

2019: “Año de la Reconciliación”

Facultad de Educación e Idiomas

Departamento de Pedagogía

Carrera Pedagogía con Mención en Educación Infantil



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

FOCO DE INVESTIGACION

El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019

Informe de Seminario de Graduación para optar al título de Técnico Medio en Pedagogía con mención en Educación Infantil

AUTORAS

Bra. María Luisa Ruiz Torrez.

Bra. Dora María Espinoza Quiroz.

Bra. Gloria María Díaz Carballo

Tutora:

Lic. Fabiola Gema Genet Narváez.

Managua, 09 de Mayo del 2019

Resumen

En la presente investigación, se aborda El Juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños del centro de desarrollo integral la Gran Comisión, ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya, durante el I Semestre 2019. Para el estudio se contó con la debida autorización de la directora del Centro Escolar, la cual brindó todo su apoyo para obtener la información de la que se requería.

La investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo, fundamentado en un estudio del fenómeno de tipo descriptivo, donde se reunió información para conocer ¿Cómo se desarrollan las actividades lúdicas en las experiencias con los niños al momento del contacto esencial?

Esta investigación tiene como finalidad valorar la aplicación del juego como estrategia didáctica, a su vez verificar su implementación en el aula a través de guías de observación y entrevistas las que fueron realizadas a la docente, directora y niños.

Se llegó a la conclusión de que la docente del Centro de Desarrollo Integral, no aplica juegos en el proceso de enseñanza – aprendizaje, no se trabaja en coordinación con el Ministerio de Educación, ya que es un Proyecto Infantil, para niños de escasos recursos económicos.

Una de las recomendaciones dirigida a la docente es hacer conciencia de la importancia que tiene el juego para los niños en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es una herramienta fundamental en esta etapa del infante.

Palabras Claves Juego, Estrategia, Aprendizaje, Didáctica, Enseñanza.

INDICE

Resumen	2
I.INTRODUCCIÓN	5
1.1 Contexto Internacional	6
1.2 Contexto Nacional.....	7
1.3 Descripción del problema	8
1.2 Análisis de contexto	9
1.4 Justificación	11
1.5 Antecedentes Nacional	12
1.6 Antecedentes a Nivel Internacional.....	13
II.FOCO	15
III.CUESTIONES DE INVESTIGACION	16
IV. PROPÓSITOS DE INVESTIGACIÓN	17
4.1 Propósito General.....	17
4.2 Propósitos Específicos	17
V. PERSPECTIVA TEÓRICA	18
5.1 Concepto de juego.....	19
5.2.1 Estrategia del juego.....	20
5.3 Metodología del Juego.....	21
5.4 Importancia del juego dentro del plan de clases.....	21
5.4.1 Propósitos	22
5.4.2 Contenido:.....	22
5.4.3 Estrategias Metodológicas:	22
5.4.4 Evaluaciones:	22
6. Tipos de juegos adecuados al niño según el ambiente de aprendizaje.....	22
6.1 Juego funcional o de ejercicios:	23
6.2 Juego Simbólico:	24
6.3 El juego de reglas:	24
6.4 Juegos de Construcción:	24
6.5 Juego lingüístico:	24
6.6 Recursos didácticos según la edad del niño.....	25
6.6.1 De 0 a 6 meses:	25

6.6.2 De 1 a 3 años:	25
6.6.3 De 3 a 6 años:	25
6.7 Rol del docente y sus estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje.	25
6.8 Función educativa del juego	27
6.9 Valorar como aprenden los niños a través del juego en el núcleo educativo ...	28
VII.MATRIZ DE DESCRIPTORES	29
VIII.PERSPECTIVAS DE LA INVESTIGACION	30
8.1 Enfoque de la investigación	30
8.2 TIPO DE ESTUDIO	30
8.3 Escenario	31
8.4 Selección de informantes	31
8.5 Contexto en que se realiza el estudio.	32
8.6 Rol de las investigadoras	32
8.7 Estrategia de recolección de información.	33
8.8 Criterios regulativos	34
8.9 Estrategias para el acceso y retirada del escenario	34
8.10 Técnicas de análisis	35
IX.ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS	36
9.1 Tipos de juegos que implementa la maestra	36
9.1.1 Aplicación del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños.	37
9.2 Pertinencia del juego como estrategia didáctica que realiza la docente para favorecer el aprendizaje de los niños	38
X.CONCLUSIONES	40
XI.RECOMENDACIONES	41
XII. BIBLIOGRAFIAS	42

I.INTRODUCCIÓN

Las actividades de juego que realizan las docentes en las aulas de clase inciden en el nivel de desarrollo que alcanzan los niños en diversas áreas, estos procesos tienen como finalidad formar a niños y niñas con creatividad considerando sus diferentes estilos de aprendizaje, desarrollar seres críticos y reflexivos lo cual permitirá alcanzar los logros propuestos y establecidos, por medio de situaciones pedagógicas-didácticas lo cual involucra a niños en juegos o actividades.

Este trabajo investigativo tiene como finalidad demostrar la importancia y lo primordial que es el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje como estrategia didáctica para lograr un aprendizaje significativo ya que por medio del juego se desarrollan innumerables habilidades y destrezas.

Valorando la observación y los resultados en base al problema que hemos encontrados se pretende que esta investigación pueda ser de gran utilidad a futuros estudiantes en el que hacer educativo de la carrera de pedagogía y estudios afines al desarrollo del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños.

1.1 Contexto Internacional

En relación al estudio del juego como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje y retomando las palabras de (Huizinga, 1987) *quien expone que el juego es anterior a cualquier cultura, debemos remontarnos a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*

“Muchos psicólogos y educadores consideran el juego como una actividad adaptativa característica del largo periodo de inmadurez y dependencia durante el cual los niños adquieren los atributos físicos y cognoscitivos, así como el aprendizaje social necesario para la vida adulta. El juego agrega hueso y músculo al desarrollo y da a los niños la oportunidad de dominar actividades y desarrollar un sentido de sus capacidades (E.Papalia, 1996)

“A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción” (UNESCO, Reconstruir sin ladrillos, 1980)

Para (Valino, 2005) psicopedagoga Argentina, el juego tiene un valor en el desarrollo cognitivo, plantea que existen teorías que establecen relaciones y conceptos que ubican al juego como una actividad predominante en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. “El marco científico permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa”.

1.2 Contexto Nacional

Según la ley 287 del Código de la niñez y adolescencia de Nicaragua en su capítulo III, Arto. 33. dicta así: *Todas las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel posible de salud física y mental, educación, tiempo libre, medio ambiente sano, vivienda, cultura, recreación, seguridad social y a los servicios para el tratamiento de las enfermedades y rehabilitación de la salud. El Estado garantizará el acceso a ellos tomando en cuenta los derechos y deberes de la familia o responsables legales.*

Según decreto presidencial N° 61-2011, en el capítulo I dicta así: ¿Por qué una política nacional para la primera infancia? La Primera Infancia es un periodo crucial en la vida del ser humano, por ser la etapa del ciclo de vida en donde se establecen las bases del desarrollo de la persona, la conformación neurológica y neurocognitiva, la estructura ósea, las capacidades de aprendizaje, habilidades y destrezas sensoriales, motrices, las relaciones de comunicación e interacción social, los sistemas inmunológicos para evitar las enfermedades, los procesos comunicacionales, emocionales, afectivos; si se invierte en los más chiquitos y chiquitas estamos garantizando el desarrollo físico, mental, social y espiritual del capital humano del presente y del futuro.

La Neurociencia y la Neuroeducación han demostrado que la inversión en la Primera Infancia tiene notable éxito en el aprendizaje temprano y durante toda la vida. Esta inversión debe ser oportuna, no puede esperar hasta que sean adultos, ni siquiera puede esperar a que lleguen a la edad escolar, podría ser demasiado tarde; potenciar el desarrollo de las funciones biológicas, psicológicas y sociales, a través de la inversión en la niñez durante sus primeros años, equivale a garantizar futuros provechosos, con bienestar y felicidad.

Ley General de Educación Ley 582

En esta ley se destacan los siguientes artículos: Artículo 6: b)" La Educación como Proceso Pedagógico es un proceso, a través del cual se prepara al ser humano para todos los ámbitos de la vida en sociedad, a través de ésta se apropia de la Ciencia y la Técnica para transformar

el medio en que se desenvuelve. Es un proceso democrático, creativo y participativo que promueve la formación científica y moral...” c) "Educación permanente: se define como educación durante toda la vida, se aprende a re-aprender, se aspira a la renovación constante de los saberes...” d) "Equidad de la educación: siendo la educación un derecho fundamental, inherente a la condición humana, la equidad pretende superar las exclusiones y desigualdades que afectan a las personas (niños, niñas, jóvenes y adultos) a la hora de tener acceso, permanencia y promoción en el sistema educativo global, relacionando esta última con la calidad y pertinencia de los aprendizajes y la formación de una persona de calidad. La equidad se podría ubicar en esta frase: “Educación para todos y éxito de todos en la educación” i) Educación Inclusiva: por educación inclusiva se entiende el proceso mediante el cual la escuela o servicio educativo alternativo incorpora las personas con discapacidad, grupos sociales excluidos, marginados y vulnerables, especialmente en el ámbito rural, sin distinción de etnia, religión, sexo u otra causa de discriminación, contribuyendo así a la eliminación de la pobreza, la exclusión y las desigualdades. Se propone responder a todos los estudiantes como individuos reconsiderando su organización y propuesta curricular.” Artículo 23: Educación Básica Regular: es la modalidad que abarca los niveles de Educación Inicial, Primaria y Secundaria. Ésta está dirigida a los niños, niñas y adolescentes que pasan, oportunamente, por el proceso educativo de acuerdo con su evolución física, afectiva y cognitiva, desde el momento de su nacimiento”

1.3 Descripción del problema

El desarrollo de esta investigación del juego como estrategia didáctica, realizado En el Centro de Desarrollo Integral La Gran Comisión, donde las alumnas investigadoras observaron que la docente, no implementa el juego con regularidad, siendo una de las investigadoras, docente activa del centro en estudio, también se observó que la docente no aplica juegos, con sistematicidad , además se analizó el Programa de contenidos Nivel I (3 a 5 años), siendo su nombre “Curriculum Nicaragua” llamado así por el Organismo Compassion Internacional, es diferente al usado por el ministerio de educación, el curriculum Nicaragua tiene como propósito dirigir y orientar el desarrollo de los contenidos

a través del juego, lo cual deben realizarse antes y durante el proceso educativo (actividad iniciales y áreas de desarrollo integral que son; Espiritual, Cognitiva, socioemocional y Física)

Se logró observar que la docente no cumplía con lo sugerido por el currículum, esta limitante se vio reflejada en la monotonía educativa y por ende la ausencia del niño al centro educativo, es por eso que este trabajo investigativo trata de abordar con mayor profundidad la situación para comprender el porqué del problema y realizar las recomendaciones oportunas a la maestra en cuanto a la aplicación del juego como una herramienta estratégica fundamental para la enseñanza aprendizaje Es por eso que el juego es de vital importancia en la labor educativa y el éxito del aprendizaje de los educando.

A raíz de la problemática observada surge la siguiente pregunta de observación ¿Es el juego una estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños?

1.2 Análisis de contexto

En relación al estudio del juego como parte del proceso de enseñanza – aprendizaje y retomando las palabras de (Huizinga, 1987) *quien expone que el juego es anterior a cualquier cultura, debemos remontarnos a los primeros pobladores del planeta Tierra. Este autor señala que “ha habido un factor de competición lúdica más antigua que la propia cultura que impregna toda la vida a la manera de un fermento cultural, por lo que podemos decir que el juego fue parte integrante de la civilización en sus primeras fases. La civilización surge con el juego y como juego para no volver a separarse nunca más de él”*

“Muchos psicólogos y educadores consideran el juego como una actividad adaptativa característica del largo periodo de inmadurez y dependencia durante el cual los niños adquieren los atributos físicos y cognoscitivos, así como el aprendizaje social necesario para la vida adulta. El juego agrega hueso y

músculo al desarrollo y da a los niños la oportunidad de dominar actividades y desarrollar un sentido de sus capacidades (E.Papalia, 1996)

Según la ley 287 del Código de la niñez y adolescencia de Nicaragua en su capítulo III, Arto. 33. dicta así:

Todas las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel posible de salud física y mental, educación, tiempo libre, medio ambiente sano, vivienda, cultura, recreación, seguridad social y a los servicios para el tratamiento de las enfermedades y rehabilitación de la salud. El Estado garantizará el acceso a ellos tomando en cuenta los derechos y deberes de la familia o responsables legales.

Según decreto presidencial N° 61-2011, en el capítulo I dicta así:

¿Por qué una política nacional para la primera infancia?

La Primera Infancia es un periodo crucial en la vida del ser humano, por ser la etapa del ciclo de vida en donde se establecen las bases del desarrollo de la persona, la conformación neurológica y neurocognitiva, la estructura ósea, las capacidades de aprendizaje, habilidades y destrezas sensoriales, motrices, las relaciones de comunicación e interacción social, los sistemas inmunológicos para evitar las enfermedades, los procesos comunicacionales, emocionales, afectivos; si se invierte en los más chiquitos y chiquitas estamos garantizando el desarrollo físico, mental, social y espiritual del capital humano del presente y del futuro.

La Neurociencia y la Neuroeducación han demostrado que la inversión en la Primera Infancia tiene notable éxito en el aprendizaje temprano y durante toda la vida. Esta inversión debe ser oportuna, no puede esperar hasta que sean adultos, ni siquiera puede esperar a que lleguen a la edad escolar, podría ser demasiado tarde; potenciar el desarrollo de las funciones biológicas, psicológicas y sociales, a través de la inversión en la niñez durante sus

primeros años, equivale a garantizar futuros provechosos, con bienestar y felicidad.

“A través de los juegos y de su historia se lee no sólo el presente de las sociedades, sino el pasado mismo de los pueblos. Una parte importante del capital cultural de cada grupo étnico reside en su patrimonio lúdico, enriquecido por las generaciones sucesivas, pero amenazado también a veces de corrupción y extinción” (UNESCO, Reconstruir sin ladrillos, 1980)

Para (Valino, 2005) psicopedagoga Argentina, el juego tiene un valor en el desarrollo cognitivo, plantea que existen teorías que establecen relaciones y conceptos que ubican al juego como una actividad predominante en el proceso de construcción y desarrollo de la inteligencia. “El marco científico permite aprender que el juego promueve la construcción de procesos cognitivos que son la base del pensar propiamente dicho. Jugar requiere comenzar a transformar las acciones en significados habilitando de manera efectiva la adquisición de la capacidad representativa”.

1.4 Justificación

En las aulas de educación infantil se han de implementar nuevos métodos de enseñanzas aprendizajes, es necesario conocer diferentes estrategias lúdicas que dinamicen el proceso de enseñanza aprendizaje donde ellos puedan desarrollar sus habilidades y socializarse entre sí; a través del juego los niños desarrollan múltiples habilidades en las cuales el docente atraerá fácilmente la atención de sus estudiantes, lo cual si lo hace con pasión, obtendrá excelentes en su enseñanza aprendizaje.

Mediante esta investigación, los principales beneficiados serán: Los niños pues por medio de la implementación del juego, las actividades se verán atractivas, motivadoras, participativas e interactivas y llamaran la atención de los mismos siendo así una manera más fácil de aprender jugando.

Además la docente se ve favorecida ya que por medio de esta investigación podrá valorar la importancia que tiene el juego para el desarrollo socioeducativo de los niños.

Así mismo la dirección del Centro de Desarrollo Integral, contarán con información relevante que les permita que puedan buscar el apoyo de entidades nacionales para promover capacitaciones para brindar un mejor desempeño. Finalmente, a las investigadoras les será de gran beneficio, pues por medio de este estudio se alinearan en práctica con toda la teoría recopilada, que se les ha venido impartiendo en esta institución que ha brindado grandes recursos para lograr llegar hasta este momento.

1.5 Antecedentes Nacional

En el proceso de esta investigación realizada, es necesario comprender la situación mediante la revisión de otros estudios relacionados, para conocer cómo se desarrolla la situación en otros contextos.

Es así que se hicieron indagaciones generales sobre investigaciones relacionadas con el juego reconociendo así que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes que promuevan la socialización e integración dentro del aula de clase para lograr con éxito la enseñanza aprendizaje durante la interacción docente y el niño.

En la búsqueda de información, se encontró estudios que tienen una estrecha relación con esta investigación, puesto que hablan de metodologías en la Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, estas investigaciones dieron pauta para realizar dicha investigación. En el centro de documentación (CEDOC) del departamento de Pedagogía, se encontró con afinidad la investigación:

Silva Alegría T, Gutiérrez Ríos M. Aguirre Ericka, en enero 2017, con el foco de investigación “Incidencia del juego como estrategia en el proceso de Enseñanza

– Aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer grado B del Centro Escolar Público Nueva Vida # 2 en el municipio de Ciudad Sandino, departamento de Managua, durante el segundo semestre del año lectivo 2017”.

Teniendo como conclusión: “Durante el proceso del estudio, se observó que la docente del primer grado del Centro Escolar Público Nueva Vida, no aplica juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje en la disciplina de Lengua y Literatura, aun estando capacitada por el Ministerio de Educación para implementar los juegos, lo que significa que ella no tiene disposición o compromiso para mejorar y dar una enseñanza de calidad”.

1.6 Antecedentes a Nivel Internacional

Salgado Mojica G., México D.F .Marzo 2013 con el tema El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar, con el propósito estructurar y aplicar una investigación documental que discrimine teóricamente la importancia del juego como herramienta didáctica susceptible de utilizarse en la educación preescolar en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Garzón Ana., Bogotá 2011, con el tema El juego como estrategia didáctica, con el propósito caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

Teniendo como conclusión que el aprendizaje se convierte en algo estimulante y placentero que implique acciones de juego llamativas, generando así aprendizajes significativos, seguidamente la intervención del docente en todos los momentos del juego, esto quiere decir, desde el inicio, en el desarrollo, momento más trascendental en el cual el docente debe estar acompañando a los niños y a las niñas y finalmente el desenlace de este.

El docente es quién hace del juego una experiencia satisfactoria para sus alumnos siempre y cuando tenga presente que debe estar en todo el momento en que se da una situación de juego.

Estos trabajos investigativos se relacionan con este estudio, debido a su contenido teórico, ya que, dan luces a la realización del mismo, cada uno de sus aportes antes investigados nos han servido de gran apoyo para la iniciación y culminación.

II.FOCO

El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de Desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019

III.CUESTIONES DE INVESTIGACION

- ❖ ¿Son adecuadas las estrategias lúdicas que realiza la docente para favorecer el aprendizaje de los niños?

- ❖ ¿De qué manera se implementa el juego como estrategia didáctica para desarrollar aprendizajes en los niños?

- ❖ ¿De qué forma se pueden implementar nuevas estrategias lúdicas y didácticas para favorecer el aprendizaje en los niños?

IV. PROPÓSITOS DE INVESTIGACIÓN

4.1 Propósito General.

- Analizar la aplicación del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el centro de desarrollo integral “La gran Comisión” ubicado en la Villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante el I semestre 2019

4.2 Propósitos Específicos

- Analizar si las estrategias lúdicas que realiza la docente son adecuadas para favorecer el aprendizaje de los niños
- Describir y constatar en qué forma se implementa el juego como estrategia didáctica para desarrollar aprendizajes en los niños
- Dar a conocer nuevas actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje de los niños y niñas.

V. PERSPECTIVA TEÓRICA

Por medio de la teoría se pretende motivar a los lectores la cual brindará mayor enriquecimiento y comprensión del foco de investigación:

La presente investigación consta de la siguiente estructura:

Se realizó un resumen, para dar a conocer una breve descripción en lo que se llevó acabo en la investigación

En la introducción, se aborda el área del problema, muestra la importancia y diferentes componentes de la investigación además involucrar antecedente, análisis de contexto, justificación entre otros.

El foco de investigación, es el tema de investigación, que se delimitó después de la problemática observada

Cuestiones de investigaciones, van de la mano con los propósitos específicos de la investigación.

Propósitos de investigación, se plantea propósito general y específicos los cuales permiten guiar todo el proceso de investigación.

Perspectivas teóricas, reúne las teorías principales de forma sintetizada basada en el foco de estudio fundamentándola de esta manera.

La matriz de descriptores, refleja la relación entre el propósito y cuestiones de la investigación, mostrando las técnicas de recolección de datos e informantes claves.

Perspectiva de la investigación. Describe el enfoque de la investigación y los fundamenta, seleccionando a los informantes para obtener la información necesaria, describiendo el contexto en que se ejecuta la investigación

Análisis e interpretación de resultados. Presenta resultados y análisis por propósitos, presentando los datos e información de forma ordenada

Conclusiones. Analiza la interpretación de los datos de la investigación

Recomendaciones. Sugerencia de posibles soluciones al problema en estudio.

5.1 Concepto de juego

El juego es la actividad recreativa que experimenta el ser humano desde edades tempranas, lo cual le ayuda simultáneamente a socializar, a explorar y gozar de diferentes emociones.

El juego tiene su origen etimológico en el latín exactamente en la palabras locus sinónimo de broma .El juego tiene su participación en proporcionar entretenimiento y diversión o desempeñar un papel educativo contribuyendo al estímulo mental y físico desarrollando habilidades prácticas y psicológicas.

5.2 Estrategia de enseñanza aprendizaje

Además se debe comprender que “el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración, y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y a formar conceptos sobre el mundo” (Bañeres D. , 2008)

También cabe resaltar que “el juego adecuadamente dirigido asegurara al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un excelente medio de aprendizaje” (Moyles, 1990)Por añadidura, se considera pertinente además citar a (Stoy, 1996) quién dice con respecto al juego en los niños que “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano”

Según los cuatro pilares de la educación de (Delors, 1997) “quién dice, la educación deberá estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales, que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los

pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Por supuesto estas cuatro vías del saber convergen en una sola, ya que hay entre ellas múltiples puntos de contacto, coincidencia e intercambio

5.2.1 Estrategia del juego.

Según (Stoy, 1996) Es la actividad que permite representar el mundo adulto, enlazado con el mundo real e imaginario, evolucionando con tres pasos diferentes: Divertir, Estimular la actividad, e Incidir en el desarrollo. De igual manera (Jose Gimeno Sacristan, 1989) afirmaban que el juego es un grupo de actividades, donde el individuo proyecta sus emociones y deseos, manifestándolo a través del lenguaje, ya sea oral o simbólico.

(Piaget, The origin of intelligence in the child, 2011) Afirma “el juego forma parte de la inteligencia del niño, representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad, según cada etapa evolutiva del individuo”. Etimológicamente la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma, la raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”, también suelen ser usados como complemento del aprendizaje en el salón de clase, los cuales se focalizan en valores o en conceptos abstractos.

Es de suma importancia considerar en esta investigación al juego como estrategia didáctica, ya que es necesario que los docentes de la educación infantil se cuestionen acerca de sus prácticas educativas, y más si en ellas está implícito el juego deberán considerar, cómo es que dicha herramienta está siendo útil o no para sus estudiantes. Por lo anterior se retoma la pregunta que se hace (Murcia, 2002) al decir “si el niño juega tantas horas al día sin aparente

cansancio ¿por qué no educarlo aprovechando el juego no solo como fin en sí mismo, sino como medio para la construcción de sus aprendizajes?”

5.3 Metodología del Juego.

Según el Maestro en educación primaria y técnico superior en administración de sistemas informáticos (Montero, 2017) las nuevas metodologías están innovando en la actualidad, para alcanzar una mejor educación, lo cual va de la mano con el cambio continuo, lo que significa que los docentes deben estar más capacitado, para dinamizar la metodología del juego.

Una de las metodologías más utilizadas son la Gamificación y Ludificación, son dos muestras más que reales, lo cual comprueba la manera de actuar en los estudiantes, que es muy efectiva, además reconocidas por instituciones educativas.

La Gamificación encierra la aplicación de las técnicas del diseño de juegos (y Videojuegos).

La Ludificación se refiere a la asimilación o la evaluación de conocimientos, los cuales se crean y son usados, para adaptarlos al ambiente escolar.

5.4 Importancia del juego dentro del plan de clases.

Según (UNESCO, unesdoc.unesco.org, 1930) propone que el juego es una estrategia pedagógica, lo cual expresa que “Jugar es la razón de ser de la infancia “lo cual significa que al incluir en el plan de clase, ofrece tanto al pedagogo o docente un medio de suma importancia para conocer mejor al niño.

Dentro del plan de clase el juego se utiliza con tres propósitos

- Desarrollo de la atención y mejorar la concentración en los niños
- Mejorar la comunicación con los niños, conociendo así sus gustos, necesidades y relaciones sociales
- Desarrollar sus contenidos de manera dinámica (Marina, 2005)

Dentro del plan de clase se considera como una actividad didáctica, desarrollando así la partes cognitivas, afectivas y comunicativas, que son aspectos importantes en la construcción social del conocimiento, aportando así a los estudiantes, una nueva maneras de pensar creativamente e instándolos a tener espíritu investigativo, despertando así la curiosidad por lo desconocido.

5.4.1 Propósitos

Por lo general el docente lo utiliza muy poco ya que desconoce sus múltiples ventajas, el juego debe de ser con propósitos educativos, los que se conocen como juegos reglados, que incluyen momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica del objetivo que se pretende alcanzar. La Función esencial es garantizar el desarrollo cognitivo y praxeológico de los estudiantes, la esencia de la escuela consiste en el desarrollo del aprendizaje como lo han considerado algunos modelos pedagógicos.

5.4.2 Contenido: La escuela debe trabajar contenido cognitivos procedimentales y valorativos.

5.4.3 Estrategias Metodológicas: deben de ser de tipo inter reestructurante y dialogante, deben de reivindicar el papel activo tanto de la mediación como del estudiante.

5.4.4 Evaluaciones: deben describir y explicar el nivel de desarrollo en un momento y contexto actual teniendo en cuenta su contexto y su historia personal, social y familiar, debe privilegiar la evaluación de la modificabilidad y reconocer el carácter necesariamente intersubjetiva de toda evaluación.

6. Tipos de juegos adecuados al niño según el ambiente de aprendizaje.

Los juegos educativos son técnicas creativas de enseñanza ,para que los niños adquieran conocimientos y a su vez fomenten su desenvolvimiento cognitivo por medio de la diversión ,demostrando así que los niños juegan para aprender ,desarrollando habilidades y competencias en temas específicos ,por ejemplo la lectura ,escritura de los números ,entre otros.

Para que el niño logre desarrollarse dentro de su propio ambiente de aprendizaje a través del juego hay que estimularlo y potenciarlo a través de técnicas y/o estrategias lúdicas. Según Piaget el niño tiene que jugar por que la realidad le desborda, no puede interactuar, le falta información a los niños para poder procesarla y, por tanto crean la suya en función de los conocimiento que va adquiriendo es ahí donde el niño crea un mundo imaginario, existe un proceso previo anticipado para que el niño se adapte a la realidad del juego.

(Piaget, Tipos Genericos de juegos, 1959) Proponía tres formas que tenían los niños para adaptarse a la realidad: asimilación, acomodación, y equilibrio.

Asimilación: es donde el niño se adapta a su entorno externo y recibe experiencias de este. Va encajando sus conocimientos anteriores, con los presentes. Recoge conocimientos.

Acomodación: Para dar cabida a las experiencias externas, el niño modifica su estructura interna de pensamiento u organización cognitiva como respuesta al cambio externo.

Equilibración: Como su nombre indica equilibra las dos anteriores. Hasta que no ha acomodado correctamente lo asimilado antes, no inicia el proceso de asimilación de nuevo. Es como una máquina de procesar, no ingiere nada, sin haberlo procesado antes. Este proceso de aprendizaje lo va realizando en iteraciones.

6.1 Juego funcional o de ejercicios: Los juegos funcionales o de ejercicios son propios del estadio sensorio motor y por lo tanto de los primeros dos años de vida, son aquellos que consisten en repetir una y otra vez una acción por el puro placer de obtener resultados inmediatos a su vez se dividen en tres:

 Juego de ejercicios o de movimientos con el cuerpo.

- ✎ Juego de ejercicios con objetos (Manipulación, y exploración sensorial), de acuerdo a las cualidades del objeto, (morder, chupar y lanzar).
- ✎ Juego de ejercicios con personas, Colectivo. (Interacción social).

6.2 Juego Simbólico: Es propio del estadio Preoperacional que abarca las edades desde los 2 años hasta los 6/7 años, consiste en simular situaciones objetos y personas que no están presentes en el movimiento del juego, obteniendo como beneficio la comprensión y asimilación del entorno que los rodea, conocimientos de los juegos de roles establecidos en la sociedad adulta a su vez desarrolla su lenguaje, imaginación y su creatividad (Piaget, Juegos de esquemas simbolico, 1959)

6.3 El juego de reglas: No solo existe en los juegos colectivos como en el caso de los deportes o juegos de mesa, las reglas del juego están presentes desde mucho antes de llegar al período de las operaciones concretas a partir de los 6 – 7 años. Dentro del perfil de los pequeños 3 – 5 años juega por su cuenta y el ganar le sirve para empezar de nuevo (ellos disfrutan del juego mismo). Caso contrario de los mayores ellos se organizan para alcanzar la meta y obstaculizar e impedir la victoria del equipo contrario.

6.4 Juegos de Construcción: Aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juegos, va evolucionando a lo largo de los años. Al principio se realizan de manera individual, cuando son, más mayores pueden participar del mismo proyecto común obteniendo como beneficios, potenciar la creatividad, desarrolla la coordinación óculo manual mejora la motricidad fina (Tomar, levantar, manipular y presionar con cuidado, comprensión espacial, arriba, abajo, adentro, afuera, a un lado, encima y debajo.

6.5 Juego lingüístico: corresponde meramente al desarrollo del aprendizaje cognitivo significativo, en el cuál se pueden emplear diferentes tipos de juegos

didácticos como de: libro de imágenes, tarjetas de palabras, adivinanza, trabalenguas.

6.6 Recursos didácticos según la edad del niño.

Las clasificaciones más frecuentes son por edades habilidades y destrezas que estimulan al niño.

6.6.1 De 0 a 6 meses: El juguete potencia la audición, observación, manipulación, y los movimientos, los juguetes son importantes en sí y hay que recalcar el tamaño, la textura y la no toxicidad del mismo. (Entre ellos tenemos; los sonajeros, los móviles de cuna, mordedores y muñecos de plásticos). De 6 meses a 1 año: El juguete se adapta a la necesidad de desarrollo físico motor del niño (andariveles, alfombras, de actividades, pelotas, encajables grandes etc.

6.6.2 De 1 a 3 años: los más ideales para este perfil de edad son (encajables, cubos, palas y juguetes simbólicos como libro de imágenes.

6.6.3 De 3 a 6 años: En esta edad los juguetes fomentan múltiples habilidades iniciando desde la motora fina, (uso de las plastilinas, libros de colorear, pegar lentejuelas) pasando luego al de la motora gruesa que corresponde al andar en triciclo, bicicleta, uso del balón, raquetas y otros.

6.7 Rol del docente y sus estrategias lúdicas en la enseñanza aprendizaje.

Rol del docente en la edad de 3 a 6 años.

(Jares, 2012) Considera que: entre las actividades principales del docente están las siguientes:

- ✎ Estructurar el juego con múltiples enfoques y posibilidades, buscando las más adecuadas, de acuerdo a sus necesidades y objetivos, así como el perfil de los alumnos.

- ✎ Establecer el cumplimiento de los requisitos de acuerdo al programa educativo
- ✎ Facilitar las actividades de aplicación del juego
- ✎ Promover vivencias o experiencias relevantes para el desarrollo de capacidades y actitudes consideradas en el juego
- ✎ Reflexionar sobre lo aprendido y la manera como se aprendió
- ✎ Promover acciones de transferencia de lo aprendido a situaciones nuevas.
- ✎ Interacción con niñas y niños.
- ✎ Motivación para que sean creativos.
- ✎ El docente aprende nuevas experiencias de los niños y niñas.
- ✎ También el docente juega el rol de ser padre con sus estudiantes.
- ✎ Transmiten valores.
- ✎ Expectativas sociales.
- ✎ Forma parte del desarrollo de su autoestima.
- ✎ Mostrar confianza para desarrollarse en el potencial que posee.
- ✎ No hay nada más serio que un juego
- ✎ Fortalece la inteligencia
- ✎ Promover el aprendizaje activo
- ✎ Vincula la educación con el entretenimiento
- ✎ Promover tiempo libre
- ✎ Adaptación de cambio en cada contenido
- ✎ Participación a gran escala
- ✎ Facilitador
- ✎ Fomenta trabajo en equipo

Según el psicólogo Juan Luis Cordero(2015) explica las razones por la que los juegos representan las mejores herramientas de enseñanza aprendizaje con información que esta basaba en la publicación, donde se comenta sobre la motivación y la participación a través del juego en el salón de clase, donde se combina lo emocional y lo cognitivo. Los docentes tienen que crear contextos de

aprendizaje aplicando la creatividad en el diseño de sus propios juegos educativos, usando herramientas de aplicaciones visuales, para crear contenidos, e integrar diferentes estrategias didácticas de aprendizaje en su plan de clase, apoyando así el aprendizaje colaborativo y el juego de roles.

El docente debe ser dinámico con una actitud positiva con carácter creativo, debe poseer un porte y aspecto de sabiduría, muy espontáneo y sobre todo paciente para enseñar de forma integral, además de tener dominio de grupo.

6.8 Función educativa del juego

Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general, Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal, abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos; permite el contacto entre el psicópata y su terapeuta

Por su aspecto institucional, por el carácter arbitrario de sus reglas y su forma de transmisión casi obligatoria, por la estructura jerarquizada del grupo de jugadores, el juego constituye una micro sociedad a través de la cuál el niño realiza su primer aprendizaje de la vida social. Jean Piaget, observando los juegos de canicas de los niños de la región de Ginebra, constataba la manera inmutable como se transmitían unas “leyes” cuyo carácter obligatorio aceptaba espontáneamente cada niño sin tener la menor idea de las maneras y de las personas que habían intervenido en la transmisión de esas “leyes”. Así ocurre con los diversos modelos culturales.

En los juegos colectivos, el niño aprende a situarse en el marco de estructuras definidas y jerarquizadas. Este descubrimiento le lleva a comprenderse como miembro del grupo, a determinar su estatuto personal, y después a percibir el grupo en relación consigo mismo y con otros grupos. (UNESCO, Reconstruir sin ladrillos, 1980).

6.9 Valorar como aprenden los niños a través del juego en el núcleo educativo

Según la pedagoga Cristina Palacios Hernando(2015) hace referencia sobre la opinión de padres de familia, que el tiempo que los niños pasan jugando es un tiempo perdido y sin importancia, lo cual ella recomienda y aclara a los padres de familia ,que el juego es importante como espacio en la vida de los niños, esta creencia se refleja en la tendencia de los padres a enseñar a sus hijos una variedad de habilidades, en vez de simplemente jugar con ellos ,en una sociedad que enfatiza tremendamente las notas del colegio.

Los niños están bajo la implementación del juego que se focaliza primero en la explicación de los objetivos estratégicos a alcanzar, una vez que los niños han logrado fusionar la explicación con la aplicación, se realiza una reflexión de el porque se llevó a cabo esta actividad lúdica, si hubieron niños que no participaron o no alcanzaron los objetivos específicos. El juego se repite o se aplica un plan previo en el momento o al final de la clase, esto se realiza al momento de evaluar la clase al final del contacto esencial

La indicación, la aplicación, reaplicación, la reflexión y la evaluación de la implementación del juego como estrategia para el aprendizaje integral del niño, son las bases de su propio cognitivo y a su vez crecimiento y desarrollo emocional en esta sociedad que crece bajo antivalores arraigado a una sociedad en decline

VII.MATRIZ DE DESCRIPTORES

Propósitos de la investigación	Cuestiones de investigación	Descriptores	Técnicas de recolección de datos	Fuente
<p>➤ Constatar la implementación del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños.</p>	<p>¿Se implementa el juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños?</p>	<p>¿Qué materiales ocupa?</p>	<p>Guía de observación</p> <p>Entrevista</p> <p>Revisión Documental</p>	<p>Docente</p> <p>Directora</p> <p>Niños</p> <p>Investigadoras</p>
<p>➤ Describir la forma en que se implementa el juego como estrategia didáctica para desarrollar aprendizajes en los niños.</p>	<p>¿De qué manera se implementa el juego como estrategia didáctica para desarrollar aprendizajes en los niños?</p>	<p>¿Cuánto tiempo le dedica al implementar los juegos?</p>	<p>Guía de observación</p> <p>Entrevista</p>	<p>Docente</p> <p>Niños</p>
<p>➤ Analizar si las estrategias lúdicas que realiza la docente son adecuadas para favorecer el aprendizaje de los niños.</p>	<p>¿Son adecuadas las estrategias lúdicas que realiza la docente para favorecer el aprendizaje de los niños?</p>	<p>¿Son planificadas las estrategias lúdicas que se llevan a cabo?</p>	<p>Entrevista</p> <p>Guía de observación</p>	<p>Docente</p> <p>Directora</p> <p>Niños</p>

VIII.PERSPECTIVAS DE LA INVESTIGACION

8.1 Enfoque de la investigación

La investigación se realizó mediante el enfoque cualitativo, fundamentada en una narración del fenómeno en estudio, está referido como investigación de tipo descriptiva, para conocer la realidad de las personas que interactúan, es así que el investigador se involucra en el análisis de sus propias creencias, así como la relación que tuvo con los participantes del estudio.

En la investigación se aplicaron instrumentos para la recolección de datos como la Entrevista, Guía de observación las cuales nos brindaron aportes necesarios, para fundamentar la teoría, entrevistas dirigidas a la docente del nivel I (3 a 5 años) y directora del centro.

Las investigadoras observaron las estrategias de la docente para tener una mejor comprensión del estudio y análisis de los instrumentos con el fin de comprender la manera en que se está comportando el problema en su estado natural.

8.2 TIPO DE ESTUDIO

El tipo de estudio es descriptivo, ya que se reunieron diferentes evidencias para conocer la realidad de las personas que interactúan, se han organizado preguntas durante el proceso y se han aclarado conforme se obtiene más datos de acuerdo al tiempo se considera de corte transversal ya que tiene un punto definido y de corta duración, realizada en los meses de Febrero - Abril del año 2019.

8.3 Escenario

La organización del escenario está regida por niveles de educación acorde a las edades en el programa siendo el foco de estudio nivel I: 3-5 años, con un ingreso estándar de 11 niños el rango de edad, es mixto, el ambiente del aula carece de escenarios pedagógicos, no posee



ambientación, tiene buena iluminación natural y artificial, tiene buena ventilación acorde a la edad del niño, el mobiliario está de acuerdo a la edad, y se mantiene en excelentes estados. El aula se mantiene siempre limpia, los servicios higiénicos están en excelente condiciones de higiene, el lado este, del aula de estudio está construida con zinc y al oeste pega con la parte trasera de la iglesia cuya pared es de concreto y repellido áspero, donde se sitúa la pizarra, está pintada parcialmente en verde acuoso no posee cielo raso, cuentan con un escritorio para el docente y su respectiva silla, en fin el centro tiene servicios básicos de agua potable, luz eléctrica y aguas negras.

Límites del centro. Este centro Desarrollo Integral limita: Al este con cauce Villa Bosco Monge Al oeste andenes principal de Villa Bosco Monge Al sur con anden grupo C, Al norte con anden grupo D

8.4 Selección de informantes

Los informantes se seleccionaron bajo algunos criterios que básicamente tenía que ver con quienes podían dar información necesaria para la comprensión del estudio:

Se seleccionó a la directora como máxima autoridad del Centro. También a la docente que atiende el grupo de 3 a 5 años de edad, por ser quien desarrolla las estrategias en el aula de educación inicial.

Se observó a los niños en su contexto educativo, durante se desarrollaba el proceso de enseñanza y aprendizaje,

8.5 Contexto en que se realiza el estudio.



El Centro de estudio cuenta con un pabellón construido para el funcionamiento de dos pisos, cuyo objetivo era que funcionara como centro educativo privado en la comunidad, el cual no se llevó a cabo, ese pabellón se acondicionó para cuatro aulas, de las cuales dos funcionan como tal y dos están

ocupada por las oficinas del centro y la cocina, el anexo de las dos aulas extras se posicionan en la parte trasera de la iglesia de Dios Pentecostal, una aula más pequeña al lado, que colinda con el muro perimetral sur, el cual está construido de pilares y losetas, cuenta con los servicios básicos de agua, luz, internet, aguas negras, recolección de basura.

8.6 Rol de las investigadoras

Mi rol como investigadora (María Luisa Ruiz Torrez) primeramente fue pedir permiso a la directora del centro para poder desarrollar esta investigación, teniendo la facilidad el acceso a ella ya que laboro para el mismo centro de estudio logrando así la observación; si la maestra aplica con sistematicidad las herramientas estratégica del juego y colaborar en la coordinación de la realización de nuestro trabajo investigativo donde se elaboraron instrumentos pertinentes que garantizaron la recolección oportuna y relevante de la información para dicha investigación.(María Luisa Ruiz Torrez)

Mi rol como investigadora fue ir al centro de estudio y observar si la maestra aplicaba las estrategia del juego para corroborar datos necesarios que nos

servirían de apoyo en nuestro trabajo investigativo y de tal manera aplicar la guía de la entrevista a la docente y redactar las observaciones encontradas en conjunto con los análisis de la investigación. (Dora María Espinoza Quiroz)

Fui responsable de la aplicación de la entrevista a la directora del centro, observar si la docente aplicaba y cumplía con los objetivos bases del curriculum, sus evaluaciones y apoyar a mis compañeras a la elaboración del informe investigativo y su proceso. (Gloria María Díaz Carballo) Se realizaron tres observaciones en la cual se pudo confirmar que la docente aplica pocos juegos en su aula de clase.

8.7 Estrategia de recolección de información.

Para la recolección de la información se emplearon las técnicas de la entrevista, la observación y revisión documental. Además de la docente proporcionó información de primera mano ya que es la responsable de los niños de 3 a 5 años de edad, se hizo una entrevista a la directora con la intención de adquirir información relacionada al estudio, dicha entrevista se administró en la oficina administrativa. Finalmente se realizaron observaciones a los niños y docentes, para confirmar aspectos que se conocieron mediante la entrevista que son complemento para la investigación.

Se acordó la opción de un próximo encuentro para profundizar en detalles si fuera necesario en el cual se recibió apoyo y la disposición de los informantes, valorar así el cumplimiento de la misma se optó por estas técnicas (entrevistas, guías de observación, revisión documental) ya que permiten recabar información en forma verbal a través de una serie de preguntas estas a su vez son imprescindibles para obtener información cualitativa que permitan conocer de manera directa la situación vivenciada y comparar los distintos aportes de las fuentes.

8.8 Criterios regulativos

En dicha investigación se estableció el criterio regulativo de aplicabilidad y veracidad, ya que determina la relevancia y las posibilidades de las explicaciones e interpretaciones como resultado de la investigación.

La aplicabilidad es un aspecto esencial en las metodologías empíricas, analíticas, lo cual asegura la posibilidad de crear conocimientos científicos educativos, de tal forma que los individuos son socialmente cualitativos, distintos de los naturales, aplicando de esta manera credibilidad a través de matriz de triangulación.

8.9 Estrategias para el acceso y retirada del escenario

Para las investigadoras se facilitó el acceso al escenario ya que una de las investigadoras labora en este centro y solicitó el permiso a la directora y docente del grupo de 3 a 5 años para obtener información de la problemática a investigar, además se planificó y se organizó la recolección de datos, estableciendo coordinación con la Directora para determinar la fecha y hora en que el personal docente podían responder con calma las interrogantes.

Los días en que se aplicaron los instrumentos, se reunió por separado la población (Directora, docentes, estudiantes) propiciando un clima de confianza y armonía desde el inicio hasta el final de la entrevista.

Antes de cada entrevista.

- Se le orientó a la Directora y docente la forma de responder las diferentes preguntas del instrumento.
- Se hicieron aclaraciones pertinentes a las dudas en algunas de las preguntas presente.
- Se realizó la guía de observación en el aula de clase con autorización de directora.

Se les agradeció a todas las fuentes por el apoyo y el tiempo permitido, aclarando que el trabajo investigativo era para fines a conveniencia de la parte interesada.

8.10 Técnicas de análisis

Para el análisis de la información fue necesario realizar matrices de salida de información para organizar e interpretar los resultados del estudio.

Además de ubicar la información en una matriz de triangulación, la cual facilitara el análisis de la información. Finalmente se procedió a analizar e interpretar los datos obtenidos para la redacción de cada uno de los aspectos presentes en el informe final de esta investigación. Ver Anexo Tabla N° 1, Tabla N° 2 Matriz de Triangulación

IX. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

El juego ha sido considerado como un recurso educativo explorado por el hombre y aunque en un principio, no fue tomado en cuenta como parte del proceso educativo gracias a los diferentes aportes de la pedagogía, la psicología, la filosofía, la antropología, la educación ha dado un giro, aprovechando todas las ventajas que su uso conlleva. La palabra juego se refiere a la actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como recurso educativo.

Sabiendo la importancia del mismo se realizó este estudio, encontrando los siguientes resultados:

9.1 Tipos de juegos que implementa la maestra

Según lo expresado por la docente, manifestó que realiza pocos juegos con los niños, como son juegos de manos, de cuerda, mando mando y que solamente hace dinámica de vez en cuando y al practicar la dinámica no toma en cuenta ningún criterio para aplicarlos como proceso de enseñanza aprendizaje.

A pesar de su empirismo ella dice que se documenta de vez en cuando (autodidacta) para lograr un mejor desempeño en su aula de clase con sus estudiantes. Además explicó que cada juego tiene un fin educativo y va a depender de los objetivos o indicadores de logro que el docente se propone, tomando en cuenta el contenido de la clase a desarrollar.

Por otra parte al realizar la entrevista a la directora, ella afirma que se recomienda implementación de juegos para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, además que los juegos van conforme a la enseñanzas bíblicas, además nos comentó que su función es orientar en reuniones que deben implementar diferentes juegos con los niños, lo cual facilita la motivación, socialización y participación en las actividades planeadas.

La directora expresó que a las docentes se les han proporcionado compendios y materiales que ayuden a los y las docentes a documentarse y mejorar la práctica en el desempeño docente.

También mencionó algunos juegos que consideraba necesarios para el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje, tales como juegos tradicionales, juegos verbales y en sus compendios aparecen juegos psicomotores, juegos intelectuales, rondas infantiles.

En las observaciones realizadas se confirmó que la docente no realiza juegos verbales, ni juegos psicomotores, no despertando interés por las actividades y sobre todo se priva a los niños de desarrollar su lenguaje, valores, habilidades y destrezas ya que el juego es el pilar fundamental para lograr en los niños una mejor enseñanza.

9.1.1 Aplicación del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños.

Según lo observado la docente aplica pocos juegos los cuales son juegos de mano, de cuerda ,mando mando .La maestra expreso que los realiza ,no siguiendo un tema específico simplemente para no aburrir a los niños ,no logrando así un objetivo de alcance en la enseñanza aprendizaje ¿cumplir un espacio de dinamismo? Ya que los niños de nivel I tienen un receso acompañado además el Curriculum Nicaragua le demanda que ejecute juegos ya planeados que están en el mismo, aparte de ellos, se orientan dinámicas de aperturas en cada proceso de contacto

La mayoría del tiempo es utilizado en recorte y coloreo por que las clases están enfocadas en el ámbito espiritual, además el curriculum que ellos llevan a cabo es muy diferente a lo que se aplica en el Ministerio de Educación, aunque en ciertas temáticas existen relaciones, respecto a las evaluaciones pertinentes, para emitir una determinada evidencia de aprendizaje

Se logró observar que la maestra entregaba los juguetes a los niños y los dejaba que ellos jugaran solo, no influía en el por qué se desarrollaba esta área, ni explicaba los objetivos que debían alcanzar los niños, aparte de eso no se involucraba a jugar con ellos a veces los observaba, habían momentos que dejaba que ciertos niños jugaran y no los integraba a la clase siguiente. Le realizamos preguntas en base a esta observación explicando ella que uno de los niños era muy violento y era mejor que se entretuviera así, habían otros niños que se les subían a la mesa, sillas y ventanas y ella lo permitía lo cual imposibilitaba que la enseñanza aprendizaje fuera satisfactoria.

9.2 Pertinencia del juego como estrategia didáctica que realiza la docente para favorecer el aprendizaje de los niños

Respecto a las estrategias de juego, para fortalecer y favorecer el aprendizaje en los niños se puede decir, que los juegos no se realizan de manera sistemática, ya que inconscientemente la docente, no le da importancia necesaria que este posee en el ámbito educativo, ya que ella expreso que no tiene conocimiento sobre lo importante que es el juego en la edad infantil expresando que no ha cursado ningún estudio relacionado en el ámbito de la educación , simplemente ella es miembro de la iglesia, los cuales son los encargados de trabajar con estos niños.

La iglesia hace una selección de personal empírico interesado en la educación integral Proyecto la Gran Comisión, personal que tiene poco conocimientos pedagógicos, el cual ha sido capacitado muy poco y que se le da poco acompañamiento pedagógico según las normas de supervisión se deben realizar cuatro visitas, dos informales y dos visitas formales supervisadas para descubrir debilidades y fortalezas de las mismas.

Hay poca actividad que los niños no realizan, estos pasan mayormente sentado en sus actividades diarias, de acuerdo a nuestras observaciones realizadas podemos decir que no es pertinente que los niños estén en un solo lugar ya que para ellos se vuelve aburrido y estresante ,por lo tanto nosotros como docente tenemos que implementar diariamente todo tipo de juego de una forma dinámica y educativa creando así un ambiente agradable y divertido para obtener un resultado satisfactorio en la enseñanza aprendizaje

X.CONCLUSIONES

De acuerdo a los resultados obtenidos se establece las siguientes conclusiones:

1. Durante el proceso del estudio, se observó que la docente aplica poco juegos desarrollando poca motivación e interés en los niños
2. La maestra aplica pocas estrategias lúdicas donde no logra un aprendizaje en los niños ,ya que en la mayoría de los niveles de la educación inicial se presentan las actividades a manera de juegos .En el plan de clase no se aprecia el propósito de jugar y disfrutar del placer del juego para desarrollar aprendizajes
3. Partiendo del análisis de la estrategia lúdicas que realiza la docente deben de ser variadas y adecuadas que favorezcan el aprendizaje y la evaluación y a su vez esta herramienta les sirva de desarrollo integral a los niños de manera que se implemente el juego como estrategia y recurso didáctico la herramienta que motiva a los niños a participar activamente de una forma dinámica y espontanea demostrando de esta manera sus ideas y emociones.

XI.RECOMENDACIONES

Para la directora

- ✓ Brindar acompañamiento a la docente para que pueda sentir apoyo de parte de la dirección del centro.
- ✓ Realizar talleres de capacitación sobre la importancia de la implementación de diferentes técnicas de aprendizaje a través del juego.
- ✓ Motivar a los docentes a compartir con los niños dinámicas que promuevan un aprendizaje activo y dinámico.
- ✓ Realizar reuniones para evaluar los logros alcanzados por los niños y las estrategias desarrolladas por las docentes.
- ✓ Crear espacios dedicados al juego libre lo cual permita a los niños imaginar, crear y divertirse y lo más importante aprender cada día algo nuevo

Para la Docente

- ✓ Tomar conciencia de la importancia que tiene el juego para los estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, ya que es una herramienta fundamental en esta etapa del infante
- ✓ Documentarse de otros tipos juegos que pueden faciliten el desarrollo de una mejor enseñanza aprendizaje
- ✓ Innovar en la práctica – enseñanza a través del juego
- ✓ Disfrutar del juego con los niños
- ✓ Favorecer la disciplina de manera espontánea en los juegos
- ✓ Integrarse de forma dinámica en los juegos con los niños
- ✓ Realizar los juegos en áreas que se conecte con naturaleza como vehículo de aprendizaje (al menos una vez a la semana)

XII. BIBLIOGRAFIAS

- ❖ Bañeres, D. (2008). *El juego como estrategia didáctica*. España: Popular.
- ❖ Cedillo, E. T. (2012). *Las actividades Ludicas del docente y el desempeño academico de los niños de la escuela Elias Galarza del Caserio El Cedillo, Parroquia, Pacha, Canton, Cuenca, Provincia del Azuay* . Ambato- Ecuador.: Universidad Tecnica de Ambato. facultad de Ciencias Humanas y de la educacion. Licenciatura en Ciencias de la Educacion con Mencion en Educacion Bàsica.
- ❖ Cordero, C. P. (1989.). La Importancia del Juego y los Juguetes para el Desarrollo Integral de los niños (as) de Educacion Infantil. *revista On Line*, 20.
 - ❖ Delors, J. (1997). *La educacion encierra un tesoro* . Francia: Unesco.
- ❖ E.Papalia, D. (1996). *Psicologia del desarrollo*. Naucalpan de Juarez,Mexico: McGraw - Hill Companies.
- ❖ Garzòn., A. M. (II Periodo 2011). *El Juego Como estrategia didactica en la educacion infantil*. Bogotá. Colombia.: Pontificia Universidad Javeriana. Facultad de Educacion, Programa Licenciada en Pedagogia Infantil. Educacion .
- ❖ Gonzales, R. P. (2014.). *La Lúdica como Estrategia Didactica*. Bogotá Colombia: Universidad Nacional de Colombia. Dpto de Educacion. Facultad de Ciencias Humanas.
 - ❖ Huizinga, J. (1987). *El otoño de la edad media*. Holanda: Alianza.
 - ❖ Jares, X. (2012). *Nuevas tecnicas y juegos Cooperativos*.
- ❖ Jose Gimeno Sacristan, A. G. (1989). *Uso del juego como estrategia didactica* . España: AKAL.

- ❖ *Juego Pre-escolar*. (s.f.). Obtenido de [Htt://www.monografias.com/trabajos16/Juego-Pre-escolar/juego-Pre-escolar.shtml](http://www.monografias.com/trabajos16/Juego-Pre-escolar/juego-Pre-escolar.shtml).
- ❖ Marina, S. L. (2005). *Rol docente* .
- ❖ Montero, M. S. (2017). *Las aventuras de Tueli 2*. España: Alfar .
- ❖ Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. España: Morata.
- ❖ Murcia, J. A. (2002). *Aprendizaje a través del juego*. España: Aljibe.
 - ❖ Piaget, J. (1959). *Juegos de esquemas simbólico*.
 - ❖ Piaget, J. (1959). *Juegos de esquemas simbólicos*.
 - ❖ Piaget, J. (1959). *Tipos Genéricos de juegos*.
- ❖ Piaget, J. (2011). *The origin of intelligence in the child*. New York: Routledge.
- ❖ Salvador, A. (2010). *EL Juego Como Recurso Didactico en el aula de Matematica*. Madrid. España.: Universidad Politecnica de Madrid.
 - ❖ Stephnie Chegwin Altamar, Elsa Lucia Escalante Barrios, Katherine Gomez Aldana.Valmiro Narvaez Goenaga. (2011). *El Baul de Phillipe Vals: Lúdica y el rol del animador*. Barranquilla Colombia: Universidad del Norte.
- ❖ Stoy, P. (1996). *Uso del juego como estrategia educativa*. Estados Unido: Narcea.
- ❖ UNESCO. (1930). unesdoc.unesco.org. Recuperado el 5 de Marzo de 2019, de <http://www.google.es/m/search?hl=es&q=unesco+informe+sobre+el+juego>
- ❖ UNESCO. (1980). *Reconstruir sin ladrillos. Apertura ludica del curriculum* (pág. 5). Santiago, Chile: Unesco.
- ❖ Valino, G. (2005). *Sobre juego reflexiono*. Argentina: Museo Social Argentino.

XIII. ANEXO



**LA IGLESIA DE DIOS
PENTECOSTAL M.I.**
En Villa Bosco Monge fue fundada en el año 1990 con el objetivo ser un faro de luz para la comunidad y el proyecto NI-0243 nació en noviembre del 2009 para ser de bendición a los niños, niñas, adolescentes y padres de familia de esta comunidad.

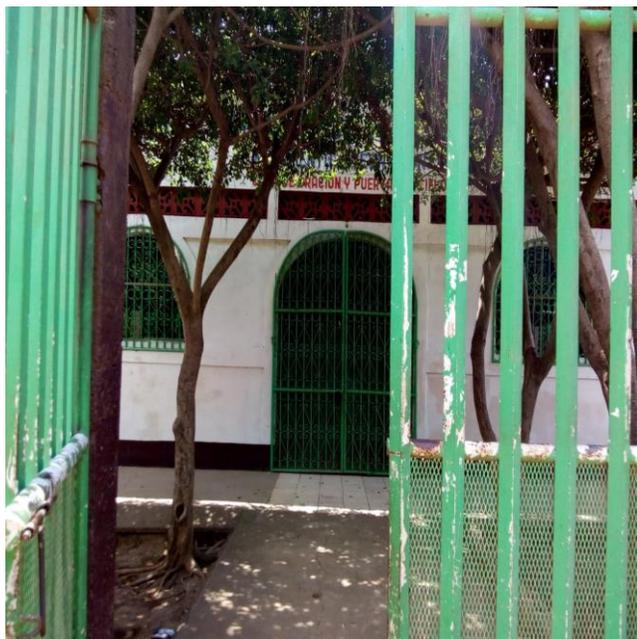


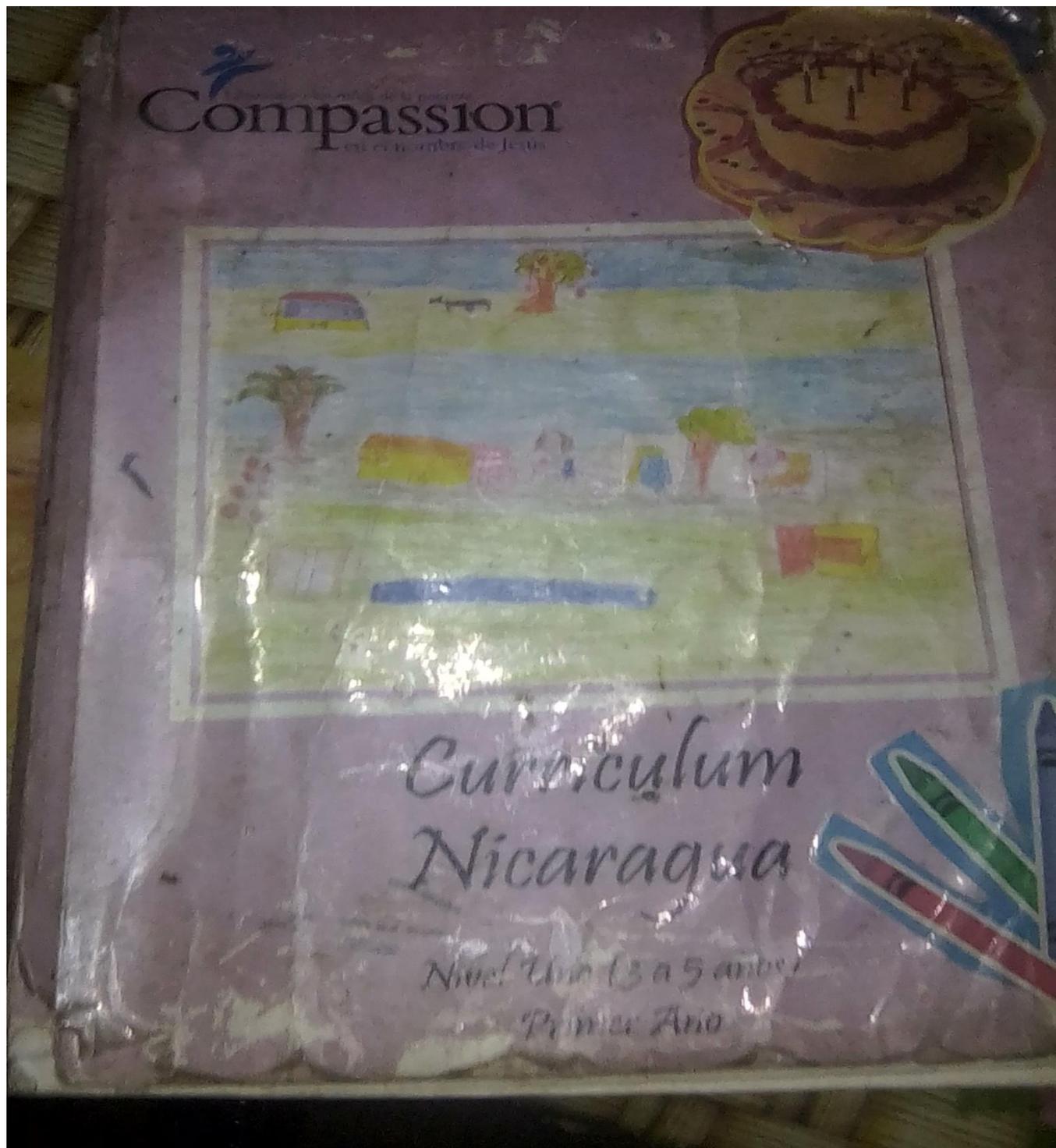
Lo que somos:
Somos Un (CDI) las siglas Centro de Desarrollo Integral denominado: Proyecto "NI243 LA GRAN COMISIÓN" Donde se tratan las cuatro áreas importantes de una persona en desarrollo de su Vida.

1. Área física
2. Área cognitiva
3. Área Socio Emocional
4. Área espiritual



El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de Desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019







UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

2019: "Año de la Reconciliación"

Facultad de Educación de Idiomas

Departamento de Pedagogía

Nombre del que realiza la entrevista _____

Fecha _____

Nombre del Centro: _____

Nombre de la entrevistada _____

Objetivo: Conocer la percepción que tiene la directora sobre el trabajo que realiza la maestra en el aula de clases.

ENTREVISTA A DIRECTORA

1. ¿Qué juegos utiliza la docente como estrategias didácticas para el desarrollo de los niños?
2. ¿Qué importancia le da la docente al juego como estrategia didáctica?
3. ¿Con qué regularidad la docente aplica el juego, como estrategia didáctica?
4. ¿Qué propuestas de estrategias didácticas se pueden implementar para favorecer el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en los niños?
5. ¿Qué tipo de estrategias didáctica utiliza la docente para lograr la integración de los niños en las actividades a realizar?
6. ¿Cuántas veces supervisa si las estrategias didácticas que aplica la docente están acorde a la edad del niño?
7. ¿Qué medidas se toman si la docente no realiza actividades lúdicas para favorecer el aprendizaje en los niños?

8. ¿En qué tiempo los docentes son capacitados para conocer sobre la importancia de los juegos lúdicos para aplicarlos en el aula de clase?
9. ¿Es obligatorio por parte del ministerio de educación asistir a estas capacitaciones sobre el mejoramiento de enseñanza aprendizaje?
10. ¿Cómo favorece a los docentes estas capacitaciones, al impartir los contenidos plasmado en el plan de clase?



UNIVERSIDAD
NACIONAL
AUTÓNOMA DE
NICARAGUA,
MANAGUA
UNAN - MANAGUA

2019: "Año de la Reconciliación"

Facultad de Educación de Idiomas

Departamento de Pedagogía

ENTREVISTA A DOCENTE

Nombre del Centro _____
Nombre de la entrevistada _____
Nombre del que realiza la entrevista: _____
Fecha: _____

Objetivo: Identificar si la maestra desarrolla actividades lúdicas para favorecer aprendizajes en los niños.

1. ¿Qué son estrategias didácticas?
2. ¿Qué tipos de estrategias conoce?
3. ¿Qué tipos de juegos implementa con los niños y niñas en su aula de clase?
4. ¿Qué habilidades y destrezas desarrollan los niños por medio del juego?
5. ¿Qué estrategias utiliza para que los niños se integren en el juego?
6. ¿Con que frecuencia realiza los juegos con los niños?
7. ¿Cómo favorece el juego en la enseñanza aprendizaje de los niños?
8. ¿Qué observa en los niños al realizar estos juegos?
9. ¿Qué resultados ha obtenido en los niños al realizar estos juegos?
10. ¿Qué otras estrategias de juegos propone que beneficien al niño en su enseñanza aprendizaje?



2019: "Año de la Reconciliación"

Facultad de Educación de Idiomas

Departamento de Pedagogía

.....
Guía de Observación

Nombre del Centro _____
 Nivel observado: _____
 Nombre del observador: _____
 Nombre del Observador _____
 Fecha _____

Objetivo: Verificar la información reunida por medio de las entrevistas contrastando las respuestas dadas por la docente, en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje con los niños.

N°	Aspectos a observar	S	N	Observación
1	Existen materiales didácticos al alcance de los niños en el aula			
2	Utilizan variedad de materiales			
3	Se preparan diferentes escenarios pedagógicos			
4	Se observan murales alusivos al tema			
5	Se desarrollan variedad de estrategias			
6	Se realizan juegos con los niños			
7	Los contenidos son adecuados a la edad del niño			
8	Presenta láminas ilustrativas de acuerdo al contenido			
9	Organiza a los niños para realizar juegos			
10	La maestra juega con los estudiantes			
11	Se observa un ambiente agradable al realizar los juegos			
12	Se establecen las reglas del juego			
13	Se utiliza material didáctico en el juego			
14	SE realiza evaluación de las estrategias lúdicas desarrolladas			
15	El juego se desarrolla en el proceso de enseñanza aprendizaje			

El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de Desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019

Tabla N° 1

Triangulación				
Ítem/Preguntas	Directora	Situación observada	Teorías	Interpretación
1. ¿Qué juegos utiliza la docente como estrategia didáctica para el desarrollo de los niños?	Doña Ana ,legos, competencias de pelotas y juguetes	Poca variedad y sistematización en la aplicación de juego	José Gregorio,& Rafael Ariza Los juegos no deben excederse, deben ser sencillo y fáciles, provocando sorpresa y motivación,	Que los juegos son prácticos ,pero deben ir aumentando variedad y aplicación del mismo
2. ¿Qué importancia le da la docente al juego como estrategia didáctica?	El juego abre el conocimiento del niño, los entretiene, interactúan entre si	Realiza pocos juegos	Motiva la participación emocional y cognitiva, el juego está estructurado como condición	El docente debe promover la importancia del juego, para que esta se fusione como estrategia didáctica
3. ¿Con que regularidad la docente aplica el juego como estrategia didáctica?	Los aplica las veces que sean necesarios, no son regulares pero debe estar presente en cada apertura de contenido	No se cumple lo ante mencionado	Marianella Ciompi expresa que los niños deben dedicar mayor cantidad de tiempo a jugar	La realización de juegos deber notoria para el desarrollo de la enseñanza cotidiana
4.¿Qué propuesta de estrategia didáctica se puede implementar para el desarrollo de la enseñanza aprendizaje en los niños	Según el aspecto integral de nuestra cosmovisión ,reforzar con días más bíblicos, juegos, análisis de preguntas a través de juegos ,colorear hacer juegos de campos ,patios y otros según sea la clase	Se realiza juegos bíblicos	De acuerdo a Aragón & Jiménez (2012) la teoría de los estilos de aprendizajes debe ser incorporado en el trabajo cotidiano de todos los docentes lo cual indica que las estrategias pedagógicas manejadas han de ser acorde al estilo de aprendizaje	Los diferentes tipos de juegos deben estar incorporados en el trabajo de todos los docentes.
5. ¿Qué tipo de estrategia didáctica utiliza la docente para lograr la integración de los niños en las actividades a realizar?	Por naturaleza a los niños se logra reunir por medio de juegos que requieren desplazamientos físicos	Muy poco	El juego es parte fundamental de la diversión ya que es una actividad natural y necesaria en el ser humano(tourtit,2003	La integración de los niños y niñas es fundamental para la diversión y educación.

El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de Desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la Villa Bosco Monge en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019

**Tabla N° 2
Triangulación**

Ítem/Preguntas	Docente	Situación observada	Teorías	Interpretación
1. ¿Que son estrategias didácticas?	Son herramientas para poder llegar a obtener un resultado que los niños aprendan métodos para el aprendizaje	Utiliza muy pocas estrategias	Acciones que el personal docente lleva a cabo para lograr la conclusión de los objetivos de aprendizajes esperado	Que las estrategias didácticas sean el punto medular para alcanzar los objetivos esperados
2. ¿Qué habilidades y destrezas desarrollan los niños por medio del juego?	Motora gruesa y fina ,pensamiento lógico matemático ,hacer rompecabezas	El mayor tiempo están sentados ,no ejercitan su cuerpo	Desarrolla múltiples capacidades físicas,sensoriomotriz ,afectos ,creatividad e imaginación ,forma hábitos de cooperación	La ejercitación a través del juego ayuda a mantener equilibrio y dominio del cuerpo
3. ¿Qué estrategia utiliza para que los niños se integren al juego?	Conversar con ellos ,darles confianza ,motivarlos con premios	Siempre presenta laminas ,mantiene sentado a los niños	Jarés, X, El juego en el aula genera placer por la vinculación y el manejo de situaciones fuera de la realidad, dinamizando la conducta del grupo, construyendo la capacidad lúdica, acelera los aprendizajes (p.51).	El juego como estrategia debe estar siempre presente para obtener mejores resultados en la enseñanza aprendizaje
4. ¿Con que frecuencia realiza el juego con los niños?	De acuerdo al contenido y las actividades a realizar	Realiza pocos juegos	Chacón, P (2013)manifiesta que el juego Promueve el aprendizaje y desarrollo de los niños/as en los procesos de enseñanza – aprendizaje.	La aplicación de sistematicidad de los juegos promueven mejor aprendizaje en los niños
5. ¿Qué resultados a obtenido al realizar juego con los niños?	Se divierten ,desarrollan sus habilidades y destrezas ,se relacionan con los demás	Muy poco realiza los juegos	Sanuy, C; en En los métodos de enseñanza los niños juegan un rol importante, el juego es parte de un medio didáctico destinado a la educación inicial.	Cada juego es un beneficio para los niños en cada clase impartida por el docente
6. ¿Cómo favorece el juego en la enseñanza aprendizaje de los niños?	Mejor participación en el aula de clase ,desarrollan habilidades y destrezas	Muy poco realiza juego	Mejora la práctica y propicia la construcción de conocimiento ,infiere en la motivación ,descubren e identifican a través del juego	Conlleven al niño el deseo de continuar su desarrollo a través del juego