



INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

CONCIENTIZAR LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDOS A DOCENTES DEL CIBV "SEMILLAS DE ESPERANZA, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO SECTOR DE CARCELÉN BAJO EN EL PERIODO ACADÉMICO 2016.

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en
Desarrollo del Talento Infantil.

Autora: Martínez Safla Mónica Lorena

Tutor: MSc. Jorge Ibujes Portilla

Quito, 2016

DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, autentica y personal que sean citados las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas, resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Martínez Safla Mónica Lorena

CC: 1715645469

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo Martínez Safla Mónica Lorena portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1715645469 de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: *“La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y a celebrar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato”*; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: **“CONCIENTIZAR LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS EN LOS NIÑOS – NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDO A DOCENTES DEL CIBV SEMILLAS DE ESPERANZA”** facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo transcrito.

FIRMA

NOMBRE Martínez Safla Mónica Lorena

CEDULA 1715645469

Quito, 13 de enero del 2017

AGRADECIMIENTO

A Dios por acompañarme todos los días como un pilar fundamental, a todas las personas que participaron e hicieron posible este proyecto, muchas gracias por su apoyo y enseñanza, a mi tutor MSc. Jorge Ibujés a quien le estoy muy agradecida por su valiosa colaboración.

Al Instituto Tecnológico Superior Cordillera con sus autoridades, que me abrieron las puertas para alcanzar mi superación académica.

A mi madre y a mi hija que con su amor, comprensión y sacrificio me apoyaron en la consecución de mi objetivo; y con su fuerza moral influyeron en mí para continuar por el sendero de la superación personal y académica.

DEDICATORIA

El esfuerzo de este trabajo, es el reflejo del
amor

y gratitud para los seres que más amo.

A Dios porque me iluminó,

me dio la capacidad y voluntad de
culminar mi carrera,

también por darme personas maravillosas

en este pasaje por la vida.

A mi madre que con su ejemplo me enseñó

a vencer los obstáculos y seguir adelante.

Mi hija Melany por ser mi razón de vivir, y

estar conmigo y apoyarme siempre la amo mucho.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
DECLARATORIA.....	ii
CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE GENERAL	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRAFICOS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xiii
ABSTRACT.....	xiv
Capítulo I.....	15
Antecedentes	15
1.01 Contexto	15
1.01.01 Macro.....	16
1.01.03 Micro.....	21
1.02 Justificación.....	23
1.03 Contextualización Del Problema Central Matriz De Fuerzas T.....	24
Capítulo II	30
Análisis de involucrados	30

2.01. Mapeo de involucrados	30
2.01. Análisis de la Matriz de Involucrados.....	33
Capítulo III.....	39
Problemas y objetivos.....	39
3.01. Análisis del Árbol de Problemas.....	39
3.02 Análisis del Árbol de Objetivos	43
Capítulo IV.....	47
4.02 Análisis matriz de impacto de los objetivos.....	52
4.03 Análisis del Diagrama de Estrategias.....	58
4.03 Análisis de Marco Lógico	61
Capítulo V	68
Propuesta	68
5.01 Antecedentes	68
5.01.02 Reseña Histórica.....	70
5.02 Objetivos	71
5.02.01 Objetivo general.....	71
5.02.02 Objetivos Específicos.....	71
5.03 Justificación.....	72
5.04 Marco Teórico.....	73
5.05 Metodología	89

5.06 Técnicas.....	93
5.07 Análisis de interpretación de datos	94
5.08 Formulación del proceso de Aplicación de la guía.	114
5.09 Formulación del Proceso de aplicación de la Guía de Juegos Didácticos ...	127
Capítulo VI.....	167
Aspectos administrativos.....	167
6.01. Recursos	167
6.02. Presupuesto	169
Capítulo VII	173
Conclusiones y recomendaciones	173
7.01. Conclusiones	173
Referencias bibliográficas	176

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N. 1 Matriz del fuerza T.....	29
Tabla N. 2 Matriz de involucrados.....	37
Tabla N. 3 Análisis de alternativas	51
Tabla N. 4 Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....	56
Tabla N. 5 Matriz de marco lógico	66
Tabla N. 6 .Valoración de la pregunta 1	94
Tabla N. 7 Valoración de la pregunta 2	95
Tabla N. 8 Valoración de la pregunta 3	96
Tabla N. 9 Valoración de la pregunta 4	97
Tabla N. 10 . Valoración de la pregunta 5	98
Tabla N. 11 Valoración de la pregunta 6	99
Tabla N. 12 Valoración de la pregunta 7	100
Tabla N. 13 . Valoración de la pregunta 8	101
Tabla N. 14 Valoración de la pregunta 9	102
Tabla N. 15. Valoración de la pregunta 10	103
Tabla N. 16 .Valoración de la pregunta 1	104
Tabla N. 17 Valoración de la pregunta 2	105
Tabla N. 18 Valoración de la pregunta 3	106
Tabla N. 19 Valoración de la pregunta 4	107
Tabla N. 20 .Valoración de la pregunta 5	108

Tabla N. 21 Valoración de la pregunta 6	109
Tabla N. 22 .Valoración de la pregunta 7	110
Tabla N. 23 .Valoración de la pregunta 8	111
Tabla N. 24 .Valoración de la pregunta 9	112
Tabla N. 25 Valoración de la pregunta 10	113
Tabla N. 26 Recursos financieros.	169
Tabla N. 27 Cronograma de actividades	170

ÍNDICE DE GRAFICOS

Figura N. 1 Mapeo de involucrados.....	32
Figura N. 2 Árbol de problemas.....	42
Figura N. 3 Árbol de objetivos.....	46
Figura N. 4 Diagrama de estrategias.....	60
Figura N. 5 Porcentaje de respuesta.....	94
Figura N. 6 Porcentaje de respuesta.....	95
Figura N. 7 Porcentaje de respuesta.....	96
Figura N. 8 Porcentaje de respuesta.....	97
Figura N. 9 Porcentaje de respuesta.....	98
Figura N. 10 Porcentaje de respuesta.....	99
Figura N. 11 Porcentaje de respuesta.....	100
Figura N. 12 Porcentaje de respuesta.....	101
Figura N. 13 Porcentaje de respuesta.....	102
Figura N. 14 Porcentaje de respuesta.....	103
Figura N. 15 Porcentaje de respuesta.....	104
Figura N. 16 Porcentaje de respuesta.....	105
Figura N. 17 Porcentaje de respuesta.....	106
Figura N. 18 Porcentaje de respuesta.....	107
Figura N. 19 Porcentaje de respuesta.....	108
Figura N. 20 Porcentaje de respuesta.....	109
Figura N. 21 Porcentaje de respuesta.....	110

Figura N. 22 Porcentaje de respuesta.....	111
Figura N. 23 Porcentaje de respuesta.....	112
Figura N. 24 Porcentaje de respuesta.....	113

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación trató sobre la importancia del juego didáctico en los niños y las niñas de tres años de edad en el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” donde se hizo un análisis de la metodología aplicada por las docentes y su influencia en la consolidación de conocimientos alcanzado por los niños y las niñas.

El objetivo fue determinar qué juegos didácticos ayudan al desarrollo cognitivo, relacionando aprendizajes previos con conocimientos nuevos de tal forma que se relacionen y se establezca un aprendizaje significativo duradero para los educandos, el problema se enfocó en la investigación de la importancia y beneficios que tiene el juego didáctico en la enseñanza aprendizaje en el campo educativo. Es importante conocer las características de los juegos didácticos y el material a utilizarlos. Esta estrategia radica en que no se debe enfatizar el aprendizaje memorístico, por lo contrario, que el niño sea participe de su propio conocimiento a través de la manipulación de objetos. El fundamento teórico consta con definiciones y contenidos organizados. La información obtenida fue tabulada y representada en tablas y gráficos que ayudaron de una manera fácil el análisis y la interpretación de los instrumentos, lo que permitió implantar conclusiones y recomendaciones que fundamentaron el diseño de la propuesta.

ABSTRACT

This research addressed the importance of educational game in children three years old at the Children's Center of Good Living "Seeds of Hope" where an analysis of the methodology used by the teachers and their influence on became consolidation of knowledge reached by children.

The goal was to determine which educational games help the cognitive development, linking prior learning new skills so that they relate and meaningful learning lasting for learners is established, the problem focused on the investigation of the importance and benefits that the educational game in teaching and learning in the educational field. It is important to know the characteristics of educational games and materials to use. This strategy is not to be emphasizing rote learning, on the contrary, the child is part of their own knowledge through the manipulation of objects. The theoretical foundation has organized definitions and content. The information obtained was tabulated and displayed in tables and graphs that helped in an easy analysis and interpretation of the instruments, which allowed to implement conclusions and recommendations that informed the design of the proposal.

Capítulo I

Antecedentes

1.01 Contexto

Según Piaget citado (Tortolero, s.f.) *“el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo”*. Este psicólogo constructivista divide al desarrollo cognitivo en cuatro etapas: estadio sensomotriz desde el nacimiento hasta los 2 años a través de la manipulación y exploración, el estadio pre operacional 2 a 7 años donde los infantes incrementa gradualmente el lenguaje y la capacidad para pensar de forma simbólica, como también un pensamiento lógico en esta etapa las docentes deben ser las mediadoras, para que los infantes puedan resolver problemas, aprender a aprender, a aprender a hacer, a aprender a ser y a descubrir de una manera placentera y motivadora, el tercer estadio operativo o concreto de 6 a 7 años donde asumen un número limitado de procesos lógicos y el cuarto estadio operativo formal que se da a partir de los 12 años y tienen la capacidad de razonar de forma lógica.

El juego didáctico es una modalidad de estrategia que se debe utilizar en el ámbito educativo que por lo general los y las docentes en algunas instituciones no las utilizan dentro de sus actividades pedagógicas desconociendo sus importancia y beneficio en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas. Por lo cual es de consideración que desde las aulas se desarrollen la independencia cognoscitiva de los pequeños.

En el campo educativo el juego didáctico es una herramienta indispensable para lograr que los infantes desarrollen su pensamiento lógico, este no solo tiene la intención de divertir si no que ayuda dentro de esta recreación y disfrute que el niño y niña alcance un conocimiento mediante la manipulación, comparación, asociación de objetos y materiales dentro del aula de clases o fuera de la misma con un solo objetivo el de aprender.

1.01.01 Macro

En Colombia, Bogotá, a través de la Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Educación, Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil (Leyva Garzón, 2011) realiza un estudio sobre “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil”. El estudio realizado, permitió visualizar que el juego didáctico, en las aulas de educación infantil no es utilizado por las docentes, ya que parecería que ellas desconocen el significado y la importancia que tiene la aplicación del mismo. Esta misma investigación brindo información referente a que las docentes siguen trabajando de acuerdo a los planteamientos de la escuela

tradicional, donde el juego no era considerado como un elemento importante en el proceso de aprendizaje y manteniéndose una enseñanza rígida, pasiva, sin iniciativa.

El propósito principal de esta investigación fue dar a conocer que el juego puede ser utilizado como una estrategia didáctica, que le va a permitir al docente, desarrollar en el niño y niña habilidades y conocimientos, posiblemente únicos y propios de cada uno de ellos. Plantean que hay que tener presente que unos infantes, aprenden rápido y de manera fácil, mientras que otros lentamente y con dificultad, esto quiere decir que siempre se debe tomar en cuenta la diversidad infantil. También dan a conocer el rol protagonista del docente, el cual es el encargado y responsable de que los niños y niñas, desarrollen al máximo su capacidad intelectual, por medio del autodescubrimiento, exploración, y experimentación a través de la puesta en práctica todas con sensopercepciones.

La siguiente investigación, realizada en Argentina Buenos Aires, sobre el tema de, "El diseño sustentable en los juegos didácticos" en relación con el aprendizaje de las practicas ecológicas en los niños y niñas escolarizados por (Mora, 2013), señalando que la etapa infantil empieza a partir de los 3 a 4 años de edad. Esta etapa es relevante en los educandos, porque les permite dar comienzo a un período cargado de cambios y descubrimientos para los pequeños, la aplicación del juego tiene el propósito de favorecer el desarrollo del lenguaje y

pensamiento fomentando prácticas ecológicas desde lo lúdico a través de la interacción con juguetes de varios materiales, texturas, formas y colores.

El infante a través del juego – aprendizaje interactúa con el entorno adquiriendo conocimientos sobre el cuidado y respeto del medio ambiente, donde este aprendizaje resulta crucial en el rol pedagógico para brindar al niño y niña experiencias positivas para fomentar las prácticas ecológicas que le permite compartir ideas, emociones donde ellos se sientan capaces de tomar riesgos y fomentar el compañerismo, elemento fundamental para que los pequeños expresen su pensamiento e incrementen su creatividad de forma autónoma.

El propósito de esta investigación es dar a conocer el papel de él o la docente en la aplicación del juego didáctico en su enseñanza, para fomentar prácticas ecológicas que le permitan al niño y niña incursionar en su aprendizaje de crear, idear, pensar en el cuidado del entorno a través de la utilización de diferentes materiales diseñados previamente o con objetos del entorno que resulten atractivos y provoquen la exploración, el descubrimiento y la imaginación en el educando teniendo en cuenta que la naturaleza reduce efectos del estrés y ayuda a los pequeños a enfrentar la adversidad.

1.01.02 Meso

Mediante una investigación sobre “El juego en el desarrollo de las funciones básicas en los niños y niñas” realiza por (Quiroz, 2011) en la ciudad de Portoviejo, pudieron identificar que en los establecimientos educativos los estudiantes no demuestran un dominio de sus funciones básica a las cuales se ligan su dominio corporal, estableciendo como causa el desconocimiento metodológico de las docentes para hacer uso de los juegos didácticos como herramienta de aprendizaje.

En base a los resultados de este estudio, recomiendan que los docentes deban cumplir con su rol, que es brindar a los pequeños un proceso de enseñanza aprendizaje mediante la utilización del juego como una herramienta didáctica, desarrollando la imaginación, creatividad, fortaleciendo la autoestima, desarrollan las habilidades cognitivas y motrices. Los juegos se deben ser planificados, deben tener un objetivo y deben participar todos los integrantes. Para obtener buenos resultados, se debe utilizar espacios adecuados al juego, se debe elaborar implementos que permitan alcanzar la finalidad propuesta. La educadora debe tener una actitud motivadora y de interés elementos fundamentales en la aplicación de este tipo de juegos, estos deben tener el nivel de complicación de acuerdo a la edad cronológica y el ritmo de aprendizaje de los educandos.

En la provincia de Santa Elena, en el Cantón Salinas la Universidad Estatal Península de Santa Elena (Pezo, 2016) realiza un estudio en la Unidad Educativa "Salinas Innova School" sobre los "Juegos didácticos para afianzar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas de primer grado de educación básica". Estableciendo que el juego y los juguetes se encuentran presentes en la sociedad, desde la antigüedad. En la actualidad, al juego didáctico se considera como un elemento fundamental en el proceso de aprendizaje, ya que permite una participación grupal, ayuda al desarrollo de las diferentes capacidades para aprender como para realizar diferentes actividades físicas. Lamentablemente las educadoras en las instituciones no lo utilizan en sus actividades pedagógicas con los infantes porque algunas no lo consideran importante o confunden el juego que realiza el niño como un simple juego de diversión, pensando que se trata de una diversión recreativa mas no de una metodología.

En esta investigación recomiendan el uso de la metodología del juego didáctico en el trabajo con los niños y niñas de primer grado, de manera que ellos realicen sus propios aprendizajes, mediante la práctica diaria. Esta metodología requiere que el docente conozca cómo planificar, ejecutar y evaluar las diferentes actividades y destrezas a conseguir en el niño y niña a través de la aplicación de actividades didácticas, teniendo en cuenta las características de cada juego y seleccionando el material a utilizar.

1.01.03 Micro

En la provincia de Pichincha, parroquia de Tumbaco, en la escuela "Santiniketan Tagore" (Carrión Llulluna, 2013) realizó una investigación centrada en la importancia en el desarrollo del conocimiento y la influencia de los juegos didácticos en el aprendizaje de la pre-matemática, donde determina al juego como un método de enseñanza para el desarrollo de habilidades en los niños y niñas, llegando a la conclusión que existen diversos tipos de juegos, entre ellos el juego didáctico que está diseñado para la enseñanza dirigida, con la finalidad que los infantes sean capaces de solucionar, experimentar y analizar toda información que asimilen, y que luego les sirva como base para la resolución de problemas.

También plantean que los juegos didácticos le permiten al niño y niña participar de una manera activa y aprender diversas nociones, habilidades y conceptos. Estos juegos deben estar planificados y elaborados por edades y áreas de trabajo. Al respecto existen una gama de juegos didácticos que ayudan al desarrollo intelectual y cognitivo de los infantes.

Al final de esta investigación llegan a la conclusión de que se realizan juegos en las aulas, pero estos son utilizados como diversión y recreación, para lo cual (Carrión Llulluna, 2013) recomienda a los y las docentes que se genere juegos didácticos que motiven y despierten el interés en los infantes, en este caso

en el aprendizaje de la pre matemática, para que ellos y ellas alcancen un óptimo aprendizaje, claro está, sin olvidar que el educador es el mediador de todos estos procesos.

Otra de las investigaciones está enmarcada en los juegos lógicos en el proceso enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de la escuela Unidocente de educación básica "Ciudad de Tulcán", de la provincia de Pichincha, cantón Puerto Quito (Coello Torres, 2013) mediante un modelo educativo, en este tipo de escuelas obliga a las docentes a buscar modelos de enseñanza y aprendizaje para los educandos, enfocándose en los juegos lógicos como una herramienta para estimular y motivar el aprendizaje de una manera libre, a través de una planificación basada en una meta para lograr resultados positivos en beneficio de la niñez.

Los juegos lógicos son estrategias didácticas que ayudan a los pequeños a trabajar en equipo, realizar cálculos, desarrollar su creatividad y habilidades, las maestras al utilizar dichos juegos en sus actividades escolares estimula el razonamiento e imaginación de los pequeños permitiéndoles alcanzar nociones básicas como arriba, abajo, delante, detrás, izquierda, derecha. Mediante esta investigación se recomienda a las docentes utilizar los juegos lógicos en sus planificaciones pedagógicas, como una herramienta de aprendizaje para estimular el razonamiento inductivo y deductivo de los educandos.

1.02 Justificación

El juego es una actividad que se la utiliza para la diversión y el disfrute, fundamental en la vida de las personas especialmente de los niños y niñas que lo utilizan en todo momento y ocasión. Hay que recordar que el mundo de los infantes es correr, saltar, ensuciarse e ir descubriendo, experimentando, apropiándose de su aprendizaje y adaptándose al entorno sea este familiar o social.

Por lo tanto, el interés de este proyecto es concientizar en él y la maestra del nivel inicial la importancia que tiene el aplicar el juego didáctico como una herramienta pedagógica en la consolidación del conocimiento de los niños y niñas, permitiéndoles desarrollar su creatividad e imaginación a través de una actividad natural como es la acción de jugar caracterizada por la espontaneidad que facilite el crecimiento y desarrollo de los infantes.

En él (Código de la Niñez y Adolescencia, 2003) “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva” sustentado en el artículo 48 donde se le reconoce al juego como una actividad esencial para que el niño o niña se desarrolle física, psíquica y socialmente. El niño necesita jugar no solo por placer, por interactuar con sus pares o entretenerse, sino también por un aspecto importante, para aprender y comprender el mundo que los rodea de una forma placentera.

Dentro de los objetivos del (Plan del Buen Vivir, 2013) se ha tomado en cuenta el objetivo 4 que corresponde a fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía determinando a la educación como “Un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir” priorizando a la docencia de educación inicial de las diferentes instituciones educativas del país, a que en los últimos años se hayan capacitado en el uso de nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas para un mejor desarrollo cognoscitivo para ellos, dentro o fuera de las aulas.

1.03 Contextualización Del Problema Central Matriz De Fuerzas T

La Matriz T está estructurada por la situación actual, situación empeorada y situación mejorada. Dentro de la situación actual los niños y niñas de 3 años no realizan actividades de aprendizajes significativos en el CIBV “Semillas de Esperanza”, lo que no les permite a los infantes desarrollarse física, psíquica y socialmente. La situación empeorada donde se evidencia que los niños y niñas no realizan aprendizajes significativos, imposibilitándoles aprender y adquirir información para retenerla y luego recuperarla en el momento indicado. En la situación mejorada está propuesto llegar a que los niños y niñas realizan aprendizajes significativos para lograr almacenar toda la información necesaria para la resolución de problemas.

Esta misma matriz contiene las fuerzas impulsadoras y las fuerzas bloqueadoras. Como primera fuerza impulsadora se encuentra la capacitación a los docentes, sobre la importancia del juego didáctico en la consolidación de conocimientos en los niños y niñas con categoría de intensidad real medio bajo y un potencial de cambio alto. Con esta propuesta se quiere llegar a que las docentes apliquen el juego didáctico como una herramienta pedagógica para un buen desarrollo cognoscitivo en los infantes.

La segunda fuerza impulsadora es la “Metodología Juego Trabajo” propuesta por el Ministerio de Educación a través del currículo de Educación Inicial en el 2014, con categoría real medio baja y un potencial de cambio alto. El propósito del Currículo de Educación Inicial es que los docentes incrementen la metodología del Juego trabajo en sus planificaciones, fomentando situaciones de aprendizaje de manera lúdica que propicien el desempeño auténtico del niño y niña.

Otra fuerza impulsadora es el uso del Currículo de Educación Física por parte del Ministerio de Deportes en conjunto con el Ministerio de Educación en el 2012, con una categoría de intensidad real media baja y un potencial de cambio alto, el objetivo es que esta información proporcione ideas prácticas a los docentes comprometidos con el mejoramiento de la calidad de la educación

consideran que educación física impulsa procesos de aprendizajes intencionales y significativos, por medio del movimiento, de una forma lúdica.

La siguiente fuerza impulsadora es la “Guía para la elaboración y uso de recursos didácticos para Educación Inicial” planteada el Ministerio de Educación en el 2014, con categoría de intensidad real baja y un potencial de cambio medio alto. La intención es el de potenciar el desarrollo de aprendizajes en los niños y niñas de una manera lúdica, que les permita explorar, experimentar su entorno.

Como última fuerza impulsadora es el Curso de Formación Continua para Docentes, por parte del Ministerio de Inclusión Economía y Social en el año 2015, con categoría de intensidad real media baja y un potencial de cambio medio alto. La finalidad de este curso es capacitar a las educadoras de los CIBV, en el fortalecimiento de metodologías y estrategias que utilicen, para brindar un servicio de calidad y calidez.

Continuando con esta matriz están las fuerzas bloqueadoras, que son las que impiden el cumplimiento del proyecto. Como primera fuerza bloqueadora está el desinterés de las docentes por conocer la importancia del juego didáctico en la consolidación de conocimientos de los niños y niñas del CIBV “Semillas de Esperanza” con categoría de intensidad real medio alto, los docentes no tienen

como objetivo aplicar el juego didáctico como una herramienta pedagógica en la enseñanza aprendizaje de los infantes, y un potencial de cambio medio bajo, ya que se espera que los docentes apliquen como metodología de trabajo el juego didáctico.

La siguiente fuerza bloqueadora identificada es la apatía de las docentes por no utilizar la metodología juego trabajo como una herramienta pedagógica con categoría de intensidad real medio alto, los docentes no están interesados en brindar una educación de calidad con calidez, en beneficio de los niños y niñas, solo se limitan al desarrollo cognoscitivo y un potencial de cambio medio bajo, lo que se espera es que las educadoras utilicen el juego trabajo como una herramienta de enseñanza y aprendizaje de forma placentera para los educandos.

Como tercera fuerzas bloqueadoras está que el currículo de Educación Física no sea puesto en práctica por los y las docentes, con categoría de intensidad real medio alto, como consecuencia que las docentes no les interesa aplicar la educación física y los movimientos corporales para la formación integral de los niños y niñas de una forma lúdica, y un potencial de cambio medio bajo, lo que se espera es concientizar en las docentes la importancia de poner en práctica una serie de acciones motrices en beneficio de los más pequeños.

La cuarta fuerza bloqueadora es la despreocupación por parte de las educadoras, para elaborar recursos didácticos con una categoría de intensidad real medio alto, las docentes no demuestran innovación ni creatividad al momento de elaborar diferentes tipos de material didáctico, para ser utilizados en las actividades pedagógicas dentro o fuera del aula, olvidando su rol educativo, y un potencial de cambio bajo, lo que se espera es impulsar a los docentes a ser innovadores para mejorar la enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas.

Como última fuerza bloqueadora está el que el Gobierno Nacional debilite sus esfuerzos y decaiga el programa de formación continua de las docentes, con categoría de intensidad real medio alto, producido por el factor económico que afecta la situación del país y ponga en riesgo, el proponer o facilitar estrategias de ayuda para los docentes y estas no sean puestas en práctica en beneficio de la niñez, y un potencial de cambio bajo, lo que se espera es que este programa se siga manteniendo con el objetivo, de transmitir conocimiento a los educadores con el propósito de mejorar la calidad de educación de los infantes.

Tabla N. 1

Matriz del Fuerza T

Análisis de fuerzas T

SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Los niño y niñas realizan aprendizajes no significativos	Niños y niñas de 3 años no realizan actividades de aprendizajes significativos				Niños y niñas realizan aprendizajes significativos.
Fuerzas impulsadoras	IR.	PC.	IR.	PC.	Fuerzas bloqueadoras
Capacitación a los docentes, sobre la importancia del juego didáctico en la consolidación de conocimientos en los niños y niñas	2	5	4	2	Desinterés de las docentes por conocer la importancia del juego didáctico en la consolidación de conocimientos de los niños y niñas del CIBV.
Ministerio de Educación "Metodología Juego Trabajo" Currículo Inicial ,2014	2	5	4	2	Apatía de las docentes por no utilizar la metodología Juego Trabajo como una herramienta pedagógica.
Ministerio de Deportes y Ministerio de Educación "Currículo de Educación Física para la educación general básica y bachillerato, 2012 "	2	5	4	2	Que este currículo no se apuesto en práctica por las docentes.
Ministerio de Educación "Guía para la elaboración y uso de recursos didácticos para educación Inicial". Ecuador, 2014	1	4	4	1	Despreocupación por las educadoras, para elaborar recursos didácticos.
Ministerio de Inclusión Economía y Social "Curso de Formación Continua para Docentes" Ecuador, 2015.	2	4	4	1	El Gobierno Nacional debilita sus esfuerzos y decaiga este programa

Elaborado por: Martínez Mónica

Capítulo II

Análisis de involucrados

2.01. Mapeo de involucrados

De acuerdo con el mapeo de involucrados encontramos como problema central, que los niños y niñas de 3 años de edad no realizan actividades de aprendizajes significativos, y las entidades que se encuentran involucradas en el presente proyecto son: el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza”, niños y niñas, docentes del CIBV, Ministerio de Inclusión Económica y Social, Instituto Tecnológico Superior Cordillera y finalmente el Ministerio de Educación.

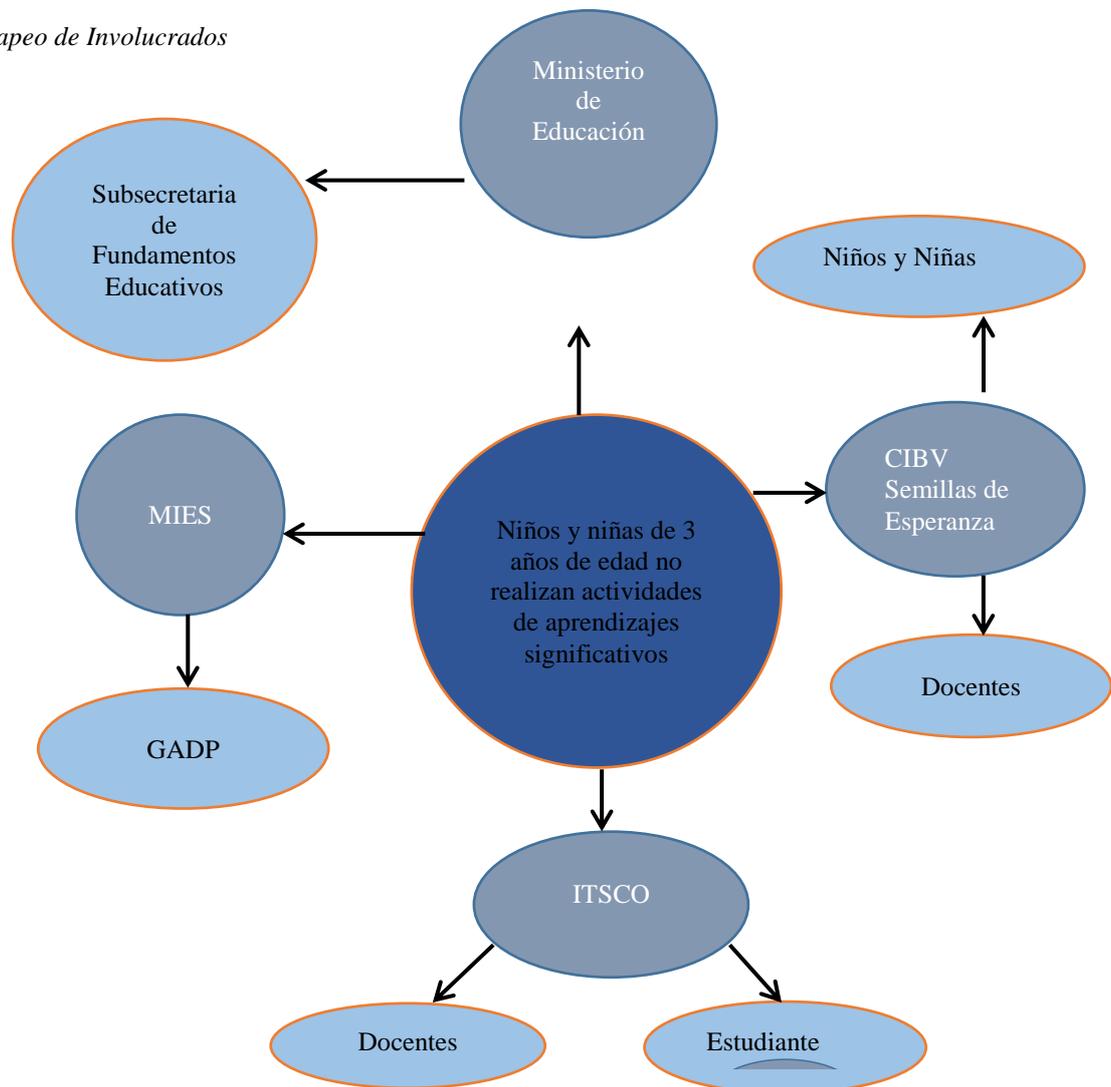
Como involucrados tenemos al Ministerio de Educación, Ministerio de Inclusión Económica y Social, como también los Centros Infantiles del Buen Vivir, donde la Constitución políticas de nuestro país establece en el Art. 26 que la educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber eludible e inexcusable del Estado, ya que estas instituciones tienen como propósito que la educación que se les brinde a los niños y niñas debe ser de calidad y calidez.

También como otros actores se encuentran los docentes, los niños y niñas que desde que nacen son sujetos de derecho como se establece en el Código de la niñez y Adolescencia, en el Art. 37.- Derecho a la Educación, donde los niños y niñas deben recibir una educación de calidad que les ayude en su desarrollo integral, para lo cual las docentes deben brindar una enseñanza- aprendizaje dirigida en beneficio de activar los conocimientos de los infantes de una manera significativa.

Otro de los involucrados está el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, institución de gran apoyo para la comunidad, formando profesionales capacitados con principios deontológicos y de labor social.

Figura N. 1

Mapeo de Involucrados



Elaborado por: Martínez Mónica

2.01. Análisis de la Matriz de Involucrados.

La matriz de análisis de involucrados es una herramienta que se encuentra estructurada por actores involucrados, intereses sobre el problema central, problemas percibidos, recursos, mandatos y capacidades, intereses sobre el proyecto y conflictos potenciales.

Como primer involucrado están los niños y niña, cuyo interés sobre el problema central es realizar actividades divertidas, hay que tomar en cuenta que los niños aprenden a través de juego. El problema percibido es que los niños y niñas no se sienten motivados por las diferentes actividades propuestas por sus docentes, impidiéndoles lograr una adquisición de los diferentes aprendizajes. En los recursos mandatos y capacidades está el Código de la niñez y adolescencia en el Art. 37 Derecho a la educación que plantea que los niños y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. En cuanto el interés del proyecto es que se fomente el juego didáctico como una herramienta pedagógica de enseñanza en los infantes, siendo ellos partícipes de su propia enseñanza. Como conflictos potenciales está identificado que los niños y niñas presenten desinterés y desmotivación por las diferentes propuestas de trabajo, imposibilitándoles realizar aprendizajes significativos.

El siguiente actor involucrado son las docentes del centro infantil, cuyo interés del problema central es niño y niño con aprendizajes significativos que promuevan sus habilidades y destrezas. Como problemas percibidos es niños y

niñas desmotivados frente a las diferentes propuestas de trabajo porque no encuentran diversión e interés en lo que están realizando. Por otra parte tenemos los recursos y mandatos, el Plan del Buen Vivir en el Objetivo 4.- Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía, a que en los últimos años se capacite a la docencia en la utilización de nuevas metodologías en la enseñanza. En cuanto al interés sobre el proyecto es el de disponer de la guía de juegos didácticos que apoyen el trabajo docente en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas concientizando al juego didáctico como una herramienta pedagógica en la enseñanza-aprendizaje. A si también está el conflicto potencial, falta de material de apoyo para realizar actividades de juegos didácticos lo que genera un desinterés en los infantes por aprender.

Otro Actor involucrado es el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” cuyo interés sobre el problema central es de lograr un desarrollo potencial en los niños y niñas lo cual depende mucho de la preparación de las docentes. El problema percibido es que las docentes no realizan juegos didácticos imposibilitando a los niños y niñas, que promuevan sus habilidades de forma activa y dinámica. También en lo recursos mandatos y capacidades está el Ministerio de Inclusión Economía Social en el Art. 44 de la Constitución de la Republica los niños niñas tiene derecho a su desarrollo integral, en su desarrollo de capacidades, crecimiento y potencialidades en beneficio de sus necesidades. El interés sobre el proyecto es concientizar en las docentes la importancia de utilizar el juego didáctico en sus planificaciones pedagógicas, donde el juego es

fundamental porque el niño aprende, explora y desarrolla su creatividad. Y por último el conflicto potencial que es docentes desmotivadas por conocer el tema, imposibilitando el aprendizaje significativo de los infantes.

Como cuarto involucrado está el Ministerio de Inclusión Economía y Social cuyo interés sobre el problema central es que los niños y niñas realicen aprendizajes significativos que les permita resolver problemas que se les presente. El problema percibido es la falta de capacitaciones a los docentes, que concienticen la utilización del juego didáctico y fortalezcan el aprendizaje cognitivo en los educandos. Seguido del recurso, mandatos y capacidades es Plan Nacional del Buen Vivir en la Política 2.9: Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas menores de 5 años. Como también el interés sobre el proyecto, que la propuesta sea factible y acorde a la realidad del sistema de la educación ecuatoriana, de una forma motivadora para captar la atención de los educandos. Como conflicto está la falta de socialización de los diferentes programas que realiza esta entidad, afectando en los párvulos el aprendizaje oportuno y pertinente a sus necesidades e intereses.

Otro actor involucrado es el Instituto Tecnológico Superior Cordillera cuyo interés sobre el problema es promover tecnólogos del desarrollo del talento infantil capacitados para trabajar con niños y niñas de 0 a 5 años, brindando un servicio integral en el desarrollo de los infantes. El problema percibido es que los proyectos propuestos por los estudiantes no siempre son de necesidad mayoritaria, de tal manera que no sean de ayuda en beneficio de los educandos. En los

recursos, mandatos y capacidades es la Ley de Educación Superior Art.21 Los institutos superiores técnicos y tecnológicos son establecimientos que orientan su labor educativa a la formación en conocimientos técnicos o al fortalecimiento sistemático de habilidades y destrezas. En el interés sobre el proyecto es que el proyecto sea factible de aplicarse en las instituciones educativas con aportes innovadores que beneficien a los educandos. En los conflictos potenciales esta que los proyectos no aporten significativamente para lo que fueron elaborados, produciendo un desinterés total en las educadoras, por utilizar en sus actividades pedagógicas, el juego didáctico como una herramienta de trabajo.

El último actor involucrado es el Ministerio de Educación cuyo interés sobre el problema es niños y niñas motivados por ser partícipes en sus aprendizajes, en un ambiente armónico. El problema percibido es que las docentes no realicen actividades acordes al referente curricular, realizando planificaciones pedagógicas sin ningún objetivo. Como recurso, mandatos y capacidades, el Ministerio de Educación en el Art. 40 de la LOEI el nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera aspectos cognitivos, afectivos, social, de identidad, autonomía y pertinencia para un buen desarrollo en el proceso de toma de conciencia en los primeros años de vida del infante, para el aprendizaje de adulto. Así también el interés sobre el proyecto es que los docentes dispongan de un material de apoyo que contribuya en el desarrollo intelectual de los infantes. Terminando con el conflicto potencial que es, apatía de no utilizar el currículo de educación Inicial,

manteniéndose en una educación antigua, impidiendo a los niños y niñas de ser partícipes de su propia enseñanza.

Tabla N. 2

Matriz de Involucrados

Actores involucrados	Intereses sobre el problema central	Problemas percibidos	Recursos, mandatos y capacidades	Intereses sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Niños y Niñas	Realizar actividades divertidas.	Que no se sienten motivados por las diferentes actividades propuestas por sus docentes	Código de la niñez y adolescencia Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños y niñas y adolescentes tienen derecho a la educación de calidad	Fomentar el juego didáctico como una herramienta pedagógica en la enseñanza aprendizaje de los infantes.	Desinterés y desmotivación por las diferentes propuestas de trabajo
Docentes	Niños y niñas con aprendizajes significativos .	Niños y niñas desmotivados frente a las diferentes propuestas de trabajo.	Plan del Buen Vivir en el Objetivo 4.- Fortalecer las capacidades y potencialidades de la ciudadanía.	Disponer de la guía de juegos didácticos que apoyen el trabajo docente.	Falta de material de apoyo para realizar actividades de juegos didácticos.
CIBV	Lograr un desarrollo potencial de los niños y niñas	Los docentes no realizan juegos didácticos	Ministerio de Inclusión Economía Social en el Art. 44 de la Constitución de la República los niños niñas tiene derecho a su desarrollo integral.	Concientizar en las docentes la importancia de utilizar el juego didáctico en sus planificaciones pedagógicas.	Docentes desmotivadas por conocer el tema.
MIES	Que los niños y niñas realicen aprendizajes significativos	Falta de capacitaciones a los docentes que concienticen la utilización del juego didáctico.	Plan Nacional del Buen Vivir en la Política 2.9: Garantizar el desarrollo integral de la primera infancia, a niños y niñas menores de 5 años.	Que la propuesta sea factible y acorde a la realidad del sistema de educación ecuatoriana.	Falta de socialización de los diferentes programas que realiza esta entidad.

ITSCO	Promover tecnólogos del desarrollo del talento infantil capacitados para trabajar con niños y niñas de 0 a 5 años	Los proyectos propuestos por los estudiantes no siempre son de necesidad mayoritaria.	La Ley de Educación Superior Art.21 Los institutos superiores técnicos y tecnológicos son establecimientos que orientan su labor educativa a la formación en conocimientos técnicos o al fortalecimiento sistemático de habilidades y destrezas.	Que el proyecto sea factible de aplicarse en las instituciones educativas	Que los proyectos no aporten significativamente para lo que fueron elaborados.
Ministerio de Educación	Niños y niñas motivados por ser partícipes en sus aprendizajes.	Las docentes no realizan actividades acordes al referente curricular.	Ministerio de Educación Art. 40 de la LOEI el nivel de educación Inicial es el proceso de acompañamiento o al desarrollo integral que considera aspectos cognitivos, afectivos, social, de identidad, autonomía y pertinencia.	Que los docentes dispongan de un material de apoyo.	Apatía de no utilizar el currículo de educación Inicial.

Elaborado por: Martínez Mónica.

Capítulo III

Problemas y objetivos

3.01. Análisis del Árbol de Problemas

Mediante el árbol de problemas se determina las causas y efectos partiendo del problema central, para resolver la problemática expuesta. Se tiene como punto de partida el problema central que radica en los niños y niñas de 3 años de edad no realizan actividades de aprendizajes significativos en el CIBV “Semillas de Esperanza” debido a la poca información del tema. Por lo cual existen las siguientes causas.

Primera causa, desinterés de las docentes en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes. Esto causa se da por el desconocimiento de las educadoras en utilizar nuevas estrategias metodológicas, para el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas lo cual limita los aprendizajes de estos.

Segunda Causa: Inadecuada motivación de los docentes, en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos, esto se da porque las docentes no asumen su rol de facilitador del aprendizaje, no proporcionan ambientes estimulantes, no proponen ideas trabajo de interés de los niños y niñas, no son creativos y dinámicos o a su vez no existen recursos económicos para adquirir materiales didácticos.

Tercera Causa: Estrategias pedagógicas obsoletas y desactualizadas del docente, porque las educadoras no tienen el interés de auto educarse sobre técnicas de trabajo para aplicar en sus planificaciones, utilizando una variedad de medios y recursos para desarrollar mejor el aprendizaje de los educandos.

Mediante un análisis de las causas del árbol de problemas, obtenemos los siguientes efectos.

Primer efecto; niños y niñas con baja creatividad e imaginación. Este resultado en generado por la improvisación por parte de las docentes al impartir un tema determinado y no regirse a un objetivo o destreza a desarrollar causando problemas en el aprendizaje de los niños y niñas.

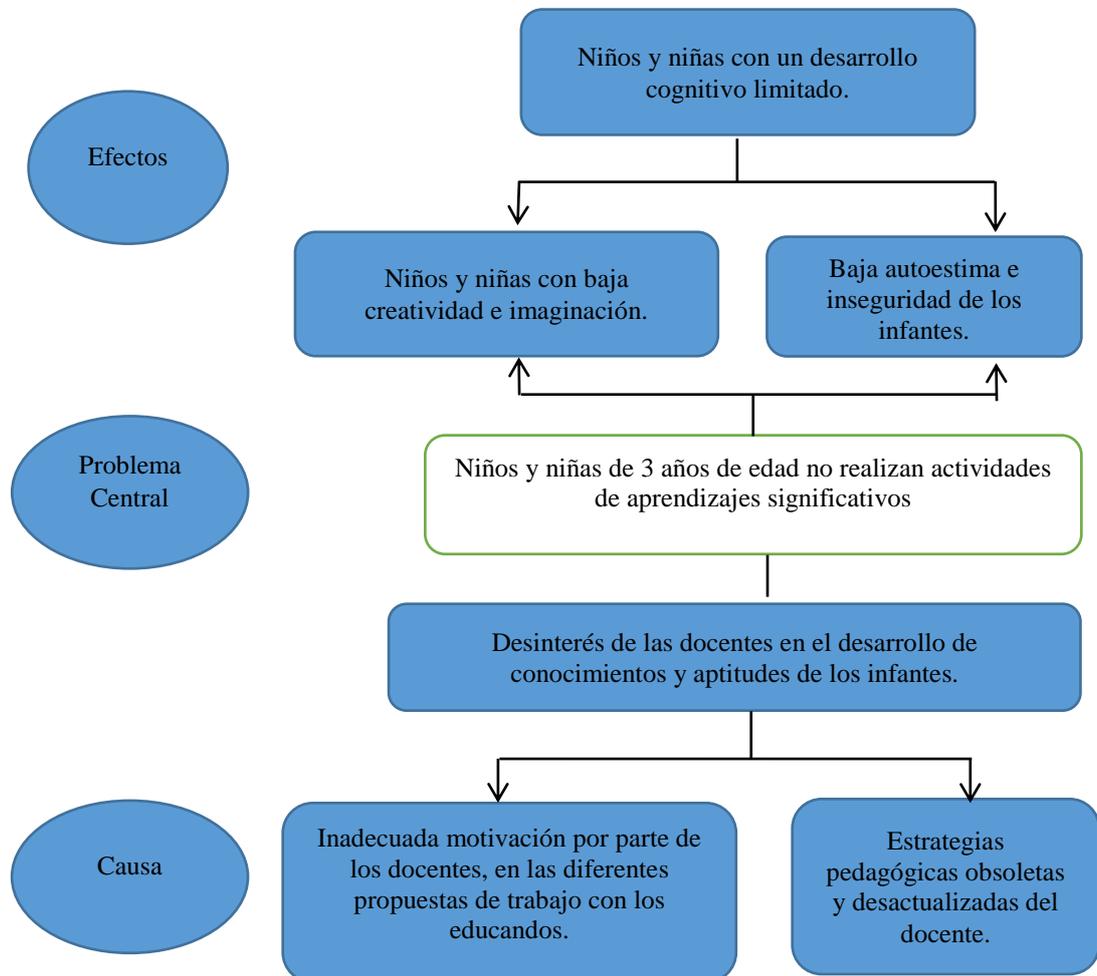
Segundo efecto; baja autoestima e inseguridad de los infantes. Es importante tomar en cuenta que el autoestima no es innata, esta se desarrolla al realizar actividades orientadas a desarrollar destrezas que representen aprendizajes significativos, que le permitan al niño y niña utilizarlos cuando tenga que enfrentar situaciones que le genere tensión o angustia.

Tercer efecto; niños y niñas con un desarrollo cognitivo limitado. Este resultado a más de ser producto de la suma de los anteriores efectos también es producto de la planificación pedagógica que realizan los docentes, donde no plantean actividades de aprendizajes significativos. Se lo considera relevante, porque afecta al desarrollo escolar adecuado del niño y niña.

De acuerdo con el análisis del árbol de problemas, hemos estudiado las causas y efectos del problema central, lo que nos permite organizar y evaluar de mejor forma la problemática que se quiere resolver.

Figura N. 2

Árbol de Problemas.



Elaborado por: Martínez Mónica

3.02 Análisis del Árbol de Objetivos

De acuerdo con el análisis del árbol de objetivos, se ha realizado los medios y los fines de la siguiente manera.

El objetivo central es: Realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 años de edad. Según Ausubel sostiene que el aprendizaje se puede dar en los educandos por descubrimiento o por recepción permitiendo lograr un aprendizaje significativo duradero, memorístico y repetitivo en los infantes (Maldonado Valencia, s/f)

Como primer medio está planteado el trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico, según Piaget citado en (Tortolero, s.f.) manifiesta que la inteligencia del infante representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, por lo que se considera fundamental que las docentes sean las mediadoras del aprendizaje de los niños y niña, para que aprendan a aprender, aprender a hacer, aprender a ser de una manera placentera y motivadora.

El siguiente medio propuesto es la utilización del juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos. La Dra. María Montessori sostiene que las docentes deben organizar el ambiente de aprendizaje

para ayudar al niño y niña a aprender, preparando los materiales adecuadamente a la necesidad del infante con el objetivo de que se le permita al educando desarrollarse en la parte social, emocional e intelectual, citado en (Ramírez Espejo , 2009).

Como último medio está el actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clase, el Ministerio de Educación, en los estándares de calidad educativa en el capítulo dos, ha citado el desempeño profesional del docente, como es ¿Qué hacen los mejores docentes? Se considera insumos a la preparación del educador y sus procesos prácticos que llevan a obtener resultados en los aprendizajes de los educandos.

Como primer fine está el aplicar adecuadas estrategias para desarrollar la creatividad e imaginación. Según María Montessori los niños y niñas, son como una esponja que absorben toda la información que requieren y necesitan en su vida diaria por lo que es indispensable que la maestra sea prudente, delicada que conozca las necesidades intelectuales del desarrollo del infante proporcionarle materiales adecuados y dejarles expresarse a su gusto y preferencia con el objetivo de que el niño ya no dependa mucho del adulto, sino aprenda a pensar por sí mismo.

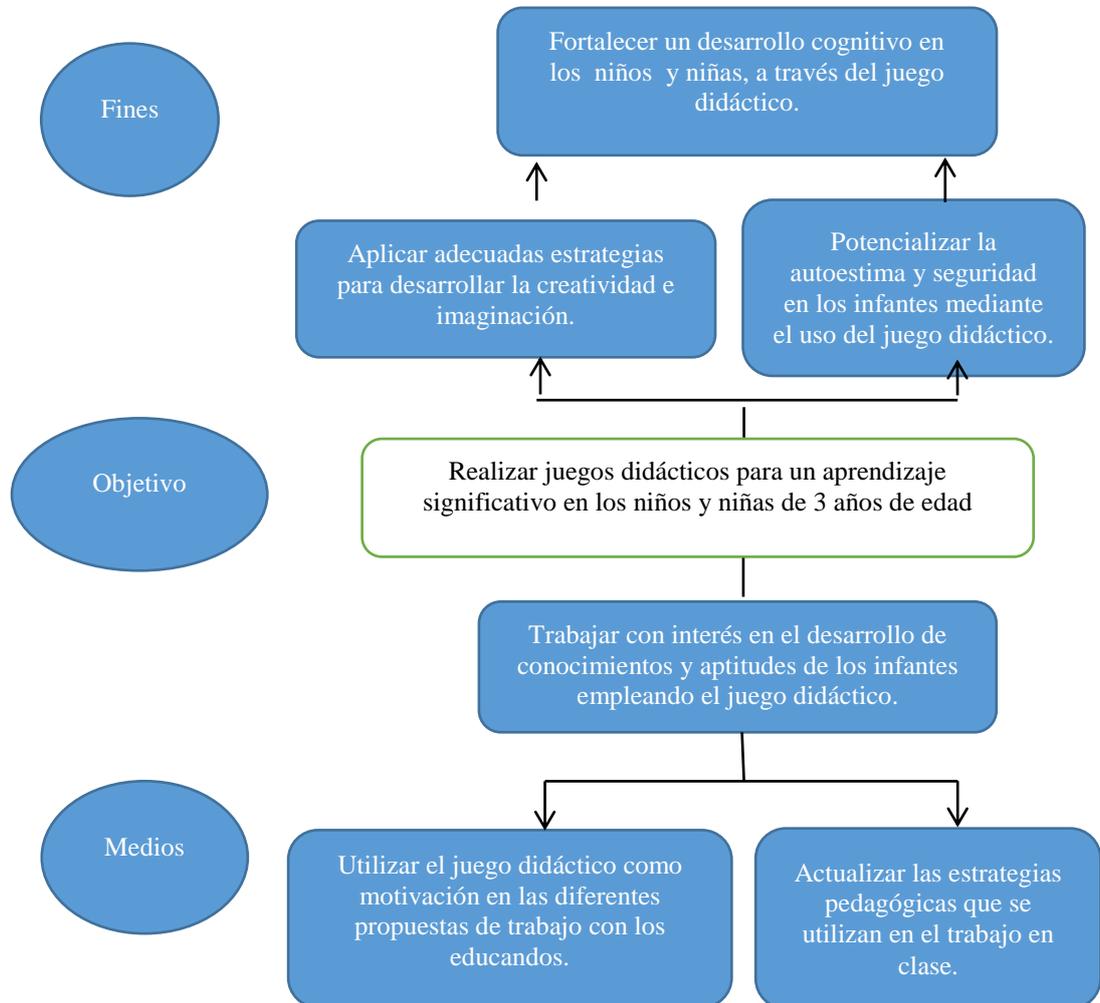
El segundo fin es el potenciar la autoestima y seguridad en los infantes mediante el uso del juego didáctico. Para Ausubel la resolución de problemas es una actividad o pensamiento cognitivo del infante esto es el resultado de un

problema actual que se le presenta donde se relaciona con una experiencia previa que ha tenido para poder llegar a una solución del conflicto.

Como último fin y al que se quiere lograr es el fortalecer en los niños y niñas su desarrollo cognitivo, a través del juego didáctico. Según Ausubel plantea que los aprendizajes en los educandos depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, mediante este enfoque el rol del docentes es fundamental no como protagonista si no como mediador, visualizando el aprendizaje previo que tiene el niño y niña, para no caer en repeticiones y causar en ellos desinterés, el objetivo es logra alcanzar con esta interacción conocimientos duraderos para toda su vida.

Figura N. 3

Árbol de Objetivos.



Elaborado por: Martínez Mónica

Capítulo IV

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas.

Dentro de la Matriz de Análisis de Alternativas tenemos:

- Impacto sobre el Propósito
- Factibilidad Técnica
- Factibilidad Financiera
- Factibilidad Social
- Factibilidad Política

Los objetivos propuestos en este proyecto nos ayudaran en la solución de la problemática actual, como primer objetivo es: Utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos, el cual causara un gran impacto sobre el propósito, dando un rango de 5, equivalente a una categoría alta lo que se busca es utilizar el juego didáctico como una estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de los infantes, la factibilidad técnica ha alcanzado un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque es viable que las

docentes utilicen el juego didáctico como estrategia metodológica en sus planificaciones, en la factibilidad financiera tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto, no se cuenta con los recursos económicos necesarios pero existe materiales didácticos para alcanzar el propósito, en la factibilidad social se le asigna un rango de 4 que equivale a una categoría medio alto, es decir es viable el desarrollo del proyecto se cuenta con el apoyo del ITSCO, CIBV y las educadoras, dentro de la factibilidad política tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto ya que existe una variedad de políticas interesadas en el desarrollo integral de los niños y las niñas fundamentadas en la educación de calidad con maestras innovadoras y dinámicas al momento de enseñar, de tal manera que el primer objetivo específico ha alcanzado un total de categoría número 21 equivalente a medio alto es decir este proyecto es viable para su realización.

El segundo objetivo específico es: Actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clases el cual causara impacto sobre el propósito que se busca, dando un rango de 4, equivalente a medio alto logrando que las docentes actualicen sus estrategias pedagógicas, que causen interés en los infantes por aprender y ser partícipes de su educación, dentro de la factibilidad técnica tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque cuentan con estrategias metodológicas para poder lograr los objetivos, en la factibilidad financiera tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque cuentan con algunos recursos didácticos necesarios para la ejecución del proyecto, se logrará una factibilidad social, con un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque

se cuenta con el apoyo del CIBV y las docentes que son factores indispensables para realizar cambios en el proceso enseñanza- aprendizaje de los educandos, en la factibilidad política tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto, este se encuentra dentro de los estatutos del ITSCO y el Reglamento del CIBV, donde se realiza la ejecución del proyecto es por eso que el segundo objetivo específico alcanzado un total de categoría número 20 equivalente a una categoría medio alto, es decir el presente proyecto tiene una factibilidad viable para su realización

El tercer objetivo es: Trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico el cual causara impacto sobre el propósito que se busca dando un rango de 4, equivalente a medio alto logrando que los niños y las niñas sean partícipes de sus conocimientos los mismos que se convertirán en aun aprendizaje significativo y duradero para toda su vida, dentro de la factibilidad técnica tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque cuentan con ciertos conocimientos previos que se relacionaran con los nuevos conocimientos llegando a consolidarse de la mejor manera para llegar al objetivo, en la factibilidad financiera tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque cuentan con algunos recursos didácticos necesarios para la ejecución del proyecto, se logrará una factibilidad social, con un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque se cuenta con el apoyo del CIBV, las docentes y los niños que son factores indispensables en el proceso educativo, en la factibilidad política tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto ya

que se rigen en los estatutos del ITSCO y del CIBV donde se realizara la ejecución del proyecto, es decir que el tercer objetivo específico ha alcanzado un total de categoría número 20 que es medio alto es decir el proyecto tiene la factibilidad para su ejecución.

El cuarto objetivo es: Realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 años de edad el cual causara un gran impacto sobre el propósito que se busca, dando un rango de 5, equivalente a alto logrando que las docentes utilicen el juego didáctico como una herramienta metodológica en beneficio de los niños y las niñas del CIBV, dentro de la factibilidad técnica tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque cuentan con recursos didácticos necesarios para lograr el objetivo, en la factibilidad financiera tiene un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque cuentan con recursos y materiales didáctico necesarios, se logrará una factibilidad social, con un rango de 4, equivalente a una categoría medio alto porque se cuenta con el apoyo del CIBV, las docentes y los niños que son factores indispensables para ejecutar el proyecto, en la factibilidad política tiene un rango de 5, equivalente a una categoría alto ya que se rigen en los estatutos del ITSCO y del CIBV donde se realizara la ejecución del proyecto, es decir que el cuarto objetivo específico ha alcanzado un total de categoría número 22 que es medio alto es decir el proyecto tiene la factibilidad para su ejecución.

Tabla N. 3

Análisis de Alternativas

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad técnica	Factibilidad financiera	Factibilidad social	Factibilidad Política	Total	Categoría
Utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos.	5	4	4	4	4	21	Medio alto
Actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clase	4	4	4	4	4	20	Medio alto
Trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico.	4	4	4	4	4	20	Medio alto
Realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 años de edad	5	4	4	4	5	22	Medio alto
Total	18	16	16	16	17	83	Suma total

Elaborado por: Martínez Mónica

4.02 Análisis matriz de impacto de los objetivos

La matriz de impacto está organizada por: objetivos, la factibilidad de logro, impacto de género, impacto ambiental, relevancia, sostenibilidad, total y categorías.

Como primer objetivo está planteado utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos. Como factibilidad de logro está que las docentes comprenden, que las actividades a realizarse en el aula deben ser divertidas y de interés para los infantes, ubicado en la categoría alta, donde las docentes como guías ante todo, tienen que ser observadoras de los intereses y necesidades individuales de los niños y niñas creando o proponiendo actividades divertidas para ellos. En el impacto de género se propone que los niños y niñas aprendan a través del juego didáctico y consoliden sus conocimientos, en este sentido es importante resaltar que el juego didáctico busca un objetivo que beneficia a los infantes en su desarrollo y aprendizaje y se encuentra ubicado con categoría medio alto. El impacto ambiental situado con una categoría medio alto, se plantea hay una mejoría en el proceso educativo, de manera que los infantes progresen al máximo en sus potencialidades de forma segura. Como relevancia está planteado el descartar la educación tradicional y aburrida por una metodología enriquecedora y divertida, con una categoría media alta, donde los niños y niñas sean los protagonistas de una enseñanza activa, motivadora, dinámica. Como sostenibilidad está identificado que las docentes se interesen por utilizar el juego didáctico en sus planificaciones, ubicado en una categoría media alta, con la

intención de ofrecer una educación de calidad a los infantes y que ellos puedan generar experiencias más significativas.

Otro objetivo es actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clase. La factibilidad de logro se encuentra ubicado en una categoría medio alto, donde las educadoras muestran interés sobre las estrategias de trabajo en el aula, llegando así a concientizar en las docentes la importancia de utilizar diferentes estrategias metodológicas para mejorar el proceso de enseñanza en beneficio de los educandos. Teniendo como impacto de género el potencializar en los niños y niñas sus aprendizajes significativos, que ayuden a su desarrollo cognoscitivo generando nuevas ideas y conocimientos, ubicándose en una categoría medio alto. El impacto ambiental con una categoría medio alto, permite que los niños y niñas se desenvuelvan con seguridad en su entorno, para esto se debe tener presente que el infante aprende a través de la acción y de la exploración con el medio que lo rodea. En la relevancia con categoría medio alto se plantea brindar apoyo a las docentes, mediante una guía de juegos didácticos para la ejecución de sus actividades, las que les sirva de instrumento de trabajo con los niños y niñas, respetando las características de su edad. Como sostenibilidad, que se encuentra en la categoría medio alto, consiste en proyectar el juego didáctico como una herramienta metodológica en la consolidación de conocimientos en los niños y niñas estableciendo metas que se desea lograr en los educandos.

El siguiente objetivo, es trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico. Como factibilidad de logro, ubicado con categoría medio alto, es concientizar en las educadoras la importancia del conocimiento que van adquiriendo los educandos y que estos sean duraderos para toda su vida y no se queden aislados y que les permita resolver inquietudes o conflictos por sí mismo de una manera autónoma y sin ayuda de nadie. En el impacto de género ubicado con categoría medio alto, está planteado lograr un prominente nivel profesional de los y las docentes para trabajar de una forma eficaz con los niños y niñas. En el impacto ambiental ubicado en una categoría medio alto, se encuentra el potencializar en los niños y niñas buenas habilidades cognitivas, motrices y socio afectivas motivándoles a realizar diversas actividades que implique utilizar los procesos cognitivos básicos como la atención, percepción, memoria y razonamiento. Como relevancia, ubicado con categoría medio alto, es el de posibilitar en los infantes un mayor desarrollo y adquisición de nuevos aprendizajes, que le permitan al niño y niña indagar en su propio conocimiento a partir de las cosas que le suceden en su vida diaria. Por otra parte en la sostenibilidad, los docentes tienen una visión clara de cuál es su rol en el proceso aprendizaje de los infantes, posibilitando un aprendizaje autónomo y responsable, formando niños y niñas felices y seguros, ubicado en una categoría medio alto.

Como último objetivo se plantea realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 años de edad. Como factibilidad a lograrse, ubicado con categoría alta, se encuentra el establecer actividades de interés en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas de 3 años de edad, como una mejora de su desarrollo evolutivo, además que les llame la atención. Así también en el impacto de género, se encuentra el lograr en los infantes una espontaneidad por aprender y no se sientan aburridos al interactuar con sus pares. Es de vital importancia que los docentes constantemente estimulen y motiven a los niños y niñas en las instituciones educativas, ubicándose en una categoría medio alto. El impacto ambiental ubicado con categoría medio alto permite potencializar en los niños y niñas un desarrollo progresivo en la parte social, emocional e intelectual para que puedan resolver acertadamente cualquier conflicto que se les presente. Con una relevancia ubicada con categoría medio alto, el incentivar a los docentes a una educación de calidad y calidez más activa y que los perfiles de educación se vean reflejados a futuro en los niños y niñas. En la sostenibilidad está propuesto que los docentes tengan claro los beneficios que se brinda a los niños y niñas cuando se realiza actividades de aprendizajes significativos, permitiéndoles una mayor comprensión y retención de conocimientos, relacionar la información nueva con la que poseen con anterioridad y que además va ser funcional en determinado momento de la vida del infante.

Tabla N. 4

Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos.

Objetivos	Factibilidad de lograrse	Impacto genero	Impacto ambiental	Relevancia	Sostenibilidad	Total	Categorías
Utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos	Las docentes plantean que las actividades deben ser divertidas y de interés para los infantes (5)	Los niños y niñas aprenden a través del juego didáctico. (4)	Mejoramiento al proceso educativo (4)	Contribuyendo a descartar la educación tradicional y aburrida por una metodología enriquecedora y divertida. (4)	Docentes interesadas en utilizar el juego didáctico en sus planificaciones(4)	21	Medio alto
Actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clase	A través de capacitaciones sobre estrategias de trabajo en el aula. (4)	Potencializando en los niños y niñas sus aprendizajes significativos. (4)	Permitiéndoles a los niños y niñas a desenvolverse con seguridad. (4)	Brindando apoyo a las docentes mediante una guía de juegos didácticos en la ejecución de sus actividades. (4)	Proyectando al juego didáctico como una herramienta metodológica en la consolidación de conocimientos en los niños y niñas. (4)	20	Medio alto
Trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico.	Concientizando la adquisición de nuevos conocimientos duraderos en los educandos para toda su vida. (4)	Logrando un prominente nivel profesional de los y las docentes. (4)	Niños y niñas con buenas habilidades cognitivas, motrices y socio afectivas (4)	Posibilitando un mayor desarrollo de adquisición de nuevos aprendizajes. (4)	Los docentes tienen una clara información de cuál es su rol en el proceso aprendizaje de los infantes. (4)	20	Medio alto

Realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 años de edad	Estableciendo actividades de interés en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas de 3 años de edad. (5)	Lograr en los infantes que muestren espontaneidad por aprender y no se sienta aburrido. (4)	Potencializando en los niños y niñas a desarrollarse en la parte social, emocional e intelectual. (4)	Incentivando a una educación de calidad y calidez más activa. (4)	Los docentes tienen claro los beneficios de realizar juegos didácticos como aprendizajes significativos en la educación ya que les permite una mayor comprensión y retención de conocimientos. (5)	22	Medio alto
Total							Medio alto

Elaborado por: Martínez Mónica

4.03 Análisis del Diagrama de Estrategias

El diagrama de estrategias está compuesto por cuatro puntos: finalidad, propósito, componentes y actividad.

La finalidad de este proyecto es fortalecer el desarrollo cognitivo en los niños y niñas de 3 años de edad a través del juego didáctico. Cuando los infantes han logrado desarrollar sus procesos cognitivos podrán asimilar conceptos básicos, los cuales podrán aplicarlos en situaciones concretas y de la vida real.

Como propósito está planteado realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 años de edad. El desarrollo de estas actividades permitirá a que los infantes sean partícipes de su propio conocimiento de una forma independiente y a su propio ritmo.

En esta misma matriz están los componentes los cuales van a permitir dar cumplimiento al propósito y finalidad.

Como primer componente está planteado utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos. El aprendizaje real depende de la habilidad de la educadora para mantener el interés de los niños y niñas por aprender, explorar, participar de una manera espontánea, el maestro debe siempre tener una actitud positiva antes, durante y después de las diferentes actividades a trabajar. Para esto se realizara las siguientes actividades: Observar un

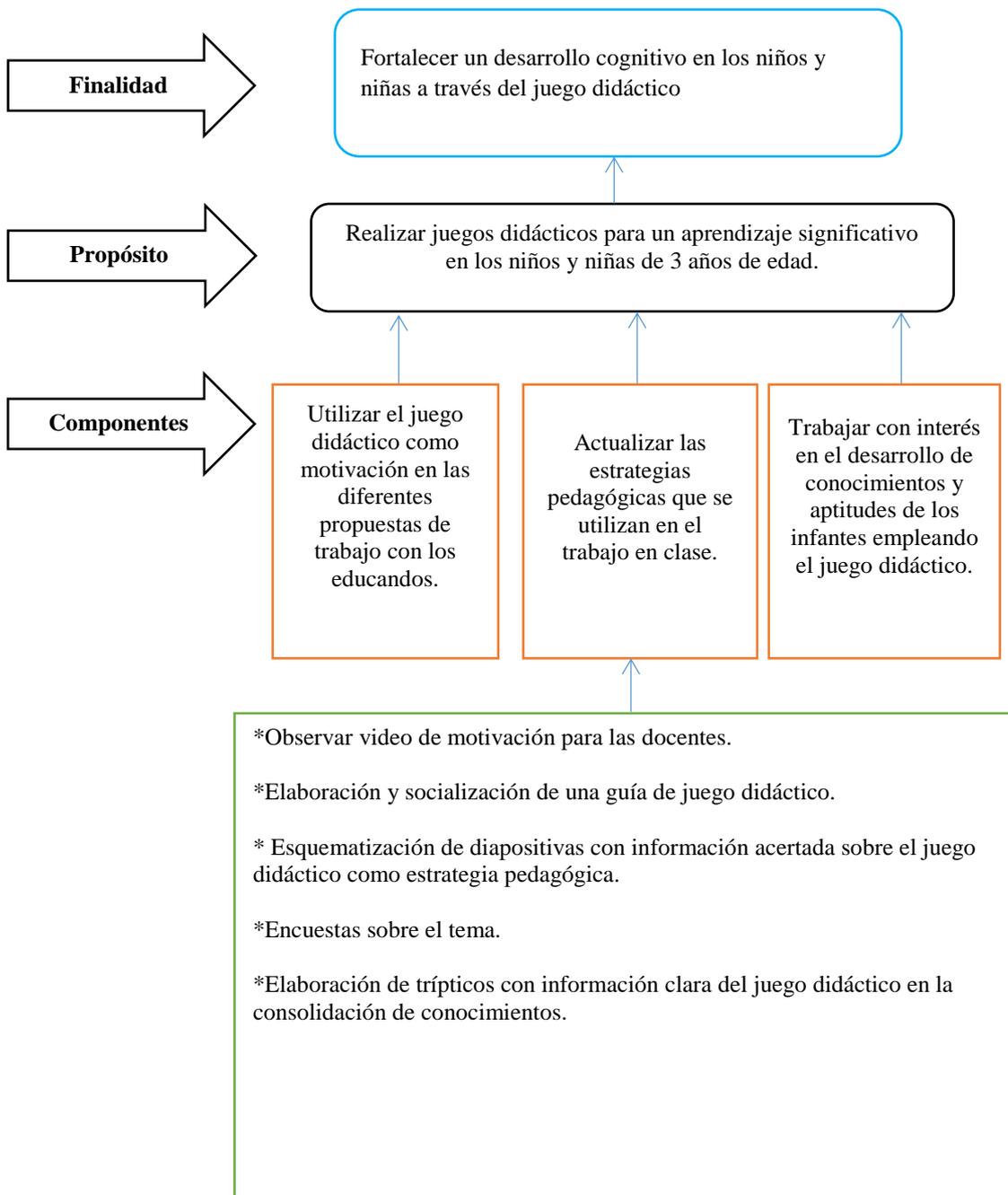
video de motivación para las docentes y buscar información sobre los diferentes tipos de motivación que se trabaja en clase de esta manera concientizar en las educadoras cuál es su rol en la educación.

Como segundo componente es actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clase, en el proceso de enseñanza aprendizaje con los infantes las docentes pueden utilizar diferentes técnicas y métodos pedagógicos para enseñar y facilitar la construcción del conocimiento esto se llevara a cabo con las siguientes actividades: Esquematización de diapositivas con información acertada sobre el juego didáctico como estrategia pedagógica y la elaboración y socialización de una guía del juego didáctico de tal forma capacitar a las docentes sobre la importancia del juego didáctico y que se interesen por incluir al mismo en sus planificaciones pedagógicas con los niños y niñas de tres años de edad.

En el tercer componente se encuentra, el trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico. Es importante que la educadora tenga el interés en el desarrollo de conocimientos de una manera acertada ya que esto les permitirá más tarde comprender aprendizajes más elaborados para lo que se realizara las siguientes actividades: Encuestas sobre el tema y la elaboración de trípticos con información clara del juego didáctico en la consolidación de conocimientos, para que los infantes puedan desenvolverse de una manera segura y acertada en su entorno.

Figura N. 4

Diagrama de Estrategias.



Elaborado por: Martínez Mónica

4.03 Análisis de Marco Lógico

La matriz de marco lógico está conformada por: Finalidad que es hacia donde se quiere llegar , los Indicadores los cuales dan a conocer resultados obtenidos, Medios de verificación que consten la información obtenida y el supuesto que es lo que a corto o largo plazo puede pasar.

En el presente proyecto dentro de la matriz del marco lógico se tiene como finalidad. Fortalecer un desarrollo cognitivo en los niños y niñas a través del juego didáctico, durante el proceso queremos utilizar el juego didáctico como una herramienta metodológica en la consolidación de conocimientos , donde la participación de las docentes juega un papel muy importante en la enseñanza del infante, para lo cual se cuenta con indicadores que ayudan a dar validez o no al presente trabajo es decir antes de llevar acabo el taller se aplica una encuesta diagnostica el 2 de septiembre del 2016 donde las docentes en un 85% demuestran no tener conocimientos del tema del juego didáctico en el desarrollo cognitivo de los niños y de las niñas, luego de la socialización las docentes demuestran en un 100% conocen sobre el juego didáctico y su influencia en el desarrollo cognitivo de los infantes, por lo tanto se espera a corto plazo que las educadoras pongan en práctica lo que han aprendido.

Como propósito esta realizar actividades de aprendizajes significativos en los niños y niñas de 3 años de edad con el objetivo de que los educandos relacionen sus

nuevos conocimientos con los que ya obtuvieron con anterioridad y al relacionarse los aprendizajes sean significativos y duraderos antes de la socialización del taller se observó que en un 90% las docentes desconocen cuando se produce un aprendizaje significativo y por lo tanto no se puede realizar actividades en beneficio del tema después de aplicar el taller las docentes en un 100% están dispuestas a realizar actividades con aprendizajes significativos en beneficio de los educandos e impartir conocimientos para así buscar el bienestar de los pequeños. Como supuesto tenemos la Motivación y aceptación de las docentes del CIBV, a la ejecución del proyecto de la guía del juego didáctico.

Los componentes también forman parte de la matriz del marco lógico que viene hacer los objetivos específicos de los cuales nos valem para alcanzar el objetivo general, es así como primer componente y muy importante está el utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos antes de la socialización el 75% de las docentes desconocen acerca de las estrategias pedagógicas que se trabaja en clase con los infantes después de la socialización un 90 % de las docentes consideran al juego didáctico como una estrategia pedagógica en la enseñanza aprendizaje en el campo educativo, como supuesto tenemos docentes dispuestos a realizar actividades estimulantes y compartidas con los infantes.

Otro de los componentes muy importante tenemos el de Actualizar las estrategias pedagógicas, que vienen hacer aquellas acciones que realizan las docentes con el propósito de facilitar el aprendizaje y la disciplinas de los infantes en el proceso de enseñanza - aprendizaje que se utilizan dentro del aula donde las docentes al escoger el literal a en un 75% antes de la socialización manifestaron que sus actividades se basan en alcanzar los objetivos propuestos y al momento de argumentar el por qué no supieron responder, después del taller un 90% manifiestan que el juego didáctico como estrategia metodológica es fundamental porque les permite a los niños y niñas aprender de una manera atractiva, teniendo como supuesto Maestras listas para dejar que los infantes experimenten en su entorno aprendizajes significativos.

Como último componente tenemos el trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico, antes de realizar la encuesta el 10% de las docentes utilizan el juego didáctico en sus planificaciones ya que el 90 % del resto de las docentes desconocen la importancia del juego didáctico, después de la socialización el 85% de las docentes se encuentran interesadas en incluir el juego didáctico en sus actividades pedagógicas manifestando que el taller les permitió adquirir conocimientos nuevos para cumplir con su rol de docentes, teniendo como supuesto la Aplicación de los conocimientos adquiridos por parte de las docentes en un corto plazo.

Como actividades a realizarse en este proyecto tenemos:

La primera actividad a realizar tenemos Observar video de motivación para las docentes, con esto queremos concientizar en ellas que son la pieza clave en la educación, donde los niños aprenden e interactúan en su propio aprendizaje, ya que un docente seguro, sonriente crea alumnos sonrientes y seguros en un ambiente armónico que les permita tener un desarrollo cognoscitivo adecuado.

La segunda actividad es la elaboración y socialización de la propuesta, con la finalidad de implementar en el CIBV una guía de Juegos didácticos en la consolidación de conocimientos en los niños y niñas de 3 años de edad donde las docentes puedan guiarse para elaborar actividades acorde al tema a trabajar en sus planificaciones pedagógicas de una forma dinámica y creativa.

En la tercera actividad tenemos la Esquematización de diapositivas con información acertada sobre el juego didáctico como estrategia pedagógica, con el fin de fomentar la práctica y utilización de juegos innovadores en relación al interés y curiosidad de los niños y niñas ya que el juego didáctico incrementa el aprendizaje de los educandos y poder alcanzar el logro deseado.

Como cuarta actividad se encuentra aplicar una Encuestas sobre el tema, para conocer cuál es el conocimiento que tienen las educadoras sobre el juego didáctico y verificar si ellas están interesadas en usar al juego didáctico en sus planificaciones pedagógicas a trabajar con los infantes.

En la última actividad se encuentra la elaboración de trípticos con información clara del juego didáctico en la consolidación de conocimientos con el objetivo de dar a conocer a las educadoras porque es importante usar el juego didáctico como una herramienta pedagógica en la enseñanza aprendizaje de los educandos.

Tabla N. 4

Matriz de Marco Lógico

FINALIDAD	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
<p>Fortalecer un desarrollo cognitivo en los niños y niñas a través del juego didáctico.</p>	<p>Antes de la socialización del taller un 85% de docentes no tienen conocimientos de que a través del juego didáctico se puede fortalecer el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.</p> <p>Después de la socialización del taller el 100 % de docentes tienen conocimientos de que a través del juego didáctico se puede fortalecer el desarrollo cognitivo en los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • La encuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación de las docentes en la práctica del juego didáctico. • Aceptación de las docentes sobre el uso del juego didáctico en sus planificaciones.
<p>PROPÓSITO</p> <p>Realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 años de edad.</p>	<p>Antes de la socialización del taller solo el 10% las docentes realizan juegos didácticos para un aprendizaje significativo con los niños y niñas de 3 años de edad.</p> <p>Después de la socialización del taller 100% las docentes están interesadas en realizar juegos didácticos para un aprendizaje significativo con los niños y niñas de 3 años de edad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • La encuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Motivación y aceptación de las docentes del CIBV, a la ejecución del proyecto de la guía del juego didáctico.
<p>COMPONENTES</p> <p>Utilizar el juego didáctico como motivación en las diferentes propuestas de trabajo con los educandos.</p>	<p>Antes de la socialización de la guía el 90% de docentes no utilizan el juego didáctico como estrategia pedagógica en el trabajo en clase con los educandos.</p> <p>Después de la</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Registro de asistencia • La encuesta 	<ul style="list-style-type: none"> • Docentes dispuestos a realizar actividades estimulantes y compartidas con los

CONCIENTIZAR LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD .GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDOS A DOCENTES DEL CIBV "SEMILLAS DE ESPERANZA, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO SECTOR DE CARCELÉN BAJO EN EL PERIODO ACADÉMICO 2016 .

<p>Actualizar las estrategias pedagógicas que se utilizan en el trabajo en clase.</p> <p>Trabajar con interés en el desarrollo de conocimientos y aptitudes de los infantes empleando el juego didáctico.</p>	<p>socialización el 85% de docentes utilizaran el juego didáctico como estrategia pedagógica en el trabajo en clase con los educandos</p>		<p>infantes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maestras listas para dejar que los infantes experimenten en su entorno y experimenten aprendizajes significativos. • Aplicación de los conocimientos adquiridos por parte de las docentes
<p>ACTIVIDADES</p> <p>*Observar video de motivación para las docentes.</p> <p>*Buscar información sobre los diferentes tipos de motivación que se trabaja en clase.</p> <p>*Elaboración y socialización de una guía de juego didáctico.</p> <p>* Esquemización de diapositivas con información acertada sobre el juego didáctico como estrategia pedagógica.</p> <p>*Encuestas sobre el tema.</p> <p>*Elaboración de trípticos con información clara del juego didáctico en la consolidación de conocimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Transporte • Asistencia • Equipo • Internet • Capacitación • Impresiones 		<ul style="list-style-type: none"> • Falta de compromiso por parte de las docentes al no asistir al taller.

Elaborado por: Martínez Mónica

Capítulo V

Propuesta

5.01 Antecedentes

En el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” no se ha presentado ninguna información referente al juego didáctico, como una herramienta metodológica dando lugar al desconocimiento, por parte de las docentes en la importancia de la aplicación del juego didáctico, como estrategia metodológica en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas de 3 años de edad. Por lo tanto se elaboró la siguiente guía de juegos didácticos, que orienta y cuenta con actividades de juego didáctico que incentiven a un proceso educativo más activo y participativo y con aprendizajes significativos en beneficio de los infantes.

Por lo que se considera importante, aplicar el presente proyecto con el fin de aportar con el desarrollo físico-biológico, socio-emocional y cognitivo-verbal, visualizando la necesidad que presentan los infantes para desarrollar la imaginación, la creatividad y fortalecer su autoestima. Promoviendo al juego didáctico como un medio esencial para la consolidación de conocimientos de los

niños y niñas , por lo tanto se considera necesario que el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” cuente con una guía de juegos didácticos que aporten al desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 3 años de edad y como apoyo a las docentes que son el pilar fundamental del aprendizaje de los infantes por lo que la presente guía es elaborada y dirigida hacia ellas con el fin de orientarles a utilizar el juego didáctico de una manera sencilla y activa con los educandos de 3 años de edad.

5.01.01 Datos Informativos:

Nombre de la institución: Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza”

Provincia: Pichincha

Cantón: Quito

Parroquia: Carcelén

Dirección: Carcelén Bajo AV. Calle E

Teléfonos: 2802-491

Email: marcigaby@hotmail.com

Régimen: Sierra

Sostenimiento: Fiscal

Modalidad: Presencial

Jornadas: Matutino

Nº de estudiantes: 200

Nº de docentes: 20

Autoridad Máxima: Lcda. Gabriela Vaca

5.01.02 Reseña Histórica

El Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” se encuentra ubicado en la provincia de Pichincha, Cantón Quito, Parroquia Carcelén, atiende las necesidades de la población del sector de Carcelén Bajo y sus alrededores brindando una formación de calidad y calidez como es una de las políticas de gobierno, la creación del centro infantil se debió a la idea de los moradores del barrio Carcelén Bajo viendo la necesidad y la situación económica de los hogares y en especial de las madres solteras que son jefes de hogar por diferentes circunstancias como abandono de sus esposos, la migración y en otras circunstancias más dolorosas por el fallecimiento de sus esposo tienen que tomar la responsabilidad de ser el único sustento de sus hogares, en ese entonces los moradores al observar que en el sector se encontraba un solar vacío deciden emprender esta gran meta de construir un lugar mediante migas constantes y donaciones de organizaciones dedicadas a la labor comunitaria crean un lugar donde sus hijos sean cuidados, mientras ellos salían a ganarse el pan del día para

sus pequeños, brindando un ambiente armónico de cariño y amor en donde los niños- niñas, padres de familia y la comunidad desarrollan una relación de respeto, solidaridad y comprensión, la cual permite el logro de los pequeños de aprendizajes significativos e independencia intelectual, facilitando la construcción de su propio conocimiento; es decir, cada uno es responsable de su aprendizaje. Donde los niños y niñas aprenden y se desarrollan con seguridad.

5.02 Objetivos

5.02.01 Objetivo general

Dar a conocer a las docentes sobre la importancia del juego didáctico como una estrategia metodológica en la educación, mediante una guía de juegos didácticos en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas del CIBV "Semillas de Esperanza".

5.02.02 Objetivos Específicos

- Concientizar en las docentes sobre la importancia del uso del juego didáctico en la educación de los infantes de 3 años de edad.
- Ofrecer a las docentes actividades de juego didáctico en la consolidación de aprendizajes- significativos.
- Incentivar a las docentes a un proceso de enseñanza- aprendizaje más interactivo, divertido basado en un objetivo.
- Permitir a los niños y niñas ser partícipes de su propio aprendizaje.

5.03 Justificación

Los niños y niñas tienen diferentes capacidades para aprender, unos aprenden más rápido y fácilmente que otros, la responsabilidad de la educadora es ayudar a los infantes que desarrollen al máximo sus capacidades intelectuales que poseen. Una manera agradable y buena de lograrlo es jugando, mediante el juego el educando encuentra una forma de afirmarse a sí mismo, su propia personalidad e incluso va adquiriendo normas vitales para la convivencia social.

El juego didáctico utilizado como estrategia metodológica en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas es fundamental, porque se rompe lo tradicional y lo rutinario, el propósito es que vaya surgiendo el interés del educando por aprender de una manera divertida y de interés, para ello se propone la guía de juegos didácticos dirigida a las docentes del Centro Infantil del Buen Vivir "Semillas de Esperanza" con el fin de conocer actividades de juego didáctico en niños de 3 años en su desarrollo cognoscitivo.

Las docentes están obligadas a implementar herramientas metodológicas para que los niños y niñas adquieran aprendizajes que sean duraderos para toda la vida siendo estos concretos y significativos para poder resolver dificultades que se le presenten, además le permiten al niño ser partícipes de su propio aprendizaje y se sientan interesados por realizar las actividades.

5.04 Marco Teórico

5.04 .01 Características evolutivas de los niños y niñas de 3 años de edad.

Desarrollo motriz.- “El desarrollo motor es el proceso de adquisición de destrezas cada vez más complejas en la actividad del cuerpo y de sus movimientos a nivel del locomotor y no locomotor (motor grueso) y manipulativo (motor fino)”. (Córdova Vivanco & Macay Sánchez, 2014)

Según (Naranjo Dominguez, 2011) el niño y la niña de 3 años de edad tienen las siguientes características en la área motriz gruesa y área motriz fina.

Área motriz gruesa

- Equilibrio de un solo pie más de un segundo
- Saltar con los dos pies, en el mismo lugar
- Puede vestirse y desvestirse con mayor habilidad
- Lanzar y patear pelota con dirección
- Camina con más seguridad y explora su medio ambiente 5 Ministerio de Bienestar Social, Guía para el desarrollo integral de los niños de 0 a 5 años
- Cursos de Orientación Familiar, Crecimiento del niño 14
- Sube y baja escaleras alternando los pies
- Pedalea triciclo con mayor habilidad
- Equilibrio sobre una línea

- Mayor control de la carrera y velocidad cambiante
- Se para en puntas de pie

Área motriz fina:

- Puede copiar secuencias de movimiento
- Puede entregar y recibir objetos grandes y pesados
- Corta con dedos y luego con tijeras pedazos de papel
- Puede enhebrar mullos grandes
- Armar rompecabezas de varias piezas
- Puede enroscar y desenroscar tapas de frascos
- Puede pintar con dedos o pinceles y crayones gruesos
- Intenta plegar papel
- Realiza bolitas de papel utilizando la palma de la mano
- Pinta una hoja de papel completamente utilizando el dedo índice
- Rasga libremente una hoja de papel grande
- Aprieta plastilina con ambas manos realizando movimientos firmes con los dedos.
- Puede doblar hojas de papel
- Sostiene el lápiz con los dedos índice, medio y pulgar como lo hace el adulto

- Imita trazos verticales y circulares

Desarrollo cognitivo.- Los niños y las niñas de 3 años imitan a los adultos es la táctica que utilizan para conocer y aprender nuevos conocimientos, otros aprendizajes (Córdova Vivanco & Macay Sánchez, 2014)

Según (Naranjo Dominguez, 2011) el niño y la niña de 3 años de edad tienen las siguientes características en la área cognoscitiva.

- Poco a poco adquiere el concepto de 1, 2, muchos, pocos, ninguno
- Reconoce formas de cuadrado, círculo, cruz
- Coloca 6 figuras en un tablero de formas
- Utiliza las palabras grandes y pequeñas para señalar dibujos de una lámina
- De objetos presentados señala cuál es largo y cuál es corto
- Utiliza alto y bajo para señalar figuras
- Agrupa objetos del mismo color
- Escoge objetos duros y suaves sin verlos ayudándose solo del tacto
- Escoge objetos ásperos y lisos sin verlos, ayudándose solo por el tacto
- Puede identificar sonidos
- Utiliza palabras arriba y abajo para identificar donde está un objeto

- Utiliza palabras adelante y atrás para identificar donde está un objeto
- Distingue partes de su cuerpo, confunde derecha e izquierda
- Edad de los ¿Por qué?
- Confunde lo real con lo imaginario (Naranjo Dominguez, 2011)

Desarrollo del lenguaje: según (Córdova Vivanco & Macay Sánchez, 2014)

Como todos los aspectos del desarrollo del niño y de la niña va evolucionando según crece, el desarrollo del lenguaje no es la excepción, según vaya creciendo el niño y la niña y los estímulos que reciban de su entorno él o ella van a tener un lenguaje más fluido y extenso. Su comunicación se vuelve más compleja y elaborada en la que poco a poco se va asemejando a la del adulto.

Según (Naranjo Dominguez, 2011) el niño y la niña de 3 años de edad tienen las siguientes características en la área de lenguaje.

- Mayor capacidad de observar, identificar, comparar visualmente
- Lenguaje
- Mayor desarrollo del lenguaje
 - Señala partes del cuerpo
 - Señala las partes de la casa

- Señala y reconoce en una lámina los ambientes de la casa
- Ejecuta y comprende órdenes empleando las preposiciones adelante atrás
- Contesta sí o no a preguntas simples
- Indica el uso de los objetos
- Dice su nombre y apellido
- Puede decir el nombre de un objeto e indicar de que está hecho
- Usa correctamente los pronombres tu – yo
- Usa correctamente los pronombres el – ella
- Posee un vocabulario de novecientas palabras
- Mayor desarrollo muscular que ayuda a la pronunciación
- Le encanta escuchar cuentos y memorizar canciones
- Hace juego de las palabras
- Describe láminas, “narra” lo que ve

Desarrollo socio-afectivo: En esta edad los niños y las niñas de 3 años de edad “tienen una conducta más sociable, les gusta compartir tiempo con sus iguales, generalmente sienten simpatía y disfrutan más con sus pares que poseen similares características, ya que así no habrá conflicto alguno a la hora de jugar” (Córdova Vivanco & Macay Sánchez, 2014).

Según (Naranjo Dominguez, 2011) el niño y la niña de 3 años de edad tienen las siguientes características en la área motriz gruesa y área afectivo social.

- Requiere libertad con vigilancia
- Negativismo cuando la exigencia es excesiva
- Realiza pequeños encargos y está atento a indicaciones
- Juegos muy creativos con imaginación y ficción. Le gustan los paseos
- No tiene conciencia del peligro
- Fácil de tratar, acepta exigencias del adulto, le encanta agradar, aunque puede oponerse a normas muy rígidas
- Interés por jugar con otros y comparte sus juguetes
- Responde mejor a reglas del hogar y es afectuoso
- Aparece el amigo imaginario, en los niños que no tienen compañía para jugar
- Manifiesta temor a la oscuridad y a lo desconocido
- Expresa emociones y capta las de los demás; puede tener pequeñas rabietas
- Mayor independencia de la madre
- Tiene espíritu de cooperación y busca obtener la aprobación de los adultos.

- Empieza a manifestar la capacidad de compartir, esperar y guardar turnos
- Se da un juego simbólico; se imita a sí mismo y a los demás
- En el juego dramático asume roles de la familia e imita escenas cotidianas
- Le agradan los juegos con arena y agua
- Le gusta los libros de imágenes
- Le gusta cantar, inventar canciones, escuchar cuentos y pide repetición incansable (Naranjo Dominguez, 2011)

5.04 .02 ¿Qué es desarrollo cognitivo?

Según Papalia (1999) citado en (Ruiz Sánchez, 2015)

El desarrollo cognitivo del niño tiene que ver con las diferentes etapas, en el transcurso de las cuales, se desarrolla su inteligencia, en íntima relación con el desarrollo emocional o afectivo, así como con el desarrollo social y el biológico. El desarrollo cognitivo tiene que ver con el comportamiento inteligente de un niño.

Según Jean Piaget el desarrollo cognitivo se desarrolla en cuatro estadios:

Sensomotor 0-2 años.- El niño aprende a partir de la experiencia corporal, en un principio con su cuerpo y después con el medio que le rodea. Al final de este estadio se manifiestan los primeros signos de representación mental.

Pre operacional 2-7 años.- El niño podrá manipular símbolos. Aparece la adquisición de la representación mental, pero para poder conocer necesita continuar actuando físicamente y de esta forma consigue soluciones. Pero sus razonamientos no son lógicos. Se divide en dos subestadios: Período preconceptual de los 2 a los 4 años el niño actúa en el nivel de la representación simbólica, así se puede ver en la imitación y memoria manifiestas en dibujos, lenguaje, sueños y simulaciones. Período intuitivo de los 4 a los 7 años el infante manifiesta el pensamiento pre lógico (por ejemplo, media taza de líquido que llena un vaso pequeño es más que media taza que no llena un vaso grande).

Operaciones concretas 7-12 años.- El niño puede llevar a cabo operaciones de primer grado sobre objetos. Se logra la noción de conservación de la materia, peso y volumen.

Operaciones formales 12 años – madurez.- El adolescente realizará operaciones mentales sobre los resultados de otras operaciones (operaciones de segundo grado). (Castilla Pérez, 2013)

5.04 .03 Que es aprendizaje Significativo

(Pérez Párraga, 2014) Indica que según David Ausubel, (1983) describe que:

“Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.” El aprendizaje significativo es aquel que relaciona las estructuras cognitivas pre-existentes con las que se adquieren mediante un proceso organizado dándole una funcionalidad práctica, con esto se podría aseverar que el aprendizaje significativo, busca la asimilación de los contenidos más generales e inclusivos.

5.04 .04 ¿Qué es el Juego?

El juego es un procedimiento en la enseñanza aprendizaje de los educandos como lo cita (Guasgua Conlago, 2013)

El juego es una actividad necesaria para los seres humanos que tiene suma importancia en la núcleo social, puesto que permite desarrollar ciertas conductas sociales; a su vez es herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras, o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo.

5.04 .05 ¿Qué es Didáctica?

Para Luis A. de Mattos citado en (Hernández Zúñiga, 1996) (Pág. 10) la didáctica “Es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje.”

5.04 .06 ¿Teorías sobre el juego?

Para **Jean Piaget** (1956) citado en (Veneranda , 2012) dice:

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorias motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Según la teoría de **María Montessori** “consideraba que la manipulación activa con los materiales y el medio ambiente es el método principal para lograr el conocimiento y aprendizaje ya que los niños y niñas escogen actividades de juego basándose en sus propios intereses” citado en (Carrión Llulluna, 2013).

5.04 .07 Tipos de Juegos

Existen una variedad de juegos infantiles pero citare los más importantes para trabajar en clase con los niños de 3 años de edad.

- Juegos dramatizados
- Juegos de construcción
- Juegos de roles
- Juegos tradicionales
- Juegos de imitación
- Juegos didácticos

Juegos Dramatizados.- Los niños deben introducir un argumento previamente elaborado el cual casi siempre se refiere a una obra literaria que sirve como guión. Con ayuda de estos juegos los niños asimilan mejor el contenido de la obra y la sucesión de los hechos. Es necesario poner a disposición los materiales a los niños, ejemplo: sombreros, carteras, espejuelos, entre otros.

Juegos de Construcción.- Los niños reflejan sus conocimientos e impresiones del mundo objeto circundante. Realizan diferentes cosas, levantan edificios, casas, cercas, entre otros., pueden ser materiales variados: duetos, cubos, materiales de desecho y de la naturaleza, entre otros.

Juegos de Roles.- Forma particular de actividad de los niños en el cual lo crean estos. Las diversas impresiones de los niños no se copian son elaborados por ellos, y la fuente principal que lo alimenta es el mundo que los rodea, la vida y la actividad de los adultos y sus coetáneos

Juegos Tradicionales.- Son aquellos que se han transmitido de generación en generación con el transcurso de la historia y está en dependencia de la idiosincrasia de cada lugar, ciudad, país en correspondencia con las costumbres propias.

Juegos de Imitación.- Los juegos simbólicos o de imitación. En ellos, el niño reproduce situaciones que ve en el mundo de los adultos, relacionadas con su experiencia, sus vivencias (dar de comer a sus muñecos, llevarlos al médico) (Salcedo López, 2012)

5.04 .08 Juegos Didácticos

Para Delgado Inmaculada citado en (Oña Yanez, 2014) expresa que el juego didáctico:

Se denomina “juego educativo” al tipo de juego diseñado por Decroly para la etapa de educación infantil. Este autor presentaba sus actividades en forma de juego para despertar el interés de los niños. Éste juego no surge espontáneamente del niño, sino que es propuesta por un adulto con una clara intención didáctica”. (pág 11)

5.04 .09 Objetivos que persigue un juego didáctico

Un juego didáctico debería contar con una serie de objetivos que le permitirán al docente establecer las metas que se desean lograr con los alumnos, entre los objetivos se pueden mencionar: plantear un problema que deberá resolverse en un nivel de comprensión que implique ciertos grados de dificultad. Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa. Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria. Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas. Brindar un ambiente de estímulo tanto para la

creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad citado en (Chacón , s/f).

5.04 .10 Características del Juego Didáctico

Una vez establecidos estos objetivos es necesario conocer sus características para realizarlo de una manera práctica, sin olvidar que debe Contemplar lo siguiente: Intención didáctica. Objetivo didáctico. Reglas, limitaciones y condiciones. Un número de jugadores. (Bastidas Lema & Guerra Obando, 2011) (Pág. 27).

5.04 .11 Pasos para elaborar un juego didáctico.

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido.
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas.
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.

- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica. (Bastidas Lema & Guerra Obando, 2011)

5.04 .12 ¿Qué materiales se pueden utilizar para su elaboración?

Se puede utilizar, “fomix, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo” (Chacón , s/f).

5.04 .13 ¿Cómo se puede presentar el juego didáctico?

Para (Bastidas Lema & Guerra Obando, 2011) al juego didáctico se lo puede presentar:

- Con materiales resistentes,
- Adecuados y de alta calidad.
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- Protegerlos con sellador.
- En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido.

5.04 .15 Fases del juego didáctico

(Carrión Llulluna, 2013). Manifiesta que las fases del juego didáctico son:

Introducción.- Se entiende que son pasos y acciones que posibilitan iniciar el juego, recordando y poniendo en práctica los acuerdos que posibilitan establecer las normas que se debe seguir durante el juego.

Desarrollo.- El niño desarrolla el juego de acuerdo a las reglas establecidas.

Culminación.- El juego concluye cuando los niños y niñas logran alcanzar la meta con las reglas establecidas, en el caso que sean juegos de acumulación de puntos deben mostrar el dominio de los juegos, desarrollo de las habilidades.

5.04 .15 Formato del Juego didáctico

- Título del Juego: Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- Área de Conocimiento: Asignatura al que estará orientado.
- Objetivos: Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- Contenidos: Conceptuales y actitudinales que correspondan con el área de conocimiento.
- Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- Audiencia a la cual va dirigido: Población y edades.

- Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- Duración: Tiempo.
- Materiales utilizados: Lista de materiales.
- Instrucciones: Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.
(Bastidas Lema & Guerra Obando, 2011)

5.04 .16 Ventajas para utilizar los juegos didácticos

- Son temas de la vida cotidiana interesantes y entretenidos
- Un mismo tema puede servir para desarrollar las cuatro habilidades.
- Enriquecimiento de vocabulario para los estudiantes.
- Clases más divertidas e interesantes y dinámicas. (Muñoz Maygualema, 2012)

5.05 Metodología

Este proyecto se sustenta en la metodología del Instituto Tecnológico Superior Cordillera en proyectos I+D+I (Investigación + Desarrollo + Innovación) tomando en cuenta los siguientes aspectos para la investigación del problema. La investigación está enfocada en la búsqueda de información correctamente

planificada para determinar las causas y hechos de este problema. Desarrollo es dar la debida atención, después de una investigación realizada para mejorar las condiciones que interrumpan el progreso de una sociedad. Innovación es plantear y ejecutar nuevas propuestas enfocados en una mejora.

5.05.01 Método Observación

Según (Campos y Covarrubias & Lule Martínez, 2012) define lo siguiente sobre la observación que es un “Registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica”.

El método de observación se utilizó para detectar el problema presentado en el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” mediante este método nos permite visualizar los motivos de esta problemática planteando soluciones en beneficio de los infantes en su desarrollo cognoscitivo.

5.05.01.01 Método Lógico Deductivo

(Ruiz, 2007), expresa que el método deductivo es:

En este proceso deductivo tiene que tomarse en cuenta la forma como se definen los conceptos (los elementos y relaciones que comprenden) y se realiza en varias etapas de intermediación que permite pasar de

afirmaciones generales a otras más particulares hasta acercarse a la realidad concreta a través de indicadores o referentes empíricos. Este procedimiento es necesario para poder comprobar las hipótesis con base en el material empírico obtenido a través de la práctica científica.

El método deductivo nos permite enfocarnos en la situación general que le provoca el problema, es decir se analiza las causas que producen la problemática para llegar a conclusiones particulares a partir de la hipótesis y que después se puedan comprobar con la aplicación de encuestas.

5.05.01.02 Método Analítico

Para (Eliseo , 2009) describe que el método de análisis es:

Se refiere al análisis de las cosas o de los fenómenos; la palabra análisis, del griego análisis...descomposición, significa examinar, descomponer o estudiar minuciosamente una cosa. Por tanto el método analítico comienza con el todo de un fenómeno y lo revista parte por parte (descomposición o separación del todo), comprendiendo su funcionamiento y su relación intrínseca, complementándose con la parte sintética.

Este método nos permite analizar claramente, cuáles son los problemas que existen en la institución que se realizó la investigación, estudiándoles de manera separada para poder llegar a la solución de la problemática.

5.05.01.03 Método Sintético

Manifiesta al método sintético (Ruiz, 2007), de la siguiente manera:

El método sintético es un proceso de razonamiento que tiende a reconstruir un todo, a partir de los elementos distinguidos por el análisis; se trata en consecuencia de hacer una explosión metódica y breve, en resumen. En otras palabras debemos decir que la síntesis es un procedimiento mental que tiene como meta la comprensión cabal de la esencia de lo que ya conocemos en todas sus partes y particularidades.

Con este método lograremos analizar claramente, donde se argumenta todos los aspectos como sus causas y el problema central mediante un estudio para profundizar en cada uno de ellos, para mediante un estudio desde lo simple a lo más complejo para presentar una solución.

5.06 Técnicas

5.06.01 Encuesta

(Alelú Hernández, Cantín García, López Abejón , & Rodríguez Zazo , s/f) , da la siguiente definición “La encuesta es un instrumento de la investigación de mercados que consiste en obtener información de las personas encuestadas mediante el uso de cuestionarios diseñados en forma previa para la obtención de información específica”

La encuesta es una técnica de investigación empleada para identificar los hechos de la problemática, recolectando la información mediante la elaboración de un cuestionario, en esta investigación se formula preguntas abiertas y cerradas pertinentes a la temática de la investigación para facilitar el procedimiento las mismas que constan como anexo 1- 2.

5.06.02 Participantes

Población

El Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” está conformado por un grupo de 20 docentes incluida la coordinadora.

Muestra de estudio

Se ejecutó una encuesta a 20 docentes.

5.07 Análisis de interpretación de datos

5.07.01 Tabulación de datos de la encuesta, antes de la socialización de la guía.

1.- ¿Qué es el juego didáctico?

Tabla N. 5 .Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	3	15%
NO	17	85%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

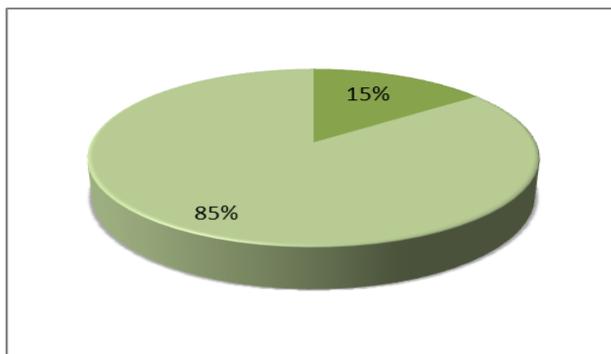


Figura N. 5 Porcentaje de respuesta

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Mediante la encuesta realizada se pudo observar que 17 docentes que corresponde a un 85% no saben que es juego didáctico y 3 docentes que corresponde al 15% tienen conocimientos sobre el juego didáctico por lo que mi propuesta es una oportunidad para dar a conocer sobre el tema.

2.- ¿Qué entiende usted por desarrollo cognitivo?

Tabla N. 6 Valoración de la pregunta 2

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	5	25%
NO	15	75%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

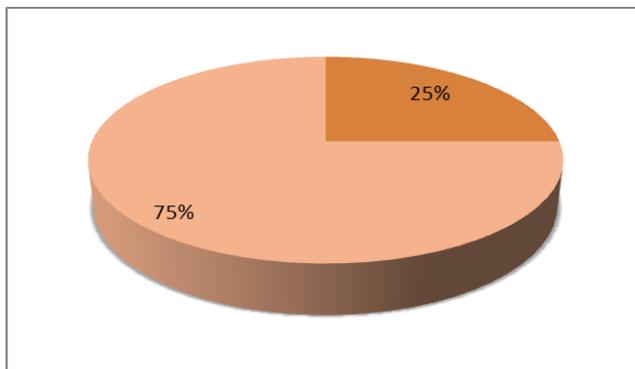


Figura N. 6 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Mediante la encuesta se pudo detectar que el 75 % correspondiente a 15 docentes no saben que es desarrollo cognitivo en los niños y niñas, mientras que 5 de las docentes correspondiente al 25% tiene conocimiento sobre el concepto de desarrollo cognitivo en los niños y niñas

3.- ¿Para usted cuando se produce un aprendizaje significativo?

Tabla N. 7 Valoración de la pregunta 3

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	2	10%
NO	18	90%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

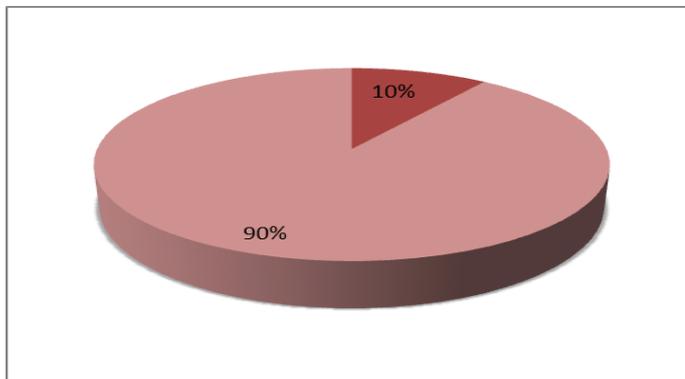


Figura N. 7 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Se observa que el 90% que representa a la mayoría de las docentes desconocen cuando se produce un aprendizaje significativo, mientras que una minoría que representa el 10% tiene conocimiento de cuando se produce un aprendizaje significativo.

4. ¿Realiza con los niños y niñas juegos didácticos para un aprendizaje significativo?

Tabla N. 8 Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	2	10%
NO	18	90%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

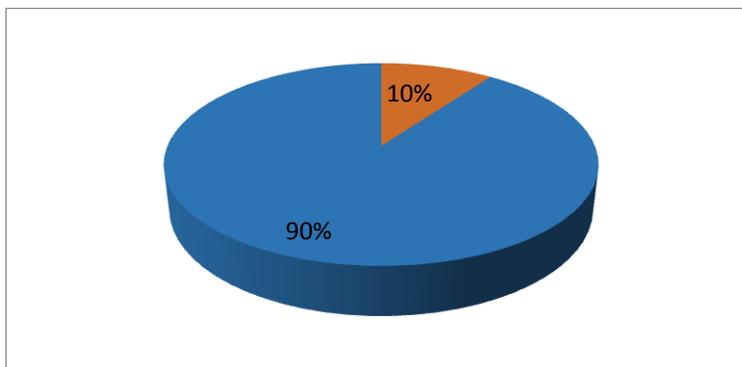


Figura N. 8 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

El 90% de las docentes encuestadas manifiestan que no realizan con los niños y niñas juegos didácticos para un aprendizaje significativo mientras que el 10% de las docentes realizan juegos didácticos para un aprendizaje significativo con los infantes.

5.- ¿Describe una actividad de juego didáctico con los infantes?

Tabla N. 9 . Valoración de la pregunta 5

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	3	15%
NO	17	85%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

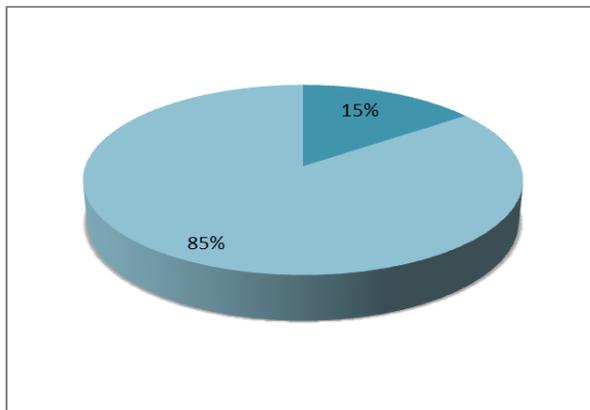


Figura N. 9 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

El 85% de las docentes encuestadas al no conocer sobre el tema del juego didáctico no describieron la actividad que utilizarían para trabajar con los infantes a diferencia del 15% de docentes describieron la actividad del juego didáctico para trabajar con los infantes.

6.- ¿Escoja la estrategia pedagógica que se utilizan en el trabajo con los niños?

Tabla N. 10 Valoración de la pregunta 6

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A	5	25%
B	15	75%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

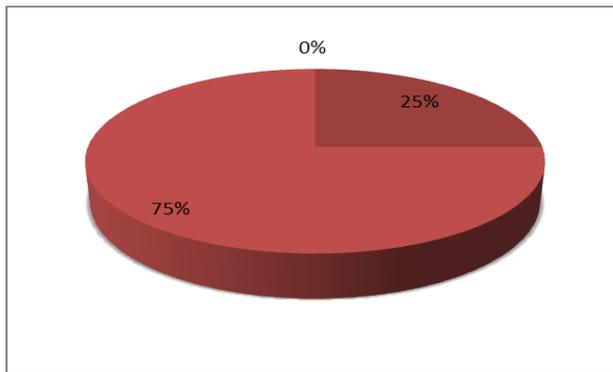


Figura N. 10 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Según la encuesta realizada el 75% de las docentes manifestaron que una estrategia pedagógica que se utiliza para trabajar con los educandos es la de literal A, mientras que el 25% de docentes escogió el literal B, sin tomar en cuenta el literal C

7.- ¿En base a la característica elegida anteriormente argumente él porque?

Tabla N. 11 Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	5	25%
NO	15	75%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

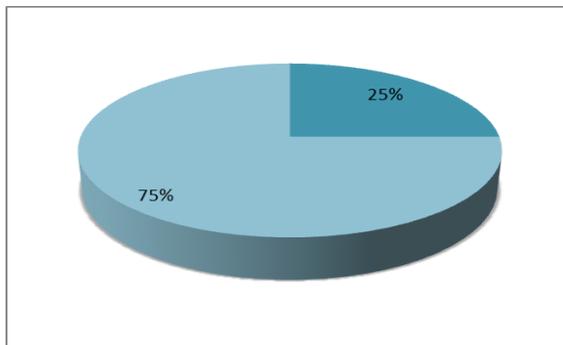


Figura N. 11 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

De la encuesta se obtiene el siguiente resultado el 75% de las docentes encuestada no argumentó correctamente sobre la característica elegida mientras que el 25% de las docentes argumentan correctamente sobre la característica escogida.

8.- ¿El realizar juegos didácticos en grupo ayuda a fomentar el compañerismo y la solidaridad?

Tabla N. 12 . Valoración de la pregunta 8

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	5	25%
NO	15	75%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

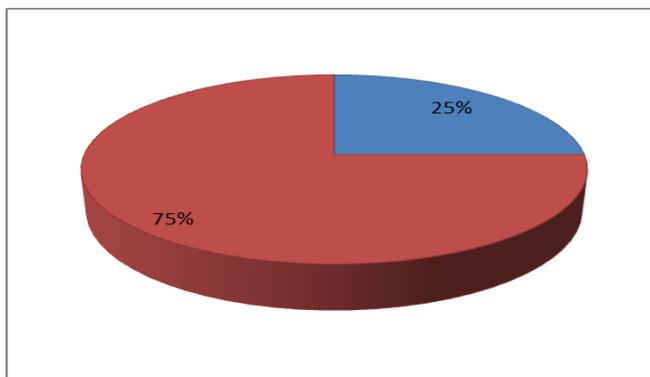


Figura N. 12 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Un 75% de las docentes encuestadas correspondiente a 15 docentes desconocen si el realizar juegos didácticos en grupo ayudan a fomentar el compañerismo y la solidaridad entre pero ellos, a diferencia de 5 docentes que consideran que el realizar juegos didácticos en grupo ayudan fomentan el compañerismo y solidaridad entre los niños y niñas.

9.- ¿Usted como docente estaría interesado en asistir a un taller sobre el juego didáctico?

Tabla N. 13 Valoración de la pregunta 9

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

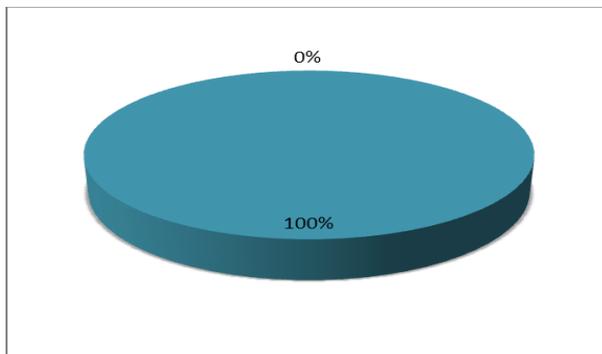


Figura N. 13 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Conforme con los resultados de las encuestas realizadas a las docentes del CIBV “Semillas de Esperanza” el 100 % correspondiente a 20 docentes manifiestan estar interesadas en asistir a un taller sobre el juego didáctico.

10.- ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica sobre el Juego Didáctico?

Tabla N. 14. Valoración de la pregunta 10

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

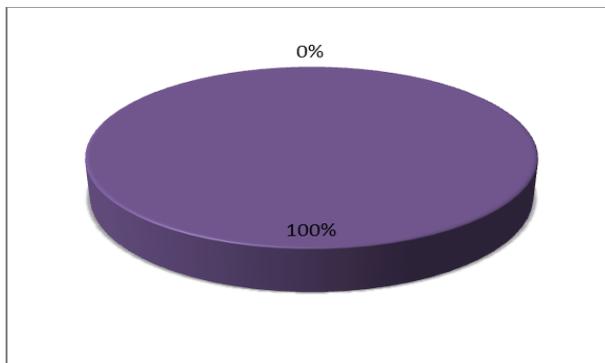


Figura N. 14 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

De la encuesta aplicada a las docentes del CIBV “Semillas de Esperanza” las 20 docentes correspondiente al 100% se muestran interesadas en disponer de una guía de juegos didácticos que les beneficie en su trabajo con los niños y niñas.

5.07.02 Tabulación de datos de la encuesta evaluativa, después de la socialización de la guía.

1.- ¿Para usted el juego didáctico es?

Tabla N. 15 .Valoración de la pregunta 1

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A	0	0%
B	0	0%
C	20	100%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

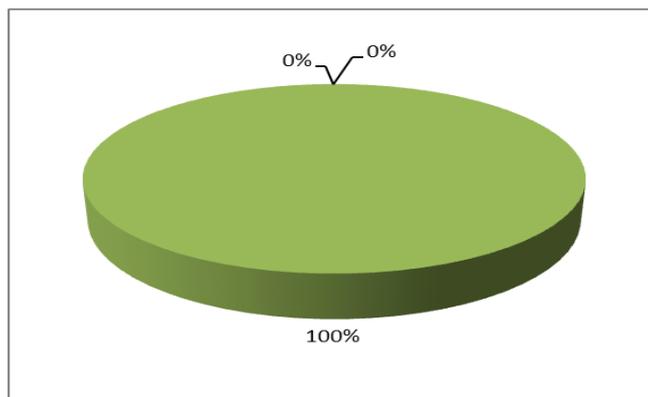


Figura N. 15 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Aplicada la encuesta se determina que el 100% de las docentes tienen un conocimiento más claro sobre el juego didáctico, eligiendo el literal C que corresponde a la respuesta correcta.

2.- ¿Qué entiende usted por desarrollo cognitivo?

Tabla N. 16 Valoración de la pregunta 2

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A	2	10%
B	18	90%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

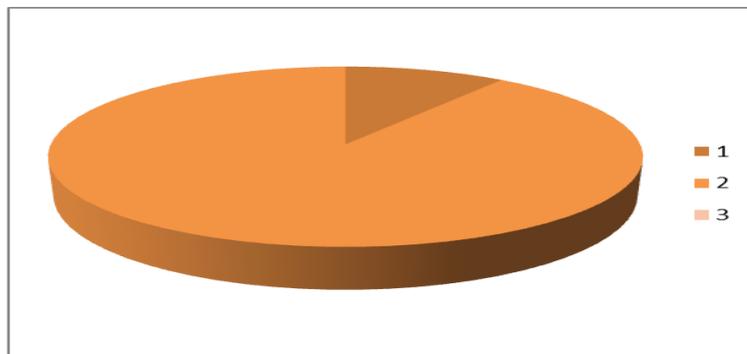


Figura N. 16 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

El 90% de las docentes determinan que el desarrollo cognitivo tiene que ver con las diferentes etapas de desarrollo de la inteligencia del niño y la niña al escoger la respuesta correcta en el literal B a diferencia del 10% de docentes que consideran que el desarrollo cognitivo es la relación de una actividad generalmente automática o inconsciente al elegir el literal A.

3.- ¿Para usted cuando se produce un aprendizaje significativo?

Tabla N. 17 Valoración de la pregunta 3

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A	0	0%
B	20	100%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

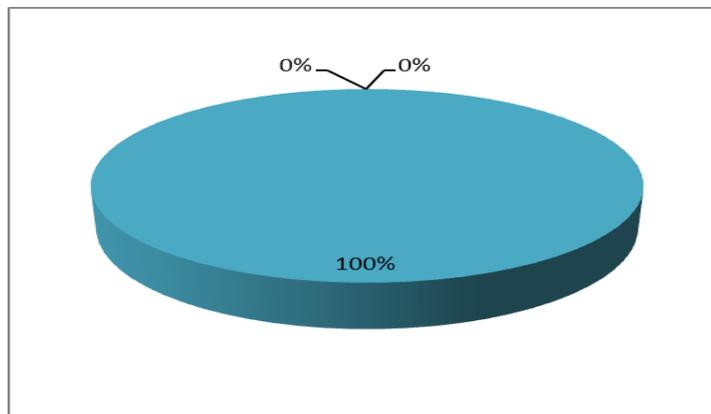


Figura N. 17 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Un 100% de docentes correspondientes a 20 docentes comprenden que un aprendizaje significativo se produce cuando el infante relaciona un conocimiento previo con un nuevo conocimiento y se consolida el aprendizaje de una manera significativa.

4.- ¿Realizaría con los niños y niñas juegos didácticos para un aprendizaje significativo?

Tabla N. 18 Valoración de la pregunta 4

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

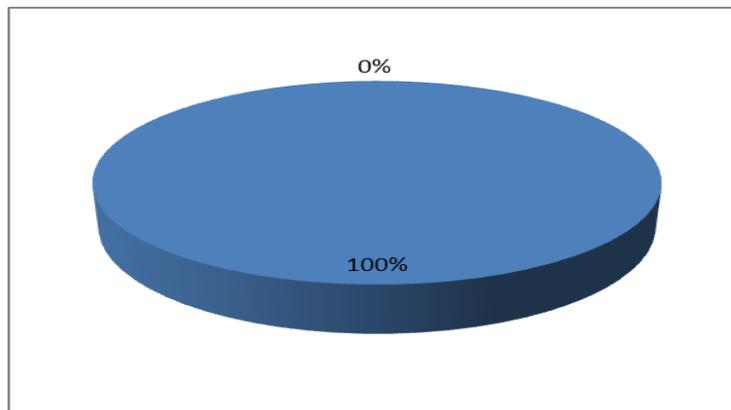


Figura N. 18 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Aplicada la encuesta después del taller las docentes en un 100% se manifestaron que se encuentran dispuestas para realizar con los niños y niñas actividades del juego didáctico con aprendizajes significativos en beneficio de los educandos.

5.- ¿Describe una actividad de juego didáctico con los infantes?

Tabla N. 19 .Valoración de la pregunta 5

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

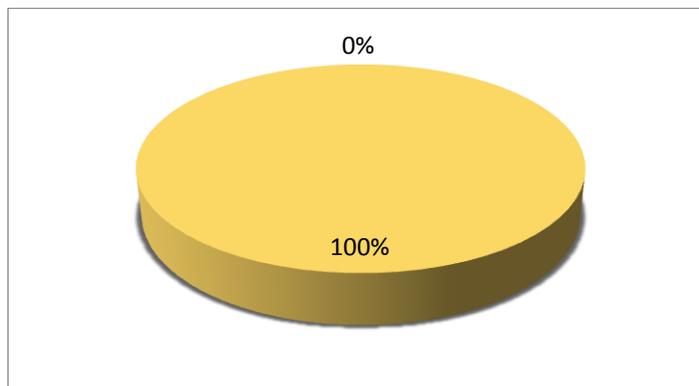


Figura N. 19 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

El 100 % de las docentes describieron una actividad de juego didáctico para los infantes, donde se observa que comprendieron que cada actividad posee un objetivo educativo en la enseñanza aprendizaje de los infantes.

6.- ¿Cuáles son las fases del juego didáctico?

Tabla N. 20 Valoración de la pregunta 6

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
A	18	90%
B	2	10%
C	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

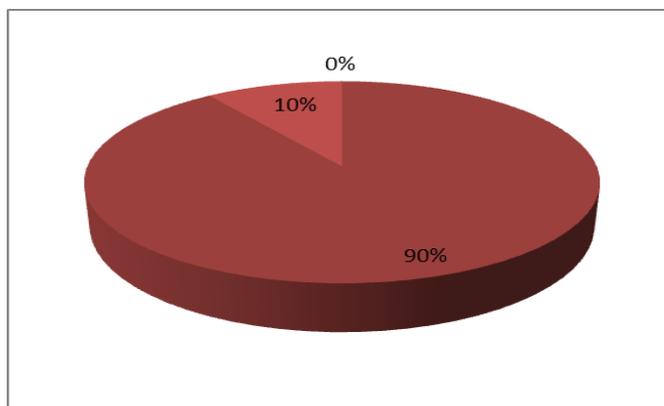


Figura N. 20 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Aplicado el taller un 90% de las docentes conocen cuales son las fases del juego didáctico escogiendo la respuesta correcta que se encontraba en el literal A, a diferencia de un 10% que escogieron el literal B siendo incorrecta la respuesta.

7- ¿Cree usted que el juego didáctico debe ser aplicados en el aula diariamente para desarrollar habilidades motoras en los infantes?

Tabla N. 21 .Valoración de la pregunta 7

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Siempre	19	95%
A veces	1	05%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

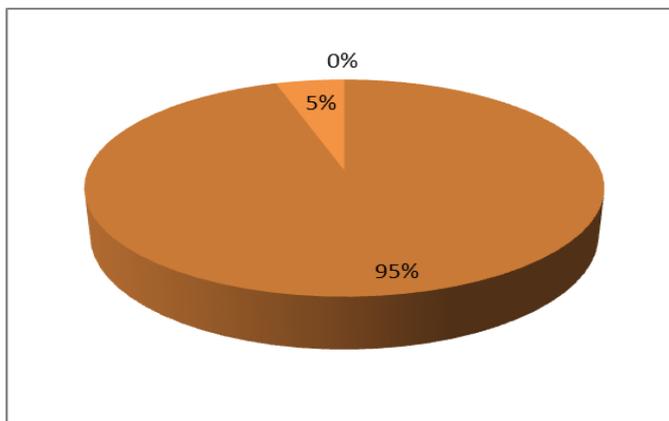


Figura N. 21 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

El 95% de las docentes después del taller creen que el juego didáctico debe ser aplicado en el aula diariamente porque de esa manera el niño y la desarrollan sus habilidades y destrezas mediante el juego que posee un objetivo educativo, mientras que un 5% de docentes no considera que se debe aplicar el juego didáctico diariamente.

8.- ¿Considera que el realizar juegos didácticos en grupo ayudan a fomentar el compañerismo y la solidaridad entre los infantes?

Tabla N. 22 .Valoración de la pregunta 8

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
SI	20	100%
NO	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

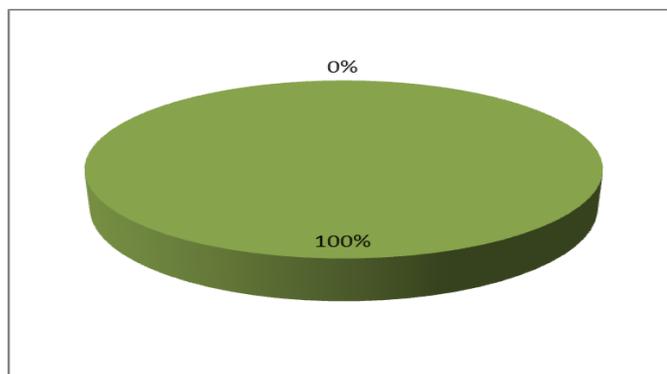


Figura N. 22 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

El 100% de las docentes correspondiente a 20 docentes consideran que el realizar juegos didácticos en grupo ayudan a fomentar el compañerismo y la solidaridad entre los infantes.

9.- ¿Tomaría en cuenta los juegos didácticos de la guía para desarrollarlos en su plan de clase?

Tabla N. 23 .Valoración de la pregunta 9

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Siempre	17	85%
A veces	3	15%
Nunca	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

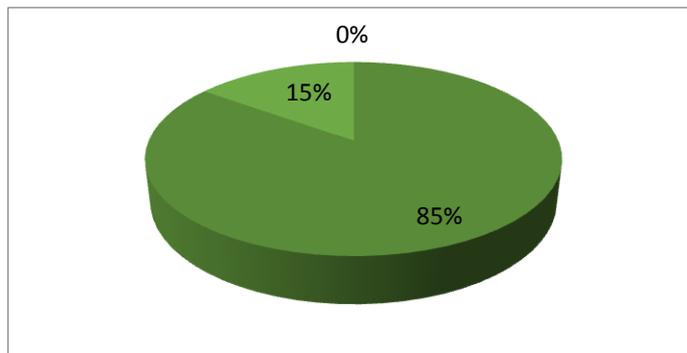


Figura N. 23 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docente
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

Un 85% correspondiente a 17 docentes manifestaron que tomaran siempre en cuenta la guía de juegos didácticos en su plan de clase, mientras que 3 docentes que corresponde al 15% consideran que a veces se apoyaran en la guía para sus planificaciones.

10.- ¿A su criterio la propuesta presentada en el taller es?

Tabla N. 24 Valoración de la pregunta 10

Frecuencia	Valoración	Porcentaje
Buena	20	100%
Regular	0	0%
Mala	0	0%
TOTAL	20	100%

Fuente: Encuesta evaluativa, dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

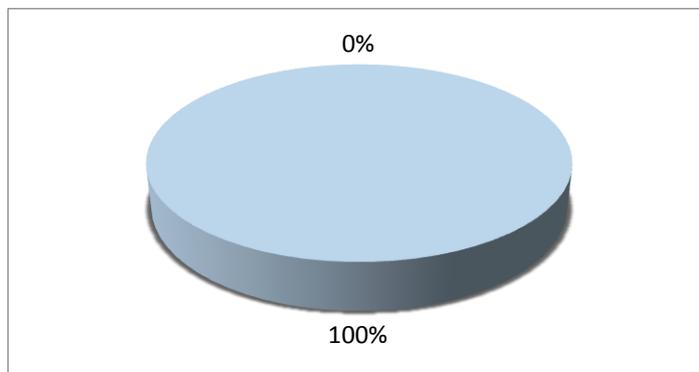


Figura N. 24 Porcentaje de respuesta
Fuente: Encuesta dirigida a docentes
Elaborado por: Martínez Mónica

Análisis

En su totalidad las docentes es decir el 100% de ellas manifestaron que la propuesta de la guía de juegos didácticos fue buena porque la mayoría de ellas por situaciones económicas no han podido seguir estudiando y consideraban que no existía diferencia en los tipos de juegos y otras compañeras recordaron los aprendizajes que obtuvieron hace tiempos.

5.08 Formulación del proceso de Aplicación de la guía.

5.08.01 Taller de socialización

1.- Invitación entregada a los docentes que participaran en la socialización de la Guía Didáctica.

5.08.02 Invitación al Taller de Socialización.



 INSTITUTO TECNOLÓGICO
"CORDILLERA"

 Desarrollo
del
Talento Infantil
CORDILLERA

INVITACIÓN

TALLER DE SOCIALIZACIÓN DEL JUEGO
DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS
DE NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD.

FECHA: VIERNES, 28 DE OCTUBRE DEL 2016

LUGAR: CIBV "SEMILLAS DE ESPERANZA"
SECTOR CARCELÉN BAJO AV. CALLE E

HORA: 15:00:00 PM



CONCIENCIAR LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD .GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDOS A DOCENTES DEL CIBV "SEMILLAS DE ESPERANZA, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO SECTOR DE CARCELÉN BAJO EN EL PERIODO ACADÉMICO 2016 .

5.08.03 Saludo y bienvenida a los asistentes

Lic Gabriela Vaca coordinadora del CIBV “Semillas de Esperanza y docentes reciban una cordial bienvenida a este taller de socialización de una Guía de juegos Didácticos para niños y niñas de 3 años de edad.

5.08.04 Dinámica de inicio.

Nombre de la dinámica: Caminando por la línea imaginaria

Objetivo de la dinámica: Romper el Hielo

La dinámica consiste en, caminar por una línea imaginaria de distinta manera que las de sus compañeros y si se repite se realizara una penitencia.

5.08.05 Objetivos

5.08.05.01 Objetivo general

Incentivar a las docentes a emplear el juego didáctico como una herramienta metodológica en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 3 años de edad

5.08.05.02 Objetivos específicos

- Potenciar en los niños y niñas un desarrollo cognitivo duradero para toda su vida.
- Permitir a los niños y niñas ser participes de su propio conocimiento.

- Brindar a las educadoras diversas actividades de aprendizajes significativos para los infantes.

5.08.06 Exposición del tema

TEMA: Concientizar la importancia del juego didáctico en la consolidación de conocimientos en los niños – niñas de 3 años de edad.



Diapositiva 1
Elaborado por: Martínez Mónica

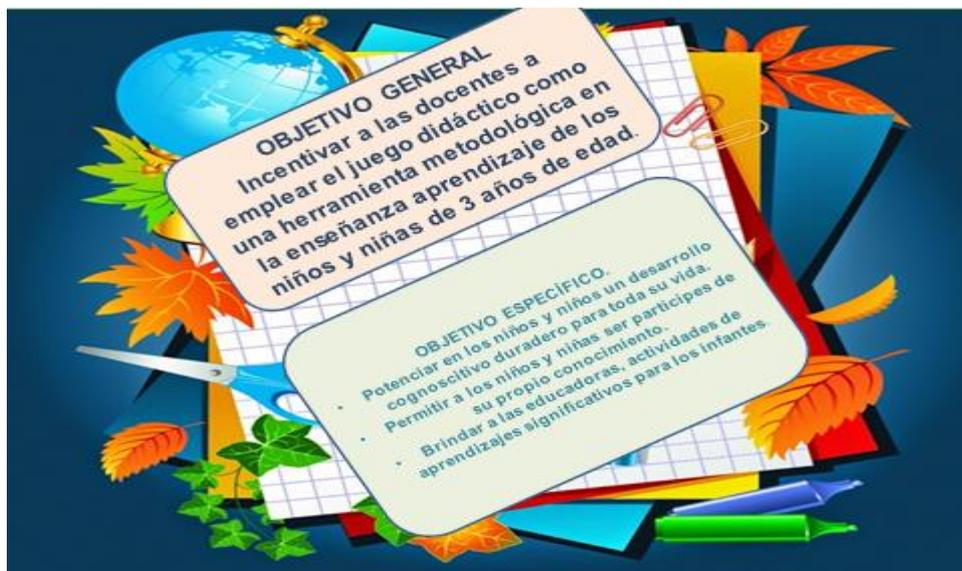


Diapositiva 2
Elaborado por: Martínez Mónica

INTRODUCCIÓN

El presente taller consta de información y actividades del juego didáctico que ayuda a mejorar la enseñanza-aprendizaje del infante por medio de un objetivo educativo.

Diapositiva 3
Elaborado por: Martínez Mónica



Diapositiva 4
Elaborado por: Martínez Mónica



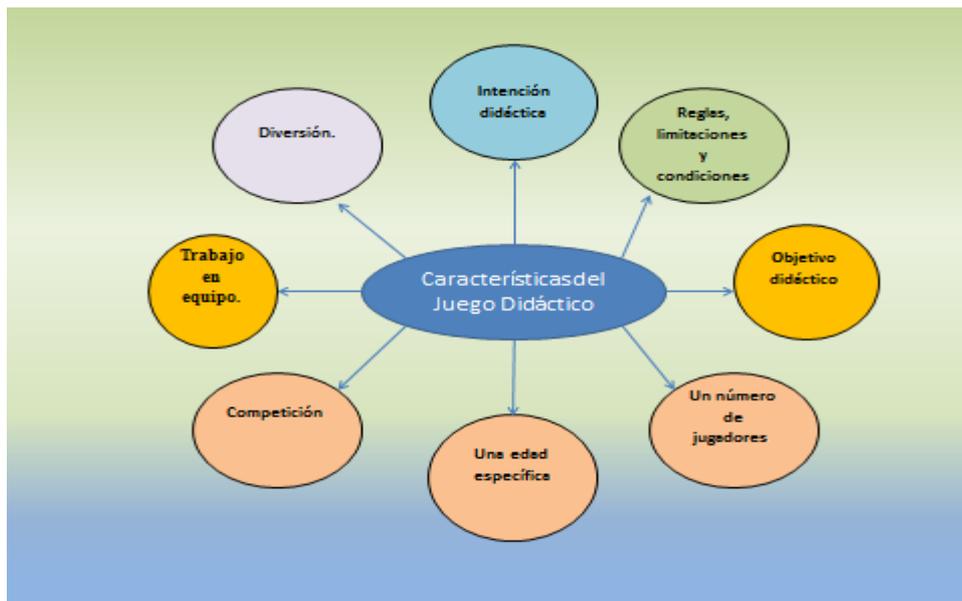
Diapositiva 5
Elaborado por: Martínez Mónica



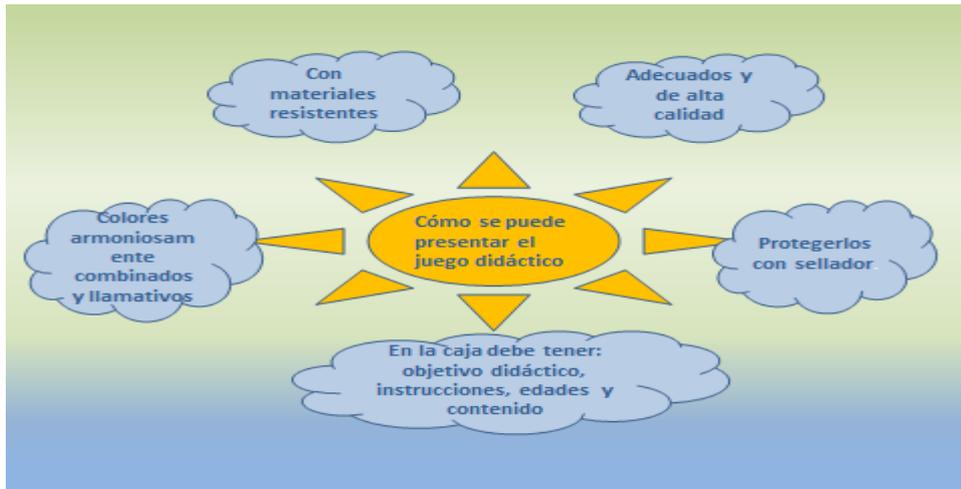
Diapositiva 6
Elaborado por: Martínez Mónica



Diapositiva 7
Elaborado por: Martínez Mónica



Diapositiva 8
Elaborado por: Martínez Mónica



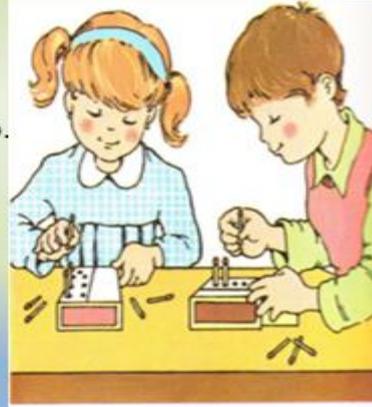
Diapositiva 9
Elaborado por: Martínez Mónica



Diapositiva 10
Elaborado por: Martínez Mónica

Formato del Juego Didáctico

- ❖ Título del Juego
- ❖ Área de Conocimiento
- ❖ Objetivo
- ❖ Edad a la cual va dirigido.
- ❖ Número de jugadores
- ❖ Lugar
- ❖ Duración
- ❖ Materiales utilizados
- ❖ Desarrollo:
- ❖ Aplicación Didáctica



Diapositiva 11
Elaborado por: Martínez Mónica

El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje

- La relación entre juego didáctico y el aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” se relacionan.



Diapositiva 12
Elaborado por: Martínez Mónica



Diapositiva 13
Elaborado por: Martínez Mónica



Diapositiva 14
Elaborado por: Martínez Mónica

5.08.07 Ejercicios o actividades.

MI MAMÁ SALIO DE COMPRAS

Área de conocimiento: Lenguaje

Objetivo: Expresarse oralmente pronunciando correctamente la mayoría de palabras

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: imágenes

Lugar a desarrollar: el aula de clases

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Incentivar al niño a jugar
- Pedir a los infantes observar el gráfico (una mamá realizando compras) y describir lo que observa
- La docente indica la actividad (pega objetos en los cuadros vacíos)
- Lectura de la oración con imágenes.
- Pedimos a los niños realizar oraciones y pronunciarlas.

Aplicación didáctica:

- Lectura de imágenes
- Desarrolla la imaginación
- Aflora su vocabulario
- Pronuncia correctamente



<http://juegoscompras.com/wp-content/uploads/2015/01/mama-comprando.jpg>

BUSQUEMOS EL COLOR

Área de Conocimiento: Cognoscitivo

Objetivo: Interiorizar la noción de color.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: Plato con fideos de colores, recipientes de colores

Lugar a desarrollar: El salón de clase.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Motivar a los niños a jugar.
- Socializar las reglas del juego
- Entregar a los niños los materiales a utilizar (fideos de colores, recipientes y pinzas)
- Pedir que escojan los fideos y ubiquen en los recipientes del mismo color, sin importan la forma.
- Gana el que mayores aciertos obtuvo.

Aplicación Didáctica:

- Interioriza la noción de color
- Realiza la pinza digital
- Ejercita la motricidad fina
- Interioriza la noción de forma



http://aprendiendomatematicas.com/wp-content/uploads/2012/10/3600002593_846a77e8c7_z.jpg

¿QUÉ BOTELLA CAERÁ?

Área de Conocimiento: Área Motriz Gruesa

Objetivo: No tumbar las botellas.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: un pañuelo grande y botellas de plástico.

Lugar a desarrollar: En el patio del CIBV.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Se debe preparar el espacio para jugar (colocar las botellas).
- Participan 2 niños en el juego.
- El competidor que comience deberá ver detenidamente la posición que ocupa cada una de las botellas.
- Luego se le vendarán los ojos y su compañero le llevara de la mano a caminar por entre las botellas evitando botar a su paso ninguna de ellas.
- Los participantes que derriben menos botellas serán los ganadores
- **Aplicación Didáctica:**
- Mejora su equilibrio.
- Desarrollo de la capacidad visual.
- Aumenta la Seguridad y confianza.



http://thumb1.shutterstock.com/thumb_large/629773/187198370/stock-vector-blind-man-s-buff-cartoon-187198370.jpg

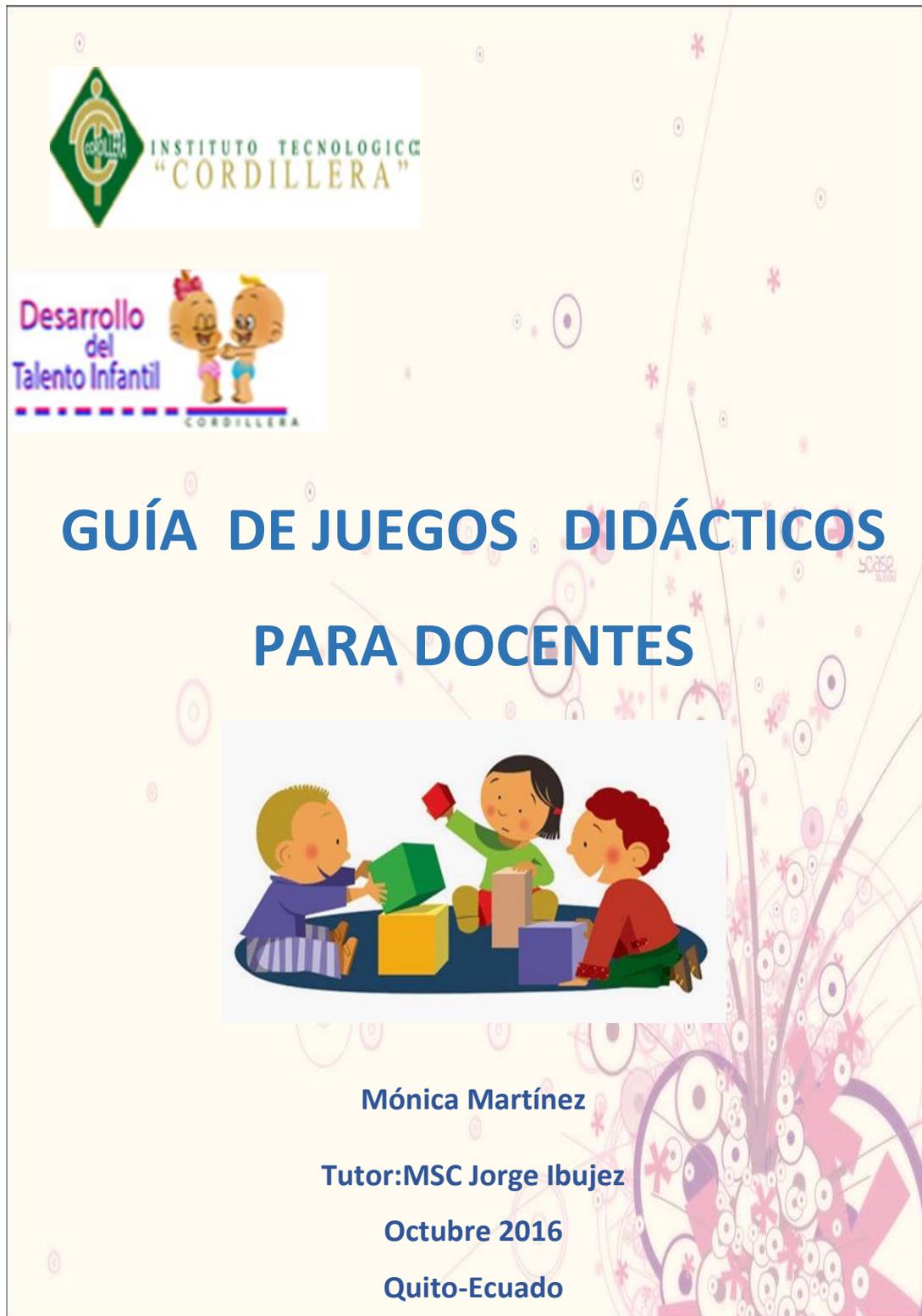
5.08.08 Reflexión y despedida

Quiero darles las gracias a todas ustedes por su participación en este taller de una guía de juegos didácticos en beneficio de los niños y niñas de 3 años de edad y como aporte a este proyecto entregarle a la Lcda. Gabriela Vaca la guía de juegos didácticos el mismo que cuenta con actividades en las diferentes áreas de desarrollo para los infantes, esperando que sea de mucha ayuda en su práctica docente con los educandos y que se considere al juego didáctico como una herramienta metodológica en la enseñanza- aprendizaje de los infantes basándose en un objetivo educativo que le permita a los niños y niñas ser partícipes de su propio conocimiento de una manera divertida y de interés para ellos.

5.08.09 Evaluación

Para la evaluación de la socialización del tema expuesto se realizó una encuesta en la misma que se pretende determinar si la forma de exposición fue la adecuada, si las actividades propuestas están acorde al tema (anexo 2).

5.09 Formulación del Proceso de aplicación de la Guía de Juegos Didácticos





INDICE

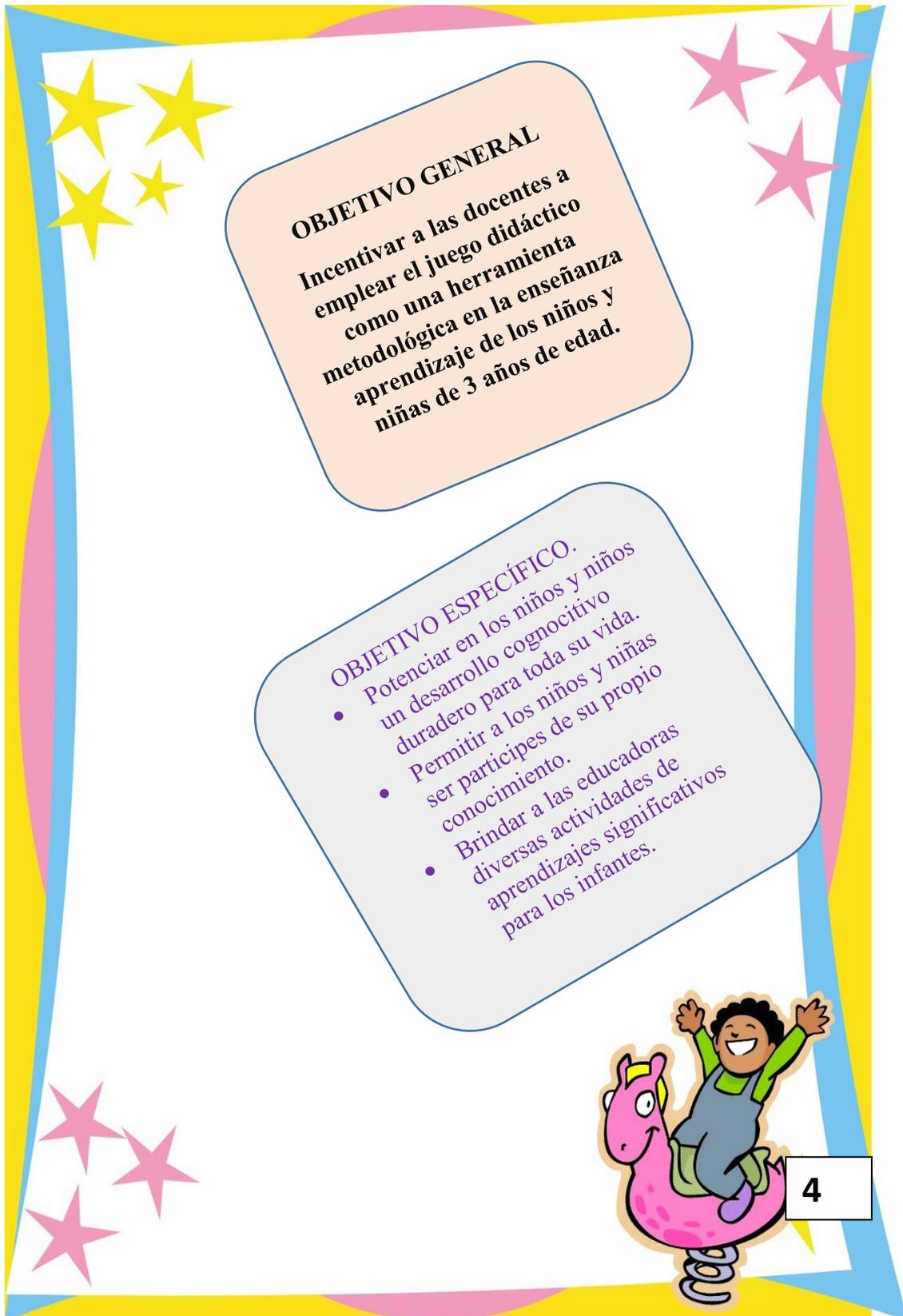
Portada.....	1
Índice.....	2
Presentación.....	3
Introducción.....	4
Objetivo General.....	5
Objetivos Específicos.....	5
Unidad 1 Sustentos Teóricos.....	6
Reflexión para Docentes.....	7
Áreas de Desarrollo en niños y niñas de 3 años.....	8
Características evolutivas de los niños y niñas de 3 años de edad.....	9
Desarrollo cognitivo de los niños y niñas de Piaget.....	10
Aprendizaje Significativo.....	11
El Juego Didáctico.....	12
Características del Juego Didáctico.....	13
Cómo se puede presentar el juego didáctico.....	14
Fases del juego didáctico.....	14
Formato del Juego Didáctico.....	15
Unidad 2 Actividades Área Motriz.....	16
Unidad 3 Actividades Área de Lenguaje.....	22
Unidad 4 Actividades Área Cognoscitivo.....	28
Unidad 5 Actividades Área Afectivo Social.....	34
Bibliografía.....	35

PRESENTACIÓN

La presente guía contiene actividades para cada característica evolutiva de los niños y

niñas de tres años de edad, es creada con el fin de proporcionar el juego didáctico como una herramienta metodológica en la enseñanza aprendizaje de los educandos y dejar atrás metodologías que importunen al niño y niña a experimentar, explorar, en sí a ser participes de su propio aprendizaje a través de experiencias significativas y duraderas para toda su vida. La enseñanza aprendizaje en los infantes debe ser en un ambiente cordial, ameno y libre en el cual el infante pueda satisfacer su curiosidad, experimentar con distintos materiales y explorar su entorno en compañía de su educadora quien viene hacer una parte importante, para crear un ambiente respetuoso guiando a sus alumnos en su aprendizaje.





OBJETIVO GENERAL
Incentivar a las docentes a emplear el juego didáctico como una herramienta metodológica en la enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 3 años de edad.

OBJETIVO ESPECÍFICO.

- Potenciar en los niños y niñas un desarrollo cognocitivo duradero para toda su vida.
- Permitir a los niños y niñas ser participes de su propio conocimiento.
- Brindar a las educadoras diversas actividades de aprendizajes significativos para los infantes.



4

INTRODUCCIÓN

La presente guía consta de juegos didácticos pensando en el desarrollo cognoscitivo de los niños y niñas, en la actualidad los infantes construyen su propio conocimiento para lo cual las docentes están expuestas a implementar estrategias metodológicas para que los niños y niñas adquieran un aprendizaje significativo.

Se considera al juego didáctico como como juego educativo que ayuda a mejorar el aprendizaje del infante por medio de un objetivo educativo, utilizando reglas claras y concisas en el momento de empezar el juego o actividad donde fomenten el desarrollo de la creatividad, que sirvan como técnica participativa que ayuden a desarrollar métodos de dirección y conducta correcta, es una forma de motivación por el aprendizajes en la consolidación conocimientos y desarrollo de habilidades donde el educando se sienta interesado en participar en las diferentes actividades que la educadora aplique dentro o fuera del aula.



UNIDAD 1

INFORMACIÓN



<http://educacionnatural.com/assets/work-4.jpg>



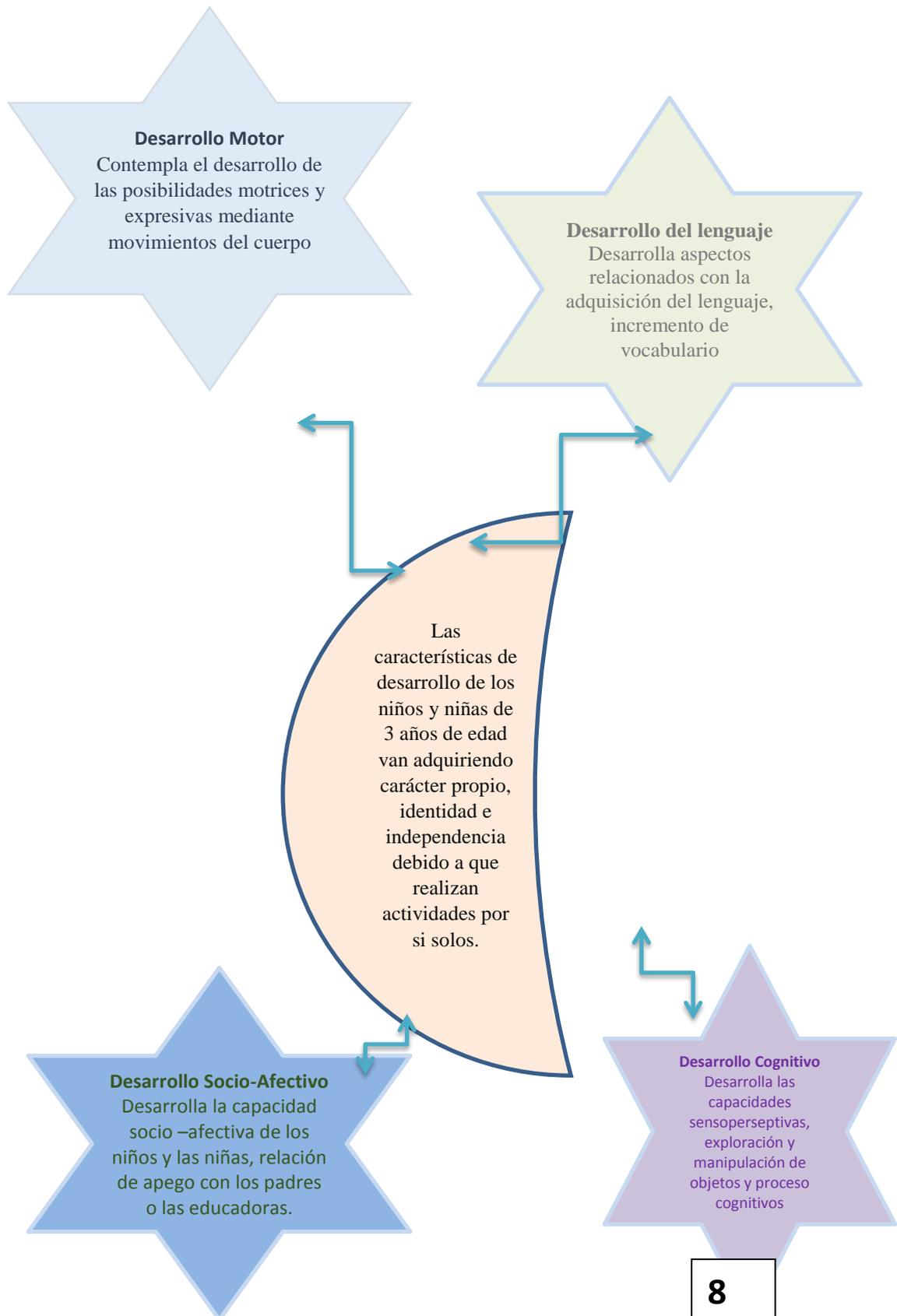
6

REFLEXIÓN A LAS DOCENTES



https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcREEi8X3x_SMkGq-u7EY95HXM-yvjlf5uF2gaA1DWw0ZaMVdjTG

7



Área Motriz

- *Equilibrio de un solo pie
- *Saltar con los dos pies
- *Puede vestirse y desvestirse con mayor habilidad
- *Lanzar y patear pelota con dirección
- *Sube y baja escaleras alternando los pies
- *Corta con dedos y luego con tijeras pedazos de papel
- *Puede enhebrar mullos grandes
- *Armar rompecabezas de varias piezas
- *Puede enroscar y desenroscar tapas de frascos
- *Rasga y troza libremente.
- *Pinta con pinceles gruesos.
- *Aplasta plastilina con los dedos

Área Cognoscitiva

- *Poco a poco adquiere el concepto de 1, 2, muchos, pocos, ninguno
- *Reconoce formas de cuadrado, círculo, cruz
- *Coloca 6 figuras en un tablero de formas
- *Utiliza las palabras grandes y pequeñas para señalar dibujos de una lámina
- *Agrupa objetos del mismo color
- *Edad de los ¿Por qué?
- *Confunde lo real con lo imaginario
- *Puede identificar sonidos

características
evolutivas de los
niños y niñas de 3
años de edad.

Área Lenguaje

- *Mayor capacidad de observar, identificar, comparar visualmente
- *Mayor desarrollo del lenguaje
- *Señala partes del cuerpo
- *Contesta sí o no a preguntas simples
- *Dice su nombre y apellido
- *Usa correctamente los pronombres tu – yo, el – ella.
- *Posee un vocabulario de 900 palabras
- *Describe láminas, “narra” lo que ve

Área Afectivo Social

- *Requiere libertad con vigilancia
- *Juegos muy creativos con imaginación y ficción
- *Realiza pequeños encargos y está atento a indicaciones
- *Interés por jugar con otros y comparte sus juguetes
- *Fácil de tratar, acepta exigencias del adulto (Naranjo Dominguez, 2011)

DESARROLLO COGNITIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS SEGÚN JEAN PIAGET

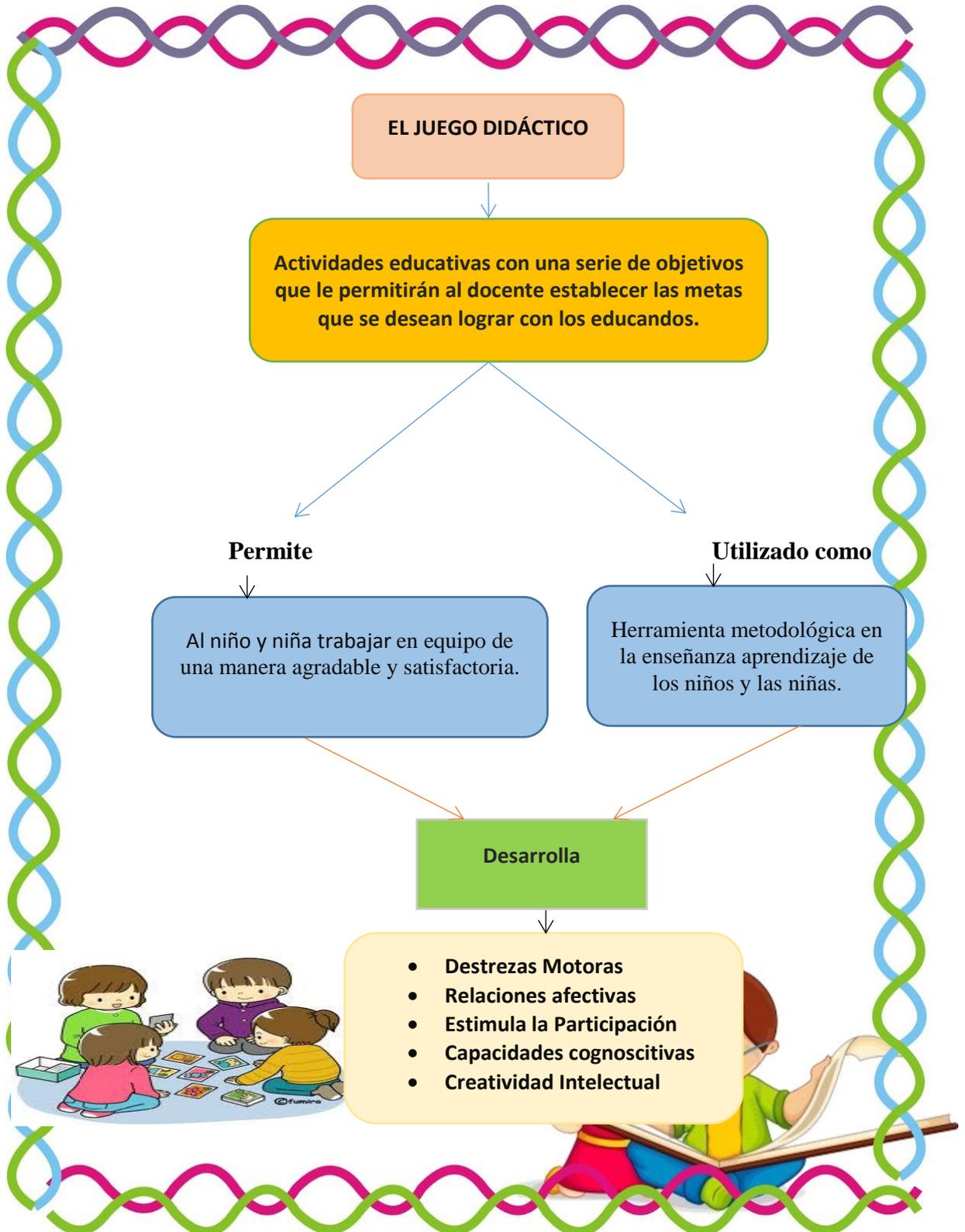
ETAPA	EDAD	CARACTERÍSTICA
<p>Sensoriomotora</p> <p>La niña o niño activo</p>	<p>Del nacimiento a los 2 años de edad</p> 	<p>Los niños aprenden la conducta propositiva, el pensamiento orientado a medios y fines, la permanencia de objetos</p>
<p>Preoperacional</p> <p>La niña o niño intuitivo</p>	<p>De los 2 a los 7 años de edad</p> 	<p>El niño y niña puede usar símbolos y palabras para pensar. Solución intuitiva de los problemas, pero el pensamiento está limitado por la rigidez, la centralización y el egocentrismo.</p>
<p>Operaciones concretas</p> <p>La niña o niño práctico</p>	<p>De 7 a los 11 años de edad</p> 	<p>El niño y niña aprende las operaciones lógicas de seriación de clasificación conservación. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.</p>
<p>Operaciones formales</p> <p>La niña o niño reflexivo</p>	<p>De 11 a 12 años en adelante</p> 	<p>El niño y niña aprende sistemas abstractos del pensamiento que le permiten usar la lógica proposicional, el razonamiento científico proporcional.</p>

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

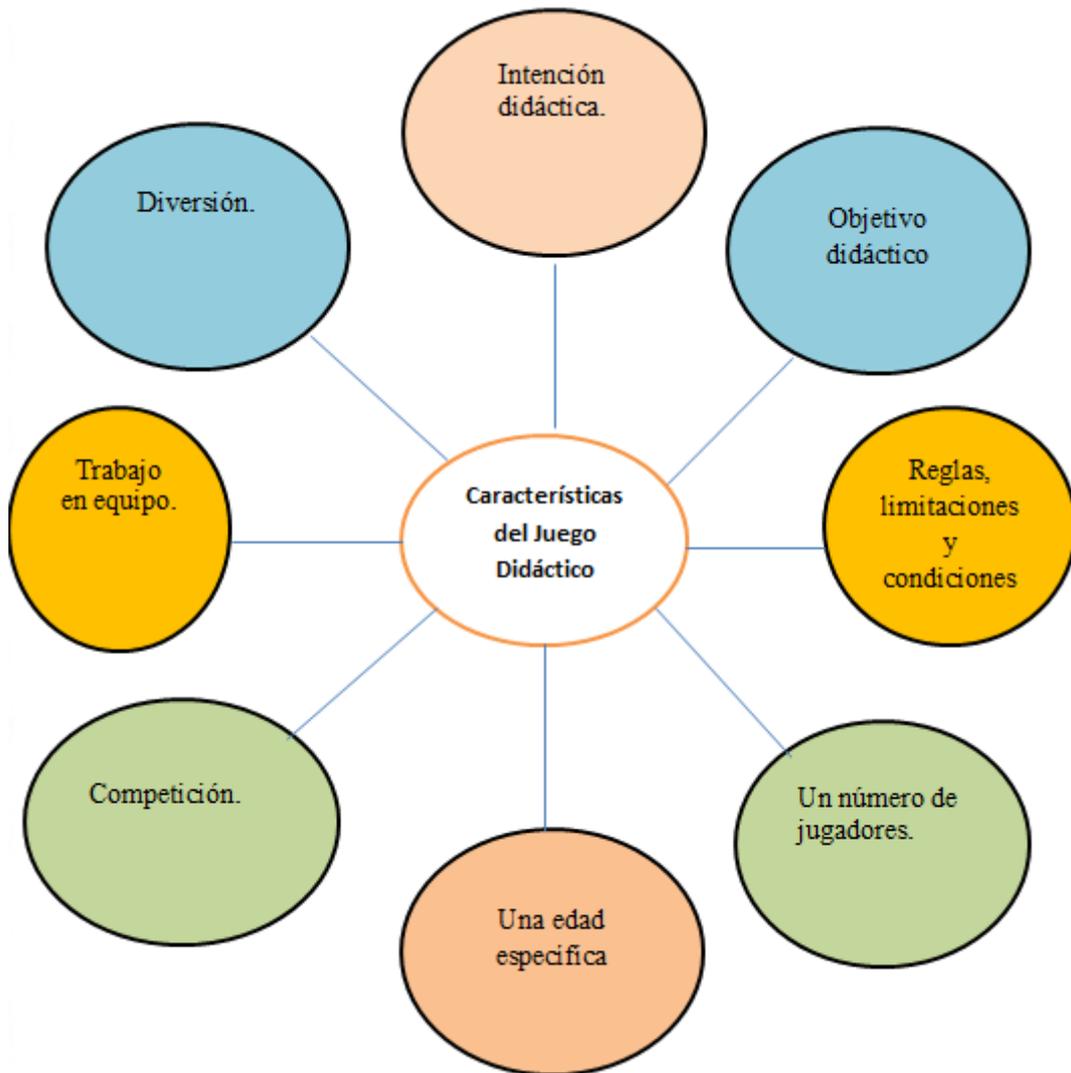
Según David Ausubel “Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe.” (Pérez Párraga, 2014).



Fuente <http://4.bp.blogspot.com/-/nino-estudiando-pensando-la-respuesta.gif>



Fuente: http://4.bp.blogspot.com/-UYxOJr_9jD4/TOZN5B2-x5I/AAAAAAAAABo/_ZQ97XnaHbY/s400/Ni%C3%B1os+Jugando+Cartas.png





Cómo se puede presentar el juego didáctico

- Con materiales resistentes,
- Adecuados y de alta calidad
- Colores armoniosamente combinados y llamativos.
- Protegerlos con sellador.
- En la caja debe tener: objetivo didáctico, instrucciones, edades y contenido (Bastidas Lema & Guerra Obando, 2011)

Fases del juego didáctico

- **Introducción.**- Se entiende que son pasos y acciones que posibilitan iniciar el juego, recordando y poniendo en práctica los acuerdos que posibilitan establecer las normas que se debe seguir durante el juego.
- **Desarrollo.**- El niño desarrolla el juego de acuerdo a las reglas establecidas.
- **Culminación.**- El juego concluye cuando los niños y niñas logran alcanzar la meta con las reglas establecidas, en el caso que sean juegos de acumulación de puntos deben mostrar el dominio de los juegos, desarrollo de las habilidades. (Carrión Lulluna, 2013).



Formato del Juego didáctico

- **Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.
 - **Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.
 - **Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
 - **Edad a la cual va dirigido:** Población y edades.
 - **Número de jugadores:** Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
 - **Lugar:** espacio donde se va a desarrollar.
 - **Duración:** Tiempo.
 - **Materiales utilizados:** Lista de materiales.
 - **Aplicación Didáctica:** conseguir un objetivo en la enseñanza.
 - **Desarrollo:** Como se desarrollara el juego.
- (Bastidas Lema & Guerra Obando, 2011)

UNIDAD 2

Actividades

Área Motriz



<https://recreandohabilidades.files.wordpress.com/2012/06/images-232.jpg>

BALONCESTO

Área de conocimiento: Área Motriz

Destreza: Lanzar objetos direccionados hacia un punto.

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo- manual.

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores y un juez

Materiales: cesto y hojas de revistas

Lugar a desarrollar: el patio del CIBV

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Antes de empezar a jugar retira cualquier objeto que se pueda romper y adecuar el espacio a jugar.
- Socializar las reglas del Juego.
- Jugar con la hoja de revista colocándose en cualquier parte del cuerpo.
- Aplastar hojas de revista para hacer muchas pelotas.
- Realizar una competición para ver quién puede lanzar las bolas de papel más lejos.
- Luego jugar a encestarlas en el cesto que esté a unos tres pies o un metro y observar quién acierta dentro del cesto.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la atención
- Habilidad Motriz ojo mano
- Interactúa con sus pares



http://st.depositphotos.com/1967477/4959/v/950/depositphotos_49599999-Young-girl-throwing-trash-into.jpg

¿QUÉ BOTELETA CAERÁ?

Área de Conocimiento: Área Motriz Gruesa

Destreza: Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo

Objetivo: No tumbar las botellas.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: un pañuelo grande y botellas de plástico.

Lugar a desarrollar: En el patio del CIBV.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo: Se debe preparar el espacio para jugar (colocar las botellas) participan 2 niños.

- El competidor que comience deberá ver detenidamente la posición que ocupa cada una de las botellas.
- Luego se le vendarán los ojos y su compañero le llevara de la mano a caminar por entre las botellas evitando botar a su paso ninguna de ellas.
- Los participantes que derriben menos botellas serán los ganadores

• **Aplicación Didáctica:**

- Mejora su equilibrio y desarrollo de la capacidad visual.
- Aumenta la Seguridad y confianza



EL REY MANDA

Área de conocimiento: Expresión Corporal

Destreza: Orientarse en el espacio reconociendo las nociones arriba-abajo, dentro fuera mediante desplazamientos de acuerdo a consignas dadas.

Objetivo: oír órdenes.

Edad: 3 años

Número de jugadores: Varios participantes

Material: ulas

Lugar a desarrollar: el patio del CIBV.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo: Motivar a los infantes a participar.

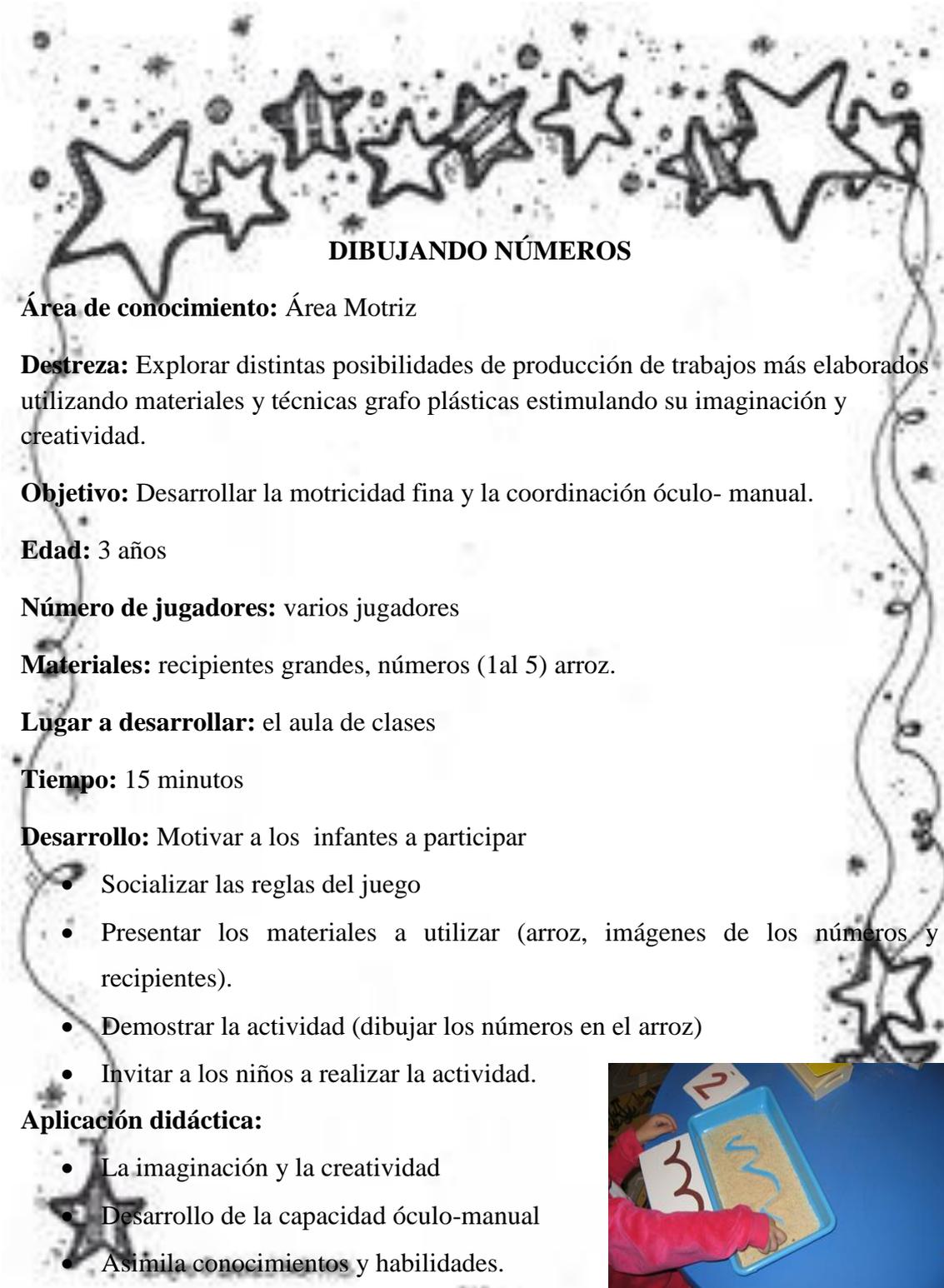
- Socializar las reglas del juego.
- La educadora explica a sus alumnos que ella va a ser el rey y les va a dar una serie de órdenes.
- La docente (rey) comienza a dar órdenes a los niños - niñas a colocarse la ula en la cabeza, el cuello, los brazos, las piernas, los pies, cintura, saltar dentro o fuera de la misma.

Aplicación didáctica:

- Despierta la atención.
- Refuerza el esquema corporal mediante la percepción.
- Permite ejecutar órdenes consignadas.
- Incrementa la actitud de la obediencia.



<http://4.bp.blogspot.com/--CHMTHZAtp8/UBtRJiQaiII/AAAAAAAAABtg/f4nN2VjhpiQ/s1600/2012-07-24+11.44.38.jpg>



DIBUJANDO NÚMEROS

Área de conocimiento: Área Motriz

Destreza: Explorar distintas posibilidades de producción de trabajos más elaborados utilizando materiales y técnicas gráficas plásticas estimulando su imaginación y creatividad.

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina y la coordinación óculo-manual.

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: recipientes grandes, números (1al 5) arroz.

Lugar a desarrollar: el aula de clases

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo: Motivar a los infantes a participar

- Socializar las reglas del juego
- Presentar los materiales a utilizar (arroz, imágenes de los números y recipientes).
- Demostrar la actividad (dibujar los números en el arroz)
- Invitar a los niños a realizar la actividad.

Aplicación didáctica:

- La imaginación y la creatividad
- Desarrollo de la capacidad óculo-manual
- Asimila conocimientos y habilidades.



<http://3.bp.blogspot.com/->

ye5hYbl1s6w/US6CLj5jrgl/AAAAAAAAAY4/UAEsPBEtRg/s1600/IMG_9061.JPG

LA CAJITA COLORIDA

Área de conocimiento: Área Motriz

Destreza: Realiza diferentes movimientos de muñeca, manos y dedos que le permitan coger objetos utilizando la pinza trípode.

Objetivo: Practicar la pinza digital

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: caja de colores y pinzas de madera.

Lugar a desarrollar: el aula de clases

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Motivar a los educandos a participar
- Socializar las reglas del juego
- Presentar los materiales a utilizar
- Pedir a los niños observar la caja y las pinzas de colores
- Demostrar el juego
- Incentivar a los niños y niñas a realizar la actividad.

Aplicación didáctica:

- Desarrollar la pinza digital
- Desarrollo de la capacidad óculo-manual



<http://lamamadepequenita.com/wp-content/uploads/2015/03/pinzas4.jpg>



ETIQUETAS Y RÓTULOS

Área de conocimiento: Lenguaje

Destreza: Identificar algunos logotipos de productos y objetos conocidos en las propagandas de su entorno.

Objetivo: Reconoce y leer etiquetas o rótulos de su entorno inmediato

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: caja y etiquetas

Lugar a desarrollar: El patio o salón de clase.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo: Adecuar el espacio para jugar.

- Invitar a los infantes a jugar.
- Colocamos las etiquetas que sean más familiares para los niños y niñas.
- Pedimos buscar una caja mágica con sorpresas.
- Solicitamos a cada niño – niña sacar una etiqueta y nos diga de que es.
- Cada niño pegara en la pared la etiqueta que obtuvo de la cajita.
- Motivamos a los niños a leer las etiquetas de izquierda a derecha con ayuda de la docente.
- Planificar una salida a los alrededores de la institución para observar etiquetas y rótulos que sean familiares para los pequeños.

Aplicación didáctica:

- Aflora el vocabulario
- Desarrolla la habilidad visual
- Trabaja la memoria y concentración.
- Lectura de imágenes.



23

http://static.america-retail.com/2016/02/rsz_0306-oreo-cookie-logo.jpg

JUEGO DE LABERINTOS

Área de conocimiento: Lenguaje

Destreza: Seguir instrucciones sencillas que involucren una actividad.

Objetivo: Resolver Laberintos

Edad: 3 años

Número de jugadores: Varios jugadores.

Materiales: Lámina de laberintos, lápiz.

Lugar a desarrollar: Salón de clases.

Tiempo: 15 minutos.

Desarrollo:

- La educadora incentiva a los niños y niñas a participar en el juego
- La maestra entregará una lámina de un laberinto a cada estudiante,
- Pedir que describan lo que observan.
- La maestra motivará a los niños y las niñas diciéndoles que Jaimito quiere ir al jardín pero no sabe cuál camino debe seguir y que ellos deben ayudarle a buscar el camino correcto
- Cuando encuentren el camino señalen con la ayuda del lápiz o pintura el camino a seguir.

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la imaginación y la atención.
- Despierta la concentración.
- Realiza rasgos de pre escritura.



http://lh4.ggpht.com/_C6z3kpb4SwQ/SrVhU_jb9WI/AAAAAAAAALu8/L6wZk84D0As/18.jpg

A PROBAR LA MEMORIA

Área de Conocimiento: Lenguaje.

Destreza: Describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital entre otros.

Objetivo: Acordarse de los objetos observados.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios.

Materiales: Un perfume, una cuchara, un guante, una cartera, etc.

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

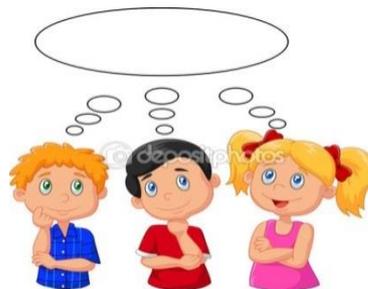
Tiempo: 10 a 15 minutos

Desarrollo:

- Incentivar a los niños y niñas a participar.
- Se ubicaran todas las imágenes en una mesa donde sea visible para todos.
- Por un instante, todos los participantes observaran con atención.
- Se cubren los objetos o se dan la vuelta, motivar al niño o la niña a recordar las imágenes vistas.
- El que tenga mayores aciertos será el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Desarrolla la memoria y atención.
- Desarrolla el lenguaje
- Aflora su vocabulario.



http://st2.depositphotos.com/1967477/6708/v/450/depositphotos_67087985-stock-illustration-cartoon-kids-thinking-with-white.jpg

UNA HISTORIA QUE CONTAR

Área de conocimiento: Lenguaje

Destreza: Demostrar la comprensión del significado de frases y oraciones, respondiendo algunas preguntas sencillas sobre el contenido del cuento leído por el adulto

Objetivo: Retener información.

Edad: 3 años

Número de jugadores: Varios jugadores

Materiales: Cuento.

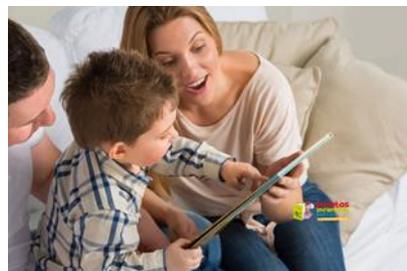
Lugar a desarrollar: Salón de clases.

Desarrollo:

- La maestra invita a los niños y niñas a jugar.
- Mediante láminas la maestra contará el cuento de “Juanito y sus valores” y al final del cuento preguntará ¿de qué color era la casa de Juanito?,
- ¿a dónde le envió la mamá de Juanito?
- ¿Con quién se encontró Juanito?,
- ¿Qué actividades realizaba Juanito?,
- ¿Qué valores tenía Juanito?

Aplicación didáctica:

- Ayuda a la memoria y al desarrollo de la retentiva mental.
- Incorpora nociones
- Afloran su vocabulario.
- Desarrolla la imaginación.
- Aprende valores.



<http://www.cuentosinfantilescortos.net/wp-content/uploads/2015/04/cuentos-infantiles-cortos-aprender-hablar-ni%C3%B1os.jpg>

MI MAMÁ SALIO DE COMPRAS

Área de conocimiento: Lenguaje.

Destreza: Pronuncia con claridad la mayoría de palabras de su lenguaje verbal pudiendo presentarse dificultad en ciertos fonemas.

Objetivo: Expresarse oralmente pronunciando correctamente la mayoría de palabras

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: imágenes

Lugar a desarrollar: el aula de clases

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Incentivar al niño a jugar
- Pedir a los infantes observar el grafico (una mamá realizando compras) y describir lo que observa
- La docente indica la actividad (pega objetos en los cuadros vacíos)
- Lectura de la oración con imágenes.
- Pedimos a los niños realizar oraciones y pronunciarlas.

Aplicación didáctica:

- Lectura de imágenes
- Desarrolla la imaginación
- Aflora su vocabulario
- Pronuncia correctamente



<http://juegoscompras.com/wp-content/uploads/2015/01/mama-comprando.jpg>



UNIDAD 4

Actividades Área Cognoscitiva



CAJITAS

Área de Conocimiento: Cognoscitivo.

Destreza: Identificar nociones de cuantificación como uno-ninguno; mucho-poco.

Objetivo: Ensartar mayor cantidad de palos.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios jugadores (según el número de cajitas)

Materiales: Cajita de cartón o madera y palos

Lugar a desarrollar: En el salón de clase.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Las cajitas se colocan de manera que las caras con perforaciones se vean.
- Se repartirán entre los participantes las cajas y palos.
- Dar la indicación antes de comenzar
- Pedir colocar los palos ensartándolos en los orificios perforados.
- El que termine antes y ha colocado la mayor parte de palos el será el ganador.

Aplicación Didáctica:

- Desarrollar la destreza de contar o cuantificación
- Precisión en el manejo de objetos
- Mejora su motricidad fina.



<https://lajirafadiminuta.files.wordpress.com/2016/03/motricidad4.jpg?w=474&h=711>

ARMADO DE FIGURAS

Área de conocimiento: Cognoscitivo

Destreza: Explorar objetos y elementos del entorno descubriendo sus características

Objetivo: Estimular la psicomotricidad fina.

Edad: De 5 años en adelante.

Número de jugadores: Varios.

Materiales: Legos o rosetas

Lugar a desarrollar: Salón de clases o espacios para armar, desarmar y construir.

Desarrollo:

- Incentivar a los pequeños a participar
- Señalar las órdenes del juego
- Adecuar el espacio donde se le brinde al educando, la oportunidad de explorar, observar, armar y manipular.
- Se entrega legos o rosetas a los niños.
- Estimular a que los infantes experimenten, compartan y creen libremente

Aplicación didáctica:

- Desarrolla la imaginación.
- Ayuda a la motricidad del niño y niña
- Refuerza nociones lógicas.



<https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQbn6esZmCMBxEdsju1hlZ0A7O99vHf870A4X15p4TtcJ4Y9gik>

DIBUJOS IGUALES

Área de Conocimiento: Cognoscitivo

Destreza: Discrimina objetos de su entorno por su forma tamaño y color.

Objetivo: Identificar dibujos iguales.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: Plantilla con graficos y pictogramas individuales

Lugar a desarrollar: El salón de clase.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Motivar a los niños a jugar.
- Socializar las reglas del Juego
- Entregar a los niños la plantilla y los graficos.
- Se les hace observar a los niños una lámina con una serie de seis o más dibujos.
- Solicitar a los infantes buscar entre los graficos los iguales de la plantilla y colocar sobre la misma
- **Aplicación Didáctica:**
- Desarrolla la atención.
- Discrimina visualmente.
- Diferencias y similitudes



<http://www.luckymojo.com/loteria->

cop...jpg

MANOS DE TEXTURAS DE COLORES

Área de Conocimiento: Cognoscitivo

Destreza: Reconocer tres colores (amarillo, azul, rojo) en objetos de su entorno

Objetivo: Por medias las texturas interiorizar los colores.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: cartón, tela, fomix, lija gruesa, esponja, plástico, goma y figuras de manos de color amarillo, azul, rojo.

Lugar a desarrollar: El salón de clase o el patio.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo: Invitar a los infantes a jugar y socializar las reglas del Juego.

- Colocar un grupo de niños frente a las manos de colores
- Pedir hincarse e ir pasando sobre a las manos
- Los participantes deben ir tocando con la mano cada una de las figuras que están pegadas.
- La educadora debe ir preguntando qué sintió cuando toco (suave, duro y liso) y de qué color era la figura que toco.

Aplicación Didáctica:

- Percepción motriz
- Habilidad para reconocer las texturas por medio de lo que sienten con sus manos.



<http://1.bp.blogspot.com/-v8cxY54Dkek/UuAmNxGJhTI/AAAAAAAAACLM/n6Xj386rEds/s1600/Imagen1.png>

BUSQUEMOS EL COLOR

Área de Conocimiento: Cognoscitivo

Destreza: Reconocer tres colores (amarillo, azul, rojo) en objetos de su entorno.

Objetivo: Interiorizar la noción de color.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: Plato con fideos de colores, recipientes de colores

Lugar a desarrollar: El salón de clase.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo:

- Motivar a los niños a jugar.
- Socializar las reglas del juego
- Entregar a los niños los materiales a utilizar (fideos de colores y recipientes de colores)
- Pedir que escojan los fideos y ubiquen en los recipientes del mismo color, si importan la forma.
- Gana el que mayores aciertos obtuvo.

Aplicación Didáctica:

- Interioriza la noción de color
- Realiza la pinza digital
- Ejercita la motricidad fina
- Interioriza la noción de forma



[http://aprendiendomatematicas.com/wp-](http://aprendiendomatematicas.com/wp-content/uploads/2012/10/3600002593_846a77e8c7_z.jpg)

[content/uploads/2012/10/3600002593_846a77e8c7_z.jpg](http://aprendiendomatematicas.com/wp-content/uploads/2012/10/3600002593_846a77e8c7_z.jpg)



MI SILUETA

Área de Conocimiento: Socio-Afectiva

Destreza: Reconocerse como niña o niño identificando sus características físicas

Objetivo: Reconocer partes de su cuerpo.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: Papelote y crayones de colores.

Lugar a desarrollar: El salón de clase.

Tiempo: 15 minutos

Desarrollo: Indicar las reglas del juego y pedir colocarse uno al frente de otro.

- Cuando los niños se encuentran frente del otro la educadora coloca un papelote por cada dos niños y las crayolas.
- La maestra pide que un niño se coloque boca arriba del papel.
- Seguido, el otro niño- niña toma la crayola del color de su agrado y dibuja la silueta de su compañero especificando si es de hombre o mujer.
- Mientras repasamos el contorno de la silueta, vamos nombrando las partes que pintamos, estoy pintando la cabeza, bajo y pinto un brazo, bajo y pinto el tronco. Luego se cambia los papeles
- Preguntar a los niños si a la siluetas les falta algo (ojos, nariz boca e oídos) y si es de hombre o mujer.

Aplicación Didáctica:

- Fomentar el compañerismo
- Reconocer su cuerpo
- Fortalece la motricidad fina y gruesa



<http://3.bp.blogspot.com/-UvL2nYwBx->

<http://3.bp.blogspot.com/-UvL2nYwBx->

JUGANDO CON EL CUERPO

Área de Conocimiento: Socio-Afectiva

Destreza: Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno ampliando su campo de interacción con ellas.

Objetivo: Formar el cuerpo humano mediante la interacción entre sus pares.

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios jugadores y un director.

Materiales: Lentejas y el dibujo del cuerpo humano.

Lugar a desarrollar: En el patio.

Tiempo: 15 a 20 minutos

Desarrollo: Invitar a los niños a jugar.

- Socializar las reglas del Juego.
- Entregar a cada grupo un dibujo del cuerpo
- Pedir colocar las lentejas en el cuerpo
- El grupo de niños que termine serán los ganadores

Aplicación Didáctica:

- Desarrolla motricidad fina.
- Fortalece el conocimiento de las partes que conforman el cuerpo humano
- Despierta la imaginación.



<http://1.bp.blogspot.com/-inffJg2midA/UVjRdF908VI/AAAAAAAAAr0/ab10Pvgeuvo/s1600/foto%6.jpg>

LAS CARAS DEL JEFE INDIO

Área de Conocimiento: Socio-Afectiva

Destreza: Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal

Objetivo: Identificar emociones y estados de ánimo

Edad: 3 años

Número de Jugadores: Varios participantes.

Materiales: Pinturas de maquillaje para niños

Lugar a desarrollar: El salón de clase o el patio

Tiempo: 15 a 20 minutos

Desarrollo: Motivar a los niños y niñas a jugar

- Antes de empezar, nos maquillamos para convertimos en el jefe indio
- La educadora explica que el indio vive en las montañas, junto a los osos y lobos, que su tribu es muy divertida
- Pedir a todos los niños hacer lo que el gran jefe manda.
- La docente empieza imitando al gran jefe
- Cuando el jefe indio se ríe, todos ríen.
- Cuando el jefe indio llora, todos lloran, realizando varias consignas.
- Estimular al niño y niña a convertirse en el jefe

Aplicación Didáctica:

- Fomentar el compañerismo
- Expresa sentimientos
- Reconocer estados de animo



<http://www.guiadelnino.com/var/guiadelnino.com/storage/images/juegos-y-fiestas/fiestas-infantiles/10-ideas-para-maquillar-a-niños/maquillajes/indio-2013619-1217-ES/indio.jpg>

¿CÓMO DEBO COMPORTARME?

Área de conocimiento: Socio- Afectiva

Destreza: Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.

Objetivo: Asumir y respetar normas de convivencia.

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: imágenes con diferentes escenas y adhesivos

Lugar a desarrollar: el aula de clases

Tiempo: 15 a 20 minutos

Desarrollo: Invitar a los niños y las niñas a jugar

- Socializar las reglas del juego
- Pedir a los infantes observar y describir cada escena
- Conversar sobre el comportamiento correcto que deben tener
- Realizar preguntas para que los niños respondan a los absurdos dado por la maestra.
- Entregar los adhesivos a los infantes y pedir pegar en las escenas que ellos consideren las correctas.

Aplicación didáctica:

- Reconoce normas de convivencia
- Desarrolla la memoria y atención
- Desarrollo de la capacidad visual



<https://elriconcitedeesther.files.wordpress.com/2012/05/valores01.jpg>

ESTOY CRECIENDO

Área de conocimiento: Socio-Afectiva

Destrezas: Identificar características propias de su identidad como contestar cual es el nombre y apellido cuando le preguntan.

Objetivo: Reconocer las diferentes etapas de su vida y decir su nombre y apellido.

Edad: 3 años

Número de jugadores: varios jugadores

Materiales: fotografías

Lugar a desarrollar: aula del CIBV

Tiempo: 10 A 15 minutos

Desarrollo: Pedir a los padres fotografías de sus hijos desde que nacieron.

- Incentivar a los infantes a participar
- Enseñar las fotografías a los niños y las niñas de las distintas etapas de su vida
- Preguntar a los infantes a quien pertenecen las fotografías y decir su nombre completo

Aplicación didáctica

- Fomentar el compañerismo
- Noción de menor a mayor
- Desarrollo de la memoria y la atención
- Reconocer el desarrollo evolutivo del niño o niña.



http://4.bp.blogspot.com/_wH92Nz4F1GA/TUG_iJDpT8I/AAAAAAAAAFc/gtRLftJSBfs/s1600/crecimiento.jpg

BIBLIOGRAFÍA

- Bastidas Lema, A. L., & Guerra Obando, M. (2011). EL Juego didáctico como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas . Obtenido de Universidad Técnica del Norte: repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4445/1/05%20FECYT%201188%20TESIS.pdf
- Carrión Llulluna, V. E. (27 de Julio de 2013). Juegos didacticos en el aprendizaje de la Pre- matemática de niños. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-0010-349.pdf>
- Córdova Vivanco, Y. M., & Macay Sánchez, J. A. (julio de 2014). La expresión Musical y su Influencia en el proceso de desarrollo linguistico en niños de 2a 4 años. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana sede en Quito : <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6968/1/UPS-QT05679.pdf>
- Naranjo Dominguez, M. (2011). Características Evolutivas de los niños/as de 3 a 5 años. Obtenido de Universidad Tecnológica Equinoccial: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/9801/1/52175_1.pdf
- Pérez Párraga, E. M. (28 de enero de 2014). La Transferencia Semántica de la Lengua Materna en el Aprendizaje Significativo . Obtenido de Universidad Central del Ecuador : <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3544/1/T-UCE-0010-483.pdf>

Capítulo VI

Aspectos administrativos

6.01. Recursos

Para la socialización del proyecto en el Centro Infantil del Buen Vivir “Semillas de Esperanza” se utilizaron algunos recursos entre los cuales tenemos:

Recursos Humanos:

- ❖ Estudiante de la carrera de Desarrollo de Talento Infantil
- ❖ Docentes del CIBV “Semillas de Esperanza”

Recursos Materiales:

- ❖ Resma de papel bon A4
- ❖ Encuestas
- ❖ Copias
- ❖ Salón del CIBV
- ❖ Tríptico
- ❖ Transporte
- ❖ Refrigerio

Recursos técnicos y tecnológicos:

- ❖ Internet
- ❖ Computadora
- ❖ Impresora
- ❖ Flash Memory
- ❖ CD
- ❖ Cámara fotográfica
- ❖ Teléfono celular
- ❖ Reproductor de video

Recursos Financieros:

Los gastos que se han requerido para la elaboración y ejecución del proyecto han sido asumidos por la estudiante, la misma que realizó la “Guía de Juegos Didácticos para niños y niñas de 3 años de edad”, dirigida a docentes. El presupuesto para este trabajo tiene un total de \$ 245,00 dólares.

6.02. Presupuesto

Se detalla en el cuadro de presupuesto todo lo relacionado a recursos financieros.

Tabla N. 25 Recursos financieros.

Insumo	Cantidad	Valor unitario	Valor total
Impresiones blanco y negro	700	0.05	35.00
Impresiones a color	80	0.30	24.00
Pasajes		0.25	15.00
Refrigerio	20	1.50	30.00
Anillado	3	2.50	7.50
Empastado	1	35.00	35.00
Flash Memory 8GB	1	16.00	16.00
Alquiler de Infocus	1	10.00	10.00
Editar Video	1	15.00	15.00
Plastificado de tarjetas para la socialización	15	0.50	7.50
Imprevistos		50.00	50.00
TOTAL			245.00

Elaborado por: Martínez Mónica

Tabla N. 26 Cronograma de Actividades

MES	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SEMANA																								
ACTIVIDAD																								
Aprobación del tema				X																				
Delimitación de tema e investigación de campo					X																			
CAPÍTULO I																								
Antecedentes						X																		
Macro.							X																	
Meso.							X																	
Micro.								X																
Justificación								X																
Definición de la Matriz "T"									X	X														
CAPITULO II											X													
Matriz de análisis de involucrados											X	X												
CAPITULO III													X											
Árbol de problemas													X											

Capítulo VII

Conclusiones y recomendaciones

7.01. Conclusiones

Con la ejecución y finalización de este proyecto se llega a las siguientes conclusiones.

- ❖ Se concluye que los juegos didácticos son de gran importancia, en la enseñanza -aprendizaje, ya que favorece al desarrollo de habilidades, razonamiento, creatividad e imaginación de los niños y niñas.
- ❖ En el transcurso de la realización del proyecto se pudo visualizar que las docentes no tenían conocimientos de la importancia de utilizar el juego didáctico como una herramienta metodológica en el proceso educativo.
- ❖ Se debe tomar en cuenta que el juego didáctico es la mejor herramienta con la que se puede disponer y aplicar en cualquier área de desarrollo de los niños y niñas, debido a que al utilizarlo permite consolidar el aprendizaje de una manera significativa. Es importante que el docente

enseñe con amor respetando la forma de aprender del educando, tomando en cuenta que cada niño tiene diferente manera de aprender

7.02. Recomendaciones

Finalizando el presente proyecto podemos recomendar que:

- ❖ Las docentes deben informarse acerca de los beneficios que poseen los juegos didácticos y puedan utilizar como un instrumento metodológico que propicie al desarrollo cognoscitivo de los niños y las niñas.
- ❖ Deben realizar actividades de juegos motrices diariamente planificados con anterioridad y basados en un objetivo educativo.
- ❖ Permitir a los niños y niñas a ser partícipes de su propio conocimiento de una forma dinámica y de interés para ellos.
- ❖ El material que se utilice para ejecutar los juegos didácticos deben ser manipulables, coloridos, fáciles de utilizar para que les sirva de ayuda a los infantes al momento de crear, analizar, etc. y que fortalezcan los conocimientos previos con los que va adquirir de manera que se relacionen y se conviertan en aprendizajes significativos para toda su vida.

- ❖ Se propone una guía de juegos didácticos con actividades en las diferentes áreas de desarrollo de los niños y las niñas de 3 años de edad, por consiguiente cada juego lleva un propósito educativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Código de la Niñez y Adolescencia. (3 de Enero de 2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Obtenido de Congreso Nacional :
file:///C:/Users/usuario/Downloads/Cod_ninez.pdf
- Hernández Zúñiga, O. G. (1996). *Introducción a la Didáctica*. Obtenido de Universidad Santander: <https://santander.wikispaces.com/file/view/2.pdf>
- Alelú Hernández, M., Cantín García, S., López Abejón , N., & Rodríguez Zazo , M. (s/f). *La Encuesta* . Obtenido de Estudio de Encuestas:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf
- Alicante, U. d. (s.d de s.m de 2009). *Psicología Básica* . Obtenido de El Aprendizaje:
http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:dD_Z6YX3M4EJ:rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12917/5/Tema%25205.%2520Aprendizaje..pdf+&cd=3&hl=es&ct=clnk&gl=ec
- Bastidas Lema, A. L., & Guerra Obando, M. (2011). *EL Juego didáctico como estrategia metodológica en el aprendizaje de los niños y niñas* . Obtenido de Universidad Técnica del Norte:
repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/4445/1/05%20FECYT%201188%20TESIS.pdf
- Campos y Covarrubias, G., & Lule Martínez, N. E. (2012). *La Observación, un Método para el estudio de la realidad*. Obtenido de Universidad La Salle Pachuca:
file:///C:/Users/pc03/Downloads/Dialnet-

La Observación Un Método Para El Estudio De La Realidad-

3979972%20(2).pdf

Carrión Llulluna, V. E. (27 de Julio de 2013). *Juegos Didácticos en el aprendizaje de la pre matemática* . Obtenido de Universidad Central del Ecuador :

[http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-0010-](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-0010-349.pdf)

[349.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-0010-349.pdf)

Carrión Llulluna, V. E. (27 de Julio de 2013). *Juegos didácticos en el aprendizaje de la Pre- matemática de niños*. Obtenido de Universidad Central del

Ecuador: [http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-0010-349.pdf)

[0010-349.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3235/1/T-UCE-0010-349.pdf)

Castilla Pérez, M. F. (2013). *La teoría de desarrollo Cognitivo de Piaget* .

Obtenido de Universidad de Valladolid:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5844/1/TFG-B.531.pdf>

Chacón, P. (s/f). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje*.

Recuperado el 11 de Octubre de 2016, de Universidad Pedagógica

Experimental Libertador: <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

Chiner, P. E. (s.d de s.m de 2003). *Evaluación Psicológica* . Obtenido de la

metodología observacional:

[http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-Observacion.pdf)

[Observacion.pdf](http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/38/Tema%2010-Observacion.pdf)

Coello Torres, A. d. (5 de Octubre de 2013). *Los Juegos Lógicos en el proceso enseñanza aprendizaje*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador :

[http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4333/1/T-UCE-0010-](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4333/1/T-UCE-0010-557.pdf)

[557.pdf](http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4333/1/T-UCE-0010-557.pdf)

- Córdova Vivanco, Y. M., & Macay Sánchez, J. A. (julio de 2014). *La expresión Musical y su Influencia en el proceso de desarrollo lingüístico en niños de 2a 4 años*. Obtenido de Universidad Politécnica Salesiana sede en Quito : <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/6968/1/UPS-QT05679.pdf>
- Eliseo, R. (30 de Junio de 2009). *Método Analítico*. Obtenido de Técnicas de Investigación de Campo: <http://niveldostic.blogspot.com/2009/06/metodo-analitico-sintetico.html>
- Guasua Conlago, M. E. (19 de Septiembre de 2013). *EL Juego en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3505/1/T-UCE-0010-491.pdf>
- Leyva Garzón, A. M. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*. Obtenido de Pontificia Universidad Javeriana: <http://repository.javeriana.edu.co/bitstream/10554/6693/1/tesis165.pdf>
- (Maldonado Valencia, s/f). *El aprendizaje significativo de David Paul Ausubel*. Obtenido de monografías.com: <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>
- Mora, V. A. (22 de Febrero de 2013). *El diseño sustentable en los juegos didácticos*. Obtenido de Universidad de Palermo: http://www.palermo.edu/dyc/maestria_diseno/pdf/tesis.completas/99-Mora-Andrea.pdf
- Muñoz Maygualema, M. E. (Diciembre de 2012). *LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA*. Obtenido de Universidad

Central del Ecuador : <file:///C:/Users/usuario/Desktop/T-UCE-0010-252.pdf>

Naranjo Dominguez, M. (2011). *Características Evolutivas de los niños/as de 3 a 5 años*. Obtenido de Universidad Tecnológica Equinoccial:
http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/9801/1/52175_1.pdf

Oña Yanez, M. C. (Septiembre de 2014). *Juegos Didácticos en el desarrollo de la inteligencia lógica matemática en niños de 4 a 5 años*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/5579/1/T-UCE-0010-769.pdf>

Pérez Párraga, E. M. (28 de enero de 2014). *La Transferencia Semántica de la Lengua Materna en el Aprendizaje Significativo* . Obtenido de Universidad Central del Ecuador :
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/3544/1/T-UCE-0010-483.pdf>

Pezo, D. A. (Febrero de 2016). *Juegos Didácticos para afianzar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de primer grado de educación básica*. Obtenido de Universidad Estatal Península de Santa Elena Facultad de Ciencias de la Educación e Idiomas:
<http://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/2789/1/UPSE-TEP-2015-0061.pdf>

Plan del Buen Vivir. (2013). *Plan del Buen Vivir*. Obtenido de Secretaria Nacional de Planificación y Desarrollo :

<http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>

Quiroz, M. (marzo de 2011). *El juego en el desarrollo de las funciones básicas en los niños-niñas*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <file:///C:/Users/pc03/Downloads/T-UCE-0010-144.pdf>

Ramírez Espejo, P. (14 de Enero de 2009). *Una maestra especial María Montessori*. Obtenido de Innovación y Experiencias educativas : http://www.csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_14/PILAR_RA_MIREZ_2.pdf

Ruiz Sánchez, M. D. (2015). *Aplicación de ejercicios de estimulación temprana para el desarrollo cognitivo y psicomotricidad en niños/as*. Obtenido de Universidad Central del Ecuador: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/7143/1/T-UCE-0007-78pi.pdf>

Ruiz, R. (2007). *El método deductivo*. Obtenido de El Método Científico y sus Etapas: <http://www.index-f.com/lascasas/documentos/lc0256.pdf>

Salcedo López, E. F. (Abril de 2012). *Guía de Juegos Infantiles para niños*. Obtenido de Universidad Tecnológica Equinoccial: http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/9988/1/52471_1.pdf

Santaella, C. (07 de 06 de 2011). *monografias .com*. Obtenido de El Aprendizaje: <http://www.monografias.com/trabajos87/aprendizaje-el/aprendizaje-el.shtml>

Tortolero, E. (s.f.). *Uso del Juego como estrategia educativa*. Obtenido de monografias .com: <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Veneranda, B. (12 de Noviembre de 2012). *Teorías del Juego*. Obtenido de ABOUT:

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

Anexos

Anexo.N.1

Encuesta diagnóstica realizada a las docentes.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"
ESCUELA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL CIBV
"SEMILLAS DE ESPERANZA"

PROPOSITO: Esta encuesta tiene como propósito, obtener información acerca del nivel de conocimiento que tienen las educadoras sobre el juego didáctico en la consolidación de conocimientos.

INSTRUCCIONES: Llenar con la mayor seriedad posible, ya que esto ayudará a determinar si el presente proyecto a realizarse es factible.

Edad: ...

Nivel Académico: Bachiller..... Superior.....

Años de servicios como docente:

PREGUNTAS:

1) ¿Qué es el juego didáctico?

.....
.....
.....
.....

2) ¿Qué entiende usted por desarrollo cognitivo?

.....
.....
.....
.....

3) ¿Para usted cuando se produce un aprendizaje significativo?

.....
.....
.....
.....

4) ¿Realiza con los niños y niñas juegos didácticos para un aprendizaje significativo?

Siempre..... A veces.....
Nunca.....

5) ¿Describa una actividad de juego didáctico con los infantes?

.....
.....
.....
.....

6) ¿Escoja la estrategia pedagógica que se utilizan en el trabajo con los niños?

- a) En función de alcanzar los objetivos.
- b) Apoyo con materiales.
- c) Enseñanza por redescubrimiento.

7) ¿En base a la característica elegida anteriormente argumente él porque?

.....
.....
.....
.....

8) ¿El realizar juegos didácticos en grupo ayuda a fomentar el compañerismo y la solidaridad?

Sí.....

No.....

Porqué.....

.....
.....
.....

9) ¿Usted como docente estaría interesado en asistir a un taller sobre el juego didáctico?

Sí.....

No.....

Porqué.....

.....
.....
.....

10) ¿Le gustaría disponer de una guía didáctica sobre el Juego Didáctico?

Sí.....

No.....

Porqué.....

.....
.....
.....

Gracias por su colaboración y atención prestada.

Anexo.N.2

Encuesta evaluativa luego de la socialización del tema.

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR "CORDILLERA"
ESCUELA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES DEL CIBV
"SEMILLAS DE ESPERANZA"

PROPOSITO: Esta encuesta tiene como propósito, obtener información acerca del nivel de conocimiento que tienen las educadoras sobre el juego didáctico en la consolidación de conocimientos.

INSTRUCCIONES: Llenar con la mayor seriedad posible, ya que esto ayudará a determinar si el presente proyecto a realizarse es factible.

Edad:

Nivel Académico: **Bachiller**..... **Superior**.....

Años de servicios como docente:

PREGUNTAS:

1) ¿Para usted el juego didáctico es?

- a) Reproducir situaciones que se ve en el mundo de los adultos, relacionadas con su experiencia.
- b) Los que se han transmite de generación en generación con el transcurso de la historia
- c) Que posee un objetivo educativo y que está dirigido hacia la ejercitación de habilidades en determinada áreas.

2) ¿Qué entiende usted por desarrollo cognitivo?

- a) Que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades.
- b) Tiene que ver con las diferentes etapas de desarrollo de la inteligencia del niño.
- c) Experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente.

3) ¿Para usted cuando se produce un aprendizaje significativo?

- a) Cuando el niño o niña explora su entorno se divierte y disfruta.
- b) Cuando el niño o niña relaciona una nueva información, con un conocimiento previo.
- c) Cuando el niño o niña comparte con sus pares.

4) ¿Realizaría con los niños y niñas juegos didácticos para un aprendizaje significativo?

Si..... No.....

5) ¿Describa una actividad de juego didáctico con los infantes?

.....
.....
.....
.....

6) ¿Cuáles son las fases del juego didáctico?

- b) Introducción, Desarrollo y Culminación.
- b) Objetivo, Número de participantes y la edad.
- d) Materiales resistentes, colores llamativos y el área de conocimiento.

7) ¿Cree usted que el juego didáctico debe ser aplicados en el aula diariamente para desarrollar habilidades motoras en los infantes?

- a) Siempre.....
- b) A veces.....
- c) Nunca.....

Porqué.....
.....
.....
.....

8) ¿Considera que el realizar juegos didácticos en grupo ayudan a fomentar el compañerismo y la solidaridad entre los infantes?

Sí.....

No.....

9) ¿Tomaría en cuenta los juegos didácticos de la guía para desarrollarlos en su plan de clase?

a) Siempre.....
Nunca.....

b) A veces.....

c)

10) ¿A su criterio la propuesta presentada en el taller es?

a) Buena.....
Mala.....

b) Regular.....

c)

Gracias por su colaboración y atención prestada.

Anexo.N.3

Invitación al Taller de Socialización.



INVITACIÓN

TALLER DE SOCIALIZACIÓN DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE NIÑOS Y LAS NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD.

FECHA: VIERNES, 28 DE OCTUBRE DEL 2016

**LUGAR: CIBV "SEMILLAS DE ESPERANZA"
SECTOR CARCELÉN BAJO AV. CALLE E**

HORA: 15:00:00 PM

Anexo.N.4

Tríptico del Juego Didáctico

Recomendaciones para una lactancia materna exitosa



- ✓ Cumplir con la lactancia materna inmediata, únicamente con leche del seno en las primeras horas de nacido.
- ✓ Mantener la lactancia materna exclusiva hasta los 6 meses.
- ✓ No se les debe ofrecer ningún otro tipo de líquidos, agua o sólidos con la excepción de solución de rehidratación.
- ✓ Continuar con la lactancia materna hasta los dos años de edad.

Componentes de la leche materna

La leche materna es el mejor alimento para el niño o niña porque tiene las cantidades necesarias de:

- Vitaminas, como la A, B, C para que crezca saludable y esté bien protegido
- Fósforo y Calcio, para que tenga huesos sanos y fuertes
- Hierro, para mantener la energía
- Proteínas, para protegerlo contra las enfermedades y para que crezca grande e inteligente
- Grasas. Las grasas de la leche materna los protegerán, cuando sean mayores, de padecer enfermedades del corazón y de la circulación. Las grasas de la leche materna también favorecen la inteligencia de los niños y niñas
- Azúcares, para que tenga energía y para alimentar al cerebro



INSTITUTO
TECNOLÓGICO
SUPERIOR
"CORDILLERA"



DESARROLLO DEL
TALENTO INFANTIL

MÓNICA MARTÍNEZ
SEXTO "B"
NOCTURNO

Lactancia Materna

Exámenes científicos han dado a conocer que, la lactancia materna durante los 6 meses de edad es fundamental en los lactantes, hasta los 2 años o más.



La leche materna

Es el alimento ideal en los lactantes para satisfacer todas las necesidades nutricionales para el crecimiento del bebé en sus primeros meses de vida. En el segundo año la leche materna fomenta el desarrollo sensorial y cognitivo

Beneficios para el niño

*La leche materna contiene más de 200 componentes esenciales para el crecimiento

*Al recibir calostro, le proporciona defensas para las enfermedades "Es la vacuna que recibe de su propia madre"

*Es de más fácil digestión y el organismo del niño lo aprovecha mejor que otro alimento.

*Durante el alimento la madre le ofrece cariño, protección, confianza y seguridad al niño.

* El seno es el envase ideal, a la temperatura adecuada y ayuda a que el bebé desarrolle los músculos de la cara que son fundamentales para hablar, tragar y respirar.



Beneficios para la Madre



*Reduce el riesgo de hemorragias luego del parto

*Disminuye la depresión posparto.

*Retarda la menstruación, por lo que puede prevenir embarazos muy seguidos.

*Reduce el riesgo de:

- ✓ Diabetes tipo 2
- ✓ Cáncer de Ovario
- ✓ Cáncer de mama

*Beneficia la pérdida más rápida de peso después del parto.

Anexo.N.5:

Fotografías de la socialización



*Fotografía de Bienvenida y Presentación
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía de la Reflexión al docente
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía de la Dinámica
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía de la Socialización del Tema
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía de la Actividad (área cognitiva)
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía Escoger el material didáctico.
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía: Elaboración de un Juego didáctico.
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía Presentación de la Actividad
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía Entrega de la Guía de Juegos Didácticos a la Coordinadora.
Tomada por: Carla Pérez*



*Fotografía Refrigerio a las Docentes
Tomada por: Carla Pérez*

Anexo.N.6:

Certificado del CDI



Quito, 11 de enero del 2017

CERTIFICADO

En mi calidad de coordinadora del CIBV "Semillas de Esperanza", yo Gabriela Vaca tengo a bien certificar que la señora Mónica Lorena Martínez Saña portadora de la Cédula de Ciudadanía N° 1715645469, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Cordillera de la carrera de Desarrollo del Talento Infantil, realizó la aplicación de encuestas y socialización de la GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS dirigido a las docentes de la institución, llevado a cabo el 28 de octubre del 2016, demostrando en su presentación dominio del tema, facilidad en la explicación sobre la importancia del juego didáctico en la consolidación de conocimientos en los niños – niñas de 3 años de edad.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad, la señora Mónica Martínez puede hacer uso del presente certificado como lo creyere conveniente.

Atentamente;



Leda Gabriela Vaca
Coordinadora del CIBV



DIRECCIÓN: Avenida Perimetral E3-04 e Isidro Ayora – Carcelén Bajo
TELÉFONO: 2802491

CONCIENTIZAR LA IMPORTANCIA DEL JUEGO DIDÁCTICO EN LA CONSOLIDACIÓN DE CONOCIMIENTOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD .GUÍA DE JUEGOS DIDÁCTICOS DIRIGIDOS A DOCENTES DEL CIBV "SEMILLAS DE ESPERANZA, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO SECTOR DE CARCELÉN BAJO EN EL PERIODO ACADÉMICO 2016.

Anexo.N.7:

Resultado análisis del Urkund

