



PROYECTO DE GRADO

CARRERA DE DESARROLLO DEL TALENTO INFANTIL

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL “CIBV BERTHA C. DE SALAZAR” EN EL AÑO 2015.

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

Desarrollo del Talento Infantil.

AUTORA: Caizatoa Amagua Jenny Maribel

TUTORA: Msc. Karina Fonseca

QUITO – ECUADOR

2015

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTE

Dejo constancia que el presente informe es el resultado de la investigación de la autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, investigación científica, revisión documental y de campo a llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios vertidos en este informe son de mi absoluta responsabilidad.

CAIZATO AMAGUA JENNY MARIBEL

CC: 1718829094

DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓN

Yo, Caizatoa Amagua Jenny Maribel estudiante de la Carrera de Desarrollo del Talento Infantil, libre y voluntariamente cedo los derechos de autoría de mi investigación a favor del Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

CAIZATOA AMAGUA JENNY MARIBEL

CC: 1718829094

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELLECTUAL.

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, de la estudiante ***Caizatoa Amagua Jenny Maribel*** por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el “CEDENTE”; y, por otra parte, el INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el “CESIONARIO”. Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.-

- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera Desarrollo del Talento Infantil que imparte el Instituto Tecnológico Superior Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Desarrollo del Talento Infantil, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado “INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR”. El cual incluye el desarrollo de una guía

didáctica que contiene actividades para las docentes basadas en la lúdica como herramienta didáctica dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje.

- b) Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Tecnológico Superior Cordillera se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena socialización a la comunidad educativa.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.-

Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la guía de actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 años descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial. El Cesionario podrá explotar la guía didáctica de actividades lúdicas favorecedoras para obtener un aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 años, tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros:

- a) La reproducción de la guía didáctica por cualquier forma o procedimiento;
- b) La comunicación pública de la guía didáctica ;
- c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización de la guía.
- d) Cualquier transformación o modificación del manual.
- e) La protección y registro en el IEPI de la guía a nombre del Cesionario

- f) Ejercer la protección jurídica de la guía didáctica de actividades lúdicas para desarrollar un aprendizaje significativo en niños y niñas de 3 años;
- g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la sesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.-

El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del manual didáctico sobre la guía didáctica de actividades lúdicas para desarrollar el aprendizaje significativo de niños y niñas de 3 años, que es objeto del presente contrato.

Como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad de la guía didáctica a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.-

La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.-

La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.-

Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y

Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo.

Las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas:

- a)** El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación;
- b)** Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral;
- c)** Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno;
- d)** El procedimiento será confidencial y en derecho;
- e)** El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito;
- f)** El idioma del arbitraje será el español; y,

- g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.-

Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 13 días del mes de octubre del dos mil quince.

f) _____
CI.- 1718829094
CEDENTE

f) _____
Instituto Tecnológico Superior Cordillera
CESIONARIO

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por haber caminado junto a mí todos estos seis semestres de estudio, a mis hijos Jeampier y Mikaela quienes son mi fuente inspiración, que me fortalecen para ser cada día mejor, al Instituto Tecnológico Superior Cordillera y al personal docente por formar profesionales competitivos, a mis amigas por todo el apoyo que me han brindado para la realización de este trabajo.

DEDICATORIA

El presente trabajo se lo dedico a mi amado esposo quien ha sido la voz de aliento para seguir adelante y no permitirme decaer, por su apoyo incondicional que me ha brindado ayudándome a vencer mis temores y así alcanzar todas mis metas, a toda mi familia quien me alentó para seguir escalando y superándome, a Dios por permitirme vivir todos los días junto a mis seres queridos.

ÍNDICE GENERAL

PORTADA

CARATULA

DECLARACIÓN DEL ESTUDIANTEi

DECLARACIÓN DE CESIÓN DE DERECHOS A LA INSTITUCIÓNii

CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL. iii

AGRADECIMIENTO viii

DEDICATORIAix

ÍNDICE GENERAL.....x

ÍNDICE DE TABLAS xiii

ÍNDICE DE FIGURAS.....xiv

RESUMEN EJECUTIVOxv

ABSTRACT.....xvi

INTRODUCCIÓNxvi

CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES..... 1

1.01 Contexto 1

1.01.02 Meso2

1.01.03 Micro	3
1.02 Justificación.....	3
1.03 Análisis de la Matriz T	4
CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS	9
2.01 Análisis Del Mapeo De Involucrados	9
2.02 Análisis de la Matriz de Involucrados	12
CAPÍTULO 3: PROBLEMAS Y OBJETIVOS	18
3.01 Análisis Del Árbol De Problemas	18
3.02 Análisis Del Árbol De Objetivos.....	21
CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS	23
4.01 Análisis de las Matriz de Alternativas.....	23
4.02 Análisis Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos	27
4.03 Análisis Diagrama De Estrategias	30
4.04 Análisis de la Matriz del Marco Lógico	32
CAPÍTULO 5: PROPUESTA	37
5.01 Antecedentes	37
5.01.02 Datos Informativos	38
5.01.03 Reseña Histórica.....	38
5.01.04 Objetivos	40
5.01.05 Justificación.....	40

5.01.06 Marco Teórico	41
5.02 Descripción.....	49
5.02.01 Metodología.....	49
5.02.02 Métodos	49
5.02.03 Técnicas.....	50
5.02.04 Participantes	51
5.02.04 Análisis e Interpretación de Resultados	52
5.03 Formulación del Proceso de Aplicación de la Propuesta	62
5.03.01 Taller de Socialización	62
5.03.02 Propuesta	67
CAPÍTULO 6: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	68
6.01 Recursos	68
6.02 Presupuesto.....	69
6.03 Cronograma	70
CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	72
7.01 Conclusiones	72
7.02 Recomendaciones.....	73
Referencias Bibliográficas.....	74
ANEXOS.....	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .Matriz T.....	8
Tabla 2.Matriz de Análisis de Involucrados	17
Tabla 3.Matriz de Análisis de Alternativas.....	26
Tabla 4.Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos	29
Tabla 5.Matriz del Marco Lógico	36
Tabla 6.Conocimientos de la Lúdica 1.....	52
Tabla 7.Importancia de la Lúdica 2.....	53
Tabla 8.Aprendizaje Significativo 3	54
Tabla 9.Desarrollan Habilidades Cuando Juegan 4	55
Tabla 10.Estrategias Lúdicas realizadas periódicamente 5.....	56
Tabla 11.Conoce Variedad de Juegos Lúdicos 6	57
Tabla 12.Capacitaciones acerca de la Metodología Ludica7	58
Tabla 13.Guia de Actividades Lúdicas en su CIBV 8	59
Tabla 14.Actividades Ludicas Desarrollan Destrezas y Habilidades 9.....	60
Tabla 15.Cuentan con Espacio Físico 10	61
Tabla 16.Presupuesto	69
Tabla 17.Cronograma.....	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.Mapeo de Involucrados.....	11
Figura 2.Árbol de Problemas	20
Figura 3.Árbol de Objetivos.....	22
Figura 4.Diagrama de Estrategias	31
Figura 5.Conocimientos de la Lúdica 1	52
Figura 6.Importancia de la Lúdica 2	53
Figura 7.Aprendizaje Significativo 3	54
Figura 8.Desarrollan Habilidades Cuando Juegan 4.....	55
Figura 9.Estrategias Lúdicas Realizadas Periódicamente 5.....	56
Figura 10.Conoce Variedad de Juegos Lúdicos 6.....	57
Figura 11.Capacitaciones Acerca de la Metodología Lúdica 7.....	58
Figura 12.Guía de Actividades Lúdicas en su CIBV 8	59
Figura 13.Actividades Lúdicas Desarrollan Destrezas y Habilidades 9.	60
Figura 14.Cuentan con Espacio Físico 10.....	61

RESUMEN EJECUTIVO

Para el desarrollo del proyecto se tomó en cuenta la Lúdica ya que es un ente importante para el desarrollo físico y cognitivo de los niños y niñas siendo una herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo es una metodología que permite al infante construir su propio conocimiento a través de la experiencia que admite el juego.

El proyecto nace con la necesidad de guiar a los docentes del “CIBV Bertha C. de Salazar”, en aplicar la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que su importancia es muy relevante para alcanzar un aprendizaje significativo en los infantes, tomando en cuenta que son niños y niñas de 3 años de edad donde el juego es un atracción para ellos y se puede aprovechar para el desarrollo de destrezas habilidades y adquisición de conocimientos.

Para dicha investigación se aplicó una encuesta a docentes del “CIBV Bertha C. de Salazar”, para de este forma obtener información real, del conocimiento que tienen acerca de la importancia de la lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje, la cual se realizó un análisis con sus respectiva tabulación y porcentajes.

La elaboración de una Guía Didáctica da como resultado, promover una herramienta útil para los docentes y la puedan aplicar en sus actividades diarias con los infantes favoreciendo al desarrollo global de los niños y niñas, con óptimos aprendizajes.

ABSTRACT

For the project took into account the playful as it is an important body for physical and cognitive development of children being a tool in the process of teaching and learning, above all it is a methodology that allows the child to build his own knowledge through experience that supports the game.

The Project was born with the need to guide teachers' CIBV Bertha C. Salazar'' in applying the playful in the teaching-learning process and its importance is very importance to achieve a significant learning in infants, considering children who are 3 years of age where the game is a draw for them and can be harnessed for development of skills and acquisition of knowledge skills.

For this research applies a survey of teacher' CIBV Bertha C. de Salazar, “this way to get information, the knowledge we have about the importance of play in the teaching-learning process, which made a analysis and tabulation their respective percentages.

The development of an educational guide results, promoting a useful tool for teachers and can apply in their daily activities with infants promoting the overall development of children, with optimal learning.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto se enfoca en la importancia que tiene la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para una buena adquisición de conocimientos en los niños y

niñas de 3 años de edad ya que a través de esta metodología los infantes tienen la libertad de explorar, reír, divertirse, crear nuevas ideas, solucionar problemas, agruparse y lo más importante obtener experiencias, que en poco tiempo se convierte en aprendizajes que serán de mucha ayuda para el desarrollo global del infante.

Esta investigación se ha realizado al observar a los docentes, que no conocen a fondo la influencia que tiene los juegos lúdicos al impartir nuevos aprendizajes a los niños y niñas y que al momento lo hacen de una manera rutinaria y con juegos que ya no son de interés para ellos provocando un aprendizaje no significativo, es por eso que a través de este proyecto que contiene una guía de actividades lúdicas dirigida a las docentes, se pretende despertar en ellas el interés y beneficio que se obtiene al enseñar con calidad y con nuevas actividades lúdicas que despierten la curiosidad a los infantes por aprender y participar, así de tal forma se obtendrá aprendizajes duraderos de una manera divertida.

CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES

1.01 Contexto

1.01.02 Macro.

(Roman, 2007), en conjunto con el Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad Educativa (LLECE), realizaron una investigación a nivel de Latinoamérica en el campo educativo acerca de la importancia de la dinámica lúdica e interacción social que esta incide en la enseñanza y el aprendizaje siendo como un determinante para la adquisición de conocimientos potenciando y desarrollando las destrezas y habilidades que les permite alcanzar un aprendizaje que utilice en un futuro.

Esta investigación está centrada en la enseñanza donde examina los principales componentes que se debe utilizar para que los niños y niñas aprendan más obteniendo un aprendizaje significativo en el cual nos habla sobre la metodología lúdica donde permite que los infantes participen activamente, fomentando también el trabajo en grupo ayudando al proceso de enseñanza-aprendizaje. El clima en el aula también es un factor importante donde se debe incorporar materiales didácticos que inciten a los niños y niñas a jugar realizando actividades motivadoras y enriquecedoras para los educandos a su vez promoviendo reglas, hábitos.

(Iturralde, 2012) , en su investigación concluye que a nivel del país el juego ha sido una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico por lo que se desarrolla una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los educandos.

1.01.02 Meso

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

Se toma en cuenta los aportes de Vigotsky, que considera a los aprendizajes muy importantes en el desarrollo de los niños y niñas, siendo como ente primordial la parte social en el proceso de crecimiento de los infantes, porque a través de la imitación de los mismo se pueden produce nuevos aprendizaje y experiencias que generan cambios positivos en el comportamiento creando nuevos y variados aprendizajes. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p.14)

A sí mismo es importante que los infantes crezcan en un entorno familiar y social con un ambiente de armonía, afecto y en un medio lúdico, siendo primordial para un

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD.GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR EN EL AÑOS 2015

buen desarrollo en el proceso de crecimiento de los pequeños, favoreciendo la evolución integral de los mismos.

En la provincia de Pichincha, de los cuales un alto porcentaje se han distinguido por dar un servicio de educación el cual no cumple con los parámetros que dispone el Ministerio de Educación, dado por la poca participación de las maestras en talleres de formación docente, ya sea porque determinados Centros de educación Inicial se encuentran fuera del sector urbano o por la limitada participación de quienes trabajan en ellos dificultando el acceso a las capacitaciones y por ende a la información que necesitan el personal docente, lo cual agrava la situación del maestro en cuanto a actualización sobre metodología lúdica.

1.01.03 Micro

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

1.02 Justificación

La investigación es importante porque persigue concientizar en los docentes que la educación debe ser de calidad y para la vida, por tal razón se considera fundamental en el desarrollo integral de niños y niñas la aplicación de metodología lúdica, ya que

de su correcta utilización dependerá que los aprendizajes obtenidos sean permanentes y significativos.

Este proyecto se lo realizará para que los educadores obtengan una guía y conozcan lo importante que es la aplicación de la lúdica en el aprendizaje ya que les servirá de apoyo para el desarrollo de las destrezas y habilidades de los infantes y a su vez esto es factible porque se cuenta con suficiente información, y se puede acceder a diferentes fuentes como libros, revistas, periódicos, bibliografía electrónica, etcétera para conocer más sobre esta temática.

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

La utilidad teórica de la investigación se manifiesta en la explicación de lo que es metodología lúdica con sus diferentes estrategias a aplicar y en las temáticas de aprendizaje con sus diferentes formas, tipos que se irán desarrollado en el presente trabajo investigativo. La investigación tiene una utilidad práctica por cuanto se plantea como alternativa de solución para el problema investigado.

1.03 Análisis de la Matriz T

En la actualidad se ha presenciado que en el Centro de Desarrollo Infantil del Buen vivir Bertha C. de Salazar, existe una escases en la aplicación de juegos lúdicos en el proceso enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad, describiendo así

como situación empeorada, a infantes en el proceso de aprendizaje rígidos donde no existe la participación continua de los mismos provocando un aprendizaje no significativo, la situación mejorada consiste en que los infantes obtengan conocimientos de calidad, buen desarrollo motriz a través de los juegos lúdicos ya que estos a su vez les permiten participar, ser activos, trabajar en grupo obteniendo aprendizajes significativos.

Fuerzas impulsadoras:

Primero: Sociabilización de la guía didáctica con actividades lúdicas para que así las educadoras o educadores tengan una pauta de que juegos aplicar, esta se encuentra en una intensidad medio baja lo cual se busca alcanzar una intensidad de cambio medio alto.

Segundo: Realizar un taller acerca de la importancia de los juegos lúdicos en el proceso enseñanza aprendizaje, creando así el interés para aplicarlos con mayor intensidad, esta se encuentra en una escala de medio bajo, buscando alcanzar una intensidad de cambio medio alto.

Tercero: Efectuar un taller para padres y madres de familia concientizando la importancia de los juegos lúdicos en la adquisición de conocimientos incentivándolos a que los apliquen en sus hogares encontrándose en una escala de bajo, buscando alcanzar una intensidad de medio alto.

Cuarto: Solicitar la colaboración del Patronato de Acción Social del Cantón Mejía en materiales didácticos que incentiven a los infantes al juego lúdicos, esta se encuentra

en una escala baja, pero se quiere alcanzar una intensidad alta, porque mediante la colaboración de esta entidad con materiales didácticos, va a favorecer al desarrollo de las destrezas y habilidades de los infantes por lo cual cada uno de ellos podrá realizar las actividades con sus respectivos herramientas facilitando así un aprendizajes más productivo.

Fuerzas bloqueadoras:

Primero: Docentes que desconocen la variedad de juegos lúdicos para aplicar en el proceso enseñanza- aprendizaje que se encuentra con una intensidad real medio alto y se intenta disminuir a una intensidad baja, por lo cual se creará una guía didáctica como una ayuda metodológica.

Segundo: Escases de conocimientos por parte de los docentes en la importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje, encontrándose con una intensidad real media y se intenta disminuir en una intensidad medio bajo, todo esto se da porque las educadoras y educadores no han obtenido capacitaciones o talleres acerca de la importancia de la lúdica en el aprendizaje, desconociendo los beneficios que se puede obtener al aplicarlo.

Tercero: Falta de apoyo por parte de los padres y madres de familia hacia los docentes en fomentar al juego lúdico a sus niños y niñas encontrándose en una intensidad real medio alto, que se intenta disminuir a un nivel bajo, porque los progenitores tienen un inadecuado conocimiento acerca del juego, piensan que los infantes no pueden obtener aprendizajes adecuados mediante esta metodología, por lo cual los docentes realizan actividades tradicionales donde los pequeños no interactúan con frecuencia.

Cuarto: Poco material didáctico para incentivar a los infantes al juego con una intensidad real de medio alto que se intenta disminuir a una intensidad baja, en el centro infantil no existe suficiente material didáctico para que cada niño y niña utilice individualmente por lo cual se comparte en grupos, así de esta manera el aprendizaje no es adecuado, ya que los pequeños necesitan tener su propio material para explorarlo, manipularlo según su necesidad.

1.03.1 Definición del Problema Central

ANÁLISIS DE LA MATRIZ T					
SITUACIÓN EMPEORADA	SITUACIÓN ACTUAL				SITUACIÓN MEJORADA
Niños y niñas en el proceso de aprendizajes rígidos donde no existe la participación continua de los mismos, provocando un aprendizaje no significativo.	Escases de la aplicación de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 años de edad del CDI “Magdalena Cabezas de Duran”				Los niños y niñas obtienen conocimientos de calidad con aprendizajes significativos y un buen desarrollo motriz.
FUERZAS IMPULSADORAS	I.R. Valor menor	P.C. Valor Mayor	I.R. Valor mayor	P.C. Valor menor	FUERZAS BLOQUEADORAS
Sociabilización de la guía didáctica con actividades lúdicas.	2	4	4	2	Docentes desconocen variedad de juegos lúdicos para aplicar en el proceso enseñanza-aprendizaje.
Taller acerca de la importancia de los juegos lúdicos en el proceso enseñanza-aprendizaje.	2	4	3	1	Escases de conocimientos por parte de los docentes en la importancia de los juegos lúdicos en el aprendizaje
Taller para los padres de familia concientizando la importancia de los juegos lúdicos para la adquisición de conocimientos.	2	4	4	1	Falta de apoyo por partes de los padres de familia hacia los docentes en fomentar al juego lúdico a sus niños y niñas.
Solicitar colaboración al Patronato de Acción Social del Cantón Mejía en materiales didácticos que incentiven a los niños y niñas al juego lúdico.	1	5	4	1	Poco material didáctico para incentivar a los infantes al juego lúdico.

Tabla 1 .Matriz T

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Análisis Del Mapeo De Involucrados

Según el análisis del mapeo de involucrados tenemos los siguientes:

CIBV Bertha C. De Salazar

Los niños y niñas adquieran conocimientos a través del juego siendo la base fundamental para el desarrollo de habilidades y la adquisición de futuros aprendizajes, en espacios y situaciones cargadas de afecto y de oportunidades interesantes y placenteras.

Docentes

Desarrollar habilidades y destrezas a través de una mediación feliz, creativa y acorde a la realidad cultural de los niños y niñas.

MIES

Es el responsable de brindar servicios de Desarrollo Infantil, fomentando y fortaleciendo el desarrollo integral en los primeros años de vida.

Patronato de Acción del Cantón Mejía

Ofrece una atención integral y bienestar a niñas y niños de uno a tres años que asisten a los Centros Infantiles del Buen Vivir del Cantón de Mejía.

Padres De Familia

Son uno de los beneficiarios por lo cual sus hijos e hijas van a lograr un desarrollo integral obteniendo conocimientos significativos.

Instituto Tecnológico Superior Cordillera

Es una institución superior encargada de formar profesionales de alto nivel acorde a las necesidades que el entorno educativo demande.

2.01.01 Mapeo De Involucrados

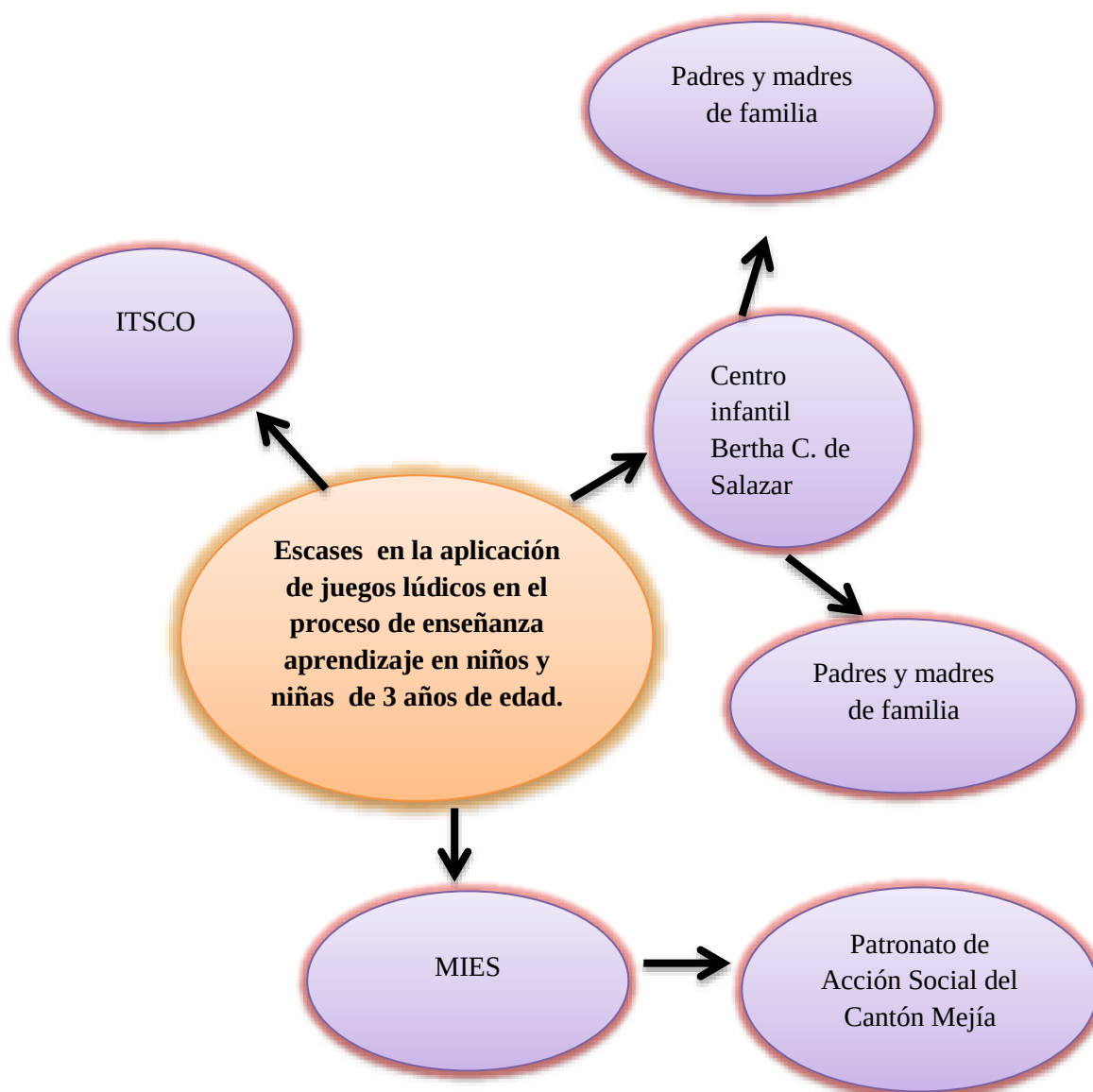


Figura 1. Mapeo de Involucrados

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

2.02 Análisis de la Matriz de Involucrados

De acuerdo con el análisis de la situación actual tenemos a los siguientes involucrados.

- CIBV Bertha C. de Salazar
- Docentes
- MIES
- Patronato de Acción del Cantón Mejía
- Padres y Madres de Familia
- ITSCO

El primer involucrado: Es el Centro Infantil del Buen Vivir Bertha C. de Salazar cuyo interés sobre el problema central es impulsar a los docentes a la aplicación de juegos lúdicos en el desarrollo de destrezas siendo una metodología muy buena para la obtención de aprendizajes, los problemas percibidos por la institución es que no existe un aprendizaje duradero en los infantes que le sirvan para su desarrollo próximo, cumpliendo así con la normativa del Ministerio de Educación del Ecuador (2014), se debe:

Generar oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación y la creación, creando de esta forma docentes, niños y niñas dinámicos y con conocimientos significativo.(p.16)

El problema percibido es la inasistencia de una guía de actividades didácticas que sea de apoyo para las educadoras.

El segundo involucrado: Son los docentes siendo su interés por el problema hacia los niños y niñas que obtengan un aprendizaje que les permitan desenvolverse de una manera adecuado en su entorno, el problema percibido por las educadoras es un ambiente monótono en las actividades donde no obtienen aprendizajes afectivos, con los aportes del Ministerio de Educación del Ecuador (2014), define “a las experiencias de aprendizaje como un conjunto de vivencias y actividades desafiantes, intencionalmente diseñadas por el docente, que surgen del interés de los niños produciéndoles gozo y asombro, teniendo como propósito promover el desarrollo de las destrezas que se plantean en los ámbitos de aprendizaje y desarrollo”(p.14,15)

Logrando de esta manera conocimientos mediante la aplicación de la lúdica, el conflicto observado son docentes no capacitados para afianzar un aprendizaje mediante la lúdica.

Tercer involucrado. Es el MIES, su interés radica en que los niños y niñas alcancen un desarrollo integral mediante la aplicación de la lúdica, pero a su vez visualiza una falta de colaboración por parte de las educadoras en no realizar actividades lúdicas continuas en el proceso enseñanza aprendizaje. Código de la Niñez y Adolescencia, (2003) da a conocer en su “Art. 38. Objetivos de los programas de educación.- “La educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.”(p.10).

Alcanzando un óptimo desarrollo integral en los infantes, existe una barrera que crea un conflicto como es el desconocimiento por parte de las educadoras sobre la importancia de la lúdica y sus beneficios que impide la aplicación de dicha metodología.

Cuarto involucrado: Tenemos al Patronato de Acción Social del Cantón Mejía enfocándose en brindar una atención integral hacia los infantes, el problema que se ha observado es que no existe el suficiente material didáctico adecuado para realizar las actividades lúdicas, cumpliendo así con la perspectiva del Código de la Niñez y Adolescencia, (2003) afirma en su:

Art.37 - Derecho a la educación.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. (p.9)

Siendo de esta forma su interés en que los niños y niñas alcancen un progreso global en su desarrollo, el conflicto que no permite la realización del proyecto es la inasistencia de recursos económicos suficientes para distribuir los materiales didácticos necesarios al centro infantil.

Como quinto involucrado: Tenemos a los Padres y Madres de Familia y su interés sobre el problema central es que sus hijos e hijas logren un aprendizaje significativo para un buen desarrollo escolar gracias a la aplicación de los juegos lúdicos, el problema que se ha percibido es padres sin conocimientos de lo importante que es lo juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje de sus primogénitos y que los prohíben en sus hogares sin conocer que esto le permite obtener conocimientos previos. Según la Constitución de la República del Ecuador (2008) afirma en su:

Art.44- El estado la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños y niñas y adolescentes, y aseguran el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas.

Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral entendido como crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades, aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de efectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales. (p.21)

El interés sobre el proyecto es fomentar conocimientos y guías de juegos que lo realicen con la familia logrando así un ambiente armonioso para el infante, como conflicto potencial tenemos falta de colaboración en participar en talleres para obtener guía de juegos para sus hijos e hijas.

Como sexto involucrado: Tenemos al ITSCO su interés sobre el problema es que haya factibilidad en la aplicación de proyectos por parte de los estudiantes, siendo un

problema percibido hacía los estudiantes que desconocen los pasos correctos al realizar el proyecto.

2.02.01 Matriz de Análisis de Involucrados

ACTORES INVOLUCRADOS	INTERES SOBRE EL PROBLEMA	PROBLEMAS PERCIBIDOS	RECURSOS MANDATOS Y CAPACIDADES	INTERESES SOBRE EL PROYECTO	CONFLICTOS POTENCIALES
CIBV Bertha C. de Salazar	Impulsar a los docentes a la aplicación de juegos lúdicos en el desarrollo de destrezas.	No existe un aprendizaje duradero que le sirva en un futuro a los infantes	Currículo de Educación Inicial	Docentes, niños y niñas dinámicos	No existe una guía de actividades lúdicas que sea de apoyo para los docentes
Docentes	Obtener en los niños y niñas un aprendizaje que les permita desenvolverse en un futuro.	Un ambiente monótono en las actividades donde no obtienen aprendizajes efectivos	Currículo de Educación Inicial	Lograr que los niños y niñas obtengan aprendizajes mediante la aplicación de la lúdica.	Docentes no capacitados para afianzar un aprendizaje mediante la lúdica
Mies	Alcanzar un desarrollo integral en los niños y niñas.	Falta de colaboración, compromiso por parte de los educadores	Código de la niñez y adolescencia. Art 38 literal A:	Alcanzar un óptimo desarrollo integral en los niños y niñas	Desconocimientos por parte de los docentes sobre la importancia de la lúdica y sus beneficios
Patronato de Acción Social del Cantón Mejía	Brindar una atención integral a los niños y niñas	No existe el material didáctico adecuado para realizar las actividades lúdicas	Código de la niñez y adolescencia. Art. 37.- Derecho a la educación	Conseguir que los niños y niñas alcancen un progreso global en su desarrollo	No existe los recursos económicos suficientes para distribuir los materiales didácticos necesarios
Padres y madres de familia	Logren un aprendizaje significativo para un buen desarrollo escolar	Padres sin conocimientos de lo importante que es los juegos lúdicos en el proceso de aprendizaje sus hijos e hijas.	Constitución de la República del Ecuador. Art.44 En conjunto con el estado, la familia y la sociedad deben promover un desarrollo integral en el infante	Fomentar conocimientos y guías de juegos que lo realicen con la familia	Falta de colaboración en participar en talleres para obtener guía de juegos para sus hijos e hijas.
ITSCO	Factibilidad en la aplicación de proyectos por parte de los estudiantes	Los estudiantes desconocen los pasos correctos al realizar el proyecto	Capacitar a los estudiantes sobre temas afines al proyecto	Que los proyectos sean factibles dando solución a los problemas percibidos	El ITSCO no apoya en un cien por ciento En la aplicación de los proyectos

Tabla 2.Matriz de Análisis de Involucrados

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

CAPÍTULO 3: PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Análisis Del Árbol De Problemas

En el problema central encontramos, escasos en la aplicación de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad, siendo las siguientes causas: desconocimientos por parte de los docentes en la importancia de los juegos lúdicos en la adquisición de aprendizajes, inadecuada utilización del tiempo en las actividades realizadas por parte de las educadoras, esto conlleva a la inasistencia de una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigidas a docentes.

Estas causas desencadenan efectos, como son niños y niñas que no consiguen el máximo desarrollo de sus potencialidades, provocando en los infantes una experiencia de aprendizaje escasa en conocimientos por consiguiente los niños y niñas no obtienen un aprendizaje significativo.

Todo esto se da porque en el CIBV Bertha C. de Salazar las educadoras y educadores no han obtenido capacitaciones sobre su importancia de aplicar juegos lúdicos y la influencia que puede ocasionar en el crecimiento de los pequeños, por lo cual al realizar las actividades no toman la debida seriedad, desaprovechando esta valiosa

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD.GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR EN EL AÑO 2015

metodología que permite a los infantes adquirir un sin número de aprendizajes, mediante la lúdica, y a su vez despierta el interés al niño y niña por colaborar en las actividades que se va a realizar en el aula.

3.01 Árbol De Problemas

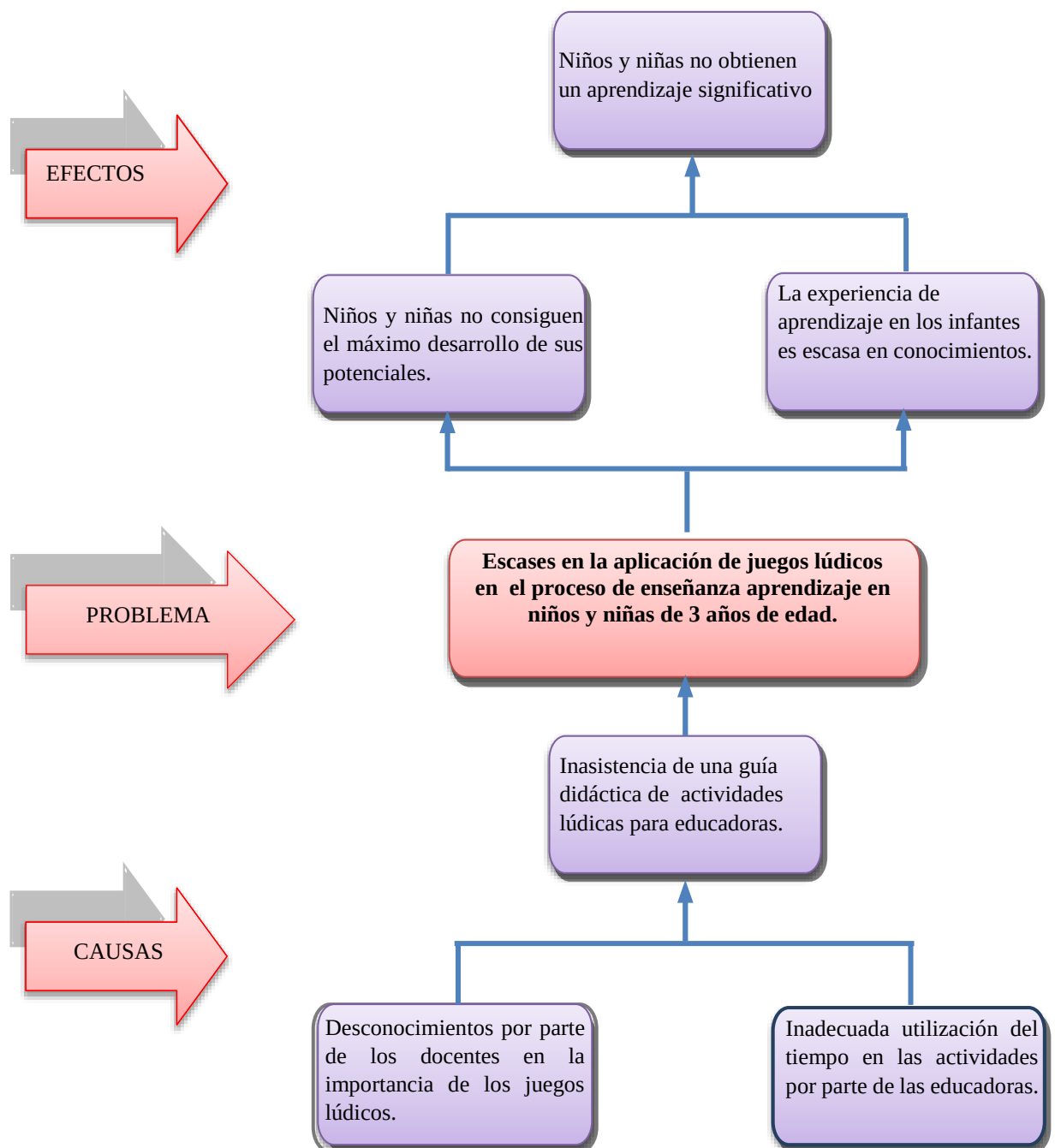


Figura 2.Árbol de Problemas

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

3.02 Análisis Del Árbol De Objetivos

Entre el objetivo general se encuentra, aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad.

Dentro del árbol del objetivos están los medios los cuales son, obtener un adecuado conocimiento sobre la importancia de los juegos lúdicos por parte de los docentes, siendo un agente principal que permite la adquisición de conocimientos, como segundo medio tenemos la adecuar la utilización del tiempo en las actividades impartidas por parte de las educadoras, facilitadas por una guía didácticas sobre actividades lúdicas.

Dentro de las finalidades del proyecto como primer punto están los niños y niñas conseguir el máximo desarrollo de sus potencialidades por lo que les permitirá obtener aprendizajes previos, el segundo fin se basa en tener una experiencia de aprendizaje significativa para los infantes. Así como se plantea en dicho árbol es para dar solución y atender las necesidades que presentan los docentes al impartir sus conocimientos a los infantes.

Todos estos objetivos conllevan a un fin, que los infantes adquieran un aprendizaje efectivo y duradero para su crecimiento y sea un eje para la adquisición de nuevos conocimientos, para lo cual las docentes aplicarán juegos lúdicos como un medio que ofrecer la alternativa que impartir, desarrollar aprendizajes, conocimientos y destrezas de una forma divertida en el aula.

3.02.01 Árbol de Objetivos

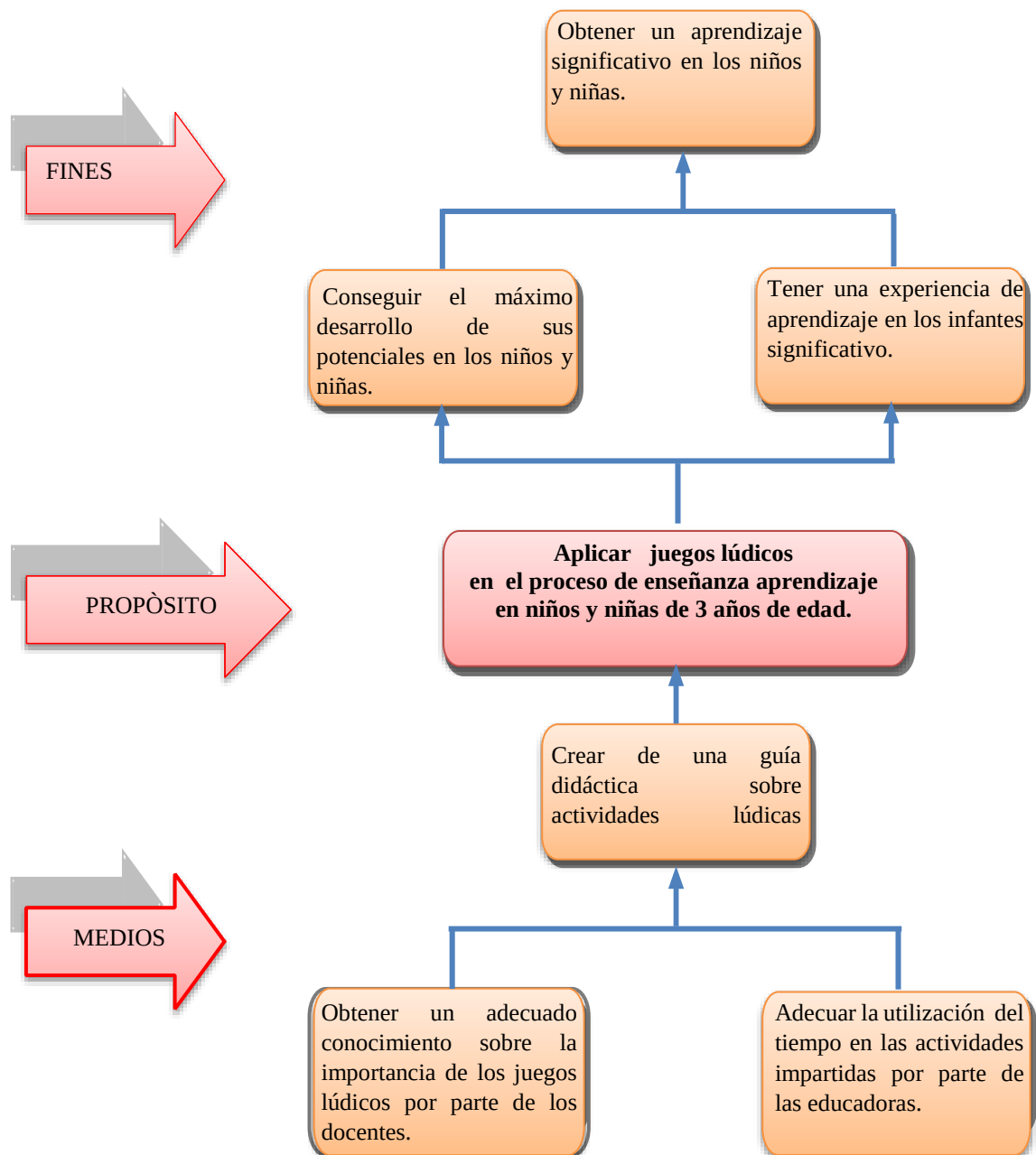


Figura 3.Árbol de Objetivos

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

CAPÍTULO 4: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Análisis de las Matriz de Alternativas

La matriz de análisis de alternativas es compuesta de tres objetivos específicos y un objetivo general.

Primer objetivo específicos.- Obtener un adecuado conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia de los juegos lúdicos, el impacto que genera sobre el propósito es medio alto, se obtendrá resultados positivos en el aprendizaje de los niños y niñas, la factibilidad técnica se ubica en un promedio de medio alto ya que mediante talleres se capacitará a los docentes para la correcta implementación de este objetivo. Factibilidad financiera se encuentra en una escala de medio alto, se cuenta con el financiamiento apropiado para la realización del proyecto, factibilidad social da como resultado un promedio medio alto, por la colaboración de las autoridades, docentes del centro infantil que va a ser beneficiado. Factibilidad política está ubicada en una escala medio alto, basada en el Código de la Niñez y Adolescencia, (2003), que detalla: “Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo”.

La categoría de este objetivo es medio alto, podemos confirmar que este objetivo nos permite dar solución al problema que existe en el CIBV.

Segundo objetivo específico.- Adecuar la utilización el tiempo en las actividades impartidas por parte de las educadoras, el impacto sobre el propósito se le otorga un promedio de medio alto, debido a que el tiempo es un factor primordial en el proceso de enseñanza aprendizaje que permite alcanzar los objetivos planteados. Factibilidad técnica está en una categoría, medio alto, se cuenta con estrategias técnicas para alcanzar este objetivo. Dentro de la factibilidad financiera le otorga un rango de medio alto, existe el recurso económico suficiente para el cumplimiento del proyecto. Factibilidad social se ubica en una escala medio alto, contamos con el compromiso de los docentes del CIBV. Factibilidad política se le otorga un promedio medio alto, ya que aporta en el cumplimiento de los estándares de calidad del desempeño de los docente, la categoría de este objetivo es medio alto por lo que se puede dar por cumplido el objetivo.

Tercer objetivo específico.- Crear una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigida a educadoras, con respecto al impacto que genera sobre el propósito es medio alto, está dentro de este parámetro por lo que la guía será un instrumento de ayuda para los educadores en el proceso de enseñanza aprendizaje. Dentro de la factibilidad técnica tiene un resultado medio alto, por lo que cuenta con el material necesario para el cumplimiento del objetivo, factibilidad financiera se sitúa en una categoría medio alto, porque se cuanta con el capital para la creación de la guía didáctica de acuerdo a las necesidades del CIBV. Factibilidad social ocupa un rango medio alto, se cuenta con el apoyo comprometido de los docentes y autoridades, por ultimo factibilidad política ubicada en un rango medio alto, ya que aporta al desarrollo integral de los

niños y niñas alcanzando el objetivo, la escala de este objetivo es medio alto por lo que podemos afirmar la solución del problema existente.

Objetivo general.- Aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad. El impacto que genera sobre el propósito es alto, porque permitirá que los infantes alcance un aprendizaje significativo siendo de utilidad para un futuro, con respecto a la factibilidad técnica se le otorga un rango medio alto, se cuenta con las habilidades necesarias para alcanzar el objetivo, factibilidad financiera se le ubica en un promedio medio alto, se cuenta con el recurso económico adecuado para la ejecución del proyecto, factibilidad social es medio alto, se cuenta con el compromiso de las educadoras, por ultimo factibilidad política le otorgamos una escala medio alto, por lo que aporta a los estándares de calidad hacia la educación, la escala de este objetivo es alto por lo que permitirá dar solución al problema existente del CIBV Bertha C. De Salazar.

4.01.01 Matriz de Análisis de Alternativas

OBJETIVOS	IMPACTO SOBRE EL PROPÓSITO	FACTIBILIDAD TÉCNICA	FACTIBILIDAD FINANCIERA	FACTIBILIDAD SOCIAL	FACTIBILIDAD POLITICA	TOTAL	CATEGORIA
Obtener un adecuado conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia de los juegos lúdicos.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Adecuar la utilización del tiempo en las actividades impartidas por parte de las educadoras.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Crear una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigida a educadoras.	4	4	4	4	4	20	Medio Alto
Aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad.	5	4	4	4	4	21	Alto
TOTAL	17	16	16	16	16	61	

Tabla 3.Matriz de Análisis de Alternativas

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

4.02 Análisis Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos

Primer objetivo: Obtener un adecuado conocimiento por parte de las educadoras sobre la importancia de los juegos lúdicos, la factibilidad de lograrse tiene una categoría alta, esta preparación por parte de la educadoras permite que los niños y niñas alcancen aprendizajes favorables para su desarrollo, el impacto de género tiene una categoría media alta, ya que este objetivo permite que los infantes desarrollen destrezas, en el impacto ambiental se le ubica en una categoría medio alto, por lo cual los niños y niñas alcanzaran los objetivos planteados para su buen desarrollo, relevancia tiene una categoría media alta, porque el conocimientos de la importancia de la lúdica permite incrementar las habilidades y destrezas de los infantes, por último la sostenibilidad tiene una categoría media alta, ya que las educadoras van a gozar de un pleno conocimientos donde lo van aplicar en su aula. Este objetivo tiene un rango medio alto por cual contribuye al cumplimiento del proyecto.

Segundo objetivo: Adecuar la utilización del tiempo en las actividades impartidas por parte de las educadoras, la factibilidad de lograrse este objetivo tiene una categoría media alta, por lo cual permite a los niños y niñas, participar con tranquilidad en las actividades y llenar todas sus expectativas, el impacto de genero tiene una categoría media alta, será un beneficio hacia los infantes en el fortalecimiento de aprendizajes, en el impacto ambiental tiene un porcentaje medio alto, ya que los infantes de esta manera van alcanzar un desarrollo integral. Dentro de la relevancia se encuentra en una categoría media alta, con la correcta utilización del tiempo los pequeños tendrán una experiencia significativa, para finalizar con este objetivos tenemos la sostenibilidad que tiene un rango medio alto, debido a que la comunidad educativa

apoyara en un buen porcentaje. Este objetivo alcanza una escala media alta es decir que favorece al cumplimiento del propósito inicial.

Tercer objetivo: Utilizar la guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigidas a educadoras, la factibilidad de lograr este objetivo tiene una categoría media alta, porque contribuye al proceso de aprendizajes de los infantes como ayuda metodológica, el impacto de género se le ubica en una categoría media alta, creara interés en los niños y niñas por lo cual habrá una participación positiva, en el impacto ambiental tiene una categoría medio alto, porque es una herramienta de trabajo y será una ayuda metodológica para los docentes del CIBV, la relevancia se encuentra en un rango medio alto, esta guía responde a las necesidades de las educadoras, por último la sostenibilidad tiene una categoría medio alto, debido a que los docentes aplicaran la guía. Este objetivo tiene una valoración medio alto por lo que garantiza el cumplimiento del objetivo principal.

Cuarto objetivo: Aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad, la factibilidad de lograrse se encuentra en una escala alta ya que los niños y niñas participaran en las actividades, el impacto de género se ubica en un rango alto, porque los niños y niñas mediante el juego adquieren aprendizajes duraderos, en el impacto ambiental tenemos un rango alto, por lo cual en el CIBV habrá un ambiente de aprendizaje lúdico, relevancia se ubica en un rango alto ya que los niños y niñas a través del juego desarrollaran habilidades, destrezas y conocimientos, por último la sostenibilidad su rango es alto ya que existe un compromiso de las educadoras. El objetivo se encuentra en una categoría alta por lo que permitirá cumplir el proyecto.

4.02.01 Matriz De Análisis De Impacto De Los Objetivos

OBJETIVOS	FACTIBILIDAD DE LOGRARSE	IMPACTO DE GENERO	IMPACTO AMBIENTAL	RELEVANCIA	SOSTENIBILIDAD	TOTAL
Obtener un adecuado conocimiento por parte de las educadoras sobre la importancia de los juegos lúdicos.	Niños y niñas alcanzan conocimientos favorables para su desarrollo.4	Se desarrolla destrezas en los niños y niñas.4	Los infantes alcanzan los objetivos planteados.4	Incrementa las habilidades en los niños y niñas.4	Educadoras gozan de un pleno conocimiento.4	Medio Alto
Adeguar la utilización del tiempo en las actividades impartidas por parte de las educadoras .	Los infantes participan en las actividades con tranquilidad.4	Fortalece el aprendizaje de los niños y niñas.4	Los niños y niñas obtienen a un desarrollo integral.4	La experiencia de aprendizaje es significativa.4	La comunidad educativa tiene el compromiso.4	Medio Alto
Crear una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigida a educadoras .	Contribuye al proceso de aprendizaje de los infantes.4	Participación positiva de los infantes.4	Ayuda metodológica hacia los docentes.4	Responde a las necesidades de las educadoras.4	Utilización de la guía.4	Medio Alto
Aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje e en niños y niñas de 3 años de edad.	Niños y niñas participan en las actividades.4	Mediante el juego los niños y niñas adquieren aprendizajes. 5	Un buen ambiente de aprendizaje en el CIBV.4	Niños y niñas consiguen desarrollar habilidades, destrezas.4	La educadoras contribuyen al cumplimiento del objetivo.4	Alto
TOTAL	12	13	12	12	12	61

Tabla 4. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

4.03 Análisis Diagrama De Estrategias

El diagrama de estrategias permite darnos cuenta sobre las actividades que podemos realizar para alcanzar los objetivos planteados en el presente proyecto.

La finalidad es que los niños y niñas adquieran un aprendizaje significativo mediante juegos lúdicos, el propósito es fomentar la aplicación de juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 años de edad del CIBV Bertha C. De Salazar, los componentes son:

- ✓ Obtener un adecuado conocimiento por parte de los docentes sobre la importancia de los juegos lúdicos las actividades a realizar son; encuesta para conocer su nivel de conocimiento, capacitación sobre la importancia de la lúdica, apoyo didáctico para los docentes.
- ✓ Elaborar una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigidas a docentes siendo una ayuda metodológica actividades a realizar; sociabilización de la guía, taller para la aplicación de la guía.
- ✓ Utilizar el tiempo adecuado en las actividades por parte de las educadoras; soporte didáctico sobre el beneficio de utilizar el tiempo adecuadamente.

Con estas actividades queremos obtener buenos resultados en cuanto a una respuesta favorable a nuestros objetivos.

4.03.01 Diagrama De Estrategias

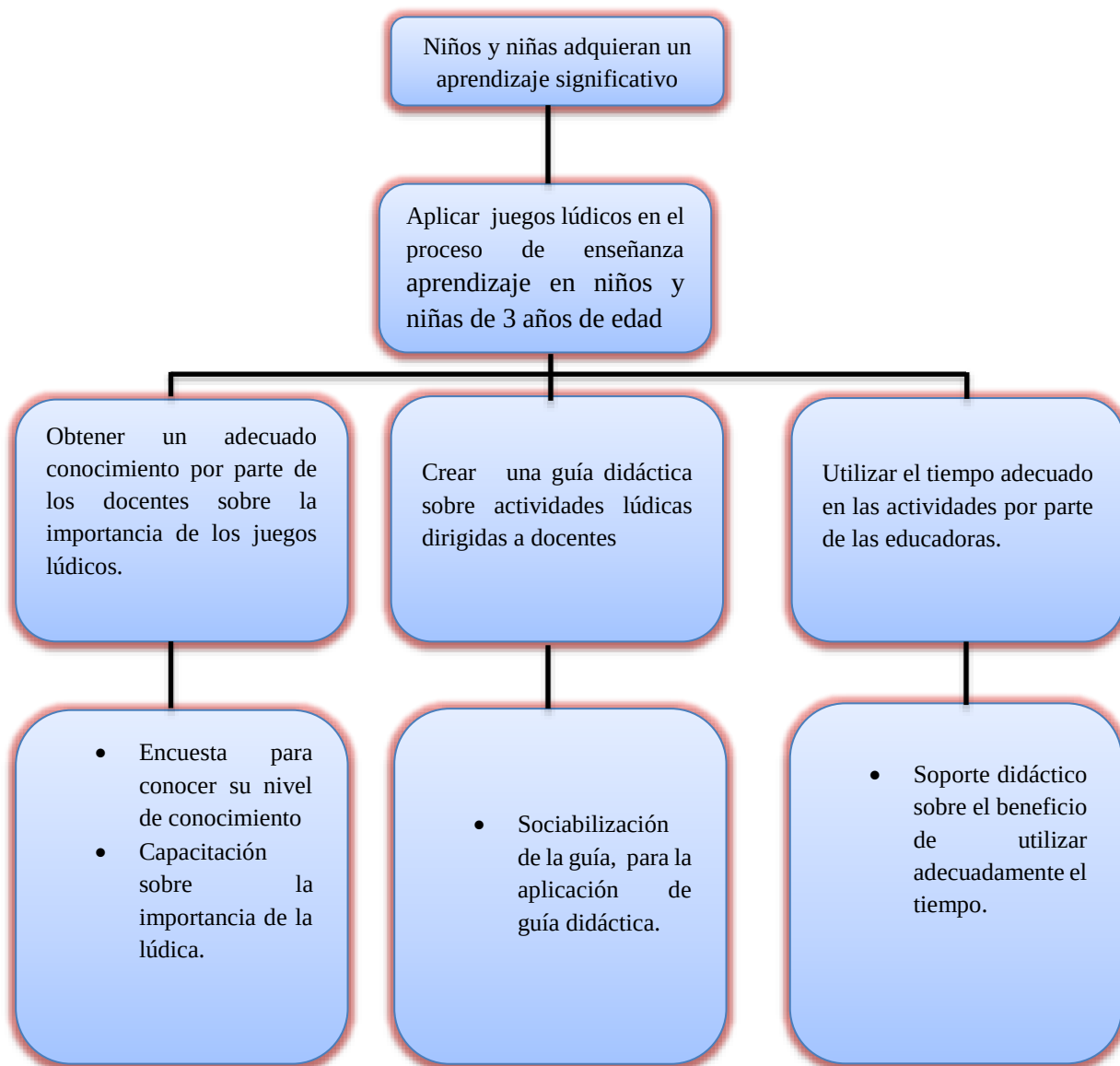


Figura 4.Diagrama de Estrategias

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Investigación realizada al CIBV Bertha C. de Salazar

4.04 Análisis de la Matriz del Marco Lógico

La Matriz de Marco Lógico nos da la facilidad de comunicar los objetivos de un proyecto de una manera precisa.

La finalidad: Adquirir aprendizajes significativos en los niños y niñas de 3 años de edad, seguido está el indicador esto se dará a futuro ya que antes de la socialización las docentes desconocían sobre la importancia de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la incidencia que esta tiene para obtener un aprendizaje óptimo, de 15 docentes solo 5 tenían el conocimiento sobre el tema, ahora después de la socialización todas saben sobre el tema y así se conseguirá alcanzar un aprendizaje significativo en los infantes, luego están los medios de verificación que son los registros estadísticos a base de las encuestas realizadas a los docentes después de la socialización, con los supuestos que la coordinadora y el Patronato de Acción Social del Cantón Mejía apoyarán a la realización de talleres para la adquisición de este tipo de conocimientos.

Propósito: Del marco lógico es aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años de edad, en el indicador muestra que los docentes aplican constantemente juegos lúdicos para impartir aprendizajes a los infantes, esto se dará a futuro ya que antes de socializar la guía los docentes desconocían su importancia y variedades de juegos, de 15 educadoras 7 no lo aplicaban con regularidad. Ahora después de la socialización todos conocen los beneficios que se puede alcanzar al impartir nuevos conocimientos, los medios de verificación se los realiza a través de una evaluación después de la socialización para

así evaluar sus conocimientos, por último están los supuestos que los docentes apliquen los juegos lúdicos que se va a facilitar por medio de una guía.

Primer componente: Adquirir conocimientos los docentes sobre la importancia de los juegos lúdicos, como indicador tenemos que la capacitación brindada los docentes es de mucha ayuda ya que fomenta sus conocimientos sobre la importancia de la lúdica, el medio de verificación una evaluación realizada a las docentes después de la capacitación para conocer lo aprendido, como supuestos positivos apoyo del CIBV por fomentar este tipo de talleres.

Segundo componente: Crear una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigidas a docentes, como indicador tenemos una reacción adecuada por parte de los docentes con la creación de esta guía ya que es una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizajes, el medio verificador son los registros fotográficos, como supuestos positivos es la aplicación de la guía didáctica en las actividades diarias realizadas con los infantes.

Tercer componente: Utilizar el tiempo adecuado en las actividades por parte de las educadoras, el indicador que las docentes optimizan el tiempo en las actividades realizadas para alcanzar los objetivos propuestos, por medio de la socialización comprendieron lo importante que es la buena utilización del tiempo, como medio de verificación es la evaluación después de la socialización que nos dio un resultado muy favorable, como supuesto tenemos compromiso de las educadoras y coordinadora.

Actividad 1: Encuesta para conocer su nivel de conocimiento acerca del tema, como indicador tenemos la aplicación de las encuestas, el medio de verificación tenemos

las encuestas con sus respectivas tabulaciones, y como supuesto está el apoyo recibido por las educadoras por responder las preguntas.

Actividad 2: Capacitar sobre la importancia de la lúdica a las educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar, como indicador se encuentra que los docentes utilizan la metodología lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje, como medios de verificación esta las fotografías y encuestas realizadas después del taller, el supuesto es el apoyo del CIBV en aplicar todo lo aprendido en la capacitación.

Actividad 3: Sociabilizar la guía didáctica para su aplicación, como indicador se encuentra en que se despierta el interés por participar y aplicar la guía en sus actividades diarias con los infantes, como medio de verificación esta la guía elaborada sobre actividades lúdicas por aplicarlas en sus labores diarias, por último el supuesto positivo es la aplicación de la guía en el CIBV Bertha C. de Salazar.

4.04.01 Matriz del Marco Lógico.

RESUMEN	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
FIN Adquirir un aprendizaje significativo en los niños y niñas de tres años de edad.	Los niños y niñas de 3 años de edad obtendrán un aprendizaje significativo, esto se dará a futuro ya que antes de la socialización las docentes desconocían sobre la importancia de los juegos lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de 15 docentes solo 5 tenían el conocimiento sobre el tema, ahora después de la socialización todas saben sobre el tema y así se conseguirá alcanzar un aprendizaje significativo en los infantes.	Registros estadísticos a base de encuestas y una evaluación después de la socialización.	Las coordinadora del CIBV y el Patronato de Acción Social del Cantón Mejía apoyan a la realización de talleres para la adquisición de este tipo de conocimientos.
PROPÓSITO Aplicar juegos lúdicos en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de 3 años	Los docentes aplican constantemente juegos lúdicos para impartir aprendizajes a los infantes, esto se dará a futuro ya que antes de socializar la guía los docentes desconocían su importancia y variedades de juegos, de 15 educadoras 7 no lo aplicaban con regularidad. Ahora después de la socialización todos conocen los beneficios que se puede alcanzar al impartir nuevos conocimientos.	Evaluación después de la socialización.	Aplicación de los juegos lúdicos que se facilita a través de la guía.
COMPONENTES Adquirir conocimientos los docentes sobre la importancia de los juegos lúdicos.	La capacitación brindada los docentes es de mucha ayuda ya que fomenta sus conocimientos sobre la importancia de la lúdica. Reacción adecuada por parte de los docentes con	Mediante la evaluación realizada a las educadoras después de la socialización. Registros fotográficos	Apoyo del CIBV por ir fomentando este tipo de talleres.

Crear una guía didáctica sobre actividades lúdicas dirigidas a docentes.	la creación de esta guía ya que es una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza aprendizajes.		Aplicación de la guía en sus actividades diarias.
Utilizar el tiempo adecuado en las actividades por parte de las educadoras.	Optimiza el tiempo en las actividades realizadas para alcanzar los objetivos propuestos, por medio de la socialización comprendieron lo importante que es la buena utilización del tiempo.	Evaluación mediante un cuestionario luego de la capacitación	Compromiso de las educadoras y coordinadora.
ACTIVIDADES Encuesta para conocer su nivel de conocimiento.	Aplicar las encuestas a los docentes.	Encuestas realizadas a los docentes con sus respectivas tabulaciones.	Apoyo de las educadoras al responder las preguntas.
Capacitar sobre la importancia de la lúdica.	Utiliza la metodología lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje.	Encuesta después del taller.	Apoyo del CIBV en aplicar la metodología lúdica.
Sociabilizar la guía didáctica para su aplicación.	Despierta el interés por participar y aplicar la guía en sus actividades diarias con los infantes.	Guía elaborada sobre actividades lúdicas.	Aplicación de la guía en el CIBV.

Tabla 5.Matriz del Marco Lógico

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Encuestas realizadas a educadores y educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

CAPÍTULO 5: PROPUESTA

5.01 Antecedentes

De acuerdo a la investigación realizada en el CIBV Bertha C. de Salazar se determina que las educadoras conocen un concepto básico de lo que significa la lúdica, el problema radica que en no saben su incidencia que este proporciona en el aprendizaje significativo de los niños y niñas para su desarrollo siendo de esta manera que el tiempo de ocupan en las actividades realizadas no la optimizan de la mejor manera.

Por lo cual la utilización de la guía que se va a proporcionar será de gran utilidad metodológica para la educadora donde le permitirá realizar varias actividades desarrollando destrezas habilidades en los infantes con el potencial que la lúdica nos brinda.

En ocasiones anteriores han querido fomentar la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje del CIBV, pero la falta de una guía ha impedido que se aplique las actividades con frecuencia ya que no cuentan con una guía de actividades lúdicas que sea un facilitador para los docentes porque en ocasiones pierden el tiempo buscando

este recurso para aplicarlo en el momento que imparten sus conocimientos siendo de

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR EN EL AÑOS 2015

esta forma que los niños y niñas no logran llegar al objetivo que se han propuesto alcanzar.

5.01.02 Datos Informativos

- **Nombre de la institución:** CIBV Bertha C. De Salazar
- **Provincia:** Pichincha
- **Cantón:** Mejía
- **Parroquia:** Uyumbicho
- **Dirección:** Calle Sarahurco y Octavio Rocha Sector San Blas
- **Teléfono:** 022855745
- **Email:** paolitaratonap@hotmail.com
- **Régimen:** Sierra
- **Sostenimiento:**
- **Modalidad:** Diurna
- **Jornada:** Vespertina
- **Números de estudiantes:** 150 niños y niñas
- **Número de docentes:** 15
- **Autoridad máxima:** Lic. Paola Pereira

5.01.03 Reseña Histórica

El centro infantil del Buen Vivir, fue creado hace aproximadamente 20 años, para brindar servicio a las familias del sector de Uyumbicho, con el apoyo incondicional de la Sra. Bertha Castañeda de Salazar, personaje que ayudo activamente a la comunidad en los diferentes ámbitos, y por quien el CIBV lleva su nombre.

El centro infantil abre sus puertas a niños y niñas de 12 meses a 36 meses, debido a la necesidad que tiene los padres de salir a trabajar para buscar el sustento para su familia, y cuenten con un lugar donde su hijos e hijas reciban atención acorde a sus necesidades.

El Centro Infantil se inició con Madres Comunitarias que expresaron su deseo de contribuir con la comunidad con el cuidado de los niños y niñas, recibiendo capacitaciones permanentes por parte del INNFA, con el transcurso del tiempo se ha ido mejorando la calidad de atención hoy en día denominado Centro Infantil del Buen Vivir (CIBV), que contempla la participación activa de los padres y madres de familia, pensados como los primeros protagonistas de la educación de sus hijos e hijas así como la de dirigentes, líderes y demás miembros de la comunidad, a fin de lograr una mejor calidad de vida para los niños y niñas.

El CIBV, desde febrero del 2012 cuenta con una profesional que ejerce las funciones de coordinadora, siendo un apoyo fundamental en el aspecto pedagógico y administrativo, que permite mejorar el día a día la atención a los niños y niñas en su desarrollo integral y vincularse con los actores locales de la comunidad para beneficiarse de ellos.

El CIBV hasta el año 2012 estuvo bajo la dirección del MIES-INNFA, y desde el año 2013 se rige por lineamientos del MIES (Ministerio de Inclusión Económica y Social). En el año 2010 nos acogió el Comité de Promoción de Acción del Cantón Mejía para ser nuestros Representantes Legales, hoy en día es el Patronato de Acción Social del

G.A.D. Municipal del Cantón Mejía, con quienes se realiza acciones coordinadas en beneficio del CIBV.

5.01.04 Objetivos

Objetivo general

Favorecer a los docentes de una guía didáctica sobre actividades lúdicas para que lo puedan aplicar periódicamente en las actividades realizadas con los niños y niñas y así de esta forma alcance un aprendizaje significativo a través del juego.

Objetivos específicos

- Capacitar a los docentes sobre la importancia de los juegos lúdicos en el proceso enseñanza-aprendizajes.
- Desarrollar habilidades y destrezas en los infantes mediante juegos lúdicos.
- Fomentar el interés del infante de aprender a través de la metodología lúdica y así alcancen su mejor potencial.
- Lograr el máximo desarrollo posible de las potencialidades de los niños y niñas a través de la aplicación de la guía didáctica.

5.01.05 Justificación

La propuesta se justifica por la necesidad de las educadoras en tener una guía de actividades lúdicas que le permita ser de apoyo para aplicarlas en las actividades diarias con los infantes y que esta sea de mucha ayuda para poder desarrollar destrezas conocimientos y habilidades en los infantes y así de esta forma alcanzar un aprendizaje significativo, en ocasiones las educadoras aplican juegos lúdicos que ya

son de conocimientos para los niños y niñas y esto no crea un interés en ellos por colaborar, produciendo un aprendizaje no productivo para ellos.

Por lo cual la propuesta planteada que es una “Guía Didáctica de Actividades Lúdicas Dirigidas a Docentes” en dar una solución a la problemática del CIBV dándoles a conocer variedad de juegos y los destrezas que con estos pueden desarrollar a su vez les permitirá optimizar el tiempo y así alcanzar el objetivo que todas las educadoras desean en sus educandos como es lograr un aprendizaje significativo que sea duradero a través de la lúdica, para un futuro no muy largo en los infantes.

5.01.06 Marco Teórico

Actividades lúdicas

Es una metodología donde provee al infante de alegría, y un pleno gozo de sus condiciones socio afectivo siendo un espacio donde a través del juego se pueden desarrollar las condiciones naturales de los niños y niñas, así aumentado su creatividad, desarrollo físico, mental, habilidades y destrezas. (Gonzales L. d., 2008, p.1)

Las actividades lúdicas ayudan a un desarrollo global de los seres humanos y este caso de los niños y niñas, alcanzando una mejor perspectiva del entorno en el que se desarrollan, también a través del juego se van fomentando valores, hábitos, patrones de comportamiento grupal que permite una mejor relación interpersonal. (Icaro, 2012, p.2)

Lúdica

(Salazar, 1990) , define que el desarrollo del niño es evidente si va enmarcado en función del juego, la lúdica, cumple un papel muy importante ya que mirado desde todo punto de vista ayuda al desarrollo estructural de los niños.(p.9)

Desde la perspectiva piagetiana la evolución de los juegos lúdicos tiene una clasificación que de acuerdo al comportamiento sensorio motriz se basa en la estructura como tal, y así se logra identificar de diferentes maneras del juego alcanzando cierto grado de complejidad.

- ✓ **El juego de ejercicio:** Esta parte del juego contempla todo lo relacionado a lo que los niños realizan por el placer de cumplir, alguna actividad específica ligada al periodo sensorio motriz.
- ✓ **El juego simbólico:** Mediante esta representación del juego simbólico los niños lo toman como una actividad asimiladora mediante la cual solo con símbolos representa un objeto que no está presente al contrario se encuentra ausente, por tal motivo lo representa de manera ficticia.
- ✓ **El juego regalado:**
Las reglas predominan este juego y depende de cómo el grupo lo determine o lo vaya delineando para no obtener ninguna sanción, por tal motivo se generan obligaciones que se deben cumplir.

Lúdica como estrategia didáctica

La lúdica como tal tiene una importancia esencial para los docentes ya que mediante la cual se puede presidir las necesidades de cada uno de sus alumnos en el grupo, y así impartir el conocimiento de una manera adecuada, ya que es deber de la institución

educativa formar seres con un alto compromiso de creatividad, fuerza, con la finalidad de alcanzar su máximo potencial. (Gonzales L. d., 2008, p.2)

La lúdica es parte esencial del ser humano ya que desde el vientre materno se experimenta diversas sensaciones que van relacionadas con el juego, ya en el crecimiento el juego permite al infante sentir emociones, explorar a través de los sentidos, obtener nuevas experiencias, incrementando la creatividad, en un entorno de gozo, alegría y satisfacción. (Ernesto Yturralde, 2015, p.3)

Importancia de la lúdica en el desarrollo de los niños y niñas

Es una actividad que permite relacionarse con objetos con personas donde las acciones que se realiza es libre partiendo de la necesidad del niño o niña que quiere divertirse, gozar experimentar siendo un factor de desarrollo que ejercita la libertad de acción y de actividades espontaneas para el infante. A través del juego el pequeño va adquiriendo autodominio precisión de movimientos destrezas, habilidades donde le permitirá obtener conocimientos previos que serán de suma importancia en su desarrollo futuro del infante. (Gómez, 2009, p.5)

El juego simbólico, según Piaget, “ingresa a los niños y niñas en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana”. Con esto los infantes empiezan a adquirir reglas a través de las actividades lúdicas. El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vygotsky, (1925) define “la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen los micros contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños”.(p.21)

El juego es una herramienta primordial en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que por medio de este permite que los niños y niñas aprendan de una manera divertida despertando el interés por participar en las actividades que serán significativas para su desarrollo.

La importancia del juego

Es una actividad placentera para los niños y niñas, como medio para la realización de los objetivos programados para el desarrollo de diferentes destrezas. El juego tiene un carácter muy importante, ya que desarrolla los cuatro aspectos que influyen en la personalidad del niño:

- ✓ **El cognitivo**, a través de la resolución de los problemas planteados.
- ✓ **El motriz**, realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas.
- ✓ **El social**, a través de todo tipo de juegos colectivos en los que se fomenta la cooperación.
- ✓ **El afectivo**, ya que se establecen vínculos personales entre los participantes.

Aprendizaje

Se puede definir como un cambio relativamente permanente en el comportamiento, que refleja la adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que pueden incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica.

Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos, y, por lo tanto, pueden ser medidos. Se aprende de todo; lo bueno y lo malo. Se aprende a bailar, cantar, robar; se aprende en la casa, en el parque, en la escuela: se aprende en cualquier parte.

Aprendizaje significativo

(Palmero, 2004), habla sobre la perspectiva ausubeliana sobre el aprendizaje significativo:

El “aprendizaje significativo” es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje (Ausubel, 1976, 2002; Moreira, 1997). La presencia de ideas, conceptos o proposiciones inclusivas, claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo (Moreira, 2000 a). Pero no se trata de una simple unión, sino que en este proceso los nuevos contenidos adquieren significado para el sujeto produciéndose una transformación de los subsumidores de su estructura

cognitiva, que resultan así progresivamente más diferenciados, elaborados y estables. (p.3)

La atribución del aprendizaje significativo permite relacionar el conocimiento adquirido actual con los que han sido guardados en la memoria a largo plazo obteniendo así un nuevo conocimiento.

Otros conceptos de aprendizaje significativo:

- ✓ El aprendizaje significativo es el que ocurre cuando, al llega a nuestra mente un nuevo conocimiento lo hacemos nuestro, es decir, modifica nuestra(s) conducta (s. (Esperanza Aldrete).
- ✓ El aprendizaje significativo es el proceso por el cual un individuo elabora e internaliza conocimientos (haciendo referencia no solo a conocimientos, sino también a habilidades, destrezas, etc.) en base a experiencias anteriores relacionadas con sus propios intereses y necesidades. (ALN)
- ✓ El aprendizaje significativo es de tal manera que la persona vaya adquiriendo conocimiento propio de su vida cotidiana, esto favorece en su conducta social. (yayo23sep)
- ✓ El aprendizaje significativo es aquel que proviene del interés del individuo, no todo lo que aprende es significativo, se dice así cuando lo que aprende le sirve y utiliza porque es valorado para el cómo primordial y útil. (alnelly)
- ✓ Lo que se ha aprendido tiene sentido y razón de ser, se caracteriza por haber surgido de una interrelación con lo que le rodea al individuo. (Rockdrigo)
- ✓ El aprendizaje significativo es aquel proceso mediante el cual, el individuo

realiza una metacognición: 'aprende a aprender', a partir de sus conocimientos

previos y de los adquiridos recientemente logra una integración y aprende mejor. (Liset Santoyo)

Tipos de aprendizajes significativos

Palmero (2004), según sus investigaciones da a conocer los tipos de aprendizajes significativos que (Ausubel, 1973) a considera lo más importantes y son:

Aprendizaje de representaciones: Es cuando el niño adquiere el vocabulario. Es el aprendizaje por el cual el niño y niña aprende palabras que simbolizan objetos que están en su entorno. Sin embargo no los asemeja por sus cualidades.

Aprendizaje de conceptos: El niño y niña aumenta su vocabulario, a partir de las experiencias reales, comprende que la palabra “mamá” puede usarse también por otras personas refiriéndose a sus madres, por lo tanto podrá distinguir y afirmar.

Aprendizaje de preposiciones: Cuando conoce el significado de los conceptos, puede formar frases que contengan dos o mas conceptos donde afirme o niegue algo concreto, va a ocupar un concepto nuevo asimilando al momento del integrarlo en su estructura cognitiva, aplicando los siguientes pasos:

- ✓ **Por diferenciación progresiva:** El nuevo concepto se sujeta a los conceptos más acogidos, que el infante en su estructura cognitiva.
- ✓ **Por reconciliación integradora:** Cuando el concepto nuevo tiene más relevancia de los conceptos, que previamente el infante ya conocía.
- ✓ **Por combinación:** Cuando el nuevo concepto tiene el mismo rango de los conceptos que ya se conocía.

Ausubel concibe los conocimientos previos del alumno en términos de esquemas de conocimientos, los cuales consisten en las representaciones que posee una persona en un momento determinado de su vida, estos esquemas incluyen tipos de conocimientos sobre la realidad, como son los: hechos sucesos, experiencias.

Ausubel, (1973), recalca unos requisitos para que se dé el aprendizaje significativo con éxito:

- ✓ **Significatividad lógica del material:** El material que el docente va a utilizar debe ser previamente organizado, para que se dé una buena construcción de conocimientos en los infantes.
- ✓ **Significatividad psicológica del material:** Aquí el infante conecta el nuevo conocimiento con el anterior y lo comprende, es muy importante poseer una memoria a largo plazo para que el aprendizaje adquirido sea duradero.
- ✓ **Actitud favorable del alumno:** El aprendizaje no se puede dar sino existe un elemento importante, que es la predisposición del infante, aquí el docente puede influir a través de la motivación.

Ausubel, (1973), indica las ventajas que se obtiene al darse el aprendizaje significativo:

- ✓ Crea una retención más duradera de información favorable para el infante.
- ✓ Permite que los nuevos conocimientos se den de forma significativa, facilitando la retención de un nuevo contenido.
- ✓ La adquisición de nuevos conocimientos al ser relacionados con los anteriores, es almacenada en la memoria a largo plazo.

- ✓ Al obtener un aprendizaje significativo el niño o niña, tendrá más confianza en sí mismo asimilando las nuevas actividades.

5.02 Descripción

5.02.01 Metodología

La metodología que aplicaremos en el presente proyecto será método de observación y método experimental ya que estos nos permitirán cumplir con los objetivos planteado para la realización del proyecto sobre la Incidencia de la Lúdica en el Aprendizaje Significativo.

5.02.02 Métodos

Métodos de Observación

La observación, radica en la utilización de los sentidos, para obtener información real y datos que nos proporcionen elementos para nuestra investigación. Establece el primer paso para observar la situación o problemática que vive un lugar determinado. El empleo de este método permite visualizar la problemática que existe en el CIBV Bertha C. de Salazar y así conocer su causa y efectos que conlleva, para dar una solución positiva.

Método Experimental

En la investigación de enfoque experimental el investigador manipula una o más variables de estudio, para controlar el aumento o disminución de esas variables y su efecto en las conductas observadas. Dicho de otra forma, un experimento consiste en hacer un cambio en el valor de una variable (variable independiente) y observar su efecto en otra variable (variable dependiente). Se sigue un proceso, con el fin de

describir de qué modo o por qué causa se produce una situación o acontecimiento particular. Los métodos experimentales son los adecuados para poner a prueba hipótesis de relaciones causales.

Permite conocer la factibilidad del proyecto con sus variables existentes por lo cual se realizara un taller para dar a conocer a las educadoras sobre la incidencia de la lúdica en el aprendizaje significativo, se las realizara una encuesta para conocer en que porción les ayudo este taller.

5.02.03 Técnicas

Encuesta

La encuesta es una técnica de recogida de datos mediante la aplicación de un cuestionario a una muestra de individuos. A través de las encuestas se pueden conocer las opiniones, las actitudes y los comportamientos de los ciudadanos. En una encuesta se realizan una serie de preguntas sobre uno o varios temas a una muestra de personas seleccionadas siguiendo una serie de reglas científicas que hacen que esa muestra sea, en su conjunto, representativa de la población general de la que procede.

Esta técnica va a permitir ver los conocimientos y opiniones que tienes las educadoras encuestadas del CIBV Bertha C. de Salazar sobre el tema de Incidencia de la Lúdica en el Aprendizaje Significativo, a través de una encuesta que consta de preguntas diez cerradas y aplicada a 15 educadoras, permitirá saber sus falencia y así poder fortalecer dichas falencia de la mejor manera para un buen desempeño laboral.

5.02.04 Participantes

Población: 25 Educadoras que conforman el CIBV

Muestra de estudio: 15 Educadoras.

El proyecto se aplicó a las muestra de estudio siendo los participantes 15 educadoras y educadores del CIBV Bertha C. de Salazar.

5.02.04 Análisis e Interpretación de Resultados

Análisis de Datos: de la encuesta aplicada a los docentes.

1.- ¿Conoce usted que es la lúdica?

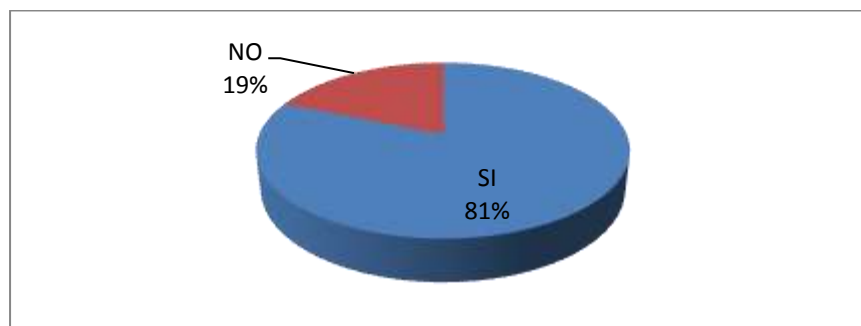
Tabla 6. Conocimientos de la Lúdica 1

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
1	SI	13	81%
	NO	2	19%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 5. Conocimientos de la Lúdica 1



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 81% de las encuestadas afirma que conocen lo que es la lúdica ya que trabajan en un centro infantil y en su diario vivir lo practican, mientras que el 19% de las educadoras opinan lo contrario ya que saben que se trata de juego pero no tienen una un concepto muy claro y desconocen su importancia en el aprendizaje de los infantes.

2.- ¿Sabe usted la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje?

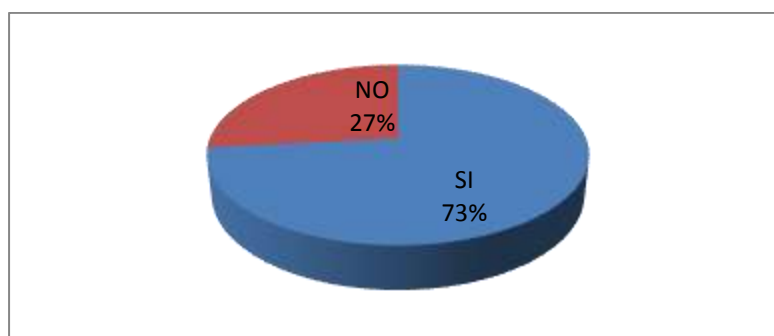
Tabla 7.Importancia de la Lúdica 2

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
2	SI	11	73%
	NO	4	27%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 6.Importacia de la Lúdica 2



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

De las encuestadas el 73% conoce la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje y el 27% afirman que no por falta de capacitaciones de parte del CIBV, ya que son educadoras nuevas que recién empezaron sus estudios académicos, desconociendo cómo influye aplicar esta metodología lúdica con los niños y niñas y los beneficios que pueden alcanzar.

3.- ¿Conoce lo que es el aprendizaje significativo?

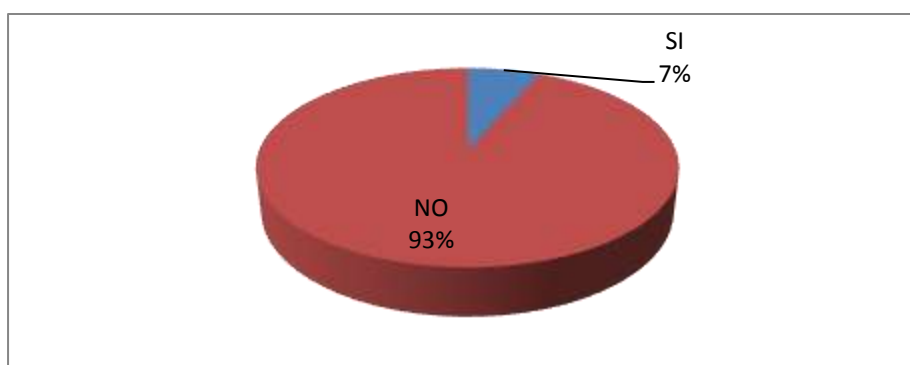
Tabla 8. Aprendizaje Significativo 3

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
3	SI	1	7%
	NO	14	93%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 7. Aprendizaje Significativo 3



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 93% de las encuestadas afirman que no conocen lo que es el aprendizaje significativo o no tienen un idea muy clara ya que este tema en el CIBV no se ha tomado mucha importancia porque desconocen el valor muy grande que puede obtener si se lograra este aprendizaje en los infantes a través de la lúdica, mientras que el 7% conocen que es aprendizaje pero no que es significativo por lo cual existe una duda.

4.- ¿Cree usted que los niños y niñas desarrollan habilidades cuando juegan?

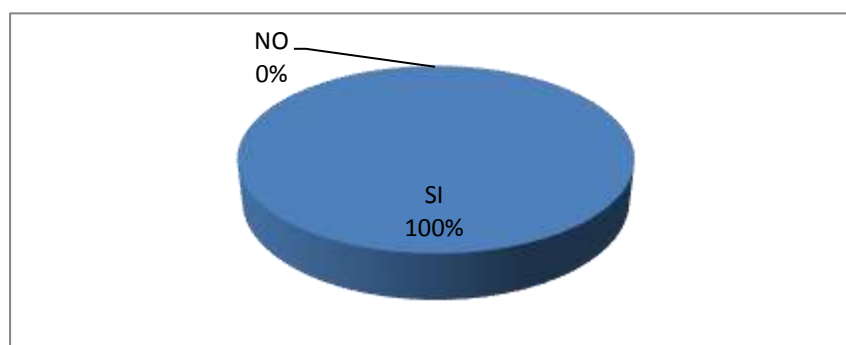
Tabla 9.Desarrollan Habilidades Cuando Juegan 4

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
4	SI	15	100%
	NO	0	0%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 8.Desarrollan Habilidades Cuando Juegan 4



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 100% de las educadoras concuerdan que los infantes desarrollan habilidades mientras ellos juegan en el proceso de enseñanza aprendizaje, pero recomiendan que les faciliten una guía de juegos para aplicarlos con los niños y niñas de esta forma permitirá optimizar el tiempo y alcanzar los objetivos planteados.

5.- ¿Aplica estrategias lúdicas en las actividades realizadas periódicamente?

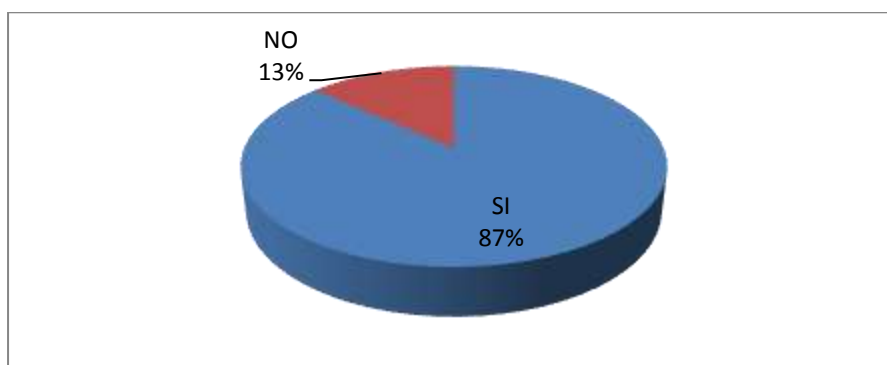
Tabla 10. Estrategias Lúdicas realizadas periódicamente 5

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
5	SI	13	87%
	NO	2	13%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 9. Estrategias Lúdicas Realizadas Periódicamente 5



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

De las encuestadas el 87% aplican estrategias lúdicas periódicamente, pero por lo general son actividades rutinarias que esto produce que los infantes no tengan el interés adecuado produciendo un aprendizaje no significativo, mientras que el 13% no lo aplican de la forma correcta.

6.- ¿Conoce usted variedad de juegos lúdicos?

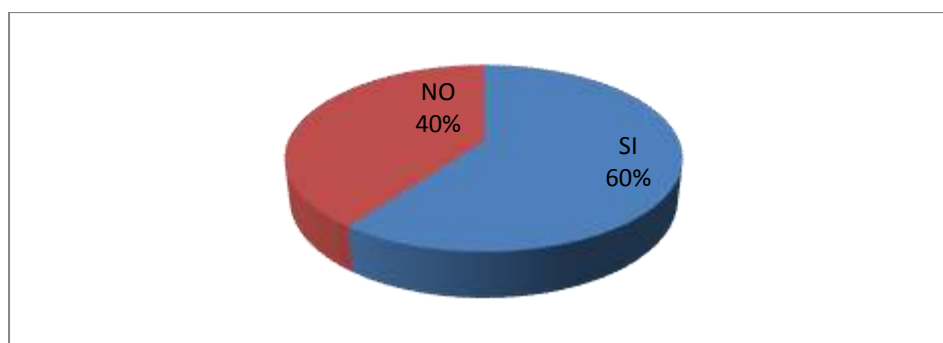
Tabla 11. Conoce Variedad de Juegos Lúdicos 6

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
6	SI	9	60%
	NO	6	40%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 10. Conoce Variedad de Juegos Lúdicos 6



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 60% de las educadoras afirman que conocen una variedad de juegos pero a su vez les gustaría saber más para un buen desenvolvimiento en su trabajo ya que con nuevos juegos lúdicos se despertaría el interés en los infantes por participar y obtener nuevos aprendizajes, por otra parte el 40% desconocen variedad de juegos por lo que necesitan una guía de actividades que sea de ayuda para aplicarlos en el aula.

7.- ¿Usted ha recibido capacitaciones acerca de metodología lúdica?

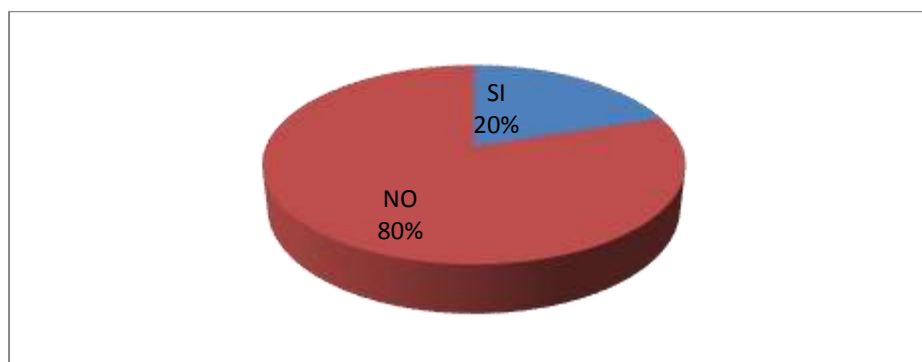
Tabla 12. Capacitaciones acerca de la Metodología Lúdica

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
7	SI	1	20%
	NO	14	80%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 11. Capacitaciones Acerca de la Metodología Lúdica



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 80% de las encuestadas no han recibido capacitaciones acerca de la metodología lúdica por lo cual están interesadas en recibir ya que esto va a fomentar sus conocimientos como educadora y así lograr el objetivo que se quiere alcanzar con los infantes en su aprendizaje, el 20% afirman lo contrario que si han recibido pero comentan que siempre es bueno capacitarse nuevamente.

8.- ¿Cuenta con una Guía de actividades lúdicas en su CIBV?

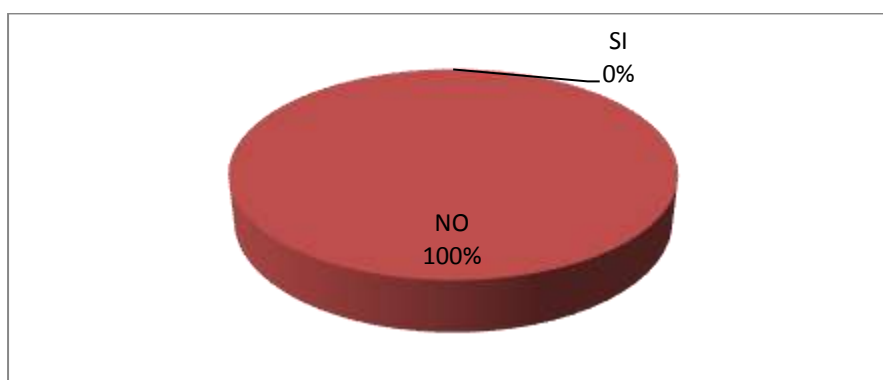
Tabla 13. Guía de Actividades Lúdicas en su CIBV 8

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
8	SI	0	0%
	NO	15	100%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 12. Guía de Actividades Lúdicas en su CIBV 8



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

De las educadoras encuestadas el 100% no cuentan con una guía didáctica de actividades lúdicas porque no tienen en su centro infantil, al obtener una guía sería de mucha ayuda para todas educadoras, ya que ayudaría a optimizar el tiempo.

9.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan al desarrollan habilidades y destrezas en los niños y niñas?

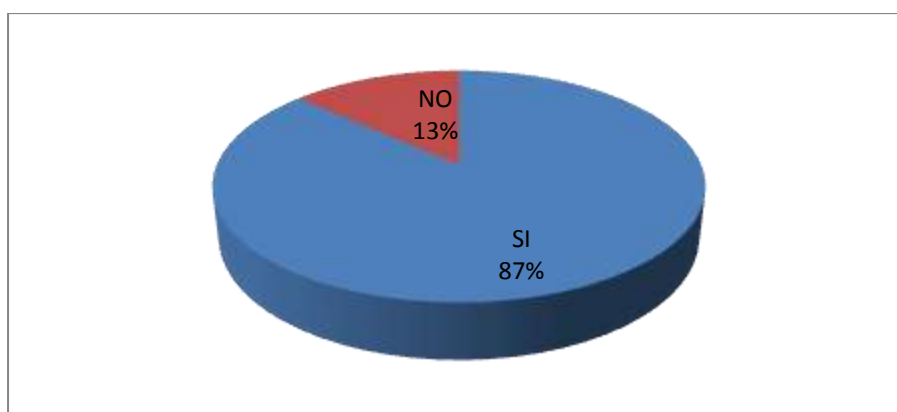
Tabla 14.Actividades Ludicas Desarrollan Destrezas y Habilidades 9

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
9	SI	13	87%
	NO	2	13%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 13.Actividades Lúdicas Desarrollan Destrezas y Habilidades 9.



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 87% de las educadoras están de acuerdo que las actividades lúdicas ayudan a desarrollar habilidades y destrezas por la experiencia que tienen en su CIBV, el 13% opinan lo contrario por lo que requieren de un taller para conocer como la lúdica va desarrollando destrezas y habilidades.

10.- ¿Cree que su CIBV cuenta con el espacio físico para realizar actividades lúdicas?

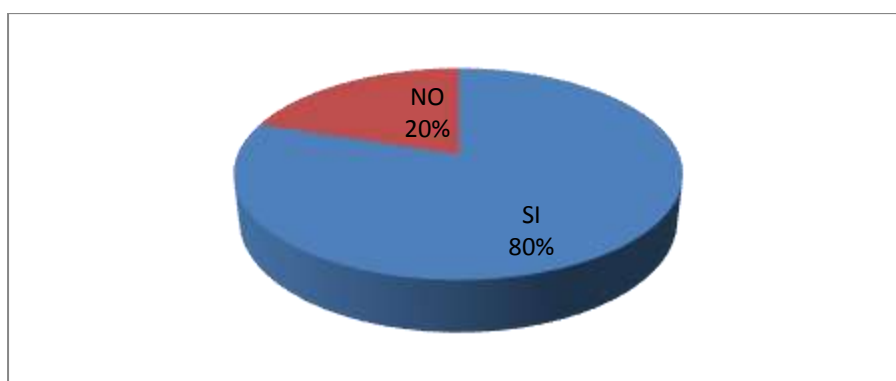
Tabla 15. Cuentan con Espacio Físico 10

Ítem	Valoración	Frecuencia	%
10	SI	12	80%
	NO	3	20%
	TOTAL	15	100%

Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Figura 14. Cuentan con Espacio Físico 10



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Encuesta

Análisis

El 80% de las educadoras cuentan con un espacio físico para realizar sus actividades diarias mientras que el 20% no, ya que el lugar donde realiza las actividades diarias es un espacio limitado ya que cada educadora tiene su área y unas son amplias y otras pequeñas.

5.03 Formulación del Proceso de Aplicación de la Propuesta

5.03.01 Taller de Socialización

El taller de socialización del proyecto se lo realizará en el Patronato de Acción Social del Cantón Mejía el día lunes 05 de octubre del presente año a las 16:00 pm, con el fin de brindar a las educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar actividades innovadoras relacionadas con la lúdica y su importancia en la adquisición de un aprendizaje significativo. Las actividades propuestas para esta jornada son:

1. Realizar una invitación de asistencia a los docentes de la institución



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Propio del investigador

2. Bienvenida a los asistentes:

- ❖ Se agradece a los docentes por su amable participación y colaboración por haber asistido al taller.

- ❖ Se les pide de una manera muy comedia apagar los celulares.
- ❖ Preguntas al final del taller.

3. Dinámica de integración (Anexo2)

- ❖ Buscando a mi pareja mediante la discriminación de sonidos.
- ❖ Se entrega un papel a cada educadora el cual tendrá un gráfico de un animal (vaca, chanco, gato, pato, mono), todos tendrán su pareja.
- ❖ Se tapa los ojos a todas las educadoras con bufandas.
- ❖ Debe buscar mediante el sonido a su pareja.

4. Objetivo General

- ❖ Socializar con las educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar, la Guía Didáctica sobre Actividades Lúdicas que será aplicada a los niños y niñas de 3 años de edad, para motivar el uso de la metodología lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje y el beneficio que proporciona al infante para la obtención de un aprendizaje significativo.

5. Exposición del tema (Anexo 3)

- ❖ Que son las actividades lúdicas.
- ❖ Que es lúdica.
- ❖ Aprendizaje significativo.
- ❖ Ventajas del aprendizaje significativo.
- ❖ Importancia del juego en los niños y niñas de 3 años de edad.
- ❖ Orientaciones antes de realizar las actividades lúdicas.

6. Ejercicio o actividades

- ❖ Jugando con las ulas.

Fomentar el juego en parejas, para un buen proceso de sociabilización con los niños y niñas de su entorno.



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

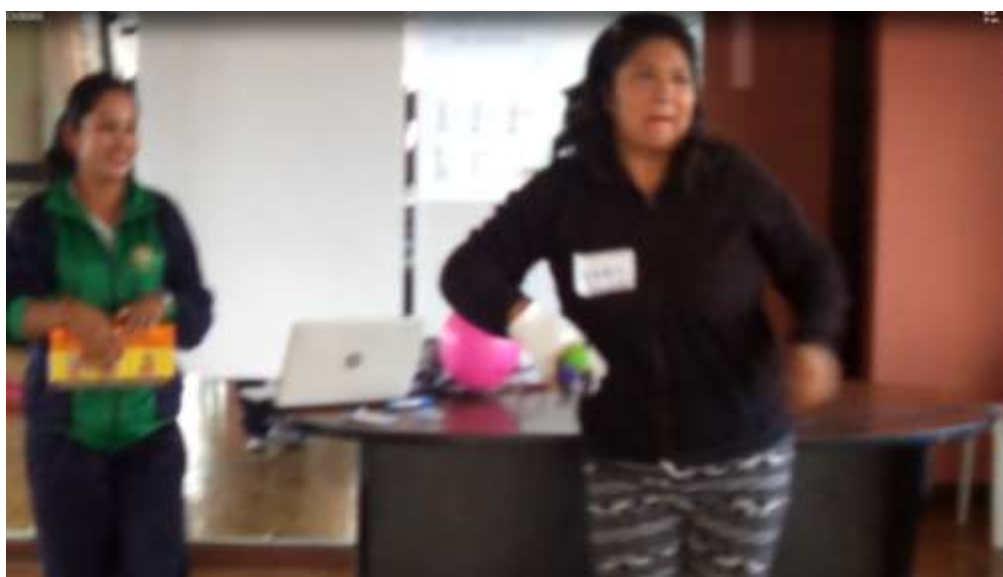
❖ Imitando imágenes.

Identificar láminas con dibujos e imitarlos para un buen desarrollo del juego simbólico.



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

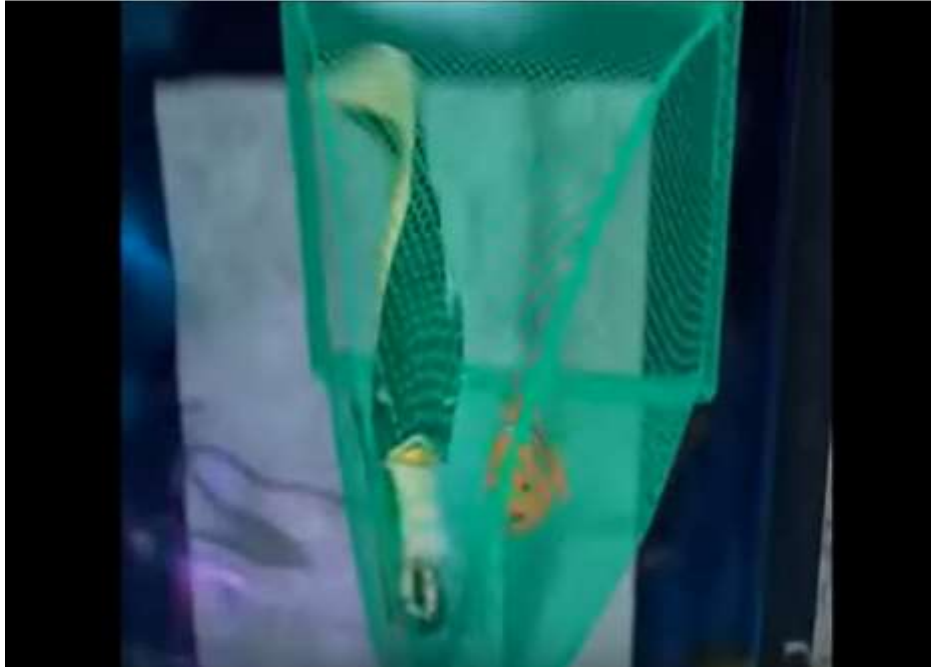


Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

7. Análisis y reflexión

- ❖ Video: Aprendizaje significativo en memo.



<https://www.youtube.com/watch?v=qJ1jL2SoPF0>



<https://www.youtube.com/watch?v=qJ1jL2SoPF0>

8. Evaluación

Damos a los participantes del taller unas hojas con preguntas para que evalúen el contenido del mismo.

9. Dinámica de despedida

Se cantó una canción de despedida.

Hasta mañana

hasta mañana

este día terminó

levanto mi mano

muevo la mano

y con ella digo adiós.

5.03.02 Propuesta



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
ACTIVIDADES LÚDICAS	4
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS LÚDICOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD	5
ORIENTACIONES ANTES DE REALIZAR LAS ACTIVIDADES LÚDICAS CON LOS	
INFANTES	6
VINCULACIÓN EMOCIONAL Y SOCIAL	9
Actividad N°1	10
Actividad N°2	11
Actividad N°3	12
Actividad N°4	13
Actividad N°5	14
DESCUBRIMIENTO NATURAL Y CULTURAL	15
Actividad N°1	16
Actividad N°2	17
Actividad N°3	18
Actividad N°4	19
Actividad N°5	20
Actividad N°6	21
MANIFESTACIÓN DEL LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL	22
Actividad N°1	23
Actividad N°2	24
Actividad N°3	25
Actividad N°4	26
Actividad N°5	27
EXPRESIÓN DEL CUERPO Y	
MOTRICIDAD	28
Actividad N°1	29
Actividad N°2	30
Actividad N°3	31
Actividad N°4	32
Actividad N°5	33
NET GRAFÍA DE GRÁFICOS	34



INTRODUCCIÓN

Los juegos lúdicos permiten a los niños y niñas estar en plena actividad, consiguiendo estimular la inteligencia de una manera divertida y a su vez provoca en los infantes descubrir nuevas y variadas alternativas de aprendizajes significativos que durante el proceso de su crecimiento serán de mucha utilidad para un desarrollo integral.

Con la aplicación de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje permite desarrollar diferentes habilidades como son: desarrollo cognitivo, lenguaje, imaginación, autonomía, motricidad fina; gruesa entre otras, siendo todo esto un ente primordial en el crecimiento de los niños y niñas de 3 años de edad.

Esta guía didáctica permite a las educadoras emplear diversos juegos lúdicos enfocados a desarrollar ciertas destrezas, habilidades y lo más importante adquisición de conocimientos previos y así mediante cada uno de ellos los infantes vayan alcanzando un pleno aprendizaje significativo relacionado con su crecimiento.







indispensable para alcanzar el objetivo propuesto por el mismo.

Desarrollo 

UNIVERSITARIA

<http://www.significados.com/nocion/>



<http://static.guiainfantil.com/pictures/articulos/37861-3-10-chistes-cortos-para-ninos.jpg>

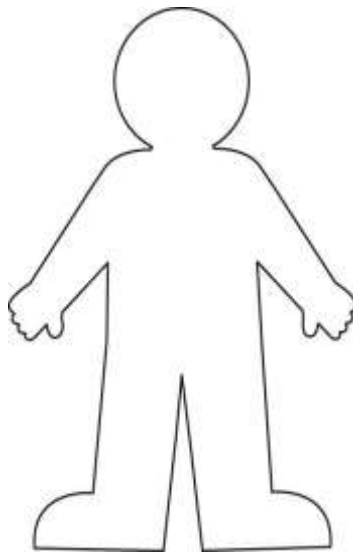












http://ajmlase.webcindario.com/d2_kid_child4_1.gif







http://es.123rf.com/imagenesarchivo/sombras_de_ni%C3%B1os.html?mediapopup=13233439



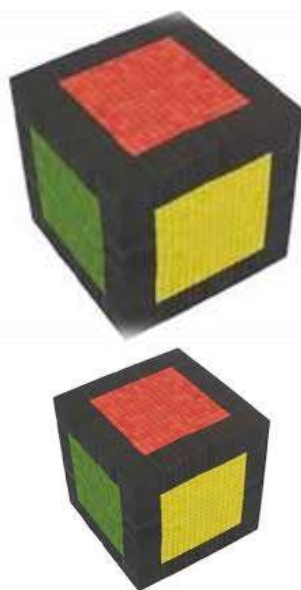






<http://us.cdn3.123rf.com/168nwm/shadowstudio/shadowstudio1409/shadowstudio140900014/31661869cartoon-happy-hov-cheerful-hov-iumping-isolated-on->



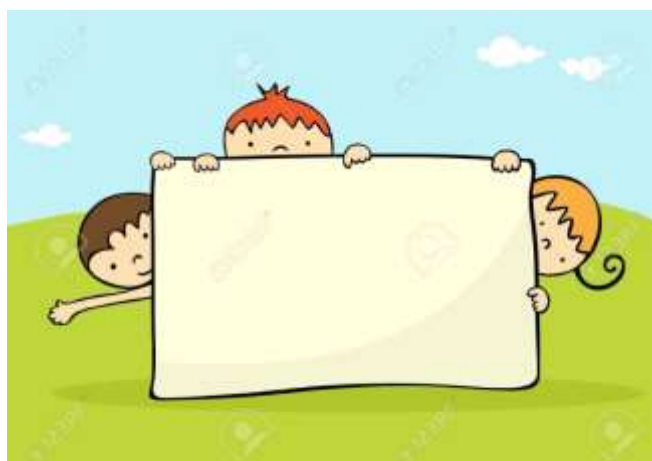




[http://1.bp.blogspot.com/QBJM2NzLg9k/VYxoM7nJr3I/AAAAAAA
AAB4/R0jGv5zm-II/s1600/7334722-ninas-jugando-hula-hoops.jpg](http://1.bp.blogspot.com/QBJM2NzLg9k/VYxoM7nJr3I/AAAAAAA
AAB4/R0jGv5zm-II/s1600/7334722-ninas-jugando-hula-hoops.jpg)









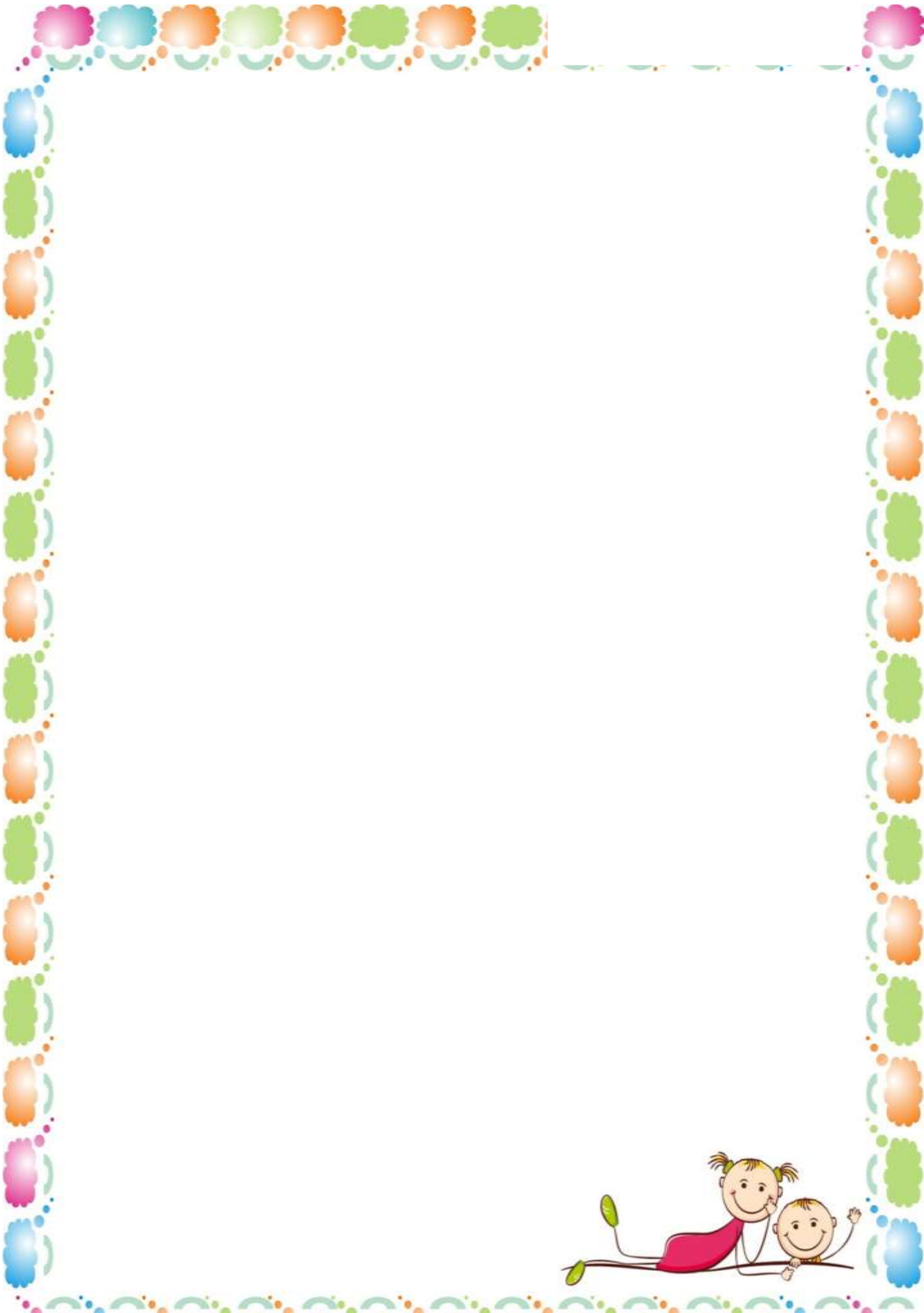
A cartoon illustration of a young boy with brown hair, wearing a blue and yellow striped shirt. He is resting his chin on his hand, looking thoughtful. Above his head is a thought bubble containing a black and white cow standing on a green patch of grass.





data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAQAAAQABA
AD/2wCEAAkGBxQSEhUUExQUFRUUFxgSFBUYFBUY
GBYWFRYWPhYYFROYHCggGB0IGxUUITEiJSkrLi4uFx











data:image/png;base64,iVBORw0KGgoAAAANSUhEUgAAAOEA
AADhCAMAAAAJbSJIAAABTVBMVEX///8AAACQy+tBrXDmS
CDrbaL25t6hUyxplhVCsHJDs3SU0fLtSiHqSSH8/Pzz8/OnVi70caj1



Actividad N° 4

Nombre: Vamos de pesca.

Objetivo: Manipular objetos utilizando la pinza trípode.

Recursos: Tina, agua, pescados hechos de papel o plástico, niños y niñas.

Desarrollo: Antes de efectuar la actividad estimular los dedos de las manos con la canción:

Juan, Paco, Pedro de la Mar
es mi nombre, sí.
Y cuando yo me voy
me dicen que yo soy
Juan, Paco, Pedro de la Mar.
La, la, la, la, la, la, la.

La tina debe estar con agua para colocar a los peces, a los pequeños se les dirá que vamos a ir de pesca, pero solo vamos a utilizar los dedos índice y pulgar para coger a los pescados, al finalizar se pueden dirigir al rincón de cocina a jugar a preparar la cena, para mamá. Esta actividad permite a los infantes a fortalecer su motricidad fina y coordinación viso-motriz.



https://encryptedtbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSME_BpqaOn4eBFHXWQp-um3n5djBA8sS43obwy402b3c2abPgU

Actividad N° 5

Nombre: Jugando a los bolos.

Objetivo: Lanzar la pelota hacia un punto determinado, fortaleciendo su coordinación viso motriz.

Recursos: Pelotas, botella de plástico decoradas, niños y niñas.

Desarrollo: Entregar a cada niño y niña una pelota para que juegue libremente, se ubica las botellas decoras, a un extremo del área, al otro lado se ubicaran los niños con sus respectivas pelotas para lanzar y derribar las botellas, uno por uno ira realizando la actividad, los demás niños y niñas deben animar al participante.



data:image/jpeg;base64,/9j/4AAQSkZJRgABAQAAQABAAQD/2wCEAAkGBxQTEhUUERQVFhUVFh0WFRcYGRgYGBcclBcYHRcYHRgaHigsGholGx4YIjEhJS0sLjAuFyAzODMsQz

NET GRAFÍA DE GRÁFICOS

- ✓ <http://es.vectorhq.com/premium/vector-illustration-of-kid-playing-and-reading-with-open-book-804255>
- ✓ https://www.google.com.ec/search?q=ni%C3%B1os+jugando+con+mariposas+dibujos&biw=1778&bih=870&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0CAYQ_AUoAWoVChMIvMT69pGMyAIVCx4eCh3T0wSc&dpr=0.9#imgrc=u8einUZu-lukbM%3A
- ✓ http://ep01.epimg.net/diario/imagenes/2008/07/11/radiotv/1215727203_850215_0000000000_sumario
- ✓ <http://us.123rf.com/400wm/400/400/lenm/lenm1101/lenm110100083/8614177-ilustracion-de-unir-las-manos-para-formar-un-circulo-de-ninos.jpg>
- ✓ <http://imgs.imagui.com/3b39efceea8775da09cdf99ab98aeab6/www.eurekaki.com/g/326115312/disfraz-de-pollito-para-bebe.jpg/150x150c/1.jpg>
- ✓ <http://www.surnames.org/aladin/peluches.jpg>
- ✓ <http://www.significados.com/nocion/>
- ✓ <https://encryptedtbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRRU9LlprZScklG4p5BGxCown2wrOUSsw1JQAMLpQ6Ymxn1Xj350A>
- ✓ <https://www.google.com.ec/blank.html>
- ✓ <http://static.guiainfantil.com/pictures/articulos/37861-3-10-chistes-cortos-para-ninos.jpg>
- ✓ http://3.bp.blogspot.com/_45TKhYqduBo/S9ZMhaMI6VI/AAAAAAAAAE0Y/kdcA9QcvFwo/s1600/0.jpg
- ✓ <http://www.institutobuckingham.com/wp-content/uploads/2014/05/dia-del-maestro.jpg>

- ✓ <http://previews.123rf.com/images/lenm/lenm1007/lenm100700018/7334708-Children-playing-Tag-in-the-Park--Stock-Photo-kids.jpg>
- ✓ <http://1.bp.blogspot.com/-1gSQvnu37Qg/VQnQY6fiG2I/AAAAAAAAAkg/ToSfYPXAc7I/s1600/kids-playing-hula-hoop-.jpg>
- ✓ http://ajmlase.webcindario.com/d2_kid_child4_1.gif
- ✓ http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/sombras_de_ni%C3%B1os.html?mediapopup=13233439
- ✓ <http://3.bp.blogspot.com/h1ov0gbMGfg/Upt4Lliy0KI/AAAAAAAAACI8/w5Rs-zuOUCQ/s320/EI+baile+de+los+animales.jpg>
- ✓ <http://aydproducciones.academia.iteso.mx/wpcontent/uploads/sites/23/2014/10/ni%C3%B1o-pensando1.jpg>
- ✓ <http://us.cdn3.123rf.com/168nwm/shadowstudio/shadowstudio1409/shadowstudio140900014/31661869-cartoon-happy-boy-cheerful-boy-jumping-isolated-on-white.jpg>
- ✓ <http://us.cdn2.123rf.com/168nwm/blueringmedia/blueringmedia1502/blueringmedia150200743/37001848-a-boy-following-the-footprints-on-a-white-background.jpg>
- ✓ <http://1.bp.blogspot.com/QBJM2NzLg9k/VYxoM7nJr3I/AAAAAAAAAAB4/R0jGv5zm-II/s1600/7334722-ninas-jugando-hula-hoops.jpg>
- ✓ http://2.bp.blogspot.com/_Ufh_eJDOg_s/TCKvDCLaA6I/AAAAAAAAAAs/KsTyQpBSsZs/s320/Ni%C3%B1o+con+pelota.jpg

CAPÍTULO 6: ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Recursos humanos:

- Docentes (15).
- Directora del CIBV Bertha C. de Salazar (1).
- La persona que se encarga de recoger los datos (investigador).

Recursos materiales:

- Esferos.
- Hojas.
- Guía impresas (15).
- Fotocopias
- Salón del Patronato de Acción Social.
- Cartulina
- Encuestas

Recursos técnicos y tecnológicos:

- Computador portátil.
- Parlantes.
- Infocus.
- Videocámara.
- Cámara digital.

6.02 Presupuesto

INSUMOS	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Impresiones	525	\$0.05	\$26.25
Anillados	15	\$1.00	\$15.00
Esferos	15	\$0.35	\$5.25
Resma de papel	4	\$3.60	\$14.40
Alquiler de proyector	1	\$15.00	\$15.00
Colas pequeñas	15	\$0.30	\$4.50
Supan	2	\$1.50	\$3.00
Jamón paquete	1	\$5.00	\$5.00
Transporte	1	\$30.00	\$30.00
TOTAL			\$118.40

Tabla 16. Presupuesto

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Presupuesto utilizado en la realización del proyecto

6.03 Cronograma

MES	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
Semana	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Actividad																				
Aprobación del tema																				
Delimitación del tema e investigación de campo.																				
CAPITULO 1																				
Antecedentes																				
Contexto																				
Macro																				
Meso																				
Micro																				
Justificación																				
Análisis de la matriz T																				
CAPITULO 2																				
Análisis de mapeo de involucrados																				
Análisis de matriz de involucrados																				
CAPITULO 3																				
Problemas y objetivos																				
Árbol de problemas																				
Árbol de objetivos																				
CAPITULO 4																				
Análisis de alternativas																				
Matriz de análisis de alternativas																				
Matriz de análisis de impacto de los objetivos																				
Diagrama de estrategias																				
Matriz del marco lógico																				
CAPITULO 5																				
Propuesta																				
Antecedentes																				
Datos informativos																				
Reseña histórica																				
Objetivos generales y específicos																				
Justificación																				
Marco teórico																				
Metodología																				
Métodos																				
Técnicas																				
Participantes																				

[illegible]

Tabla 17. Cronograma

Elaborado por. Jenny Caizatoa

Fuente. Formulario 001Perfil Del proyecto de Titulación

CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.01 Conclusiones

- Este taller complemento a las educadoras del “CIBV” Bertha C. de Salazar a obtener una retroalimentación de los conocimientos pedagógicos en cuanto a la Lúdica, ya que serán de gran ayuda para el desarrollo integral de los infantes desarrollando un conocimiento eficaz a través de los juegos.
- Las educadoras experimentaron mediante la práctica el poder de la Lúdica y lo que se puede alcanzar mediante los juegos que se aplica en los niños y niñas, por lo cual se convertirán en conocimientos significativos a largo plazo.
- Esta Guía Didáctica se convertirá en una herramienta práctica que al momento de impartir conocimientos a los infantes, por medio de juegos lúdicos se alcanzara un aprendizaje significativo, de tal manera ayuda a la formación integral de los pequeños.

7.02 Recomendaciones

- Se recomienda utilizar todas las actividades lúdicas de manera periódicamente a las educadoras para que de esta forma los niños y niñas vayan adquiriendo conocimientos sólidos que al mismo tiempo incrementen la creatividad, los movimientos físicos, y así los conocimientos adquiridos por los infantes se fortalezcan de la mejor manera.
- Es fundamental llamar la atención de los infantes al momento de impartir las indicaciones por parte de las educadoras, ya que así comprenderán el significado de una determinada actividad empleando la Lúdica como objetivo central.
- Es recomendable fomentar la lúdica en los niños y niñas en medio de un entorno cálido donde genere confianza entre el grupo, ya que de esta manera las actividades se realizarán con mucha predisposición por parte del niño y niña favoreciendo a la adquisición de aprendizajes.

Referencias Bibliográficas

- ✓ Código de la Niñez y Adolescencia, 2002-100 (Congreso Nacional 03 de julio de 2003).
- ✓ Constitución de la República del Ecuador, 0 (Asamblea Constituyente 20 de Octubre de 2008).
- ✓ Ley Organica de Educación intercultural, 417 (Presidencia de la Rep`ublica 31 de Marzo de 2011).
- ✓ Icaro. (18 de 07 de 2012). Recuperado el 04 de 10 de 2015, de Icaro: <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/03/68-8853-9-actividades-ludicas-ritmicas-y-recreativas.shtml>
- ✓ Ernesto Yturalde. (2015). La Ludica Experiencia Experimental. *WORDLDWIDE INC.*, 2.
- ✓ Gómez, A. M. (2009). La Importancia Del Juego Y Desarrollo En Educación Infantil. *Revista Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 1-2.
- ✓ Gonzales, L. d. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *Revista Sholarum.UAG.*, 1-4.
- ✓ Gonzales, L. d. (2008). *Scholarum*. Recuperado el 04 de 10 de 2015, de Division de apoyo para el aprendizaje: <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- ✓ Iturralde, S. J. (2012). *Tecnicas Lúdicas y su Incidencia en el Proceso Aprendizaje en los Niños de Primer Año de Educación Basica Escuela Gonzalo Abad*. Ambato-Ecuador.
- ✓ Jimbo. (s.f. de s.f de s.f.). *Teorias de aprendizaje*. Recuperado el 4 de 10 de 2015, de Teorias de aprendizaje: <http://teoriasdelaprendizaje100.jimdo.com/temario/1-conceptos-generales/1-1-principales-tipos-de-aprendizaje-ausubel/>
- ✓ Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Quito-Ecuador.
- ✓ Palmero, L. R. (2004). La teoria del aprendizaje significativo. En L. R. Palmero, *La teoria del aprendizaje significativo* (págs. 1,4). Pamplona: Concept Maps: Theory, Methodology, Technology.
- ✓ Roman, M. (2007). *Eficiencia Escolar y Factores Asociados en America Latina Y el Caribe*. Chile: Salesianos Impresores S.A.

-
- ✓ Salazar, D. f. (1990). La formacion del simbolo en el niño. En Piaget.J., *evolucion del juego en el niños desde la teoria piagetiena* (pág. 151). buenos aires: fondo de cultura economica .

ANEXOS

Anexo 1

ENCUESTA DIRIGIDO A DOCENTES

TEMA: Analizar los conocimientos que tiene las educadoras acerca de la metodología lúdica y su influencia en el aprendizaje significativo del CIBV Bertha C. de Salazar.

INSTRUCCIONES:

- **Lea atentamente**
- **No realice manchones**
- **Marque con una (X) la respuesta que crea conveniente.**

Nro.	Preguntas	SI	NO
1	¿Conoce usted que es la lúdica?		
2	¿Sabe usted la importancia de la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje?		
3	¿Conoce lo que es el aprendizaje significativo?		
4	¿Cree usted que los niños y niñas desarrollan habilidades cuando juegan?		
5	¿Aplica estrategias lúdicas en las actividades realizadas periódicamente?		
6	¿Conoce usted variedad de juegos lúdicos?		
7	¿Usted ha recibido capacitaciones acerca de metodología lúdica?		
8	¿Cuenta con una Guía de actividades lúdicas en su CIBV?		
9	¿Cree usted que las actividades lúdicas ayudan al desarrollan habilidades y destrezas en los niños y niñas?		
10	¿Cree que su CIBV cuenta con el espacio físico para realizar actividades lúdicas?		

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexos 2

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR EN EL AÑOS 2015



Elaborado por: Jenny Caizatoa

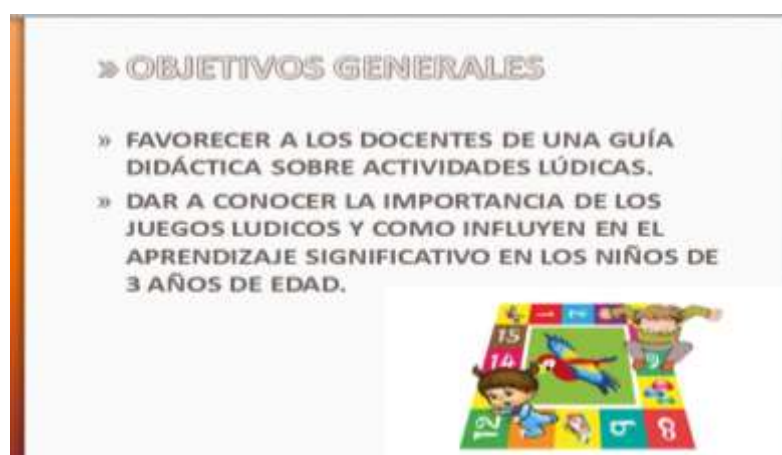
Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

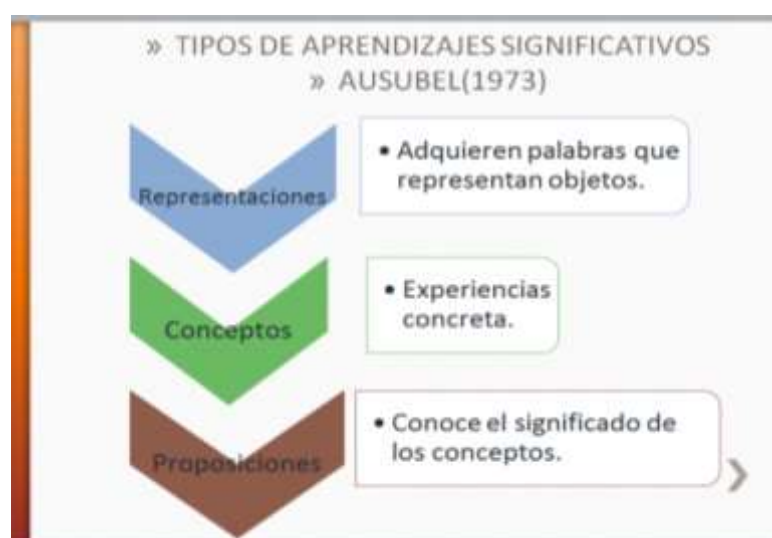


Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

Anexos 3







Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

Anexo 4



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR EN EL AÑOS 2015



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar



Elaborado por: Jenny Caizatoa

Fuente: Socialización de la guía de actividades lúdicas a educadoras del CIBV Bertha C. de Salazar

INCIDENCIA DE LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN NIÑOS Y NIÑAS DE 3 AÑOS DE EDAD. GUÍA DIDÁCTICA SOBRE ACTIVIDADES LÚDICAS DIRIGIDAS A DOCENTES DEL CIBV BERTHA C. DE SALAZAR EN EL AÑOS 2015

Anexos 5

EVALUACIÓN DIRIGIDO A DOCENTES DESPUÉS DE LA SOCIALIZACIÓN

INSTRUCCIONES:

- Lea atentamente
- No realice manchones
- Marque con una (X) la respuesta que crea conveniente.

Nro.	Preguntas	SI	NO	PORQUE
1	¿Antes de haber asistido a este taller conocía la incidencia de la lúdica en él, aprendizaje significativo de los infantes?			
2	¿Cree usted que este taller es de utilidad para su trabajo diario?			
3	¿Obtuvo usted un adecuado conocimiento acerca de importancia de los juegos lúdicos?			
4	¿Cree usted que la guía actividades lúdicas se convertirá en una herramienta de trabajo?			
5	¿Considera usted que el taller impartido satisface a todas sus dudas?			

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN