

1.1. INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN



CARRERA DE PARVULARIA

PROYECTO DE TITULACIÓN

**PREPARACIÓN INTELECTUAL Y SOCIAL A TRAVÉS DE UNA GUÍA DE
JUEGOS DIDÁCTICOS EN NIÑOS Y NIÑAS DE DOS A TRES AÑOS DE EDAD
EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “FRANCISCO RAMÓN”
DEL CANTÓN PEDRO VICENTE MALDONADO EN EL
PERÍODO DE NOVIEMBRE _ ABRIL 2019.**

Nombre del autor

CLEOFE DEL CARMEN VALAREZO VARGAS

**TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE**

TECNOLOGA EN PARVULARIA

Tutor: MSc. MAYELIN MADRIGAL CONTRERA

QUITO – ECUADOR

2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de tutora del proyecto de grado sobre el tema: Preparación intelectual y social a través de una guía de juegos didácticos en niños y niñas de dos a tres años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado en el período de noviembre _ abril 2019.

Como requisito para obtener el título de Tecnóloga en Educación Parvularia en el año 2019, me permito afirmar que el presente trabajo de investigación reúne los requisitos desarrollados en el año y que, mediante mi revisión, está en condiciones de que el proyecto pueda ser sometido a la evaluación correspondiente por parte del tribunal calificador nombrado por la institución educativa.

En la ciudad de Santo Domingo, 02 de julio de 2019.

Msc. Mayelin Madrigal Contrera

TUTOR DEL PROYECTO DE GRADO

DERECHO DE AUTOR

Yo, Cleofe del Carmen Valarezo Vargas, autora del proyecto de titulación, con cédula de ciudadanía N._ 0704307339, libre y voluntariamente DECLARO, que el trabajo académico titulado: Preparación intelectual y social a través de una guía de juegos didácticos en niños y niñas de dos a tres años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado en el período de noviembre _ abril 2019.

Las opiniones, resultados y conclusiones expuestos en el presente trabajo son de total y exclusiva responsabilidad de la autora, original y no forma parte de plagio o copia alguna, constituyéndose en documento único como mandan los principios de investigación científica; de ser comprobado lo contrario me someto a las disposiciones legales pertinentes.

Es todo lo que puedo decir en honor a la verdad.

Atentamente,

CLEOFE DEL CARMEN VALAREZO VARGAS

CC. 0704307339

Correo: carmenvalarezo@hotmail.it

DEDICATORIA

A Dios por ser mi padre celestial divino que guía mi camino y permitió que alcance una meta más en mi vida, a mis dos hermosos hijos Darwin y Ana por demostrarme su amor incondicional y ser un motivo para continuar con mis estudios, a mi compañero de vida mi querido esposo por su comprensión en días de mi ausencia, a mis padres por sus bendiciones a la distancia, a mis hermanos que con una palabra de aliento me ayudaron a continuar el camino y alcanzar el logro ,a mis compañeras de viaje ya que semana a semana nos tocaba madrugar y cuidarnos unas a las otras , a mis compañeras de aula por ofrecerme su amistad sincera para que juntas estemos realizando este sueño, a mis queridos y recordados tutores que impulsaron sus conocimientos con paciencia y dedicación, y a mi fuente de inspiración los niños y niñas que son la razón principal en mi preparación como docente parvulario que me han demostrado su cariño en la más linda etapa de mi vida.

Cleofe del Carmen Valarezo Vargas

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios padre celestial por todo lo bueno que nos regala cada día, a mi esposo por estar pendiente en mis momentos de estudio considerando mi cansancio y fortaleciendo mi espíritu con su amor, a toda mi familia por todo el apoyo dado, para crecer profesionalmente y personalmente.

En especial a mi honorable tutora: Msc. MAYELIN MADRIGAL CONTRERA, quien con su profesionalismo ha sabido guiarme en el desarrollo de este proyecto

Al Instituto Tecnológico Superior Japón sede Santo Domingo por abrirme las puertas del conocimiento, la excelencia, competencias, habilidades y valores para poderme desempeñar en el campo educativo

A los distinguidos catedráticos de la Carrera de Parvularia por transmitirme sus enseñanzas y formarme como profesional y persona.

Cleofe del Carmen Valarezo Vargas

TEMA: Preparación intelectual y social a través de una guía de juegos didácticos en niños y niñas de dos a tres años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Francisco Ramón” del Cantón Pedro Vicente Maldonado en el período de noviembre _ abril 2019.

Autora: Cleofe del Carmen Valarezo Vargas

Tutora: Msc. Mayelin Madrigal Contrera

RESUMEN EJECUTIVO

El trabajo de titulación tuvo como finalidad desarrollar las habilidades y destrezas sociales y psicomotrices para contribuir en la preparación intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado. Para ello se diseñó y aplicó una guía de juegos didácticos atendiendo al grupo etario de los niños y las necesidades afloradas en la observación de la práctica pedagógica. La metodología que se empleó para el estudio se basó en un enfoque cuantitativo, ya que utilizamos la estadística para su procesamiento, análisis e interpretación de la información. La investigación fue de tipo experimental ya que en primer lugar se desarrolló un Pre-test, a continuación, la propuesta de intervención y finalmente un post-test. Para determinar si las educadoras desarrollan con sus niñas y niños juegos didácticos que desarrollen habilidades, destrezas sociales y psicomotrices, se aplicó una entrevista. En la primera fase se desarrolló un Pre-test que estuvo orientada a los niños/as para diagnosticar en qué nivel de conocimiento se encontraban. Seguidamente la segunda fase fue la creación y aplicación de las actividades educativas recreativas. Por último, en la tercera fase se desarrolló un post-test para analizar los resultados obtenidos en las actividades aplicadas. Al culminar el trabajo se comprobó que los niños y niñas participaron activamente en los juegos didácticos y se logró en forma satisfactoria su desarrollo social y psicomotriz, así como fortalecer sus habilidades, destrezas, actitudes, desarrollo intelectual y social.

Palabras claves: Juegos Didácticos, Destrezas, Habilidades, Preparación Intelectual y social

THEME: intellectual and social preparation through didactic games in children two years of age in the Child Development Center "Francisco Ramón" of the canton Pedro Vicente Maldonado in the period of November _ April 2019.

Author: Cleofe del Carmen Valarezo Vargas

Tutor: Msc. Mayelin Madrigal Contrera

EXECUTIVE SUMMARY

The objective of this thesis project was to develop the social and psychomotor skills and abilities to contribute to the cognitive and social competences in children through educational games. The study was carried out at the C. D. I. "Francisco Ramón" located in the municipality of Pedro Vicente Maldonado with children from two to three years old. The researcher designed and implemented an age-appropriate guide of educational games for the focus group. The data was analyzed quantitatively. The phases of the study consisted of a pre-test, an intervention, and a post-test. An interview was carried out to determine if the educators implement educational games to target the development of the social and psychomotor skills in children. The aim of the pre-test was to diagnose their cognitive level. In the second phase, the design and application of the educational games was carried out. In the third phase, the children were tested to analyze the impact of the intervention. The data analyzed revealed that there was a satisfactory cognitive, social, and psychomotor development in the children who participated in the study.

Keywords: Educational games

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1.1. INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR JAPÓN	1
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
RESUMEN EJECUTIVO	vi
EXECUTIVE SUMMARY	vii
ANTECEDENTES.....	1
Introducción.....	1
Objetivos de la investigación	2
Objetivo general.....	2
Objetivos específicos.	2
Justificación de la investigación	3
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	4
Delimitación del problema	4
Preguntas de investigación	4
Pregunta general.....	4
Hipótesis	5
Variables	5
CAPÍTULO I	6
MARCO TEÓRICO.....	6
1.2. Diseño curricular para la educación inicial	6
Perfil de salida del nivel.....	6
1.3. Subnivel inicial 1.....	6
Objetivos del subnivel	6
1.4. Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niñas y niños del subnivel Inicial 1	7
Ámbito de vinculación emocional y social.....	9
1.5. La Educación Preescolar	10
Importancia.....	10
Funciones de la Educación.....	11
Condiciones del Proceso Educativo.....	12
1.6. El juego	13
Definición.....	13
1.5.1 Un acercamiento al concepto e importancia del juego.....	14
1.5.2 El juego y el aprendizaje.....	16

1.5.3 Estrategias para el desarrollo del juego en el salón de actividades dirigidas	18
1.5.4 Fases de los juegos didácticos	19
1.5.5 Clasificación de juegos didácticos	19
1.5.6 El juego didáctico: la enseñanza y el aprendizaje	20
1.7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	21
Enfoque, diseño y tipo de investigación	21
Tipo de Investigación	21
Población y muestra	21
Técnicas e instrumentos de recogida de datos	22
Técnicas de análisis de datos	23
CAPITULO II	24
2. RESULTADOS	24
2.1. PRIMER RESULTADO: DIAGNÓSTICO	24
2.2. PRIMER RESULTADO: DIAGNÓSTICO ACERCA DEL NIVEL DE DESARROLLO INTELLECTUAL Y SOCIAL DE LOS NIÑAS Y NIÑAS DE DOS A TRES AÑOS QUE SE ENCUENTRAN EN EL C.D.I “FRANCISCO RAMÓN” DEL CANTÓN PEDRO VICENTE MALDONADO.	25
Entrevista aplicada a la educadora del grupo de la muestra de investigación	32
CAPITULO III	34
3. PROPUESTA	34
3.1. Datos informativos	34
3.2. PRESENTACIÓN	35
3.3. OBJETIVOS GENERAL	36
3.4. JUSTIFICACIÓN	36
3.5. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:	36
CAPITULO IV	58
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	58
4. EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA	58
CAPITULO V	66
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	66
5.1. CONCLUSIONES	66
5.2. RECOMENDACIONES	67
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	68
7. ANEXOS	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ámbito de vinculación emocional y social.....	9
Tabla 2. Matriz de consistencia lógica.....	24
Tabla 3. Escala valorativa para los indicadores de la prueba de diagnóstico. (Lista de Cotejo)	25
Tabla 4. Indicador N°1 Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto	26
Tabla 5. Indicador N°2 Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.....	27
Tabla 6. Indicador N°3 Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).....	28
Tabla 7. Indicador N°4 Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.....	29
Tabla 8. Indicador N°5 Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.....	30
Tabla 9. Indicador N°6 Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.....	31
Tabla 10. Indicadores de la variable dependiente.....	32
Tabla 11. Indicador N°1 Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto	58
Tabla 12. Indicador N°2 Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.....	59
Tabla 13. Indicador N°3 Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).....	60
Tabla 14. Indicador N°4 Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.....	61
Tabla 15. Indicador N°5 Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.....	62
Tabla 16. Indicador N°6 Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.....	63
Tabla 17. Comparación de resultados.....	64

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Pre Test.....	71
Anexo 2. Post Test	73
Anexo 3. Entrevista aplicada a la educadora del salón	75
Anexo 4. Evidencias del proyecto de investigación	77

ANTECEDENTES

Introducción

El trabajo titulado: Preparación intelectual y social a través de una guía de juegos didácticos en niños y niñas de dos a tres años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado en el período de noviembre _ abril 2019, demostró en su práctica pedagógica deficiencia en el desarrollo de actividades sociales y psicomotrices. En esta etapa tiene particular importancia la conexión entre el desarrollo motor y cognoscitivo. Los juegos adquieren un valor educativo por las posibilidades de exploración del propio entorno y por las relaciones lógicas que favorecen a través de las interacciones con los objetos, con el medio, con otras personas y consigo mismo. Las primeras nociones topológicas, temporales, espaciales y de resolución de problemas se construyen a partir de actividades que se emprenden con otros en diferentes situaciones de movimiento.

Este trabajo presenta los siguientes capítulos:

En el **capítulo I** se presenta fundamentos teóricos y estado del arte debidamente investigado que se convierten en el sustento teórico del proyecto en cual se aborda los siguientes temas: diseño curricular para la Educación Inicial, Perfil de salida del nivel inicial, características de los ámbitos de Desarrollo y aprendizajes para las niñas y niños del subnivel inicial 1, ámbito del vinculación emocional y social, definición de juego, características de juegos Didácticos , entre otros también se establece la metodología de la investigación, donde se plasma el enfoque, tipo y diseño de investigación. Al mismo tiempo se determina la población, muestra, técnicas e instrumentos de recogida de datos y técnicas de análisis de datos.

En el **capítulo II** contiene la tabulación e interpretación de la prueba objetiva en función de pre- prueba, así como la entrevista a la educadora del salón, para valorar los resultados.

En el **capítulo III** se presenta la propuesta, en esta parte se implementa la guía de los juegos didácticos dirigidos a desarrollar habilidades, destrezas sociales y psicomotrices.

En el **capítulo IV** se presenta los resultados obtenidos posteriormente de la aplicación de la propuesta que consta de tres fases: la primera aborda los resultados del pretest, la segunda fase la aplicación de la propuesta, la tercera fase el postest, consecutivamente se establece el análisis de resultados.

En el **capítulo V** se presenta conclusiones, recomendaciones, lista de referencias y los respectivos anexos.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Contribuir en la preparación intelectual y social de las niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado a través de la aplicación de una guía de juegos didácticos.

Objetivos específicos.

Diagnosticar el nivel de desarrollo intelectual y social de las niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

Elaborar una guía de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de las niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

Valorar los resultados de la aplicación de la guía de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niñas y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

Justificación de la investigación

En el Eje de desarrollo personal y social se integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas, promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares. Además, considera el paulatino proceso de adaptación y socialización del niño que propicia la empatía con los demás, así como la formación y práctica de valores, actitudes y normas que permiten una convivencia armónica. Esta investigación es necesaria porque llevará a la Educación Inicial a potenciar los elementos antes descritos mediante juegos didácticos.

Dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa.

El juego didáctico es una técnica que facilita el aprendizaje de contenidos curriculares, como también aporta al mejoramiento desarrollo intelectual y social de las niñas y niños de dos a tres. Además instituye diversas ventajas a la educadora, brindando una gran variedad de procedimientos que se pueden llevar a cabo para la resolución de problemas dentro del salón. (Ribes, 2011).

Según López (2008) el juego es una técnica participativa y diversa, porque a partir de ella se pueden identificar fácilmente los problemas y encontrar sus posibles soluciones. Se pretende mediante una guía de juegos didácticos fortalecer desarrollo intelectual y social de las niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

Ribes (2011) señala que utilizar el juego en las actividades dirigidas es bilateral, porque participa la educadora, las niñas y niños. Igualmente es interdisciplinario, porque al mezclarse con otros ámbitos, especialmente con el ámbito de Vinculación emocional y Social, se mejora la vía de enseñanza y por ende se verán progresos en el proceso de Enseñanza aprendizaje.

Es un proyecto viable por su accesible inversión económica, por su viable información en contenidos y por la disponibilidad de quienes conforman la institución infantil que han facilitado en cada momento el trabajo de investigación, aportando consejos muy útiles.

Se justifica además la realización del presente trabajo porque repercutió en el ámbito social, individual, cultural y en el desarrollo de las capacidades motrices, afectivas, cognoscitivas, sociales entre otras, que benefició a las educadoras, familias , niñas y niños de la comunidad educativa “Francisco Ramón “, ya que por medio de esta oferta pedagógica se contribuyó a solucionar el problema identificado. Por otra parte, se considera que la implementación de una guía de juegos didácticos es de gran valor e impacto educativo, social, cultural y ambiental permitiendo fortalecer el proceso educativo.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Delimitación del problema

El nivel de calidad en el desarrollo de los objetivos de aprendizaje y destrezas en los niños y niñas de dos a tres años puede verse afectado debido a la ausencia de juegos didácticos como estrategia facilitadora; teniendo en cuenta esta reflexión y lo expuesto en párrafos anteriores se formuló el siguiente problema de investigación:

Preguntas de investigación

Pregunta general.

¿Cómo contribuir en la preparación intelectual y social de las niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el CDI “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado?

El problema anteriormente formulado se sistematiza a través de las siguientes preguntas específicas:

Cómo diagnosticar el nivel de desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

Qué juegos didácticos elaborar para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado

Qué resultados se obtienen en la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres pertenecientes al C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado

Hipótesis

¿De qué manera influye el diseño y aplicación de una guía de juegos didácticos en la preparación intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años del C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado?

Variables

Variable Independiente: Guía de juegos didácticos

Variable dependiente: Desarrollo intelectual y Social de los niños/as

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.2. Diseño curricular para la educación inicial

Perfil de salida del nivel.

- Se reconoce como un niño independiente de otra persona, con nombre y con características particulares, y que pertenece a una familia o grupo de referencia.
- Identifica sus principales características y preferencias que le permiten reconocerse como un ser único e irrepetible, contribuyendo al proceso de la construcción de su identidad y generando niveles crecientes de confianza y seguridad en sí mismo.
- Interactúa con empatía y solidaridad con los otros, con su entorno natural y social, practicando normas para la convivencia armónica y respetando la diversidad cultural.
- Reconoce y aplica nociones temporal-espaciales y lógico-matemáticas para solucionar retos cotidianos acordes a su edad.
- Expresa, con un lenguaje comprensible, pensamientos, sentimientos, emociones, acciones y eventos utilizando su lengua materna y el lenguaje propio de su cultura y entorno.
- Disfruta de las diferentes manifestaciones artísticas como medio de expresión de sus emociones, plasmando sus ideas y aprendizajes.
- Demuestra habilidad motriz gruesa y fina en la ejecución coordinada de movimientos y desplazamientos que permiten facilitar la estructuración de su imagen corporal.

1.3. Subnivel inicial 1

Objetivos del subnivel

- Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.
- Potenciar el desarrollo de nociones básicas y operaciones del pensamiento que le permitan ampliar la comprensión de los elementos y las relaciones de su mundo natural y cultural.

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.
- Explorar los diferentes movimientos del cuerpo que le permitan desarrollar su habilidad motriz gruesa y fina para realizar desplazamientos y acciones coordinados, iniciando el proceso de estructuración de su esquema corporal.
- Los niños y niñas, en la etapa infantil aprenden comportamientos, contenidos y destrezas; al respecto, Palacios (citado por Bassedas, Huguet & Solé, 2010) afirma que existen diferentes vías para poder aprender, como por ejemplo aprender mediante experiencias, entre otros.
- Lo que el Ministerio de Educación (2016) pretende en el subnivel preparatorio es que los estudiantes adquieran esos conocimientos y habilidades necesarios para poder seguir en los posteriores grados y que todos estos sean de base para el Bachillerato General Unificado. A continuación se detallan los diferentes ámbitos que se deben aprender en este subnivel:

1.4. Caracterización de los ámbitos de desarrollo y aprendizaje para niñas y niños del subnivel Inicial 1

- **Vinculación emocional** y social. En este ámbito se pretende desarrollar la capacidad socio-afectiva de los niños, la misma que parte de interactuar desde sus características egocéntricas (se centran más en sí mismos) y de la relación de apego con la madre y/o cuidadores, para que paulatinamente, por medio de las diferentes manifestaciones emocionales e interacciones con los otros, se vayan generando nuevos vínculos con otros actores y entornos, procurando así un estable proceso de socialización. Para desarrollar el aspecto emocional del niño en esta edad, se requiere fundamentalmente del contacto cálido y afectivo y de las múltiples manifestaciones de cariño, amor, buen trato, cuidado, respeto, aceptación y protección que el niño logre tener, partiendo de la relación que se establece con la madre y con las personas que conforman su grupo primario inmediato, así como también con las personas encargadas de su atención. Todo ello permitirá desarrollar un proceso de identificación y de relación con la familia, con otras personas y con grupos más amplios, así como aportará a la configuración de una personalidad que garantice procesos adecuados de autoestima, seguridad, confianza, identidad personal y cultural, entre otros aspectos importantes.

- **Descubrimiento del medio natural y cultural.** En este ámbito se propone desarrollar las capacidades sensorio-perceptivas para descubrir su mundo natural y cultural, por medio de la exploración y manipulación de los objetos, incorporando las primeras representaciones mentales que le permiten una comprensión e interacción con su entorno inmediato, las mismas que se constituyen en la base fundamental para el fortalecimiento de los procesos cognitivos propios de la edad, que permitan satisfacer sus necesidades de aprendizaje.
- **Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.** En este ámbito se desarrollan aspectos relacionados con la adquisición del lenguaje, abordado tanto en su función estructurante (signos guturales, balbuceo, monosílabos, frases de dos, tres palabras) como en su función mediadora de la comunicación mediante diferentes formas de lenguaje. Otro aspecto que considera es el incremento de vocabulario que utiliza el niño, con el fin de satisfacer sus necesidades básicas, manifestar sus deseos, pensamientos, emociones para pasar del lenguaje egocéntrico al lenguaje social.
- **Exploración del cuerpo y motricidad.** En este ámbito contempla el desarrollo de las posibilidades motrices y expresivas, mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, así como el conocimiento de su cuerpo por medio de la exploración, lo que le permitirá una adecuada estructuración de su esquema corporal.

Ámbito de vinculación emocional y social.

Tabla 1. Ámbito de vinculación emocional y social
Ámbito de vinculación emocional y social

AMBITO DE VINCULACIÓN EMOCIONAL Y SOCIAL	
Objetivo del subnivel: desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.	
OBJETIVO DE APRENDIZAJE	DESTREZAS DE 2 A 3 AÑOS
Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.	✓ Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.
	✓ Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.
	✓ Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).
	✓ Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.
Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.	✓ Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.
	✓ Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.

1.5. La Educación Preescolar

Importancia

Se puede decir que la educación preescolar comprende el periodo desde que un niño nace hasta que tiene la edad para recibir la escolaridad obligatoria, es un proceso educativo que se realiza en la etapa inicial del ser humano. Este proceso educativo permite que el niño que nace inmaduro se vaya desarrollando a través del proceso evolutivo que le va a permitir progresar y adaptarse en el medio en el que se desarrolla.

A continuación, se presenta algunas razones de la importancia de la educación inicial en este primer periodo de la vida humana.

- Primeramente, hay que recalcar que el proceso de maduración es una aptitud progresiva del organismo para sostener y realizar las funciones necesarias para su supervivencia dentro del medio en el que se desarrolla, y que se realiza en un tiempo y en un espacio concreto. Este efecto de maduración se da gracias al medio en el cual la niña y el niño se desarrolla, según sea este ambiente y su relación, dependerá los efectos madurativos que se produzcan en ellos.
- Las niñas y niños que pueden gatear, correr, saltar, jugar maduraran de forma más rápida que los imposibilitados por enfermedad o que no hayan tenido una adecuada alimentación.
- En niñas y niños se producen cambios físicos, psicológicos y sociales, estos cambios se realizan en un tiempo y espacio concreto; es decir en un ambiente definido donde la educación juega un papel primordial, ya que se involucran los estímulos que son fundamentales para el desarrollo del infante; según los tipos de alimentación y educación, cuidados y costumbres, se irán desarrollando los procesos madurativos.
- La importancia de la Educación Inicial consiste en que trata de orientar, dirigir y gestionar el proceso educativo en todas sus dimensiones y funciones; en algunas comunidades se llega a estimular el desarrollo de la psicomotricidad y en otras el lenguaje.
- El ambiente se convierte en una variable importante que también forma parte del proceso educativo, si existe un ambiente de tranquilidad, pacífico y relajado se va a obtener una mejor conducta, a un ambiente agobiante, agresivo, que va a causar inseguridad e irritabilidad.

Funciones de la Educación

Una de las funciones de la educación inicial es la preparación del niño para el nivel de escolaridad obligatorio, esta función se hace evidente en el aprendizaje de las técnicas instrumentales, ya que por causas diversas se ha ido generando cierta presión para que el alumno ingrese a la escuela con cierto dominio de estos conocimientos.

En la actualidad la educación inicial ha ido ganado credibilidad por sus diversas propuestas pedagógicas, generando aprendizajes básicos que no consiste precisamente en los de la escuela, sino en aquellos que los van a facilitar el desarrollo habilidades: pre calculo, pre lectura.

Además en otra de las funciones asignadas a la educación inicial se encuentran las de carácter educativo y asistencial, donde el papel de la facilitadora de la escolarización primaria cada vez es más destacable, como factor de igualdad social y como estrategia de desarrollo. Las funciones educativas de esta etapa tienden a enfatizar la importancia del nivel inicial en el desarrollo infantil. Actualmente el cuerpo de conocimientos sobre los efectos positivos de los programas de educación temprana es muy amplio, existiendo evidencias científicas sobre los beneficios producidos en el desarrollo de los niños.

Se pone de manifiesto la importancia de los primeros años de vida no sólo para la formación de la inteligencia, sino para el adecuado desarrollo de las capacidades cognitivas, psicomotor y social de las personas. Durante los dos primeros años de vida se produce la mayor parte del desarrollo de las células neuronales, así como la estructuración de las conexiones nerviosas en el cerebro.

En este proceso influyen factores como el estado de salud y la nutrición, pero también la posibilidad de interactuar con el ambiente y con la riqueza y variedad de estímulos disponibles. Resultan ya clásicas las investigaciones cuyos resultados demuestran que la mayor parte del desarrollo de la inteligencia en los niños se produce antes de los siete años de edad. Por tanto, los programas de educación temprana pueden contribuir al desarrollo cerebral y aumentar los potenciales de aprendizaje.

Así, la función propiamente preescolar, es decir, la de preparación para la escolaridad, se ha demostrado en las comparaciones longitudinales realizadas entre niños de similares condiciones que han participado o no en diversos programas previos a la escuela primaria. En

ellas se demuestra una mejor preparación de los primeros, que redundan en mayores niveles de matrícula, más progreso y mejor rendimiento escolar. El proceso educativo en Preescolar trata de generar pautas que permitan la presencia de procesos madurativos, evolutivos que se ajusten a los objetivos de la educación preescolar.

La educación preescolar en si trata de posibilitar la construcción de una personalidad acorde con la exigencia y los valores en los que se van a desenvolver la vida de los niños.

Condiciones del Proceso Educativo

La educación preescolar se caracteriza por la conquista del medio y de la propia identidad, este proceso educativo debe reunir condiciones y requisitos que sobrepasen la estimulación ambiental para orientar el proceso evolutivo hacia el patrón preferido donde se pueda considerar y ser calificada como pedagógica.

La acción educativa debe incrementar, potenciar, promover la actividad en el sujeto y debe estar elaborada con los elementos y requisitos para que realmente sea educativa, y de activar los procesos constructivos de cada persona. Una acción educativa debe cumplir ciertas condiciones para que esta sea de calidad.

- De estimulación novedosa.
- Procesos de estructuración e integración.
- Que no genere rutinas.
- Dirigida siempre a las funciones básicas del sistema humano.
- Debe generar acciones afectivas placenteras.
- Facilitadora de autoestima y seguridad.
- Capaz de generar experiencias.

Estas exigencias requieren estar elaboradas técnicamente es decir fundamentadas en aportaciones pedagógicas, sociológicas que se utilizan en la acción educativa. El educador que es el un orientador del proceso educativo debe facilitar las relaciones entre iguales, la cooperación y ayuda mutua, debe controlar lo que va a generar las estructuras básicas del proceso de sociabilización, para que este proceso sea factible es importante acceder a la información necesaria de cómo va progresando el grupo para esto se debe disponer de los instrumentos y formación suficiente para interpretar e integrar datos que ayudan a conocer la

evolución en se encuentran. Integrar a este proceso educativo a la familia, a los miembros que conviven con el niño para profundizar, corregir, o ampliar la acción educativa.

El proceso educativo en Preescolar reclama una elaboración científica y técnica que garantice las funciones básicas que pueden y deben satisfacer a la sociedad y a los sujeto para garantizar una mejor educación.

1.6. El juego

Definición

Abordar el tema del juego como estrategia fundamental para lograr la motivación en los salones de la educación inicial y su incidencia en el desarrollo del niño y la niña constituye para la educadora infantil un asunto inherente a su labor educativa, pues de su conocimiento y manejo adecuado depende en gran medida, alcanzar objetivos fundamentales para el desarrollo futuro de los niños y niñas.

Son varios los autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, que sustentan el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños y niñas ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. Por ello, se abordarán los principales aspectos que se consideraron como principios conceptuales y teóricos del proyecto de investigación, desde las respectivas perspectivas y sustentos que lo fundamentan.

El juego didáctico cumple un fin específico dentro del ámbito educativo, el cual es concebir a los niños y niñas distintos medios de aprendizajes, mismos que proporcionen placer, descubrimiento, creativa y aprendizajes. (Minerva, 2012) El juego didáctico es considerado como una estrategia de aprendizaje cuya utilización puede ser incluida dentro de todos los niveles de educación. Por tanto su utilización, dentro del campo educativo los juegos didácticos dentro de la educación tienen un fin específico, el cual es, fomentar o estimular un aprendizaje determinado mientras las niñas y niños, a su vez, se divierten, es por ello que con el paso del tiempo, se ha considerado al juego como un pasatiempo que aporta al conocimiento, incita las habilidades y favorece a la recreación sana del individuo. (Minerva, 2012)

El juego didáctico es una técnica que facilita el aprendizaje de contenidos curriculares, como también aporta al mejoramiento disciplinario de las niñas y niños. Además instituye diversas ventajas a la educadora, siendo que brinda una gran variedad de procedimientos que se pueden llevar a cabo para la resolución de problemas dentro del salón. (Ribes, 2011).

El juego en el desarrollo intelectual y social en las niñas y niños se convierte en un instrumento que permite jugar y el juego es una herramienta para la adquisición de normas y reglas.

Como hemos expresado, el juego es una actividad a la que las niñas y niños dedican gran parte de su tiempo, lo que supone un alto porcentaje de su tiempo practicando el desarrollo intelectual a través del juego. Para Bruner (1986) el juego estimula la actividad combinatoria intelectual y social permitiendo a la niña y el niño adquirir conocimientos y desarrollarse socialmente.

1.5.1 Un acercamiento al concepto e importancia del juego.

El juego como parte fundamental del crecimiento humano además de brindar placer y felicidad también deber ser generador de conocimiento, a partir de la experiencia de la vida real. Según Madeiros (2005), se reconoce que: “Los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad y por suerte alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”. (p.97) Desde este punto de vista, cabe resaltar que la dimensión lúdica se transforma en una interacción constante de la maduración, la experiencia y el desarrollo de la niña y el niño.

Por este mismo motivo, Jiménez (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución”(p.43).

Con ello, se entiende entonces que el juego implica pensamiento, porque todo juego pone en funcionamiento unas estrategias (simples o complejas) que implican objetivos, metas, deseos, entre otros. Así que se puede cuestionar si pensar puede ser tan placentero como jugar, esto depende de en qué se piense y en qué situaciones se realice. Se dice, por ejemplo, que cuando se “obliga” a pensar al niño, esta acción puede carecer de significado para él, resultando ser

aburrido en muchas oportunidades, aun así se puede llegar a aprender, porque se divierta o no, está pensando.

Además el juego, al igual que el arte y/o la ciencia, es una acción libre, en la medida en que el jugador o el artista se entregan de manera espontánea. Así, en el juego domina un alto grado de libertad, el jugar se convierte entonces en una posibilidad magnífica en la medida en que no limita a la libertad humana. Sin embargo, esto no quiere decir que el juego no este reglamentado; por el contrario, el juego es una actividad autorregulada, es decir, él, al interior de sí mismo, de su propia dinámica, se otorga sus propias reglas o normas para llevar una sana convivencia en el momento del juego.

Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del salón de actividades dirigidas, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses. Planteaba “el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad” (p.9); considerando que por medio de éste el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Por lo tanto el juego para muchas personas es una forma práctica de expresar sus sentimientos y de enlazarlos con acontecimientos cotidianos experimentado sensaciones de placer; para otros simplemente aparece o desaparece en momentos oportunos; por ello sobre la importancia que tiene el hecho de jugar en la vida preescolar, se debe reconocer que el juego de cierta manera conduce a filosofar y se presenta como parte de la propia naturaleza como una necesidad de expresar lo que siente y piensa.

Por su parte, Huizinga (1987) expresa que:

El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel y jugar en este último sentido es lo que posibilita transferir al juego de un plano meramente óptico a un plano de fundamentación ontológica (p.47).

Es decir, hacer del juego la experiencia fundamental y fundamentativa de la existencia y la realidad del ser en cuanto al ser. Por ello, el juego puede hacer parte de la experiencia y la

realidad del ser como hombre y de su capacidad de pensar en su realidad, a partir de este elemento tan esencial en el desarrollo integral del niño y la niña lo cual con el simple hecho de jugar este debe pensar en cómo lo va a hacer para su entero disfrute.

Se concluye entonces que el juego es la principal actividad a través de la cual el niño y la niña llevan su vida durante los primeros años de edad. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea. Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizaje individual, fundamental para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

1.5.2 El juego y el aprendizaje.

Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37)

Por ello, el juego permite desarrollar la creatividad, pues las reglas, dando un orden a la interacción entre los participantes, no son necesariamente lógicas o ceñidas al comportamiento del mundo físico, cabe inventárselas o concertar unas nuevas de camino; esto brinda una muy buena base para potenciar las capacidades, para traspasar el umbral de lo conocido, y desarrollar el potencial creativo. Además el juego como en todas las disciplinas mantiene despierto la curiosidad en los niños y niñas del querer explorar e investigar lo que les inquieta a lo largo de la vida para ir construyendo ideas y generando saberes.

He aquí la importancia de asumir desde el salón de actividades dirigidas el juego como una de las herramientas más importante para lograr la motivación y el aprendizaje de los niños y niñas, ya que este es esencial en la vida de los infantes en todos los aspectos puesto que por naturaleza a ellos les gusta jugar, además que ayuda en el desarrollo, evolución, socialización y madurez. En el aula, el juego debe ir de la mano con las actividades dirigidas por la educadora, debido a que es una estrategia básica dentro del complejo proceso de socialización y aprendizaje del niño. A este respecto, Calero (2003) afirma que:

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le

brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea (p.85).

Por lo tanto, el juego además de ayudar a potenciar las capacidades creativas favorece la autocrítica del cómo se está procediendo ante determinada situación, además es muy importante tener en cuenta los ambientes educativos interactivos y lúdicos en espacios creativos, constructivos y abiertos al mundo del conocimiento.

Así las cosas, el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios. Teniendo en cuenta la teoría sociocultural de Vygotsky (1934) citado por Moll (1998) plantea los siguientes postulados:

El juego como valor socializador: el ser humano hereda toda evolución filogenética, pero el producto final de su desarrollo vendrá determinado por las características del medio social donde vive, el contexto familiar, escolar, amigo etc. Por ello, se considera que el juego como una acción espontánea de los niños que se orienta a la socialización. A través de ella se transmiten valores, costumbres etc.

El juego como factor de desarrollo: el juego como una necesidad de saber de conocer y de dominar los objetos: en este sentido afirma que el juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. La imaginación ayuda al desarrollo de pensamientos abstractos, el juego simbólico. Además el juego constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea zonas del desarrollo próximo (ZDP), es la distancia que hay entre el nivel del desarrollo determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie, zona de desarrollo real, y el nivel de desarrollo potencial determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz, zona de desarrollo potencial. (Moll, 1998, p.18)

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego

en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Finalmente, el juego como método - ya que es motivador en sí mismo -, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes, el juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente. El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje y la interacción del niño con el mundo que lo rodea.

1.5.3 Estrategias para el desarrollo del juego en el salón de actividades dirigidas

Los juegos promueven en los niños el desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento y enseñan a pensar críticamente, por ello, dentro del aula es necesario reconocer el juego como estrategia clave que fortalece los procesos básicos de aprendizaje en el infante; entender el juego como ese espacio de aprendizaje armonioso, y como una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse. Según Ríos (1999):

El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, es también una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación (p.75).

El juego como agente generador de conocimiento también es importante para la interacción con el entorno donde el niño puede construir relaciones sociales y establecer límites entre que es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo y la ayuda mutua. Por ello, se puede establecer que el juego no solo es importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los infantes, sino que además contribuye a un desarrollo pleno en los niños.

En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, educadoras) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad inicial la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Por medio del juego los niños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar a los niños en esta actividad lúdica.

El juego en la edad inicial, es el medio ideal para construir y fortalecer los procesos básicos para el aprendizaje, a través del juego el niño y la niña va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que la educadora, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos.

1.5.4 Fases de los juegos didácticos

Los juegos didácticos según Ortiz (2009) se los emplea específicamente para la consolidación de algún contenido, conocimiento y desarrollo de habilidades, aunque es fundamental partir desde el inicio para dicho aprendizaje. Ribes (2008) asegura que estos juegos permiten el perfeccionamiento de las capacidades y potencialidades que tienen los niños y niñas; en breves periodos de tiempo y con diferentes habilidades el docente hace la evaluación y a partir de ahí toma decisiones colectivas.

Ortiz (2009) y concordancia con Ribes (2009) señalan que las fases de los juegos didácticos son los siguientes:

- **Introducción.** Se comprenden los pasos para establecer las normas que posibilitaran el comienzo del juego.
- **Desarrollo.** Se procede a las acciones que los niños realizan establecidas en las reglas del juego.
- **Culminación.** El juego termina cuando un jugador o grupo de jugadores alcanzó la meta, cumpliendo con las reglas del juego y logrando demostrar un mayor dominio de contenido y habilidades.

1.5.5 Clasificación de juegos didácticos

Para Ortiz (2009) la clasificación de los juegos didácticos resulta muy difícil, pero a partir de su experiencia docente y su estructuración y utilización los plantea de la siguiente manera:

- Juegos para el desarrollo de habilidades
- Juegos para la consolidación de conocimientos

- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas)

Ribes (2008) afirma que esta clasificación debe estar en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, de la misma manera en la forma que se organiza el proceso pedagógico.

1.5.6 El juego didáctico: la enseñanza y el aprendizaje

“Los juegos didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del niño” (Ribes, 2011, p.40).

Estos juegos tienen relación con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza del docente, no se los puede emplear sin fundamento, su utilización debe lograr un fin que el docente plantee a sus estudiantes. Entre los puntos de relación con el conocimiento y la pedagogía del juego se enmarca:

- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los contenidos
- Influencia educativa
- Correspondencia con la edad del alumno
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido (Ribes,2011, p.40)

El mismo autor considera que los juegos didácticos realizan una gran labor en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, porque su componente de participación, permite que el docente sea guía y orientador de la clase. Además, con el uso del juego didáctico se puede llegar a desarrollar nuevos contenidos, consolidarlos, ejercitar destrezas y habilidades, que ayudarán al estudiante en su formación académica y personal.

En el ámbito de aprendizaje, el juego didáctico favorece un enfoque bilateral, es así que Ribes (2011) menciona que además que el alumno aprenda a partir de estructuras participativas, el profesor logra afianzar otro método más para poder enseñar. El mismo autor considera que el incremento de este aprendizaje ayudará al alumno a superar cualquier diferencia grupal o personal, y practicará valores como la responsabilidad.

1.7. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Enfoque, diseño y tipo de investigación

El enfoque asumido por esta investigación orienta hasta concluir el trabajo, el cual será el paradigma cuantitativo, porque se utiliza la estadística para su procesamiento, análisis e interpretación de la información. De acuerdo a Hernández, Fernández, Baptista, (2010) “en el caso del proceso cuantitativo, la muestra, la recolección y el análisis de los datos son fases que se realizan prácticamente de manera simultánea”. Este tipo de investigación, tiene como objetivo obtener una imagen más completa de la problemática que se estudia.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación es explicativo. Según Hernández, et al (2010), los estudios explicativos van más allá de la descripción de conceptos o fenómenos, están dirigidos a responder a las causas. En el caso específico de la presente investigación se determinará los efectos que se provocan la preparación intelectual y social de los niños y niñas, así como habilidades del ámbito vinculación emocional y social, tomando como causa la guía de juegos didácticos diseñada, para su explicación.

El tipo de diseño es cuasi experimental, considerando que los sujetos que forman la muestra se asignaron previamente, se trabajó con un grupo etario íntegro. El trabajo se lo realizó en grupos llamados de control donde se puede mover o manipular las variables de la investigación; así como hacer comparación de resultados antes o después de la propuesta. Por ello, este diseño experimental estuvo dirigido en un grupo con pre-prueba y post-prueba, como se muestra en la siguiente figura:

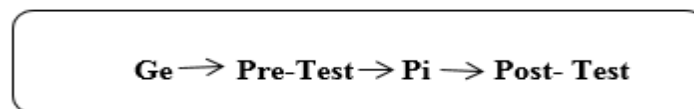


Figura 1. Esquema de la tarea de recolección de criterios. Adaptado: Hernández, Fernández, Baptista (2010).

Población y muestra

Según Cortés (2014), la población se refiere a la totalidad de los elementos que poseen las principales características objeto de análisis, el cual debe situarse claramente en torno a sus

tipos de contenido, lugar y tiempo; a esto se le conoce como universo de estudio. Es por ello que la presente investigación fue llevada a cabo en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado de la provincia Pichincha, la cual estuvo dirigida a los niños y niñas de dos a tres años mismo que está compuesto por 15, pertenecientes a un nivel social medio de la provincia.

En vista de que el tamaño del universo es menor a 30, no es necesario sacar el tamaño de la muestra y se trabajará con el total de la población. La importancia de la muestra es que los resultados obtenidos se generalizan hacia la población, según los niveles de confianza y precisión especificados en el cálculo del tamaño de la muestra (Cortés 2014).

Técnicas e instrumentos de recogida de datos

Para el presente estudio, se utilizó dos instrumentos de medición de datos: la prueba objetiva en función de pre- prueba y post- prueba, así como la entrevista a la docente del salón del grupo etario a investigar, para valorar los resultados.

La prueba objetiva para Diaz (2001), consiste es un “instrumento de medida, elaborado rigurosamente, que permite evaluar conocimientos, capacidades, destrezas, rendimiento, aptitudes, actitudes, inteligencia, etc.” (p.158)

Las pruebas objetivas son un recurso utilizado para la evaluación diagnóstica, para la formativa y para la sumativa. Se realizó una Lista de cotejo: esta herramienta sirve para registrar la presencia o ausencia de actitudes, características y destrezas puntuales en relación a los tres ejes de desarrollo y aprendizaje; en la lista de cotejo los comportamientos o indicadores a ser observados deben estar definidos y enlistados previamente en una hoja individual o en cuadro de fácil registro o bien uno general; puede ser usada al inicio como diagnóstico y durante el proceso. (Ver anexo 1), con el fin de conocer las distintas falencias en los niños/as de la muestra del CDI “Francisco Ramón” de dos a tres años en el ámbito de Vinculación emocional y social, con el propósito de planificar qué herramientas se van a utilizar para corregir dicha problemática; todo esto en lo que al nivel de aprendizaje se refiere.

La post-prueba se aplicó para poder corroborar de manera cuantitativa cómo se encontraban los niños de la muestra (ver anexo 2) luego de aplicar la guía de juegos

didácticos para fortalecer el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas, así como habilidades del ámbito vinculación emocional y social.

El otro instrumento de recolección de datos utilizado fue la entrevista (Ver anexo 3), la cual, según Bernal (2000) es una técnica orientada a establecer contacto directo con las personas que se consideren fuente de información. A diferencia de la encuesta, que se ciñe a un cuestionario muy flexible, tiene como propósito obtener información más espontánea y abierta. Durante la misma, puede profundizarse la información de interés para el estudio.

Se realizó la entrevista a la Lic., educadora del grupo etario de la muestra del CDI “Francisco Ramón” con el fin de saber si la docente posee conocimientos sobre cómo desarrollar las destrezas del ámbito vinculación emocional y social.

Técnicas de análisis de datos

Las técnicas y análisis de datos utilizados en la investigación, se describen a continuación:

Análisis descriptivo

El análisis descriptivo fue necesario para sistematizar la información obtenida con la aplicación de la entrevista aplicada a la educadora, del grupo de la muestra, mediante este análisis se pudo determinar los conocimientos de la docente con respecto al desarrollo de las destrezas de los niños/as en el ámbito vinculación emocional y social.

Análisis estadístico

Una vez obtenidos los datos mediante los instrumentos declarados anteriormente se realiza el análisis de los mismos aplicando para ello la estadística. El análisis estadístico se lo realizó por medio del análisis porcentual, mismo que luego fue representado en tablas de frecuencia creadas en el programa EXCEL.

CAPITULO II

2. RESULTADOS

2.1. PRIMER RESULTADO: DIAGNÓSTICO

En este capítulo se presentan los resultados de la investigación, mismos que están en correspondencia con las preguntas y objetivos específicos, como se muestra en siguiente Tabla 2 de consistencia lógica:

Tabla 2.
Matriz de consistencia lógica.

Preguntas específicas	Objetivos específicos	Resultados esperados
¿Cómo diagnosticar el nivel de desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado?	Diagnosticar el nivel de desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.	El diagnóstico del nivel de desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado. Para este diagnóstico se utilizó una lista de cotejo a las niñas y niños y una entrevista a la educadora.
¿Qué juegos didácticos elaborar para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado?	Elaborar juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado	Guía de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado La guía está compuesto por objetivos, 15 juegos en función del desarrollo intelectual y social.
¿Qué resultados se obtienen en la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres pertenecientes al C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado	Valorar resultados obtenidos en la aplicación de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres pertenecientes al C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.	Desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

2.2. PRIMER RESULTADO: DIAGNÓSTICO ACERCA DEL NIVEL DE DESARROLLO INTELECTUAL Y SOCIAL DE LOS NIÑAS Y NIÑAS DE DOS A TRES AÑOS QUE SE ENCUENTRAN EN EL C.D.I “FRANCISCO RAMÓN” DEL CANTÓN PEDRO VICENTE MALDONADO.

Para la obtención de este primer resultado se utilizó una lista de cotejo a los niños de dos a tres años C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado. La prueba objetiva (LISTA DE COTEJO) se elaboró en función de los indicadores en los que se operacionalizó la variable, a los cuales se les asignó una escala valorativa, como se muestra en la tabla 3.

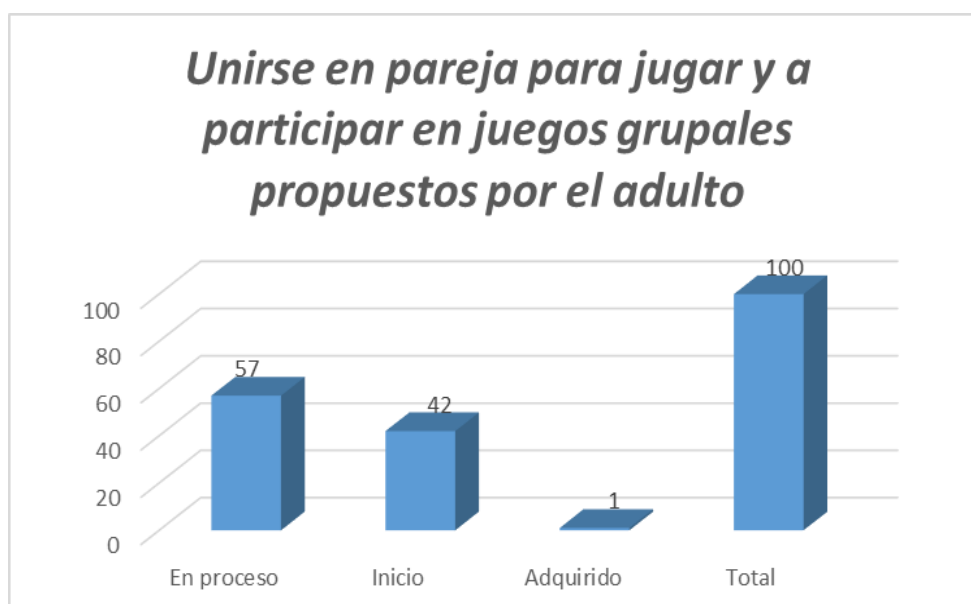
Tabla 3. Escala valorativa para los indicadores de la prueba de diagnóstico. (Lista de Cotejo)
Escala valorativa para los indicadores de la prueba de diagnóstico. (Lista de Cotejo)

Indicadores	Iniciado	En proceso	Adquirido
Destrezas			
Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por la educadora	Se une en pareja de forma excelente para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por la educadora	Tiene dificultad para unirse en parejas jugar y participar en juegos grupales propuestos por la educadora	No se une en parejas para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por la educadora.
Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.	Demuestra excelente interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.	Demuestra dificultad en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.	No demuestra interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.
Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).	Práctica excelente algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).	Practica rara vez algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).	No practica algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).
Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.	Se relaciona muy bien con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.	Se relaciona rara vez con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.	No se relaciona con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.
Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.	Demuestra agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.	Demuestra en ocasiones agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.	No demuestra agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.
Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.	Identifica satisfactoriamente algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.	Identifica en ocasiones algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.	No identifica algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de evaluación se describen a continuación:

Tabla 4.
Indicador N°1 Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	42
Proceso	8	57
Adquirido	1	1
Total	14	100

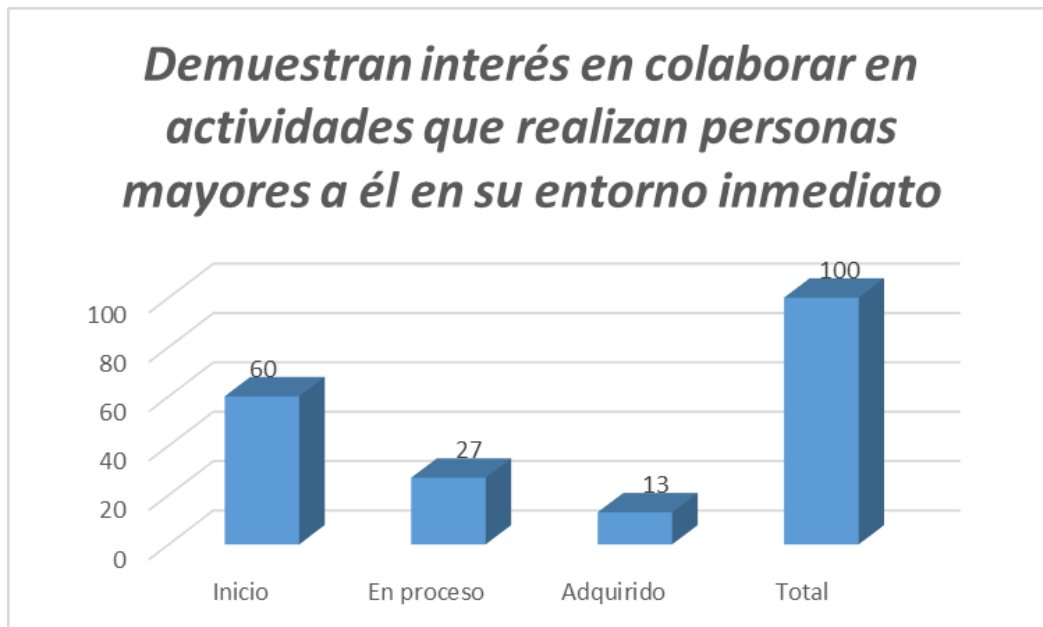


Interpretación y análisis

En esta interrogante solo ocho, de los 15 niños y niñas de la muestra lograron unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto, lo que representa un 57.14%, que se encuentran en proceso. Por consiguiente, solo seis niñas/os, para un 42.86%, tienen un nivel de inicio y un niño se encuentra en un nivel adquirido. Por lo tanto, se puede constatar que, en este primer indicador existen dificultades en la destreza de unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

Tabla 5.
Indicador N°2 Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	9	60
En proceso	4	27
Adquirido	2	13
Total	15	100

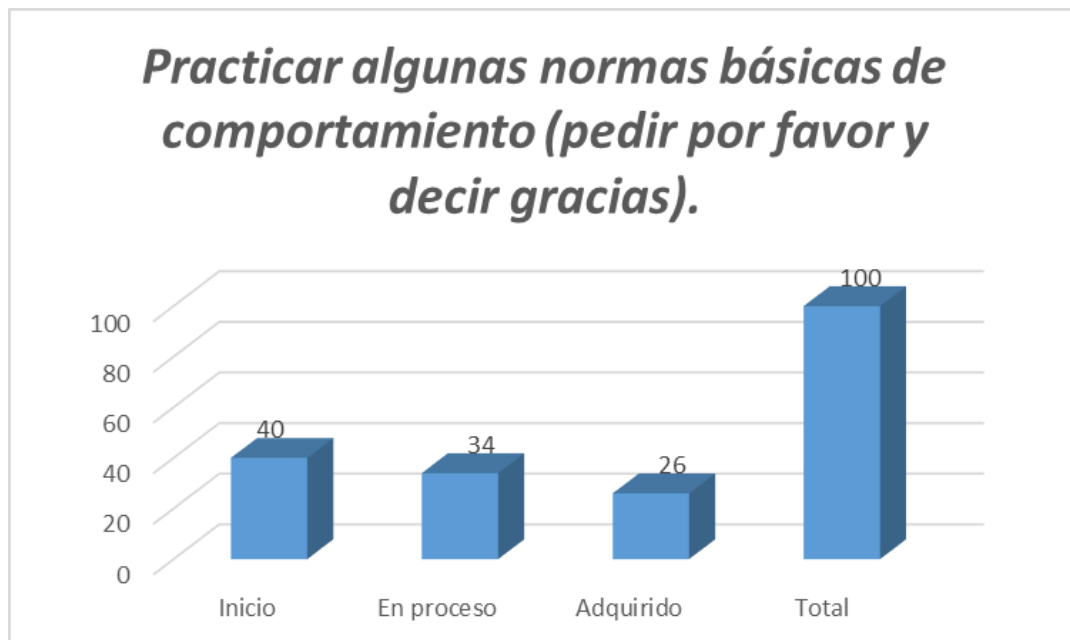


Interpretación y análisis

En esta interrogante 9 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato, lo que representa un 60 %, En proceso se encuentran 4 niños representando el 27 %. Por consiguiente, solo dos niñas/os, para un 13 %, tienen un nivel adquirido, demostrando interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato. Por lo tanto, se puede constatar que, en este segundo indicador existen dificultades en la destreza.

Tabla 6.
Indicador N°3 Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	6	40
En proceso	5	34
Adquirido	4	26
Total	15	100

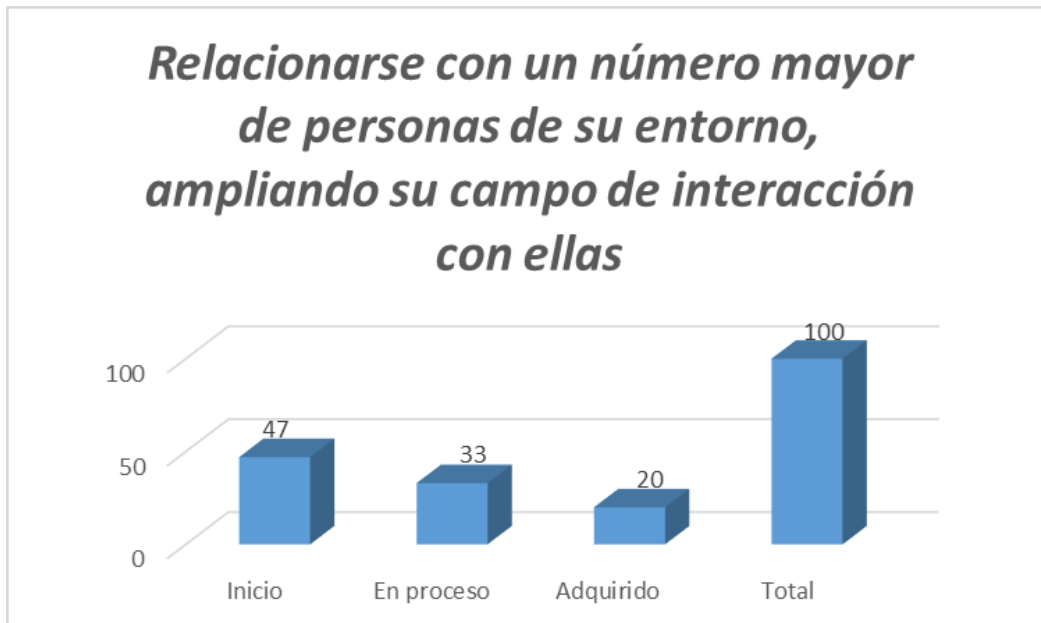


Interpretación y análisis

En esta interrogante 6 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron practicar algunas normas básicas de comportamiento como pedir permiso, pedir por favor, dar las gracias, lo que representa un 40 %, En proceso se encuentran 5 niños representando el 34 %. Por consiguiente, solo cuatro niñas/os, para un 26 %, tienen un nivel adquirido practicando las normas básicas de cortesía como buenos días. Por lo tanto, se puede constatar que, en este tercer indicador existen dificultades en la destreza.

Tabla 7.
Indicador N°4 Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	7	47
En proceso	5	33
Adquirido	3	20
Total	15	100

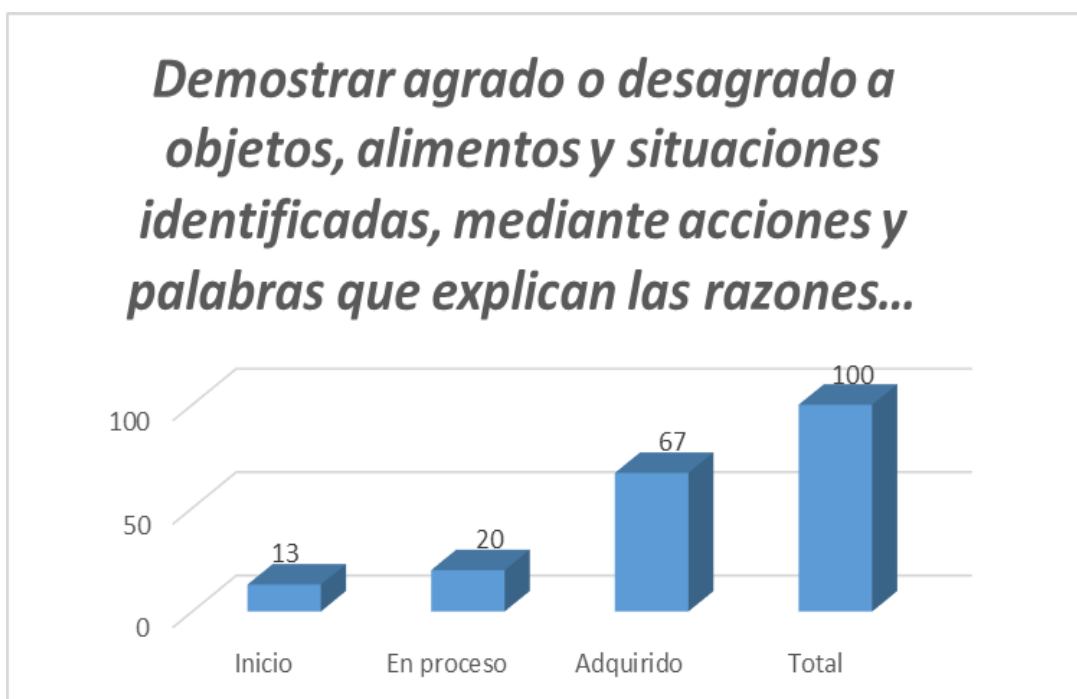


Interpretación y análisis

En esta interrogante 7 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron relacionarse con otras educadoras, es decir con un número mayor de personas de su entorno, lo que representa un 47 %, En proceso se encuentran 5 niños representando el 33 %. Por consiguiente, solo tres niñas/os, para un 20 %, tienen un nivel adquirido relacionándose con otras personas y ampliando su campo de interacción. Por lo tanto, se puede constatar que, en este cuarto indicador existen dificultades.

Tabla 8.
Indicador N°5 Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	13
En proceso	3	20
Adquirido	10	67
Total	15	100

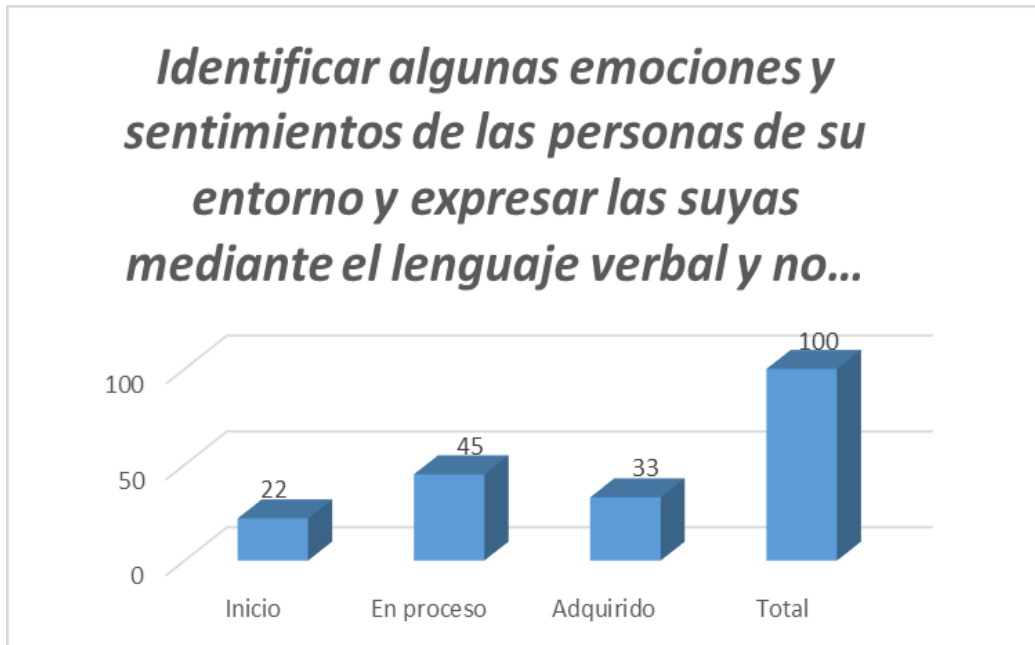


Interpretación y análisis

En esta interrogante 2 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo, lo que representa un 13 %, En proceso se encuentran 3 niños representando el 20 %. Por consiguiente, la mayoría de los niños/as para un 67 %, tienen un nivel adquirido demostrando agrado o desagrado a objetos, alimentos o situaciones mediante acciones o palabras. Por lo tanto, se puede constatar que, en este quinto indicador no existen dificultades notorias.

Tabla 9.
Indicador N°6 Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	3	22
En proceso	6	45
Adquirido	5	33
Total	15	100



Interpretación y análisis

En esta interrogante 3 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron identificar emociones y sentimientos de las personas de su entorno, lo que representa un 22 %, En proceso se encuentran 6 niños representando el 45 %. Por consiguiente, solo cinco niñas/os, para un 33 %, tienen un nivel adquirido Por lo tanto, se puede constatar que, en este sexto indicador existen dificultades.

Entrevista aplicada a la educadora del grupo de la muestra de investigación

Los datos obtenidos a través de la entrevista, estuvo orientada en conocer si la educadora desarrolla en sus actividades dirigidas las habilidades de desarrollo intelectual y social de los niños y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

Según las respuestas obtenidas en la entrevista realizada, damos a conocer la interpretación de cada una de ellas, a continuación:

Tabla 10.
Indicadores de la variable dependiente

Nº	Pregunta	Respuesta	Interpretación
1	¿Conoce en qué ámbito de Educación Inicial, subnivel 1 se trabajan las habilidades de desarrollo intelectual y social?	Sí conozco, y aplico en mis niños en cada actividad que realizo en clase.	Existe un previo conocimiento sobre las habilidades de desarrollo intelectual y social y su relación en el contexto del aprendizaje.
2	¿Conoce los objetivos del ámbito de Vinculación emocional y Social?	Conozco el objetivo general y algunos específicos.	Existe un conocimiento previo sobre el objetivo general del subnivel.
3	¿Conoce usted las destrezas a trabajar con los niños/as de dos a tres años en este ámbito?	Sí, no se las podría mencionar, pero para planificar me remito al curriculum.	Existen falencias en el dominio de destrezas a trabajar en el ámbito de vinculación emocional y social.
4	¿Los niños de dos a tres años han logrado las destrezas de este ámbito de vinculación emocional y social?	No, hay ciertos niños que tienen dificultades en algunas destrezas.	Según el criterio de la docente, es notable la falencia en la problemática presentada por parte de los niños/as.
5	¿Proporciona usted juegos didácticos apropiados para estas destrezas y el grupo etario en el cual labora?	Sí, en esta edad aprenden mediante la imitación del juego.	Se evidenció que la metodología de trabajo de la educadora se basa en el juego pero de manera tradicional.
6	¿Tiene identificado usted	Las destrezas en que mayor	Se logró evidenciar que la

como docente cuáles son las dificultades que tienen mayor parte del grupo puede desarrollar estas destrezas, sin embargo existe un grupo minoritario el cual aún no logran unirse en pareja, colaborar, relacionarse con personas de su entorno.

- 7 ¿Le gustaría recibir una guía de juegos didácticos para fortalecer las destrezas del ámbito de Vinculación emocional y social, así como desarrollar en los niños habilidades intelectuales y sociales?
- Si para así adquirir nuevos conocimientos.
- Según el criterio de la educadora es muy importante recibir una guía de juegos didácticos para que sean más amenas las actividades dirigidas y desarrollar en los niños habilidades intelectuales y sociales.
-

CAPITULO III

3. PROPUESTA

3.1. Datos informativos

Institución Ejecutora

Instituto Tecnológico Superior Japón

Beneficiarios

Las niñas y los niños de dos a tres años

Institución CDI “Francisco Ramón”

Ubicación: Pedro Vicente Maldonado

Provincia: Pichincha

Tiempo estimado de ejecución: Duración mínima 5 meses.

Responsable: Investigadora

Forma de evaluación: Lista de Cotejo

3.2. PRESENTACIÓN

“A través del juego los niños van desarrollando de manera completa y armónica todas sus capacidades y habilidades individuales y sociales” (López, 2008, p.9).

Garaigordobil (citado por Ortiz, 2008) afirma que “el juego además de ser una autoexpresión para los niños, es también un autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones, a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismo y a formar conceptos sobre el mundo” (p.13).

El juego por ser una actividad variada contribuye de manera positiva a todos los aspectos del crecimiento, principalmente en el desarrollo infantil con sus cuatro dimensiones básicas que es: psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.

Esta propuesta fue creada en correspondencia con la tercera pregunta y tercer objetivo del proyecto de investigación. Todos los juegos desarrollados en esta etapa estuvieron enfocados en las destrezas y objetivos del ámbito de Vinculación emocional y social del subnivel 1 con el objetivo de fortalecer las habilidades intelectuales y sociales en los niños.

3.3. OBJETIVOS GENERAL

Contribuir en la preparación intelectual y social de los niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

3.4. JUSTIFICACIÓN

Esta guía de juegos didácticos propone una alternativa de enseñanza y aprendizaje que beneficiará directamente tanto a la educadora como a niños y niñas. Además, se verá beneficiada la institución en general y la comunidad. Se proponen actividades de integración, participativas, con un componente motivacional muy fuerte.

Es un proyecto viable por su cómoda inversión económica, por su accesible información en contenidos y por la disponibilidad de quienes conforman la institución infantil que han facilitado en cada momento el trabajo de investigación, aportando consejos muy útiles.

Se justifica además la realización del presente trabajo porque repercutió en el ámbito social, individual, cultural y en el desarrollo de las capacidades motrices, afectivas, cognoscitivas, sociales entre otras, que benefició a las educadoras, familias y niños/as de la comunidad educativa “ Francisco Ramón “, ya que por medio de esta oferta pedagógica se contribuyó a solucionar el problema identificado. Por otra parte, se considera que la implementación de una guía de juegos didácticos es de gran valor e impacto educativo, social, cultural y ambiental permitiendo fortalecer el proceso educativo.

3.5. ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:

La guía consta con una serie de juegos didácticos para el desarrollo de las habilidades intelectual y social de los niños de dos a tres años a partir de las seis destrezas que se registran en el curriculum de Educación Inicial 1 en el ámbito de Vinculación emocional y social. A continuación, se muestra la guía.

ACCIÓN N°1

EL OSITO SENTIMENTAL

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

DESTREZA: Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

INSTRUCCIONES:

Presentarles a los niños el osito de peluche y ponerle juntos un nombre. Se le inventa al osito una historia y se les dice cómo llegó al salón. Enfatizar que es un osito muy especial que les va hablar sobre sentimientos de tristeza, enojo, miedo y que necesita del apoyo de los niños del salón.

Invitar a los niños a sentarse en un círculo y comenzar la conversación diciendo algo como: "vamos a jugar con el osito que se encuentra muy triste. ¿Qué creen ustedes que le pasó al osito? Invitar a los niños a describir que creen ellos que le pasó al osito. Se puede comenzar la historia como sigue a continuación: "el osito está triste porque un amigo de él se está mudando a una ciudad diferente" "el osito tiene miedo hoy porque un vecino más grande que él quiere golpearlo", "el osito está muy enojado porqué será" Luego de incitar a los niños y niñas que conversen sobre alguna de estas historias se les puede preguntar: ¿Qué harías para poner feliz al osito?

La educadora intenciona que los niños y niñas se reúnan en parejas para alegrar al osito, se les sugiere que les canten una canción, que les digan algo bonito. Se sugiera a la educadora respetar con quien se une cada niño y la manera de alegrar al osito.

ACCIÓN N°2

¡NOS VAMOS AL MERCADO!

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

DESTREZA: Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por la educadora.

RECURSOS: Diferentes objetos del salón para hacer cada uno de los puestos del mercado.

INSTRUCCIONES:

La educadora explicará a los niños y niñas que van a jugar al mercado. Se hablará de los diferentes puestos que pueden encontrar allí, por lo que se repartirán los roles, un grupo de niños serán los vendedores responsables de los puestos y otros serán las personas que van a comprar por lo que se intencionará que se reúnan en parejas o grupos. Después se cambiarán los roles. La educadora preguntará a los niños y niñas que comportamientos deben tener cuando van al mercado y se relacionan con otras personas, ser educados, dar las gracias, pedir permiso, por favor, etc. Cuando tengan claro que deben hacer la educadora les dejará libertad para jugar, pero siempre estando atenta de los comportamientos y utilización de las habilidades sociales que han ido aprendiendo hasta el momento. Al terminar la actividad, los niños y niñas podrán verbalizar cómo se han sentido en los dos roles, cómo han actuado ellos y sus compañeros, qué debemos hacer en la realidad, etc.

Habilidades sociales que se trabajan: expresión y comunicación verbal, respeto por el turno, participación activa, expresar y valorar necesidades o sentimientos, empatía, cambio de roles, expresión correcta dependiendo del contexto, iniciar y mantener una conversación, pedir y ofrecer ayuda, asumir responsabilidades, aprender a compartir.

ACCIÓN N°3

LA BÚSQUEDA DEL TESORO ESCONDIDO

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

DESTREZA: Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

RECURSOS:

- Rollos de papel higiénico
- Pegamento
- Juguetes varios

INSTRUCCIONES:

Con rollos de papel higiénico se realizarán largavistas que sirvan para observar muy bien el Jardín antes de buscar el tesoro.

La educadora explicará a los niños y niñas que existen varios objetos escondidos dentro del salón o dispersas por el área. Mientras buscan con el largavistas se debe cumplir el objetivo del juego que es encontrar el tesoro guiándose de pistas y ayudándose entre compañeros.

ACCIÓN N°4

ZAPATITOS LIMPIOS Y ORDENADOS

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

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

RECURSOS:

- Caja de cartón grande decorada
- Zapatos de niños y niñas del salón

INSTRUCCIONES:

La educadora pedirá a los padres de familia previa a la actividad a realizarse un par de zapatos de sus hijos, que se colocaran en una sola caja grande a la cual se la denominara LA CAJITA MÁGICA.

La Educadora presentará ante los niños/as la cajita mágica e incentivara a descubrir que hay dentro.

Los niños y niñas se sentarán alrededor de la cajita mágica y la educadora pedirá a uno de los niñas y los niños que habrá la caja y saque lo que hay allí (Zapatos).

Los demás niños y niñas observaran de quien son esos zapatos y el dueño/a reaccionará y se levantará a cogerlos y así sucesivamente todos los niños y niñas pasaran uno a uno a sacar un par de zapatos y entregar al niño o la niña que le pertenecen.

Luego la educadora invitará a jugar a que limpien sus zapatos con un pañito y mediante el diálogo enseñar que es responsabilidad de cada niño /a mantener siempre limpios y ordenados sus zapatos en su dormitorio.

ACCIÓN N°5

JUGUEMOS A TENDER LA MESA

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

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

RECURSOS:

- Video de canción juguemos a tender la mesa
- Platos desechables
- Utensilios desechables
- Vaso desechable

INSTRUCCIONES:

- La educadora presentará el video juguemos atender la mesa el cual les permitirá aprender como colocar utensilios sobre la mesa como lo hace mamá en el hogar.
- Presentar utensilios observados en el video para que los niños puedan reconocerlos y decir sus nombres.
- Nos dirigimos al comedor, invitamos a los niños y niñas a jugar atender la mesa como lo hace mamá en el hogar, aprendemos a colocar los utensilios desechables de manera correcta y a utilizarlos, servimos cereales con leche.
- La educadora insistirá en que todos los niños colaboren en la actividad.

ACCIÓN N°6

MI CASITA LIMPIESITA

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

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

RECURSOS:

- Juguetes de la casita
- Escobas pequeñas
- Cartel con imagen de hogar sucio y desordenado
- Cartel con imagen de hogar limpio y ordenado
- Canción Mi casita limpiecita

INSTRUCCIONES:

- La educadora adecuará el salón con materiales didácticos para jugar a la casita y previo solicitará a los padres de familia una escoba pequeña para su hijo/a
- Invitar a los niños y niñas a conocer el hogar de Panchito presentara imágenes de un hogar limpio y ordenado y un hogar sucio y descedo narrando como Panchito ayudaba a su familia a ordenar su casita para que quede limpia.
- Incentivar a los niños y niñas que deben ayudar a ordenar sus pertenencias como juguetes, zapatos, etc. en su casita.
- Jugar a la casita, entregar escobas pequeñas e incentivar a barrer y ordenar juguetes cantando la canción:

MI CASITA LIMPIECITA

YO TENGO UNA CASITA

QUE ES LINDA Y LIMPIECITA

PORQUE YO LA BARRI

ASÍ ASÍ ASÍ

MOVIENDO LA ESCOBITA

ASÍ ASÍ ASÍ

LIMPIE YO MI CASITA

Y MAMI ES MUY FELIZ.

ACCIÓN N°7

LA GRAN TORTUGA

OBJETIVOS DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural,

DESTREZA: Demostrar nociones de propiedad hacia las personas y objetos con los que genera relación de pertenencia, utilizando palabras y acciones

MATERIALES:

Colchoneta.

INTRODUCCIÓN:

Este juego puede ser realizado en la sala de psicomotricidad. El “caparazón” será una gran colchoneta de gimnasio. Según el tamaño de la colchoneta, se dividirá a las niñas y niños en grupos de dos a tres. Las niñas se colocan en cuatro patas, cubiertas por la “concha de tortuga”. Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si las niñas no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. Pronto se darán cuenta de que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura.

La educadora se mostrará pendiente a la colaboración de todos los niños y las niñas.

ACCIÓN N°8

LAS PALABRAS MÁGICAS

Por favor y gracias

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

DESTREZA: Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

RECURSOS:

- Video Buenos modales para niños. Las palabras mágicas
- Juguetes de cocina –utensilios
- Frutas verduras de juguete
- Mantelería de juego
- Mandiles y gorros de niños/as

INSTRUCCIONES:

- La educadora presentará el video de buenos modales para niños y dialogará sobre lo observado y motivará a los niños y niñas a expresar las palabras relevantes por favor y gracias al momento de compartir.
- Luego les invitará a jugar a la cocinita donde utilizando las palabras mágicas por favor y gracias compartirán entre amiguitos los utensilios de cocina, frutas, verduras, mantelería, gorros, mandiles y luego ordenaran y dejar cada cosa en su lugar.

- La educadora observará el juego de roles de los niños y niñas, motivará en todo momento a que pidan por favor y den las gracias entre ellos al compartir sus juguetes.

ACCIÓN N°9

ENSALADA DE FRUTAS

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

DESTREZA: Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

RECURSOS:

- Frutas blandas
- Banano
- Papaya
- Sandía
- Melón
- Mesas grandes
- Guantes desechables
- Platos y cuchillos desechables
- Bandeja
- Toalla
- Lavamanos
- Jabón líquido de manos.

INSTRUCCIONES:

- La educadora previa a la actividad solicitará a los padres de familia frutas blandas banano, papaya, sandía, melón.
- La educadora adecuará mesas para la elaboración de la ensalada de frutas
- Invitar a los niños y niñas a jugar a elaborar una deliciosa ensalada de frutas.
- Agrupar a los niños en grupos de dos y tres, se les entregará guantes platos y un recipiente o bandeja para colocar la fruta picada por la educadora.
- Promover en los niños y niñas el lavado y secado de manos y luego colocar a cada uno los guantes desechables.
- La educadora entregará pedazos de frutas peladas a cada grupo de niños promoviendo que utilicen las palabras mágicas por favor al pedir la fruta y gracias al recibirla.
- Los niños colocaran la fruta picada en pequeños recipientes
- Promover la limpieza y lavado de manos de los niños luego de picar la fruta
- Invitar a los niños a sentarse en la mesa frente a su plato donde la educadora colocará la fruta que el niño y la niña le pida utilizando las palabras mágicas por favor al pedir la fruta y gracias al recibirla.

ACCIÓN N°10

MI JUGUETE FAVORITO

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

DESTREZA: Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

RECURSOS:

Juguete favorito de cada niño

INSTRUCCIONES:

- La educadora previa a la actividad solicitará a los padres de familia un juguete favorito de su hijo/a
- Invitar a los niños y niñas a jugar a reconocer su juguete favorito y pedirlo a la persona que lo tenga en sus manos diciendo por favor y gracias
- Colocar a los niños en dos columnas formando parejas frente a frente y pedirles de favor que cierren sus ojos
- Entregar a cada niño/ el juguete favorito de su compañero/a que tiene frente a él/ella y pedirles que abran sus ojos
- observar la reacción de los niños al ver sus juguetes en las manos de su compañero/a motivarles a que pidan su juguete diciendo la palabra por favor y al recibirlos gracias
- Todos los niños intercambiaran sus juguetes entre si
- Motivar a los niños y niñas que jueguen a intercambian sus juguetes con sus demás amiguitos del salón pidiendo por favor y diciendo gracias.

ACCIÓN N°11

LOS GORILAS BAILARINES

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

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

RECURSOS:

- Mono de peluche
- Grabadora
- Música el baile del gorila
- Trajes de gorila de adulto
- Mascaras de gorilas elaboradas en Fomi

INSTRUCCIONES:

- La educadora presentará un pequeño monito de peluche a los niños y niñas y les comentará que el monito está perdido y que necesita una familia una mamá y muchos hermanitos/as que lo cuiden y lo protejan
- Luego les propondrá disfrazarse de mamá gorila y motivará a que se coloquen mascarar de monitos, procederá a vestirse frente a los niños y les invitará a bailar la canción del gorila para que el pequeño monito sea feliz por tener una familia.
- Los niños y niñas bailaran el baile del gorila y realizarán los movimientos y gestos que indica la canción y lograrán integrarse entre amiguitos.

ACCIÓN N°12

DRAMATIZACIÓN LA GRAN ZANAHORIA

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Incrementar su capacidad de relacionarse positivamente con otras personas estableciendo vínculos que facilitan la adquisición de la seguridad y confianza en sí mismo, así como a su proceso de socialización.

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

RECURSOS:

- Disfraces de adultos:
- Granjero
- Granjera
- Zanahoria
- Perro
- Gato
- Ratón
- Escenario de un huerto de zanahorias
- Zanahorias pequeñas de juguete (plástico – Fomi)

INSTRUCCIONES:

Adecuar un espacio en el cual será el escenario del huerto de zanahorias, se colocarán zanahorias de plástico o elaboradas en Fomi sobre el huerto, en un espacio colocar una manta color café donde se ubicará por debajo el personaje de la zanahoria gigante.

La educadora invitará a los niños y niñas a sentarse en semicírculo frente al escenario

Luego les narrará el cuento de la Zanahoria Gigante el cual será dramatizado por personal del plantel o padres de familia.

Al finalizar el cuento la maestra invitara a todos los niños y niñas a ayudar al granjero y su familia a cosechar todas las zanahorias de su huerto.

CUENTO “LA GRAN ZANAHORIA”



Una mañana el granjero decide recolectar sus zanahorias... hasta que se encuentra con una tan grande que le resulta imposible arrancarla del suelo. Primero pide ayuda a su mujer, luego a su nieta, después al perro, al gato y hasta al ratón. ¡Juntos intentarán sacar la zanahoria gigante de la tierra!

ACCIÓN N°13

GLOBITOS DE COLORES

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.

DESTREZA: Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.

RECURSOS:

- Globos pequeños de varios
- Lana
- Cinta adhesiva

INSTRUCCIONES:

- Previo a la actividad la educadora adecuará en el patio globos colgando de cordeles de lana y con cinta adhesiva pegará en las paredes algunos globos de un solo color
- La educadora invitará a los niños y niñas a jugar a escoger los globitos de colores que más les guste y coloquen en el piso para reventarlos
- La educadora observará las preferencias de color escogidas por los niños y a la vez si les agrada o no reventar los globos. Se sugiere transmitir confianza y seguridad al reventar los globos.
- Al culminar la actividad les preguntará a los niños que sintieron al reventar los globos.
- Culminará la actividad con la canción: La Canción de Los Globos Plim Plim recuperado de : <https://www.youtube.com/watch?v=PhgFdmajqc>

ACCIÓN N°14

ADIVINEMOS SABORES

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.

DESTREZA: Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.

RECURSOS:

- Frutas dulces
- Frutas cítricas
- Golosinas

INSTRUCCIONES:

- La educadora invitará a los niños y niñas a jugar a adivinar que alimento es el que está dentro de un cesto cubierto, metiendo su manito palpándole y sacándola.
- Luego con los ojos vendados oler y degustar varios alimentos y decir su nombre
- Saborear varios dulces y reconocer sus sabores agrios, dulces (Chocolate, frutas cítricas).
- La educadora invita a los niños luego de degustar los alimentos que consuman el que más le agrado. (Previo tendrá una mesa con los alimentos, los niños realizarán el aseo de las manos y consumirán los alimentos de su agrado)
- Colocará una canción infantil instrumental para la ingestión de los alimentos.
- Insistirá en los hábitos de cortesía tales como: gracias

ACCIÓN N°15

ESTADOS DE ÁNIMO DE MI FAMILIA

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.

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

RECURSOS:

Imágenes de emociones tamaños A3

Mamá triste



Papa feliz



Hermano hambriento



-Canción QUE FELIZ ESTOY

Imágenes de estados de ánimo impresas en cartulina



INSTRUCCIONES:

Invitamos a los niños y niñas a jugar a imitar los estados de ánimo de Mamá, papá y hermanos.

La educadora propondrá a los niños y niñas a sentarse formando un círculo, luego presentará imágenes tamaño A3 de los estados de ánimo de una mamá triste, un papá feliz y un hermano hambriento, motivará a los niños/as a imitar los gestos y sentimientos de cada uno de ellos.

La educadora preguntará a cada niño/a llamándole por su nombre

-Juanito ¿Cómo se siente mamá? (papá, hermano).

La educadora preguntará a los niños/as si se sienten felices o tristes, pegará con cinta adhesiva caritas de cartulina en su camiseta según su estado y les motivará a cantar y bailar la canción que feliz estoy.

ACCIÓN N°16

EL BAILE DE LA MANZANA

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.

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

RECURSOS:

- Traje de manzana
- Canción El baile de la manzana

INSTRUCCIONES:

- La educadora se vestirá con un traje de manzana y se presentará ante los niños y niñas, motivándoles a jugar a bailar el baile de la manzana.
- Invitar a los niños /as a formar un círculo entre todos colocándose de manera intercalada (niño-niña), la educadora se ubicará en el centro y motivará a los niños y niñas a bailar y realizar los movimientos y acciones que indica la canción.
- Los niños/as colocarán sus manos en la cintura y moverán su cuerpo de un lado hacia el otro al ritmo de la canción
- Cada niño expresará sus emociones y sentimientos mediante gestos y movimientos.
- Al finalizar la educadora presentará Imágenes de estados de ánimo impresas en

cartulina para que los niños se identifiquen.



EL BAILE DE LA MANZANA

El baile de la manzana con gusto se baila así

Una mano, otra mano a mi amigo le doy la mano (tocar mano de su amigo/a)

El baile de la manzana con gusto se baila así

Un brazo, otro brazo a mi amigo le doy un abrazo (tocar brazo de su amigo/a)

El baile de la manzana con gusto se baila así

Un dedito, otro dedito (tocar dedito de su amigo/a)

A mi amigo le doy un besito (mejilla de su amigo/a)



MI LINDO ECUADOR

OBJETIVO DE SUBNIVEL: Desarrollar destrezas que le permitan interactuar socialmente con mayor seguridad y confianza, a partir del conocimiento de sí mismo, de la familia y de la comunidad, favoreciendo niveles crecientes de autonomía e identidad personal y cultural.

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: Desarrollar la capacidad de expresar sus emociones, sentimientos y preferencias como parte del proceso de aceptación y autorregulación de sí mismo.

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

RECURSOS:

- Trajes típicos de las provincias de Ecuador
- Canción Mi lindo Ecuador
- Grabadora
- Memory

INSTRUCCIONES:

- La educadora invitará a los niños y niñas al espacio de juego con disfraces y les motivará a vestirse con trajes típicos del Ecuador, luego colocará el audio de la canción Mi lindo Ecuador e invitará a los niños y niñas a bailar y danzar la música
- Los niños y niñas expresarán sus emociones y sentimientos a través del baile, danzarán en una ronda con sus amigos debutando su traje típico con el apoyo de la educadora.

CAPITULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4. EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

Como tercer resultado tenemos la valoración de los resultados obtenidos en la aplicación de la guía de juegos didácticos para desarrollar las habilidades intelectuales y sociales, donde se aplicó como un instrumento el pos-test (anexo 1).

Tabla 11.
Indicador N°1 Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	13
Proceso	6	40
Adquirido	7	47
Total	15	100



Interpretación y análisis

En esta interrogante solo 2 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto, lo que representa un 13 %, en proceso se encuentran 6 niños/as representando el 40 %. Por consiguiente siete niñas/os para un 47 %, tienen un nivel adquirido. Por lo tanto, se puede constatar que, en este primer indicador luego de la aplicación de los juegos didácticos se logra en la mayoría de los niños/ as la destreza de unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

Tabla 12.
Indicador N°2 Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	7
En proceso	9	60
Adquirido	5	33
Total	15	100

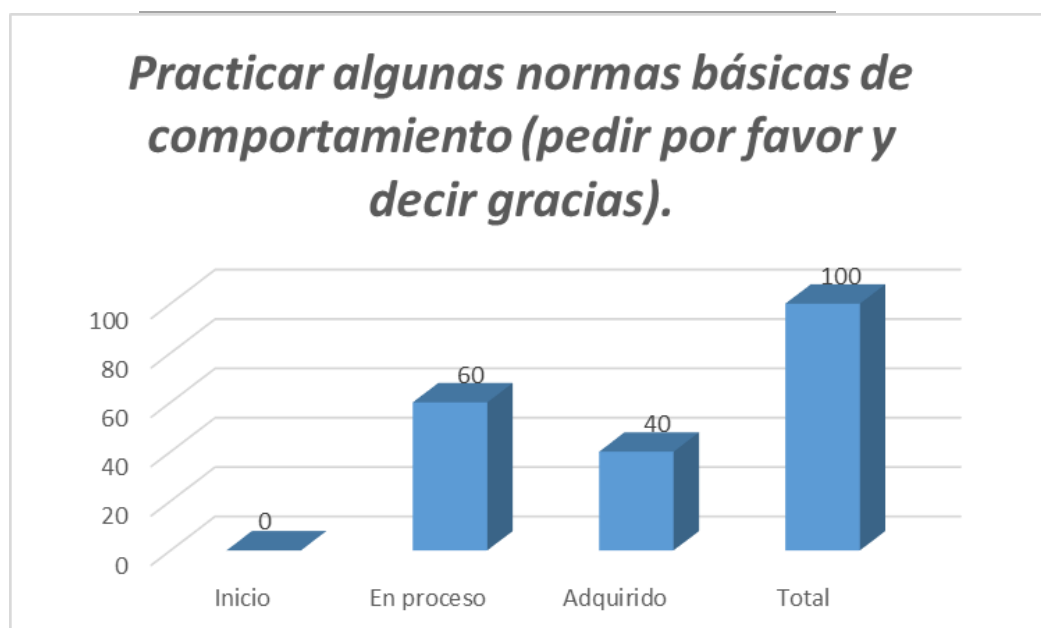


Interpretación y análisis

En esta interrogante 1 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato, lo que representa un 7 %, En proceso se encuentran 9 niños representando el 60 %. Por consiguiente, cinco niñas/os para un 33 %, tienen un nivel adquirido, demostrando interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato. Por lo tanto, se puede constatar que, en este segundo indicador luego de aplicada la propuesta hay una evolución notoria en la destreza.

Tabla 13.
Indicador N°3 Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
En proceso	9	60
Adquirido	6	40
Total	15	100

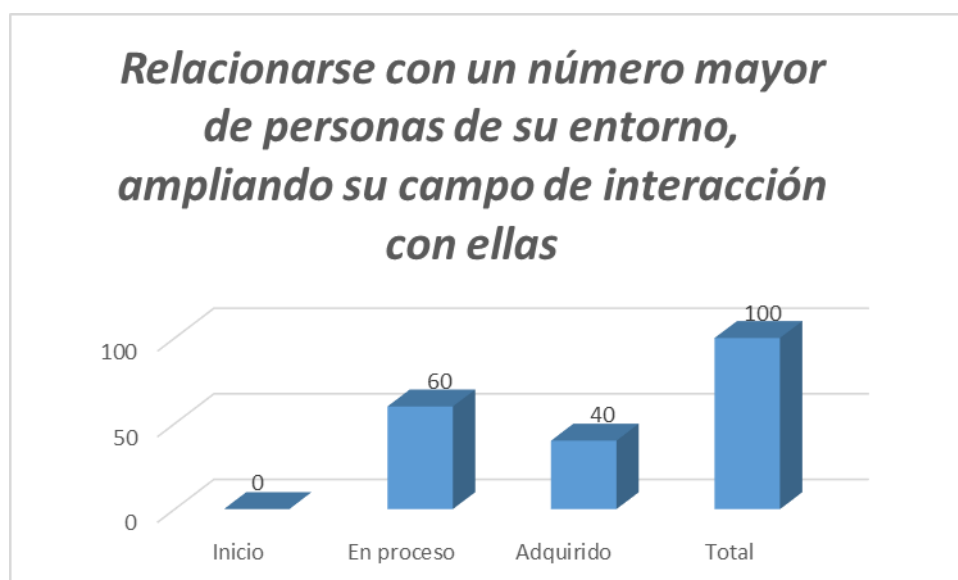


Interpretación y análisis

En esta interrogante los 15 niños y niñas de la muestra logran practicar algunas de las normas básicas de comportamiento como pedir permiso, pedir por favor, dar las gracias, lo En proceso se encuentran 9 niños/as representando el 60 %. Cabe destacar que 5 niñas/os, para un 33 %, tienen un nivel adquirido practicando las normas básicas de cortesía como buenos días. Por lo tanto, se puede constatar que, en este tercer indicador siguió evolucionando una vez aplicada la muestra. .

Tabla 14.
Indicador N°4 Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	2	13
En proceso	8	54
Adquirido	5	33
Total	15	100

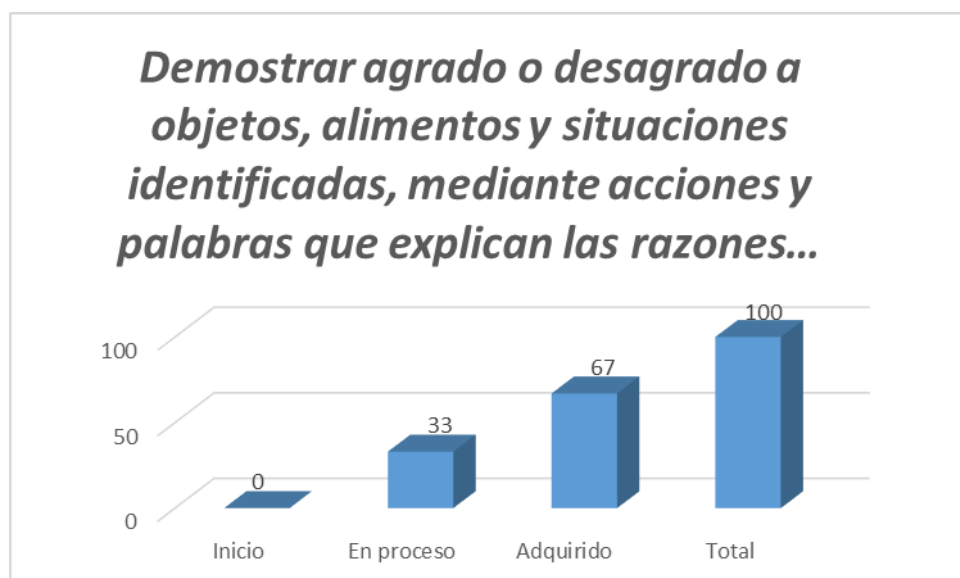


Interpretación y análisis

En esta interrogante 2 de los 15 niños y niñas de la muestra no logran aún relacionarse con otras educadoras, es decir con un número mayor de personas de su entorno, lo que representa un 13 %, En proceso se encuentran 8 niños representando el 54 %. Por consiguiente, solo cinco niñas/os, para un 33 %, tienen un nivel adquirido relacionándose con otras personas y ampliando su campo de interacción. Por lo tanto, se puede constatar que, en este cuarto indicador evoluciona con relación a la aplicación de la propuesta.

Tabla 15.
Indicador N°5 Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	0	0
En proceso	5	33
Adquirido	10	67
Total	15	100



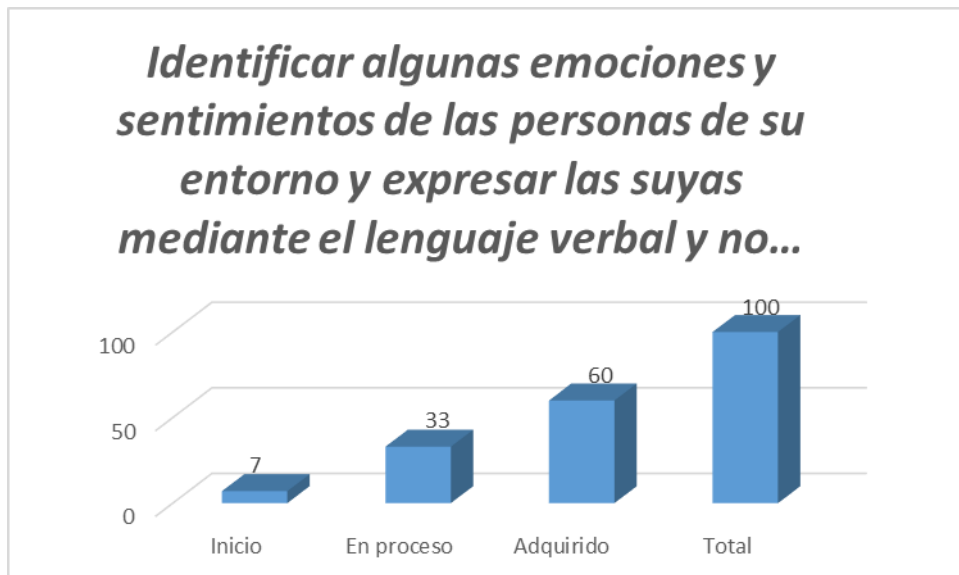
Interpretación y análisis

En esta interrogante los 15 niños y niñas de la muestra lograron demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo, En proceso se encuentran 5 niños representando el 33 %. Por consiguiente, la mayoría de los niños/as para un 67 %, tienen un nivel adquirido demostrando agrado o desagrado a objetos, alimentos o situaciones mediante acciones o palabras. Por lo tanto, se puede constatar que, en este quinto indicador no existen dificultades notorias y evoluciona luego de la aplicación de la propuesta.

Tabla 16.

Indicador N°6 Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Inicio	1	7
En proceso	5	33
Adquirido	9	60
Total	15	100



Interpretación y análisis

En esta interrogante 1 de los 15 niños y niñas de la muestra no lograron identificar emociones y sentimientos de las personas de su entorno, lo que representa un 7 %, En proceso se encuentran 5 niños representando el 33 %. Se logra que 9 niñas/os, para un 60 %, obtengan el nivel adquirido Por lo tanto, se puede constatar que en este sexto indicador existe evolución con relación al estado anterior y luego de aplicada la propuesta.

A continuación, presentamos la comparación de las evaluaciones entre el pre-test y el post-test después de aplicar la propuesta de intervención “Preparación intelectual y social a través de una guía de juegos didácticos en niños y niñas de dos a tres años de edad en el Centro de Desarrollo Infantil “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado en el período de octubre _ abril 2019.

Tabla 17.
Comparación de resultados.

Nivel	PRES TEST						POST TEST					
	UP	CA	PNB	RNMP	DAD	IESP	UP	CA	PNB	RNMP	DAD	IESP
Inicio	42 %	60%	40%	47%	13%	22 %	13%	7 %	0 %	13%	0%	7%
En Proceso	57%	27%	34%	33%	20%	45 %	40%	60 %	60 %	54%	33%	33%
Adquirido	1%	13%	26%	20%	67%	33 %	47%	33 %	40%	33%	67%	60%
Total	100%	100%	100%	100%	100%	100 %	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Leyenda:

UP- Empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto.

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

PNB_ Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

RNMP Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

DAD Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo

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

A continuación, se presenta la interpretación y el análisis de los resultados obtenidos, tanto en el pre-test como en el post-test. Considerando que en el pre-test se partió de un diagnóstico inicial que abarco las carencias y necesidades en el aspecto de las habilidades intelectuales y sociales, siendo las más afectadas; empezar a unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto, demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato, relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas. dando cabida a la guía de juegos didácticos con el objetivo de revertir esta situación mediante los resultados que se obtuvieron en el post-test. En el post-test hubo mejoría en las destrezas. Se concluye la viabilidad que tuvo la aplicación de la guía de los juegos didácticos, la aceptación y el impacto en los niños/as.

Luego de analizar los resultados se puede concluir que la aplicación de una guía de juegos didácticos para fortalecer habilidades intelectuales y sociales en el ámbito de Vinculación emocional y social contribuye a su desarrollo, esto se puede sustentar a partir de una síntesis de cada uno de los resultados valorados, los cuales permitieron hacer comparaciones e interpretaciones.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Una vez que se ha ejecutado la propuesta de la guía de juegos didácticos para fortalecer o desarrollar las habilidades intelectuales y sociales en el ámbito de Vinculación emocional y social para niños y niñas de dos a tres años de educación inicial se planteó las siguientes conclusiones:

Se logró diagnosticar el nivel de desarrollo intelectual y social de los niñas y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado a través de las destrezas del ámbito Vinculación Emocional y social.

Se elaboró la guía de juegos didácticos innovadora, y novedosa a través de las destrezas del ámbito de Vinculación emocional y social para fortalecer el desarrollo intelectual y social de los niñas y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado,

Se valoraron los resultados de la aplicación de la guía de juegos didácticos para el desarrollo intelectual y social de los niñas y niñas de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

5.2. RECOMENDACIONES

Luego de realizar la aplicación de juegos didácticos para desarrollar las habilidades intelectuales y sociales en los niños/as de dos a tres años del C.D.I “Francisco Ramón” se consideró conveniente proponer las siguientes recomendaciones:

- Se sugiere al personal docente del C.D.I, “Francisco Ramón” sobre todo en el subnivel 1, incluir en sus planificaciones el uso de la guía de juegos didácticos como un recurso de enseñanza para fortalecer de mejor manera las destrezas de las niñas y niños.
- Se aconseja dar continuidad a la propuesta de intervención, ya que el tiempo fue muy corto. Lo que se podría hacer es enviar el folleto impreso dejado en la institución a los representantes legales de las niñas y niños involucrados en el proyecto, para que desde sus hogares puedan acceder y seguir fortaleciendo sus destrezas.
- Se recomienda que se generalicen los juegos didácticos para cada una de las áreas de estudio, ya que es posible adaptar nuevos juegos según sea el requerimiento, permitiéndoles a las educadoras que adquieran conocimientos y desarrollen al máximo sus habilidades.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bassedas, E; Huget, T & Sole, I. (2010). *Aprender y enseñar en educación infantil*. España: Graó S.L.
- Benítez, M. (2011). *Desarrollo artístico-didáctico del lenguaje visual y plástico*. España: Universidad de las Palmas de Gran Canaria
- Canales, F. (2012). *Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de personal de salud*. México: Limusa
- Cortés, M. (2012). *Metodología de la investigación*. México: Trillas
- De la Herran, A& Paredes, J. (2010). *Didáctica General: la práctica de la enseñanza en educación infantil, primaria y secundaria*. Colombia: Mc Graw.
- Deza, J. & Muñoz, S. (2012). *Investigación científica*. (4ª. Ed.). Perú: UAP
- Lekve, López, F. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. Barcelona: Grafó S.L.
- Llanos, A. (2014). *Didáctica general en la clase*. Bogotá: Ediciones de la U
- Medina, A., & Salvador, F. (2010). *Didáctica General*. España: Pearson
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria*. Ecuador: Ministerio de Educación.
- Mochán, F. (2009). *Economía y turismo*. Madrid: McGraw-Hill
- Navarro, A. (2012). *Manual de didáctica de la educación física de la educación primaria*. Valencia: Diazotec

Nicolás, P. (2013). *La diversidad en la educación infantil. Un mundo de colores*. Sevilla: Punto rojo S.L.

Ortiz, A. (2009). *Educación Infantil: Afectividad, Amor y Felicidad, Currículo, Lúdica, Evaluación y Problemas de Aprendizaje. Hacia un Modelo Pedagógico Alternativo para la Escuela Primaria y Preescolar*. Lima: Litoral.

Ribes, M. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Colombia: Eduforma

Sampieri, R., Fernández. & Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación. Ed. 5*. México: McGraw Hill

Santaella, C. (2012). *Didáctica Teoría y práctica de la enseñanza*. Madrid: Edición Pirámide

Hemerografías

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 6, p. 1-8.

Facultad de Diseño y Comunicación. (2008). Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación. *XV Jornadas de Reflexión Academia en Diseño y Comunicación*, 8(7), 1- 353.

Gutiérrez, R. (2015). L trabajo de proyectos para la construcción compartida del currículo de Artes Plásticas y visuales en la formación del profesorado, de Educación infantil. *Ensayo*, 30 (2), p. 1-11

Schanzer, R. (2015). El marco teórico de una investigación. URL disponible en: [http://www.fhumyar.unr.edu.Ar/escuelas/3/materiales% 20de% 20catedras/trabajo](http://www.fhumyar.unr.edu.Ar/escuelas/3/materiales%20de%20catedras/trabajo), 2.

Solviera, Y & Quintanar. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(2), p. 287- 308.
dx.doi.org/10.12804/apl32.2.2014.08

Vargas, A. (2009). Métodos de enseñanza. *Innovación y experiencias educativas*, (15), 1-9.

Lincografía

Real Academia Española. (2016). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>

7. ANEXOS

Anexo 1. Pre Test



PRE-TEST DIRIGIDO A LOS NIÑOS/NIÑAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “FRANCISCO RAMÓN”

- 1- Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto:

- 2- Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.

- 3- Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

- 4- Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

5- Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.

6- Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.

Anexo 2. Post Test



TRABAJO PRÁCTICO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

TECNOLOGA EN PARVULARIA

POST-TEST DIRIGIDO A LOS A LOS NIÑOS/NIÑAS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “FRANCISCO RAMÓN”

1- Unirse en pareja para jugar y a participar en juegos grupales propuestos por el adulto:

2- Demostrar interés en colaborar en actividades que realizan personas mayores a él en su entorno inmediato.

3- Practicar algunas normas básicas de comportamiento (pedir por favor y decir gracias).

4- Relacionarse con un número mayor de personas de su entorno, ampliando su campo de interacción con ellas.

5- Demostrar agrado o desagrado a objetos, alimentos y situaciones identificadas, mediante acciones y palabras que explican las razones de su aceptación o rechazo.

6- Identificar algunas emociones y sentimientos de las personas de su entorno y expresar las suyas mediante el lenguaje verbal y no verbal.



Anexo 3. Entrevista aplicada a la educadora del salón

Objetivo de la investigación: Contribuir en la preparación intelectual y social de los niñas y niños de dos a tres años que se encuentran en el C.D.I “Francisco Ramón” del cantón Pedro Vicente Maldonado.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA EDUCADORA DEL C.D.I “FRANCISCO RAMÓN”

1. ¿Conoce en qué ámbito de Educación Inicial, subnivel 1 se trabajan las habilidades de desarrollo intelectual y social?

2. ¿Conoce los objetivos del ámbito de Vinculación emocional y Social?

3. ¿Conoce usted las destrezas a trabajar con los niños/as de dos a tres años en este ámbito?

4. ¿Los niños de dos a tres años han logrado las destrezas de este ámbito de vinculación emocional y social?

5. ¿Proporciona usted juegos didácticos apropiados para estas destrezas y el grupo etario en el cual labora?

6. ¿Tiene identificado usted como docente cuáles son las destrezas que sus niños aún no han logrado en este ámbito?

7. ¿Le gustaría recibir una guía de juegos didácticos para fortalecer las destrezas del ámbito de Vinculación emocional y social, así como desarrollar en los niños habilidades intelectuales y sociales?

Anexo 4. Evidencias del proyecto de investigación

ACCION N-1

EL OSITO SENTIMENTAL



ACCIÓN N-2
NOS VAMOS AL MERCADO



ACCION N -3

LA BUSQUEDA DEL TESORO ESCONDIDO



ACCION N-4
ZAPATITOS LIMPIOS Y ORDENADOS



ACCION N- 5
JUEGOS A TENDER LA MESA



ACCION N -6
MI CASITA LIMPIECITA



ACCION N- 7
LA GRAN TORTUGA



ACCION N- 8

LAS PALABRAS MAGICAS (POR FAVOR Y GRACIAS)



ACCION N- 9
ENSALADA DE FRUTAS



ACCION N- 10
MI JUGUETE FAVORITO



ACCION N – 11
LOS GORILAS BAILARINES



ACCION N- 12
LA GRAN ZANAHORIA



ACCION N- 13
GLOBITOS DE COLORES



ACCION N- 14
ADIVINEMOS SABORES



ACCION N- 15
ESTADOS DE ANIMO



ACCION N- 16
EL BAILE DE LA MANZANA



ACCION N- 17
MI LINDO ECUADOR



ACTIVIDAD N-18
ENTREVISTA A LA EDUCADORA

