UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÒN INICIAL

LA METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “8 DE NOVIEMBRE” DE LA PARROQUIA BALSAPAMBA, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2021-MARZO 2022.

AUTOR

BARRAGÁN FUENTES CARLA ESTEFANIA

TUTOR

LCDA. DEYSI SANCHEZ

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

2022

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÒN INICIAL

LA METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "8 DE NOVIEMBRE" DE LA PARROQUIA BALSAPAMBA, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2021-MARZO 2022.

AUTOR

BARRAGÁN FUENTES CARLA ESTEFANIA

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR - PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, PREVIO A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL.

2022

I. DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado en primer lugar a dios por darme sabiduría, para poder afrontar todas las dificultades que se han presentado a lo largo del camino. A mi familia en especial a mis padres por apoyarme tanto económicamente como emocionalmente en especial a mi hermano mayor por todo el apoyo brindado.

Carla Estefania Barragán Fuentes

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradezco a todos los docentes y autoridades de nuestra querida Universidad Estatal de Bolívar por brindar y compartir todos sus conocimientos fortaleciendo nuestra vida profesional por incentivarnos siempre a continuar nuestra carrera, venciendo cada uno de los obstáculos, segundo agradecer a Dios por permitirnos adquirir esta vocación como lo es Licenciadas en Educación Inicial, y por último el agradecimiento a cada uno de mis familiares que siempre han estado ahí para apoyarme y verme triunfar, en especial dar gracias por habernos permitido compartir buenos y malos momentos con nuestros compañeros e encontrar amistades verdaderas y duraderas.

Carla Estefania Barragán Fuentes

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. DEYSI JANETH SÁNCHEZ SÁNCHEZ, Msc.

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de investigación, titulado: LA METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "8 DE NOVIEMBRE "DE LA PARROQUIA BALSAPAMBA, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2021-MARZO 2022, elaborado por el autor BARRAGÁN FUENTES CARLA ESTEFANIA , egresada 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.

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

Lic. Deysi Janeth Sánchez Sánchez, Msc.
Tutor.
Guaranda, 13 julio del 2022

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios expuestos en el presente informe de Trabajo de Integración Curricular – Proyecto de Investigación, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



Barragán Fuentes Carla Estefanía

CI: 0202325684

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

NOTARIA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

No. ESCRITURA	20220201003P01180

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR:
CARLA ESTEFANIA BARRAGAN FUENTES
CUANTIA: INDETERMINADA
FACTURA: 001-002-000010173
DI: 2 COPIAS

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día trece de julio de dos mil veintidós, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece la señorita CARLA ESTEFANIA BARRAGAN FUENTES, **soltera,** domiciliada en la parroquia Balsapamba del cantón San Miguel, provincia Bolívar y de paso por este lugar, con celular número 0986155752, correo electrónico carbarragan@mailes.ueb.edu.ec, por sus propios derechos. La compareciente es de nacionalidad ecuatoriana, mayor de edad, hábil e idónea para contratar y obligarse a quien de conocerla doy 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 instruida por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidas de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presentan su declaración Bajo Juramento que dicen: **Declaro que el presente trabajo denominado: LA METODOLOGÍA -TRABAJO EN LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "8 DE NOVIEMBRE" DE LA PARROQUIA BALSAPAMBA, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2021- MARZO 2022. Previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Inicial, a través de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar,** es de mí autoría, este documento no ha sido previamente presentado por ningún grado de calificación profesional y que las referencias bibliográficas que se incluyen han sido consultadas por la autora. Es todo cuanto puedo 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, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquella se afirma y se ratifica de todo lo expuesto y firman conmigo en unidad de acto, quedando incorporado al protocolo de esta Notaria, la presente declaración, de todo lo cual doy fe.-

CARLA ESTEFANIA BARRAGAN FUENTES
C.C. 020232568-4

CONSEJO DE LA JUDICATURA
MSC. AB. HENRY ROJAS NARVÁEZ
Notario Tercero del
Cantón - Guaranda

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA I

II. AGRADECIMIENTO II

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR ..... **Error! Bookmark not defined.**

IV. AUTORÍA NOTARIADA IV

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL X

ABSTRACT XI

VIII. INTRODUCCIÓN XII

1. TEMA ..... - 1 -

2. ANTECEDENTES ..... - 2 -

3. PROBLEMA ..... - 4 -

3.1 Descripción del problema ..... - 4 -

3.2 Formulación del problema ..... - 5 -

5. OBJETIVOS ..... - 7 -

5.1 Objetivo general ..... - 7 -

5.2 Objetivos específicos ..... - 7 -

6. MARCO TEÓRICO ..... - 8 -

6.1. Teoría científica ..... - 8 -

6.1.1 El juego ..... - 8 -

6.1.2 Tipos ..... - 9 -

6.1.3 ¿Qué es el método Montessori? ..... - 11 -

6.1.4. Metodología Juego Trabajo ..... - 11 -

6.1.5. Momentos del juego trabajo ..... - 13 -

6.1.6. TIPOS DE RINCONES ..... - 14 -

6.1.7. Importancia del juego en el aprendizaje ..... - 18 -

6.1.8. Aprendizaje ..... - 19 -

6.1.9. Aprendizaje Significativo ..... - 19 -

6.1.10 ¿Qué condiciones se deberían desarrollar para que se diera un aprendizaje significativo? ..... - 21 -

6.1.11 ¿Qué ventajas presenta el aprendizaje significativo frente al memorístico? ..... - 22 -

6.1.12. Destrezas y habilidades de los niños de 5 años de edad ..... - 22 -

6.2. Teoría legal ..... - 24 -

6.3. Teoría referencial ..... - 26 -

7. MARCO METODOLÓGICO ..... - 27 -

7.1 Enfoque de la investigación ..... - 27 -

7.2. Diseño o tipo de estudio, ... - 27 -

7.3 Métodos ..... - 27 -

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos. ..... - 28 -

7.5 Universo y muestra .....- 28 -

Tabla 1.....- 28 -

Muestra de objeto de la investigación .....- 28 -

7.6. Procesamiento de información.....- 28 -

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....- 30 -

8.1. Tabla N# 1.....- 30 -

8.1.1. Gráfico N#1.....- 30 -

8.2. Tabla N# 2.....- 31 -

8.2.1. Gráfico N# 2.....- 31 -

8.3. Tabla N# 3.....- 32 -

8.3.1. Gráfico N# 3.....- 32 -

8.4. Tabla N# 4.....- 33 -

8.4.1. Gráfico N# 4.....- 33 -

8.5. Tabla N# 5.....- 34 -

8.5.1. Gráfico N# 5.....- 34 -

8.6. Tabla N# 6.....- 35 -

8.6.1. Gráfico N# 6.....- 35 -

8.7. Tabla N# 7.....- 36 -

8.7.1. Gráfico N# 7.....- 36 -

8.8. Tabla N# 8.....- 37 -

8.8.1. Gráfico N# 8.....- 37 -

8.9. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....- 38 -

9. BIBLIOGRAFÍA.....- 41 -

10. Anexos .....- 44 -

PROPUESTA .....- 45 -

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El proyecto titulado **“**La Metodología juego-trabajo en la adquisición del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “8 de Noviembre “, en el mismo que se plantean nuevas estrategias, a través de actividades lúdicas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de lograr cambios educativos, a través del manejo e implementación de nuevas estrategias pedagógicas, como lo es el juego, donde los niños aprendan de forma divertida, dinámica y diferente, adquiriendo así un aprendizaje significativo que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos, además es una propuesta innovadora basada en sucesos reales y cotidianos.

Contamos con un marco teórico específico, concreto y apoyado en fuentes bibliográficas confiables, creado a su vez por dos variables de nuestro proyecto educativo y sobre todo en el problema que existe dentro de la institución educativa, esta investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que está centrada en la recopilación y análisis de datos, sujetada a una ficha de observación, a más de ello es una investigación descriptiva, exploratoria y bibliográfica, con un método inductivo ya que se parte de lo particular a lo general. Seguidamente tenemos el cuadro del universo y muestra estudiada en dicha institución anteriormente mencionada, contamos también con el análisis e interpretación de resultados, representados en tablas y en pasteles con la finalidad de dar a conocer el problema identificado de manera concreta y precisa.

Cabe recalcar que el juego en la vida de los niños es importante y esencial, para alcanzar el máximo desarrollo en las diferentes áreas como son: el desarrollo de la inteligencia, el desarrollo motriz, del medio natural y cultural y la capacidad de comunicarse y relacionarse con otros, fortaleciendo la autonomía, independencia y la capacidad de afrontar los problemas cotidianos.

Palabras clave: metodología juego-trabajo, aprendizaje significativo, observación, guía lúdica, desarrollo

ABSTRACT

The project entitled "The game-work methodology in the acquisition of meaningful learning in children from 5 to 6 years of the Educational Unit "8 de Noviembre", in which new strategies are proposed, through playful activities that facilitate the teaching-learning process, in order to achieve educational changes, through the management and implementation of new pedagogical strategies, such as the game, where children learn in a fun, dynamic and different way, thus acquiring significant learning that contributes with the development and their integral formation as human beings, it is also an innovative proposal based on real and daily events.

We have a specific theoretical framework, concrete and supported by reliable bibliographic sources, created in turn by two variables of our educational project and especially in the problem that exists within the educational institution, this research has a qualitative approach, since it is focused on the collection and analysis of data, subject to an observation sheet, in addition to this it is a descriptive, exploratory and bibliographical investigation, with an inductive method since it starts from the particular to the general. Next we have the picture of the universe and sample studied in the aforementioned institution, we also have the analysis and interpretation of results, represented in tables and in cakes in order to publicize the identified problem in a concrete and precise way.

It should be emphasized that play is important and essential in children's lives, in order to achieve maximum development in different areas such as: the development of intelligence, motor development, the natural and cultural environment, and the ability to communicate and relate. with others, strengthening autonomy, independence and the ability to face everyday problems.

Keywords: game-work methodology, meaningful learning, observation, playful guide.

VIII. INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto se trata un tema de suma importancia como lo es la Metodología juego-trabajo en la adquisición del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años, cabe recalcar que el juego es una actividad principal en la primera infancia, puesto que el niño aprende, disfruta, se relaciona, crea y desarrolla sus capacidades motrices, cognitivas y afectivas o emocionales. Además, es aquel que otorga un valor, enseña, es un medio por el cual el infante adquiere conocimientos de una manera divertida, creativa y entretenida.

No obstante, actualmente la educación inicial busca construir y formar niños preparados para la vida cotidiana los cuales necesitan aprender por medio de la exploración corporal y utilizando al máximo sus sentidos ya que de esta forma ellos asimilan y difícilmente logran olvidar los aprendizajes adquiridos, formando un aprendizaje significativo a largo plazo.

La finalidad del trabajo de titulación es sustentar teóricamente la metodología juego trabajo como estrategias pedagógicas para el fortalecimiento y la adquisición del aprendizaje significativo, además se busca determinar estrategias pedagógicas que permitan la interacción profesor-alumno a través de la metodología juego-trabajo y por consiguiente se busca proponer actividades recreativas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos, las mismas que sean acogidas y aplicadas en la Unidad Educativa “8 de Noviembre “de la parroquia Balsapamba, cantón San Miguel, provincia Bolívar, basándose en fuentes bibliográficas, verídicas y sobre todo en los conocimientos que se ha adquirido en las prácticas realizadas a lo largo de nuestra carrera profesional.

1. TEMA

La Metodología juego-trabajo en la adquisición del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “8 de Noviembre “de la parroquia Balsapamba, cantón San Miguel, provincia Bolívar, en el periodo Noviembre 2021-Marzo 2022.

2. ANTECEDENTES

Tema: Uso de la metodología juego-trabajo para el desarrollo socio-afectivo de los

niños y niñas de 4 a 5 años.

Autores: Trujillo Villarroel Catherine Dayana

Año: 2017

Universidad: UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

Resumen

La metodología juego-trabajo es una metodología creada para dinamizar el aprendizaje dentro de un clima flexible, libre y creativo puesto que ofrece al niño y niña la oportunidad para resolver conflictos con la finalidad de satisfacer sus intereses mientras interactúa con espacios de aprendizaje, también conocidos como rincones.

Por lo tanto, el juego es el medio perfecto para lograr combinar dichos aspectos y así lograr crear una base sólida sobre la cual descubrir el aprendizaje y desarrollar habilidades y destrezas de manera progresiva e integral, he aquí la importancia fundamental de la Metodología juego-trabajo (Trujillo, 2017).

Tema: El juego trabajo y su incidencia en la expresión corporal de los niños de 4 a 5 años de educación inicial en la Unidad Educativa Brisas del Río en el período 2019-2020.

Autores: Tamara Tatiana Vera Borbor

Año: 2020

Universidad: UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL

Resumen

La metodología juego trabajo, no es más que la incorporación del juego como un medio esencial en el proceso de crecimiento de todo ser humano que permite conectarse con la sociedad, mejorar físicamente y desarrollar destrezas mentales facilitando su espontaneidad, toma de decisiones ante los miedos, fantasías y sentimientos llevándolo a una vida más plena y placentera en las técnicas de enseñanza-aprendizaje en educación inicial, pero que además de ello se le suma un elemento fascinante conocidos como rincones o ambientes de aprendizajes, es decir, el niño podrá experimentar desde el espacio educativo alternativas pedagógicas innovadoras que integren la enseñanza de movimientos que le permitan estimular su sistema nervioso, conocer la funcionalidad de su cuerpo, resolver conflictos corporales y aumentar las capacidades de relación y/o interacción (Vera, 2020).

Tema: Metodología juego trabajo para potenciar el aprendizaje significativo en el desarrollo integral de los niños de subnivel inicial 2

Autores: Ruth Maribel Alburqueque Pulchisaca

Año: 2016

Universidad: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MACHALA

Resumen

Para lograr un aprendizaje significativo se necesita de un elemento importante el cual ayuda a cambiar los estados de ánimo pues, “la motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es su motor”. Además de lograr un aprendizaje a través del juego se deja ver al niño como un ser integral con amor, empatía hacia los demás que es lo que se necesita que los niños adquieran. Debido a que la educación se mantiene en constante cambios; los maestros tienen que someterse a procesos de innovación lo cual le permite que faciliten procesos de aprendizajes significativos para los infantes, ayudando a la adquisición de destrezas y habilidades, facilitando en la transformación de líderes, con pensamientos propios, con valores (Alburqueque, 2016)

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En la Institución Educativa “8 de Noviembre” de la parroquia de Balsapamba, las docentes se enfocan más en llevar una educación tradicionalista dejando de lado la implementación de nuevas metodologías como lo es el juego-trabajo que ayudan al infante en su aprendizaje.

Mediante las prácticas pre profesionales realizadas se ha logrado identificar por medio de la observación la escasa utilización de la metodología juego trabajo, la cual limita a los estudiantes a adquirir nuevos aprendizajes, dejándose así llevar por una educación tradicionalista; es decir no tienen acceso a la experimentación y manipulación de objetos a través de los sentidos, cabe recalcar que mientras exista la mínima participación de los niños, las maestras se sienten conformes, ya que el estudiante es quien recibe la información, memoriza, responde y actúa hasta donde él docente lo permite, sin tomar en cuenta las habilidades y potencialidades de adquirir nuevos conocimientos mediante la práctica de estrategias lúdicas, que ayuden en la implementación de un nuevo plan educativo dentro de la institución anteriormente mencionada, la misma que ayudará en la adquisición del aprendizaje significativo en todo el entorno educativo.

Dentro de la Institución Educativa, es notorio la ausencia de aplicación la metodología juego trabajo, buscando enfocarse en actividades específicas planificadas para la obtención de aprendizajes quienes no aplican técnicas y herramientas que proporcionen en los infantes aprendizajes significativos, provocando la falta de atención y adquisición de conocimientos, ocasionando en las niñas y en los niños un aprendizaje temporal.

La metodología juego trabajo, tiene como objetivo despertar la creatividad, comunicación, imaginación, flexibilidad; es conocido que, una interacción adecuada entre alumno-profesor y pares se genera una disciplina favorable, por eso es importante lograr incentivar a las docentes que apliquen la

metodología juego trabajo de forma diaria que permita mejorar los aprendizajes significativos de los niños y las niñas.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo incide la escasa aplicación de la metodología juego trabajo en la adquisición del aprendizaje significativo de los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa “8 de Noviembre” de la parroquia Balsapamba, cantón San Miguel, provincia Bolívar, en el periodo Noviembre 2021- Marzo 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

Es importante conocer sobre la metodología juego trabajo ya que ayuda a potenciar el desarrollo integral de los niños, los mismos que adquieren con facilidad un aprendizaje significativo el cual será útil para su vida.

Es necesario realizar esta investigación para demostrar que la metodología juego trabajo es una herramienta muy indispensable dentro del ámbito educativo, además desencadena un sinnúmero de habilidades y destrezas que ayudan al niño a enfrentar los retos de la vida diaria , alcanzando el desarrollo integral el cual contempla los aspectos intelectual, social, emocional, psicomotora y de lenguaje, mediante la intervención de la familia y el educador profesional quien disminuye su rol protagónico, convirtiéndose en un promotor y facilitador.

Es factible porque se cuenta con los conocimientos necesarios para contribuir positivamente en el desarrollo integral del niño, atendiendo las necesidades de cada uno, mediante actividades llamativas que ayudan a crecer y madurar, tanto a nivel personal como dentro de la sociedad, pues en muchos casos el trabajo en equipo y la convivencia tienen un papel protagónico en la educación del infante.

La ejecución de este proyecto es de gran beneficio para los infantes, por permitir la mejora en cada uno de los procesos de enseñanza-aprendizaje, por otra parte, será de suma importancia en nuestra formación académica, mediante la investigación realizada obtuvimos información relevante la misma que nos permite emplear nuevas técnicas son acompañadas de estrategias, que pueden ser aplicadas dentro del salón de clase.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

- Analizar la metodología juego-trabajo como una estrategia pedagógica para el fortalecimiento y la adquisición del aprendizaje significativo en los infantes de la Unidad Educativa "8 de Noviembre "de la parroquia Balsapamba, cantón San Miguel, provincia Bolívar.

5.2 Objetivos específicos

★ Sustentar teóricamente la metodología juego trabajo como estrategias pedagógicas para el fortalecimiento y la adquisición del aprendizaje significativo.

★ Determinar estrategias pedagógicas que permitan la interacción profesor-alumno a través de la metodología juego-trabajo.

★ Proponer actividades recreativas que ayuden en la adquisición de nuevos conocimientos.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1 El juego

Según Minerva.C. (2002) manifiesta que el juego en los salones de clase permite fortalecer los distintos aprendizajes siendo estos planificados los cuales sirvan para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, las mismas que mantengan reglas que permitan el fortalecimiento de los valores como el : amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, logrando de esta manera que se produzca un aprendizaje duradero el cual le sirva para toda su vida, el mismo que pueda ser utilizado dentro del ámbito educativo como también fuera de él provocando buenos resultados y satisfacción al poder cumplir con los objetivos propuestos en la vida personal.

Mientras el juego sea acorde a las necesidades de los niños será muy fácil lograr un desarrollo óptimo de todas sus capacidades, además se logrará insertar valores en donde la docente debe poner en práctica estrategias y ser dinámica ya que ella es el eje fundamental o el modelo que los niños van a imitar y van aprender, si la docente realiza todas las actividades de manera responsable lograra que su tarea sea más fácil y lo asumirá con mucha facilidad.

El juego tomado como táctica de aprendizaje no solo le ayuda al estudiante resolver sus problemas internos, sino que también le permite tomar buenas decisiones en las diferentes situaciones, que se le presente posteriormente; las cuales las realizara con seguridad, esto se da siempre y cuando el facilitador haya hecho un buen trabajo a lo largo del camino.

6.1.2 Tipos

6.1.2.1. Juegos Funcionales

De acuerdo con Acosta, (2020) nos dice que son aquellos que surgen en el niño/a antes de empezar a caminar y hablar, los cuales le ayudan a desarrollar sus capacidades , el juego funcional se lo realiza en la primera infancia(2 a 3 años) lo cual nos quiere decir que se desarrolla dentro del ámbito familiar es aquí donde los infantes empiezan con sus primeros juegos los mismo que son de gran ayuda , puesto que les permite ir conociendo y experimentando por medio de los objetos lo cual le servirá para ir entendiendo y tomando conciencia de sí mismo y de todo lo que le rodea

6.1.2.2. Juegos de Construcción

En este conjunto contiene juegos de modelados, el garabateo y algunas particularidades de juegos lingüísticos como tararear, cantar, decir trabalenguas y poesías ya que el infante mediante sus actividades lúdicas arma sus construcciones.

1. **Juegos de entrega**

El factor determinante en estos juegos es la entrega y dedicación del niño y niña al material. Los mismos que se caracterizan por ser suaves propios en las primeras edades y permiten el desarrollo sensorio motor: tenemos juegos de pelota, pompas de jabón los de agua y arena

6.1.2.4. Juegos simbólicos

Pues aquí se encuentran todos los juegos dramáticos, representativos de personajes y aparecen con mucha frecuencia en el nivel inicial en este sentido son de gran importancia para el enriquecimiento creativo, afectivo, lingüístico e intelectual. los mismos que se pueden realizar solos o en parejas provocando así relacionarse con todo lo que le rodea

6.1.2.5. Juegos de reglas

Este juego es adecuado para los adultos, pero a los niños y niñas de 0 a 5 años sienten una gran atracción puesto que a ellos de manera inconsciente le gusta establecer reglas y así hacer un juego divertido. Es por ello que existen algunos juegos entre los cuales se encuentran Jugar en el borde de la acera, subir una escalera hacia tras, hacer monerías, no pisar las rayas de las baldosas, seguir líneas rectas, imitar el mundo que le rodea.

6.1.2.6. Juegos creativos:

La mejor manera de aprender es hacer, de esta forma el aprendizaje se transforma en una tarea donde el niño se compromete y mediante la experiencia y observación su conocimiento es mejor, este hacer es lo que agrega valor al juego creativo y es así que el infante es aquel que debe por si solo identificar si tendrá valor o no la actividad. Es indispensable generar un ambiente oportuno es donde él logre expresarse de manera autónoma y creativa de esta forma desarrollan sus habilidades.

6.1.2.7. Juegos educativos:

Los infantes que juegan son niños que aprenden, como en los juegos creativos, es preciso brindarles a los niños actividades que sean muy extensas y abiertas para estimular sus capacidades y para darle el valor y reconocimiento de cada experiencia, debe permitirse el desarrollo de las destrezas de lenguaje y expresión, discriminación entre igualdades y diferencias, comprensión de los conceptos, y muchas habilidades más. Por ejemplo, estas actividades a menudo involucran vocabulario. El niño al escuchar una palabra debe decirla con claridad, entender su significado y emplearla en el contexto correcto. Cuanto más este activo en estas actividades, mejor preparado estará para abordar actividades educativas tales como la lectura, la expresión escrita, el número, etc.

6.1.3 ¿Qué es el método Montessori?

El metodo de María Montessori, hace referencia a que los niños absorben como “esponjas” todas las informaciones que requieren y necesitan para su actuación en la vida diaria. El niño aprende a hablar, escribir y leer de la misma manera que lo hace al gatear, caminar, correr, etc., es decir, de forma espontánea. La Dra. Montessori no estaba de acuerdo con las técnicas rígidas y, frecuentemente, crueles que se utilizaban en Europa. Basó sus ideas en el respeto hacia el niño y en su capacidad de aprender, partía por no moldear a los niños como reproducciones de los padres y profesores. Concibió a los niños como la esperanza de la humanidad, dándoles oportunidad de aprender y utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, así el niño llegaría a adulto con la capacidad de hacer frente a los problemas de vivir, incluyendo los más grandes de todos, la guerra y la paz. El trabajo de María Montessori no solamente era el desarrollar una nueva manera de enseñanza, sino descubrir y ayudar a alcanzar al niño su potencial como ser humano, a través de los sentidos, en un ambiente preparado y utilizando la observación científica de un profesor entrenado (Silva & Rosio, 2003).

6.1.4. Metodología Juego Trabajo

Según lo que manifiesta el MINEDUC (2014) Esta metodología consiste en la organización de espacios o ambientes de aprendizaje, en donde los infantes jueguen en pequeños grupos en donde realizaran diversas actividades lúdicas. La cual se trata de una metodología flexible la misma que nos ayuda entender la diversidad de alumnado y además potenciar las capacidades e intereses de los infantes. Los rincones de juego trabajo permite que aprendan de forma libre, espontánea y sientan seguridad, según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que ofrece una auténtica oportunidad de aprender jugando.

A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños. Los

rincones de juego trabajo que el docente oferta deben estar ubicados dentro y fuera del aula de clase, proporcionar material motivador que despierte el interés en los niños y organizados para responder a las características del contexto. Entre los rincones que se sugieren estructurar están: rincón del pensamiento lógico, rincón de motricidad, rincón de ciencia y experimentación, rincón de comunicación y lenguaje, rincón de arte, rincón de sensopercepción, rincón de dramatización.

El docente debe ser un "observador"; en todos los momentos y el proceso de aprendizaje dentro y fuera del salón de clase, mientras los niños juegan, para asegurar que ellos logren resolver las dificultades que surjan en el juego, mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos, puedan ser mediadores, guías de problemas a presentar e ideas a mejorar basándose en una observación sistemática, para registrar los aspectos que los niños requieran desarrollar mejor. A los niños les encanta que sus maestros sean parte de la audiencia cuando ellos actúan, muchas veces piden que los adultos se sienten y los vean actuar en los rincones, especialmente en aquellos que promueven el juego dramático. Esto les hace sentir que son importantes y que su juego es valioso.

La metodología juego-trabajo es una metodología creada para dinamizar el aprendizaje dentro de un clima flexible, libre y creativo puesto que ofrece al niño y niña la oportunidad para resolver conflictos con la finalidad de satisfacer sus intereses mientras interactúa con espacios de aprendizaje, también conocidos como rincones.

La metodología juego-trabajo constituyen una forma de trabajo importante y apropiada para los niños y niñas en edades tempranas; ya que, según la teoría de Jean Piaget, los niños y niñas atraviesan etapas específicas a lo largo de su desarrollo, en este caso se encuentran en la etapa censo-motora y preoperacional en la que, el aspecto aprendizaje, se va construyendo por medio de sensaciones y experiencias percibidas de manera directa y que mejor, si es por medio del juego simbólico (Villarroel, 2017).

6.1.5. Momentos del juego trabajo

Para que el tiempo en rincones sea rico en experiencias y en aprendizajes, es fundamental tomar en cuenta los cuatro momentos que lo comprenden:

1. **El momento de planificación:** durante el cual los niños y el docente se reúnen para anticipar las acciones que van a realizar y decidir qué rincón escoger, mediante un diálogo, donde todos tienen su tiempo, respondiendo a las preguntas: ¿qué quiero hacer? ¿cómo lo puedo hacer? ¿con qué lo hago? ¿con quién? ¿dónde? y ¿para qué? Durante este momento, el profesional debe alentar al niño a elegir y decidir el rincón en que quiere interactuar. Una buena manera para la distribución de los niños en los rincones es mediante tarjetas de un color específico para cada rincón y de acuerdo a la cantidad de niños que pueden estar en ellos. Por ejemplo, las tarjetas amarillas pueden representar el rincón del arte, las tarjetas rojas el rincón de juego de construcción, entre otras. Finalmente, los niños se agrupan de acuerdo al color elegido y al rincón que pertenece.

Cada rincón debe tener un tarjetero para que los niños coloquen las tarjetas de colores correspondientes.

2. **El momento de desarrollo:** es el período del juego propiamente dicho, es la puesta en acción de lo planificado; durante este tiempo, los niños se encuentran en el rincón elegido o rotan si es el caso. El profesional interactúa con los diferentes grupos según la necesidad de los niños o su intencionalidad.
3. **El momento del orden:** se refiere al tiempo que necesitan los niños para ordenar el material que han utilizado y dejar los rincones organizados, tal como los encontraron; durante este tiempo, la docente ayuda activamente a los distintos grupos y puede valerse de canciones, rimas, etc., para que el momento sea más atractivo, animado y que motive la participación de los niños.
4. **El momento de la socialización:** los niños y el profesional vuelven a reunirse para realizar una evaluación de lo que cada uno realizó durante el momento de desarrollo; se trata de un diálogo ameno, participativo y activo

donde los niños hablan de lo que hicieron, les gustó o no, les resultó difícil, lo que aprendieron, etc. Es un momento en el que también se pueden mostrar las producciones hechas por los niños, si se da el caso (MINEDUC, 2014).

6.1.6. TIPOS DE RINCONES

6.1.6.1. Rincón de Pensamiento Lógico

Aprender a través del juego es abrir la puerta hacia el descubrimiento y el conocimiento. El rincón del pensamiento lógico prepara a los niños para el mundo numérico por medio del conocimiento del concepto de cálculo, cantidad, forma y tamaño. Esta preparación se efectúa a través del juego con el tiempo y el espacio. a. Área del curriculum que desarrolla: Destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje y educación física. b. Función del rincón de pensamiento lógico: A este rincón también se le denomina de las operaciones lógico-matemáticas. Se le llama así porque, a través del contacto directo con los objetos y la modificación del mundo externo, el niño incorpora nociones de forma, tamaño, espacio, tiempo, clase y número. Por medio de este rincón, los niños manipulan objetos, mezclan sustancias, realizan comparaciones de cantidad, color, distancia y calculan el tiempo. También establecen relaciones de causalidad, realizan agrupaciones de acuerdo con características de forma, peso, sabor, entre otros. Todo lo anterior fundamenta la comprensión, asimilación y construcción de nociones lógicas y conceptos matemáticos que facilitan su relación con el medio (Calvillo, 2013).

6.1.6.2. Rincón de Motricidad

Esta unidad proporciona sugerencias de juego y ejercicios que se enfocan hacia el desarrollo de la motricidad general o global. Presenta los ejercicios con diferentes grados de dificultad. Las actividades y lugares requieren la participación proactiva del docente que conoce su medio y las particularidades de sus alumnos.

Área del currículum que desarrolla: Destrezas de aprendizaje, expresión artística y educación física.

Función del rincón de motricidad: El rincón de motricidad permite a los niños el conocimiento de su cuerpo y la canalización de su energía. Así mismo, estimula el dominio de los elementos espaciales y temporales y el perfeccionamiento del control motor. La finalidad de este rincón es proporcionar a los niños oportunidades para el desarrollo de habilidades, destrezas motoras gruesas y equilibrio corporal. Fomenta el control de movimientos, respuesta inmediata de precisión, rapidez motora, mayor y mejor expresión corporal. Es importante recordar que la motricidad tiene características eminentemente lúdicas.

6.1.6.3. Rincón de Ciencia y Experimentación

Este rincón presenta una serie de propuestas accesibles y funcionales con las que la comunidad educativa y los niños se pondrán en contacto con los cambios, los fenómenos naturales y las relaciones del ser humano con su ambiente.

Área del currículum que desarrolla:

Medio social y natural, destrezas de aprendizaje.

Función del rincón de ciencia y experimentación:

Las ciencias naturales estudian a los seres vivos y a su medio, explican las funciones, procesos, propiedades y composiciones de éstos. El aprendizaje de los mismos hace posible la comprensión y el compromiso con el ambiente. El rincón de ciencia y experimentación es un espacio para observar y explorar el ambiente inmediato, para tomar conciencia del mundo físico. Fomenta la investigación, a través del estímulo de la curiosidad innata y tendencia al juego del niño. Su propósito es la investigación científica para el desarrollo de estructuras mentales que fundamenten habilidades y actitudes. Este rincón promueve el desarrollo de procesos de: Observación, descripción, clasificación, comparación, identificación, asociación, interpretación, comprobación, medición y valoración (Calvillo, 2013).

6.1.6.4. Rincón de Comunicación y Lenguaje

Durante la ejecución de actividades del docente en este rincón, se introduce al niño el lenguaje de la comunicación, expresión visual, desarrollo de la creatividad e imaginación, utilizando diferentes recursos y materiales.

Área del currículum que desarrolla:

Destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje y expresión artística.

Función del rincón de comunicación y lenguaje:

La finalidad de este rincón es enriquecer en los niños el desarrollo de un lenguaje articulado y no articulado, con la intención de que expresen sus necesidades, intereses y pensamientos. Así mismo proporcionará a través de la utilización de diferentes materiales, el desarrollo de la expresión oral, el aumento de su vocabulario y el interés por la lectura y la literatura infantil al crear y reproducir los propios textos de lectura, además de utilizar el pensamiento creativo e imaginario.

6.1.6.5. Rincón de Arte

Es un espacio motivador que ofrece a los niños recursos que sirven para interpretar su mundo interno y externo. Acercar al niño con estímulos sensoriales es conectar al niño con el autoconocimiento y valoración. Este rincón propone una serie de actividades y juegos orientados a canalizar el desarrollo del aprendizaje.

Área del currículum que desarrolla:

Destrezas de aprendizaje, comunicación y lenguaje, expresión artística y educación física.

Función del rincón de arte:

Es un espacio dedicado a la estimulación de recursos y de desarrollo personal y colectivo. Es un ambiente propicio para observar y manifestar los intereses, así como las necesidades de los niños en su relación con el medio. La función de este rincón es desarrollar destrezas de aprendizaje y motivar la

creatividad a través de diversos estímulos; este rincón pone en contacto a los niños con nociones que facilitan la expresión y creación en áreas específicas.

6.1.6.6. Rincón de Senso Percepción

Así mismo, fundamenta procesos a través de los cuales los niños combinan datos obtenidos de la experiencia en la construcción de nuevos significados. Este rincón propone una serie de actividades que estimulan el desarrollo sensorial, el cual constituye la base de la comprensión del mundo interior y circundante.

Área del currículum que desarrolla:

Todas las áreas. Sensorial, todos los sentidos, tacto, vista, olfato, gusto y oído. Percepción auditiva y visual.

Función del rincón de senso percepción:

En este rincón se descubre que a través de las experiencias vivenciales se simulan el perfeccionamiento individual de los sentidos. El desarrollo de la senso percepción constituye para todo ser humano la base del conocimiento del mundo. Es importante que los niños realicen nuevos aprendizajes para que estos sean reforzados en su medio específico, en la forma real más posible. La sensación y percepción está íntimamente unidas. Ambas son reflejos de la realidad objetiva de lo que perciben los sentidos: Gusto, olfato, vista, oído y tacto.

6.1.6.7. Rincón de Dramatización

Es una herramienta educativa de capacitación para el docente que fomenta valores y estimula el pensamiento autónomo. Desde su carácter lúdico, establece vínculos entre la realidad y la imaginación. El rincón de dramatización crea una atmósfera libre para manifestar actitudes, experiencias e intereses individuales y colectivos. Este rincón sugiere actividades que motiven la expresividad de los niños.

Área del currículum que desarrolla:

Todas las áreas. Expresión artística, educación física, estimula valores, la autonomía, el carácter, dramatizar, personificar, independencia, entre otros.

Función del rincón de dramatización:

En este rincón de aprendizaje, los niños encuentran el lugar y los materiales perfectos para representar situaciones de la vida diaria. Por ejemplo: Imitar el comportamiento de un familiar, jugar a ser doctor del centro de salud, actuar como la maestra o cantante favorito. En esta área, a través del juego, niños y niños encuentran un espacio para recrear su mundo imaginario y situaciones de su vida personal. Así mismo, proyectan su percepción del mundo. Es un espacio de libertad en el cual se crean situaciones, se plantean problemas y se buscan soluciones (Calvillo, 2013).

6.1.7. Importancia del juego en el aprendizaje

De acuerdo con Torres & Torres (2007), los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase debido a que aportan varios beneficios en los infantes puesto que les ayuda adquirir un aprendizaje de manera diferente, además, de eso contribuyen para que el niño no se sienta cansado, aporta recreación y un buen estado de ánimo, mediante las actividades lúdicas podemos orientar el interés del infante hacia diferentes áreas. El docente conocedor de su campo educativo toma decisiones ingeniándose por aplicar juegos que se ajusten a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complejos permiten la construcción de nuevos conocimientos y destrezas a alcanzar, en la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben prevalecer en esta etapa. En la segunda, deben contener las competencias y los deportes. Es habitual que el niño pierda interés, en la clase cuando, este expuesto a períodos largos de trabajo donde se demande atención y poco movimiento.

6.1.8. Aprendizaje

De acuerdo con Pérez.M. (2021), el aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de alcanzar una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo creen como un cambio relativamente intacto de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica. Lo que se aprende es almacenado por el organismo en forma más o menos permanente y está disponible para entrar en acción cuando la ocasión lo amerite.

Es un proceso a través del cual los seres humanos consiguen ciertas habilidades al asemejar una información. La formación puede alcanzarse como derivación de los estudios, la experiencia, la observación o el razonamiento. El término aprendizaje nace del latín «aprehendivus» que significa "Aprendiz" y «apprĕhendĕre» que significa "Aprender" (Pérez, 2021).

Filósofos, fisiólogos, bioquímicos y biofísicos han formulado ideologías sobre el aprendizaje, el desarrollo de cada una de las etapas evolutivas de los individuos sus orientaciones e intereses. Padres, maestros, gerentes de empresas, terapeutas, facilitadores, y demás individuos que trabajen problemas psicosociales, se ven en la necesidad de entender la naturaleza y los procesos esenciales del aprendizaje. Sin embargo, su estudio científico; es decir, la comprensión de cómo ocurre este fenómeno, constituye un compromiso especial e importante de quienes se dedican constantemente a la investigación psicológica del aprendizaje y a la aplicación de los descubrimientos de dicha investigación a los problemas educativos y de otra índole**.**

6.1.9. Aprendizaje Significativo

Para Moreira M. (2012) el aprendizaje significativo es aquél que se expresa simbólicamente, ya que se relacionan de manera sustantiva y no arbitraria, significa que la interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con algún conocimiento específicamente notables, ya existente en la estructura cognitiva del sujeto, a este conocimiento, específicamente puede ser, un símbolo, un concepto, una proposición, un modelo mental o una imagen.

Es importante reiterar que el aprendizaje significativo se caracteriza por la interacción entre conocimientos previos y conocimientos nuevos, ya que es una interacción no literal y no arbitraria, en ese proceso, los nuevos conocimientos adquieren significado para el sujeto, al igual que los conocimientos previos y sobre todo mantienen una mayor estabilidad cognitiva

De acuerdo con Rivera.J. (2014), Cabe mencionar que se basa en el descubrimiento que hace el estudiante, el mismo que ocurre a partir de los llamados desequilibrios, transformaciones; es decir, que están en función a los intereses, motivaciones, experimentación y uso del pensamiento reflexivo del infante.

Los requisitos básicos a considerar en todo aprendizaje significativo son:

- Las experiencias previas, se basan en conceptos, contenidos y conocimientos.
- Es esencial la presencia de un docente mediador, facilitador, orientador de los aprendizajes.
- Los estudiantes deben tener un desarrollo personal, para la adquisición de un aprendizaje duradero.
- La interacción para elaborar un juicio valorativo, es decir un juicio crítico.

El proceso de dicho aprendizaje está definido por una serie de actividades significativas que ejecuta, y actitudes realizadas por el alumno, las mismas que le proporcionan experiencia, y a la vez produce un cambio relativamente permanente en sus contenidos de aprendizaje, desarrollando así un aprendizaje trascendente y duradero.

6.1.10 ¿Qué condiciones se deberían desarrollar para que se diera un aprendizaje significativo?

Según nos indica Ruano.M. (2009) De acuerdo con la teoría, para que se pueda dar aprendizajes de este tipo se requiere que se cumplan tres condiciones:

Significatividad lógica del material: se refiere a la estructura interna organizada, es decir la coherencia del contenido, que sea susceptible de dar lugar a la construcción de significados, con el fin de desarrollar un contenido lógicamente significativo, además, los datos empíricos y analogías se refiere a la justificación de su uso desde el punto de vista evolutivo, ya que son útiles para adquirir nuevos significados, y para aclarar significados pre-existentes, por otro lado, contamos con el enfoque crítico, basado en la estimulación del análisis ,la reflexión, formulación autónoma, vocabulario, conceptos, estructura conceptual y finalmente contamos con la epistemología, es la consideración de los supuestos epistemológicos de cada disciplina, problemas generales de categorización, investigación y mediación, que se corresponde con sus contenidos particulares.

Significatividad psicológica del material: se establecen relaciones no arbitrarias entre los conocimientos previos y los nuevos, por lo tanto, el alumno aprende y depende de sus relaciones anteriores, desde este punto es esencial así como señala Piaget, el aprendizaje está condicionado por el nivel de desarrollo cognitivo del infante y a su vez como observó Vigotsky, que el aprendizaje es un motor del desarrollo cognitivo, en consecuencia, resulta extremadamente difícil separar desarrollo cognitivo, del aprendizaje ya que, es un proceso constructivo interno.

Motivación: existe una capacidad subjetiva, una actitud favorable para el aprendizaje por parte del estudiante, debe tener presente que la motivación es tanto un efecto como una causa del aprendizaje, cabe recalcar que para darse un aprendizaje significativo no es suficiente únicamente con que el alumno quiera aprender, si no es necesario que pueda aprender a través de contenidos o material

que mantengan un significado lógico y psicológico, tomando en cuenta la edad del infante**.**

6.1.11 ¿Qué ventajas presenta el aprendizaje significativo frente al memorístico?

Según nos indica Ruano.M. (2009) El aprendizaje especialmente en algunas asignaturas es básicamente memorístico, y a continuación se mencionan algunas ventajas del aprendizaje significativo:

- Facilita la adquisición de nuevos conocimientos relacionados con los aprendizajes ya aprendidos significativamente, es imprescindible conocer que en dicho aprendizaje se produce una modificación de la estructura cognitiva del estudiante, ya que facilita la integración de la nueva información.
- Produce una retención más duradera de la información, es decir la nueva información se relaciona con la anterior, es internada en la memoria a largo plazo, es decir en la que se conserva más allá del olvido.
- Se trata de un estudio activo, ya que depende de la síntesis voluntaria de las actividades de aprendizaje por parte del infante.

- Es personal, ya que la significación de los aprendizajes de un alumno determinado, depende de sus propios recursos cognitivos, es decir de los conocimientos previos y la forma en cómo se organizan en su estructura cognitiva.

6.1.12. Destrezas y habilidades de los niños de 5 años de edad

De acuerdo con Santillana L. (2016) es importante el desarrollo dentro de toda la etapa infantil, pero especialmente en los niños de 5 a 6 años, porque deben ser responsables en normas o límites establecidos dentro y fuera del aula de clase, además una norma debe darse con seguridad y manteniendo una actitud estable, cabe recalcar que una manera de reforzar las normas es explicar las consecuencias inmediatamente que se ha quebrantado, en dicha etapa los niños de esta edad se

ubican dentro de un grupo, son capaces de respetar los derechos de los demás y defender sus propios derechos.

Algunas características:

- Los infantes presentan un gran interés por los cuentos, en especial de los superhéroes.
- Les fascina la creación y el manejo de los títeres e inventar historias.
- Agrupa, separa y clasifica objetos por su forma, color, tamaño y posición.
- Pregunta constantemente “para qué sirve”, “cuál”, “¿esto cómo funciona?”, “porque”, con la finalidad de buscar una respuesta sencilla pero verdadera.
- Está en la facultad de diferenciar conceptos de cantidad y los relaciona con los números correspondientes.
- Utiliza el esquema corporal.
- Comienza su proceso de lectura y escritura, empieza por leer una asociación de palabras comunes como “soy niño/a”, “quiero a mamá”, “mi pelota”, etc.
- Empiezan a armar rompecabezas.
- El infante juega, gobierna, ordena historias de secuencia tiempo-espacio.
- Recorta diagonales o zigzag con más precisión y precaución, además puede recortar en todas las direcciones, con la finalidad de seguir bien cada dirección sin maltratar el papel y utilizando debidamente las tijeras.
- Mejora el manejo del papel para pegar logrando creaciones.
- Utiliza la pintura y materiales de arte, le gusta descubrir nuevos tonos mezclando los colores que utiliza frecuentemente.
- Tiene buena coordinación óculo-manual y óculo-pedical lo cual, le ayuda a disfrutar más las actividades con la pelota.
- Se viste y se desviste independientemente, puede abrocharse casi todos los botones, menos los muy pequeños.
- Atiende a todas sus necesidades en cuanto a higiene se refiere, es decir, ir al baño, lavarse, bañarse, peinarse, etc.
- Habla correctamente y copia ciertas figuras geométricas.

6.2. Teoría legal

La Constitución de la República del Ecuador, en su Art. 350, dispone: "El Sistema de educación superior tiene como finalidad la formación académica y profesional con visión científica y humanista; la investigación científica y tecnológica; la innovación, promoción, desarrollo y difusión de los saberes y las culturas; la construcción de soluciones para los problemas del país, en relación con los objetivos del régimen de desarrollo".

La Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 5, establece que, "Son derechos de las y los estudiantes los siguientes: a) Acceder, movilizarse, permanecer, egresar y titularse sin discriminación conforme sus méritos académicos (…)".

la Ley Orgánica de Educación Superior, en el Art. 87 establece que, "Como requisito previo a la obtención del grado académico, los y las estudiantes deberán acreditar servicios a la comunidad mediante programas, proyectos de vinculación con la sociedad, prácticas o pasantías pre profesionales con el debido acompañamiento pedagógico, en los campos de su especialidad (...)";

DEL OBJETO, ÁMBITO, FINES Y POLÍTICAS

Art. I.- Objetivo. - El presente reglamento regular y orienta el proceso de la Unidad de Integración Curricular para obtener el título de tercer nivel, en las carreras de grado en la Universidad Estatal de Bolívar.

Art. 2.- Ámbito. - El presente reglamento es de aplicación obligatoria para todas las carreras de diseño curricular vigilantes de la Universidad Estatal de Bolívar.

Art.3.- Fines. - Los fines de la Unidad de Integración Curricular son:

a) Aplicar los conocimientos adquiridos en el proceso de formación que permita la formulación de temas o proyectos de investigación orientados a resolver problemas del contexto.

b) Emplear métodos y técnicas de investigación relacionados a su disciplina a través de la capacidad creativa e innovadora

c) Generar productos que contribuyan a fortalecer los espacios de investigación institucional y de beneficio para la sociedad

Art.4.- Políticas. - La Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar tiene como políticas las siguientes:

a) Gestionar procesos de la Unidad de Integración Curricular de manera transparente, justa, con la rigurosidad necesaria, que permita la generación y transferencia del conocimiento.

b) La unidad de integración Curricular en todas las carreras, se planificará y se desarrollará en doscientas cuarentas (240) horas, equivalentes a cinco (5) créditos.

c) La unidad de integración curricular, está diseñada por una asignatura en cada carrera, donde su contenido, desarrollo, evaluación y aprobación será cumpliendo con las actividades propuestas para cada una de las opciones de integración curricular establecidas por la institución.

d) En el caso de estudiantes con necesidades educativas especiales, la unidad de integración curricular realizará las adaptaciones necesarias en función de las características específicas del estudiante en el marco de aplicación de la Guía de adaptaciones curriculares aprobado por la Universidad (UEB Consejo Universitario, 2021)

6.3. Teoría referencial

Etimológicamente la palabra Balsapamba se compone de dos palabras:

Balsa: Que Significa Madera Flotante

Pamba: Pequeña Planicie.

“La parroquia Balsapamba se encuentra ubicada en la parte occidental del territorio correspondiente al cantón San Miguel, provincia de Bolívar, ocupa el valle del Río Cristal conformado por todos los afluentes hasta la piedra de Limón que sirve también como punto de linderación provincial. También forma parte del pequeño valle formado por los Ríos Tiandiagote y Tronador que corresponde al sistema fluvial del Embarcadero, posee una superficie aproximada de 271 Km2. Se encuentra localizada a una altura de 728 m.s.n.m. Limites. Norte: Con el Cantón San Miguel y la Parroquia San Pablo. Sur: Cantón Montalvo Provincia De Los Ríos. Este: Parroquia Bilovan. Oeste: Parroquia Telimbela. Población. La población conjunta a mediados del siglo pasado, fue de 5.734 habitantes, en la actualidad es de 2.839 habitantes en la zona rural (80%) y 568 habitantes en la zona urbana (20%) (Cabrera & Yallico, 2010)

Es su mayor parte su gente se dedica a la agricultura y la ganadería el mismo que sirve como sustento para sus hogares las actividades que hoy en día prevalecen es el cultivo de café, cacao, naranja y la ganadería mismos que con el pasar del año se sigue mejorando a través de las autoridades de turno incentivando a su población para mejorar sus condiciones de vida.

Balsapamba cuenta con una sola institución educativa la misma que ofrece una educación regular cuenta con el nivel Inicial, Educación Básica y Bachillerato la modalidad es presencial de jornada matutina.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Enfoque Cualitativo

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo ya que se centra en la recopilación y análisis de palabras escritas o habladas y datos textuales las mismas que nos servirán de gran ayuda en la resolución de nuestra problemática.

7.2. Diseño o tipo de estudio,

Por nivel de estudio

Investigación descriptiva

La investigación fue descriptiva porque se relató en su magnitud el problema que aqueja a la institución educativa del cantón San Miguel.

Investigación exploratoria

También fue exploratoria porque se investigó en este caso en la red de fuentes confiables también permitió describir la situación actual respecto a la importancia que tiene la Metodología juego-trabajo en el aprendizaje significativo.

Por el lugar

Investigación bibliográfica

La investigación recurrió a fuentes de información de la biblioteca virtuales y sustentos en documentos bibliográficos de carácter secundario obtenidos mediante libros, revistas, publicaciones, periódicos, internet entre otros. Como también se sustentó en fuentes primarias a través de documentos legales, válidos y confiables.

7.3 Métodos

Método inductivo

Se empleó porque se parte del análisis de cada uno de los sub problemas lo que nos facilitó redactar y plantear el problema global. Se recopiló información en base a esto se redactaron conclusiones y recomendaciones generales.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Ficha de observación: es un instrumento de recolección de datos, que permite el análisis minucioso de una situación determinada, o el comportamiento y características de una persona.

Encuesta: es una técnica que se lleva a cabo mediante la aplicación de un cuestionario la misma que proporciona información sobre las opiniones, actitudes y comportamientos de una persona.

7.5 Universo y muestra

Tabla 1

Muestra de objeto de la investigación

DOCENTES	**ESTUDINATES**	
	Niños	Niñas
1	8	10
	Total	18

Elaborado por: Barragán Carla

7.6. Procesamiento de información

Se realiza un análisis cualitativo del instrumento aplicado a la población objeto de estudio.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS ALUMNOS

PREGUNTA 1. ¿Al realizar actividades lúdicas los estudiantes se involucran en trabajos cooperativos e interactúan con sus compañeros?

8.1. Tabla N# 1

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	33%
No	12	67%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.1.1. Gráfico N#1



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos resalta, que la frecuencia SI tiene el 33% , mientras la frecuencia NO se evidencia un 67% de los niños o niñas que no se involucran en las actividades, se aprecia que los infantes realizan otras actividades de forma individual alejándose del tema o enseñanza impartido por la docente de las actividades lúdicas, donde la metodología juego-trabajo es ausente dentro del salón de clase, lo cual perjudica la atención, pues de esta manera el infante no adquiere un aprendizaje significativo.

PREGUNTA 2. ¿La metodología juego trabajo despierta en los niños creatividad, imaginación, flexibilidad?

8.2. Tabla N# 2

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	22%
No	14	78%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.2.1. Gráfico N# 2



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico se destaca, que la frecuencia SI tiene el 22%, mientras la frecuencia NO se demuestra un 78 % de los infantes que no desarrollan su creatividad, imaginación y flexibilidad, por tal motivo no incrementan su seguridad frente a las actividades lúdicas aplicadas, para que de esta manera puedan reflejar sus habilidades u destrezas en forma libre y espontánea, manteniendo una autoestima elevado.

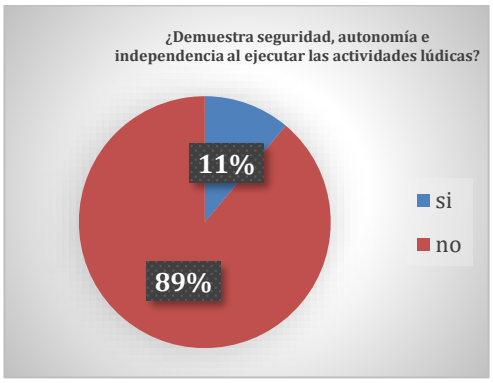
PREGUNTA 3. ¿Demuestra seguridad, autonomía e independencia al ejecutar las actividades lúdicas?

8.3. Tabla N# 3

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	11%
No	16	89%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.3.1. Gráfico N# 3



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos enfatiza, que la frecuencia SI tiene el 11%, mientras la frecuencia NO se verifica que un 89 % de los estudiantes no demuestra seguridad, autonomía e independencia al momento de realizar actividades lúdicas para el beneficio de su aprendizaje, demostrando inseguridad y óseo para realizar las diferentes actividades establecidas por la docente.

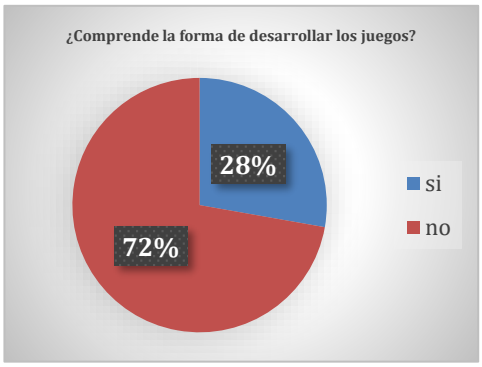
PREGUNTA 4. ¿Comprende la forma de desarrollar los juegos?

8.4. Tabla N# 4

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	28%
No	13	72%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.4.1. Gráfico N# 4



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos distingue, que la frecuencia SI tiene el 28%, mientras la frecuencia NO se evidencia un 72 % de los niños y niñas que no comprenden la forma de desarrollar los juegos, es decir mantienen algunas dificultades porque la docente no sabe cómo llegar al infante, ni hacerse entender u comprender lo que ella quiere transmitir, sin tomar en cuenta la edad del infante, es así que no se logra obtener buenos resultados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

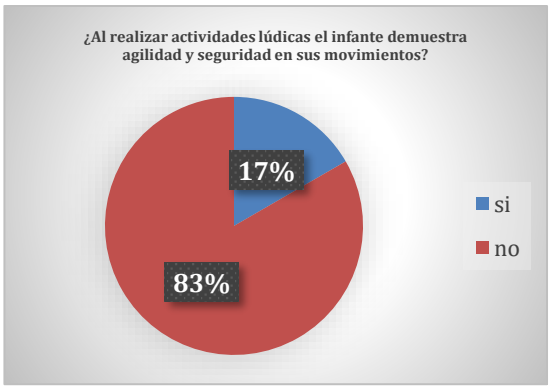
PREGUNTA 5. ¿Al realizar actividades lúdicas el infante demuestra agilidad y seguridad en sus movimientos?

8.5. Tabla N# 5

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	17%
No	15	83%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.5.1. Gráfico N# 5



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos enfatiza, que la frecuencia SI tiene el 17% , mientras la frecuencia NO se corrobora un 83 % de los infantes que no demuestran agilidad y seguridad en sus movimientos, por tal motivo no se acogen a las actividades lúdicas aplicadas en las diferentes áreas educativas, es necesario que se busquen nuevos métodos pedagógicos, cabe destacar que el juego bien enfocado y estructurado siempre, producirá satisfacción en los niños y sobre todo se desarrollara un aprendizaje significativo.

PREGUNTA 6. ¿La expresión verbal es más fluida y clara con la ayuda de actividades lúdicas?

8.6. Tabla N# 6

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	6	33%
No	12	67%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.6.1. Gráfico N# 6



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos destaca, que la frecuencia SI tiene el 33% , mientras la frecuencia NO se demuestra un 67 % de los infantes que no mantienen una expresión verbal fluida y clara, a través de juegos lúdicos aplicados por los docentes, es decir, no utilizan actividades que llamen la atención del niño o niña, con más frecuencia, en todas las materias u áreas designadas a la edad de 5 a 6 años, por tal motivo es necesaria la implementación de la metodología juego-trabajo porque ayuda en el desarrollo del área del lenguaje.

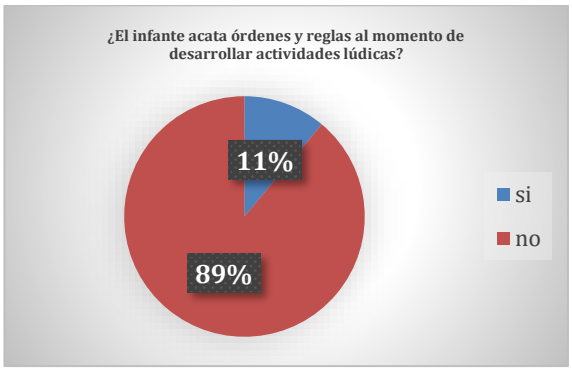
PREGUNTA 7. ¿El infante acata órdenes y reglas al momento de desarrollar actividades lúdicas?

8.7. Tabla N# 7

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	11%
No	16	89%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.7.1. Gráfico N# 7



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos enfatiza, que la frecuencia SI tiene el 11% , mientras la frecuencia NO se comprueba un 89 % de la población estudiada, no acatan órdenes y reglas que tiene cada actividad, tal motivo se da porque la docente no aplica la metodología juego-trabajo correctamente, provocando en el infante desinterés e óseo al momento de impartir sus clases, además dicha estrategia pedagógica se aplica dentro de todas las áreas académicas siempre y cuando tengan el lugar, momento, materiales y actividades adecuadas.

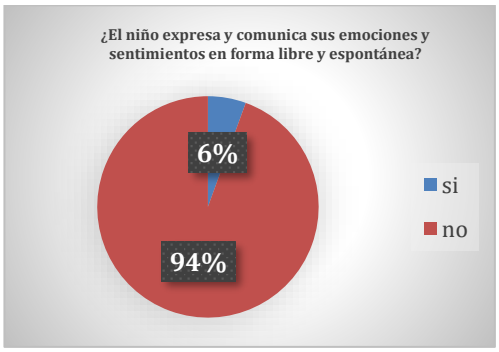
PREGUNTA 8. ¿El niño expresa y comunica sus emociones y sentimientos en forma libre y espontánea?

8.8. Tabla N# 8

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	6%
No	17	94%
Total	18	100%

Elaborado por: Barragán Carla

8.8.1. Gráfico N# 8



Elaborado por: Barragán Carla

Interpretación de datos

El presente grafico nos constata, que la frecuencia SI tiene el 6% , mientras la frecuencia NO se enfatiza un 94 % de los estudiantes que no expresan y comunican sus emociones u sentimientos de forma libre y espontánea, porque no existe una comunicación estable entre docente-estudiante, es decir lo hacen por obligación, no lo disfrutan como lo deberían hacer, no aprenden lo que quieren lograr entender, aún persiste sus miedos y temores, pero si la estrategia fuera aplicada adecuadamente y la docente planifique actividades lúdicas de acuerdo a la edad del infante, les ayudara afrontar la realidad.

8.9. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ENCUESTA APLICADA A LA DOCENTE

PREGUNTA 1. ¿Utiliza usted la metodología juego- trabajo?

Interpretación

La docente manifiesta que a veces, utiliza la metodología juego trabajo debido a que ella debe dar su clase y continuar con los contenidos de la materia porque luego los infantes se distraen y no cumplen con las tareas encomendadas. Dejando de lado la importancia que tiene la metodología juego trabajo dentro del ámbito escolar.

PREGUNTA 2. ¿Cree que es importante la implementación de nuevas actividades lúdicas para la adquisición del aprendizaje significativo?

Interpretación

Como se logró apreciar la docente está de acuerdo con la implementación de nuevas actividades lúdicas puesto que ayudaría a que su clase no se haga monótona y ayudar para que los infantes sean más creativos e independientes ya que en muchos de los casos solo se realizan actividades muy conocidas las mismas que el infante ya no quiere volver a repetirlas.

PREGUNTA 3. ¿Al aplicar la metodología del juego-trabajo obtiene el aprendizaje significativo en el niño?

Interpretación

La maestra manifestó que, sí que en algunas ocasiones si se logra adquirir un aprendizaje significativo en los infantes siempre y cuando se cuente con los materiales adecuados dependiendo de la edad del niño, además se debe planificar con anterioridad y cumpliendo con los parámetros establecidos para de esta forma lograr buenos resultados útiles para el diario vivir del infante.

PREGUNTA 4. ¿Cree usted que los juegos lúdicos despiertan el interés de los niños para aprender?

Interpretación

Una actividad bien planificada y con los objetivos claros son de mucha utilidad en los infantes puesto que les permite explorar, experimentar, manipular y crear cosas nuevas dejando que su imaginación se desarrolle de mejor manera. De esta forma despertando el interés de cada uno de ellos por conocer y crear cosas nuevas las cuales servirán a lo largo de su vida.

PREGUNTA 5. ¿Realiza actividades lúdicas dentro y fuera del salón de clase?

Interpretación

Según lo manifestado por la docente A veces si realiza actividades fuera del salón debido a que si los lleva fuera del salón de clase se distraen y no acatan las órdenes dadas ella opta por realizar actividades dentro del salón de clase además el momento que ellos salen al recreo deja que jueguen con los demás niños y ella se queda dentro del salón de clase.

9. CONCLUSIONES

- La metodología juego trabajo es una de las herramientas muy importantes dentro del ámbito educativo, nos permite enseñar de forma dinámica y divertida de esta manera desarrollan todas las capacidades y potencialidades en los infantes logrando que ellos adquieran un aprendizaje significativo, los mismos que serán de gran ayuda en el proceso de formación de los niños/as, cabe recalcar que las actividades lúdicas diarias deben ser planificadas correctamente para cumplir con los objetivos educativos propuesto de esta manera las jornadas de trabajo se volverán menos tediosas y más dinámico u participativo.

- Mediante la investigación científica realizada se pudo determinar algunas estrategias pedagógicas que son de gran ayuda para en el proceso de enseñanza aprendizaje de los infantes, las mismas que si son aplicadas de manera correctamente se logra obtener buenos resultados , entre uno de ellos tenemos la interacción entre alumno profesor la misma que es indispensable en dicho proceso pues mientras más actúa el niño/a más aprende y desarrollo su autonomía, su seguridad, su independencia y logran adquirir un aprendizaje significativo.

- Las actividades que proponemos en nuestra guía son con el propósito de lograr un cambio educativo, con docentes dinámicos, orientadores, facilitador, acompañante de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, que ayuden a fortalecer las habilidades y destrezas del infante, dentro de todas las áreas educativas, preparándonos para que sean capaces de resolver sus problemas en la vida cotidiana, con el fin de lograr la participación continua, activa, cooperativa y autónoma, fortaleciendo sus conocimientos.

9. BIBLIOGRAFÍA

Acosta, A. (Marzo de 2020). *http://repositorio.uti.edu.ec.* http://repositorio.uti.edu.ec: http://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/1661/1/proyecto%20de%20investigaci%c3%93n%20pabon%20aosta%20ana%20margoth.pdf

Alburqueque, R. (Julio de 2016). *http://repositorio.utmachala.edu.ec.* http://repositorio.utmachala.edu.ec: http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/8880/1/ECUACS%20DE00005.pdf

Calvillo, R. (Julio de 2013). *biblio3.url.edu.gt.* Rincones de aprendizaje y desarrollo de la creatividad del niño : http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/05/09/Calvillo-Rosa.pdf

MINEDUC. (2014). *Curriculo Educación Inicial.* Quito. www.educación.gob.ec

Minerva, C. (2002). El juego: una estrategia importante. *Redalcy*, 3-4.

Ministerio de Educacion . (2014). *Curriculo de Educación Inicial.* Quito. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf

Montero, M. (2012). *https://dspace.uazuay.edu.ec.* https://dspace.uazuay.edu.e: https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4470/1/08956.pdf

Moreira, M. A. (2012). *Al final, qué es aprendizaje significativo.* Quito: Qurriculum. https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/10652

Pérez, M. (9 de Agosto de 2021). *conceptodefinicion*. conceptodefinicion: https://conceptodefinicion.de/aprendizaje/

Rivera, J. (2014). El aprendizaje significativo. En J. Rivera Muñoz, *Aprendizaje significativo* (págs. 47-48). Loja. https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/7098/6272

Ruano, M. (2009). ¿Cómo fomentar el aprendizaje significativo. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 3-5.

Santana, E. (20 de Enero de 2021). *elsoldemexico*. elsoldemexico: https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-via/importancia-de-los-juegos-tradicionales-en-los-ninos-juegos-tradicionales-con-ninos-6265960.html

Santillana, L. (16 de Mayo de 2016). *sieteolmedo.com.* sieteolmedo.com: https://www.sieteolmedo.com.mx/2016/05/16/identificacion-de-habilidades-en-ninos-de-5-a-6-anos-de-edad-necesarias-para-iniciar-la-primaria/

Silva, C., & Rosio, C. (30 de Octubre de 2003). *enlafiladeatras.files.wordpress.com.* metodo-montessori-resumen.: https://enlafiladeatras.files.wordpress.com/2013/01/metodo-montessori-resumen.pdf

Torres, C., & Torres, M. (2007). *El Juego como estrategia de aprendizaje en el Aula* . Trujillo.

Trujillo, C. (Julio de 2017). *http://www.dspace.uce.edu.ec.* http://www.dspace.uce.edu.ec: http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12556/1/T-UCE-0010-008-2017.pdf

UEB Consejo Universitario. (2021). *Reglamento de la unidad de integración curricular de la Universidad Estatal de Bolívar.* Guaranda: UEB .

Vera, T. (2020). *http://repositorio.ulvr.edu.ec.* http://repositorio.ulvr.edu.ec: http://repositorio.ulvr.edu.ec/bitstream/44000/4098/1/T-ULVR-3413.pdf

Villarroel, C. (Julio de 2017). *http://www.dspace.uce.edu.ec/.* http://www.dspace.uce.edu.ec/: http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12556/1/T-UCE-0010-008-2017.pdf

10. Anexos

PROPUESTA

Título

Actividades lúdicas para la adquisición del aprendizaje significativo en los niños y las niñas de edad preescolar.

Introducción

Mediante las actividades expuestas queremos lograr que se mejore la adquisición del aprendizaje significativo dentro del salón de clases, a través de la metodología juego trabajo, el mismo que ayuda a los infantes en la apropiación de conocimientos, hábitos, destrezas, normas, logrando de esta forma que el infante sea independiente, despierte la creatividad, la imaginación y sean capaces de enfrentarse a su diario vivir.

Dentro de esta etapa infantil el niño colaborará en las tareas del hogar, se involucrara en los juegos sociales, manejando y respetando las reglas de la actividad, además perfecciona la realización de construcciones basadas en modelos gráficos, dibujos, comienzan a crear algo nuevo y diferente que les haga únicos, es decir se basan en la realidad, por ejemplo en el área artística disfrutan al expresar sus sentimientos y su libertad, con el fin de lograr un autoconocimiento, obteniendo un aprendizaje significativo.

Cabe mencionar que seguirá creciendo el interés de la participación en juegos grupales y su autonomía seguirá más firme, como no mencionar que empieza su etapa de liderazgo, por lo tanto, alcanzará el desarrollo dentro de todas las áreas.

Objetivos

General

- Proporcionar una guía didáctica la misma que facilite la adquisición del aprendizaje significativo mediante la metodología juego-trabajo

Específicos

- Diseñar actividades de acuerdo con la edad de los infantes
- Estructurar una guía de juegos que sea clara y le permita al docente poner en práctica.

Guía de actividades para la adquisición del aprendizaje significativo través de la metodología juego trabajo

Estrategia #1: Pelotas en la caja

Objetivo:

- Mejorar el equilibrio, coordinación motora y fuerza muscular.
- Desarrollar habilidades comunicativas mediante la expresión gestual.

Desarrollo:

- Formar en dos grupos a los niños y ubicarlos en columnas.
- Colocar frente a los niños una caja, la misma que simulará ser el arco y una canasta con pelotas en el punto de partida.
- Inicia el primer niño de uno de los grupos pateando la pelota para que ingrese dentro de la caja. Si el niño logra acertar un gol tendrá que colocarse al final de la columna y gana un punto para su grupo, pero si no lo hizo debe tomar una tarjeta que va a estar sobre la caja y ver la imagen que contiene (hábitos saludables), para que él pueda imitar la acción frente a todos mediante gestos y el niño del grupo que adivine ganará un punto.
- Se continua con el mismo proceso hasta terminar con todos los niños y obtener el grupo ganador.

Logros: Mediante la realización de esta actividad el niño conocerá los hábitos saludables que él debe practicar durante toda su vida.



Estrategia # 2. El pescador

Objetivo:

- Adquirir habilidades expresivas y comunicativas
- Coordinar movimientos

Materiales:

- Caña de pescar elaborado con material reciclado
- Tillos previamente decorados

Desarrollo:

- Colocar a los niños/as en forma de círculo
- En la mitad colocar los tillos decorados ya sean estos con números, colores, vocales, o sílabas
- Mediante una adivinanza escogemos a un niño o niña a quien empezará la actividad y le daremos la caña de pescar y tendrá que pescar lo que la docente diga por ejemplo la docente dice el número 10 entonces el niño tendrá que pescar el número 10 y colocar en una cesta así sucesivamente se irá realizando con todos los infantes respetando las reglas que la docente ponga en ese momento del juego.

Logros:

Con la realización de esta actividad lúdica los niños aprenderán diversos contenidos en este caso a identificar el número 10 además desarrollarán su coordinación y agilidad.



Estrategia # 3: Pequeños detectives

Objetivo:

- Comprender que las observaciones, mediante los sentidos, permiten obtener información del medio y desarrollan el contacto con la naturaleza, la imaginación y la escritura inicial

Materiales:

- Flores, piedras pequeñas
- Hojas, espacio adecuado

Desarrollo:

- Dar instrucciones adecuadas, reglas establecidas y llevarlos a un espacio adecuado, seleccionado por la docente, formando grupos establecidos con los infantes.
- Seleccionar y escoger con los niños distintos tipos de hojas, flores y piedras pequeñas del jardín o parque seleccionado.
- Seguidamente dar instrucciones a los infantes e invitarles a formar parte de los pequeños detectives y a observar e identificar las cualidades de estos elementos: por ejemplo "¿A qué huelen?, ¿cuál es su textura?, ¿De qué color son?, cabe recalcar que cada grupo va a tener diferentes funciones.
- Pedir que clasifiquen, según su clase (hojas, flores, piedras, olor, textura, color) y que armen una historia.

Logros: Mediante la realización de esta actividad lúdica aprenden a diferenciar, clasificar, ordenar, observar, orientar, interactúan y realizan trabajo cooperativo con sus compañeros, siguiendo instrucciones y respetando las reglas del juego, también mejora su léxico, su expresión lingüística, sobre todo la interacción entre alumno-profesor, formando una escuela nueva con estrategias metodológicas adecuadas a la edad del infante.

Estrategia # 4: Globos explosivos

Objetivo:

- Participa en prácticas corporales, juegos, danzas, bailes, mímicas, entre otros, de manera espontánea, segura y placentera, individual y con otras personas, además respeta la diversidad de su entorno social.

Recursos:

- globos de diferente color, marcador, pizarrón,
- esfero, papel, espacio adecuado

Desarrollo

- Inflar los globos, dentro de ellos debe estar un papel escrito la penitencia que realiza, puede ser de acuerdo al área educativa que se pretende enseñar, ya sea matemático, lenguaje, entre otras.
- Pedir a los niños que salgan al patio, formen un círculo y se agrupen en parejas de dos.
- Seguidamente entregar un globo por pareja e invítalos a lanzar y atrapar globos que se lanzan hacia arriba, cada pareja deberá cuidar su globo que no caiga al piso, cabe recalcar que uno de todo el grupo de niños hará de líder y deberá desconcentrar a sus compañeros reventado con su pie un globo en el piso.
- lanzar los globos simultáneamente hacia arriba, lo más alto con el fin de hacerlo más entretenido, sin salir del círculo formado al principio.
- Cuando los globos estén cayendo, el líder reventará el suyo, pisándole y por el susto de la explosión, los jugadores dejan caer alguno de los globos al piso, perderá el juego, y tendrá que cumplir con la penitencia expuesta.
- Si alguno de los jugadores llora o muestra signos de angustia a causa de la actividad, sea afectuoso con él, deben invitarlo a observar desde una cierta distancia a sus compañeros disfrutando el juego.

Logros: Mediante esta actividad propuesta el infante se relaciona con sus compañeros, comienza su convivencia, desarrolla su capacidad de atención y su óculo manual, además mantienen un liderazgo, y mantienen un aprendizaje significativo.



Estrategia # 5: El hábitat del conejito

Objetivo:

- Interactuar lúdicamente entre los niños para establecer nuevas amistades, y al mismo tiempo seguridad y confianza así mismo, desarrollan la agilidad motora y el lenguaje.

Recursos:

- Espacio abierto y adecuado
- varios grupos de tres niños

Desarrollo:

- Establecer las reglas del juego junto a los estudiantes, formar grupo de tres equitativamente, (pueden ser seleccionados por la docente o por afinidad), pero cabe mencionar que es mejor que la docente escoja los grupos ya que será al azar y aplicaremos el objetivo propuesto.
- Seguidamente damos la instrucción que dos compañeros se cojan de las manos simulando una casa y la tercera persona debe estar dentro de la casa ya que él será el conejito.
- Para que sea más interesante podemos pintarle la cara o realizar máscaras diseñadas por los infantes mismo.
- Dé la orden “Conejito fuera de la casa”, los niños que están dentro deben salir corriendo a buscar otra casa donde meterse, siempre debe quedar un niño solo, para que sea él quien repita la consigna y así continúa el juego hasta que todos los niños visiten las diferentes casas.
- Presente una variación de este juego, los conejitos que entran a una casa nueva deben ser interrogados por sus dos ocupantes: ¿cómo te llamas? ¿Cuál es tu color favorito? ¿en dónde vives? ¿A qué te gusta jugar?, etc.
- Al final del juego los niños se sientan en un gran círculo y socializan las cosas nuevas que aprendieron de sus compañeros.

Logros: En esta actividad logramos la relación de convivencia, seguridad, la confianza en sí mismo, socializar con sus compañeros, el respeto, la integración y la sociabilización con sus compañeros.

Estrategia # 6. El robot sumador

Objetivos:

- Desarrollar sus habilidades y capacidades
- Mejorar su razonamiento lógico-matemático

Materiales:

- Caja de cartón previamente elaborada en forma de un robot
- Bolitas de plástico

Desarrollo:

- Formar 2 grupos con los infantes
- Colocar al frente de ellos la caja de cartón previamente elaborada y a su una cesta con las bolitas de plástico
- Por medio de una rima dicha por la docente se sabrá cual grupo empezará
- El grupo que empiece deberá ir a lado de la caja de cartón y resolver la suma expuesta para lo cual va a utilizar las bolitas de plástico el grupo que haya resuelto de mejor manera las sumas será el ganador y el grupo que pierda debe hacer una penitencia.

Logros:

Mediante esta actividad el niño/a aprenderá a sumar de forma divertida dichos conocimientos le servirán para su mejor desenvolvimiento a lo largo de su formación profesional y personal



Estrategia # 7. Tarjetas mágicas

Objetivos

- Identificar y reconocer los colores y animales domésticos
- Mejorar su concentración

Materiales:

- Tarjetas previamente elaboradas
- Cesta

Desarrollo:

Con la utilización de una rima se empezará la actividad

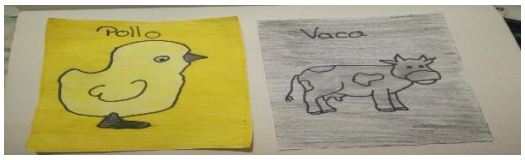
Mediante la utilización de tarjetas previamente elaboradas vamos a pedir al infante que meta la mano en la cesta y saque una tarjeta del color y animal doméstico según la orden que la docente le indique

En orden alfabético la docente ira nombrando y el infante debe pasar al frente y acatar la orden dada ejemplo Daniel páseme la tarjeta de color amarillo con el pollito de esta manera se ira realizando con todos los niños y niñas del salón de clase

El niño que más aciertos tenga será el ganador del juego y recibirá un incentivo y al resto de niños se les motivara para que cada día sean mejor

Logros:

Mediante esta actividad los infantes aprenderán los colores y los animales domésticos de forma divertida y sin tanto estrés.



Estrategia # 8: Mi caja mágica y las sorpresas

Objetivo:

- Desarrollan la creatividad e imaginación
- Mejora su capacidad de atención, retención, y aumenta su vocabulario.

Materiales:

- cartón, lápiz, fomix, cartulina
- tijera, goma, marcadores, elástico
- imágenes y hojas pre elaboradas

Desarrollo:

- Elaborar diferentes títeres y máscaras de cartulina con animales, medios de transporte, o medios de comunicación ya sean de agua, aire y tierra, según la temática a enseñar.
- Entregar a cada niño diferentes títeres y máscaras en una caja sorpresa, cabe recalcar que deberán estar formados en grupos de tres participantes.
- Seguidamente pedir que cada niño respetando su turno saque solamente un títere o una máscara de la caja sorpresa, y que se lo ponga para que uno de los integrantes de otro grupo adivine que es, nos clasifique según la temática a estudiar y lo describa
- Proceder a pasar al frente y colocar en el recipiente adecuado cada uno, tomando en cuenta la categoría que corresponda a su vez según la docente de las indicaciones.
- Según lo que le tocó deberá realizar una pequeña historia inventada por sí mismos.

Logros: aumento de palabras en su vocabulario, seguridad, interacción con sus compañeros, medios de transporte, de comunicación, etc. Logran un conocimiento significativo a través de la realización de juegos, es decir de actividades que les llama la atención a los infantes.

Estrategia # 9: Los sonidos de mis amiguitos

Objetivo:

- Practica normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.
- Repetir sonidos onomatopéyicos y producirlos de manera articulada.

Recursos:

- Láminas de diferentes animales
- cartulina blanca
- marcadores. goma, lápiz

Desarrollo:

- Solicitar a los infantes al salir a un espacio adecuado y que se sienten en el piso, en forma de círculo, la docente junto a ellos.
- Enseñamos la canción incorporando otros animales
- Repetir la canción y practicar
- Podría añadir a este juego movimientos corporales imitando a cada animal mientras canta
- Podría utilizar máscaras de los diferentes animalitos

Logros: Interactúa con el medio natural y cultural, logrando aumentar sus conocimientos, además desarrolla su capacidad de retención, su desarrollo corporal e imaginación.

Anexo: Canción de mis amiguitos

Yo no sé bailar

Pero escuchó bien

Yo sí puedo hablar

pero no sé con quién Muestre la tarjeta del borrego para que los niños digan BEE –BEE

A veces, a veces quisiera

Bailar como ese borrego

que he visto pasar por mi escuela

Y como hace mi amiguito:

Ahora empecemos otra vez otra vez

yo no sé ladrar

pero escuchó bien Muestre la tarjeta del borrego para que los niños……digan

a veces, a veces quisiera

caminar como nuestro amiguito

que he visto pasar por mi escuela

y como hace mi amiguito…….

Ficha de Observación

Nombre de la institución: Unidad educativa “8 de Noviembre”		
Licenciada: Lcda. Alicia Gaibor		
Tutora: Lcda. Deysi Sánchez	**Fecha :**	
Objetivo : Conocer la incidencia de la metodología juego trabajo dentro del ámbito educativo		
Aspectos	**Valoración**	
	Si	**No**
¿Al realizar actividades lúdicas los estudiantes se involucran en trabajos cooperativos e interactúan con sus compañeros?		
¿La metodología juego trabajo despierta en los niños creatividad, comunicación, imaginación, flexibilidad?		
¿Demuestra seguridad, autonomía e independencia al ejecutar las actividades lúdicas?		
¿Comprende la forma de desarrollar los juegos?		
Al realizar actividades lúdicas el infante demuestra agilidad y seguridad en sus movimientos		
¿La expresión verbal es más fluida y clara con la ayuda de actividades lúdicas?		
El infante acata órdenes y reglas al momento de desarrollarse el juego		
¿El niño expresa y comunica sus emociones y sentimientos en forma libre y espontánea?		

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
EDUCACION INICIAL

Nombre de la institución: Unidad educativa "8 de Noviembre"	
Licenciada: Lcda. Alicia Gaibor	
Tutora: Lcda. Deysi Sánchez	**Fecha :**
Objetivo : Conocer la incidencia de la metodología juego trabajo dentro del ámbito educativo	

Aspectos	**Valoración**	
	Si	**No**
¿Al realizar actividades lúdicas los estudiantes se involucran en trabajos cooperativos e interactúan con sus compañeros?		X
¿La metodología juego trabajo despierta en los niños creatividad, comunicación, imaginación, flexibilidad?	X	
¿Demuestra seguridad, autonomía e independencia al ejecutar las actividades lúdicas?		X
¿Comprende la forma de desarrollar los juegos?		X
Al realizar actividades lúdicas el infante demuestra agilidad y seguridad en sus movimientos		X

¿La expresión verbal es más fluida y clara con la ayuda de actividades lúdicas?		X
El infante acata órdenes y reglas al momento de desarrollarse el juego		X
¿El niño expresa y comunica sus emociones y sentimientos en forma libre y espontánea?		X

Encuesta

Nombre de la institución: Unidad educativa “8 de Noviembre

Licenciada: Lcda. Alicia Gaibor

1. ¿Utiliza usted la metodología juego- trabajo?

   Siempre ( ) A veces ( ) Nunca ( )

   ¿Por qué?

   _____

   _____

2. ¿Cree que es importante la implementación de nuevas actividades lúdicas para la adquisición del aprendizaje significativo?

SI ( ) NO ( )

   ¿Por qué?

   _____

   _____

3. ¿Al aplicar la metodología del juego-trabajo obtiene el aprendizaje significativo en el niño? Si ( ) NO ( ) ¿Por qué?

   _____

   _____

   _____

4. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los niños para aprender?

   Si ( ) NO ( )

   ¿Por qué?

_____

_____

_____

5. ¿Realiza actividades lúdicas dentro y fuera del salón de clase?

   Siempre ( ) A veces ( ) Nunca( )

   ¿Por qué?

   _____

   _____

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
EDUCACION INICIAL

Encuesta

Nombre de la institución: Unidad educativa "8 de Noviembre

Licenciada: Lcda. Alicia Gaibor

1. ¿Utiliza usted la metodología juego- trabajo?

   Siempre (x) A veces ( ) Nunca ( )

   ¿Por qué?

   Debo continuar con mi planificación diaria y dar los contenido.

2. ¿Cree que es importante la implementación de nuevas actividades lúdicas para la adquisición del aprendizaje significativo?

   SI (x) NO ( )

   ¿Por qué?

   Ayudarían a que la clase sea mas dinamica.

3. ¿Al aplicar la metodología del juego-trabajo obtiene el aprendizaje significativo en el niño? Si (x) NO ( ) ¿Por qué?

   Por que los niños aprenden si se utilizan los materiales adecuados

4. ¿Cree usted que los juegos educativos despiertan el interés de los niños para aprender?

   Si (x) NO ( )

   ¿Por qué?

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
EDUCACION INICIAL

si esta bien planificada los niños se si despiertan el interes.

5. ¿Realiza actividades lúdicas dentro y fuera del salón de clase?

   Siempre ( ) A veces (X) Nunca( )

   ¿Por qué?

   dentro del aula aveces realiza.
   pero fuera aveces por que los niños se distraen.



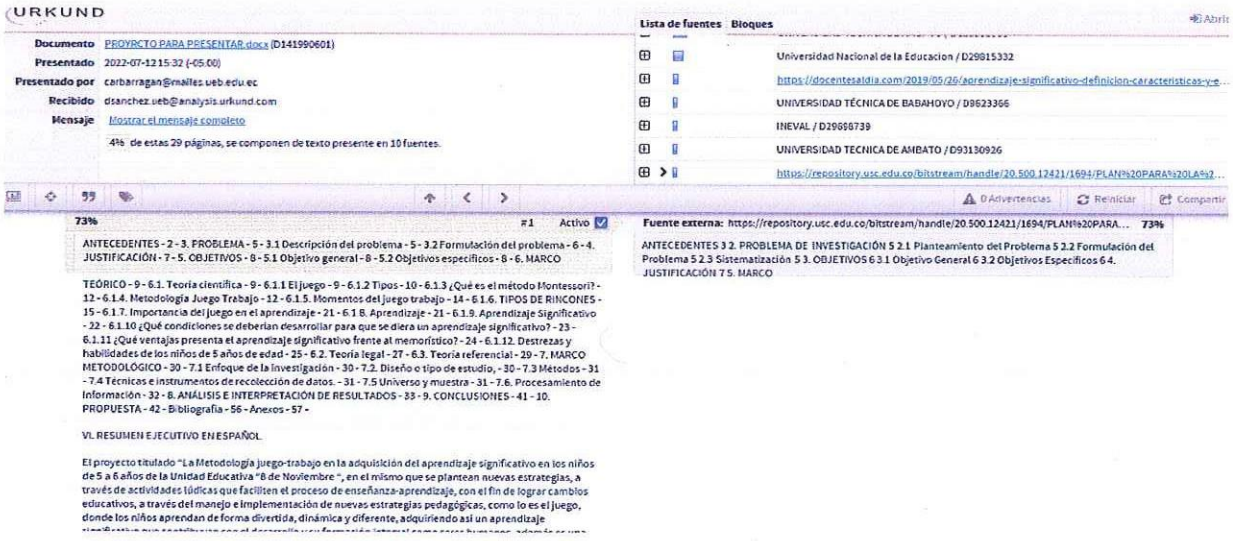


UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR	**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR** **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS** **CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

MEMORANDUM

PARA: Lic. José Luis Vásconez, MSc.
CC: Lic. María de los Ángeles Bonilla, MSc.
DE: Lic. Deysi Janeth Sánchez Sánchez, MSc.
ASUNTO: Informe de URKUND
FECHA: 13 de julio de 2022

Adjunto al presente, sírvase encontrar el documento final del Trabajo de Integracción Curricular – Proyecto De Investigación titulado: **"LA METODOLOGÍA JUEGO-TRABAJO EN LA ADQUISICIÓN DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "8 DE NOVIEMBRE "DE LA PARROQUIA BALSAPAMBA, CANTÓN SAN MIGUEL, PROVINCIA BOLÍVAR, EN EL PERIODO NOVIEMBRE 2021-MARZO 2022 ",** elaborado por la **Srta. Carla Estefania Barragán Fuentes** , bajo mi dirección, previa a la obtención del título de **LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN INICIAL,** la misma que cumple con los componentes que exige la reglamentación de la Unidad de la Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar e incluye el informe de la herramienta URKUND, el cual avala los niveles del 4% de similitud y el 92% de originalidad del trabajo investigativo.


URKUND

Documento PROYRCTO PARA PRESENTAR.docx (D141990601)
Presentado 2022-07-12 15:32 (-05:00)
Presentado por carbarragan@mailes.ueb.edu.ec
Recibido dsanchez.ueb@analysis.urkund.com
Mensaje Mostrar el mensaje completo
4% de estas 29 páginas, se componen de texto presente en 10 fuentes.

Lista de fuentes | Bloques

Universidad Nacional de la Educacion / D29815332
https://docentesaldia.com/2019/05/26/aprendizaje-significativo-definicion-caracteristicas-y-e...
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO / D9623366
INEVAL / D29686739
UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO / D93130926
https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1694/PLAN%20PARA%20LA%2...

0 Advertencias | Reiniciar | Compartir

73% #1 Activo

ANTECEDENTES - 2 - 3. PROBLEMA - 5 - 3.1 Descripción del problema - 5 - 3.2 Formulación del problema - 6 - 4. JUSTIFICACIÓN - 7 - 5. OBJETIVOS - 8 - 5.1 Objetivo general - 8 - 5.2 Objetivos específicos - 8 - 6. MARCO

TEÓRICO - 9 - 6.1. Teoría científica - 9 - 6.1.1 El juego - 9 - 6.1.2 Tipos - 10 - 6.1.3 ¿Qué es el método Montessori? - 12 - 6.1.4. Metodología Juego Trabajo - 12 - 6.1.5. Momentos del juego trabajo - 14 - 6.1.6. TIPOS DE RINCONES - 15 - 6.1.7. Importancia del juego en el aprendizaje - 21 - 6.1.8. Aprendizaje - 21 - 6.1.9. Aprendizaje Significativo - 22 - 6.1.10 ¿Qué condiciones se deberían desarrollar para que se diera un aprendizaje significativo? - 23 - 6.1.11 ¿Qué ventajas presenta el aprendizaje significativo frente al memorístico? - 24 - 6.1.12. Destrezas y habilidades de los niños de 5 años de edad - 25 - 6.2. Teoría legal - 27 - 6.3. Teoría referencial - 29 - 7. MARCO METODOLÓGICO - 30 - 7.1 Enfoque de la investigación - 30 - 7.2. Diseño o tipo de estudio, - 30 - 7.3 Métodos - 31 - 7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos. - 31 - 7.5 Universo y muestra - 31 - 7.6. Procesamiento de información - 32 - 8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS - 33 - 9. CONCLUSIONES - 41 - 10. PROPUESTA - 42 - Bibliografía - 56 - Anexos - 57 -

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El proyecto titulado "La Metodología juego-trabajo en la adquisición del aprendizaje significativo en los niños de 5 a 6 años de la Unidad Educativa "8 de Noviembre ", en el mismo que se plantean nuevas estrategias, a través de actividades lúdicas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, con el fin de lograr cambios educativos, a través del manejo e implementación de nuevas estrategias pedagógicas, como lo es el juego, donde los niños aprendan de forma divertida, dinámica y diferente, adquiriendo así un aprendizaje

Fuente externa: https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/1694/PLAN%20PARA... 73%

ANTECEDENTES 3 2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN 5 2.1 Planteamiento del Problema 5 2.2 Formulación del Problema 5 2.3 Sistematización 5 3. OBJETIVOS 6 3.1 Objetivo General 6 3.2 Objetivos Específicos 6 4. JUSTIFICACIÓN 7 5. MARCO

Atentamente,

Lic. Deysi Janeth Sánchez Sánchez, MSc.
TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN