



CARRERA DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

**BENEFICIOS DEL JUEGO-TRABAJO COMO RECURSO  
METODOLÓGICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE  
DESARROLLO INFANTIL “ÁBACO”, UBICADO EN EL DISTRITO  
METROPOLITANO DE QUITO, PERIODO 2018.**

Proyecto de Investigación previo a la obtención del título de Tecnóloga en:

Desarrollo del Talento Infantil

**AUTOR:** Nastacuaz Jara Johanna Elizabeth

**TUTOR:** MSc. Manzano Aguas Patricia Alexandra

Quito, 2018

## ACTA DE APROBACIÓN DEL PROYECTO DE GRADO

Quito, 19 de Noviembre del 2018.

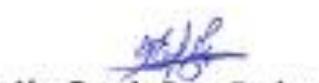
El equipo asesor del trabajo de Titulación de la Srta. **NASTACUAZ JARA JOHANNA ELIZABETH** de la carrera de *Desarrollo del Talento Infantil* cuyo tema de investigación fue: **BENEFICIOS DEL JUEGO TRABAJO COMO RECURSO METODOLÓGICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL ÁBACO, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, AÑO 2018.** Una vez considerados los objetivos del estudio, coherencia entre los temas y metodologías desarrolladas; adecuación de la redacción, sintaxis, ortografía y puntuación con las normas vigentes sobre la presentación del escrito, resuelve: **APROBAR** el proyecto de grado, certificando que cumple con todos los requisitos exigidos por la institución.



**MSc. Manzano Aguas**  
**Alexandra Patricia**  
Tutor/a del Proyecto



**MSc. Adriana Cuascota**  
Delegado de la Unidad de  
Titulación



**Lic. Grania Paez Evelyn**  
**Consuelo**  
Lector/a del Proyecto



**Dra. Susana Viquez**  
Directora de Carrera

## DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Expreso con total sinceridad que el presente trabajo de investigación es de mi autoría, resultado de incansable esfuerzo, basada en estudios realizados durante la carrera, indagación científica, revisión de documentos y estudio de campo, obteniendo conclusiones y recomendaciones descritas en el mismo. Las opiniones, criterios y comentarios expuestos en este informa son de mi absoluta responsabilidad.



.....

**NASTACUAZ JARA JOHANNA ELIZABETH**

**CC: 172515001-3**

## LICENCIA DE NO USO COMERCIAL

Yo, Nastacuaz Jara Johanna Elizabeth portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1725150013 de conformidad con lo establecido en el Artículo 110 del Código de Economía Social de los Conocimientos, la Creatividad y la Innovación (INGENIOS) que dice: “En el caso de las obras creadas en centros educativos, universidades, escuelas politécnicas, institutos superiores técnicos, tecnológicos, pedagógicos, de artes y los conservatorios superiores, e institutos públicos de investigación como resultado de su actividad académica o de investigación tales como trabajos de titulación, proyectos de investigación o innovación, artículos académicos, u otros análogos, sin perjuicio de que pueda existir relación de dependencia, la titularidad de los derechos patrimoniales corresponderá a los autores. Sin embargo, el establecimiento tendrá una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra con fines académicos. Sin perjuicio de los derechos reconocidos en el párrafo precedente, el establecimiento podrá realizar un uso comercial de la obra previa autorización a los titulares y notificación a los autores en caso de que se traten de distintas personas. En cuyo caso corresponderá a los autores un porcentaje no inferior al cuarenta por ciento de los beneficios económicos resultantes de esta explotación. El mismo beneficio se aplicará a los autores que hayan transferido sus derechos a instituciones de educación superior o centros educativos.”, otorgo licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial del proyecto denominado **BENEFICIOS DEL JUEGO-TRABAJO COMO RECURSO METODOLÓGICO EN NIÑOS DE 4 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO DE**

**DESARROLLO INFANTIL “ÁBACO”, UBICADO EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO, PERIODO 2018** con fines académicos al Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

FIRMA



NOMBRE: Nastacuaz Jara Johanna Elizabeth

CEDULA: 172515001-3

FECHA: Quito, del 2018

## AGRADECIMIENTO

El agradecimiento de este proyecto va dirigido primero a Dios quien guió mi camino en todo momento, y a todas las personas que me apoyaron por alcanzar mis objetivos propuestos, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera y a mis maestros por abrirme las puertas y tener la oportunidad de incrementar nuevos conocimientos que me permitirán desarrollarme de manera adecuada en la vida personal y profesional.

## DEDICATORIA

Dedico el siguiente trabajo de investigación de manera especial a mis padres, por su apoyo incondicional y por formar un pilar fundamental en mi vida. A docentes y compañeras que más han influenciado en mí, dándome los mejores consejos, guiándome y haciéndome una persona de bien.

## ÍNDICE GENERAL

<b>DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE</b> .....	i
<b>LICENCIA DE NO USO COMERCIAL</b> .....	ii
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	iii
<b>DEDICATORIA</b> .....	iv
<b>ÍNDICE GENERAL</b> .....	v
<b>ÍNDICE TABLAS</b> .....	viii
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	ix
<b>RESUMEN EJECUTIVO</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	xiv
<b>CAPÍTULO 1</b> .....	1
El problema .....	1
1.01 Planteamiento del problema .....	1
1.02 Formulación del problema.....	4
1.03 Objetivo General .....	5
1.04 Objetivo Específico .....	5
<b>CAPÍTULO II</b> .....	6
Marco teórico .....	6
2.01 Antecedentes del estudio .....	6
Señalamiento de variables .....	8
2.02 Fundamentación teórica .....	11
<b>2.02.01 Teorías</b> .....	11

<b>JUEGO</b> .....	15
<b>2.02.01.1 Definición</b> .....	15
<b>2.02.01.1.1 Características</b> .....	16
<b>2.02.01.1.2 (Áreas que desarrolla el juego)</b> .....	17
<b>2.02.01.1.3 Momentos</b> .....	19
<b>2.02.01.1.4 Beneficios</b> .....	20
<b>2.02.01.1.5 Rol del docente</b> .....	21
<b>2.02.01.1.6 Características de los docentes</b> .....	22
<b>2.02.01.1.7 Definición de metodología</b> .....	23
<b>2.02.01.1.8 Objetivos de las metodologías educativas</b> .....	24
<b>2.02.01.1.9 Principios metodológicos</b> .....	24
<b>2.02.01.1.10 Ambientes de aprendizaje</b> .....	25
<b>2.02.01.1.11 Características de los rincones de aprendizaje</b> .....	26
<b>2.02.01.1.12 Dimensiones</b> .....	27
<b>2.02.01.1.13 Tipos de rincones de aprendizaje</b> .....	28
2.03 Fundamentación conceptual .....	29
2.04 Fundamentación legal.....	30
2.05 Formulación de hipótesis o preguntas directrices de la investigación .....	32
<b>CAPÍTULO III</b> .....	33
<b>Metodología</b> .....	33
3.01 Diseño de la investigación.....	33
3.02 Población y muestra .....	34
3.03 Procedimientos de la investigación .....	34
3.04 Recolección de la información .....	35
<b>CAPÍTULO IV</b> .....	36
4.01 Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos.....	36

4.02 Conclusiones del análisis estadístico.....	47
4.03 Respuestas a la hipótesis o interrogantes de investigación (preguntas directrices) .....	47
<b>Aspecto educativo</b> .....	48
<b>Aspecto físico</b> .....	49
<b>Aspecto emocional</b> .....	49
<b>Aspecto social</b> .....	49
<b>CAPÍTULO V</b> .....	51
<b>Propuesta</b> .....	51
5.01 Antecedentes de la propuesta .....	51
5.02 Justificación.....	53
5.03 Descripción.....	54
5.04 Formulación de la propuesta .....	54
<b>CAPÍTULO VI</b> .....	57
6.01 Aspectos administrativos.....	57
6.01.01 Recursos .....	57
6.01.03 Recursos materiales .....	57
6.01.04 Recursos técnicos y tecnológicos .....	57
6.01.05 Recursos financieros .....	58
6.02 Presupuesto.....	58
6.03 Cronograma .....	59
<b>CAPÍTULO VII</b> .....	61
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b> .....	61
7.01 Conclusiones .....	61
7.02 Recomendaciones .....	62
7.03 Bibliografía .....	64

## ÍNDICE TABLAS

Tabla 1 El juego .....	37
Tabla 2 Imaginación y creatividad .....	38
Tabla 3 Potenciar habilidades .....	39
Tabla 4 Metodologías activas.....	40
Tabla 5 Recurso metodológico idóneo.....	41
Tabla 6 Procesos cognitivos.....	42
Tabla 7 Metodología juego trabajo .....	43
Tabla 8 Desarrollo integral.....	44
Tabla 9 Metodología de aprendizaje .....	45
Tabla 10 Beneficios de la metodología juego trabajo .....	46
Tabla 11 Presupuesto .....	58
Tabla 12 Cronograma.....	59

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Organización Lógico de variables .....	9
Figura 2 Constelación de Ideas V.I. ....	10
Figura 3 Constelación de Ideas V.D. ....	11
Figura 4 El juego.....	37
Figura 5 Imaginación y creatividad.....	38
Figura 6 Potenciar habilidades .....	39
Figura 7 Metodologías activas .....	40
Figura 8 Recurso metodológico idóneo .....	41
Figura 9 Procesos cognitivos .....	42
Figura 10 Metodología juego trabajo.....	43
Figura 11 Desarrollo integral .....	44
Figura 12 Metodología de aprendizaje.....	45
Figura 13 Beneficios de la metodología juego trabajo.....	46
Figura 14 Guía de actividades.....	53

## ANEXOS

Anexo 1 Encuesta.....	66
Anexo 2 Carátula.....	67
Anexo 3 Guía de Actividades .....	68
Anexo 4 Índice .....	69
Anexo 5 Introducción.....	70
Anexo 6 Presentación.....	71
Anexo 7 Objetivo .....	72
Anexo 8 Unidad 1 .....	73
Anexo 9 ¿Qué es el juego?.....	74
Anexo 10 ¿Qué son los rincones?.....	75
Anexo 11 Momentos .....	76
Anexo 12 Ideas de Rincones .....	77
Anexo 13 Características de los niños de 4 años .....	78
Anexo 14 Actividades .....	79
Anexo 15 Unidad 2 .....	80
Anexo 16 Rincón de expresión artística.....	81
Anexo 17 Actividad 1 .....	82
Anexo 18 Actividad 2 .....	83
Anexo 19 Actividad 3 .....	84
Anexo 20 Actividad 4 .....	85
Anexo 21 Unidad 3 .....	86

Anexo 22 Rincón Lógico Matemático .....	87
Anexo 23 Actividad 1 .....	88
Anexo 24 Actividad 2 .....	89
Anexo 25 Actividad 3 .....	90
Anexo 26 Actividad 4 .....	91
Anexo 27 Unidad 4 .....	92
Anexo 28 Rincón de la Naturaleza.....	93
Anexo 29 Actividad 1.....	94
Anexo 30 Actividad 2 .....	95
Anexo 31 Actividad 3 .....	96
Anexo 32 Actividad 4 .....	97
Anexo 33 Unidad 5 .....	98
Anexo 34 Rincón Expresión Corporal .....	99
Anexo 35 Actividad 1 .....	100
Anexo 36 Actividad 2 .....	101
Anexo 37 Actividad 3 .....	102
Anexo 38 Actividad 4 .....	103
Anexo 39 Bibliografía.....	104

## RESUMEN

El juego en la actualidad forma parte primordial en el desarrollo de los niños y las niñas. La pedagogía moderna se inclina por nuevas prácticas educativas, que involucren al juego como factor de enseñanza y aprendizaje. Lograr el desarrollo integral de los infantes, brindar una educación de calidad y calidez es un reto que es docente de hoy debe alcanzar, esto lo lograra con la adquisición y esfuerzo de sus conocimientos y de su compromiso, Para el desarrollo de este proyecto, se necesitó de la investigación científica, pues es un procedimiento de reflexión, de control y de crítica, que se propone aportar nuevos hechos, datos, o relaciones en cualquier ámbito. La problemática se da en el Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, debido a que los docentes del establecimiento carecen de limitada información acerca de nuevos recursos metodológicos, que implique al juego. Para la elaboración del proyecto, se investigó si los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, poseen y dominan conocimientos sobre la metodología juego trabajo como recurso metodológico, es así que se establece la elaboración de la propuesta, un guía dirigida a docentes, en la cual se encuentran varias actividades en los diferentes rincones de aprendizaje, las mismas que constan de los momentos que la metodología emplea.

**Palabras Claves:** JUEGO. RECURSO. METODOLOGÍA. DESARROLLO INTEGRAL. INFLUENCIA.

## ABSTRACT

The game is now a fundamental part of the development of boys and girls. Modern pedagogy tends towards new educational practices, which involve the game as a teaching and learning factor. Achieving the integral development of infants, providing quality education and warmth is a challenge that today's teacher must achieve, this will be achieved with the acquisition and effort of their knowledge and commitment. For the development of this project, scientific research was needed, since it is a procedure of reflection, control and criticism, which aims to provide new facts, data, or relationships in any field. The problem occurs in the Child Development Center "Abaco", because the teachers of the establishment lack limited information about new methodological resources, which involve the game. For the elaboration of the project, it was investigated whether the teachers of the "Abaco" Child Development Center possess and master knowledge about the methodology of work as a methodological resource, establishing the preparation of the proposal, a guide aimed at teachers, in which are several activities in the different learning corners, which consist of the moments that the methodology uses.

**Keywords:** GAME. RESOURCE. METHODOLOGY. INTEGRAL DEVELOPMENT. INFLUENCE.

Fuente: <https://www.collinsdictionary.com/es/traductor>

## INTRODUCCIÓN

El juego favorece al crecimiento integral de los niños y las niñas. La pedagogía moderna se inclina y apuesta por nuevas prácticas educativas, que involucra al juego como factor de enseñanza y aprendizaje dentro de la Educación Inicial. El presente proyecto determinó mediante la pregunta directriz, la influencia que tiene el juego en el desarrollo integral de los infantes: educativo, físico, emocional y social.

La problemática se da en el Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, debido a que los docentes del establecimiento carecen de limitada información acerca de nuevos recursos metodológicos, que implique al juego. Se presenta como variable independiente al juego trabajo y como variable dependiente el recurso metodológico.

Se tomó como referencia a importantes personajes en el ámbito de educativo, que han promovido el valor del juego, como una metodología idónea, para un óptimo desarrollo de habilidades y destrezas en los infantes.

El análisis de la investigación permitió, comprender la importancia y los beneficios de esta metodología, a través de los rincones de aprendizaje, los cuales prometen una educación activa e innovadora. Su concepto, la implementación de actividades, su organización y ambientación son elementos cruciales, que demanda esta metodología, mejorando las condiciones de aprendizaje de los infantes, de igual manera se establecieron las conclusiones y posibles recomendaciones.

## **CAPÍTULO I**

### **El problema**

#### **1.01 Planteamiento del problema**

##### **1.01.01 Macro**

La educación a nivel mundial sufre innumerables tipos de cambios, transformándose por diferentes descubrimientos, los mismos que deben atender a las necesidades de las tendencias sociales modernas. El criterio en la educación tiene gran versatilidad de opiniones respecto al accionar educativo, sin tomar en consideración que la clave se direcciona a la formación del ser humano. ¿Por qué se da esta situación? El desconocimiento de estrategias metodológicas, el escaso compromiso hacia la transformación de una educación innovadora, limitan en los individuos sus habilidades y procesos cognitivos, lingüísticos, y socio-afectivos.

En este contexto las metas asignadas a la educación y sus posibilidades de desarrollo se colocan como las principales preocupaciones.

Según (Herrera, 2005):

“muchos educadores aún siguen anclados a viejos paradigmas psicológicos y educativos como el Conductismo y la Escuela Clásica que conllevan a una interpretación asociativa del aprendizaje donde el papel del estudiante es el de ser un ente pasivo dedicado a la acumulación mecánica de datos en forma de respuestas y el papel del profesor es el de modelar dicha conducta por medio de refuerzos y castigos siendo el foco instruccional el método de práctica y

repetición, dejando muy poco espacio para mejorar la efectividad del proceso académico.” (p. 23)

Dentro de este marco, se producen cambios en la educación, principalmente en la apertura a nuevos enfoques, tendencias y metodologías en el proceso educativo, cuyo objetivo se canaliza hacia una educación participativa de calidad y calidez en función a las necesidades e intereses de los educandos.

Por tal motivo a nivel de Latinoamérica, en el afán de crear metodologías innovadoras, el juego ha ganado gran apertura en la educación, en especial para la Educación Inicial. Algunos países han considerado al juego por sus grandes beneficios, como un instrumento que promueve el aprendizaje, siendo una actividad natural e innata propia de la infancia, pues a través de él, los pequeños expresan sus emociones y se liberan de tensiones.

### **1.01.02 Meso**

En los últimos años el Ecuador ha tenido grandes transformaciones a nivel educativo. Principalmente en la educación inicial.

En la Constitución de 2008, (Ecuador, 2008) menciona:

“Art. 344.- El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.” (p. 107).

Es así que se reconoce a la educación inicial como el primer nivel del proceso educativo, que comprende a los niños y niñas menores de seis años, ya que en los primeros años de vida es primordial brindar aprendizajes que le servirán a lo largo de su vida.

En el artículo 40 de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, LOEI, (Intercultural, 2011), estipula:

“La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia. La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad.” (p. 23).

En este mismo artículo se establece que es un proceso de desarrollo de acompañamiento al desarrollo integral, es decir que se garantiza sus derechos y se trabaja en la diversidad cultural y lingüística potenciando todas sus capacidades y habilidades.

En el artículo 39 del Reglamento General a la LOEI (Intercultural, 2011), se identifican dos subniveles de la Educación Inicial: “...el primero subnivel destinado a niños y niñas hasta los tres años y el segundo subnivel destinado a niños y niñas a partir de tres y cuatro años de edad. ” (p. 23). Por lo que a partir de ello El Ministerio de Educación. (2014), el ente rector en el aspecto educativo pone en vigencia de manera formal al Currículo de Educación Inicial, que permite guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Dentro de este, se propone al juego trabajo, que apunta a un desarrollo integral en los infantes.

El Ecuador ha apostado por aplicar la metodología juego trabajo, del cual existe un concepto sobre el mismo no tan amplio, a pesar de que algunas instituciones lo aplican, significan aun una minoría. La “Guía Metodológica” creada por el Ministerio de Educación. (2014), propone en consideración y brinda ciertas pautas para su implementación en el aula de clases.

### **1.01.03 Micro**

Es necesario considerar que la infancia es la etapa más trascendental de niños y niñas, pues de esta dependerá como se desenvuelva a lo largo de su vida. Si los infantes reciben la mayor cantidad de estímulos en esta etapa, se asegura un desempeño pleno y productivo a un futuro.

La investigación se desarrolló al evidenciar la limitada implementación de metodologías, con niñas y niños de 4 años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, las docentes carecen de conocimientos, sobre la aplicación de herramientas y estrategias metodológicas innovadoras, que contribuyan a una educación activa y significativa.

Si bien es cierto el juego, forma parte de una actividad divertida, pero más que eso, el juego es un derecho, y en la actualidad se ha convertido en un recurso pedagógico factible en la educación moderna. Pero a pesar de la existencia de varias metodologías dirigidas a mejorar el rendimiento académico, no hay el interés necesario en cambiar los métodos de enseñanza.

### **1.02 Formulación del problema**

La formulación del problema está planteada a manera de pregunta para mostrar:

¿Cómo influye la metodología juego trabajo en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 años de edad del Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, ubicado en el Distrito Metropolitano de Quito, periodo 2018?

### 1.03 Objetivo General

- Identificar los beneficios del Juego-Trabajo como recurso metodológico en niños y niñas de 4 años de edad del subnivel inicial II.

### 1.04 Objetivo Específico

- Recolectar información de los beneficios que propicia la metodología Juego-Trabajo.
- Determinar la contribución que tiene la aplicación del Juego-Trabajo en las diferentes áreas de aprendizaje.
- Considerar el Juego-Trabajo como una propuesta idónea para un aprendizaje significativo.

## CAPÍTULO II

### Marco teórico

#### 2.01 Antecedentes del estudio

Los cambios que ha sufrido la educación en la última década, la educación inicial ha tomado peso e importancia necesaria, dejando atrás creencias y posiciones empíricas de la crianza de niños y niñas menores de cinco años de edad.

El Ministerio de Educación (Educación, 2015) como principal actor responsable de la educación y con el afán de proporcionar una educación de calidad e igualdad de oportunidades, crea un currículo dirigido a los docentes representantes de la Educación Inicial, para guiar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

El Ministerio de Educación menciona que el currículo de Educación Inicial:

“...se fundamenta en el derecho a la educación, atendiendo a la diversidad personal, social y cultural, identifica con criterios de secuencialidad, los aprendizajes básicos en este nivel educativo, adecuadamente articulados con el primer grado de Educación General Básica, contiene orientaciones metodológicas y de evaluación cualitativa, que guiarán a los docentes de este nivel educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje”. (P. 11)

Dentro del proceso educativo se considera a las orientaciones metodológicas como eje central para el desarrollo integral de los infantes, el juego trabajo permite la vinculación de todas las áreas: cognitiva, socio-afectiva, lingüística y motriz.

Desde hace mucho tiempo el juego se ha empleado como una forma para la diversión y el disfrute, siendo así una actividad natural y un impulso primario que influye desde el nacimiento. Según el Código de la Niñez y Adolescencia

(Adolescencia, 203), estipula como un derecho que tienen los niños, niñas y adolescentes en el “Art. 48.-Derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.” (p. 17)

El juego permite al infante potencializar habilidades, las cuales ayudarán a la hora de resolver problemas o a su vez socializar con los demás niños, de esta manera crea un vínculo social.

Una de las pedagogas más influyentes y precursora de esta metodología, es María Montessori (1870-1952), quien creó este método como apoyo pedagógico en beneficio de los niños y las niñas.

(Torres, 2015), menciona que Montessori “creó su propio método partiendo de la educación sensorial como base del aprendizaje, la Educación Infantil, fundamentado siempre en la actividad manipulativa y en la experimentación, que permiten interiorizar los aprendizajes e ir adquiriendo conocimientos nuevos”

Para Montessori busca la creación de ambientes donde los materiales juegan un papel importante y los infantes deben ser partícipes a través de la manipulación, observación y exploración, por ello da importancia a una educación activa, caracterizando a esta metodología por cubrir necesidades de niños y niñas.

De allí, se considera a esta metodología como un fin pedagógico, que tiene gran impacto positivo sobre los infantes, por lo que es importante brindar un aprendizaje mucho más activo y sobre todo práctico, sin embargo, es necesario conocer la utilidad de esta metodología.

## Señalamiento de variables

### Variable independiente

Juego trabajo

### Variable dependiente

Recurso metodológico

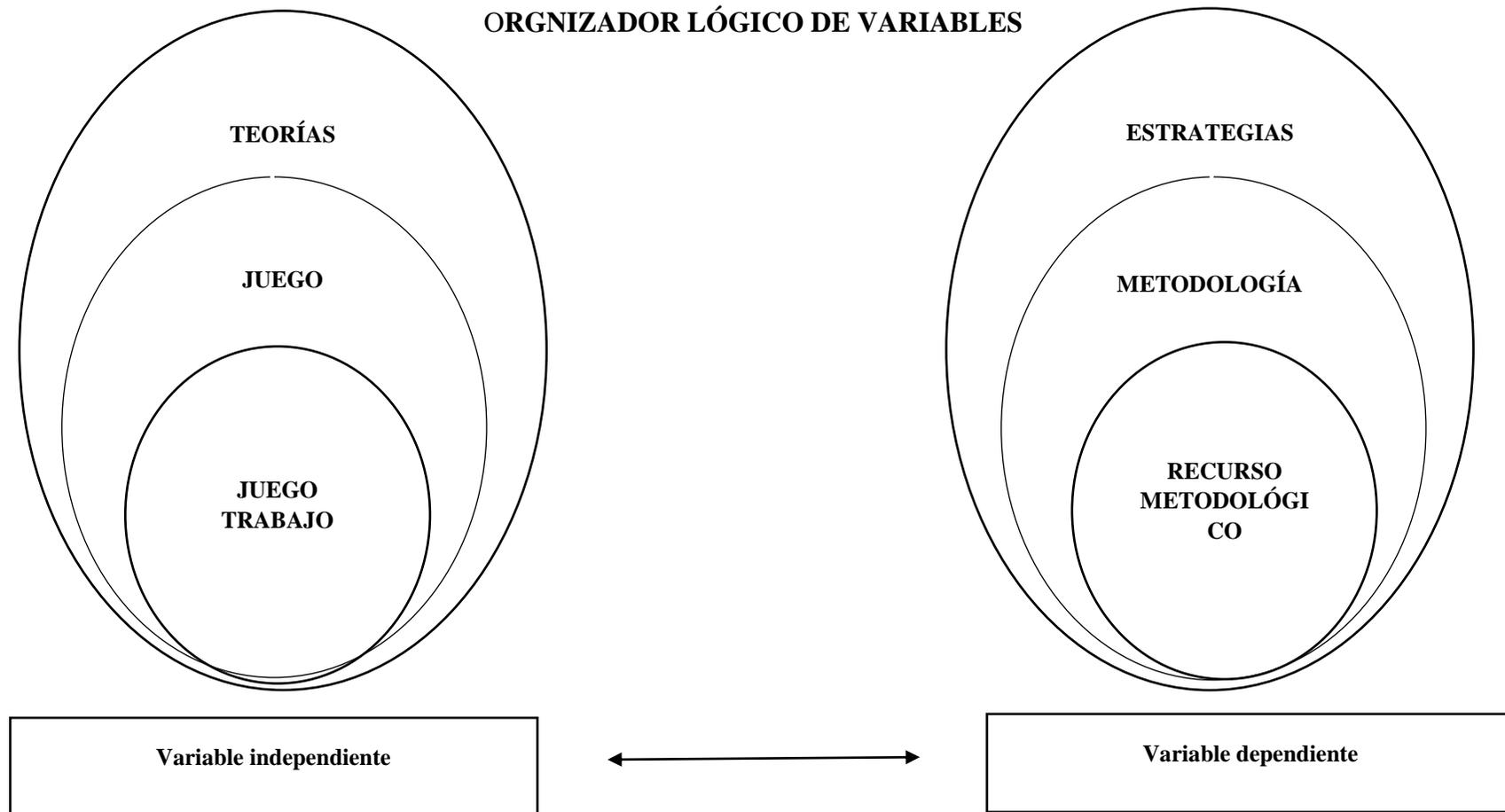


Figura 1 Organización Lógica de variables

**Elaborador por:** Johanna Nastacuz

## CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

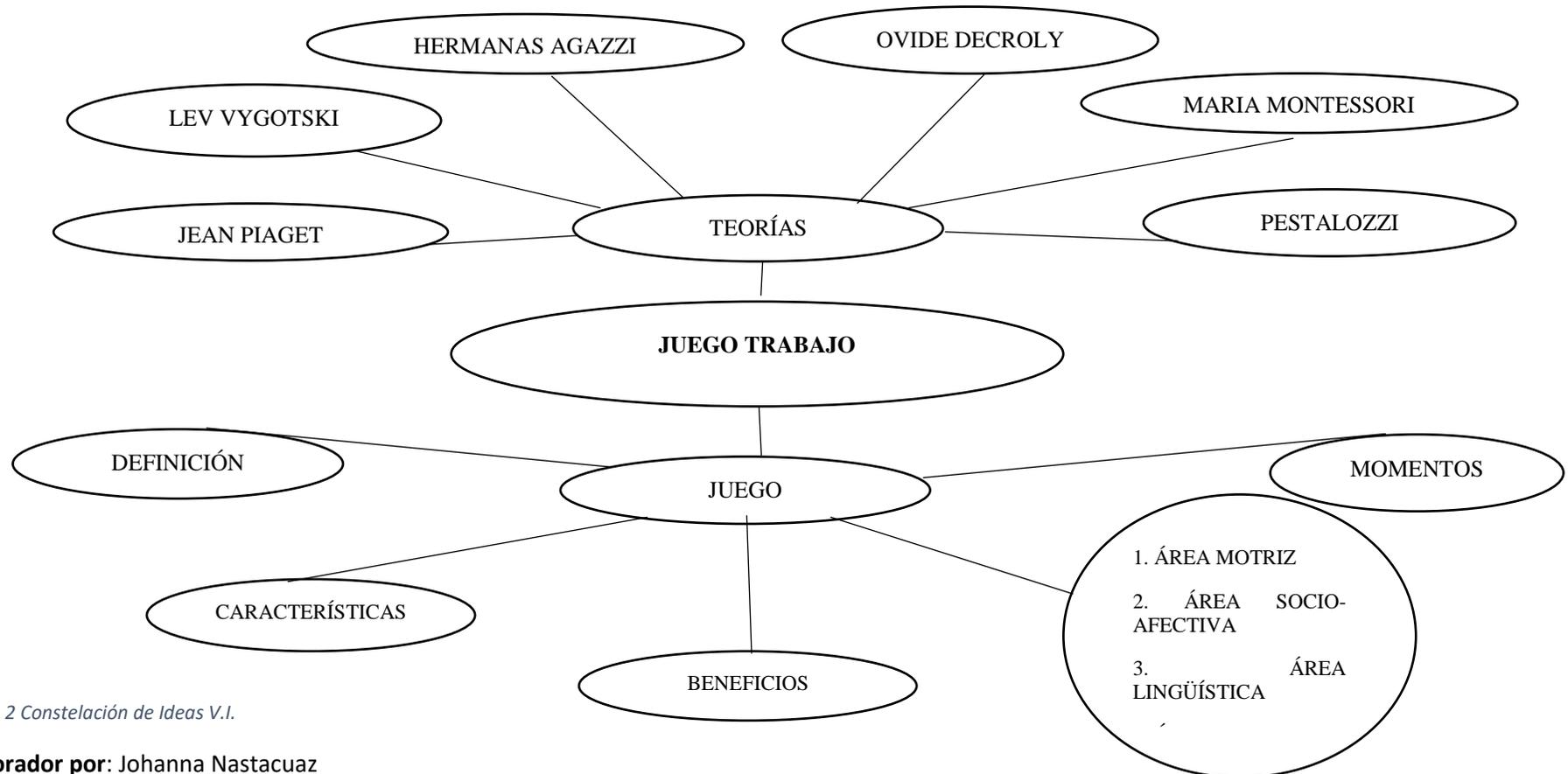


Figura 2 Constelación de Ideas V.I.

Elaborador por: Johanna Nastacuaz

## CONSTELACIÓN DE IDEAS DE LA VARIABLE DEPENDIENTE

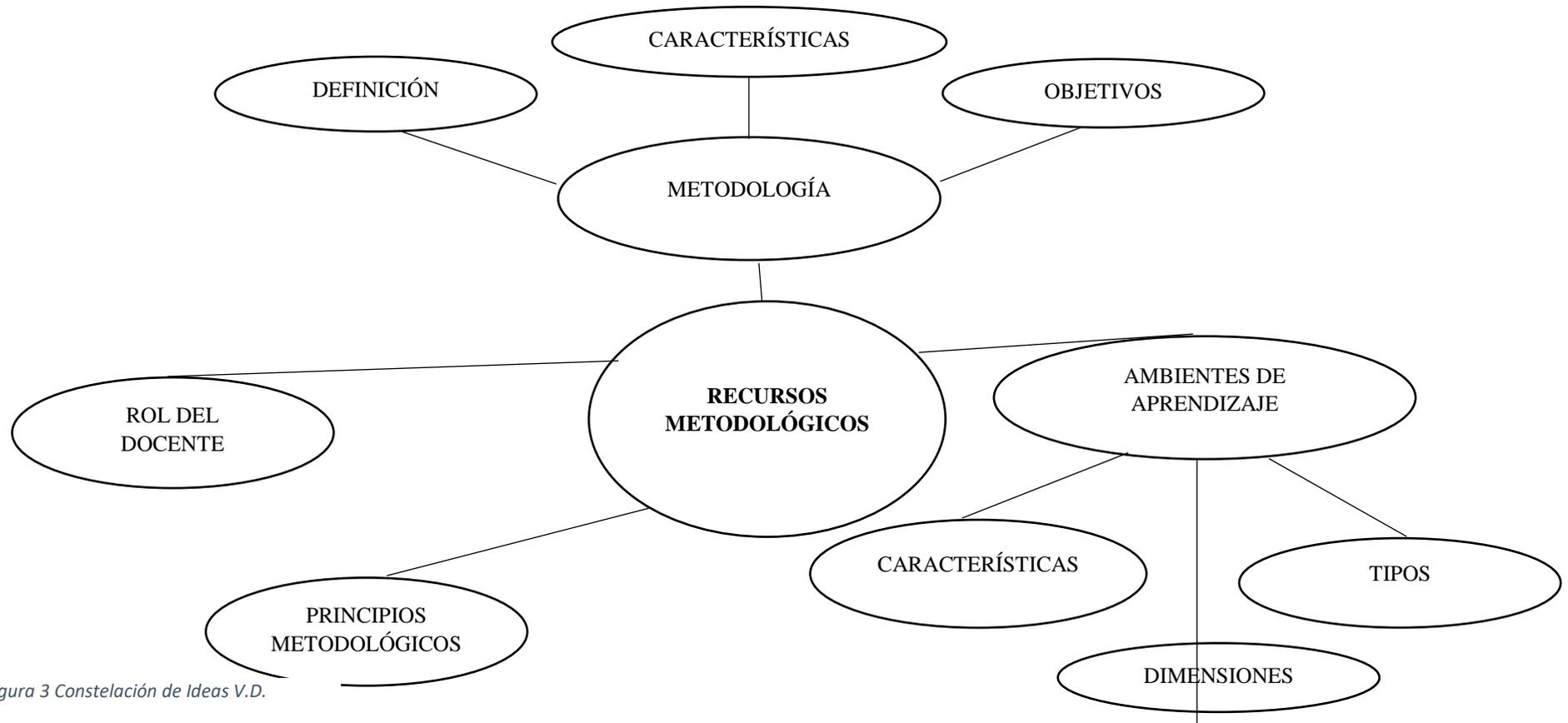


Figura 3 Constelación de Ideas V.D.

Elaborador por: Johanna Nastacuaz

## **2.02 Fundamentación teórica**

La investigación teórica que muestra el presente proyecto se desarrolló con el material bibliográfico tomado de la guía metodológica para la implementación del Currículo de Educación Inicial, 2014; así como también de publicaciones de la revista Pasa la Voz, 2016 creada por el Ministerio de Educación del Ecuador y tesis de la Universidad Técnica de Machala, cuya autora es Alburqueque Palchisca Ruth Maribel, de la Universidad Javeriana, de la autora Ana María Leyva Garzón. Artículos tomados de la Ley Orgánica de Educación Intercultural LOEI, y del Código de la Niñez y Adolescencia, es de esta manera que esta investigación intenta mostrar los beneficios del Juego-Trabajo como recurso metodológico en la etapa infantil.

### **Desarrollo de las categorías fundamentales de la Variable Independiente**

#### **JUEGO TRABAJO**

##### **2.02.01 Teorías**

##### **Jean Piaget**

Debido al desarrollo y avances de grandes psicólogos y de teorías que tratan los procesos de adquisición de conocimiento, el juego es objeto de una investigación especial que requiere ser visto como una herramienta encaminada al desarrollo del pensamiento y de la actividad.

Piaget, (Unesco, 2012) considera,

“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 sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.” (P.4)

Desde esta perspectiva supone que el desarrollo se da a través de experiencias generadas, y que estas dependen de su interacción con el medio. Así mismo realizo un estudio sobre las etapas que fortalecen la percepción, la motricidad los sentimientos, la inteligencia de los niños y niñas, los cuales están involucrados con aspectos de las actividades lúdicas, esto es, el juego.

### **Lev Vygotski**

Lev Vygotski (Unesco, 2012) señala, “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.” (p.3)

Vygotski establece que el juego es una actividad de carácter social, en la cual se ve inmersa la cooperación con sus semejantes, en el cual se logra obtener roles e interacción con los mismo. El juego se convierte en una actividad cambiante y sobre todo impulsa el desarrollo mental del pequeño, es decir se construye su aprendizaje y su propia realidad social.

## **Hermanas Agazzi**

Las hermanas Agazzi, fueron pedagogas italianas que aportaron en gran medida a la educación, en una época de guerra y pobreza debían educar a niños y niñas con distintas lenguas. Por esta razón se ven en la necesidad de educar a través de materiales accesibles para cualquier nivel socioeconómico.

Las hermanas Agazzi consideran, (Unesco, 2012) “proporcionar el juego libre y ordenado en un ambiente de tipo afectivo, en el que se respeta los ritmos y necesidades infantiles, además de motivarlos a seguir con su aprendizaje por ellos y ellas mismos / as.”

Las Hermanas Agazzi se caracterizaban por poseer un método sencillo que se ajustara a las realidades económicas de aquella época. Para ellas es indispensable proporcionar ambientes cálidos similares a los del hogar, el juego y la relación con la educadora son fundamentales, el material usado constituía parte importante para el aprendizaje, se apoyan en una educación promotora del lenguaje, a través del canto y la expresión corporal.

## **Ovide Decroly**

Decroly (Unesco, 2012) menciona que sus juegos debían, “dar al niño ocasiones de reconocer sus impresiones y clasificarlas para combinarlas y asociarlas con otras”. También habla de la llamadas “ocupaciones recreativas” (p.6), que son ejemplos de actividades que pueden tener tanto ventajas de juego como de trabajo educativo”

Por ello, para Decroly toda actividad debe ser presentada como un juego estimulante, ya sea individual o colectivo para romper toda aquella tensión que pueda surgir en el aula. Era un defensor del uso de los juguetes, los cuales eran elaborados por los mismos niños y niñas, fomenta una educación activa, introduciendo en el programa escolar al juego, pues es así que se convierte en un medio de trabajo lúdico que adapta a las posibilidades del infante.

### **Maria Montessori**

Montessori, (Unesco, 2012) se caracterizó por,

“proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El aula Montessori integra edades agrupadas en períodos de 3 años, lo que promueve naturalmente la socialización, el respeto y la solidaridad.” (p. 5)

Estos ambientes preparados ofrecen un máximo desarrollo integral, en relación a comprometer en un trabajo interesante. Montessori nunca se cuestionó si el juego era necesario en la etapa infantil, más bien lo consideró, en el aspecto de ejecutar un “trabajo”. Mediante el trabajo y la implementación de herramientas reales, permite que el infante participe y se involucre, tal como lo harían en la vida real. Estas herramientas constituyen a que el niño y niñas se hagan responsables de su propio aprendizaje.

### **Pestalozzi**

Pestalozzi (Unesco, 2012) se basa en,

“...una educación que tuvo como objetivo a la naturalidad y la educación elemental, incluir nuevos aportes a la educación infantil, respetando el desarrollo del niño para lograr así en ellos una educación integral dónde uno de los factores importantes es el juego ya que mediante la exploración y la observación el niño aprende de una manera más significativa.” (p.10)

Se considera que la educación para Pestalozzi, supone tenía que ver, a partir de la armonía con la naturaleza, dando libertad al niño y niña. Por otra parte la educación elemental, tiene por objeto partir de la observación e intereses y actividades educativas. Pestalozzi puso en práctica actividades por medio del juego de manera que se generen experiencias significativas dentro del ámbito educativo.

## JUEGO

### 2.02.01.1 Definición

Se lo podría definir como una necesidad básica o actividad innata, espontánea en los niños y niñas, ayuda a comprender el mundo que los rodea. Es un medio por el cual se generan experiencias enriquecedoras.

Según la revista (Zaragoza, 2010), menciona que “el juego tiene una influencia innegable en todos los aspectos del desarrollo infantil.”

La revista (Educacion, 2001), dice “juego resulta de una actividad creativa natural, sin aprendizaje anticipado, que proviene de la vida misma., el juego es una función necesaria y vital.” (p.3)

(Monge, 2001), afirma “Por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos.” (p.115)

Los tres conceptos que proponen estos autores, son puntos claves en la determinación del juego como actividad significativa que requieren los niños y niñas,

la evolución que tengan está ligada a la interacción y experiencias que se generan a través del mismo. Por tanto la actividad lúdica tiene carácter educativo, logra un desarrollo completo, cubre las áreas tanto físicas, cognitivas y emocionales.

#### **2.02.01.1.1 Características**

- Representa una actividad espontánea y placentera.
- Se desarrolla de manera libre.
- Manifiesta alegría.
- Crea motivación.
- Genera experiencias significativas.
- Fomenta relaciones sociales.
- Ayuda a conocer la realidad.
- Actividad propia de la infancia (innato).
- Implica participación activa.
- No necesita materiales concretos.
- Se desarrolla en un espacio y tiempo.
- Sus reglas pueden ser modificadas.
- Genera calidad y seguridad.
- Estimula los sentidos.
- Potencia el desarrollo integral.

### 2.02.01.1.2 (Áreas que desarrolla el juego)

#### Área motriz

El juego favorece de manera privilegiada al área motriz

- Favorece a la coordinación motora gruesa y fina.
- Alcanza un dominio de los movimientos de su cuerpo.
- Permite mejorar su desarrollo psicomotor.
- Facilita la adquisición del esquema corporal.
- Identificación del cuerpo como un todo y de sus partes.
- Sincroniza movimientos.
- Percepción de los sentidos.
- Coordinación óculo-manual.

#### Área socio afectiva

- El juego reduce tensiones en los niños y niñas.
- Al interactuar con sus pares afianza lazos afectivos.
- Permite controlar y exteriorizar sus emociones.
- Fomenta la autoestima.
- Aparecen los primeros vínculos de amistad.
- Aprende a seguir instrucciones y a compartir.
- Permite el acercamiento y contacto con los demás.
- Estimula la confianza en uno mismo y en el grupo.

## Área lingüística

- Ayuda a aprender la lengua materna con mayor rapidez.
- Estimula la adquisición y el desarrollo del lenguaje.
- Favorece en la comunicación entre sus pares y adultos.
- El juego es potenciador del desarrollo lingüístico.
- Por medio de actividades y de situaciones cotidianas, será un buen momento para el uso del lenguaje.
- Facilita al descubrimiento de nuevas palabras.
- Incrementa su capacidad de expresión oral a través de la interacción con los demás.
- Permite la libertad de expresarse.

## Área cognitiva

- Incentiva el desarrollo del pensamiento.
- Comprende el entorno que lo rodea.
- Aprende la relación de causa-efecto.
- Construcción de estructuras básicas del conocimiento.
- Comprende el funcionamiento de objetos y aprende a usarlos.
- Desarrolla la capacidad de resolver problemas.
- Desarrolla la capacidad de mantener la atención por más tiempo.
- Mediante la experimentación y manipulación, se formaran las primeras nociones básicas.

### 2.02.01.1.3 Momentos

En el juego trabajo, para que el tiempo en los rincones, sea de gran provecho y genere experiencias ricas y significativas, es necesario que se consideren los siguientes momentos:

- La planificación:
- El desarrollo
- El orden
- La socialización

#### **Planificación**

Para el momento de la planificación es importante que la docente y el grupo de alumnos se reúnan y decidan anticipadamente, a que rincón desean ir y que materiales van a utilizar, a través del dialogo. Esto se lo realiza con el fin de que los infantes, aprendan a planificar sus propias actividades. Es relevante en este momento se respondan a las siguientes preguntas.

- ¿Qué quiero hacer?
- ¿Cómo lo puedo hacer?
- ¿Con qué/quién lo hago?
- ¿Cómo lo hago?

### **Desarrollo:**

Es el momento más importante, la puesta en acción que se planifico anteriormente, es hablar de la actividad lúdica como tal. La docente debe crear espacios de interacción, verificación y orientación.

### **El orden**

Una vez realizada la actividad planificada, se requiere del momento del orden, donde los niños y las niñas tienen un determinado tiempo para ordenar y guardar los materiales que se utilizaron en los sitios correspondientes. La docente para ello necesita dar consignas y motivar a sus pequeños, ya sea canciones o rimas con el objetivo de mantener el aula ordenada y limpia.

### **La socialización**

Por último, la docente y los alumnos vuelven a reunirse para efectuar la evaluación, implica recordar lo que se realizado durante el momento del desarrollo de la actividad. Se pretende entrar en un dialogo ameno con los pequeños, de manera que participen y hablen de lo que hicieron en el rincón.

#### **2.02.01.1.4 Beneficios**

- Entra en contacto con el mundo que lo rodea y proporciona placer y diversión.
- Mejoran sus habilidades y destrezas convirtiéndose en constructores de su propio aprendizaje.
- Ofrece la posibilidad de aprender jugando.

- Aumenta la motivación para el aprendizaje.
- Fomenta el juego y el trabajo en equipo.
- Desarrolla la imaginación y gana autonomía.
- Favorecen al desarrollo del lenguaje así como también al razonamiento, la atención y la reflexión.
- Ayuda a estrechar vínculos afectivos con sus pares y adultos.
- Garantiza la espontaneidad, y un alto autoestima.
- Potencian iniciativa y el sentido de responsabilidad.
- Brinda oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todas las áreas: motriz, socio-afectivo, lingüística y cognitiva.
- Permite generar auténticas vivencias.
- Permite atender de mejor manera la diversidad del aula.
- Potencia las capacidades e intereses de cada niño y niña.

### **Desarrollo de las categorías fundamentales de la Variable Independiente**

#### **RECURSOS METODOLÓGICOS**

##### **2.02.01.1.5 Rol del docente**

El rol de los y las docentes en la Educación Inicial, corresponden desempeñar los siguientes aspectos:

- Actúa como mediador o moderador en lo que respecta a los contenidos del aprendizaje.

- Debe ser un escenógrafo, es decir crea y ofrece ambientes apropiados para despertar el interés y creatividad en el niñas/os para alcanzar un desarrollo integral.
- El docente debe ser un observador, además guiar y motivar para a los pequeños.
- Deben proporcionar ambientes de aprendizaje seguros cálidos y estimulantes.
- Debe desarrollar habilidades y destrezas en la principales áreas (motriz, cognitivo, afectivas y físicas).
- Deben ser docentes competentes y comprometidas con su labor.
- Debe generar oportunidades para crear experiencias de aprendizaje intencionadas.
- Debe respetar diferencias culturales y ritmos de aprendizaje.
- Debe ser empático y tener la habilidad de escuchar, tolerar y resolver problemas.
- Incentiva valores; respeto, solidaridad, cooperación, honestidad, etc.
- Sabe trabajar en equipo de manera eficiente y eficaz (saber comunicarse, capacidad de adaptación con los demás.).

#### **2.02.01.1.6 Características de los docentes**

##### **Características Personales**

- Tiene pasión por su trabajo.
- Busca instruirse y actualizarse en nuevos conocimientos.
- Es entusiasta y tiene una actitud positiva.

- Habilidad para comunicarse y expresarse.
- Sabe escuchar y se adapta fácilmente.

### **Características Psicológicas**

- Es paciente y no se exalta ante cualquier imprevisto.
- Presenta comportamientos positivos e irradia confianza.
- Tendencia a tomar como una responsabilidad personal el aprendizaje de sus alumnos.
- Personalidad tolerante, se relaciona fácilmente con una actitud respetuosa.
- Emocionalmente no mezcla problemas personales con laborales.

### **Competencias profesionales**

- Es responsable, sobre todo comprometido a su labor.
- Debe ser organizado, así optimiza su tiempo y asegura su éxito laboral.
- Debe estar dispuesto asumir nuevos retos y a innovar.
- Debe ser tolerante y tratar a las personas por igual sin favoritismos.
- Debe poseer la habilidad para socializar con el resto de personas.

#### **2.02.01.1.7 Definición de metodología**

La palabra metodología está ligada a varios conceptos, por lo que requiere dar un concepto con enfoque educativo. Es una palabra compuesta por tres vocablos griegos: meta (“mas alla”), odos (“camino”) y logos (“estudio”).

Partiendo de esto, en el caso de la docencia, hace referencia al conjunto de procedimientos específicos y de sugerencias didácticas que se emplean para una mejor enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de poseer directrices y promover conocimientos intencionados en los infantes.

#### **2.02.01.1.8 Objetivos de las metodologías educativas**

- Guiar al docente en el quehacer educativo.
- Generar oportunidades de aprendizaje para el logro de aprendizajes significativos.
- Posibilitar nuevas formas de enseñanza, respetando los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños/as.

#### **2.02.01.1.9 Principios metodológicos**

Los principios metodológicos en la Educación Inicial son los siguientes según (Mayoral, 2012)

- **Principio de actividad**

Busca que niños y niñas se relacionen e involucren en el proceso de aprendizaje.

- **Principio lúdico**

Defiende al juego como estrategia educativa, para atraer su atención e interés.

- **Principio de globalización**

Consiste en la adquisición de aprendizajes significativos mediante la interrelación de objetos, contenidos, áreas, y actividades.

- **Principio de individualización**

Consiste en la adaptación de actividades a las necesidades de los niños/as.

- **Principio de socialización**

Consiste en proporcionar ambientes ricos en comunicación, valores, estrategias de manera que se desarrolle actitudes de ayuda y colaboración.

- **Principio de normalización**

Basado en la normalización o facilitación que las condiciones de los alumnos/as sean iguales a las del resto.

#### **2.02.01.1.10 Ambientes de aprendizaje**

##### **Definición**

Los ambientes de aprendizaje según (Educación M. d., Revista Pasa la Voz, 2016) “son la conjugación del escenario físico con las interacciones que se dan entre los actores en un tiempo determinado, y promueve por si mismas poderosas experiencias de aprendizaje” (p.4), en este sentido, para la creación de ambientes de aprendizaje, se establecen los rincones de aprendizaje.

La Guía Metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial (Educación, 2015) afirma, “Los rincones de juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.” (p.15)

De este modo se puede definirlos como espacios físicos destinados al aprendizaje, espacios concretos situados dentro o fuera del aula de clases, con el fin

de ambientarlos a las necesidades detectadas en clase, creando que niños y las niñas construyan conocimientos a partir del juego.

Los rincones promueven la autonomía y la interacción con sus demás compañeros, lo que desencadena a la resolución de problemas. Los y las docentes ofrecen la posibilidad de trabajar individualmente y colectivamente, es decir que planificaran actividades que posibiliten dar respuesta a estos aspectos.

La creación y ambientación de rincones estimula en gran parte la imaginación y creatividad, a partir del juego libre y espontáneo, es generado gracias a los materiales que se utilizan en cada uno de estos rincones. Los materiales cumplen un rol importante, por lo que docentes deben seleccionar los materiales respondiendo a las necesidades del grupo con el cual se trabaja y que cumplan los objetivos propuestos.

De esta manera los rincones logran la estimulación en todas sus áreas, el infante a través de ellos explora, interioriza, y descubre cada rincón, utilizando su raciocinio siendo guiados por docentes.

#### **2.02.01.1.11 Características de los rincones de aprendizaje**

- Cada ambiente o rincón debe tener un lugar determinado, de manera que los niños y niñas sepan ubicarlo.
- Debe contar con el material necesario; ni muchos que aturdan a los niños ni muy pocos que generen peleas.
- El material debe ser seguro y accesible.
- Mantener los materiales en buen estado.

- Cada rincón deberá contar con imágenes de manera que los niños puedan identificarlos a simple vista.
- Las actividades serán planificadas de acuerdo a los objetivos educativos.

#### **2.02.01.1.12 Dimensiones**

El Ministerio de Educación, a través de los Lineamientos y acciones emprendidas para la implementación del Currículo de Educación Inicial (Educación M. d., educación, 2014) alude las siguientes dimensiones para la organización de ambientes de aprendizaje dentro del aula de clases:

- Dimensión física
- Dimensión funcional
- Dimensión temporal
- Dimensión relacional

#### **Dimensión física**

Se refiere a lo que conforma y existe en el espacio físico, a su vez comprende los materiales y su organización creativa donde se produce el aprendizaje. Esta dimensión responde a la pregunta: ¿Qué hay en el espacio y cómo se organiza?

#### **Dimensión funcional**

Hace referencia a la variedad de rincones o ambientes de aprendizaje, al tipo de actividad para la cual está destinada, y al modo de utilización del espacio físico y materiales. Esta dimensión debe responder a la pregunta; ¿Para qué se utiliza y en qué condiciones?

## **Dimensión temporal**

Está vinculada a la organización del tiempo dentro de los ambientes y a las actividades planificadas o espontaneas. Esta dimensión responde a la pregunta: ¿Cuándo y cómo se utiliza?

## **Dimensión relacional**

Está representa a las distintas formas de relacionarse y de las experiencias vividas dentro del entorno es decir; con sus pares, con adultos, docentes, familiares entre otros. Responde a la pregunta ¿Quién y en qué condiciones?

### **2.02.01.1.13 Tipos de rincones de aprendizaje**

La Guía Metodológica para la implementación del currículo de Educación Inicial (Educación, 2015) propone los siguientes rincones:

- Rincón del gimnasio (motriz grueso)
- Rincón de construcción
- Rincón del hogar (la casita)
- Arenero
- Rincón de música
- Rincón de lectura
- Rincón de modelado
- Rincón de juego dramático
- Rincón de pintura y dibujo
- Rincón de juegos tranquilos

## **2.03. Fundamentación conceptual**

### **Orientación**

Una orientación es un conjunto de actividades encaminadas e intencionadas a un grupo determinado en establecimientos educativos (alumnos, padres, profesores), con el fin de favorecer al desarrollo de áreas pedagógicas, que promuevan el desarrollo personal de cada individuo dentro de una sociedad.

### **Metodología educativa**

Son aquellas herramientas sistematizadas, técnicas o métodos de aprendizaje que indica al docente; como trabajar y que pasos a seguir, para afianzar conocimientos de temas a tratar, de manera que se adapten a las necesidades requeridas por los alumnos y lleven a resultados académicos exitosos.

### **Rincones**

Los rincones son ambientes delimitados que forma parte de una propuesta metodológica que ayuda a generar el trabajo organizado a través del juego libre y espontáneo, hace posible comprender el mundo que lo rodea.

### **Currículo**

Es un documento oficial que se fundamenta en el derecho a la educación, comprometido con ofrecer una educación de calidad y brindar igualdad de oportunidades.

Documento de carácter pedagógico impulsado a la contribución de orientaciones metodológicas, con el interés de guiar procesos de enseñanza aprendizaje en el campo laboral educativo.

#### **2.04 Fundamentación legal**

Basaremos nuestro estudio en la Constitución de la República del Ecuador.

**Art. 343.-** El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente.

El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

**Art. 344.-** El sistema nacional de educación comprenderá las instituciones, programas, políticas, recursos y actores del proceso educativo, así como acciones en los niveles de educación inicial, básica y bachillerato, y estará articulado con el sistema de educación superior.

El Estado ejercerá la rectoría del sistema a través de la autoridad educativa nacional, que formulará la política nacional de educación; asimismo regulará y controlará las actividades relacionadas con la educación, así como el funcionamiento de las entidades del sistema. (Ecuador, 2008)

La LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural), menciona los siguientes artículos:

**Art. 40.-Nivel de educación inicial.**-El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas.

La educación inicial se articula con la educación general básica para lograr una adecuada transición entre ambos niveles y etapas de desarrollo humano.

La educación inicial es corresponsabilidad de la familia, la comunidad y el Estado con la atención de los programas públicos y privados relacionados con la protección de la primera infancia.

El Estado, es responsable del diseño y validación de modalidades de educación que respondan a la diversidad cultural y geográfica de los niños y niñas de tres a cinco años.

La educación de los niños y niñas, desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que ésta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

La educación de los niños y niñas, entre tres a cinco años, es obligación del Estado a través de diversas modalidades certificadas por la Autoridad Educativa Nacional.

(Intercultural, 2011)

## 2.05 Formulación de hipótesis o preguntas directrices de la investigación

- ¿Cómo influye la metodología juego trabajo en el desarrollo integral en los niños y niñas de 4 años de edad? Cabe mencionar que el campo de estudio se limita a los niños y las niñas del Centro de Desarrollo “Ábaco”, en el Distrito Metropolitano de Quito, año 2018.

## **CAPÍTULO III**

### **Metodología**

Para realizar el presente trabajo de investigación el marco teórico se organizó por capítulos, temas y subtemas; considerando el organizador lógico de variables y la constelación de ideas, las mismas que se logra siguiendo paso a paso.

#### **3.01 Diseño de la investigación**

Esta investigación es de contacto directo con los docentes, se realizará una investigación de campo, sigue una metodología cuantitativa, para lo cual se utilizará como técnica la encuesta para la recolección de la información, que permitirá mostrar evidencia acerca del nivel de conocimiento de los docentes con respecto al juego trabajo como recurso metodológico.

Esta investigación sigue una metodología cualitativa, tras los resultados de la encuesta, se realizó un análisis e interpretación de cada una de las preguntas que corroboran la problemática de la realización del proyecto.

#### **De campo**

La investigación es de campo, ya que la investigadora acude a recabar información en el lugar donde se produce los hechos, con el objetivo, de aplicar las técnicas e instrumentos con el fin de lograr recolectar la información requerida.

Además de aportar un incremento a la vida de los de niños y niñas estableciendo una interacción directa entre los objetivos del estudio y la realidad.

### **3.02 Población y muestra**

La población está conformada por las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, en un total de 15 docentes, se trabajó únicamente con la población, el proyecto se limita al estudio de un nivel de educación inicial dentro de una institución, y la muestra es tomada a criterio personal o discreción del investigador.

### **3.03 Procedimientos de la investigación**

Para recolectar información y evidenciar el problema existente, el instrumento de investigación que se utilizó, fue la encuesta como método adecuado.

La encuesta constó con un total de 10 preguntas, para posteriormente proceder con la aplicación realizando los siguientes puntos:

- ✚ Revisión crítica de la información recogida.
- ✚ Tabulación de la información.
- ✚ Estudio estadístico de datos para presentación de resultados.
- ✚ Análisis de resultados estadísticos, destacando tendencias o relaciones fundamentales de acuerdo con el objetivo de la pregunta directriz.
- ✚ Interpretación de resultados.
- ✚ Comprobación de la pregunta directriz.

### 3.04 Recolección de la información

En cuanto a la recolección de información se realizará a través de los resultados arrojados de la encuesta, que se evidenciará a través de los gráficos valorados en porcentajes de la siguiente forma:

-  Cálculo de frecuencias y porcentajes
-  La gráfica de cuadros se realizó a través de preguntas.
-  Para visualizar la evidencia se utilizó el gráfico tipo pastel en los cuales se representa las frecuencias y porcentajes.

## CAPÍTULO IV

En el presente proyecto se detallará cada una de las preguntas de la encuesta, aplicadas a las docentes, se tabularán las respuestas con su respectivo análisis e interpretación para constatar la problemática.

### **4.01 Procesamiento y análisis de cuadros estadísticos**

1. ¿Considera que a través del juego se logra potencializar nuevos conocimientos en los niños y niñas?

Tabla 1 El juego

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	4	27%
<b>Frecuentemente</b>	9	60%
<b>A veces</b>	2	13%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes  
Elaborado por: Nastacuaz Johanna

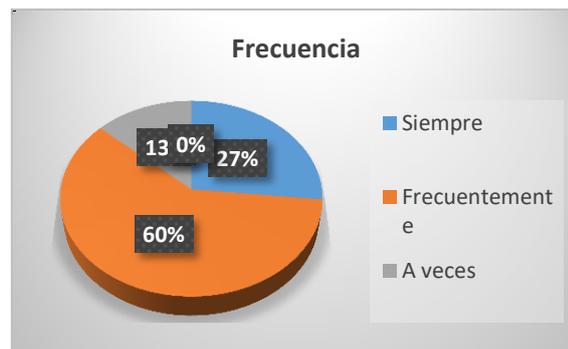


Figura 4 El juego.

Fuente: Encuesta dirigida a docentes  
Elaborado por: Nastacuaz Johanna

## Análisis

De los 15 docentes encuestados el 27% afirman que el juego potencializa nuevos conocimientos en los niños y niñas, el 60% frecuentemente y un 13% a veces. Con los resultados de la investigación se deduce que la aplicación de estrategias innovadoras potencializan el desempeño de los niños y las niñas en el aula, es decir crear, transformar e innovar elementos lúdicos utilizando procesos ordenados, identificando y adaptando a diferentes entornos o contextos.

2. ¿En las actividades académicas promueve la cooperación, autonomía, imaginación y creatividad con el apoyo del juego?

Tabla 2 Imaginación y creatividad

Opciones	Cantidad	Porcentaje
Siempre	4	27%
Frecuentemente	7	46%
A veces	4	27%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaborado por: Nastacuaz Johanna

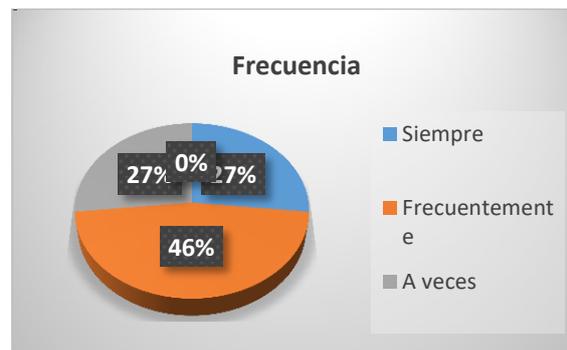


Figura 5 Imaginación y creatividad

Figura 2. Porcentaje de respuesta

Elaborado por: Nastacuaz Johanna

### Análisis

De acuerdo a los docentes encuestados se evidencia que un 46% determinan que las actividades académicas promueven la cooperación, autonomía, y la creatividad con el apoyo del juego, mientras que un 27% frecuentemente, y un 27% a veces. Con los resultados de la investigación se deduce que el juego es una herramienta con principios pedagógicos, en la que propicia trabajar actividades encaminadas a la cooperación, autonomía, y la creatividad, por ende es necesario la implementación de estrategias lúdicas.

3. ¿En su planificación diaria, realiza actividades que involucren al juego para potenciar habilidades en los infantes?

Tabla 3 Potenciar habilidades

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	4	27%
<b>Frecuentemente</b>	4	27%
<b>A veces</b>	7	46%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

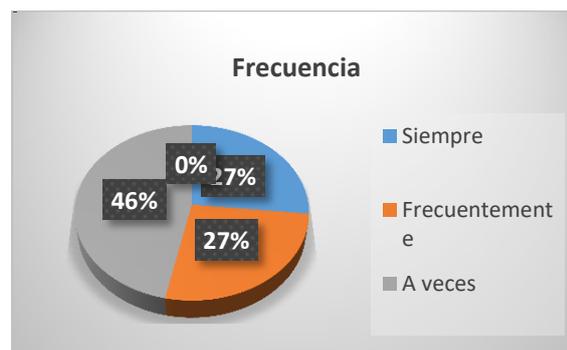


Figura 6 Potenciar habilidades

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

## Análisis

De los docentes encuestados, el 27% consideran que en la planificación diaria, realizan actividades en las que se involucre al juego para potenciar habilidades en los infantes, mientras que un 27% lo emplea frecuentemente, y un 46% a veces. Con los resultados de la investigación se deduce que el juego forma parte fundamental en los primeros años de vida, es innato de los infantes, a través del juego se desarrollan destrezas y habilidades importantes en esta etapa, por lo que las docentes deberían incluir al juego como un recurso encaminado al aprendizaje.

4. ¿En su trabajo de aula ha implementado el uso de metodologías activas, que contribuyan al desarrollo integral infantil?

Tabla 4 metodologías activas

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	2	13%
<b>Frecuentemente</b>	7	47%
<b>A veces</b>	6	40%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

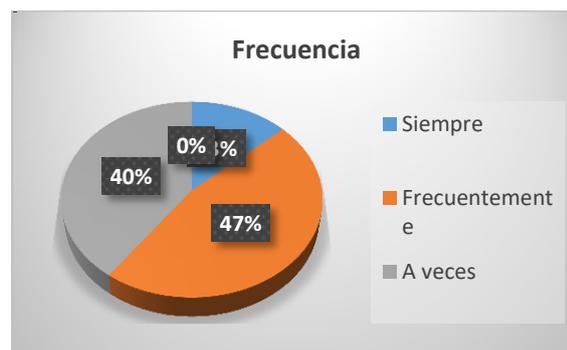


Figura 7 metodologías activas

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

## Análisis

De un total de 15 encuestados el 13% responde que siempre implementan metodologías activas en el trabajo de aula, mientras que el 47% frecuentemente, y el 40% a veces. Al analizar los resultados se deduce que la aplicación de metodologías activas, contribuye a un pleno desarrollo en los infantes, es decir permite brindar una buena educación y un mejor desenvolvimiento a partir de experiencias significativas e intencionadas.

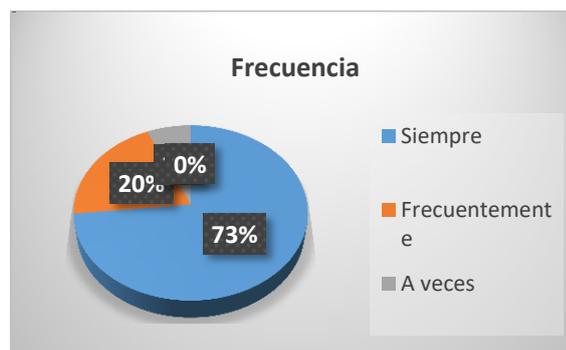
5. ¿Considera al juego como un recurso metodológico idóneo para implementarlo en el aula?

*Tabla 5 recurso metodológico idóneo*

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	11	73%
<b>Frecuentemente</b>	3	20%
<b>A veces</b>	1	7%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna



*Figura 8 recurso metodológico idóneo*

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

## Análisis

De acuerdo a la pregunta realizada se puede evidenciar que un 73% considera al juego como un recurso metodológico idóneo para implementarlo en el aula, mientras que un 20% frecuentemente, y un 7% afirma a veces. Se deduce que los docentes encuestados, estarían dispuestos a considerar, al juego como un recurso metodológico idóneo para implementarlo en el aula. El juego forma parte esencial para el desarrollo del infante, pues a través de él se trabajan todas las aéreas y la asimilación de nuevos conocimientos es mayor.

6. ¿Piensa usted que es relevante el uso del juego donde prevalezcan los procesos cognitivos?

Tabla 6 Procesos cognitivos

Opciones	Cantidad	Porcentaje
Siempre	13	87%
Frecuentemente	2	13%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

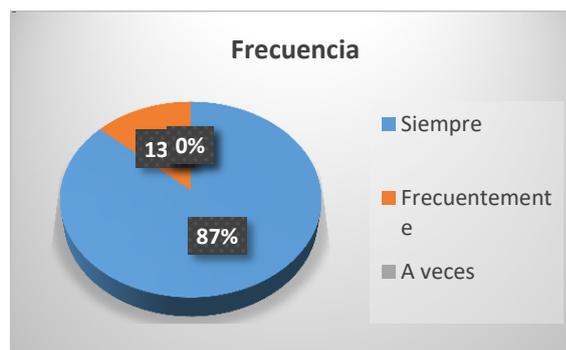


Figura 9 Procesos cognitivos

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

## Análisis

De un total de 15 docentes encuestados un 87% afirma que es relevante el uso del juego donde prevalezcan los procesos cognitivos, mientras que un 13% responde frecuentemente. Con los resultados de la investigación se deduce que la aplicación del juego estimula los procesos cognitivos, a través de las vivencias generadas, permitiendo conocer al entorno que lo rodea.

## 7. ¿Conoce usted que es la metodología juego trabajo?

Tabla 7 metodología juego trabajo

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	7	47%
<b>Frecuentemente</b>	0	0%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	8	53%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

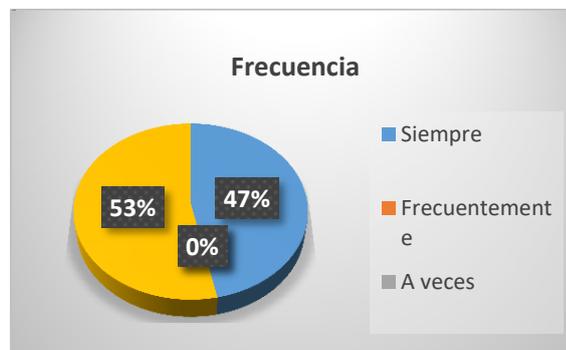


Figura 10 metodología juego trabajo

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

### Análisis

De los 15 docentes encuestados, un 47% responde que conoce sobre la metodología juego trabajo, mientras que un 53% responde nunca conocer la metodología juego trabajo. Se deduce necesario que los docentes puedan conocer más a profundidad sobre la metodología juego trabajo, para crear conciencia de la importancia y los beneficios que el juego trae consigo al aplicarlo como un recurso metodológico en el aula de clases.

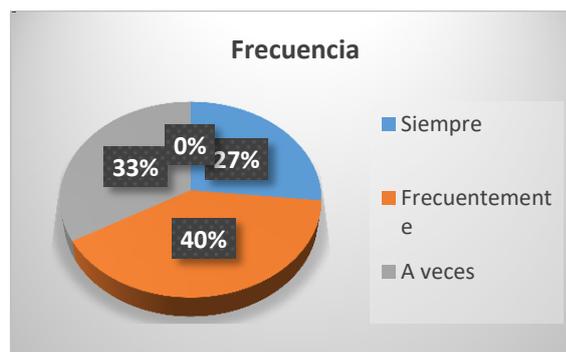
8. ¿Considera que los ambientes de aprendizaje potencializa el desarrollo integral en los infantes?

*Tabla 8 desarrollo integral*

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	4	27%
<b>Frecuentemente</b>	6	40%
<b>A veces</b>	5	33%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna



*Figura 11 desarrollo integral*

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johann

### Análisis

De un total de 15 docentes encuestados, un 40% responde siempre considerar a los ambientes de aprendizaje como potenciador del desarrollo integral en los infantes, mientras que un 33% lo considera frecuentemente y un 27% lo considera a veces. Se deduce que los ambientes de aprendizaje son espacios destinados delimitados, necesarios para que los infantes se desenvuelvan de manera espontánea

y generen nuevos aprendizajes a través de la interacción con sus pares por medio del juego.

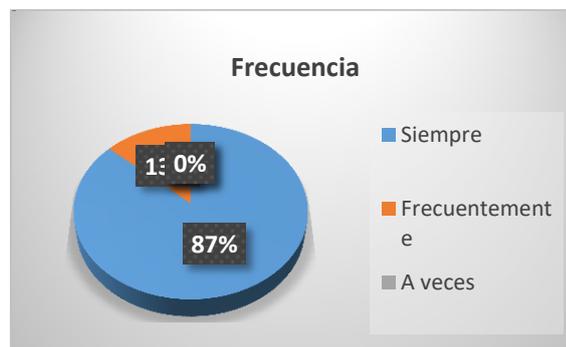
9. ¿Le gustaría contar con información relevante referente a esta metodología de aprendizaje?

*Tabla 9 metodología de aprendizaje*

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	13	87%
<b>Frecuentemente</b>	2	13%
<b>A veces</b>	0	0%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna



*Figura 12 metodología de aprendizaje*

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

### **Análisis**

De un total de 15 docentes encuestados, un 87% responde que le gustaría contar con información relevante a cerca de esta metodología de aprendizaje, mientras que un 13% responde que le gustaría conocer frecuentemente. Se deduce que los docentes estarían dispuestos a contar con información relevante a cerca de la metodología juego trabajo, información que contribuye en el ámbito profesional y que asegura obtener grandes resultados en los infantes.

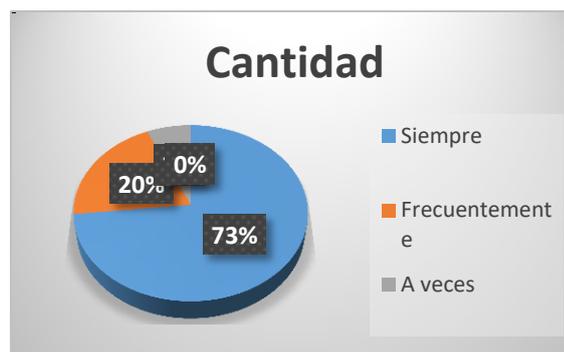
10. ¿Considera necesario saber los beneficios que la metodología juego trabajo brinda?

*Tabla 10 Beneficios de la metodología juego trabajo*

Opciones	Cantidad	Porcentaje
<b>Siempre</b>	11	73%
<b>Frecuentemente</b>	3	20%
<b>A veces</b>	1	7%
<b>Nunca</b>	0	0%
<b>TOTAL</b>	15	100%

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna



*Figura 13 Beneficios de la metodología juego trabajo*

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaborado por:** Nastacuaz Johanna

### **Análisis**

De un total de 15 docentes encuestados, un 73% consideran que siempre es necesario el conocimiento de beneficios que proporciona una metodología juego trabajo brinda, mientras que un 20% frecuentemente y 7% a veces. Con los resultados de la investigación se deduce que los docentes, estarían dispuestos a saber los beneficios que la metodología juego trabajo brinda en los infantes.

#### 4.02 Conclusiones del análisis estadístico

Los resultados arrojados a través de la encuesta aplicada a docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco” en el Distrito Metropolitano de Quito, se concluye que existe un desconocimiento de los docentes, acerca de cómo el juego contribuye en los procesos cognitivos, de su influencia en el aprendizaje, de sus múltiples beneficios y de cómo incluirlo como un recurso metodológico. Las docentes del establecimiento no cuentan con los conocimientos y herramientas necesarias para aplicar esta metodología en el aula ni mucho menos como crear ambientes o rincones de aprendizaje enriquecedores, pero que tienen la predisposición de aprender sobre esta metodología.

Por ello, se determinó que la propuesta de emplear el juego trabajo como recurso metodológico, es una herramienta factible y viable para cubrir las necesidades que los niños y las niñas demandan en esta etapa tan importante de la infancia. Las docentes evidenciarán que mediante esta metodología podrán estimular el desarrollo integral de los infantes, esta metodología se convierte en un importante vehículo para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades, experiencias y beneficiar el desarrollo pleno de manera didáctica y espontánea, pues a través de los rincones y el juego como una herramienta, el niño adquirirá mayores aprendizajes significativos, es un instrumento primordial para la educación.

#### 4.03 Respuestas a la hipótesis o interrogantes de investigación (preguntas directrices)

¿Cómo influye la metodología juego trabajo en el desarrollo integral en los niños y niñas de 4 años de edad?

Mediante el juego, los infantes afianzan su personalidad, desarrollan su imaginación y enriquecen sus vínculos y manifestaciones sociales. El juego es una actividad seria, porque en ella se activan todos los recursos y capacidades de la personalidad. El juego para los niños y las niñas, es el equivalente al trabajo del adulto.

Aunque el juego posee grandes beneficios, en la actualidad se lo ha subestimado, considerado como una actividad poco usual y como una forma de distracción. La metodología juego trabajo, potencia al juego como principal factor para el aprendizaje, este influye de gran manera en el desarrollo del infante al igual que se garantiza la libertad, la espontaneidad, el goce y el disfrute del juego, el contacto con lo nuevo y lo desconocido del entorno que lo rodea.

(Arango, 2000) Menciona que el juego influye en los siguientes aspectos:

### **Aspecto educativo**

La metodología juego trabajo, estimula el desarrollo de las capacidades de pensamiento, de la creatividad infantil, y crea zonas potenciales de aprendizaje, permite desarrollar destrezas y habilidades importantes para el desenvolvimiento educativo, ofrece la capacidad para resolver problemas por sí mismos, sus cuestionamientos buscaran nuevas formas de entender el mundo que lo rodea. Se potencia progresivamente la relación con sus pares, lo que permite la asimilación del lenguaje y de

diversas formas de comunicación, así como argumentar sus propósitos para que haya un entendimiento de estos.

### **Aspecto físico**

En la parte física el juego trabajo, potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, influye en el desarrollo de las habilidades motrices, el equilibrio, permite el control muscular, coordinación de movimientos, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo. Demanda actividad física, por lo que tiende a que los infantes descarguen toda su energía, liberándolos de tensiones o estrés.

### **Aspecto emocional**

Desde el punto de vista emocional, el infante toma contacto con sus pares, y le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios. El juego permite que el infante exprese de forma libre y espontánea sus emociones, muchas veces el infante no lo hace con palabras por temor o recelo. A través del juego el infante no tiene ninguna limitación, es decir permite el bienestar propio, adquiere confianza en sí mismo y promueve independencia.

### **Aspecto social**

El juego influye en la parte social, pues crea una perspectiva del entorno que los rodea, lo que lo hace favorable, para el fortalecimiento de

vínculos sociales e interacción con los demás y la adaptación al mismo. Las actividades grupales, amplía la cooperación y la simpatía con los demás.

El juego debe estar incluido en el proceso educativo, no sólo porque los niños y niñas sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los infantes. Esta metodología, influye en el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas, al tiempo que genera experiencias significativas, facilitando la adquisición del aprendizaje. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego y su influencia para la educación.

## **CAPÍTULO V**

### **Propuesta**

En el presente proyecto se detalla el propósito de la investigación, la propuesta tiene como finalidad dar a conocer al juego trabajo como un recurso metodológico idóneo para el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y las niñas, conocer los momentos, los tipos de rincones, y actividades relacionadas a la metodología juego trabajo, justificando la importancia y los beneficios que esta metodología ofrece.

#### **5.01 Antecedentes de la propuesta**

El juego ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, se lo ha vinculado como una actividad de entretenimiento, igualmente se determina como un derecho que deben gozar niños y niñas. El juego va más allá de entretener a los infantes, la pedagogía moderna busca nuevos métodos de enseñanza y ha tomado al juego como referente idóneo para el aprendizaje.

En los últimos años, aún carece de iniciativa al momento de emplear nuevas estrategias educativas, por ello es necesario que se considere el uso del juego como recurso metodológico, en este sentido es necesario innovar nuevas prácticas educativas.

Varios son los exponentes que consideran al juego por sus grandes beneficios, y han elaborado sus propias teorías hacer de él.

- María Montessori, se caracterizó por ofrecer un ambiente apropiado, para que los pequeños puedan actuar con libertad, daba importancia al juego, por lo cual ideó materiales didácticos, proponiendo mobiliarios adecuados al tamaño de los niños, que promovieran el uso de esta estrategia didáctica. También resalto que deben reconocerse las necesidades evolutivas del infante, y la participación de los padres en la evolución educativa.
- Jean Piaget, destacó al juego como parte fundamental en la inteligencia del niño, básicamente abre las puertas a una mejor comprensión y adaptación al entorno que lo rodea. Piaget propone una clasificación, en relación al juego; el juego de ejercicio, juego simbólico, y juego de reglas.
- Lev Vigotsky, para él, el juego se concibe como una necesidad de reproducir el contacto con los demás, el juego de manera especial, forma parte para ampliar su capacidad de comprensión y despertar los procesos cognitivos en la infancia.

De acuerdo con las teorías propuestas por estos grandes exponentes, todas hacen alusión al uso del juego, las mismas aportan a una mejor explicación y ejecución, convirtiéndose en un medio adecuado para el desarrollo del infante. El juego permite conocer su entorno, expresar con libertad sus emociones y necesidades, permite la interacción con los demás y la estimulación de los procesos cognitivos.

## 5.02 Justificación

En los últimos años, Ecuador ha dado un paso firme y le apostado al mejoramiento de la educación, en especial a la educación inicial, partiendo de ello se busca lograr un desarrollo integral, mediante nuevas estrategias metodológicas, en las que intervenga el juego como principal factor en el proceso enseñanza aprendizaje

Dentro de las nuevas estrategias innovadoras, está la metodología juego trabajo, que genera aprendizajes significativos y proporciona múltiples beneficios que cubren con las necesidades de cada uno de los niños y las niñas, constituye en esta propuesta una herramienta importante, para fortalecer un desarrollo mucho más óptimo, del mismo modo brindar una educación de calidad.

La propuesta que se desarrolla luego de la investigación respectiva realizada, parte de la inquietud de dar a conocer los beneficios del juego trabajo, como recurso metodológico idóneo, para los niños y las niñas de 4 años de edad, debido a que por el desconocimiento y falta actualización de docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Abaco”, se limita la aplicación de esta metodología, reprimiendo de esta manera que los infantes se desarrollen plenamente. .

La investigación de este trabajo se encamina al determinar si los docentes, consideran al juego importante en sus clases y si lo aplican, permitan la incorporación de nuevas ideas. Por este motivo la investigación abrirá una puerta de información, con el objetivo de ayudar a los docentes en su formación profesional, a través de información relevante acerca de la metodología juego trabajo.

Los beneficiarios de este trabajo son para las docentes, del Centro de Desarrollo Infantil “Abaco” así como para niños y niñas de cuatro años durante el periodo 2018, con el fin de conocer e informar los beneficios que el juego trabajo trae consigo.

### **5.03 Descripción**

La guía de actividades de los rincones de aprendizaje, va dirigida a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”, que pretende ser un medio con una visión personal, para contribuir con información valiosa de actividades sobre la metodología juego trabajo en los diferentes rincones de aprendizaje, se proyecta a desarrollar habilidades y destrezas mediante el juego, como nueva estrategia metodológica que facilite brindar una educación de calidad.

Dicha guía esta conformada de 5 unidades. El objetivo de realizar la guía de actividades es para fomentar el desarrollo integral en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4 años.

### **5.04 Formulación de la propuesta**

Guía de actividades en rincones de aprendizaje dentro del aula, dirigido a los docentes, niños y niñas de 4 años de edad.

La guía de actividades consta de 5 unidades, la primera unidad posee, una introducción acerca del juego, la presentación de la guía y objetivo.

La unidad uno, contiene un marco teórico, en el cual explica: ¿Qué son los rincones de aprendizaje?, ¿Cuáles son los momentos que la metodología juego

trabajo emplea?, ¿Qué rincones de aprendizaje se pueden utilizar e ideas de los rincones?

La unidad dos, tres, cuatro y cinco esta conformada con actividades basadas en la metodología juego trabajo, para ello se tomo cuatro rincones de aprendizaje: rincón de expresión artística, rincón lógico matemático, rincón de la naturaleza, y rincón de expresión corporal. Se encuentran distribuidas por tiempo, indicador de logro y los momentos de la metodología juego trabajo.



Figura 14 Guía de actividades

Fuente: Metodología juego trabajo

Elaborado por: Nastacuz Johanna

## CAPÍTULO VI

### 6.01 Aspectos administrativos

Dentro del siguiente capítulo se detallará todos los recursos y presupuesto que se utilizó para el desarrollo del proyecto de investigación.

#### 6.01.01 Recursos

#### 6.01.02 Talento humano

- Población 15 personas
- Expositor 1 persona

#### 6.01.03 Recursos materiales

- Material de escritorio
- Encuestas
- Fotocopias

#### 6.01.04 Recursos técnicos y tecnológicos

- Laptop
- Flash memory
- Impresora
- Internet
- Cd

### 6.01.05 Recursos financieros

- Auto financiamiento.

### 6.02 Presupuesto

*Tabla 11 presupuesto*

<b>Insumo</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Valor unitario</b>	<b>Valor total</b>
Impresiones	400	0.15	65.00
Pasajes		1.00	30.00
Refrigerio	10	1.00	10.00
Flash memory 8GB	1	16.00	16.00
Resma de papal	1	0.02	3.50
Esferos	10	0.35	3.50
Anillado		2.00	42.00
Empastado	2	8.00	16.00
<b>Total</b>			186.00

### 6.03 Cronograma

Tabla 12 cronograma

MES	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OTUBRE			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACTIVIDAD																								
Aprobación del tema	X	X	X	X																				
Delimitación de tema e investigación de campo					X	X	X	X																
<b>CAPÍTULO I</b>									X															
Planteamiento del problema									X															
Formulación del problema										X														
Objetivo general										X														
Objetivo específico										X														
<b>CAPITULO II</b>											X													
Antecedentes del estudio											X													
Fundamentación teórica											X													
Fundamentación conceptual											X													
Fundamentación legal												X												
Formulación de hipótesis												X												
<b>CAPITULO III</b>												X												
Diseño de la investigación													X											
Población y muestra														X										
Operacionalización de variables														X										



## CAPITULO VII

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 7.01 Conclusiones

Las siguientes conclusiones expuestas se presentan posteriormente de la realización del proyecto, y son las siguientes:

- A través de la investigación realizada se concluye que en el Centro de Desarrollo Infantil Ábaco, donde se realizó el presente proyecto de investigación, en un gran porcentaje las docentes del establecimiento no consideran al juego como un medio enriquecedor para el aprendizaje, y se lo considera como una actividad de entretenimiento poco significativa, dándole poco valor a esta gran herramienta para generar nuevos aprendizajes.
- Las docentes a pesar de que saben, en su mayoría, que es la metodología juego trabajo, al no poseer un amplio conocimiento respecto a cómo ejecutarlo dentro del aula de clases y de herramientas didácticas que se emplean dentro de esta metodología, se limita a responder las necesidades que requieren los infantes.
- La metodología juego trabajo, es una metodología flexible por lo que respeta el ritmo de aprendizaje de los infantes, dándoles la oportunidad para explorar y conocer el medio que los rodea, ejerciendo en ellos un nivel de confianza y seguridad para resolver los problemas por sí mismos.

- El juego es una actividad innata y fundamental, propia de la infancia, mediante la experimentación con los rincones de aprendizaje, se producen nuevos conocimientos en los niños y las niñas., mediante de las experiencias y vivencias significativas, que aportan.
- Emplear al juego con fines pedagógicos y como método idónea para la enseñanza, encamina a brindar una educación activa, de calidad y calidez, permitiendo un desarrollo integral en los niños y las niñas.

### 7.02 Recomendaciones

Como recomendaciones que se les puede proporcionar a las docentes, acerca del tema, son las siguientes:

- Dentro del establecimiento educativo se debería impartir, capacitaciones, cursos o talleres, los cuales ofrezcan información necesaria acerca de nuevas metodologías, que contribuyan a un mejor desarrollo de los niños y las niñas, brindar una educación activa y formar docentes más comprometidos en su labor.
- La realidad que se vive en el centro educativo, es que existe una diferencia total entre la teoría y la práctica educativa, en lo que respecta a la educación. La mayoría de docentes pueden aseverar, que consideran necesario al juego dentro de la infancia, pero muchos se limitan únicamente a trabajar con libros, que no brindan oportunidad a desarrollarse plenamente.
- Tomar en cuenta al juego, como una herramienta didáctica, por ello es necesario conocer los beneficios, cómo influye en los procesos cognitivos, y

hacer una reflexión de cómo emplearlo en el aula de clases, bajo que parámetros, y utilizar como un aliado para la educación inicial.

- Se debe dejar a un lado los prejuicios acerca del juego, es necesario un cambio de mentalidad y formación en los docentes y padres de familia.
- Se necesita que la etapa de la infancia sea valorada, proporcionando ambientes estimulantes, al igual que docentes se aseguren de salvaguardar el derecho al juego.

## Bibliografía

- Adolescencia, C. d. (3 de Enero de 2013).
- Aguilar, Y. J. (1993). La aplicación de la metodología juego-trabajo en la educación preescolar. Costa Rica.
- Anderson, J. K. (2010). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.
- Arango. (2000). *catarina.udlap*. Obtenido de [http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/ldf/galvez\\_s\\_mi/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf)
- Ecuador, C. d. (20 de Octubre de 2008). *oas*. Obtenido de [https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4\\_ecu\\_const.pdf](https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf)
- Educación, M. d. (s.f.). Obtenido de <https://educacion.gob.ec/desempeno-del-docente/>
- Educación, M. d. (2014). *educacion*. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/07/Educacion-inicial1.pdf>
- Educación, M. d. (2015). Guía Metodológica para la implementación del currículo de educación inicial. Quito, Ecuador.
- Educación, M. d. (Marzo de 2016). *Revista Pasa la Voz*. Obtenido de <https://drive.google.com/file/d/0B-JyZ7WJiu5tblwNG8wQTVjSnc/view>
- Educación, R. (2001). EL JUEGO EN LOS NIÑOS. 3.
- Herrera, J. K. (2005). *Liberabit*.
- Intercultural, L. O. (31 de Marzo de 2011). *wipo.int*. Obtenido de <http://www.wipo.int/edocs/lexdocs/laws/es/ec/ec023es.pdf>
- Mayoral, S. (Enero de 2012). Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/137701406/Tema-8-Principios-Metodologicos>
- Monge, M. y. (2001). Enfoque Teórico. 115.
- Soria, S. H. (2010). 1.
- Torres, S. S. (2015). *repositori.uji*. Obtenido de [http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG\\_2014\\_SalvadorTorresS.pdf](http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/138209/TFG_2014_SalvadorTorresS.pdf)
- Unesco. (2012). *Planteamientos Teóricos*. Obtenido de <http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>
- Zaragoza. (2010). QUÉ SENTIDO TIENE EL ACTO DE JUGAR. 1.

## Anexos

## ENCUESTA

### Encuesta dirigida a los docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Ábaco”

**Objetivo:** Conocer en qué nivel los y las docentes de educación inicial saben acerca de los beneficios que la metodología juego trabajo implica en el aprendizaje en niños de 4 años.

**Instructivo:** Por favor responda con sinceridad y veracidad. Lea detenidamente las preguntas y marque con una X en la alternativa que Ud. crea conveniente.

**S= SIEMPRE, F= FRECUENTEMENTE, AV= A VECES, N= NUNCA.**

Nº	PREGUNTAS	S	F	AV	N
1	¿Considera que a través del juego se logra potencializar nuevos conocimientos en los niños y niñas?				
2	¿En las actividades académicas promueve la cooperación, autonomía, imaginación y creatividad con el apoyo del juego?				
3	¿En su planificación diaria, realiza actividades que involucren al juego para potenciar habilidades en los infantes?				
4	¿En su trabajo de aula ha implementado el uso de metodologías activas, que contribuyan al desarrollo integral infantil?				
5	¿Considera al juego como un recurso metodológico idóneo para implementarlo en el aula?				
6	¿Piensa usted que es relevante el uso del juego donde prevalezcan los procesos cognitivos?				

7	¿Conoce usted que es la metodología juego trabajo?				
8	¿Considera que los ambientes de aprendizaje potencializa el desarrollo integral en los infantes?				
9	¿Le gustaría contar con información relevante referente a esta metodología de aprendizaje?				
10	¿Considera necesario saber los beneficios que la metodología juego trabajo brinda?				

Anexo 1 Encuesta



Carrera de educación  
Desarrollo del talento infantil



**Título del proyecto:**

Beneficios del juego-trabajo como recurso metodológico en niños de 4 años de edad del centro de desarrollo infantil “ábaco”, ubicado en el distrito metropolitano de quito, periodo 2018.

**Autora:** Johanna Nastacuaz

Anexo 2 Carátula

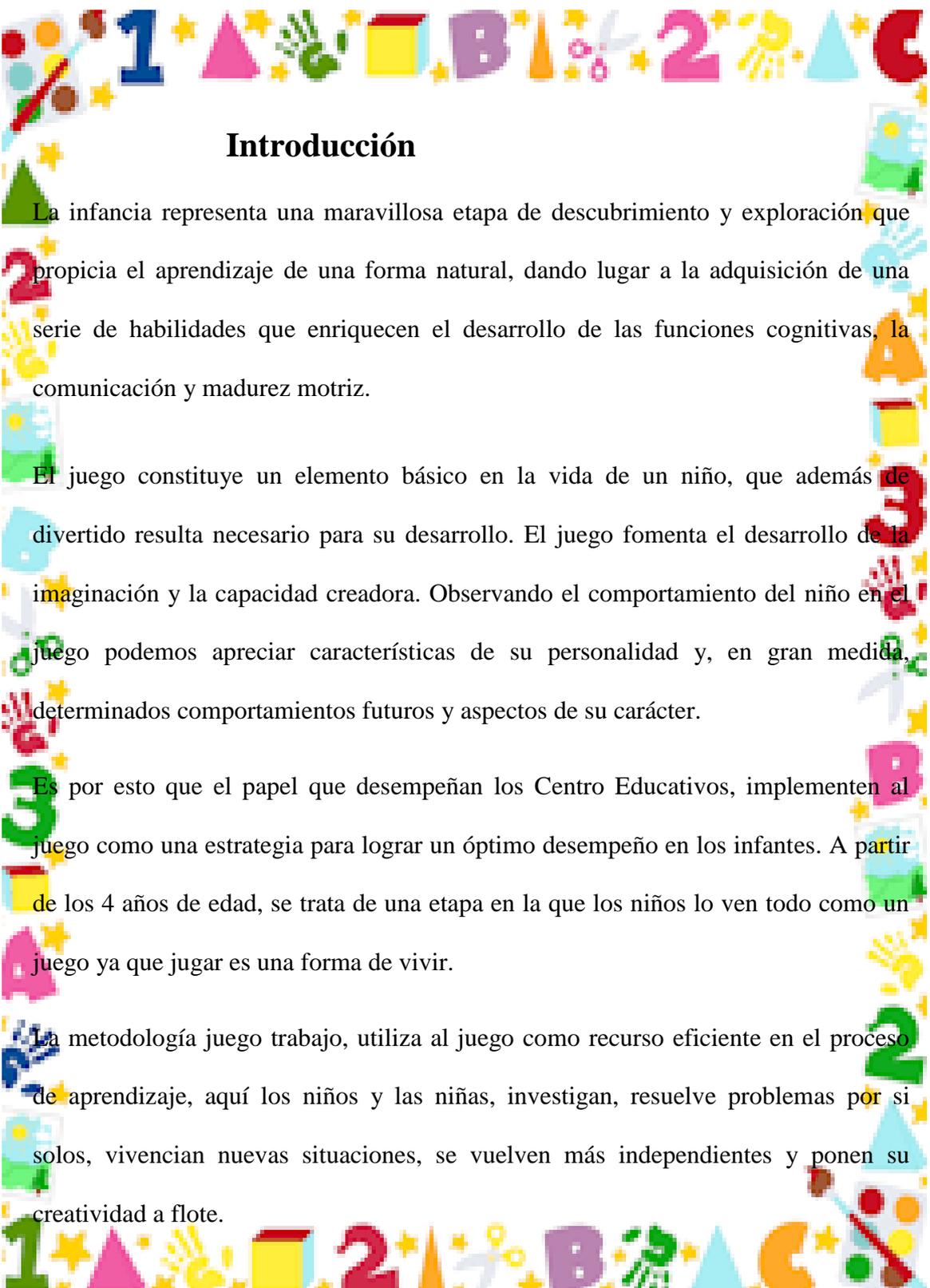


Anexo 3 Guía de Actividades

<https://br.pinterest.com/aibarralopez/portadas-y-materiales/?ip=true>

<b>INDICE</b>	
<b>Introducción</b> .....	<b>68.</b>
<b>Presentación</b> .....	<b>69.</b>
<b>Objetivo</b> .....	<b>70.</b>
<b>Marco Teórico</b> .....	<b>71.</b>
<b>Unidad 1</b> .....	<b>71.</b>
¿Qué es el juego? .....	<b>72.</b>
¿Por qué es importante el juego en la educación? .....	<b>72.</b>
¿Qué es la metodología juego trabajo? .....	<b>73.</b>
¿Qué son los rincones de aprendizaje? .....	<b>73.</b>
¿Cuáles son los momentos del juego trabajo? .....	<b>74.</b>
Rincones de aprendizaje .....	<b>74.</b>
Ideas de rincones .....	<b>76.</b>
<b>Actividades</b> .....	<b>77.</b>
<b>Unidad 2</b> .....	<b>78.</b>
<b>RINCON DE EXPRESION ARTISTICA</b> .....	<b>79.</b>
Actividad 1 .....	<b>80.</b>
Actividad 2 .....	<b>81.</b>
Actividad 3 .....	<b>82.</b>
Actividad 4 .....	<b>83.</b>
<b>Unidad 3</b> .....	<b>84.</b>
<b>RINCON LOGICO MATEMATICO</b> .....	<b>85.</b>
Actividad 1 .....	<b>86.</b>
Actividad 2 .....	<b>87.</b>
Actividad 3 .....	<b>88.</b>
Actividad 4 .....	<b>89.</b>
<b>Unidad 4</b> .....	<b>90.</b>
<b>RINCON DE LA NATURALEZA</b> .....	<b>91.</b>
Actividad 1 .....	<b>92.</b>
Actividad 2 .....	<b>93.</b>
Actividad 3 .....	<b>94.</b>
Actividad 4 .....	<b>95.</b>
<b>Unidad 5</b> .....	<b>96.</b>
<b>RINCON EXPRESION CORPORAL</b> .....	<b>97.</b>
Actividad 1 .....	<b>98.</b>
Actividad 2 .....	<b>99.</b>
Actividad 3 .....	<b>100.</b>
Actividad 4 .....	<b>101.</b>
Bibliografía .....	<b>anl02.</b>

Anexo 4 Índice



## Introducción

La infancia representa una maravillosa etapa de descubrimiento y exploración que propicia el aprendizaje de una forma natural, dando lugar a la adquisición de una serie de habilidades que enriquecen el desarrollo de las funciones cognitivas, la comunicación y madurez motriz.

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. El juego fomenta el desarrollo de la imaginación y la capacidad creadora. Observando el comportamiento del niño en el juego podemos apreciar características de su personalidad y, en gran medida, determinados comportamientos futuros y aspectos de su carácter.

Es por esto que el papel que desempeñan los Centros Educativos, implementen al juego como una estrategia para lograr un óptimo desempeño en los infantes. A partir de los 4 años de edad, se trata de una etapa en la que los niños lo ven todo como un juego ya que jugar es una forma de vivir.

La metodología juego trabajo, utiliza al juego como recurso eficiente en el proceso de aprendizaje, aquí los niños y las niñas, investigan, resuelve problemas por sí solos, vivencian nuevas situaciones, se vuelven más independientes y ponen su creatividad a flote.

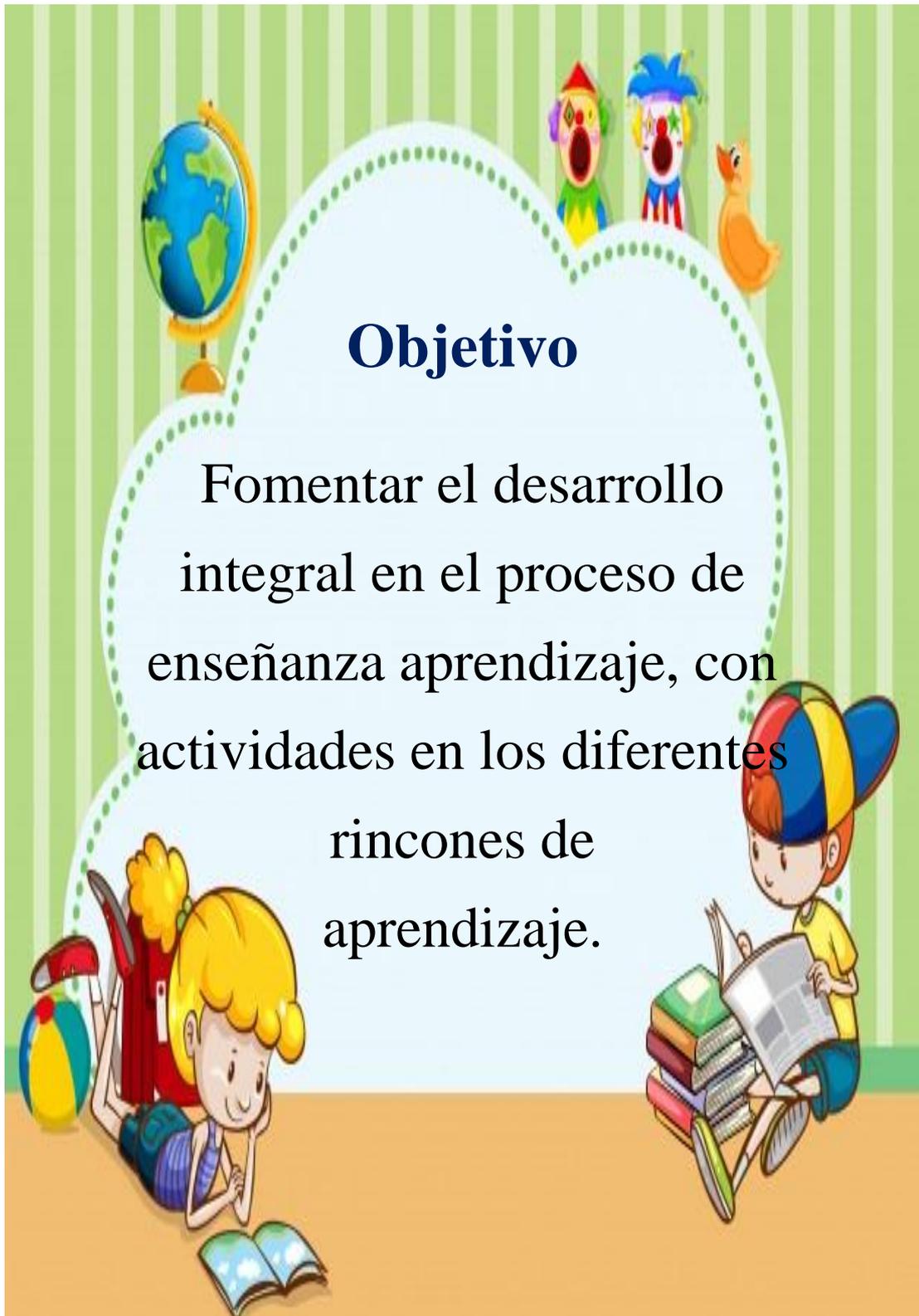
## Presentación

La guía pretende ser de gran utilidad a los docentes de educación inicial y ser una fuente de información para la ejecución de actividades, en la que se describe los momentos empleados, por la metodología juego trabajo, ya que en gran parte los docentes son quienes, pasan la mayoría del tiempo con los niños y las niñas, los mismos deben potenciar sus habilidades, y capacidades al máximo. Esta guía de actividades se estructura en cinco unidades y con base en la investigación realizada. En la primera unidad se podrá encontrar conceptos generales de la metodología juego trabajo. A través de la aplicación de esta guía, se pretende que los y las docentes de educación infantil desarrollen y fortalezcan habilidades en los infantes a través del juego. En las siguientes unidades se detalla la variedad de actividades que se pueden implementar en los diferentes rincones dentro y fuera del aula.



*Anexo 6 Presentación*

<http://4.bp.blogspot.com>



Anexo 7 Objetivo

<https://img.freepik.com>

# UNIDAD 1

## MARCO TEÓRICO

“El trato que se le da a los niños es el que ellos luego darán a la sociedad” (Karl Menninger).



Anexo 8 Unidad 1

<https://encrypted.com>

### **¿Qué es el juego?**

Es una necesidad básica o actividad innata, espontánea en los niños y niñas, ayuda a comprender el mundo que los rodea. Es un medio por el cual se generan experiencias enriquecedoras. Representan un conjunto de retos que atraen la motivación y la atención del niño, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se traduzcan en grandes logros que les permitan obtener grandes resultados.

### **¿Por qué es importante el juego en la educación?**

El juego es un instrumento indispensable para aprender, potencia habilidades psicomotrices, sociabilidad, autoestima y a valores que rigen el comportamiento de los más pequeños. Es motor de actividad física del niño, también un medio de socialización primario.

*Anexo 9 ¿Qué es el juego?*

### **¿Qué es la metodología juego trabajo?**

Es una metodología en la cual, el juego es el principal factor para el desencadenamiento de nuevos conocimientos, se emplean los llamados rincones de aprendizaje (espacios físicos). Tiene como objetivo desarrollar la creatividad, sensibilidad, el lenguaje, la autonomía, adquisición de nociones, ente otros

### **¿Qué son los rincones de aprendizaje?**

Los rincones son espacios delimitados que forma parte de una propuesta metodológica que ayuda a generar el trabajo organizado a través del juego libre y espontaneo, hace posible comprender el mundo que lo rodea, desarrollan diferentes habilidades sociales, motoras, intelectuales y lingüísticas.

### **¿Cuáles son los momentos del juego trabajo?**

Para que el tiempo en los rincones, sea de gran provecho y genere experiencias ricas y significativas, es necesario que se consideren los siguientes momentos:

- La planificación:
- El desarrollo
- El orden
- La socialización

### **Rincones de aprendizaje**

Para crear escenarios eficaces con fines pedagógicos en el nivel inicial, se establecen los siguientes rincones:

#### **Interior del aula**

- Rincón lógico matemática
- Rincón de expresión artística
- Rincón de motricidad

#### **Exterior del aula**

- Rincón del agua
- Arenero
- Rincón de ciencias

## Ideas de rincones

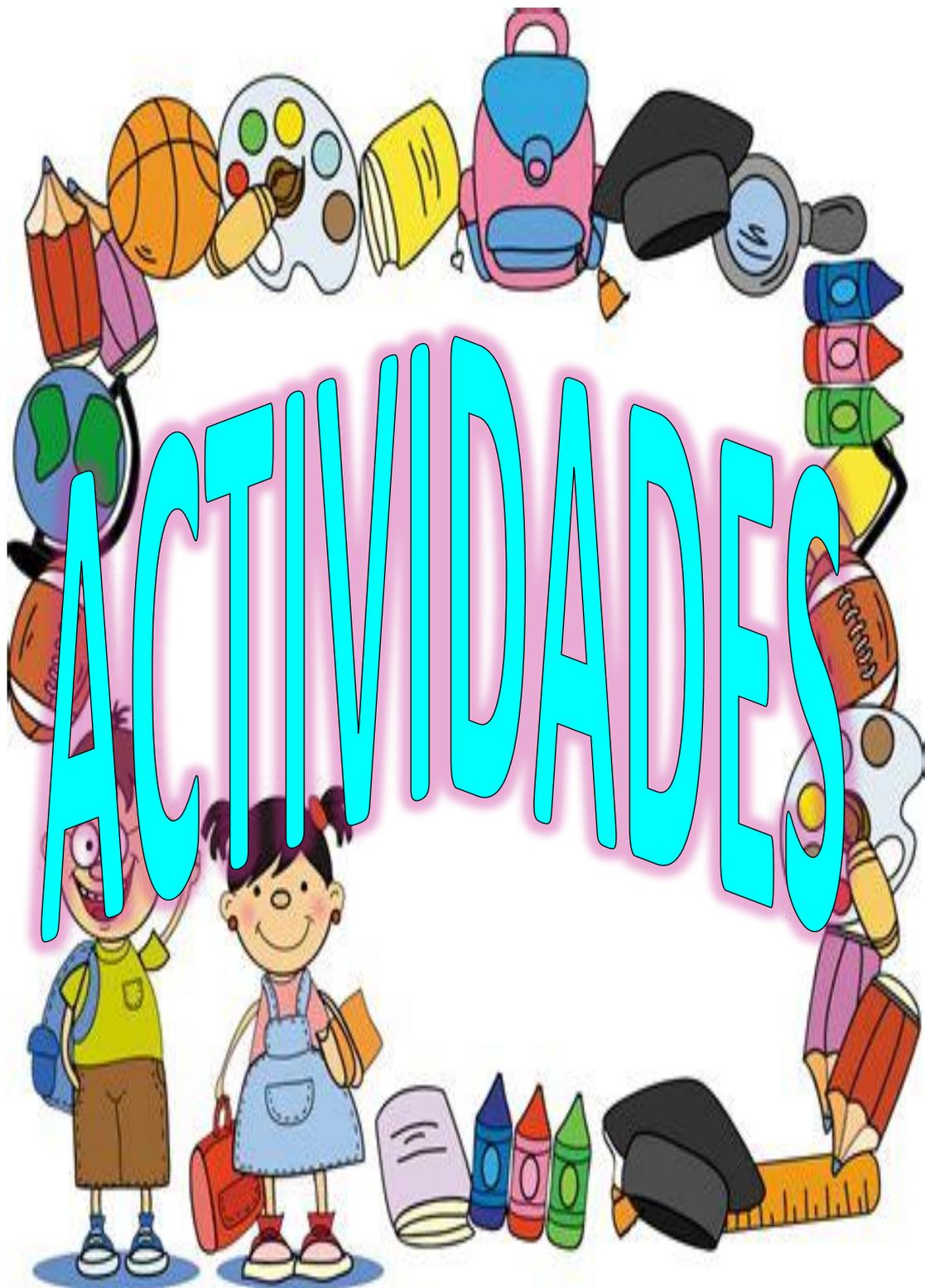
La pedagoga Marta Vázquez (VÁZQUEZ REINA, 2010), propone las siguientes ideas en los diferentes rincones de aprendizaje:

- **Rincón del juego simbólico:** cocina, garaje, tienda... Estos rincones recrean espacios reales donde los niños pueden realizar actividades con las que aprendan pautas de comportamiento mientras interactúan con sus compañeros.
- **Rincón de expresión plástica:** un espacio para que los niños desarrollen su creatividad a través de actividades con pinturas, plastilina, recortables o moldes, entre otros materiales.
- **Rincón lógico-matemático:** puede incluir materiales, como puzzles, dominós, piezas para ensartar y otros juegos que favorecen la construcción del razonamiento numérico en los más pequeños.
- **Rincón de los experimentos:** en este espacio, los niños pueden aprender a investigar y observar la naturaleza u otros elementos gracias a instrumentos como microscopios o lupas y experimentar con distintos materiales.
- **Rincón de la música:** su función es fomentar la sensibilidad musical del alumno, permitirle ensayar con diferentes instrumentos adecuados a su edad (flauta, tambor, maracas, triángulo) y enseñarles a "escuchar" la música.

*Anexo 12 Ideas de rincones*



Anexo 13 Características de los niños de 4 años



Anexo 14 Actividades

<https://tse4.mm.bing.net>

# UNIDAD 2

**“Jugar para un niño y una niña es la posibilidad de recortar un trocito de mundo y manipularlo para entenderlo”** Francesco Tonucci.



Anexo 15 Unidad 2

<https://encrypted.com>



*Anexo 16 Rincón de expresión artística*

<https://st.depositphotos.com>

## ACTIVIDAD 1

**Nombre de la actividad:** mano 3D

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafo plásticas.

**Recursos:** una hoja de papel boon, pinturas o marcadores de colores.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra pedirá sentarse alrededor de la mesa de trabajo, y mostrara los materiales que se van a emplear para dicha actividad.

#### Desarrollo

Esta actividad es individual, los niños y niñas con la ayuda de la maestra dibujara la mano dentro de la hoja, luego con los marcadores de clores, realizaran trazos rectos fuera de la mano, y dentro de la mano en forma circular, así hasta acabar la hoja. Una vez terminado, tendrá el efecto 3d.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué hicieron? ¿Cómo lo hicieron?

**Autora:**  
**Johanna Nastacuaz**

Anexo 17 Actividad 1

## ACTIVIDAD 2

**Nombre de la actividad:** Formas inimaginables

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** experimenta a través de la manipulación de materiales y mezcla de colores la realización de trabajos creativos.

**Recursos:** cartulinas blancas, pincel, temperas de colores.

### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente. La maestra reunirá a los alumnos, pedirá a uno de ellos, sea el encargado de repartir las cartulinas, y a otro de sus alumnos poner en la mesa de trabajo las temperas.

#### Desarrollo

Los niños y niñas, doblaran la cartulina por la mitad, en un lado de la hoja doblada, pondremos con la ayuda del pincel, gotitas de los diferentes colores de temperas, luego se volverá a doblar y se pedirá que aplasten fuerte la cartulina, por ultimo observaremos la mezcla de colores y las figuras que se han formado. La maestra pedirá, se converse con lo sucedido en la actividad.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Cómo hicieron? ¿Qué colores utilizaron? **Autora:**

**Johanna Nastacuaz**

Anexo 18 Actividad 2

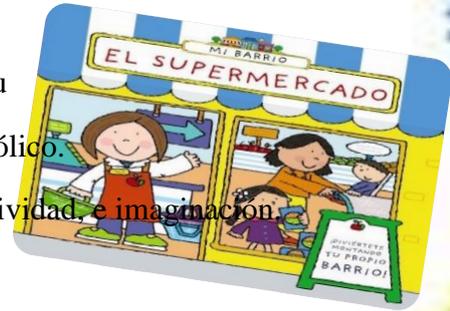
## **ACTIVIDAD 3**

**Nombre de la actividad:** De compras al supermercado

**Tiempo:** 20 a 25 minutos

**Indicador de logro:** Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

**Recursos:** Juguetes de cocina, motivación, creatividad, e imaginación.



### **MOMENTOS:**

#### **Planificación**

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra, designara el rol a cada participante, los cuales deberán asumir una situación de lo que pasa en la vida cotidiana, y se mostrara los materiales que se van a emplear para la actividad.

#### **Desarrollo**

Según los participantes que haya designado la maestra, deberán asumir el rol respectivo, estos pueden ser; comprantes, el cobrador, el que arregla los productos, etc. La maestra ira supervisando, de manera que los alumnos realicen correctamente su rol.

#### **Orden**

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones.

#### **Socialización**

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué rol desempeñaste? ¿Te gusto la actividad? ¿Qué tiene un supermercado? ¿Qué alimentos puedo comprar?

**Autora:** Johanna Nastacuaz

*Anexo 19 Actividad 3*

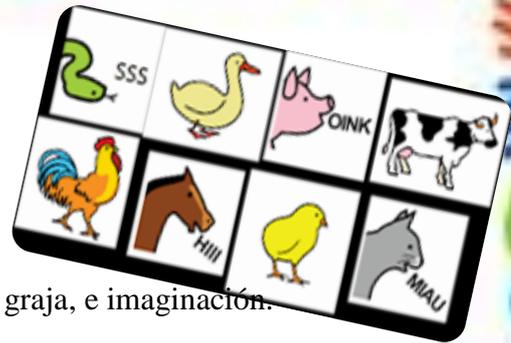
## ACTIVIDAD 4

**Nombre de la actividad:** I

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** imita e identifica sonidos onomatopéyicos del entorno.

**Recursos:** pictogramas de los animales de la granja, e imaginación.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra pedirá formar un círculo, pedirá a un alumno que la ayude a pasar los pictogramas.

#### Desarrollo

La docente, contará un cuento en que se involucre a los animales de la granja, esta puede ser inventada por ella o guiarse de un cuento en específico. Al relatar el cuento, se indicará a los alumnos el animal (granja), luego se pedirá realizar el sonido respectivo (onomatopéyico), así hasta dar por terminado el cuento. Se hará un recuento y se preguntará que animales son los que intervinieron en el cuento.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Cómo se llamaba el cuento? ¿Qué personajes intervinieron? ¿Cómo termino el cuento?

**Autora:** Johanna Nastacuaz

Anexo 20 Actividad 4

# UNIDAD 3

*“Los niños y niñas no juegan para aprender, pero aprenden porque juegan” Jean Piaget.*



Anexo 21 Unidad 3

<https://encrypted.com>



*Anexo 22 Rincón Lógico Matemático*

<https://st.depositphotos.com>

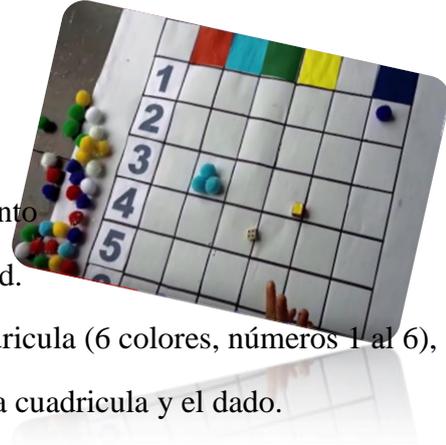
## ACTIVIDAD 1

**Nombre de la actividad:** Tira el dado

**Tiempo:** 20 a 25 minutos

**Indicador de logro:** compara y ordena un conjunto pequeño de objetos de acuerdo al color y cantidad.

**Recursos:** dado numérico, dado de colores, cuadrícula (6 colores, números 1 al 6), varios pompones con los colores empleados en la cuadrícula y el dado.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra pedirá formar un círculo, mostrara los materiales que se van a utilizar, se pedirá a los pequeños enumerarse, y en el centro se colocara el tablero. Los alumnos deben estar atentos a cada turno que requiere la actividad.

#### Desarrollo

La maestra pedirá al primer niño arrojar los dados, deberá salir un color y número determinado, para ello deberá colocar con la ayuda de los pompones correctamente en la cuadrícula.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué hicieron? ¿Qué colores observó? ¿Acertó en todos los intentos? **Autora:** (Julca, s.f.)

## ACTIVIDAD 2

**Nombre de la actividad:** Imitación de las pegatinas (adhesivos)

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** identifica figuras geométricas

básicas: círculo, cuadrado, triángulo.

**Recursos:** adhesivos con las diferentes figuras geométricas básicas, fotocopias con cuadrículas de 2 por 2.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra pedirá formar parejas, y mostrara los materiales que se van a emplear para dicha actividad.

#### Desarrollo

En parejas, la docente proporcionará las fotocopias, cada niño deberá pegar dos adhesivos con las figuras que él o ella desee, en la cuadrícula, le pasara a su pareja, deberá imitar las 2 figuras y tendrá que mencionar el nombre de dichas figuras, que coloco en la cuadrícula. La complejidad de esta actividad, dependerá del número de cuadrícula con la que se trabaje.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué hicieron? ¿Qué figuras geométricas observo? ¿Acertó en todos los intentos?

**Autora:** Johanna Nastacuaz

Anexo 24 Actividad 2

### **ACTIVIDAD 3**

**Nombre de la actividad:** Los bolos

**Tiempo:** 25 minutos

**Indicador de logro:** cuenta oralmente del 1 al 10 con secuencia numérica, en la mayoría de veces

**Recursos:** 10 bolos o botellas plásticas, y una pelota.

#### **MOMENTOS:**

##### **Planificación**

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra pedirá formar un círculo, se mostrarán los materiales que se van a emplear para dicha actividad. Y destinará a cada participante una vez derribado los bolos, arreglar para el siguiente participante, y así sucesivamente, respetando cada turno.

##### **Desarrollo**

Cada niño y niña al lanzar la pelota, derribará cierto número de bolos, cada vez que lo haga, irá a ordenarlos y contará oralmente, frente a sus compañeros cuantos bolos son los que derribó.

##### **Orden**

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

##### **Socialización**

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué hicieron? ¿Cuál fue el número mayor de bolos que derribaron? ¿Derribó todos los bolos?

**Autora:** Johanna Nastacuaz



## ACTIVIDAD 4

**Nombre de la actividad:** clasificando ¡aprendo!

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** clasifica objetos con un atributo (tamaño, color, forma)

**Recursos:** material de figuras geométricas, tres ula ula.

### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra pedirá formar parejas, se mostraran los materiales que se van a emplear para dicha actividad. Y destinara a tres parejas, las figuras que deberán ordenar, colocándose frente a cada ula ula.

#### Desarrollo

La maestra facilitará los materiales de las figuras geométricas, estos serán colocados en el centro y cada pareja deberá ir buscando la figura que se le ha destinado, e ir colocando dentro del ula ula.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué hicieron? ¿Qué figura geométrica fue asignada? ¿Pudieron hacerlo?

**Autora:** Johanna Nastacuaz



# UNIDAD 4

*“El juego infantil es un recurso natural inagotable que permanece dentro de cada persona y que estará a su disposición siempre que lo necesite. Sin embargo, es un pozo que requiere llenarse en pocos años, y la calidad del juego que se deposite será la que alimentará ese valioso recurso durante toda la vida” Tina Bruce.*



Anexo 27 Unidad 4

<https://encrypted.com>



*Anexo 28 Rincón de la Naturaleza*

<https://st.depositphotos.com>

## ACTIVIDAD 1

**Nombre de la actividad:** Burbujas gigantes

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno

**Recursos:** barita para hacer burbujas, jabón líquido, agua destilada, guantes de lana, y maicena.

### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente. La maestra reunirá a los alumnos, conversaran sobre la actividad, y se mencionara los materiales a utilizar. Pedirá a uno de ellos, sea el encargado de pasar los materiales.

#### Desarrollo

Los niños y niñas, formaran un circulo, la maestra mezclara todos los materiales (jabón líquido, agua destilada, guantes de lana, y maicena) dentro de un recipiente, se agita fuertemente todos los materiales y estará lista la mezcla para hacer burbujas gigantes. Se colocaran los guantes de lana y aprobar esta mezcla.

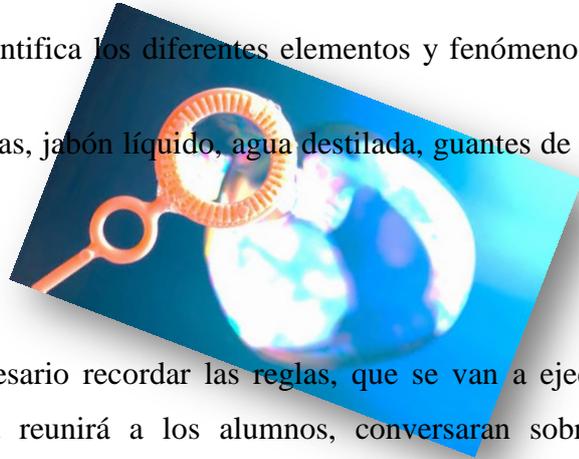
#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde y en la ayuda de la limpieza del aula. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que se ha realizado en la actividad. A su vez se puede hacer una evaluación de la adquisición de su conocimiento, a través de preguntas a cada integrante de la actividad. ¿Qué fue lo que hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales utilizaron?

**Autora:** Johanna Nastacuaz



## ACTIVIDAD 2

**Nombre de la actividad:** Colores mágicos

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno

**Recursos:** 3 vasos de vidrio, papel de cocina, colorantes, agua.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente. La maestra reunirá a los alumnos, conversaran sobre la actividad, y se mencionara los materiales a utilizar. Pedirá a uno de ellos, sea el encargado de pasar los materiales.

#### Desarrollo

Los niños y niñas, formaran un círculo, la maestra colocara los tres vasos a una distancia corta, 2 llenos de agua hasta por la mitad, con unas gotas de colorante y uno en la mitad sin agua, se doblara el papel de cocina en 4 partes. Observaremos como el líquido sube y baja a través del papel de cocina, y la mezcla de colores.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde y en la ayuda de la limpieza del aula. La docente debe motivar a través de canciones

#### Socialización

La docente y los alumnos platican acerca de lo que se ha realizado en la actividad. A su vez se puede hacer una evaluación de la adquisición de su conocimiento, a través de preguntas a cada integrante de la actividad. ¿Qué fue lo que hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué colores observaron?

**Autora:** (Artesanadas, s.f.)

*Anexo 30 Actividad 2*

### **ACTIVIDAD 3**

**Nombre de la actividad:** Magnetismo

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** Explora e identifica los diferentes elementos y fenómenos del entorno

**Recursos:** varias piezas metálicas, vaso con agua, y un imán.

#### **MOMENTOS:**

##### **Planificación**

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente. La maestra reunirá a los alumnos, conversaran sobre la actividad, y se mencionara los materiales a utilizar. Pedirá a uno de ellos, sea el encargado de pasar los materiales.

##### **Desarrollo**

Los niños y niñas, formaran un círculo, la maestra colocara las piezas metálicas dentro del vaso con agua, se acercara el imán, por fuera del vaso, y observaremos que las piezas se mueven por donde quiera que vaya el imán, este se debe al magnetismo.

##### **Orden**

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde y en la ayuda de la limpieza del aula. La docente debe motivar a través de canciones

##### **Socialización**

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse. A su vez se puede hacer una evaluación de la adquisición de su conocimiento, a través de preguntas a cada integrante de la actividad. ¿Qué fue lo que hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué materiales utilizaron? ¿Qué fue lo que observaron? **Autora: Johanna Nastacuaz**



## **ACTIVIDAD 4**

**Nombre de la actividad:** Huevos locos

**Tiempo:**

**Indicador de logro:** observa el proceso del ciclo vital de las plantas mediante actividades de experimentación.

**Recursos:** huevo vacío, semillas, agua y tierra.

**MOMENTOS:**

### **Planificación**

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente. La maestra reunirá a los alumnos, conversaran sobre la actividad, y se mencionara los materiales a utilizar.

### **Desarrollo**

Cada uno de los niños y niñas, tendrá que decorar el huevo vacío, luego se colocara la tierra dentro de este, se coloran las semillas, y se regaran unas cuentas gotas de agua, esperaremos de tres a cuatro días. Observaremos como nuestro huevo ha ido adquiriendo un nuevo look. Esta actividad, es una actividad complementaria, para explicar el ciclo vital de las plantas.

### **Orden**

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar sus vasos en el lugar destinado por la maestra.

### **Socialización**

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que se ha realizado en la actividad. A su vez se puede hacer una evaluación de la adquisición de su conocimiento, a través de preguntas a cada integrante de la actividad. ¿Qué fue lo que hicieron? ¿Cómo lo hicieron? ¿Qué fue lo que sucederá? ¿Qué fue lo que observaron?

**Autora:** (Momes, s.f.)

*Anexo 32 Actividad 4*



# UNIDAD 5

*“El juego verdadero es espontáneo, incierto: nunca se sabe a dónde va a llevar. No consiste en ganar o perder, ni en alcanzar un objetivo o hito”. Carl Honoré.*



Anexo 33 Unidad 5

<https://encrypted.com>



*Anexo 34 Rincón expresión corporal*

<https://st.depositphotos.com>

## ACTIVIDAD 1

**Nombre de la actividad:** Carrera de pelotas de ping-pong

**Tiempo:** 20 a 25 minutos

**Indicador de logro:** realiza ejercicios que involucren movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo.

**Recursos:** pelotas ping-pong, sorbetes, distintivo (punto de llegada-partida), y silbato.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente. La maestra reunirá a los alumnos, se formaran grupos, a uno de ellos, se le asignara ser el encardo de repartir el material; pelotas de ping-pong, y sorbetes, y otro ayudante que coloque los distintivos y sea, quien dé la orden de empezar la carrera con el silbato.

#### Desarrollo

La docente, pedirá formar de 3 a 4 a columnas, a cada niño y niña, se le proveerá un sorbete y una pelota de ping-pong, cuando la docente de la orden, tendrán que reptar (mover brazos y piernas), y soplar, moviendo la pelota, hasta el punto de llegada. Quien lo haga en menos tiempo dará paso al siguiente y ganara el grupo que más rápido termine.

#### Orden

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones.

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Cómo hicieron? ¿Quién lo realizo en menos tiempo? **Autora: Johanna Nastacuaz**

Anexo 35 Actividad 1

## ACTIVIDAD 2

**Nombre de la actividad:** saltos y colores

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** salta sobre un pie o sobre el otro de manera autónoma.

**Recursos:** cartulinas de colores, tijeras, cinta adhesiva.



### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra, mostrara los materiales que se van a emplear para la actividad, y escogerá aun alumno, para colocar las figuras.

#### Desarrollo

Se colocaran las figuras en el piso, a modo de rayuela, por turnos cada uno de los niños y niñas tendrán que ir alternando un pie o dos, según se hayan colocado las figuras. Se comenzara por colocar de 5 a 7 figuras. Para aumentar su dificultad, iremos variando y colocando más figuras.

#### Orden

Este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones.

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Qué hicieron en la actividad? ¿Te gusto la actividad? **Autora:** (Honey, s.f.)

Anexo 36 Actividad

### **ACTIVIDAD 3**

**Nombre de la actividad:** Me muevo tan rápido como puedo

**Tiempo:** 20 minutos

**Indicador de logro:** Realiza ejercicios que involucren movimientos

**Recursos:** ula ula,

**MOMENTOS:**

#### **Planificación**

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra, destinara se formen en 2 grupo de 5 a 6 personas, y mostrar los materiales que se van a emplear para la actividad.

#### **Desarrollo**

Los niños y niñas deberán tomarse de las manos y formar un círculo, uno de ellos, tendrá el ula ula, y deberá pasar rápidamente por todo su cuerpo para entregarlo a su compañero, sin saltar las manos de sus compañeros.

#### **Orden**

Para este momento se requiere pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones.

#### **Socialización**

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Cómo se realizó la actividad? ¿Qué hicieron? ¿Quién paso más rápido el ula ula?

**Autora:** Johanna Nastacuaz



## ACTIVIDAD 4

**Nombre de la actividad:** Circuito

**Tiempo:** 20 a 25 minutos

**Indicador de logro:** Realiza actividades intentando controlar su fuerza y tonicidad muscular.

**Recursos:** cinta adhesiva, varias pelotas o ula ula.

### MOMENTOS:

#### Planificación

Dentro de la planificación es necesario recordar las reglas, que se van a ejecutar dentro del ambiente al grupo de alumnos. La maestra, pedirá la ayuda de dos estudiantes, uno encargado de colocar la cinta adhesiva y el otro de colocar las pelotas o ula ula.

#### Desarrollo

Se colocaran las cintas y las pelotas, donde la maestra considere necesario, de manera que se forme un circuito, los niños y niñas tendrán que ir pasando, se lo puede alternar, sea saltado de lado a lado, corriendo, esquivando las pelotas, etc.

#### Orden

Es momento, para pedir a cada niño y niña, participe de la actividad, se encargue de colocar los materiales utilizados en el lugar que le corresponde. La docente debe motivar a través de canciones.

#### Socialización

Finalmente, la docente y los alumnos vuelven a reunirse, para platicar acerca de lo que los pequeños realizaron para ello, es necesario realizar las siguientes preguntas a cada integrante de la actividad: ¿Te gusto la actividad? ¿Qué tenía el circuito? ¿Pudiste saltar?



**Autora:** (Carvajal, s.f.)

*Anexo 38 Actividad 4*

## Bibliografía

- Aprender Juntos* . (s.f.). Obtenido de <http://www.aprenderjuntos.cl/miau-guau-muu-juegos-de-onomatopeyas/>
- Artesanadas. (s.f.). *artesanadas.wordpress.com*. Obtenido de <https://artesanadas.wordpress.com/2015/10/14/experimentando-capilaridad-y-color-con-ninos/>
- Carvajal, K. (s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=uQecOC6CB0U>
- colegiovallmont*. (s.f.). Obtenido de <https://www.colegiovallmont.es/ejercicios-de-logica-matematica-para-ninos-de-primaria/>
- Hazteco. (2016). *Hazteco* . Obtenido de [https://compromiso.atresmedia.com/hazteco/noticias/diez-actividades-que-ninos-aprendan-cuidar-medio-ambiente\\_201610255943e4630cf26e79abb21eda.html](https://compromiso.atresmedia.com/hazteco/noticias/diez-actividades-que-ninos-aprendan-cuidar-medio-ambiente_201610255943e4630cf26e79abb21eda.html)
- Honey, J. (s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=wWSrSX7RYN8>
- ideas2s. (s.f.). Obtenido de ideas2s: <https://ideas2s.com/3-experimentos-caseros-faciles-ninos>
- Julca, V. (s.f.). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=guCPQK9rj3g>
- Momes, P. J. (s.f.). *pequeosio.com*. Obtenido de <https://www.pequeosio.com/experimentos-caseros-plantas-en-cascaras-de-huevo/>
- mun, E. (s.f.). Obtenido de <https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/manualidades-para-ninos/experimentos-con-agua-para-hacer-con-ninos/>
- S., A. (2009). Obtenido de <http://conociendoalserhumano.blogspot.com/2009/07/actividades-para-el-lenguaje-infantil.html>
- VÁZQUEZ REINA, M. (20 de Junio de 2010). <http://www.consumer.es>. Obtenido de <http://www.consumer.es/web/es/educacion/escolar/2010/06/20/193858.php>

**INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA**  
**DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL**

**ORDEN DE EMPASTADO**

Una vez verificado el cumplimiento de los requisitos establecidos para el proceso de Titulación, se **AUTORIZA** realizar el empastado del trabajo de titulación, del alumno(a) **NASTACUAZ JARA JOHANNA ELIZABETH**, portadora de la cédula de identidad N° 1725150013, previa validación por parte de los departamentos facultados.

Quito, 19 de Noviembre del 2018



19 NOV 2018  
*Mariela Balseca*  
Sra. Mariela Balseca  
CAJA



MSc. Adriana Cuascota  
DELEGADO DE LA UNIDAD DE TITULACIÓN



Ing. William Parra  
BIBLIOTECA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"CORDILLERA"

19 NOV 2018

*Samira Villalba*  
COORDINADORA PRÁCTICAS  
Ing. Samira Villalba  
PRÁCTICAS PREPROFESIONALES



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"CORDILLERA"

*Susana Vasquez*  
Dra. Susana Vasquez  
DIRECTORA DE CARRERA



INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR  
"CORDILLERA"

19 NOV 2018  
*Grace Sarango*  
Ing. Grace Sarango  
SECRETARIA ACADÉMICA

## Urkund Analysis Result

**Analysed Document:** TESIS-COMPLETA-johanna nastac uaz.docx (D42961667)  
**Submitted:** 10/23/2018 9:54:00 PM  
**Submitted By:** alexandra.manzano@cordillera.edu.ec  
**Significance:** 9 %

## Sources included in the report:

Erika trabajo final.docx (D41078197)  
PROYECTO DE YESENIA COMPLETO REVISADO Y LISTO.docx (D30301667)  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN TICS Y DESAROLLO INTELECTUAL.docx (D41113335)  
THALIA GOMEZ APA.pdf (D36979173)  
estrategias Cecilia .docx (D34794433)  
LUNA FERNANDA-ENTREGA FINAL.docx (D41074193)  
Proyecto-de-Tesis-Sandra-Valladolid corregido.pdf (D30323111)  
ANDRADE GRANDA Y TORRES LOPEZ.docx (D15074722)  
TESIS MARY (1).docx (D19603154)  
[http://eoeepsabi.educa.aragon.es/descargas/G\\_Recursos\\_orientacion/g\\_4\\_orientacion\\_familiar/g\\_4.1.relaciones\\_familiares/S.3.El\\_juego.pdf](http://eoeepsabi.educa.aragon.es/descargas/G_Recursos_orientacion/g_4_orientacion_familiar/g_4.1.relaciones_familiares/S.3.El_juego.pdf)

## Instances where selected sources appear:

24

**MSc. Patricia Manzano**  
Tutora de Proyecto