



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO” DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023

AUTORAS:

ESTRADA AGUILAR MÓNICA ALEXANDRA

GRANDA CHAMBA KATHERINE CECIBEL

TUTORA:

Lcda. DEYSI JANETH SÁNCHEZ SÁNCHEZ MSC.

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA, PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.**

2023



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

TEMA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO” DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023

AUTORAS:

ESTRADA AGUILAR MÓNICA ALEXANDRA

GRANDA CHAMBA KATHERINE CECIBEL

TUTORA:

Lcda. DEYSI JANETH SÁNCHEZ SÁNCHEZ MSC.

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA, PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN PARVULARIA Y BÁSICA INICIAL.**

2023

I. DEDICATORIA

Este logro se lo dedico a mi Abuelita Georgina García mi gran estrella que desde el cielo me ilumina en cada paso que doy

A mí abuelito Telmo Aguilar por estar siempre pendiente de mí, más que un abuelito mi padre.

A mi Madre, hermanas y sobrinas por el apoyo que siempre me han dado mil gracias por siempre estar para mí.

Autora: Mónica Estrada

Dedico mi trabajo primeramente a Dios a la virgen del Cisne por permitirme cumplir una meta más en vida.

A mis 5 ángeles en especial a mi abuelita Mami Mina que siempre supo manifestarse de una u otra manera para poder seguir adelante y jamás me abandono.

A mi madre Enith Granda que con su esfuerzo y sacrificio pudo ayudarme y sacarme adelante ella sola, mis hermanos Jonathan y Carolina y sobrinos Aitana y Alexander por estar presente en cada pasa que he ido logrando.

Dedico mi tesis también a una persona especial e importante N.G.J que formó parte de mi vida, y a pesar del poco tiempo que pasamos juntos me apoyó en todo, gracias por el tiempo que estuviste conmigo y por el apoyo que me brindaste, para poder seguir con mi carrera, gracias por los buenos momentos.

Y finalmente a toda mi familia por convertirse en un pilar fundamental para poder lograr que mi preparación se lleve a cabo que sin todos ellos no hubiera sido posible todo este logro y este gran paso que estoy dando, por cada uno de sus consejos

y palabras de aliento hacia mi persona y que me dio la fuerza para seguir luchando por este gran logro.

Este trabajo es dedicado a todos ellos, gracias por su apoyo siempre.

***Autora:** Katherine Granda*

II. AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por darme salud, vida y bendecirme siempre, a mi virgencita de Guadalupe que siempre ha escuchado mis ruegos, a mi madre que ha sido mi motor de inspiración y me ha dado muchas fuerzas para salir a delante, a mis hermanas que siempre han estado apoyándome, a mis sobrinas, a mi tía Gladys Aguilar y su familia que siempre me han apoyado incondicionalmente.

También quiero agradecer a mi compañera de tesis que ha estado conmigo siempre desde que comenzamos este reto de ser profesionales.

A mi tutora la Licenciada Deysi Sánchez por siempre estar pendiente de nuestro avance investigativo, mi agradecimiento enorme a la Universidad Estatal de Bolívar

***Autora:** Mónica Estrada*

A la Universidad Estatal de Bolívar por haberme brindado la oportunidad de culminar mis estudios en tan prestigiosa Universidad, la cual me proporcione conocimientos muy útiles que siempre llevare acabo en mi vida profesional.

Agradezco sin duda a mi tutora Licenciada Deysi Sánchez, que siempre estuvo presente ayudándonos constantemente en este trabajo de investigación. Muchas gracias por sus múltiples palabras de aliento, cuando más las necesitamos.

A la carrera de Educación Inicial y a cada uno de los docentes, que la forman por estar presente durante mi formación académica dándose el trabajo de contribuir con sus valiosos conocimientos dentro del campo estudiantil y académico.

Autora: Katherine Granda

III.CERTIFICADO DEL TUTOR



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLÍVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

CERTIFICADO DEL TUTOR

Leda. Deysi Sánchez Msc

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, **Titulado: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO 2023.** "elaborado por los autores: **ESTRADA AGUILAR MONICA ALEXANDRA y GRANDA CHAMBA KATHERINE CECIBEL,** egresadas de la Carrera de Educación Inicial de la Facultad De Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal De Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las revisiones emitidas en la asesoría, en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

En todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que considere conveniente.

Guaranda, 30 de marzo del 2023

Leda. Deysi Sánchez Msc


Tutor


IV.AUTORÍA NOTARIADA

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas criterios propuestos, expuestos en el presente informe final del proyecto de investigación, el tema: 'LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2023. Elaborado por Estrada Aguilar Mónica Alexandra y Granda Chamba Katherine Cecibel, previo a obtener el título a licenciada en ciencias de la Educación, es inédito y garantizada su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.




Estrada Aguilar Mónica Alexandra
C.I. 020214270-9


Granda Chamba Katherine Cecibel
C.I. 070634547-7

Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario



...do

N° ESCRITURA 20230201003901727

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR:

MONICA ALEXANDRA ESTRADA AGUILAR y

KATHERINE CECIBEL GRANDA CHAMBA

INDETERMINADA

DE: 2 COPIAS L.L.

Factura: 001-001-000013775

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veintiocho de julio del dos mil veintitrés, ante mí Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda, comparecen las señoras MONICA ALEXANDRA ESTRADA AGUILAR soltera, domiciliada en el Cantón Colta y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0990645621; y, KATHERINE CECIBEL GRANDA CHAMBA soltera, domiciliada en el Cantón Payango y de paso por esta ciudad de Guaranda, celular 0967780681, por sus propios derechos, obligarse a quienes de conocerlos hoy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidos por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguientes Previo a la obtención del Título de Licenciados en Ciencias de la Educación Inicial, manifestó que los criterios e ideas emitidas en el presente estudio de caso titulado "LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBDA DE DURANGO", DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLIVAR, PERIODO 2021, es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores. En todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que queda elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, toda que le fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellos se ratifican y firma conmigo se incorpora al protocolo de esta Notaría la presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

MONICA ALEXANDRA ESTRADA AGUILAR

C.C. 02021427079

KATHERINE CECIBEL GRANDA CHAMBA

C.C. 070634977

ABOGADO HENRY ROJAS NARVAEZ

NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA



ÍNDICE

I. DEDICATORIA.....	4
II. AGRADECIMIENTO.....	5
III.CERTIFICADO DEL TUTOR	7
IV.AUTORÍA NOTARIADA.....	8
VI.RESUMEN EJECUTIVO	15
VII. ABSTRACT	16
VIII. INTRODUCCIÓN	17
1. TEMA	19
2. ANTECEDENTES.....	20
3.-PROBLEMA.....	21
3. 1. Descripción del problema.....	21
3.2. Formulación del problema.....	22
4. JUSTIFICACIÓN	23
5. OBJETIVOS	24
5.1. Objetivo General	24
5.2. Objetivos Específicos.....	24
6. MARCO TEÓRICO.....	25
6.1. Teoría Científica.....	25

6. 1. 1. Definición del juego	25
6.1.2 Definición del juego según autores	26
6. 1.3. Clasificación del juego	27
6. 1.4. Características del juego según Martín.....	28
6. 1.4.1. Características del juego según Sánchez	29
6. 1.4. 2. Desarrollo del juego en diferentes etapas	30
6. 1.4. 3. Tipos de juegos teniendo en cuenta la edad del niño	30
6. 1.4. 4. El juego en el desarrollo del niño	31
6. 1.4.5. Juegos de 4 a 5 años de edad	32
6. 1.4. 6. El juego como estrategia de aprendizaje	33
6. 1.4. 7. El rol del educador en el juego	34
6. 1.4. 8. El papel del adulto en el juego	34
6. 1.4. 9. La ejecución de actividades, permite la construcción del aprendizaje, como en sus dimensiones	34
6. 1.5. Concepto Aprendizaje Significativo.....	35
6. 1.6. Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel	35
6. 1.7 Características del Aprendizaje Significativo	36
6. 1.8. Beneficios del Aprendizaje Significativo.....	37
6. 1.8.1. Papel del docente en el Aprendizaje Significativo	37

6. 1.9. La evaluación en el Aprendizaje Significativo.....	38
6.2. Teoría Legal.....	38
6.3. Teoría Referencial	47
7. MARCO METODOLÓGICO.....	49
7.1. Enfoque de la investigación.....	49
7.2. Diseño o tipos de estudio.....	50
7.3. Métodos de investigación.....	51
7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
7.5 Población objeto de estudio.....	52
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	53
Ficha de Observación	64
9. CONCLUSIONES	65
10. PROPUESTA.....	66
Bibliografía	72
10.BIBLIOGRAFÍA.....	83
11. Anexos.....	87
Anexo 1. Instrumento de recolección de datos para la encuesta.....	87
Anexo.2 Instrumento de recolección de datos para la ficha de observación ..	89
N°	89

Informe de tutorías del trabajo de integración curricular.....	92
Certificados del Centro de Educación Inicial Carlota Noboa de Durango	95

ÍNDICE TABLAS

TABLA 1.	53
TABLA 2.	54
TABLA 3.	55
TABLA 4.	56
TABLA 5.	58
TABLA 6.	59
TABLA 7.	60
TABLA 8.	61
TABLA 9.	62
TABLA 10.	63

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1.	53
GRÁFICO 2.	55
GRÁFICO 3.	56
GRÁFICO 4.	57

GRÁFICO 5.	58
GRÁFICO 6.	59
GRÁFICO 7.	60
GRÁFICO 8.	61
GRÁFICO 9.	62
GRÁFICO 10.	¡Error! Marcador no definido.

VI.RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación titulada LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO” DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO 2023, tuvo como objetivo general determinar la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niñas y niños de 4 a 5 años, la investigación tiene un enfoque cualitativo y cuantitativo, la cual nos ayudó a recopilar información para nuestro proyecto para lo cual posteriormente nos permito analizarla e interpretarlas.

Se realizó también actividades en las cuales nos ayudó a desarrollar el aprendizaje significativo en los niños, y se plantió finalmente una propuesta de juegos para que el niño pueda desarrollar el aprendizaje significativo dentro del aula de clases.

Palabras claves: aprendizaje, significativo, desarrollo, enfoqué, cualitativo, cuantitativo, juego.

VII. ABSTRACT

The present investigation entitled THE IMPORTANCE OF PLAY FOR THE DEVELOPMENT OF MEANINGFUL LEARNING IN CHILDREN FROM 4 TO 5 YEARS OF THE CHILDREN'S CENTER "CARLOTA NOBOA DE DURANGO" OF THE CANTÓN GUARANDA, BOLÍVAR PROVINCE, DURING THE PERIOD 2023, The general objective was to determine the importance of play for the development of meaningful learning in children from 4 to 5 years old. The research focused on the qualitative and quantitative approach, which helped us to collect information for our project and then analyze and interpret it.

We also carried out activities that helped us to develop meaningful learning in children, and finally planted a proposal of games for the child to develop meaningful learning in the classroom.

Key words: learning, significant, development, approach, qualitative, quantitative, game.

VIII. INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en las niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”, el juego se puede definir como una actividad privilegiada de los infantes que permite expresar sus vivencias y proporcionar conocimientos y experiencias enriquecedoras a través del movimiento, se debe considerar tiempo y espacio en donde puedan desarrollar esta actividad.

La característica principal del juego es promover experiencias y conocimientos para la vida implica el movimiento para el desarrollo del aprendizaje significativo, por ende, estos elementos son fundamentales para el fortalecimiento de valores tanto de forma individual como grupal.

Para analizar esta problemática es necesario mencionar una de sus características principales del juego, considerándolo como un recurso educativo que favorece el aprendizaje de forma dinámica en varias facetas de las niñas y niños, es así que en nuestro país en lo que respecta al enfoque del currículo de educación inicial se ha contemplado lograr procesos pedagógicos interactivos motivadores e innovadores a través de la metodología juego trabajo en donde se desarrolla la exploración, la experimentación, lo que ayudará a que los niñas y niños desarrollen destrezas, habilidades permitiendo así resolver problemas de la vida cotidiana de una manera más sencilla, pero se puede evidenciar que en la mayoría de los casos no se aplica pues se da poca importancia al juego y el fortalecimiento del aprendizaje significativo en niños y niñas, por lo cual se ha decidido realizar esta investigación.

Siendo el objetivo de esta investigación de determinar la importancia del juego en el desarrollo del aprendizaje significativo además de fundamentar teóricamente la importancia del juego y su intervención en el aprendizaje significativo y analizar la importancia del juego en las niñas y niños de 4 a 5 años finalmente elaborar una guía didáctica de juegos divertidos para el desarrollo del aprendizaje significativo en las niñas y niños, para mejorar la calidad de educación para que los infantes puedan desarrollar sus habilidades y destrezas para su progreso integral en un ambiente adecuado de calidad dejando un aporte significativo en la vida de cada uno de los infantes .

Este trabajo investigativo contiene información fundamentada del juego, un elemento necesario en el proceso de enseñanza aprendizaje además de su aporte en el aprendizaje significativo lo cual potencia su seguridad y confianza con respecto al entorno que le rodea en el inter actuar con sus pares y resolver sus propios problemas.

1. TEMA

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL “CARLOTA NOBOA DE DURANGO” DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, PERIODO 2023.

2. ANTECEDENTES

En la investigación titulada “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula Jardín “A” del hogar infantil de la “UNIVERSIDAD DE CARTAGENA (CREAD)”. Autoras Arévalo Melissa, Correazo Yonelys en el año 2016, concluye que:

La finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro Objetivo general el cual se refería a capacitar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de implementar el juego, como estrategia para mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje.

En la investigación titulada “El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de edad” de la Universidad Nacional de “SAN AGUSTIN DE AREQUIPA”. Autoras: Tuni Lelia, Cayahuallpa Esmeraldas en el año 2017, concluye que:

El juego libre en sectores brinda espacios a los niños y niñas de cinco años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización y mejora los niveles de comunicación entre los participantes. Demostrándose que al ejecutar la aplicación del juego libre en sectores todos los niños y niñas aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir y consolidar sus aprendizajes

En la investigación titulada “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la Universidad “CESAR VALLEJO”. Autora: Prudencio Lilian en el año 2018 concluye que:

Existe una relación altamente significativa directa entre el juego como estrategia con el aprendizaje significativo de las matemáticas de los estudiantes de 4 años de la institución Amarilis de Shelby – Pasto-2018.

3.-PROBLEMA

3. 1. Descripción del problema

En el Ecuador el juego en la educación se ha convertido en la guía del que hacer educativo en el área de educación inicial, por lo cual es considerado una diversión para el infante para hacer del aprendizaje divertido y significativo, pero en los últimos tiempos por la pandemia se ha ido perdiendo es por ello que en la actualidad existe instituciones educativas que preocupados por el avance académico de las niñas y niños se han visto influidos de manera definitiva en la ruptura o pérdida de la práctica de los juegos dentro de la parte académica.

En la Provincia de Bolívar cantón Guaranda la aplicación de los juegos como aprendizaje significado en las niños y niñas de 4 a 5 años, se desarrolla en muy pocas partes de los centros infantiles de la ciudad es decir que los docentes de esta área de inicial han aportado muy poco en la ejecución de juegos y han suplantado por ejercicios que no contribuyen a la formación divertida para su edad, es allí en donde se debe dar solución a esta problemática presentada con la aplicación de juegos que permitan un aprendizaje significativo.

De esta manera se ha determinado que la importancia del juego en el CEI “CARLOTA NOBOA DE DURANGO” son de escaso interés y por ello son muy poco practicados, evidenciándose de esta manera un insuficiente desarrollo motriz según los datos obtenidos con la aplicación de la ficha de observación, lo cual permite definir que en la actualidad los infantes pierden el interés por el juego y por ende van a tener un retroceso en el desarrollo de habilidades y destrezas.

Esta problemática presentada en el CEI “Carlota de Noboa de Durango” se debe a factores familiares, sociales pero sobre todo a una intervención educativa adecuada y oportuna que lleve inmerso a los juegos dentro de planificación para lograr el desarrollo del aprendizaje significativo en las niñas y niños de 4 a 5 años de edad, estas actividades deben contemplar la revalorización de la importancia del juego y sobre todo fomentar la práctica en beneficios de los infantes considerando que mediante el juego los niños podrán ir aprendiendo a medida que vayan jugando y así desarrollen un aprendizaje significativo, así mismo es importante ir implementando el juego dentro de las aulas de clases como una estrategia de aprendizaje, para que la docente pueda ir mejorando y hacer que las niñas y niños vayan desarrollando sus capacidades cognitivas y motrices.

3.2. Formulación del problema

¿Cómo incide la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango” del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, ¿periodo 2023?

4. JUSTIFICACIÓN

El estudio de esta investigación se basa en la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo, tema considerado de gran interés en la actualidad en vista que se está perdiendo esta práctica motriz y está siendo suplantada por otras actividades académicas.

Este tema es de suma importancia ya que se pretende aplicar el juego como base primordial en la planificación docente considerando los diferentes ámbitos de aprendizaje para desarrollar eficazmente las destrezas y habilidades de las niñas y niños ya que a través del juego los infantes podrán ir mejorando sus capacidades motrices, además de estimular una buena autoestima.

Los beneficiarios de esta investigación son todos los que forman parte del CEI “Carlota Noboa de Durango”, principalmente las niñas y niños de 4 a 5 años serán quienes se beneficiará de forma directa con la ejecución de este proyecto que permitirá mejorar sus habilidades y destrezas que no estaban desarrolladas.

La realización de este proyecto es factible por cuanto su investigación dará resultados positivos que ayudará a resolver la problemática existente en el CEI “Carlota Noboa de Durango”, además porque mejorará el contexto educativo a través del juego para mejorar el aprendizaje significativo.

Es original porque es producto de inspiración de las investigadoras y con la necesidad de ayudar a las niñas y niños de 4 a 5 años a desarrollar sus conocimientos y competencias sociales y emocionales a través del juego.

La utilidad del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo es importante para su formación y previene el stress infantil, y otras enfermedades ocasionales.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Establecer el desarrollo del juego para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango” del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2023.

5.2. Objetivos Específicos

- Enfocar el juego al desarrollo del aprendizaje significativo.
- Aplicar el juego en el desarrollo del aprendizaje significativo de niños y niñas de 4 a 5 años.
- Elaborar una guía didáctica con juegos divertidos para el desarrollo del aprendizaje significativo de las niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría Científica

6. 1. 1. Definición del juego

(Perez, 2021) ha afirmado que.

El juego es toda aquella actividad de recreación que es llevada a cabo por los seres humanos con la finalidad de divertirse y disfrutar, además de esto, en los últimos tiempos, estas actividades han sido utilizados como herramientas de enseñanza en los colegios, ya que de esta forma se incentiva a los alumnos a participar del aprendizaje al mismo tiempo que se divierten. Además del disfrute que éstos pueden generar en las personas que los ejecutan, también ayudan a incentivar el desarrollo de las habilidades mentales, en el caso de los juegos que requieren de ingenio.

Según Pérez, el juego juega un papel importante en la vida del ser humano especialmente en los más pequeños ya que define como una actividad que permite divertirse y disfrutar y es considerada una herramienta importante en la enseñanza – aprendizaje.

(Secadas Marcos, 2016) afirma que.

En el juego, el niño expresa toda su encantadora espontaneidad. Sin duda por ello, y por la simpatía de los seres en situación de juego, se ha tendido a pensar las cosas con complacencia más que con espíritu de observación, de lo que hay más literatura que ciencia, psicológicamente es un fenómeno complejo, principalmente por su espontaneidad. Dado que este fenómeno no es repetible en condiciones igualmente aceptables, resiste el tratamiento experimental. Este es uno de los casos más claros de

observación de un fenómeno que socava su esencia, un vívido ejemplo de incertidumbre a micro escala. Al incrustar el esquema experimental, la espontaneidad de la naturaleza es abolida, desaparece como juego. (Pág. ,1)

Según Secada el juego es primordial ya que mediante la ejecución de esta actividad las niñas y niños desarrollan la parte de observador a la vez que crea y genera una buena conexión con sus pares, disolviendo cualquier temor.

6.1.2 Definición del juego según autores

Para Karl Groos (1902), citado por (Anonimo, 2012), afirma que: Filósofo y psicólogo; El juego es un objeto especial de investigación psicológica, confirmando por primera vez el papel del juego como fenómeno en el desarrollo del pensamiento y la acción. Se basa en la investigación de Darwin que muestra que las especies mejor adaptadas a las condiciones ambientales cambiantes sobrevivirán. Así que el juego es una preparación para la edad adulta y la supervivencia.

Según este autor el juego en el ámbito psicológico es considerado como base para el desarrollo del pensamiento a través de la ejecución del juego en donde los niños de forma voluntaria se relacionan con sus compañeros.

Para Jean Piaget (1956), afirma que.

“El juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa una asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa de la evolución del individuo”.

Las habilidades sensorio motoras, simbólicas o de razonamiento como aspectos importantes del desarrollo de la personalidad son factores que determinan el origen y

desarrollo del juego. Piaget asoció las tres estructuras principales del juego con las etapas de desarrollo de la mente humana: el juego como simple ejercicio (análogo al ánimo), el juego simbólico (abstracto, imaginario) y el juego regulado (colectivo, resultado de un convenio colectivo). (Anónimo, 2012)

Según (Calmel, 2019) María Montessori consideró el juego como una estrategia de aprendizaje muy importante, para lo cual diseñó materiales didácticos y propuso muebles adecuados al tamaño de los niños. También enfatizó la importancia de involucrar a los padres en el proceso educativo de sus hijos.

El cerebro se desarrolla con la estimulación, y el juego es parte de esa estimulación. El juego es un método que utilizan los bebés y los niños para aprender sobre su mundo a través del juego se forman las bases del aprendizaje en el entorno del niño y un sentido de confianza, seguridad y amistad de la misma manera es divertido y se puede jugar solo o en grupo, se utiliza para practicar las habilidades aprendidas.

Vygotsky (1991) dice que la principal característica del juego es que genera un comportamiento guiado por comportamientos conceptuales o ideas las acciones del niño durante el juego ocurren fuera de la observación directa, en situaciones imaginarias, la naturaleza del juego se basa esencialmente en esta situación imaginaria, que cambia todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus acciones y progresar exclusivamente en la situación imaginaria. (López, s.f)

6. 1.3. Clasificación del juego

La clasificación del juego atiende a poder organizar una lista de modalidades para poder ajustar, el tipo de pasatiempo que se ha de realizar.

- **Juegos psicomotores:** se emplea la función motora, dónde los participantes se investigan a ellos mismos y utilizan sus habilidades para ir expresando lo que son capaces de hacer. Expresarán cómo tienen que interactuar con otras personas y de cómo analizarán su entorno.
- **Juegos cognitivos:** este tipo de destreza se desarrollará de modo cognitivo, con juegos de construcción, los que se utilizan con la ayuda de la memoria, se pondrá toda la atención y mucha imaginación.
- **Juegos sociales:** se realizan una serie de actividades lúdicas que se desenvuelven en grupo, de esta forma se interactúa con otras personas y ayuda a la socialización. En este tipo de juego hay que marcar unas normas o reglas, algo que ayuda a ser cooperativo y que es necesario para la socialización.
- **Juegos emocionales:** en este tipo de entretenimiento se utilizarán el aspecto dramático, dónde las personas han de utilizar sus emociones, sus deseos y saber cómo expresarlos. En este tipo de situación se valorará cómo ha de funcionar la parte emocional y de aprender a cómo dominarla. (Tomero, 2022)

6. 1.4. Características del juego según Martín

El juego es la actividad básica de los niños y fundamental para su desarrollo apropiado disponer de suficiente tiempo y espacio de acuerdo a su propia edad y necesidades.

- ✚ Es una actividad de la infancia
- ✚ Debe ser visto como una actitud, una forma de interactuar con la realidad.
- ✚ El objetivo del juego es específico; los niños no juegan para otros fines.

- ✚ Es espontáneo y no requiere motivación ni preparación.
 - ✚ Esto es un incentivo en sí mismo, cualquier acción que se convierta en un juego es correcto para un niño.
 - ✚ Es una elección libre, los niños y niñas no se sienten obligados a jugar es así es una acción espontánea, sin restricciones.
 - ✚ El juego aparte de tener un carácter de diversión también tiene enseñanza.
- (Martín, 2020)

6. 1.4.1. Características del juego según Sánchez

El juego cumple ciertas Características como son:

- Se constituye en una actividad propia de la infancia
- Se considera como una actitud, modo de interacción con lo real
- Es intrínseco, espontáneo, se da cuando el niño lo considera
- Es motivador y libre
- Su desarrollo en las capacidades físicas psíquicas, donde el adulto puede obtener información por medio de la observación
- Considerado un recurso necesario e indispensable en el ámbito educativo, favoreciendo el aprendizaje en las diferentes facetas.
- En su desarrollo, hay un desenvolvimiento de todas las capacidades físicas y
- psíquicas. El adulto puede obtener información de la evolución de niños y niñas observando cómo juegan.
- El juego no siempre requiere de material
- Psicológicamente es considerado liberación de tensiones

- Cambia según la edad del ser humano
- Su función es integrar y rehabilitar
- Produce placer, y construye (Sánchez, 2023)

6. 1.4. 2. Desarrollo del juego en diferentes etapas

Según Piaget, el juego se puede distinguir en diferentes etapas en las que el niño desarrolla un aprendizaje nuevo dentro de sus ámbitos de desarrollo.

Juego motor: Propio de los niños hasta los 2-3 años. El cuerpo y el control de los movimientos son la base del juego.

Juego simbólico o de imitación (de 3 a 6 años aprox.) El niño da vida a los objetos y a través de ellos imita el mundo de los mayores. Por eso en esta edad, aunque no tengan juguetes, se los inventa y no necesita de otras personas para sus juegos. En esta etapa se produce un gran enriquecimiento del lenguaje.

Juego de reglas (de 6 a 12 años). El niño comienza a disfrutar en compañía de los otros y se interesa por las relaciones interpersonales reproduciéndolas en sus juegos. Hay una asignación de papeles, unas normas y unas reglas de acatar, pasando a una relación de cooperación e interacción con los demás niños. Son frecuentes los juegos competitivos donde unos ganan y otros pierden. En esta etapa los amigos empiezan a ocupar un lugar muy importante. (Tomero, 2022)

6. 1.4. 3. Tipos de juegos teniendo en cuenta la edad del niño

Los niños juegan de diferentes maneras, todo depende de su personalidad, habilidades e intereses o incluso sus necesidades, pero el juego se presenta,

principalmente, según la etapa de desarrollo en que se encuentre cada uno. Algunos ejemplos de acuerdo con su edad son los siguientes:

- **0 a 2 años:** En esta etapa de juego el niño se centra en sí mismo, en su propia exploración se podría llamar “el juego solitario”. Avientan pelotas y suenan sonajas sin interactuar necesariamente con más personas.
- **2 a 3 años:** A esta etapa del juego se le podría llamar “el juego paralelo”, ya que al niño le gusta jugar estando con más personas, sin embargo, no interactúan completamente con ellos.
- **a 4 años:** En esta etapa, el niño empieza a interactuar con otros compañeros, pero cada uno le da un uso o rol diferente al juego, no hay objetivos específicos para cada uno. A esto se le llama “juego asociativo”.
- **a 5 años:** En esta edad, el niño interactúa por completo y de forma más organizada con sus compañeros, asumiendo roles y teniendo un objetivo en común. A esto se denomina “juego cooperativo”. (Huaman, 2019)

6. 1.4. 4. El juego en el desarrollo del niño

- La evolución de estudios en el campo de la psicología , donde la aplicación y desarrollo de instrumentos para el conocimiento y desarrollo del niño avanza, se puede observar que estos estudios relatan el infante desde sus primeros momentos de vida inicia su aprendizaje, en los últimos años el conocimiento sobre como aprende se ha extendido, con diferentes herramientas y técnicas que el docente puede utilizar como metodología para fortalecer el desarrollo infantil (Juan, 2016).

- Según Juan el juego como desarrollo avanza de forma directa en el aprendizaje en la cual el docente aplica el juego como parte metodológica del aprendizaje.
- El desarrollo infantil es evidente durante los primeros 5 años de vida, que en las distintas etapas del desarrollo, son en estas primeras edades donde el niño desarrolla sus capacidades según el estímulo que es percibido, según su desarrollo va logrando diferentes estrategias en las diferentes habilidades en las áreas principales: Percepción, lingüística, motricidad (Ana Megías, Llanos Lozano, 2019)

6. 1.4.5. Juegos de 4 a 5 años de edad

- Ratón que te pilla el gato
- Guerra acuática
- Baile de estatuas
- Murales con globos y pinturas
- Baile de la silla
- Palabras encadenadas
- El dado de las emociones
- El juego del pañuelo
- Carreras de sacos
- Huevo en cuchara
- Comba
- El escondite
- Llevando pelotas

- El juego de la oca (Vega, 2023)

6. 1.4. 6. El juego como estrategia de aprendizaje

Si hablamos de métodos efectivos de aprendizaje, sin duda alguna el juego es el primero en la lista pues si lo aplicamos a un componente educativo obtenemos la fórmula enseñanza – aprendizaje. El juego bien orientado es una oportunidad que debemos aprovechar. Muchas veces, como adultos, no nos detenemos a pensar acerca de las ventajas que esto tiene para los niños y no lo queremos incluir en nuestra vida diaria por miedo a que no funcione en el aprendizaje.

Sin embargo, te podemos asegurar que jugar es una actividad que no sólo fomenta la adquisición de nuevos aprendizajes, sino que despierta en los niños muchos otros procesos, como:

- Reflexión.
- Análisis de situaciones.
- Solución de problemas lógicos.
- Sociabilización.
- Imaginación.
- Entretenimiento.
- Creatividad.
- Diversión.
- Capacidad de abrirse a diferentes maneras de explorar el mundo que le rodea.

6. 1.4. 7. El rol del educador en el juego

El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, poner sus propias reglas. El papel del educador será el de definir el marco metodológico en el que han de moverse sus pupilos e intervenir cuando rompen los principios pedagógicos. El intercambiar roles, profesor-alumno, Estudiantes profesor, brindará al educando una vivencia diferente y aprenderá a ver las cosas desde el punto de vista del profesor. La forma para llevar esta vivencia estará a cargo de la creatividad que tenga el docente. La comunicación, una vez más, es la base para lograr una participación masiva del estudiantado en las lecciones; por ello, hay que alimentarla y posibilitarla organizadamente.

6. 1.4. 8. El papel del adulto en el juego

(Sánchez, 2023) afirma que:

El adulto es el guía del juego para el niño, se tiene en cuenta que el principal actor siempre es el infante, convirtiendo el juego fundamental, metodológico para adquirir y promover su desarrollo, con los juegos planificados para el alcance, como el fortalecimiento de las destrezas de aprendizajes, las condiciones que el adulto debe considerar, que el juego debe estar siempre en consideración, no debe ser impuesto.

6. 1.4. 9. La ejecución de actividades, permite la construcción del aprendizaje, como en sus dimensiones

Dimensión física-sensorial

Según (Sánchez, 2023) el implicar el juego como actividad motriz y sensorial colabora en la adecuada coordinación de las diferentes partes del cuerpo, como el descubrir nuevas diferentes sensaciones por medio de los sentidos.

Dimensión cognitiva

El juego involucra actividades en el contexto social, manifestando sus diferentes deseos, necesidades, la emoción, sus sentimientos, etc. esta interacción permite relacionarse con personas de su entorno, logrando adquirir responsabilidad y autocontrol. (Sánchez, 2023)

6. 1.5. Concepto Aprendizaje Significativo

(Almeida, 2022), El aprendizaje significativo es un tipo de aprendizaje en el que el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir conocimientos nuevos. Por lo tanto, se trata de un proceso en el que el estudiante, mediante una participación activa, consigue adquirir y retener conocimientos nuevos de manera más efectiva.

Según este artículo el aprendizaje significativo es aquel conocimiento previo que trae consigo las niñas y niños y luego con la participación activa la consolida para su formación académica, es decir que condiciona los nuevos conocimientos y experiencias y estos a su vez se reestructuran o se afirman.

6. 1.6. Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel

(Moreira, 2019) afirma que:

La interacción cognitiva entre conocimientos nuevos y previos es la característica clave del aprendizaje significativo. En dicha interacción el nuevo conocimiento debe relacionarse de manera no arbitraria y no literal con aquello que el aprendiz ya sabe es considerada la adquisición de conocimientos con significado, con comprensión. Es saber decir y saber hacer; es ser capaz de explicar, de describir, de aplicar conocimientos, incluso a situaciones nuevas, pero siempre con significado. (Pág. 40).

Según la teoría de Ausubel el aprendizaje significativo es considerado como la interacción del conocimiento nuevo y previo es decir que el conocimiento previo se fortalece con la intervención del nuevo conocimiento.

6. 1.7 Características del Aprendizaje Significativo

Según (Rivera Muñoz, 2016) El aprendizaje significativo se fundamentó en una metodología constructivista, en la cual los estudiantes aprendan más allá de la memorización, sus características esenciales son las siguientes:

- Relación existente entre el conocimiento nuevo con los que ya posee el estudiante.
- La información nueva permite reajustar y enriquecer los conocimientos previos del estudiante.
- Los estudiantes comprenden la información nueva proporcionada por el maestro.
- Los conocimientos adquiridos pueden aplicarse en diferentes contextos.

- Los estudiantes tienen una participación activa para que el proceso de aprendizaje se lleve a cabo de manera efectiva.

6. 1.8. Beneficios del Aprendizaje Significativo

El aprendizaje significativo según Ausubel presenta los siguientes beneficios para la educación actual en la que está inmersa a cambios en la evolución de los métodos de aprendizaje:

- Los nuevos conocimientos se fortalecen con los conocimientos previos de cada estudiante.
- Los conocimientos del estudiante son almacenados en la memoria a largo plazo por lo que la información es más duradera y persistente.
- Permite una participación activa, ya que requiere de una predisposición a l ahora de llevar a cabo el aprendizaje.
- La motivación es importante para adquirir los nuevos conocimientos es decir la causa y efecto del aprendizaje significativo.
- La adquisición de nuevos conocimientos depende de los conocimientos previos del estudiante. (Salas, 2018)

6. 1.8.1. Papel del docente en el Aprendizaje Significativo

El desempeño del docente es aplicar actividades planificada, considerando el tiempo y estrategias metodológicas para que los estudiantes adquieran el aprendizaje significativo.

Para el docente su profesión debe ser de vocación de servicio y entrega, su trabajo es de mediador y líder que propicie un encuentro entre los aprendizajes ya que será quien

motive a utilizar sus conocimientos previos y los nuevos para que puedan expresar su comprensión y explicar con sus propias palabras es allí en donde se puede decir que han adquirido el aprendizaje significativo.

6. 1.9. La evaluación en el Aprendizaje Significativo

Según (Estela Gómez, 2015) La evaluación es de vital importancia en el proceso de construcción del conocimiento o aprendizaje y debe responder a los objetivos planteados, los resultados permitirán al docente retroalimentar los conocimientos en los estudiantes que no alcanzaron.

6.2. Teoría Legal

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 28.- La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones.

El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada.

La educación pública será universal y laica en todos sus niveles, y gratuita hasta el tercer nivel de educación superior inclusive.

Art. 29.-El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas.

Art. 347.- Será responsabilidad del Estado:

2. Garantizar que los centros educativos sean espacios democráticos de ejercicio de derechos y convivencia pacífica. Los centros educativos serán espacios de detección temprana de requerimientos especiales.

5. Garantizar el respeto del desarrollo psicoevolutivo de los niños, niñas y adolescentes, en todo el proceso educativo.

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL

TÍTULO I

DE LOS PRINCIPIOS GENERALES

CAPÍTULO ÚNICO

DEL ÁMBITO, PRINCIPIOS Y FINES

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

b. Educación para el cambio. - La educación constituye instrumento de transformación de la sociedad; contribuye a la construcción del país, de los proyectos de vida y de la libertad de sus habitantes, pueblos y nacionalidades; reconoce a las y los seres humanos, en particular a las niñas, niños y adolescentes, como centro del proceso de aprendizajes y sujetos de derecho; y se organiza sobre la base de los principios constitucionales.

i. Educación en valores. - La educación debe basarse en la transmisión y práctica de valores que promuevan la libertad personal, la democracia, el respeto a los derechos, la responsabilidad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto a la diversidad de género, generacional, étnica, social, por identidad de género, condición de migración y creencia

religiosa, la equidad, la igualdad y la justicia y la eliminación de toda forma de discriminación

j. Garantizar el derecho de las personas a una educación libre de violencia de género, que promueva la coeducación

TÍTULO II

DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES

CAPÍTULO PRIMERO

DEL DERECHO A LA EDUCACIÓN

Art. 4.- Derecho a la educación. - La educación es un derecho humano fundamental garantizado en la Constitución de la República y condición necesaria para la realización de los otros derechos humanos.

Son titulares del derecho a la educación de calidad, laica, libre y gratuita en los niveles inicial, básico y bachillerato, así como a una educación permanente a lo largo de la vida, formal y no formal, todos los y las habitantes del Ecuador.

El Sistema Nacional de Educación profundizará y garantizará el pleno ejercicio de los derechos y garantías constitucionales

REGLAMENTO DEL RÉGIMEN ACADÉMICO

Art. 32.- Diseño, acceso y aprobación de la unidad de integración curricular del tercer nivel. -Cada IES diseñará la unidad de integración curricular, estableciendo su estructura, contenidos y parámetros para el correspondiente desarrollo y evaluación. Para acceder a la unidad de integración curricular, es necesario haber completado las horas y/o créditos mínimos establecidos por la IES, así como cualquier otro requisito establecido en su normativa interna. Su aprobación se realizará a través de las siguientes opciones: a) Desarrollo de un trabajo de integración curricular; o, b) La aprobación de un examen de carácter complejo, mediante el cual el estudiante deberá demostrar el manejo integral de los conocimientos adquiridos a lo largo de su formación. Las IES podrán ofrecer una o ambas opciones de los literales anteriores para la aprobación de la unidad de integración curricular. El desarrollo de esta unidad deberá asegurar la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados. Una vez aprobada la unidad de integración curricular, su calificación deberá ser registrada de manera inmediata. Se podrá emitir el título respectivo únicamente cuando el estudiante apruebe todos los requisitos académicos y administrativos establecidos en la resolución de aprobación de la carrera o programa, lo que constará en el acta consolidada de finalización de estudios, en conformidad con el artículo 101 de este Reglamento. (Superior, 2019)

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Art.5.- Definición - La unidad de integración curricular valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

Art.6.- Duración - La unidad de integración curricular en todas las carreras, se planificará y se desarrollará en doscientas cuarentas (240) horas, equivalentes a cinco (5) créditos.

Art. 7.- Conformación. - La Unidad de Integración Curricular de la Carrera estará conformada por: a) El Coordinador de la Unidad de Integración Curricular. b) Un profesor de la carrera con experiencia en área del conocimiento y/o investigación. c) La secretaria de la carrera (quien actuará como secretaria de la Unidad de Integración Curricular, únicamente con voz). El Consejo Directivo de la Facultad respectiva, aprobará la Unidad de Integración Curricular para cada una de las carreras.

Art. 8.- Funciones. - Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son: a) Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.

b) Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.

- c) Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular y remite a Consejo Directivo el informe al final de cada ciclo académico para aprobación.
- d) Recepta y coordina la validación de los reactivos para los exámenes de grado de carácter complejo.
- e) Planifica, coordina, elabora, ejecuta y evalúa los exámenes de grado de carácter complejo bajo estrictas normas éticas y legales.
- f) Elabora y difunde las guías de estudio para la preparación de los estudiantes que se van a presentar a los exámenes de grado de carácter complejo.
- g) Planifica y organiza los cursos preparatorios para los estudiantes que se van a presentar a los exámenes de grado de carácter complejo.
- h) Sugiere y monitorea la ejecución de estrategias que contribuyan a mejorar el índice de titulación, y se constituye en el canal oficial de asesoría e información del proceso de titulación e Integración Curricular.
- i) Las demás asignadas por el Consejo Directivo (Bolívar, 2021)

DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

Art.20.- Etapas del Trabajo de Integración Curricular. - Se establecen las siguientes:

- a) Planificación del trabajo de integración curricular a través de un Perfil de trabajo elaborado.
- b) Desarrollo del trabajo de integración curricular.
- c) Defensa o sustentación del trabajo de integración curricular.

Art.21.- De la propuesta del perfil del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante a la hora de presentar su solicitud de la selección de la modalidad de titulación deberá adjuntar.

Art.22.- Del tiempo para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular. - El estudiante deberá asistir a las tutorías planificadas con juntamente con el tutor para el desarrollo del trabajo de Integración Curricular, concluir y aprobar la modalidad de titulación escogida en el período académico destinado en la malla curricular. Se entenderá que el estudiante concluye y aprueba su trabajo de Integración Curricular únicamente cuando haya realizado la sustentación de este. Para tal efecto el estudiante podrá entregar su trabajo final (informe final del trabajo de Integración Curricular hasta 30 días término antes de la culminación del ciclo académico destinado a la Integración Curricular). En el caso de las carreras con Internado Rotativo los estudiantes podrán entregar su trabajo final (informe final del trabajo de Integración Curricular dentro de los 30 días término antes de la culminación del Internado Rotativo).

Art.23.- De la presentación del informe final del trabajo de Integración Curricular. - Una vez concluido el trabajo integración curricular previa autorización del tutor, el estudiante entregará en la secretaría de carrera y/o Unidad de Integración Curricular: el documento en PDF y en físico, debidamente firmados por el tutor y autor. El porcentaje máximo permitido de similitud del documento será del 12% validado por un software anti plagio proporcionado por la Institución.

Art.24.- Del Tribunal evaluador de la opción de la Unidad de Integración Curricular.

- Estará conformado por tres miembros que lo conforman:
- El Coordinador de la carrera o su delegado.
- Dos docentes lectores, de los cuales uno podrá ser área del conocimiento y el otro del área de investigación.
- Secretaria de la carrera como invitada para el levantamiento del acta. Los docentes lectores, podrán excusarse con 24 horas de anticipación al día de la sustentación debidamente justificado y podrá ser reemplazado directamente por el Decano de la Facultad, caso contrario se suspenderá la sustentación fijando una nueva fecha y hora. Los docentes lectores recibirán el trabajo de integración curricular en formato PDF vía correo electrónico, en un término de cinco (5) días para su estudio y lectura.

Art.25.- De la sustentación del trabajo de Integración Curricular. - La Secretaría de carrera notificará a los lectores o pares, al tutor y al aspirante la fecha y hora para la sustentación del trabajo de integración curricular con setenta y dos (72) horas de anticipación. Los estudiantes que participen en la sustentación del trabajo de

integración curricular expondrán por treinta (30) minutos, y cada lector o par dispondrá de hasta diez (10) minutos para la examinación correspondiente. Al finalizar la sustentación por parte de los estudiantes, todos los integrantes del Tribunal Calificador suscribirán el Acta de Sustentación.

Art.26.-De la calificación. - La calificación de la unidad a través de la opción de trabajo de integración curricular, será sobre diez (10) puntos con la aplicación de la rúbrica respectiva elaborada para el efecto, estableciéndose como calificación mínima para aprobar la unidad, siete (7) puntos, en caso contrario se reprobará la unidad de integración curricular.

Art.27.- De casos especiales de no presentación a la sustentación. - Cuando el trabajo de integración curricular ha sido desarrollado por dos (2) estudiantes y uno de los dos integrantes no cumple con los requisitos para la sustentación de este, se procederá a asignarse la fecha de sustentación únicamente para el estudiante que cumple con todos los requisitos. El estudiante que no sustente reprobará la unidad de integración curricular.

6.3 Teoría Referencial

El ilustre Ecuatoriano Doctor Manuel Benjamín Carrión que desempeñaba el cargo de ministro de educación solicito al distrito de educación de Bolívar la inauguración de un jardín de Infantes en la ciudad de Guaranda.

Se pide a la señora Carlota Noboa de Durango la colaboración en calidad de directora de tan noble institución, la que acepto gustosamente preocupada de cumplir un gran deber con la tierra y con la patria, la educación social y su amor a la humanidad, la preparación del niño, ya que su misión de maestra es guiar las nuevas generaciones llevando como lema la perseverancia y el trabajo, y, efectivamente y funda el

kindergarten con el nombre de María Montessori, uno de los primeros que funciona en la república y único en la (Provincia Bolívar el 21 de octubre de 1932).

Para instalar la primera escuela del Kindergarten se empieza por disponer de un local alegre, ventilado y bellamente adornado con: flores embellecidas, colores y perfumes, a fin de comenzar por el ambiente, flores de variadas formas y culminaciones, todo de fácil manejo para los párvulos, colocando de material ligero, manejable y apropiado, activa y objetiva para capacitar al niño con un desenvolvimiento psico-fisiológico.

Habiendo alcanzado instalar los grupos de los dos a los cinco años de edad de los infantes con la cooperación de las señoras profesoras: Luisa Gracia de Cruz y Glasor Vascones de Gavila, este jardín funcionaba en la casa del Sr. Euclides Quegua.

El Sr. director de Educación de entonces Sr. Luis Gonzales inaugura oficialmente en febrero de 1932 con la conciencia de las autoridades civiles, eclesiásticas, militares, damas, caballeros, padres de familia y Publio en general.

El 1937 se cambia el nombre de jardín con el de Josefina Barba. En 1938 la Sra. Carlota Noboa de Durango pasa a desempeñar la dirección de la escuela Manuel de Echeandía, quedando como subdirectora de jardín, la profesora Josefina Gonzales, el 14 de mayo de 1938 es nombrada directora del jardín la Sra. Galuth Carbajal, quien deja vacante el cargo por fallecimiento el 13 de mayo de 1942.

TABLA 1.

Datos de la escuela

Docentes del CEI Carlota Noboa de Durango			
Numero	Género		Total
	femenino	masculino	
Docentes	6	0	6
Personal administrativo del CEI Carlota Noboa de Durango			
Administrativos	Género		Total
	femenino	masculino	
Administrativos	1	0	1
Estudiantes del CEI Carlota Noboa de Durango			
Estudiantes	Género		Total
	femenino	masculino	
Estudiantes	101	88	189
Total			197

Fuente: "Carlota Noboa de Durango"

Elaborado por: Estrada Mónica y Granda Katherine

7. MARCO METODOLOGICO

7.1. Enfoque de la investigación

Cualitativo

El enfoque cualitativo permite determinar los indicadores para su respectiva valoración, lo cual permitió conocer la situación inicial del proyecto.

Cuantitativo

El enfoque cuantitativo permite recolectar y analizar los resultados obtenidos, es decir que describe sistemáticamente las características de las variables como es la importancia del juego y el aprendizaje significativo.

7.2. Diseño o tipos de estudio

Bibliográfico

Es de carácter bibliográfico por que búscalos información en fuentes confiables para así poder obtener información con relación al tema investigando en libros; artículos científicos; revistas; sitios Web entre otros los cuales fueron de ayuda durante nuestra investigación.

Descriptivo

Este método nos permitió describir y analizar la situación actual que se encontró dentro de institución acerca de la aplicación del juego como desarrollo del aprendizaje significativo, en el Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”.

Explicativo

Es explicativo por que pretende explicar si utilizan o no el juego dentro del aula de clases para desarrollar el aprendizaje significativo y así obtener una mejor enseñanza aprendizaje.

7.3. Métodos de investigación

Deductivo

Se utilizó este método ya que gracias del mismo estudiamos de los más complejo aló más simple obteniendo resultados en nuestra investigación, el cual también nos ayudó para poder dar definiciones adecuadas sobre nuestro objeto de estudio.

Analítico

Es analítico por qué se va analizar y de la misma madera se tomará en cuenta la utilización del juego dentro del aprendizaje Significativo en niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

Sintético

Es sintético porque se conceptualizará lo que se quiere investigar para extraer lo más importante y relevante de la información

Investigación acción

Es la forma de indagar información de una problemática dada la cual ayudará a determinar una afectación dentro de un grupo de personas o dentro de la institución con el fin de Solucionar el problema.

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

a. Encuesta

Esta investigación cuenta con una encuesta ya que por medio de la misma realizaremos pregunta de forma directa e indirecta que será aplicada a la docente del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango” la misma que nos ayudará a saber el nivel de desarrollo del juego para el desarrollo de aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

b. Ficha de observación

Es un instrumento fundamental en donde se registra aquellos datos primordiales los cual se va a investigar además de ser muy conocida en el ámbito educativo y aplicada por las docentes de educación inicial.

7.5 Población objeto de estudio

El objeto de estudio del trabajo de investigación corresponde a la población de 6 docentes y 29 niñas y niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango” del cantón Guaranda, provincia de Bolívar.

Tabla 1 Población

EXTRACTO	FRECUENCIA	PORCENTAJE
<i>Docentes</i>	6	17%
<i>Niñas y Niños</i>	29	83
TOTAL	35	100%

Fuente: Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”
Elaborado por: Mónica Estrada y Granda Katherine

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1 Resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta aplicada a las docentes

Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”.

PREGUNTA N°1 ¿Usted cuenta dentro de su área de trabajo con material adecuado para realizar juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo?

TABLA 2.

¿Usted cuenta dentro de su área de trabajo con material adecuado para realizar juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo?

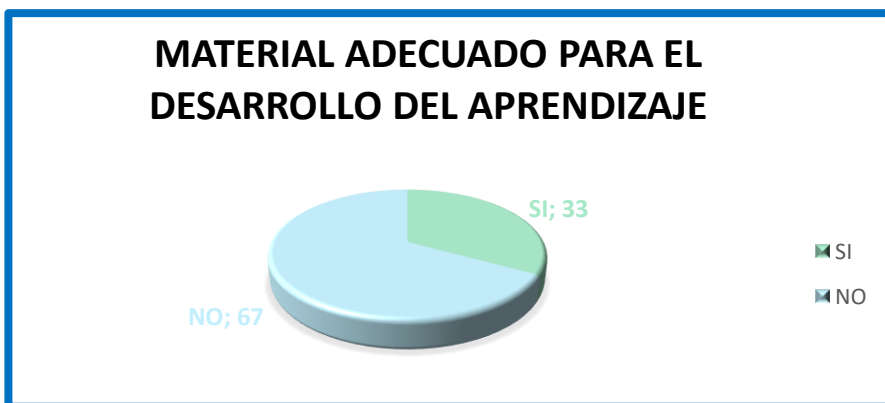
N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	2	33%
2	NO	4	67%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 1.

Material adecuado para el Desarrollo del aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

Según los resultados arrojados del 67% de docentes dicen que no cuentan con material adecuado para el Desarrollo del aprendizaje significativo, mientras que el 33% dicen que si

Los resultados de la encuesta demuestran que un número mayor de docentes encuestados no cuentan con al material adecuado para el Desarrollo del aprendizaje significativo.

PREGUNTA N°2

¿El juego es aplicado y planificado en cada uno de los ambientes de aprendizaje

TABLA 3.

¿El juego es aplicado y planificado en cada uno de los ambientes de aprendizaje

N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	0	0%
2	NO	6	100%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 2.

Juegos aplicados y planificado



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 100% de docentes dicen que no aplican de forma planificado al juego en los ambientes de aprendizaje, mientras que el 0% dicen que si

Los resultados de la encuesta demuestran que un número mayor de docentes encuestados no aplican de forma planificado el juego en los ambientes de aprendizaje.

PREGUNTA N°3 ¿Considera que el juego potencia en el infante su desarrollo cognitivo?

TABLA 4.

¿Considera que el juego potencia en el infante su desarrollo cognitivo?

N	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	0	100%
2	NO	6	0%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 3.

El juego potencia el desarrollo cognitivo



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 100% de docentes indican que el juego si potencia el desarrollo cognitivo. y un 0% nos indica que no.

Los resultados de la encuesta demuestran que un número mayor de docentes encuestados indica que el juego potencia el desarrollo cognitivo.

¿PREGUNTA N°4 Identifica los diferentes juegos para aplicar en cada uno de los ambientes según la necesidad y aprendizaje del infante?

TABLA 5.

¿Identifica los diferentes juegos para aplicar en cada uno de los ambientes según la necesidad y aprendizaje del infante?

	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	0	100%
2	NO	6	0%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 4.

Juegos en los ambientes



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 100% de docentes indican que el juego si es identificado en los ambientes de aprendizaje. y un 0% nos indica que no.

Los resultados de la encuesta demuestran que un número mayor de docentes encuestados indica que el juego debe ser aplicado en los ambientes de aprendizaje.

PREGUNTA N° 5 ¿El aula cuenta con unos espacios específicos para realizar juegos que ayuden al aprendizaje significativo?

TABLA 6.

¿El aula cuenta con unos espacios específicos para realizar juegos que ayuden al aprendizaje significativo?

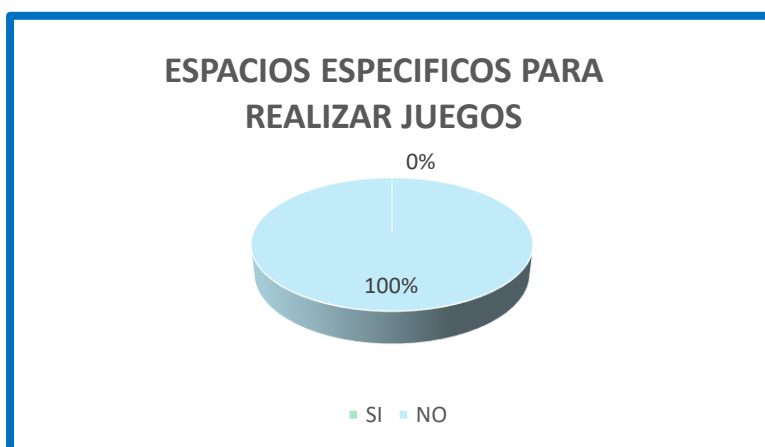
N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	0	0%
2	NO	6	100%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 5.

Espacios específicos para realizar juegos



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 100% de docentes indican que no cuentan con espacios específicos para realizar los juegos. y un 0% nos indica que si

Los resultados de la encuesta demuestran que un número mayor de docentes encuestados indica no cuentan con espacios específicos para realizar los juegos.

PREGUNTA N°6 ¿Usted considera que el aprendizaje significativo cumple un proceso educativo?

TABLA 7.

¿Usted considera que el aprendizaje significativo cumple un proceso educativo?

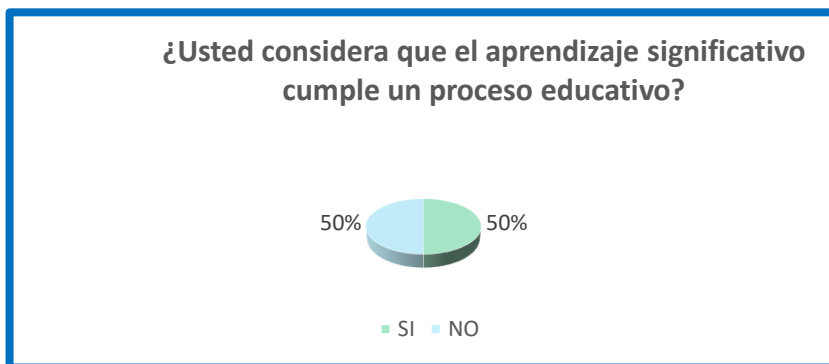
N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	50%
2	NO	3	50%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 6.

Aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 50% de docentes indican que el aprendizaje significativo si cumple con el proceso educativo mientras que el otro 50% nos indica que no cuenta con este proceso

Los resultados de la encuesta demuestran que un número igualitario de docentes encuestados indica que el aprendizaje significativo cuenta con el proceso educativo.

PREGUNTA N°7 Los juegos aplicados son enfocados al aprendizaje significativo.?

TABLA 8.

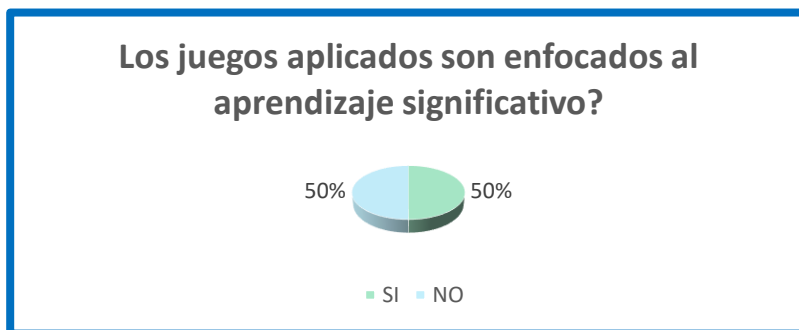
¿Los juegos aplicados son enfocados al aprendizaje significativo.?

N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	50%
2	NO	3	50%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 7. Juegos enfocados en el aprendizaje



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 50% de docentes indican que los juegos aplicados si son enfocados en el aprendizaje significativo, mientras que el otro 50% nos indica que no.

Los resultados de la encuesta demuestran que un número igualitario de docentes encuestados indica que los juegos son enfocados en el aprendizaje.

PREGUNTA N°8 ¿Cómo docente identifica los procesos para lograr el desarrollo del aprendizaje significativo en el niño?

TABLA 9.

¿Cómo docente identifica los procesos para lograr el desarrollo del aprendizaje significativo en el niño?

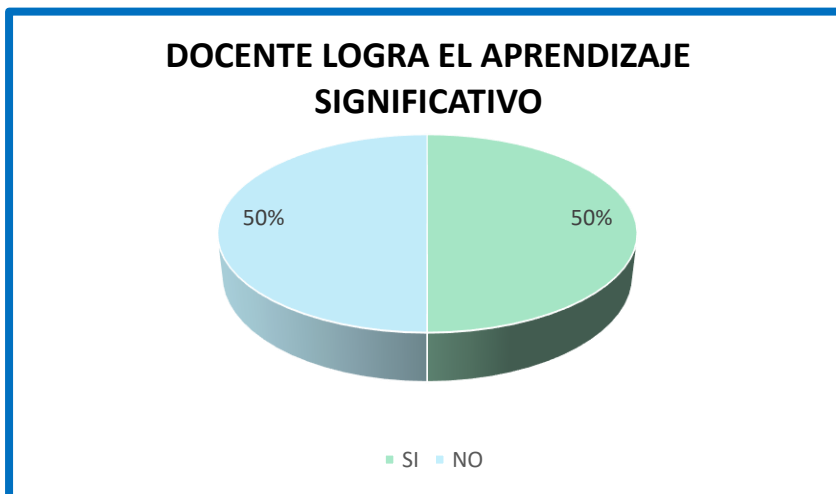
N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	50%
2	NO	3	50%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 8.

Docente logra el aprendizaje significativo



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 50% de docentes identifica los procesos para lograr el desarrollo del aprendizaje significativo en el niño, mientras que el otro 50% nos indica que no.

Los resultados de la encuesta demuestran que un número igualitario de docentes encuestados indica que los docentes identifican los procesos para lograr el aprendizaje.

PREGUNTA N°9 ¿La metodología que usted emplea dentro del aula de clases tiene juegos diferentes para cada ámbito?

TABLA 10.

¿La metodología que usted emplea dentro del aula de clases tiene juegos diferentes para cada ámbito?

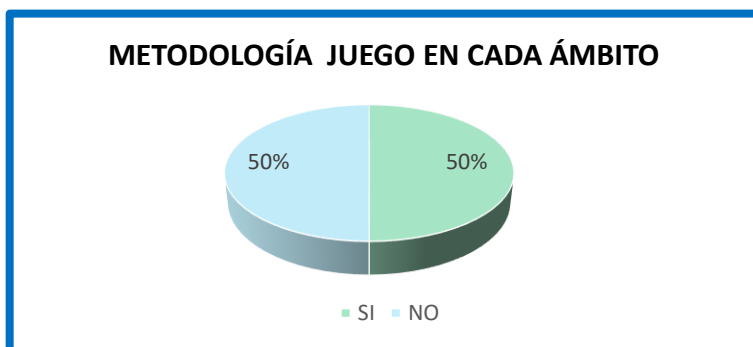
N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	3	50%
2	NO	3	50%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 9.

Metodología juego en cada ámbito



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 50% de docentes nos indica que, si tienen juegos diferentes para cada ámbito, mientras que el otro 50% nos indica que no.

Los resultados de la encuesta demuestran que un número igualitario de docentes encuestados indica que cuentan con juegos para cada ámbito.

PREGUNTA N°10 ¿Usted cuenta con una guía metodológica con juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo?

TABLA 11.

¿Usted cuenta con una guía metodológica con juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo?

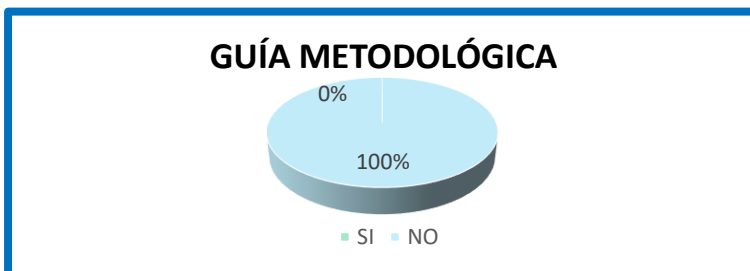
N.º	CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
1	SI	0	0%
2	NO	6	100%
	TOTAL	6	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

GRAFICO 10.

Guía metodológica



Fuente: Encuesta aplicada a los docentes del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa de Durango”

Elaborado por: Mónica Estrada - Granda Katherine

Análisis e interpretación de resultados

El 100% de docentes indican que no cuentan con una guía metodológica con juegos para el desarrollo del aprendizaje significativo, mientras que el 0% nos indica que si

Los resultados de la encuesta demuestran que un número mayor de docentes encuestados indica que no cuentan con una guía que les permita aplicar juegos para el desarrollo del aprendizaje significativo.

Ficha de Observación

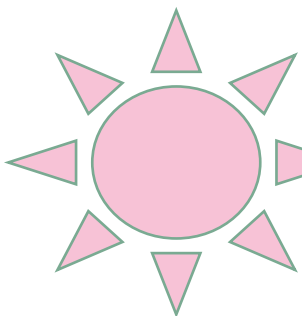
Interpretación de datos. - En la ficha de observación realizada se pudo evidenciar que la mayoría de niños y niñas tiene dificultad de aprendizaje el cual es un problema dentro del ámbito estudiantil, ya que la docente no cuenta con el material adecuado para poder realizar los juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo.

Los niños no tenían desarrollado sus capacidades para desarrollarse dentro del aula para realizar la actividad que la docente propone, y esto les trae problemas al momento del aprendizaje, debido a que no pueden, además la docente no buscaba estrategias para lograr un aprendizaje significativo en el niño, lo cual dificulta y presenta presentara problemas a posterior.

Por eso la docente se compromete a realizar juegos lúdicos en el ayude a los niños a desarrollar movimientos coordinados y precisos el cual vaya ayudando al desarrollo del aprendizaje significativo.

9. CONCLUSIONES

- La docente no conoce diferentes teorías, conceptos que abarca sobre la importancia que tiene el juego cuando es planificado porque no le permite realizar actividades a través del juego como una metodología para lograr el aprendizaje significativo de los niños.
- La docente no identifica juegos que permitan mejorar y hacer un análisis de diferentes juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo el cual se ve afectado a niñas y niños del aula de clases, por su mala concentración y poco desarrollo de sus destrezas.
- No existe una guía que abarque diferentes juegos para que la docente aplique, dentro de su planificación, la elaboración de diferentes juegos enfocados al desarrollo del aprendizaje significativo de los niños y niñas



10. PROPUESTA



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACION INICIAL



PROPUESTA

GUÍA DE JUEGOS QUE AYUDAN AL APRENDIZAJE

SIGNIFICATIVO

AUTORAS:

MÓNICA ALEXANDRA ESTRADA AGUILAR

KATHERINE CECIBEL GRANDA CHAMBA

Título

Jugando, Jugando vamos aprendiendo y creciendo.

Introducción

Los seres humanos por naturaleza necesitamos del movimiento y los juegos para poder desenvolvernos e interactuar con el mundo, por lo que es de suma importancia la ejecución de ciertas actividades para mejorar cada una de las cualidades de aprendizaje que, permitirá el desarrollo integral, conocer sus habilidades y limitaciones físicas que puedan ser un obstáculo para llevar a cabo alguna actividad en un futuro próximo.

Los juegos llegan a ser de gran importancia en el desarrollo integral del niño, y así tanto para su vida adulta, los movimientos y los aprendizajes que vayan adquiriendo con ellos son indispensables para su vida, porque estos movimientos y aprendizajes ayudan al niño a fortalecer sus capacidades y mejorar su inteligencia.

El juego es una actividad que se da de manera innata y que viene dándose desde la antigüedad, esto además de causar placer llena de muchos aprendizajes a los niños por el gran número de actividades lúdicas que se da en el mismo y que aportan de manera significativa, es por esto que se debe considerar como una actividad que ayudará a la adquisición de conocimientos a parte de colaborar en el fortalecimiento de las relaciones sociales y la resolución de problemas de manera más dinámica y sencilla.

Por lo antes mencionado se ha logrado hacer una propuesta de trabajo para poder ayudar al niño al mejoramiento del aprendizaje significativo a través de las



actividades lúdicas, dentro de las aulas de clases con niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial “Carlota Noboa De Durango” para así de esta manera dar prioridad al desarrollo del aprendizaje significativo evitando inconvenientes en un futuro próximo en el desarrollo de actividades cotidianas.

Objetivos

- Diseñar una guía con juegos que permita desarrollar el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 a 5 años.
- Elaborar diferentes tipos de juegos para el fortalecimiento del aprendizaje significativo.

Desarrollo

¿Qué es el Aprendizaje Significativo?

La misión de las instituciones educativas es preparar a los estudiantes para la vida dentro de la sociedad y el mundo del trabajo. Sin embargo, la mayor parte del conocimiento a menudo se enseña de forma aislada y fuera de contexto. ¿Cómo podemos esperar que los estudiantes estén preparados para la vida en sociedad si no son capaces de comprender cuál es el propósito del conocimiento ni cómo aplicarlo a su vida diaria? El aprendizaje significativo nació para responder esta pregunta. (Universia, 2022)

Cuando aprendemos asociamos significados con las cosas que nos rodean y el significado puede ser diferente en cada entorno cultural. El aprendizaje significativo implica comprender cómo encajan todas las piezas que componen un concepto a la

hora de formar nuevos conocimientos. Se basa en la teoría del psicólogo estadounidense David Ausubel, quien la desarrolló en contraposición a la teoría del aprendizaje mecánico (de memorización). (Universia, 2022)

(Universia, 2022) De hecho, existen diferentes tipos de aprendizaje y la metodología denominada ‘significativa’ se puede definir como aquella que permite construir un aprendizaje propio. El aprendizaje significativo no se olvida y queda en las capacidades del Estudiantes para siempre. Obviamente, los estudiantes son responsables de su propio aprendizaje, por lo que deben jugar un papel activo y participativo.

El aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información conecta con un concepto preexistente y relevante en la estructura cognitiva. Esto implica que las nuevas ideas o conceptos se pueden aprender de manera significativa en la medida en que otras ideas o conceptos relevantes estén suficientemente claros y disponibles en la estructura cognitiva del alumno. Es decir, hay que aprender para poder aprender más y mejor.

¿Cuáles son los tipos de aprendizaje significativo?

Hay tres tipos de aprendizaje significativo, que juntos conforman el proceso de adquisición de un conocimiento duradero.

- **Aprendizaje de la representación:** Es un aprendizaje elemental del que depende el aprendizaje posterior. Se basa en símbolos y palabras.

- **Aprendizaje de concepto:** Se produce a medida que se amplía el vocabulario de los estudiantes. Es el aprendizaje de palabras o conceptos. Puede adquirirse por descubrimiento o educación por parte del maestro y los padres.
- **Aprendizaje de proposiciones:** Es la unión de los aprendizajes previos. La imagen se asocia con la palabra y su significado para generar una idea que se expresa.

(Fernández Garrido, 2020)

¿Qué es el aprendizaje significativo infantil?

La definición de aprendizaje significativo surge con el psicólogo norteamericano David Paul Ausubel. Es él quien plantea que el verdadero aprendizaje se produce cuando el niño/a relaciona las nuevas informaciones que recibe, con los conocimientos anteriores que ya posee. (Fernández Garrido, 2020)

(Fernández Garrido, 2020) Nos dice que, para Ausubel, el conocimiento es construido y estructurado por el propio niño/a mediante sus propias interpretaciones. Así, ellos mismos hacen que estas nuevas realidades se asienten en su estructura mental, a través de sus propias interpretaciones.

Los beneficios en el aula de este tipo de aprendizaje son múltiples:

- El alumno/a aprende a aprender, y es capaz de desenvolverse bien en nuevas situaciones desconocidas para él.
- Mejora su comportamiento y concentración en clase.

- Son conscientes de que están aprendiendo y eso les motiva a seguir haciéndolo mediante el esfuerzo.

Características del aprendizaje significativo

Estas son algunas de las características que diferencia el aprendizaje significativo del aprendizaje memorístico:

- El aprendizaje significativo sigue dos ejes principales: la actividad constructiva y la interacción con el resto.
- Consiste en establecer relaciones entre el nuevo contenido y sus esquemas de conocimiento.
- El proceso mediante el cual se produce el aprendizaje significativo requiere una intensa actividad por parte del alumno/a.
- Todo lo aprendido anteriormente es producto de una implicación afectiva del alumno/a, es decir, la ganas de aprender ante el conocimiento que considera valioso adquirir.
- Los nuevos conocimientos se incorporan en la estructura cognitiva del alumno/a.(Fernández Garrido, 2020)

Bibliografía

Fernández Garrido, J. (20 de 5 de 2020). *APOYO ESCOLAR*. Obtenido de APOYO ESCOLAR: <https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-aprendizaje-significativo-infantil-definicion-y-ejemplos/>

Fernandez, E. (s.d de 05 de 2015). *Repositorio.espe.edu.ec*. Obtenido de Repositorio.espe.edu.ec:
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>

Universia. (12 de 10 de 2022). *¿Qué es el Aprendizaje Significativo?* Obtenido de ¿Qué es el Aprendizaje Significativo?:
<https://www.universia.net/ec/actualidad/orientacion-academica/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>

ACTIVIDAD 1

Tema	Recogiendo los números
Objetivo	Desarrollar la memoria e incrementar la motricidad gruesa
Rincón	Lógico-Matemático
Destreza	Reconoce los números en orden
Tiempo	20 a 25 min
Espacio	Patio de la institución
Procedimiento	Se procede a recoger los números ordenadamente del 1 al 9 y cada número ser llevado hasta una cesta que se encontrara al final del juego. El punto clave es que el niño realice el juego sin caerse y que vaya reconociendo los números.

Evaluación			
Reconociendo los colores	Inicio	Proceso	Adquirido



ACTIVIDAD 2

Tema	Reconociendo los colores		
Objetivo	Recordar los colores, recorriendo los pasos.		
Rincón de aprendizaje	Arte		
Destreza	el niño mejora su memoria		
Tiempo	20 a 25 min		
Espacio	Patio de la institución		
Procedimiento			
Evaluación			
Reconociendo los colores	Inicio	Proceso	Adquirido
El niño tiene que ir reconociendo los colores, que se encuentran dentro de los platos, los cuales los niños van a ir haciendo combinaciones de colores, entre primarios y secundarios.			



ACTIVIDAD 3

Tema	La rayuela africana						
Objetivo	Identificar el lugar donde saltar sin equivocarse, siguiendo a la docente						
Rincón de aprendizaje	Gimnasia						
Destreza	Delante y atrás espacio tiempo						
Tiempo	20 a 25 min						
Espacio	Patio de la institución						
Procedimiento	Se va a realizar una cuadrícula en el piso, y luego la docente seguida de un niño tienen que ir saltando, primero con los pies juntos y luego con los pies separados sin equivocarse, y el que se equivoca pierde.						
Evaluación							
La rayuela africana	<table border="1"><thead><tr><th>Inicio</th><th>Proceso</th><th>Adquirido</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	Inicio	Proceso	Adquirido			
Inicio	Proceso	Adquirido					



ACTIVIDAD 4

Tema	Pizarra mágica		
Objetivo	Plasmar ideas espontaneas del niño		
Rincón de aprendizaje	Arte		
Destreza	Desarrolla la motricidad fina y la creatividad		
Tiempo	20 a 25 min		
Espacio	Aula de clases		
Procedimiento	Se da una pizarra a cada niño con un cotonete y así los niños podrán ir desarrollando su imaginación, pero siempre teniendo precaución de que no vayan a rasgar la funda.		
Evaluación			
Pizarra mágica	Inicio	Proceso	Adquirido



ACTIVIDAD 5

Tema	Encontrando animales		
Objetivo	Lograr que el niño pueda armar y descubrir lo que es.		
Rincón de aprendizaje	Construcción		
Destreza	Desarrolla su imaginación y creatividad a través del descubrimiento		
Tiempo	20 a 25 min		
Espacio	Aula de clases		
Procedimiento	Se le entregará a cada niño una figura desarmada y el niño tendrá que armar y descubrir que animal es y cómo hace.		
Evaluación			
Encontrando animales	Inicio	Proceso	Adquirido



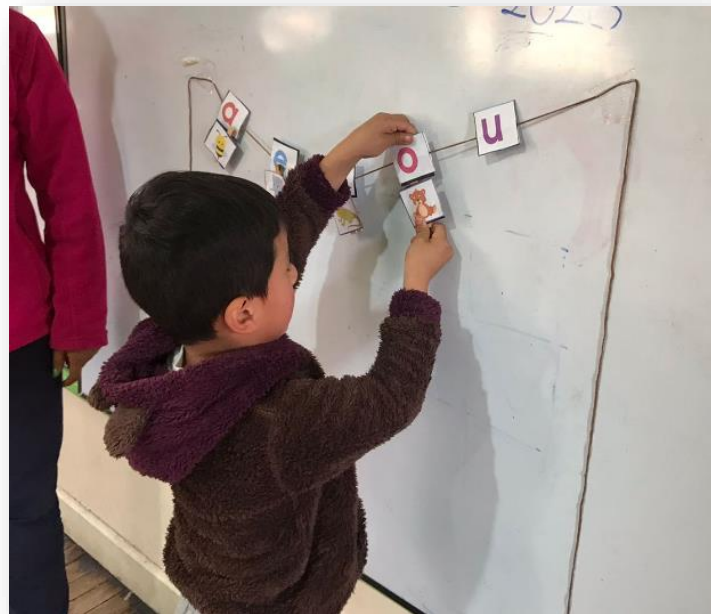
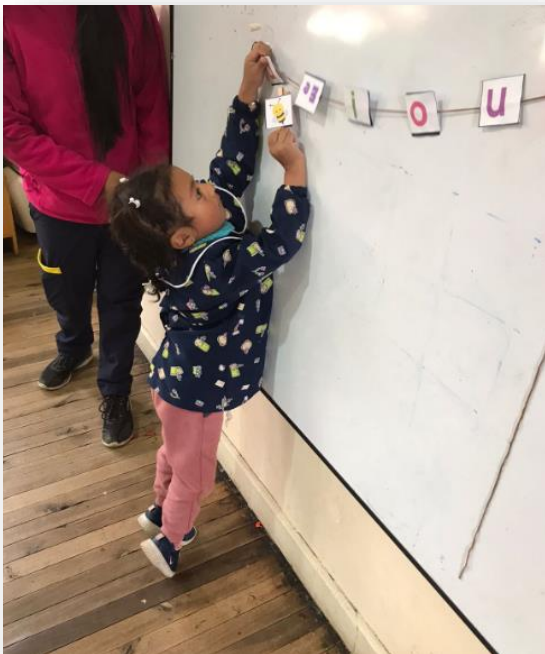
ACTIVIDAD 6

Tema	Reconociendo nuestro cuerpo a través del espejo						
Objetivo	Lograr que el niño reconozca las partes de su cuerpo						
Rincón de aprendizaje	Música						
Destreza	Desarrollar los sentidos.						
Tiempo	20 a 25 min						
Espacio	Aula de clases						
Procedimiento	Colocar al niño frente al espejo, tendrá que ir reconociendo cada parte del su cuerpo como la profesora lo vaya mencionando						
Evaluación							
Reconociendo nuestro cuerpo a través del espejo	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Inicio</th> <th style="width: 15%;">Proceso</th> <th style="width: 15%;">Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Inicio	Proceso	Adquirido			
Inicio	Proceso	Adquirido					



ACTIVIDAD 7

Tema	Aprendiendo las vocales						
Objetivo	Identificar correctamente las vocales						
Rincones de aprendizaje	Lenguaje						
Destreza	Lograr que el niño aprenda las vocales						
Tiempo	20 a 25 min						
Espacio	Aula de clases						
Procedimiento	Entregarle al niño una cuerda con vocales y pinzas con vocales, irán poniendo las pinzas en la vocal que corresponde						
Evaluación							
Identificar correctamente las vocales	<table border="1"><thead><tr><th>Inicio</th><th>Proceso</th><th>Adquirido</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>	Inicio	Proceso	Adquirido			
Inicio	Proceso	Adquirido					



ACTIVIDAD 8

Tema	Contando con mis dedos
Objetivo	Identificar cuantos dedos tenemos en nuestra mano
Rincón de aprendizaje	Lógico-matemática
Destreza	Ir contando y reconociendo los números.
Tiempo	20 a 25min
Espacio	Aula de clases
Procedimiento	Se le entrega al niño una mano pre elaborada en donde estén los números y el niño a medida que va contando tendrá que ir bajando los dedos de la mano, para que así vaya reconociendo cada uno de los números

Evaluación			
Contando con mis dedos	Inicio	Proceso	Adquirido



ACTIVIDAD 9

Tema	Jugando con las vocales
Objetivo	Identificar las vocales y respetar el turno
Rincón de aprendizaje	Lenguaje
Destreza	Desarrolla la motricidad gruesa y el pensamiento
Tiempo	20 a 25 min
Espacio	Aula de clases
Procedimiento	Se coloca dentro del aula platos que cuelgas y en cada una de ellas va a ir una vocal, luego la profesora tendrá que mostrar la vocal que el niño tiene que ir reconociendo, y luego tendrá que seleccionar correctamente las vocales.

Evaluación			
Jugando con las vocales	Inicio	Proceso	Adquirido



ACTIVIDAD 10

Tema	La torre						
Objetivo	Ordenar por colores						
Rincón de aprendizaje	Construcción						
Destreza	El niño identificara cada color						
Tiempo	20 a 25 min						
Espacio	Aula de clases						
Procedimiento	Se le dará al niño diferentes tubos de papel de distintos colores, luego tendrá que ir ordenando del mismo color formando una torre.						
Evaluación							
La torre	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Inicio</th> <th style="width: 15%;">Proceso</th> <th style="width: 15%;">Adquirido</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 100px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Inicio	Proceso	Adquirido			
Inicio	Proceso	Adquirido					



10.BIBLIOGRAFÍA

Almeida, J. (05 de 05 de 2022). *Metodologías activas*. Obtenido de BeChallenge:

<https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/#:~:text=El%20aprendizaje%20significativo%20es%20un,nuevos%20de%20manera%20m%C3%A1s%20efectiva.>

Ana Megías, Llanos Lozano. (2019). *El juego infantil como metodología educativa*.

Idetex.

Anonimo. (12 de Marzo de 2012). *wordpress.com*. Obtenido de wordpress.com:

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Asamblea Nacional de la República del Ecuador. (2008). *Constitución de la*

República del Ecuador. Montecristi: Lexis.

Bolivar, U. E. (2021). *Unidad de integracion Curricular*. Guaranda.

Calmel, D. (10 de Junio de 2019). *blogspot.com*. Obtenido de blogspot.com:

<https://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-Según-montessori.html>

Estela Gómez, L. (15 de 05 de 2015). *El papel del docente para el logro de un*

aprendizaje significativo apoyado en las TIC. Obtenido de El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC:

<https://www.redalyc.org/journal/4766/476661510011/html/>

Fernández Garrido, J. (20 de 5 de 2020). *APOYO ESCOLAR*. Obtenido de APOYO

ESCOLAR: <https://www.editorialgeu.com/blog/que-es-el-aprendizaje-significativo-infantil-definicion-y-ejemplos/>

Fernandez, E. (s.d de 05 de 2015). *Repositorio.espe.edu.ec*. Obtenido de

Repositorio.espe.edu.ec:

<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/11413/1/T-ESPE-049122.pdf>

Huaman, R. (20 de 02 de 2019). *Repositorio.untumbes.edu.pe*. Obtenido de

Repositorio.untumbes.edu.pe:

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1683/HUAMAN%20JOCOPE%2c%20RUTH%20SABINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Juan, A. A. (2016). *Desarrolllo infantil y practicas de cuidado*. Universidad del

Norte.

López, I. (s.f de s.f de s.f). *educacioninicial.mx*. Obtenido de educacioninicial.mx:

<https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

Martin, C. (s.f de s.f de 2020). *www.studocu.com*. Obtenido de www.studocu.com:

<https://www.studocu.com/es/document/best-notes-for-high-school-es/psicologia-y-sociologia/caracteristicas-del-juego/8436173>

Ministerio de Educación. (2021). *Proyecto de ley orgánica reformatoria de la ley*

orgánica de educación intercultural. Quito: Asamblea Nacional. Obtenido de

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/05/Ley->

Organica-Reformatoria-a-la-Ley-Organica-de-Educacion-Intercultural-
Registro-Oficial.pdf

Moreira, M. (30 de 3 de 2019). *Textos de apolo* . Obtenido de Aprendizaje

Significativo: https://www.if.ufrgs.br/public/tapf/tapf_v30n3.pdf

Perez, ,. (15 de octubre de 2021). *Conceptos Definiciones* . Obtenido de Conceptos

Definiciones : <https://conceptdefinicion.de/juego/>

Rivera Muñoz, J. (20 de 06 de 2016). *EEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO y la*

evaluación de los aprendizajes. Obtenido de EEL APRENDIZAJE

SIGNIFICATIVO y la evaluación de los aprendizajes:

https://www.google.com/search?sxsrf=AB5stBjPZ19_JnNFkOIXn-

[kITsLKi4mRcw:1689439008994&q=Caracter%C3%ADsticas+del+aprendiza](https://www.google.com/search?sxsrf=AB5stBjPZ19_JnNFkOIXn-)

[je+significativo+PDF&uds=G2wA-](https://www.google.com/search?sxsrf=AB5stBjPZ19_JnNFkOIXn-)

[I3UTrU8qtXUuYW90AOtwOq8gD5jka5LI4nWRiIJUdYSQZwDA_JxUNGj](https://www.google.com/search?sxsrf=AB5stBjPZ19_JnNFkOIXn-)

[DZGDbf_7oQjaIWUWtnFjnqoPaQYXJbziiqBDXaHKtoZie3AcA](https://www.google.com/search?sxsrf=AB5stBjPZ19_JnNFkOIXn-)

Salas, E. (21 de 12 de 2018). *El aprendizaje significativo y su relación con los estilos*

de aprendizaje. Obtenido de El aprendizaje significativo y su relación con los

estilos de aprendizaje: <file:///E:/INFORMACION/Downloads/7213.pdf>

Sanchez, D. j. (2023). La importancia del juego en el desarrollo infantil como eje

metodológico en la Educación. *Congreso internacional Universidad de*

Milagros, 12.

Secadas Marcos, F. (s.f de s.f de 2016). *https://reunir.unir.net*. Obtenido de <https://reunir.unir.net>: <https://reunir.unir.net/handle/123456789/8006>

Sisalima , L. (15 de 09 de 2020). *Repositorio.unl.edu.ec*. Obtenido de [Repositorio.unl.edu.ec](https://repositorio.unl.edu.ec):
<file:///E:/INFORMACION/Downloads/TESIS%20FINAL-LISETH%20SISALIMA%20BIBLIOTECA.pdf>

Superior, C. d. (2019). *Reglamento de Regimen Academico*. Quito: Universidad .

Tomero, A. (22 de Octubre de 2022). *madreshoy.com*. Obtenido de madreshoy.com:
<https://madreshoy.com/tipos-y-clasificacion-del-juego/>

Universia. (12 de 10 de 2022). *¿Qué es el Aprendizaje Significativo?* Obtenido de [¿Qué es el Aprendizaje Significativo?:](https://www.universia.net/ec/actualidad/orientacion-academica/que-aprendizaje-significativo-1130648.html)
<https://www.universia.net/ec/actualidad/orientacion-academica/que-aprendizaje-significativo-1130648.html>

Vega, L. (18 de Enero de 2023). *www.parabebes.com*. Obtenido de www.parabebes.com: <https://www.parabebes.com/juegos-en-grupo-para-ninos-de-4-a-5-anos-5090.html>

11. Anexos

Anexo 1. Instrumento de recolección de datos para la encuesta

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL
ENCUESTA DIRIGIDA A LA DOCENTE DEL CEI

OBJETIVO: Identificar cómo es la utilización del juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años del CEI Carlota Noboa de Durango, del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2023

INSTRUCCIONES:

LEA DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

MARQUE CON UNA (X) LA RESPUESTA CORRECTA SEGÚN SU CRITERIO PERSONAL.

CUESTIONARIO

- 1. ¿Usted cuenta dentro de su área de trabajo con material adecuado para realizar juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo?**

Si () No (**X**)

- 2. ¿El juego es aplicado y planificado en cada uno de los ambientes de aprendizaje**

Si () No (**X**)

3. ¿Considera que el juego potencia en el infante su desarrollo cognitivo?

Si (X) No ()

4. ¿Identifica los diferentes juegos para aplicar en cada uno de los ambientes según la necesidad y aprendizaje del infante?

Si () No (X)

5. ¿El aula cuenta con unos espacios específicos para realizar juegos que ayuden al aprendizaje significativo?

Si () No (X)

6. ¿Usted considera que el aprendizaje significativo cumple un proceso educativo?

Si (X) No ()

7. ¿Los juegos aplicados son enfocados al aprendizaje significativo.?

Si () No (X)

8. ¿Cómo docente identifica los procesos para lograr el desarrollo del aprendizaje significativo en el niño?

Si (X) No ()

9. ¿La metodología que usted emplea dentro del aula de clases tiene juegos diferentes para cada ámbito?

Si () No (X)

10. ¿Usted cuenta con una guía metodológica con juegos que ayuden al desarrollo del aprendizaje significativo?

Si () No (X)

Anexo.2 Instrumento de recolección de datos para la ficha de observación

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,

FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL

Ficha de Observación dirigida a los Estudiantes

OBJETIVO: Diagnosticar el nivel de aprendizaje mediante el juego para el desarrollo del aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 a 5 años de edad del CEI “Carlota Noboa de Durango”, del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, Periodo 2023.

INSTRUCCIONES:

LEA DETENIDAMENTE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS

MARQUE CON UNA (X) LA RESPUESTA CORRECTA SEGÚN SU CRITERIO PERSONAL.

Nombre:


N°		Si	No
1	Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares		X
2	Demuestra preferencia de jugar la mayor parte del tiempo con un amigo estableciendo niveles de empatías más estables.		X

3	Colabora en actividades que se desarrollan con otros niños y adulto de su entorno.		x
4	Ejecuta actividades coordinadamente y con un control adecuado de fuerza y tonicidad muscular como. Lanzar, atrapar y patear objetos y pelotas		X
5	Realiza ejercicios de equilibrio estático y dinámico, controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo		x
6	Realiza ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas		X
7	Utiliza la pinza digital para coger lápices, marcadores, pinceles y diversos tipos de materiales		X
8	Realiza ejercicios de simetría corporal como: identificar en el espejo y otros materiales las partes semejantes que conforman el lado derecho e izquierda del cuerpo		X

9	Participa en dramatizaciones, asumiendo roles de diferentes personas del entorno y de personajes de cuentos e historietas		X
10	Participa en rondas populares, bailes y juegos tradicionales, asumiendo los roles y respetando las reglas.		X

ANEXOS

Informe de tutorías del trabajo de integración curricular



**UNIVERSIDAD
ESTADUAL
BOLEIVAR**

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR




**FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN**

ANEXO 3. FORMATO PARA EL INFORME DE TUTORÍAS DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Facultad: Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas

Carrera: Educación Inicial		Opción: Proyecto de Integración Curricular	
Modalidad de Titulación: Presencial			
Título del proyecto LA IMPORTANCIA DEL JUEGO PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DEL CENTRO INFANTIL "CARLOTA MORENO DE DURANGO" DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERÍODO 2023			
Estudiante:	Mónica Alejandra Estrada Aguilar	Cédula:	0202142709
		Teléfono:	0990645623
		E-mail:	mestradad@mailes.ueb.edu.ec
Estudiante:	Graciela Chumbi Katherine Cecilia	Cédula:	0706345477
		Teléfono:	0907780681
		E-mail:	karamela@mailes.ueb.edu.ec
Docente Tutor:		Cédula:	0201742061
		Teléfono:	0903993307
		E-mail:	damscbeaz@ueb.edu.ec

2. REGISTRO DE TUTORÍAS ACADÉMICAS EN LOS TRABAJOS DE INTEGRACIÓN CURRICULAR OPCIÓN.....

No	Fecha	Tema Académico Realizado	Actividad	Horas Tutoría	Firma del estudiante	Observaciones
1	03 al 06 de enero	Formulación del tema, problema y descripción del problema antiproyecto.		16 horas		
2	09 al 13 de enero	Laboración de objetivos general y específicos	Justificación, marco teórico antiproyecto	20 horas		
3	16 al 20 de enero	Laboración de objetivos general y específicos	Justificación, marco teórico antiproyecto	20 horas		

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Sacaña
 Guarambo Ecuador
 Teléfono: 0208 6220 6888
 www.ueb.edu.ec

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR I

4	23 al 27 de enero de 2023	Tema, problema, descripción del problema	20 horas	
5	30 de enero al 03 de febrero de 2023	Objetivo general, específicos y justificación	20 horas	
6	06 al 10 de febrero de 2023	Marco teórico investigación de la primera variable	20 horas	
7	13 al 15 de febrero de 2023	Marco teórico investigación de la segunda variable	12 horas	
8	22 al 24 de febrero de 2023	laboración de la teoría legal, elaboración de la propuesta	12 horas	
9	27 febrero al 03 de marzo de 2023	teoría referencial, Marco metodológico y enfoques de la investigación	20 horas	
10	06 al 10 de marzo de 2023	Revisión de la propuesta y guía didáctica	20 horas	
11	13 al 17 de marzo de 2023	encuesta y ficha de observación, conclusiones	20 horas	
12	20 al 24 de marzo de 2023	Se revisó dedicatoria, agradecimiento y resumen.	20 horas	
13	27 al 29 de marzo de 2023	Se realizó la revisión final.	20 horas	

Docente Tutor/a

Leda Deysi Janeth Sánchez Sánchez Misc

Cosultador de la Unidad
Integración Curricular
Ing. José Luis Vásconez

Certificados del Centro de Educación Inicial Carlota Noboa de Durango

CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO"
Dirección: Sucre entre Manuela Cañizares y Selva Alegre




Yo, VERÓNICA DEL PILAR VELOZ ACURIO, portadora de la cédula de ciudadanía número 020166950-4, en mi calidad de DIRECTORA del CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO", a petición verbal de la interesada.

CERTIFICO:

Que, la srta. ESTRADA AGUILAR MÓNICA ALEXANDRA, portadora de la cédula número 0202142709, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar, aplicó la Propuesta del Proyecto de Titulación, en referencia a Importancia del Juego para el Desarrollo del Aprendizaje Significativo en los niños y niñas de Educación Inicial II del grupo de 4 a 5 años desde el 08 de febrero hasta el 24 de marzo de 2023.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que crea conveniente.

Guaranda, 30 de marzo de 2023


Lcda. Verónica Veloz Acurio
DIRECTORA



CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO"

Dirección: Sucre ente Manuela Cañizares y Selva Alegre



Yo, **VERÓNICA DEL PILAR VELOZ ACURIO**, portadora de la cédula de ciudadanía número **020166950-4**, en mi calidad de **DIRECTORA** del **CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL "CARLOTA NOBOA DE DURANGO"**, a petición verbal de la interesada.

CERTIFICO:

Que, la srta. **GRANDA CHAMBA KATHERINE CECIBEL**, portadora de la cédula número **0706345475**, estudiante de la Universidad Estatal de Bolívar, aplicó la Propuesta del Proyecto de Titulación, en referencia a **La Importancia del Juego para el Desarrollo del Aprendizaje Significativo en los niños y niñas de Educación Inicial II del grupo de 4 a 5 años desde el 08 de febrero hasta el 24 de marzo de 2023**.

Se expide la presente a solicitud de la interesada, para los fines que crea conveniente.

Guaranda, 30 de marzo de 2023

Lcda. Verónica Veloz Acurio

DIRECTORA

