

Pregunta N° 25 ¿Los niñ@s comparan objetos por longitud?

Cuadro N° 45 Compara objetos por longitud

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

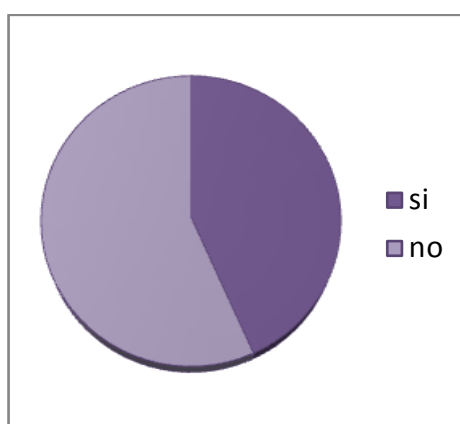


Gráfico N° 46 Compara objetos por longitud

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s estudiados no compara objetos por longitud. Lo que se deduce que en el proceso de enseñanza-aprendizaje no se realizan actividades de experimentación directa. Por lo que sería necesario implementar ambientes de aprendizaje en donde los estudiantes puedan realmente incorporar estos conocimientos.

Pregunta N° 26 ¿Los niñ@s llevan y traen mensajes?

Cuadro N° 46 Lleva y trae mensajes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	21	70,0%
no	9	30,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiante

Elaborado por: Investigadora

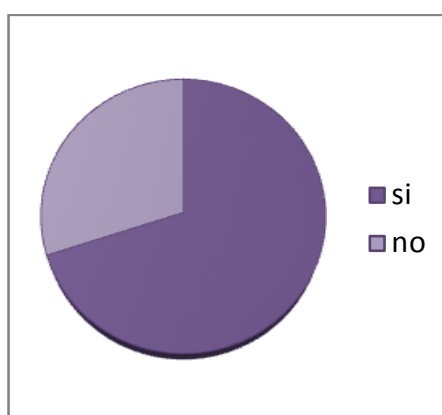


Gráfico N° 47 Lleva y trae mensajes

Análisis e Interpretación:

El 70%% de l@s niñ@s estudiados lleva y trae mensajes. Se deduce que el trabajo está enfocado en que los estudiantes puedan comunicarse correctamente. Por lo que se sugiere motivar a las maestras para que realicen permanentemente actividades de refuerzo.

Pregunta N°27 ¿Los niñ@s describen imágenes?

Cuadro N° 47 Describe imágenes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

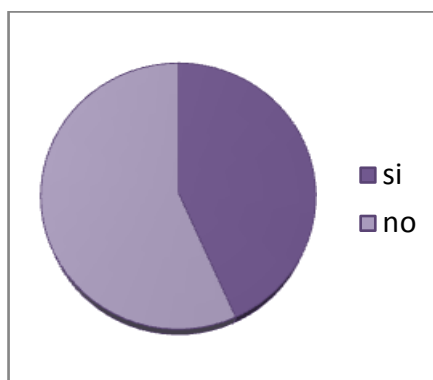


Gráfico N° 48 Describe imágenes

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s observados no describe imágenes. Por lo que se llega a la conclusión de que falta estimulación en cuanto a actividades para el desarrollo de la expresión oral. Por lo que sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Pregunta N° 28 ¿Los niñ@s ordena láminas en secuencia lógica?

Cuadro N° 48 Ordena láminas en secuencia lógica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	19	63,3%
no	11	36,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

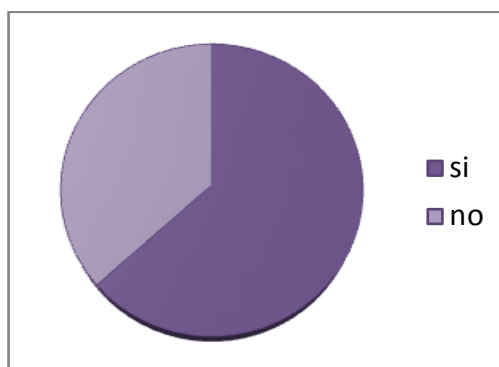


Gráfico N° 49 Ordena láminas en secuencia lógica

Análisis e Interpretación:

El 63.3% de l@s niñ@s estudiados si ordena láminas en secuencia lógica. Se deduce que el proceso de enseñanza-aprendizaje está encaminado al desarrollo del pensamiento y razonamiento lógico. Por lo que se sugiere motivar a las maestras para que realicen permanentemente actividades de refuerzo.

Pregunta N° 29 ¿Los niñ@s reconoce a los animales domésticos y sus sonidos?

Cuadro N° 49 Reconoce a los animales domésticos y sus sonidos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	18	60,0%
no	12	40,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 50 Reconoce a los animales domésticos y sus sonidos

Análisis e Interpretación:

Los 60%de l@s niñ@s estudiados si reconoce a los animales domésticos y sus sonidos. Por lo que se llega a la conclusión de que se esta trabajando en actividades que permitan el desarrollo de la discriminación auditiva y visual. Por lo que se sugiere motivar a las maestras para que realicen permanentemente actividades de refuerzo.

Pregunta N° 30 ¿Los niñ@s saben que hace el policía?

Cuadro N° 50 Sabe que hace el policía

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	21	70,0%
no	9	30,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora



Gráfico N° 51 Sabe que hace el policía

Análisis e Interpretación:

Los 60%de l@s niñ@s estudiados sabe lo que hace el policía. Por lo que se deduce que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se incluye visitas y observaciones para que el aprendizaje sea significativo. Por lo que se sugiere motivar a las maestras para que realicen permanentemente actividades de refuerzo.

Pregunta N° 31 ¿Los niñ@s pueden resolver laberintos?

Cuadro N° 51 Puede resolver laberintos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	18	60,0%
no	12	40,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

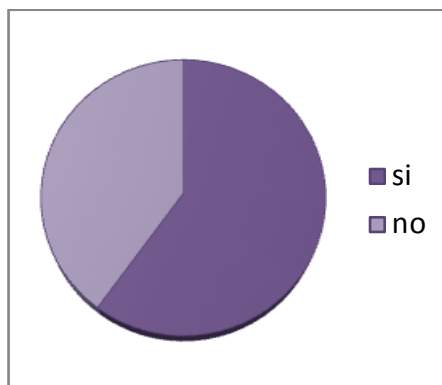


Gráfico N° 52 Puede resolver laberintos

Análisis e Interpretación:

Los 60% de los niños estudiados si puede resolver laberintos. Por lo que se deduce que en el proceso de enseñanza-aprendizaje se está trabajando con el material didáctico que se posee. Por lo que se sugiere motivar a las maestras para que realicen permanentemente actividades de refuerzo.

Pregunta N° 32 ¿Los niños pueden recortar siguiendo consignas (adentro – afuera)?

Cuadro N° 52 Puede recortar siguiendo consignas

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	11	36,7%
no	19	63,3%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

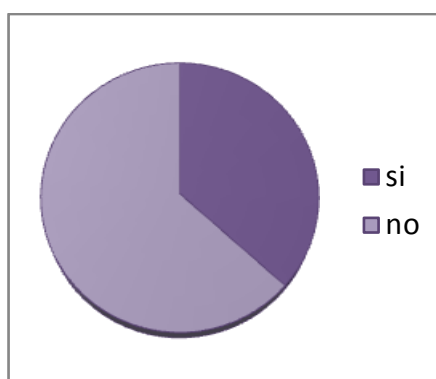


Gráfico N° 53 Puede recortar siguiendo consignas

Análisis e Interpretación:

El 63.3% de l@s niñ@s observados no puede recortar siguiendo consignas. Por lo que se llega a la conclusión de que las actividades que se realizan no están enfocadas a desarrollar la motricidad fina, ni a la interpretación de órdenes. Por lo que se sugiere implementar talleres permanentes que permitan a las docentes realizar actividades para cubrir estas necesidades.

Pregunta N° 33 ¿Los niñ@s puede pintar renglones?

Cuadro N° 53 Puede pintar renglones

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	18	60,0%
no	12	40,0%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

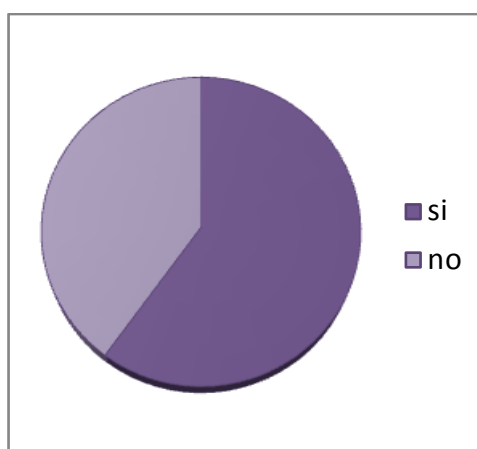


Gráfico N° 54 Puede pintar renglones

Análisis e Interpretación:

El 60% de l@s niñ@s observados no puede pintar renglones. Por lo que se llega a la conclusión de que las actividades que se realizan no están enfocadas a desarrollar la motricidad fina, ni la ubicación en el espacio. Por lo que se sugiere implementar talleres permanentes que permitan a las docentes realizar actividades para cubrir estas necesidades

Pregunta N° 34 ¿Los niñ@s identifican nociones de espacio (todo, arriba, abajo)?

Cuadro N° 54 Identifica nociones de espacio

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

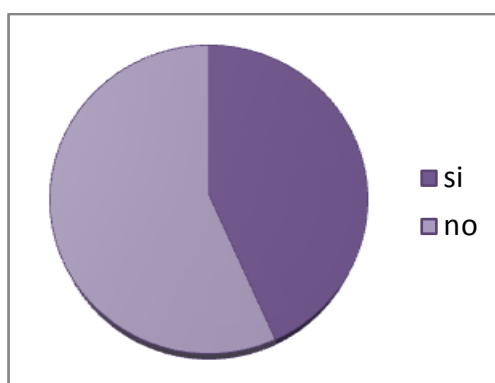


Gráfico N°55 Identifica nociones de espacio

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s observados no identifica nociones de espacio. Por lo que se llega a la conclusión de que las actividades que se realizan no están enfocadas a desarrollar la ubicación en el espacio. Por lo que se sugiere implementar talleres permanentes que permitan a las docentes realizar actividades para cubrir estas falencias.

Pregunta N° 35 ¿Los niñ@s interpreta fotos, láminas, carteles?

Cuadro N° 55 Interpreta fotos, láminas, carteles

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
si	13	43,3%
no	17	56,7%
total	30	100%

Fuente: Encuesta a estudiantes

Elaborado por: Investigadora

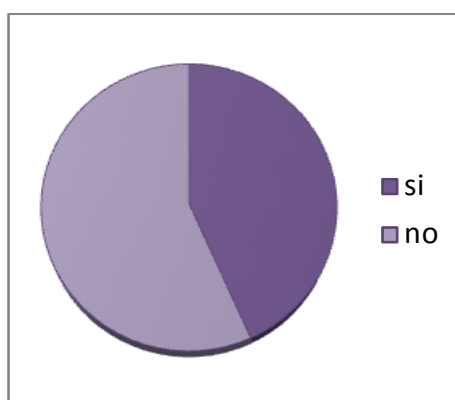


Gráfico N° 56 Interpreta fotos, láminas, carteles

Análisis e Interpretación:

El 56.7% de l@s niñ@s observados no interpreta fotos, láminas, carteles. Por lo que se llega a la conclusión de que falta estimulación en cuanto a actividades para el desarrollo de la expresión oral y a la discriminación visual. Por lo que sería conveniente que se implementen talleres permanentes para las maestras en cuanto a utilización de estrategias activas.

Verificación de la Hipótesis

Modelo Lógico

H_0 : La inadecuada aplicación de la metodología lúdica no incide negativamente en los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, de la Provincia de Chimborazo

H_a : La inadecuada aplicación de la metodología lúdica si incide negativamente en los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero” de la ciudad de Riobamba, de la Provincia de Chimborazo

Modelo Matemático:

H_0 : $O = E$

H_a : $O \neq E$

Modelo Estadístico:

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

Prueba de Hipótesis:

Nivel de Significación

$\alpha = 0.05$

91% de Confiabilidad

Zona de Rechazo de la Hipótesis Nula

Grado de libertad (gl)

$$gl = (c - 1)(f - 1) \quad gl = (2 - 1)(2 - 1)$$

$$gl = 1 \times 1$$

$$gl = 1$$

$$X^2_t = 3,84$$

Regla de decisión:

$R(H_0)$ si $X^2_c > X^2_t$ es decir $X^2_c > 3,84$

Prueba de Hipótesis: Chi Cuadrado

Frecuencias Observadas

Cuadro No: 56

VARIABLES	SI	NO	TOTAL
Metodología Lúdica	23	45	68
Aprendizaje	457	593	1050
TOTAL	480	638	1118

Elaborado por: Investigadora

Frecuencias Esperadas

Cuadro No:57

VARIABLES	SI	NO	TOTAL
Metodología Lúdica	240	319	559
Aprendizaje	240	319	559
TOTAL	480	638	1118

Elaborado por: Investigadora

Cálculo de X^2_c

Cuadro No:58

O	E	(O - E) ² /2
23	240	196,20
457	240	196,20
45	319	235,35
593	319	235,35
	X^2_c	863,10

Elaborado por: Investigadora

Decisión Estadística

Con 1 grado de libertad y 95% de confiabilidad la X^2_c es de 863,10; este valor cae en la zona de rechazo de la hipótesis nula (H_0) por ser superior a X^2_t que es de 3,84; por lo tanto se acepta la hipótesis alterna que dice:

“La inadecuada aplicación de la metodología lúdica si incide negativamente en los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “**Juanita Mera de Guerrero**” de la ciudad de Riobamba, de la Provincia de Chimborazo”.

CAPITULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Conclusiones.

- La investigación ha revelado que la mayoría de maestras no aplican la metodología lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La mayoría de niños y niñas no han desarrollado destrezas, habilidades, competencias, necesarias para obtener un aprendizaje significativo sobre nociones básicas.
- La investigación ha revelado que las maestras no tienen capacitación sobre metodología lúdica para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Recomendaciones.

- Que la institución promueva la aplicación de metodología lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Que las maestras utilicen estrategias motivacionales para desarrollar en los niños y niñas destrezas, habilidades y competencias.
- Capacitar a las maestras en la aplicación de metodología lúdica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

CAPITULO VI

LA PROPUESTA

TEMA: Seminario taller sobre estrategias metodológicas activas orientada a las maestras para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil Juanita Mera de Guerrero”.

Datos Informativos:

Nombre: Centro Infantil Municipal
“JUANITA MERA DE GUERRERO”

Ubicación:

Provincia: Chimborazo
Ciudad: Riobamba
Parroquia: Velazco
Barrio: San Antonio del Aeropuerto
Dirección: Magnolias y Las Rosas s/n.
Nº de Maestras: 4
Nº de Niñ@s: 30

Antecedentes.

La investigación ha revelado que las maestras no están actualizadas en estrategias activas por lo tanto utilizan una metodología tradicional y repetitiva esto ha provocado un retraso en el aprendizaje de nociones básicas advirtiéndose además que no hay un plan de capacitación permanente en la institución para la actualización constante.

Justificación.

La Propuesta se justifica porque es necesario que las maestras se actualicen en metodologías activas, porque en los niños y niñas se requiere llevar el nivel de motivación para mejorar el aprendizaje en nociones básicas y por lo tanto se demanda la aplicación de un Seminario Taller a las maestras.

Objetivos:

General:

Realizar un Seminario Taller sobre Estrategias Metodológicas orientado a las maestras.

Específicos:

Planificar El Seminario taller.

Ejecutar El Seminario taller sobre Estrategias metodológicas.

Evaluar la capacitación dada a las maestras sobre las técnicas de trabajo en equipo.

ANALISIS DE FACTIBILIDAD.

Fundamentación Política:

La propuesta es factible políticamente por cuanto la institución educativa tiene como eje central la actualización constante del Personal Docente para que esté en mejores condiciones para llevar adelante el proceso enseñanza-aprendizaje para el beneficio de los niños y niñas.

Sociocultural.

La factibilidad sociocultural de la propuesta radica en el hecho de que la Sociedad en general demanda tener cada vez profesores más capacitados, más responsables por cuanto eso tiene una influencia directa en a educación de los niños y niñas

Organizacional.

La institución educativa cuenta con un esquema organizacional adecuado para implementar el Seminario taller facilitando tanto las instalaciones físicas, la logística necesaria y la concurrencia de las maestras a este evento.

Equidad de Género.

La factibilidad de la propuesta en lo relacionado a la equidad de género es evidente por cuanto el seminario Taller beneficiará tanto a maestras así como a niños y niñas.

Económica Financiera.

La propuesta tiene factibilidad económica financiera por cuanto el presupuesto necesario para su aplicación correrá por cuenta de la investigadora.

Fundamentación Científica.

Seminario Taller N°1

Tema: Juegos de Construcción.

Objetivos:

Comprender y producir secuencias lógicas (historietas Gráficas)

Descubrir su mundo a través del lenguaje escrito, gráfico y hablado.

Despertar el sentimiento de la belleza del lenguaje.

Contenido:

En este grupo caben los juegos de modelados, el garabateo y hasta algunas modalidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, decir trabalenguas, adivinanzas, cuentos y poesías. El niño mediante sus juegos da forma a sus construcciones con plastilina, con cubos, garabateos, y va teniendo experiencias que le proporcionan nuevas formas y temas de acción.

Myrian Huiracocha T y otros (2004) Arte Juego: Propuesta Metodológica para la Educación Inicial. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Actividades:

Poesía con imágenes.

(Los Diez perritos)

(ANEXO Nº 5)

Presentar a l@s niñ@s (maestras) la portada de la poesía.

Dar a conocer el título de la poesía.

Presentar una por una las láminas y realizar los gestos o acciones mientras se recita la poesía.

Recordar partes de la poesía al mostrar las láminas

Pedir que algunos niñ@s (maestras) reciten la poesía utilizando las láminas.

Repartir las láminas a diferentes niñ@s (maestras) e ir ordenando la poesía mientras todo el grupo la recita y realiza gestos y acciones.

Variante: **Caja de sorpresas**

Adivina adivinador.

Presentar una caja que contenga objetos, antes de sacar cada uno de ellos decir características que los distinga, la persona que adivina primero lo que es se encarga de describir el nuevo juguete u objeto escondido.

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la observación.

Seminario Taller N°2

Tema: Juegos Simbólicos.

Objetivos:

Estimular todas las áreas de desarrollo de los componentes cognoscitivos, físicos, creativos, sociales y emocionales de niños y niñas.

Discriminar diferentes tipos de animales.

Clasificar animales por características comunes.

Imitar y reproducir sonidos y movimientos de animales.

Contenido:

Dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos representativos de personajes y tienen su aparición en las edades del ciclo inicial y son muy importantes para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual.

Myrian Huiracocha T y otros (2004) Arte Juego: Propuesta Metodológica para la Educación Inicial. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Los juegos simbólicos son los más predominantes en el ciclo inicial, es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla distinta en su imaginación.

Los animales y los monstruos le fascinan y le asustan al mismo tiempo, se convierten en sumisas criaturas de su fantasía. Estas elaboraciones fantásticas son muy importantes para mantener la integridad del yo y dar expresión a los sentimientos inconscientes.

En este juego el niño adjudica a los objetos cualidades especiales, esta silla es un tren, etc. Todo material a su alcance se transforma a su capricho, según el uso que quiera darle.

Actividades:

Pelotas con sorpresas.

Se coloca dos cajas con pelotas sobre el piso.

Cada caja contendrá pelotas con diferentes clases de animales, (domésticos, salvajes)

Se pide a las maestras que formen dos equipos.

Luego por pares deberán correr hacia las cajas y sacar un pelota, primero de animales domésticos, luego de animales salvajes, observaran el animal que hay en ellas dibujado y luego lo representaran (haciendo movimientos sonidos, etc.) para que las maestras restantes adivinen su nombre y a que grupo pertenece.

Gana el equipo que ha logrado hacerse comprender el mayor número de veces.

Variante:

La monitora pedirá la participación de varios niñ@s (maestr@s) a quienes entregará figuras que expresen acciones, las mismas que serán observadas y memorizadas por los niños, que luego a través de gestos permitirán que sus compañeros las adivinen y nombren.

Responsable:

Investigadora.

Evaluación.

A través de la observación.

Seminario Taller N°3**Tema: Juegos de Cantinelas Espontáneas.****Objetivos:**

Facilitar el aprendizaje verbal y articulatorio.

Descubrir su mundo a través del lenguaje escrito, gráfico y hablado.

Contenido:

Este tipo de juegos favorece al desarrollo del lenguaje porque permite al niño jugar con las palabras, crear, versos, adivinanzas trabalenguas a partir de los que ya conoce.

Es un medio seguro para desarrollar el sentido de escucha, la atención, especialmente cuando se realiza juegos de asonancias (rimas a partir de las terminaciones) o juegos de ritmo (a partir de un ritmo que se produce al pronunciar las palabras).

Actividades:**Adivina Adivinador.**

Para este juego se confeccionan rompecabezas de cuatro piezas con cartones grandes.

Cada rompecabezas representará una profesión u oficio.

Se colocara la primera pieza en un lugar visible y se leerá una parte de la adivinanza, permitiendo que los niños y niñas realicen preguntas sobre el personaje que está allí escondido.

Si no logran adivinar se colocará otra pieza en el rompecabezas y se continuará leyendo la adivinanza.

Gana el niño o niña que de la respuesta correcta antes de que se haya armado el rompecabezas.

Al final de cada respuesta correcta repetir completamente cada adivinanza.

También gana el niño o la niña que al finalizar el juego puede decir una de las adivinanzas en forma correcta.

Variante:

Se presentará al grupo una perinola gigante en la que puede encontrarse figuras geométricas, animales, oficios, partes de la casa, etc. Hacerla girar y cuando esta se detenga pedir a un grupo que diga características de la figura observada en vez de nombrarla, o que interprete una canción que se relacione con el dibujo observado.

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la Observación.

Seminario Taller N°4

Tema: Juego Dirigido.

Objetivos:

Respetar reglas del juego.

Participar activamente en el juego.

Imitar estados de ánimo.

Contenido:

Cumple las mismas funciones del juego libre, pero se diferencia en que existe mayor grado de mediación del adulto, quien propone los juegos, ofrece los materiales y otros recursos, establece las reglas o guía la construcción de las mismas además, el juego dirigido tiene un propósito didáctico ayuda a conseguir un objetivo de aprendizaje previamente establecido.

Su utilización depende de los objetivos de aprendizaje planteados para un determinado periodo de tiempo.

Rosario Coronado y otros (2007) PROTECCIÓN INTEGRAL DESARROLLO INFANTIL Instituto Nacional de la Niñez y la Familia INNFA. Imprenta Offset Americana. Quito

Actividades:

Juego: Las estatuas. (ANEXOS N° 6 Y 7)

Para este juego se explica que se participará con l@s niñ@s en grupos de cinco o seis personas, las mismas que cantaran la canción de las

estatuas mientras giran en rondas, al terminar la canción la monitora hará girar un dado que tendrá diferentes estados de ánimo, cuando este toque el piso la cara que quede en la parte superior indicará que gestos deben realizar los grupos, gana el grupo que no se mueve y realiza el gesto correcto con su rostro y lo apoya con sus manos y cuerpo.

Variante:

Formar equipos y repartir tillos, rosetas, granos u otro material explicar que cuando la monitora lance el dado y se detenga, los grupos deberán formar el rostro que se indica en el dado sobre la mesa con los materiales entregados, gana el grupo en el que todos los integrantes participen y lo realice primero.

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la Observación.

Seminario Taller N°5

Tema: Tarjetas de Texturas.

Objetivos:

Conocer texturas a través del tacto.

Participar en equipo.

Respetar turnos.

Contenido:

Son Tarjetas del tamaño de los naipes normales, que contienen diferentes tipos de texturas por pares, es decir dos ásperas, dos suaves, etc. pueden utilizarse 20 o 30 naipes según el número de personas que intervenga en el juego, Sirven para desarrollar el tacto.

Actividades:**A conocer texturas. (ANEXO Nº8)**

En este juego se participará por equipos y luego en un solo grupo.

Se entrega a cada equipo un juego de cartas con diferentes texturas se explica que se las distribuirá boca abajo a todas las cartas y por turnos buscará cada participante una pareja, si lo logra hacer se levanta aplaude gira y se vuelve a sentar, gana el concursante que tenga el mayor número de parejas.

Después cada participante sostiene una carta de textura sobre su estómago y con los ojos cerrados camina por todo el salón buscando con sus manos a la persona que tiene otra carta igual, gana la pareja que lo haga en menor tiempo.

Variante:

Esconder diferentes tablas de texturas en cajas sorpresa y distribuir las por el salón, luego pedir a los niños que introduzcan su mano en la caja sorpresa, gana el grupo que mayores aciertos tenga al reconocer las texturas escondidas.

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la Observación.

Seminario Taller N°6**Tema: Juego Simbólico****Objetivos:**

Identificar personajes principales.

Reconocer valores.

Dramatizar personajes

Contenido:

Dentro de este grupo están todos los juegos dramáticos representativos de personajes y tienen su aparición en las edades del ciclo inicial y son muy importantes para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual.

Myrian Huiracocha T y otros (2004) Arte Juego: Propuesta Metodológica para la Educación Inicial. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Los juegos simbólicos son los más predominantes en el ciclo inicial, es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como si” estuvieran presentes.

Estos juegos pueden ser solitarios o en compañía de otros niños, permitiéndoles relacionarse con la realidad, distorsionarla, plegarla a sus deseos y recrearla distinta en su imaginación.

Myrian Huiracocha T y otros (2004) Arte Juego: Propuesta Metodológica para la Educación Inicial. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Actividades:

Cuento: El día en que el gallo no quiso cantar. (ANEXO Nº9)

Cantar la canción el Lenguaje de los animales, enfatizar en los sonidos que cada uno de los animales realiza, después presentar láminas con los personajes y narrar la historia, al finalizar el cuento, enseñar máscaras de cada uno de los personajes e imitar su lenguaje, pedir a varios niñ@s que participen en la dramatización del cuento que observaron y escucharon.

Realizar la dramatización y enfatizar en los valores escondidos, Cortesía y Gracitud.

Variante:

Contar la historia utilizando títeres.

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la Observación.

Seminario Taller N° 7

Tema: Bits de Inteligencia.

Objetivos:

Comprender y producir secuencias lógicas (historietas Gráficas)

Descubrir su mundo a través del lenguaje escrito, gráfico y hablado.

Despertar el sentimiento de la belleza del lenguaje.

Contenido:

Son láminas que tienen fotos, o figuras distribuidas por temas como flores, figuras geométricas, cuadros, señales de tránsito, etc. Que permiten desarrollar en los niñ@s, lenguaje memoria, atención.

Actividades:

La vuelta al Mundo.

Presentar a l@s niñ@s las tarjetas o Bits de inteligencia estas pueden tener diferentes temas como: Animales, plantas, obras de arte, etc. La monitora presentará cada imagen la nombrará y el grupo sólo observa y escucha, luego en la segunda vea realizara lo mismo pero luego de que ella nombre las imágenes el grupo repetirá la palabra o frase, en la tercera ocasión presenta las láminas y el grupo dice las palabras.

Después participan todos en forma individual, cada niñ@ (maestra) se levanta, observa las imágenes y las nombra, cuando se equivoca se sienta y su compañero de al lado continúa nombrando las siguientes

imágenes, gana el niño que diga el nombre de todas las imágenes sin equivocarse.

Variante:

Tingo, Tingo, tengo.

La monitora explica al grupo que se pasarán en orden uno a otro una pelota mientras ella de espaldas al grupo dice tingo, tingo tengo, al terminar de hacerlo pide a la persona que se ha quedado con la pelota que diga una palabra que rime con la imagen que tiene en la mano. Por Ejemplo: rosa-osa y continúa el juego hasta que todos hayan participado.

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la observación.

Seminario Taller N° 8

Tema: Elaboración de material Didáctico

Objetivos:

Crear material didáctico con material de reciclaje

Contenido:

En el proceso de enseñanza-aprendizaje el material didáctico, de apoyo es fundamental, porque permite al estudiante experimentar, por lo tanto

se debe dar el uso correcto para que los niñ@s obtengan aprendizajes verdaderamente significativos.

Actividades:

Presentar diversos materiales didácticos elaborados con material de reciclaje, dar a conocer su uso y el objetivo que tienen en diferentes áreas.

Materiales como: Sonajeros, cubos, perinolas, cuentos, vasos, muñecos, títeres, caballos, naipes de textura, maracas, tambores, pelotas sonoras, láminas de estimulación visual, cajas sonoras, etc.

Elaborar material con las maestras..

Responsable:

Investigadora

Evaluación.

A través de la observación.

Modelo Operativo.

Cuadro N°59

OBJETIVOS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	RECURSOS	RESPONSABLES	EVALUACION
<p>Taller N° 1</p> <p>Comprender y producir secuencias lógicas (historietas Gráficas)</p> <p>Descubrir su mundo a través del lenguaje escrito, gráfico y hablado.</p> <p>Despertar el sentimiento de la belleza del lenguaje.</p>	<p>Juegos de Construcción.</p>	<p>Poesía con imágenes. (Los Diez Perritos)</p> <p>Presentar a l@s niñ@s (maestras) la portada de la poesía.</p> <p>Dar a conocer el nombre</p> <p>Presentar una por una las láminas mientras y realizar los gestos o acciones mientras se recita la poesía.</p> <p>Recordar partes de la poesía al mostrar las láminas</p> <p>Pedir que algunos niñ@s (maestras) reciten la poesía utilizando las láminas.</p> <p>Repartir las láminas a diferentes niñ@s (maestras) e ir ordenando la poesía mientras todo el grupo la recita y realiza gestos y acciones.</p>	<p>Láminas</p> <p>Caja de sorpresas</p> <p>Objetos o láminas con figuras.</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación</p> <p>Evaluación</p>

<p>Taller N° 2</p> <p>Estimular todas las áreas de desarrollo de los componentes cognoscitivos, físicos, creativos, sociales y emocionales de niños y niñas.</p> <p>Discriminar diferentes tipos de animales.</p>	<p>Juegos Simbólicos.</p>	<p>Variante:</p> <p>Adivina adivinador.</p> <p>Presentar una caja que contenga objetos, antes de sacar cada uno de ellos decir características que los distinga, la persona que adivina primero lo que es se encarga de describir el nuevo juguete u objeto.</p> <p>Pelotas con sorpresas.</p> <p>Se coloca dos cajas con pelotas sobre el piso. Cada caja contendrá pelotas con diferentes clases de animales, (domésticos, salvajes)</p> <p>Se pide a las maestras que formen dos equipos.</p> <p>Luego por pares deberán correr hacia las cajas y sacar un pelota, primero de animales domésticos, luego de animales salvajes, observaran el animal que hay en ellas dibujado y luego lo representaran (haciendo</p>	<p>Cajas</p> <p>Pelotas con</p> <p>Dibujos de animales</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación</p> <p>Evaluación</p>
--	----------------------------------	--	--	----------------------	---------------------------------------

<p>Clasificar animales por características comunes.</p> <p>Imitar y reproducir sonidos y movimientos de animales.</p>		<p>movimientos sonidos, etc.) para que las maestras restantes adivinen su nombre y a que grupo pertenece.</p> <p>Gana el equipo que ha logrado hacerse comprender el mayor número de veces.</p> <p>Variante:</p> <p>La monitora pedirá la participación de varios niños (maestras) a quienes entregará figuras que expresen acciones, las mismas que serán observadas y memorizadas por los niños, que luego a través de gestos permitirán que sus compañeros las adivinen y nombren.</p>	<p>figuras</p>		
<p>Taller N° 3</p> <p>Facilitar el lenguaje verbal y articulatorio</p>	<p>Juegos de cantinelas espontáneas.</p>	<p>Actividades:</p> <p>Adivina Adivinador.</p> <p>Para este juego se confeccionan rompecabezas de cuatro piezas con cartones grandes.</p>	<p>Rompecabezas de cartones</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación Evaluación</p>

<p>Descubrir su mundo a través del lenguaje escrito, gráfico y hablado.</p>		<p>Cada rompecabezas representará una profesión u oficio.</p> <p>Se colocara la primera pieza en un lugar visible y se leerá una parte de la adivinanza, permitiendo que los niños y niñas realicen preguntas sobre el personaje que está allí escondido.</p> <p>Si no logran adivinar se colocará otra pieza en el rompecabezas y se continuará leyendo la adivinanza.</p> <p>Gana el niño o niña que de la respuesta correcta antes de que se haya armado el rompecabezas.</p> <p>Al final de cada respuesta correcta repetir completamente cada adivinanza.</p> <p>También gana el niño o la niña que al finalizar el juego puede decir una de las adivinanzas en forma correcta.</p>			
---	--	--	--	--	--

<p>Taller N° 4</p> <p>Respetar reglas del juego.</p> <p>Participar activamente en el juego.</p> <p>Imitar estados de ánimo.</p>	<p>Juego</p> <p>Dirigido.</p>	<p>Variante:</p> <p>Se presentará al grupo una perinola gigante en la que puede encontrarse figuras geométricas, animales, oficios, partes de la casa, etc. Hacerla girar y cuando esta se detenga pedir a un grupo que diga características de la figura observada en vez de nombrarla, o que interprete una canción que se relacione con el dibujo observado.</p> <p>Las Estatuas.</p> <p>Para este juego se explica que se participará con l@s niñ@s en grupos de cinco o seis personas, las mismas que cantaran la canción de las estatuas mientras giran en rondas, al terminar la canción la monitora hará girar un dado que tendrá diferentes estados de ánimo,</p>	<p>Perinola</p> <p>Cubo de estados de ánimo</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación</p> <p>Evaluación</p>
--	---	--	---	----------------------	---------------------------------------

<p>Taller N° 5 Conocer texturas a través Del tacto.</p>	<p>Tarjetas de Texturas.</p>	<p>cuando este toque el piso la cara que quede en la parte superior indicará que gestos deben realizar los grupos, gana el grupo que no se mueve y realiza el gesto correcto con su rostro y lo apoya con sus manos y cuerpo</p> <p>Variante: Formar equipos entregar tillos, granos u otro material explicar que cuando la monitora lance el dado y se detenga, los grupos deberán formar el rostro que se indica en el dado con los materiales entregado sobre su mesa, gana el grupo en el que todos los integrantes participen y lo realice primero.</p> <p>A conocer texturas. En este juego se participará por equipos y luego en un solo grupo.</p>	<p>Tillos granos</p> <p>Naipes de texturas</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación Evaluación</p>
--	---	--	--	----------------------	------------------------------------

<p>Participar en equipo.</p> <p>Respetar turnos.</p>		<p>Se entrega a cada equipo un juego de cartas con diferentes texturas se explica que se las distribuirá boca abajo a todas las caratas y por turnos buscará cada participante una pareja, si lo logra hacer se levanta aplaude gira y se vuelve a sentar, gana el concursante que tenga el mayor número de parejas.</p> <p>Después cada participante sostiene una carta de textura sobre su estómago y con los ojos cerrados camina por todo el salón buscando con sus manos, a la persona que tiene otra carta igual, gana la pareja que en menor tiempo encuentra a su par.</p> <p>Variante:</p> <p>Esconder diferentes tablas de texturas en cajas sorpresa y distribuir las por el salón, luego pedir a los niños que introduzcan su mano en la caja sorpresa, gana el grupo que</p>	<p>Cajas sorpresa.</p> <p>Tablas de textura</p>		
--	--	--	---	--	--

<p>Taller N° 6</p> <p>Identificar personajes principales.</p> <p>Reconocer valores.</p> <p>Dramatizar personajes</p>	<p>Juego Simbólico.</p>	<p>mayores aciertos tenga al reconocer las texturas escondidas.</p> <p>Cuento: El día en que el gallo no quiso cantar.</p> <p>Cantar la canción el Lenguaje de los animales, enfatizar en los sonidos que cada uno de los animales realiza, después presentar láminas con los personajes y narrar la historia, al finalizar el cuento, enseñar máscaras de cada uno de los personajes e imitar su lenguaje, pedir a varios niñ@s que participen en la dramatización del cuento que observaron y escucharon.</p> <p>Realizar la dramatización y enfatizar en los valores escondidos, Cortesía y Gracitud.</p>	<p>Láminas</p> <p>Máscaras</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación y evaluación</p>
---	--------------------------------	---	--------------------------------	----------------------	----------------------------------

<p>Taller N° 7</p> <p>Comprender y producir secuencias lógicas (historietas Gráficas).</p> <p>Descubrir su mundo a través del lenguaje escrito, gráfico y hablado.</p> <p>Despertar el sentimiento de la belleza del lenguaje.</p>	<p>Bits de Inteligencia.</p>	<p>Variante:</p> <p>Contar la historia utilizando títeres.</p> <p>La vuelta al Mundo.</p> <p>Presentar a l@s niñ@s las tarjetas o Bits de inteligencia estas pueden tener diferentes temas como: Animales, plantas, obras de arte, etc. La monitora presentará cada imagen la nombrará y el grupo sólo observa y escucha, luego en la segunda vea realizara lo mismo pero luego de que ella nombre las imágenes el grupo repetirá la palabra o frase, en la tercera ocasión presenta las láminas y el grupo dice las palabras.</p> <p>Después participan todos en forma individual, cada niñ@ (maestra) se levanta, observa las imágenes y las nombra, cuando se equivoca se sienta y su compañero de al lado continúa</p>	<p>Títeres</p> <p>Tarjetas de estimulación visual.</p>	<p>Investigadora</p>	<p>Ejercitación y evaluación</p>
---	-------------------------------------	--	--	----------------------	----------------------------------

<p>Crear material didáctico con material de reciclaje</p>	<p>Elaboración de Material Didáctico</p>	<p>nombrando las siguientes imágenes, gana el niño que diga el nombre de todas las imágenes sin equivocarse.</p> <p>Variante: Tingo, Tingo, tengo.</p> <p>La monitora explica al grupo que se pasarán en orden uno a otro una pelota mientras ella de espaldas al grupo dice tingo, tingo tengo, al terminar de hacerlo pide a la persona que se ha quedado con la pelota que diga una palabra que rime con la imagen que tiene en la mano. Por Ejemplo: rosa-osa y continúa el juego hasta que todos hayan participado.</p> <p>Presentar diversos materiales didácticos elaborados con material de reciclaje, dar a conocer su uso y el objetivo que tienen en</p>	<p>Pelota láminas</p> <p>Cartón, botellas plásticas,</p>		
---	---	---	--	--	--

		<p>diferentes áreas.</p> <p>Materiales como: Sonajeros, cubos, perinolas, cuentos, vasos, muñecos, títeres, caballos, naipes de textura, maracas, tambores, pelotas sonoras, láminas de estimulación visual, cajas sonoras, etc.</p> <p>Elaborar material con las maestras.</p>	<p>vasos desechables, cartulina fómix Tijeras goma Silicón Pistola etc.</p>		
--	--	---	---	--	--

Elaborado por: Investigadora

Administración de la Propuesta.

Cuadro N° 60

INSTITUCION	RESPONSABLES	ACTIVIDADES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
Centro Infantil Municipal Juanita Mera de Guerrero	Directora Maestras Madres Comunitarias Investigadora	Permiso Local Logística Participación de maestras Seminario taller	\$150	Investigadora

Elaborado por: Investigadora

Previsión de evaluación de la Propuesta.

PREGUNTAS BASICAS	EXPLICACION
¿Qué evaluar?	Metodología Lúdica
¿Por qué evaluar?	Para determinar la eficacia de la propuesta
¿Para qué evaluar?	Para verificar el logro de los objetivos
¿Con qué criterios?	Pertinencia, coherencia, efectividad.
Indicadores	Cuantitativos y cualitativos
Investigadora	¿Quién evalúa?
Concluida la aplicación de la Propuesta	¿Cuándo evaluar?
Observación	¿Cómo evaluar?
Maestras	Fuentes de Información
Ficha de Observación	¿Con qué evaluar?

Elaborado por: Investigadora

BIBLIOGRAFÍA

Ayala Hyanna (2008) COMPILACIÓN DIDÁCTICA GENERAL. Riobamba

César Calle y otros (2008) DESARROLLO INFANTIL Ministerio de Inclusión Económica y Social, INFA, FODI, Impresión AH/ editorial aheditorialandinanet.net. Quito.

Constitución del 2008 de la República del Ecuador en el título I en su sección quinta sobre educación, artículo 27

Charles E. Chaefer y otros (1988) MANUAL DE TERAPIA DEL JUEGO. Editorial el manual moderno S.A. de C.V. México D.F.

Dale H. Schunk (1997) TEORÍAS DEL APRENDIZAJE 2da Eición. Prentice Hall Hispanoamericana S.A- Naucalpan de Juárez. Edo de México.

Edgar S. Montoya (2009) Compilación Modulo INVESTIGACION APLICADA A LA DOCENCIA. Universidad Nacional de Chimborazo Vicerrectorado de Postgrado e Investigación. Riobamba.

Equipo Editorial Océano MANUAL DE LA MAESTRA PREESCOLAR. IMPRESIÓN Editorial Océano. Barcelona España.

Grecia Vasconez Troya y otros(2000) ESTRATEGIAS INTEGRALES DE APRENDIZAJE. Impresión Centro de Reproducción Digital. Quito.

Lucía Fernández (2002) VOLEMOS ALTO Referente Curricular para la Educación Inicial de los niños de cero a cinco años. Ministerio de Educación, cultura, deportes y recreación. Ministerio de Bienestar Social programa Nuestros Niños. Impresión La Oficina. Quito.

Myrian Huiracocha T y otros (2004) ARTE JUEGO: PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA EDUCACIÓN INICIAL. Diseño e impresión Kleber López S. Quito

Nancy Crespo B. y otros.(2008)EDUCACION. Programa de Fundación el Comercio. Guía Mensual para maestros #15. Quito.

Paquita Becerra Leiva "CURRICULO INSTITUCIONAL PARA LA EDUCACION INICIAL" de niñas y niños de 3-4 y 4-5 años Ministerio de educación. Dirección nacional de Educación Inicial. Impresión DINSE-Centro Gráfico. Quito.

Rosado Coronado y otros (2007)PROTECCION INTEGRAL Instituto nacional de la niñez y la familia, Imprenta Offset Americana Quito

S.S. Fletcher y J. Welton Londres (1908) CHIEF WRITINGS ON EDUCATION, trad, inglesa de S.S. Fletcher y J. Welton

LINKOGRAFIA.

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%26Ada#Significado_etimol.C3.B3gico](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%26Ada#Significado_etimol.C3.B3gico)

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%26Ada#Concepto_de_pedgog.C3.Ada](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%26Ada#Concepto_de_pedgog.C3.Ada)

[Http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%26Ada#tipos_de_Pedagogia.C3.Ada](http://es.wikipedia.org/wiki/Pedagog%26Ada#tipos_de_Pedagogia.C3.Ada)

<http://es.wikipedia.org/wiki/Did%26C3%26A1ctica>

http://html.rincondelvago.com/didactica-general_11.html

http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1T4ADSA_esEC354EC354&q=tod+o+sobre+metodologia+luica&btnG=Buscar&meta=&aq=f&oq=

<http://www.slideshare.net/marcyto/mtodo-l dico>

<http://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>

<http://www.edufuturo.com/educacion.php?c=1751>

<http://maestrasinfronteras.blogspot.com/search/label/juego-trabajo>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

<http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/2300/2313.asp>

<http://pedablogia1.blogspot.com/2007/09/paradigmas-educativos.html>.

http://www.cca.org.mx/dds/cursos/competenciastec/modulo_1/actividades1/solo_texto_1.htm

www.paguito.com/portal/hemeroteca/tipos_de_aprendizaje.html - Similares

http://www.oei.es/inicial/articulos/estrategias_aprendizaje_6anos.pdf

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

http://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_significativo

<http://www.slideshare.net/kellys22/todo-sobre-aprendizaje-presentation-644735>

<http://es.Wikipedia.org/wiki/Tiposdeaprendizaje>

www.paguito.com/portal/hemeroteca/tipos_de_aprendizaje.html - Similares

WWW.pedagogía.es/tipos-de-aprendizaje/

www.paguito.com/portal/hemeroteca/tipos_de_aprendizaje.html

Similares http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1R2ADSA_esEC354&q=cual+es+la+importancia+del+aprendizaje+para+el+hombre&meta=&aq=1&oq=Cual+es+la+importancia+del+aprendizaje

http://www.google.com.ec/search?hl=es&rlz=1R2ADSA_esEC354&q=cual+es+la+importancia+del+aprendizaje+para+el+hombre&meta=&aq=1&oq=Cual+es+la+importancia+del+aprendizaje

ANEXOS.

Anexo Nº 1

Encuesta aplicada a las maestras del Centro Infantil Municipal

“Juanita Mera de Guerrero”

Objetivo:

Establecer la aplicación de metodología lúdica por parte de las maestras.

ENCUESTA.

Instructivo.

Por favor sírvase contestar cada una de las preguntas eligiendo una sola alternativa y marcando con una X gracias.

1. ¿Ud. Utiliza juegos de construcción (modelado en arcilla, bloques, tan gran) con los niños y niñas?

SIEMPRE FRECUENTEMENTE NUNCA

()

()

()

2. ¿Ud. emplea juegos de sociedad (puzzles encajes, rompecabezas, de identificación) con los niños y niñas?

8. ¿Ud. emplea juegos de imitación (dramatización de roles familiares) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

9. ¿Ud. Utiliza juegos de agua (rincón de agua) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

10. ¿Ud. emplea juegos de arena (areneros) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

11. ¿Ud. Utiliza juegos de adivinanzas con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

12. ¿Ud. emplea juegos en equipo (tingo, postas de madera) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

13. ¿Ud. Utiliza la representación de papeles (oficios, profesiones, animales, etc.) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

14. ¿Ud. emplea el juego dramático (Dramatización de canciones, poemas) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

15. ¿Ud. Utiliza juegos de consignas (traer, llevar, marchar, correr, saltar) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

16. ¿Ud. emplea juegos de localización (escondidas, pan caliente, gallina ciega) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

17. ¿Ud. Utiliza juegos de integración (rondas, bailes, danzas) con los niños y niñas?

SIEMPRE	FRECUENTEMENTE	NUNCA
()	()	()

Anexo Nº 2

Observación realizada a l@s niñ@s del Centro Infantil Municipal “Juanita Mera de Guerrero”

Objetivo:

Diagnosticar el nivel de aprendizaje de nociones básicas de los niñ@s.

OBSERVACION.

Indicadores.

1. ¿Los niñ@s discriminan nociones de cantidad lleno- vació?

SI ()

NO ()

2. ¿Los niñ@s identifican las partes de su cuerpo?

SI ()

NO ()

3. ¿Los niñ@s saben armar rompecabezas?

SI ()

NO ()

4. Los niñ@s pueden armar encajes de formas?

SI ()

NO ()

5. ¿Los niñ@s pueden modelar figuras en plastilina?

SI ()

NO ()

6. ¿Los niñ@s conocen colores primarios?

SI ()

NO ()

7. ¿Los niñ@s saben jugar lotería?

SI ()

NO ()

8. ¿Los niñ@s saben rimas?

SI ()

NO ()

9. ¿Los niñ@s dicen y responden a las adivinanzas?

SI () NO ()

10. ¿Los niñ@s dicen retahílas?

SI () NO ()

11. ¿Los niñ@s reconocen temperaturas en el agua?

SI () NO ()

12. ¿Los niñ@s identifican sonidos finales de las palabras?

SI () NO ()

13. ¿Los niñ@s identifican figuras geométricas básicas
círculo, cuadrado, triángulo?

SI () NO ()

14. ¿Los niñ@s Los niños discriminan nociones de
cuantificación mucho, poco, nada?

SI () NO ()

15. ¿Los niñ@s relatan cuentos?

SI () NO ()

16. ¿Los niñ@s toman decisiones sencillas?

SI () NO ()

17. ¿Los niñ@s identifican su lado derecho?

- SI () NO ()
18. ¿Los niñ@s clasifican objetos por color y forma?
SI () NO ()
19. ¿Los niñ@s clasifican objetos por color, forma, tamaño?
SI () NO ()
20. ¿Los niñ@s inventan canciones o juegos?
SI () NO ()
21. ¿Los niñ@s comprenden mensajes orales, gráficos, mímicos?
SI () NO ()
22. ¿Los niñ@s pueden solucionar problemas sencillos?
SI () NO ()
23. ¿Los niñ@s comparan objetos por grosor?
SI () NO ()
24. ¿Los niñ@s comparan objetos por peso?
SI () NO ()
25. ¿Los niñ@s comparan objetos por longitud?
SI () NO ()

26. ¿Los niñ@s llevan y traen mensajes?
SI () NO ()
27. ¿Los niñ@s describen imágenes?
SI () NO ()
28. ¿Los niñ@s ordena láminas en secuencia lógica?
SI () NO ()
29. ¿Los niñ@s reconoce a los animales domésticos y sus sonidos?
SI () NO ()
30. ¿Los niñ@s saben que hace el policía?
SI () NO ()
31. ¿Los niñ@s pueden resolver laberintos?
SI () NO ()
32. ¿Los niñ@s pueden recortar siguiendo consignas (adentro – afuera)?
SI () NO ()
33. ¿Los niñ@s puede pintar renglones?
SI () NO ()

34. ¿Los niñ@s identifican nociones de espacio (todo, arriba, abajo)?

SI ()

NO ()

35. ¿Los niñ@s interpretan fotos, láminas, carteles?

SI ()

NO ()

CUESTIONARIO A MAESTRAS

INDICADORES	SI	%	NO	%	total	%
1	2	50,0%	2	50,0%	4	100,0%
2	2	50,0%	2	50,0%	4	100,0%
3	0	0,0%	4	100,0%	4	100,0%
4	2	50,0%	2	50,0%	4	100,0%
5	0	0,0%	4	100,0%	4	100,0%
6	1	25,0%	3	75%	4	100,0%
7	0	0,0%	4	100,0%	4	100,0%
8	2	50,0%	2	50,0%	4	100,0%
9	0	0,0%	4	100,0%	4	100,0%
10	0	0,0%	4	100,0%	4	100,0%
11	1	25,0%	3	75%	4	100,0%
12	1	25,0%	3	75%	4	100,0%
13	1	25,0%	3	75%	4	100,0%
14	1	25,0%	3	75%	4	100,0%
15	2	50,0%	2	50,0%	4	100,0%
16	4	100,0%	0	0,0%	4	100,0%
17	4	100,0%	0	0,0%	4	100,0%
total	23	575,0%	45	1125,0%	68	1700,0%

Elaborado por: Investigadora

Anexo Nº 4

Observación y Análisis

INDICADORES	SI	%	NO	%	TOTAL	%
1	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
2	14	46,7%	16	53,3%	30	100%
3	21	70,0%	9	30,0%	30	100%
4	17	56,7%	13	43,3%	30	100%
5	11	36,7%	19	63,3%	30	100%
6	18	60,0%	12	40,0%	30	100%
7	0	0,0%	30	100,0%	30	100%
8	7	23,3%	23	76,6%	30	100%
9	12	40,0%	18	60,0%	30	100%
10	9	30,0%	21	70,0%	30	100%
11	16	53,3%	14	46,7%	30	100%
12	0	0,0%	30	100,0%	30	100%
13	11	36,7%	19	63,3%	30	100%
14	14	46,7%	16	53,3%	30	100%
15	0	0,0%	30	100,0%	30	100%
16	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
17	11	36,7%	19	63,3%	30	100%
18	15	50,0%	15	50,0%	30	100%
19	11	36,7%	19	63,3%	30	100%
20	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
21	14	46,7%	16	53,3%	30	100%
22	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
23	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
24	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
25	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
26	21	70,0%	9	30,0%	30	100%

27	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
28	19	63,3%	11	36,7%	30	100%
29	18	60,0%	12	40,0%	30	100%
INDICADORES	SI	%	NO	%	TOTAL	%
30	21	70,0%	9	30,0%	30	100%
31	18	60,0%	12	40,0%	30	100%
32	11	36,7%	19	63,3%	30	100%
33	18	60,0%	12	40,0%	30	100%
34	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
35	13	43,3%	17	56,7%	30	100%
total	457	1523,2%	593	1976,7%	1050	3500,0%

Elaborado por: Investigadora

Anexo 5.

Poesía: Los diez perritos.

Yo tenía diez perritos,

uno no come ni bebe:

no me quedan más que nueve.

De los nueve que me quedan,

Uno se comió un bizcocho:

No me quedan más que ocho.

De los ocho que me quedan,

Uno se comió un mollete:

No me quedan más que siete.

De los siete que me quedan,

Uno se lo llevo el rey:

No me quedan más que seis.

De los seis que me quedan,

Uno se mató de un brinco:

No me quedan más que cinco.

De los cinco que me quedan,
Uno se mató de un salto:
No me quedan más que cuatro.
De los cuatro que me quedan,
Uno se tragó un “bisté”
No me quedan más que tres:
De los tres que me quedan,
Uno se murió de sol:
No me quedan más que dos.
De los dos que me quedan,
Uno se murió de susto:
No me quedan más que uno.
A ese pero que me queda,
Me lo a aplastado un becerro:
No me queda ningún perro.

Anexo Nº6

Canción: Las estatuas.

Jugando a las estatuas,
jugando a las estatuas,

un, dos, tres estatuas.

Anexo Nº 7



Anexo Nº 8



Anexo Nº9

Cuento: EL DÍA EN QUE EL GALLO NO QUISO CANTAR.

En una granja vivía un gallo, una gallina, un cerdo, una vaca y una oveja todos ellos eran amigos y siempre estaban muy felices. Porque cada mañana el señor gallo se despertaba y cantaba, entonces salía el sol que con sus rayos despertaba al granjero y este a su vez despertaba a su hermosa hija quien se levantaba y daba de comer a todos los animales.

Pero un día el gallo se despertó y enojado dijo:

Hoy no voy a cantar, así que acurrucándose se volvió a dormir.

Luego de un largo rato poco a poco los animales fueron despertándose y al ver que su comida no llegaba dijeron molestos:

¿Por qué el gallo no ha despertado al sol tenemos hambre?, así que lo buscaron y cuando lo encontrarán le dijeron:

Gallo canta para que vengan a alimentarnos, pero él respondió:

¡No! ¡No voy a cantar! Porque ustedes nunca me lo piden con cortesía, ni me lo agradecen y se volvió a dormir.

Entonces todos los animales se pusieron a conversar y luego de un largo rato en coro le suplicaron:

Gallo por favor canta, entonces el gallo al escuchar esto respondió:

Así como ustedes me lo piden sí canto y entonó un fuerte kikiriki, todos al escucharlo le dijeron:

Gracias Gallo eres un buen amigo.

Entonces el sol salió con sus rayos despertó al granjero y este a su vez despertó a su hermosa hija quien se levantó y dio de comer a todos los animales.

Y todos volvieron a ser muy pero muy felices.

Fotos del taller:

Anexo Nº 10



Anexo Nº11



Anexo Nº12



Anexo Nº13



Anexo Nº14



Anexo Nº15



Anexo



Nº16

Anexo Nº17



Anexo



Nº18

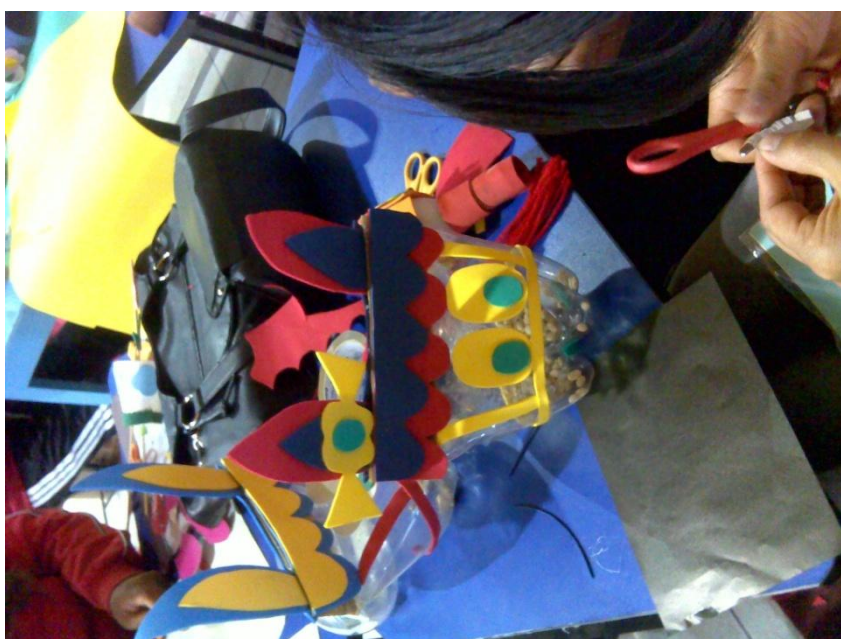
Anexo Nº19



Anexo

Nº20

Anexo Nº21



Anexo

Nº22



Anexo N°23



Anexo N°24



Anexo Nº25



Anexo Nº26



Anexo Nº27

Administradoras de los Centros Infantiles



Anexo Nº 28

OBSERVACION

INDICADORES:

Objetivo:

Valorar el nivel de atención prestada por la maestras en el seminario Taller realizado sobre Metodología Lúdica

Nº	INDICADORES	SI	NO
1	¿L@s maestr@s participaron activamente en los diferentes juegos?		
2	¿L@s maestr@s conocían estos juegos?		
3	¿L@s maestr@s realizaron los juegos?		
4	¿L@s maestr@s sabían jugar al domino?		
5	¿L@s m@estras han utilizado dados de estados de ánimo?		
6	¿L@s maestr@s conocían las canciones?		
7	¿L@s m@estras han utilizado flores para contar?		
8	¿L@s m@estras conocían las tarjetas de estimulación visual?		
9	¿L@s m@estras han utilizados naipes de texturas?		
10	¿L@s m@estras conocían que destrezas desarrollan los diferentes materiales didácticos utilizados?		
11	¿L@s m@estras hicieron preguntas sobre el tema del taller?		
12	¿L@s m@estras elaboraron material didáctico?		