



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

**UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

**CARRERA: CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN
PARVULARIA**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“LÚDICA Y MOTIVACIÓN INFANTIL”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de:

Licenciadas En Ciencias De La Educación Mención Educación Parvularia

Autoras:

Guanochanga Chilig Alexandra Margoth

Pazmiño Tayupanta Tatiana Alexandra

Directora:

MSc. Ballesteros Casco Tamara Yajaira

Latacunga - Ecuador

Noviembre - 2016

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Nosotras **Guanochanga Chilig Alexandra Margoth, Pazmiño Tayupanta Tatiana Alexandra** declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: Lúdica y Motivación Infantil, siendo la **MSc. Ballesteros Casco Tamara Yajaira** tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....
Guanochanga Chilig
Alexandra Margoth
C.I.171941019-1

.....
Pazmiño Tayupanta
Tatiana Alexandra
C.I.172574365-0

AVAL DEL DIRECTORA DEL PROYECTO

En calidad de Directora del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“ Lúdica y Motivación Infantil ”, de **Guanochanga Chilig Alexandra Margoth** y **Pazmiño Tayupanta Tatiana Alexandra**, de la Carrera de Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Noviembre, 2016

Firma:

MSc. Tamara Yajaira Ballesteros Casco
CI.160036438-2

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas; por cuanto, las postulantes: **Alexandra Margoth Guanochanga Chilig y Tatiana Alexandra Pazmiño Tayupanta** con el título de Proyecto de Investigación: “ **Lúdica y Motivación Infantil** ”han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Agosto, 2016.

Para constancia firman:

.....
MSc. Johana Paola Travéz Cantuña

C.I. 050323308-2

LECTOR 1

.....
MSc. Lorena Aracely Cañizares

C.I. 050276226-3

LECTOR 2

.....
MSc. Paola Yolanda Défaz Gallardo

C.I. 050263221-9

LECTOR 3

AGRADECIMIENTO

En primer lugar agradecemos a Dios y nuestros Padres que siempre nos apoyaron en todo momento, por habernos guiado por el camino de la felicidad que es de superarnos cada día más con muchos esfuerzos y sacrificios, a la MSc. Tamara Ballesteros, Tutora del Proyecto que con sus orientaciones, hizo posible llevar adelante el presente trabajo de investigación. A la Directora de la Institución Escuela Particular “Federico Froebel” Licenciada Susana Andrango, al personal docente y a los niños/as del Inicial I Paralelo “A”.

Alexandra y Taty

DEDICATORIA

Dedicamos este proyecto en primer lugar Dios por que ha estado en cada paso que damos con fortaleza para seguir adelante, a nuestros padres quienes han estado velado por nuestro bienestar y educación siendo un apoyo fundamental en todo momento, que han depositado su total confianza en cada reto que se presentaba, a nuestros seres queridos que están apoyándonos incondicionalmente. Ya que con esfuerzo y dedicación se alcanzaran la metas propuestas

Alexandra y Taty

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

TITULO: “LÚDICA Y MOTIVACIÓN INFANTIL”

Autor/es: Alexandra Margoth Guanochanga Chilig

Tatiana Alexandra Pazmiño Tayupanta

RESUMEN

El presente proyecto de lúdica y motivación infantil se fundamentó en la importancia de crear un buen ambiente escolar para formar seres humanos críticos e irrepetibles, el objetivo fue tratado para mejorar el desarrollo integral de los niños/as de la Institución Escuela Particular “Federico Froebel” pues el aprendizaje debe de ser constructivista y con una metodología cualitativa, determinando posibles problemas en los estudiantes, ya que se investiga las necesidades de los infantes que ayude a mejorar la motivación infantil en el aula y la lúdica en el aprendizaje significativo de los mismos. La información fue procesada estadísticamente tabulada y representada en cuadros y gráficos. Con su respectivo análisis y discusión ayudó a relacionar el problema, los objetivos, la fundamentación científica y las variables con las conclusiones y las recomendaciones. También como principio básico tomamos en cuenta un concepto básico e importante, de que los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento, y el desarrollo cognoscitivo de los alumnos estimulando al estudiante, empleando estrategias de aprendizaje, que promuevan el intercambio opiniones que favorezcan la cooperación y la comunicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El éxito de esto depende de una buena planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los demás fomentando su carácter humanista de colaboración y confianza mutua de parte de los docentes y párvulos.

Palabras claves: lúdica, proceso enseñanza aprendizaje, motivación.

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

ACADEMIC AND ADMINISTRATIVE UNIT HUMANISTIC SCIENCES

TITLE: "LEISURE AND CHILDREN'S MOTIVATION"

Autor/es: Alexandra Margoth Guanochanga Chilig

Tatiana Alexandra Pazmiño Tayupanta

ABSTRACT

The present project of playful and child motivation is based on the school environment to form critical and irreplaceable human beings, the objective was treaty for comprehensive development of children's the institution Private School "**Federico Froebel**" for learning must be constructive and qualitative methodology, determining possible problems in students, as it investigates the needs of infants to help improve children's motivation in the classroom and the playful in the significant learning of them. The information was processed statistically tabulated and displayed in tables and graphs. With their analysis and interpretation helped link the problem, the objectives, scientific substantiation and variables with the conclusions and recommendations. Also as a basic principle we consider a basic and important concept that games must be based on educational content to help develop the habits, skills and positive attitudes in school work, applying the reasoning and cognitive development encouraging students to student using thinking strategies that promote exchange views promoting cooperation and communication in the teaching process - learning. The success in learning depends on good planning of activities to promote the construction of concepts, starting concrete experiences, interaction with others promoting their humanist character of collaboration and mutual trust on the part of teachers and párvulos.

Keywords: playful, teaching-learning process, motivation



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen del proyecto al Idioma Inglés presentado por la señoritas Egresadas de la Carrera de Licenciatura en Educación Parvularia de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas: **GUANOCHANGA CHILIG ALEXANDRA MARGOTH, PAZMIÑO TAYUPANTA TATIANA ALEXANDRA**, cuyo título versa “**LÚDICA Y MOTIVACIÓN INFANTIL**”, lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Noviembre del 2016

Atentamente,

.....
MSc. Gallardo Rodríguez Mariela
DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS
C.C. 050279616-2

INDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	i
AVAL DEL DIRECTORA DEL PROYECTO	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DECLARATORIA	vi
RESUMEN	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	ix
1.INFORMACIÓN GENERAL	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
6. OBJETIVOS	7
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	9
8.1.PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	9
8.2.CURRICULO DE EDUCACION INICIAL	10
8.3.MOTIVACIÓN	11
8.4.MOTIVACION INFANTIL	14
8.5.ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	16
8.6.JUEGO DIRIGIDO	17
8.7.LÚDICA	20
9. PREGUNTAS CIENTIFICAS	23
10.METODOLOGÍA	24
11.ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	26
Análisis y discusión de los resultados de la entrevista aplicada a la directora	27
Análisis y discusión de los resultados de la encuesta dirigida a las docentes	28
Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación	37

12.IMPACTOS SOCIALES	44
13.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	45
13.1.CONCLUSIONES	45
13.2.RECOMENDACIONES	46
14.BIBLIOGRAFIA	47
14.1.BIBLIOGRAFÍA CITADA	47
15.ANEXOS	48

ÍNDICE DE TABLAS

TABLAN#1 La motivacion en el hogar.....	28
TABLA N#2 Motivacion en la jornada diaria.....	29
TABLA N#3 Trabajan con motivación los niños	30
TABLA N#4 Motivación a traves del juego.....	31
TABLA N#5 Actividades lúdicas para el desarrollo integral.....	32
TABLA N#6 Activides lúdicas como un recurso.....	33
TABLA N#7 Trabaja eficazmente el alumno	34
TABLA N#8 Actividades ludicas dentro del aula.....	35
TABLAN#9 Trabaja satisfactoriamente con actividades lúdicas.....	36
TABLAN#10 Interactua con los demás	37
TABLAN#11 Realiza todas las actividades propuestas.....	38
TABLAN#12 Práctica actividades lúdicas en su entorno.....	39
TABLAN#13 Realiza juegos dirigidos	40
TABLAN#14 Colaboración de los niños	41
TABLAN#15Aprendizaje a través de la motivación	42
TABLAN#16 Nivel de atención.....	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICON#1 La motivacion en el hogar.....	28
GRÁFICO N#2 Motivacion en la jornada diaria.....	29
GRÁFICO N#3 Trabajan con motivación los niños	30
GRÁFICO N#4 Motivación a traves del juego.....	31
GRÁFICO N#5 Actividades lúdicas para el desarrollo integral.....	32
GRÁFICO N#6 Activides lúdicas como un recurso.....	33
GRÁFICO N#7 Trabaja eficazmente el alumno	34
GRÁFICO N#8 Actividades ludicas dentro del aula.....	35
GRÁFICON#9 Trabaja satisfactoriamente con actividades lúdicas.....	36
GRÁFICON#10 Interactua con los demás	37
GRÁFICON#11 Realiza todas las actividades propuestas.....	38
GRÁFICON#12 Práctica actividades lúdicas en su entorno.....	39
GRÁFICON#13 Realiza juegos dirigidos	40
GRÁFICON#14 Colaboración de los niños	41
GRÁFICON#15Aprendizaje a través de la motivación	42
GRÁFICON#16 Nivel de atención.....	43

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Lúdica y Motivación Infantil

Fecha de inicio:

OCTUBRE 2015

Fecha de finalización:

JULIO 2016

Lugar de ejecución:

Machachi – Mejía – Pichincha – Zona 3 –Escuela Particular “Federico Froebel”,
Inicial I

Unidad Académica que auspicia

Unidad Académica De Ciencias Administrativas Y Humanísticas

Carrera que auspicia:

Carrera De Ciencias De La Educación Mención Educación Parvularia

Equipo de Trabajo:

Coordinadora del Proyecto: Pazmiño Tayupanta Tatiana Alexandra

Teléfonos: 022315561 - 0967968512

Correo electrónico: tatiana.pazmino0@utc.edu.ec

Tutora: MSc. Tamara Yajaira Ballesteros Casco

Nombre de la Investigadora: Guanochanga Chilig Alexandra Margoth

Teléfonos: 0223672540 - 0993263256

Correo electrónico:alexandra.guanochanga1@utc.edu.ec

Área de Conocimiento: Educación

Línea de investigación: Educación y Comunicación para el desarrollo humano y social

Sub líneas de investigación de la Carrera: Educación Infantil

2. RESUMEN DEL PROYECTO

El presente proyecto de lúdica y motivación infantil se fundamentó en la importancia de crear un buen ambiente escolar para formar seres humanos críticos e irrepetibles, el objetivo fue tratado para mejorar el desarrollo integral de los niños/as de la Institución Escuela Particular “Federico Froebel” pues el aprendizaje debe de ser constructivista y con una metodología cualitativa, determinando posibles problemas en los estudiantes, ya que se investiga las necesidades de los infantes que ayude a mejorar la motivación infantil en el aula y la lúdica en el aprendizaje significativo de los mismos. El Proyecto de investigación tiene instrumentos de evaluación como soporte a través de cuestionarios estructurados que se aplicaron a los maestros y estudiantes. La información fue procesada estadísticamente tabulada y representada en cuadros y gráficos. Con su respectivo análisis y discusión ayudó a relacionar el problema, los objetivos, la fundamentación científica y las variables con las conclusiones y las recomendaciones. También como principio básico tomamos en cuenta un concepto básico e importante, de que los juegos deben fundamentarse en los contenidos educativos que ayuden a desarrollar los hábitos, las habilidades y actitudes positivas en el trabajo escolar, aplicando el razonamiento, y el desarrollo cognoscitivo de los alumnos estimulando al estudiante, empleando estrategias de aprendizaje, que promuevan el intercambio opiniones que favorezcan la cooperación y la comunicación en el proceso de enseñanza – aprendizaje. El éxito de estodepende de una buena planificación de actividades que promuevan la construcción de conceptos, a partir de experiencias concretas, en la interacción con los demás fomentando su carácter humanista de colaboración y confianza mutua de parte de los docentes y párvulos.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto es una propuesta para mejorar el ambiente escolar a través de la lúdica que es importante en los primeros años del infante cuando hablamos del juego se nos viene a la mente a la motivación que vamos a realizar con los niños/as al momento de iniciar sus actividades en la escuela, nuestro propósito es que los educandos se preparen para que en el futuro no sean personas sin creatividad y dinamismo, somos educadoras con máximo de conocimientos actuales es decir comenzaremos a sembrar pequeños trocitos de semillas y de ahí cosecharemos el aprendizaje que los pequeños/as adquirieran en ese instante, ya no se trata de regresar al método tradicionalista a dichas clases repetitivas y monótonas.

Es esencial en el desarrollo integral del niño/a, tanto en sus capacidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales, innovando nuevos juegos lúdicos que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje en la edad preescolar que es la edad más importante en el infante ya que en él está desarrollando la creatividad, espontaneidad y la socialización para formarse como ente social en el entorno en el cual se desenvuelve.

Es importante buscar nuevas alternativas para la solución a este problema que suelen presentar instituciones educativas en labores académicas las cuales proporcionan un trabajo sin motivación que se ve reflejado en la niñez. Nuestra misión es fomentar una educación donde la lúdica no solo se trate de una diversión sino que a través de ella podamos explotar al máximo las capacidades integrales del infante, es esencial que se realicen actividades innovadoras y llamativas dejando a tras la educación tradicionalista que solo se basa en clases repetitivas y con un bajo nivel de motivación.

La sensibilidad hacia las actividades lúdicas se ubican en el campo de las actitudes, la expresión y el placer, que encierra un compromiso de entrega; se debe ofrecer posibilidades de expresión de sentimientos y valoración que permitan al niño su desarrollo para ser capaz de amarse a sí mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de actitudes de pertenencia, autorregulación, confianza, singularidad, eficiencia, satisfacción.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Beneficiarios directos; 9 niños y 10 niñas de la Escuela Particular "Federico Froebel" ubicado en la Parroquia Machachi, Sector Caras y Bolívar, de Educación Inicial I.

Beneficiarios indirectos; 5 docentes de Educación preescolar serán beneficiados como parte del desarrollo del proyecto propuesto, trabajaremos conjuntamente con los padres de familia, personal administrativo y comunidad educativa.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En el Ecuador la educación en los últimos años ha tenido un gran porcentaje de numerosas fallas por parte de las educadoras por seguir la pedagogía tradicional, donde la motivación y los juegos lúdicos eran escasos y repetitivos, con el pasar del tiempo en el país se ha visto una mejoría al recibir capacitaciones en la comunidad educativa para un cambio global de la enseñanza con la creación de diferentes actividades lúdicas que contribuyen al desarrollo del infante en sus primeros años escolares. En nuestro entorno la lúdica es relativamente nueva ya que en las instituciones educativas la mayoría de docentes aún no investigan propuestas novedosas para motivar al estudiante a construir sus nuevos conocimientos.

Las actividades lúdicas en las instituciones educativas del siglo veinte y uno en el Ecuador, ha tomado gran interés por cuanto el juego es parte intrínseca del ser humano, "Jugando aprende y aprende jugando", razón más que suficiente para realizar una investigación de carácter científica, existen una gran cantidad de juegos los que desarrollan las destrezas y habilidades para fortalecer la motricidad fina y gruesa, y a su vez crea un ambiente motivador, herramientas básicas para el desarrollo de las competencias como: Saber hacer, saber conocer y saber ser.

Las educadoras Parvularias son parte esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que trabajan directamente con seres humanos que expresan sus

sentimientos, emociones que se ven reflejados en su conducta y las relaciones interpersonales, ser docente implica tener responsabilidad, carisma y principalmente la motivación que desarrolla en el ámbito escolar. Pero debido al poco interés y al no contar con los recursos didácticos no se visualiza la aplicación de juegos lúdicos que son cruciales para el desenvolvimiento académico y social de los estudiantes.

El actual currículo de educación general básica hace hincapié el aspecto de la motivación y la parte lúdica en la jornada académica ya que encierra momentos de alegría, imaginación y creatividad. Lamentablemente se hace caso omiso de esta parte del proceso educativo y en la mayoría de instituciones educativas aún se verifica que el docente va directamente al tema nuevo y solo llena esta parte de la planificación para cumplir con los requerimientos institucionales pero no los lleva a la práctica.

En la Provincia de Pichincha la lúdica como estrategia de aprendizaje está tomando una gran importancia ya sea por los esquemas planteados o porque se ha comprendido que cuando juego aprendo y cuando aprendo juego, pero es muy importante que los docentes hayan volcado sus ojos a este tipo de estrategia.

El juego siempre será una herramienta básica para acceder a los aprendizajes con mayor simplicidad porque es acción y por sobre todas las cosas aliado natural del docente en su afán de compartir el conocimiento con los párvulos en este caso.

En la Escuela Particular "Federico Froebel" ubicado en la Parroquia Machachi, Cantón Mejía, Sector Caras y Bolívar hemos observado que los niños y niñas al parecer no se reciben una enseñanza significativa sino con el modelo tradicional por tal motivo se realiza este proyecto, para motivar a los niños mediante los actividades lúdicos e innovadores.

En ciertas ocasiones no se ha dado el desinterés a la motivación en el ámbito escolar que ocasiona retraso en nivel académico del alumnado. Los docentes tradicionalistas solo se enfocan a la rutina diaria con sus alumnos, por lo que causa en el estudiante falta de interés en las clases nuevas. Es necesario que los educadores se capaciten adecuadamente con innovadores recursos didácticos, si

no se realiza una correcta enseñanza sus estudiantes no tendrán un rendimiento adecuado ya que no existe el interés por aprender. Los juegos repetitivos y sin un propósito que se practican no son de gran ayuda para incrementar la creatividad e imaginación del preescolar. La educación no solo se trata de dar clases sino de ganarse la confianza el cariño y el amor del educando para que en el transcurso del ciclo estudiantil no tenga temor de ir a la escuela por la falta de comprensión y paciencia de los docentes la cual se ve reflejada en algunos maestros sin vocación.

6. OBJETIVOS

General

- Mejorar los niveles de estudio y convivencia de los niños/as a través de la lúdica y la motivación infantil, para un desarrollo integral y la sociabilización con los demás.

Específicos

- Fundamentar teóricamente sobre las causas del tema u objeto de estudio mediante una investigación previa para obtener una base investigativa.
- Recolectar información sobre la temática mediante la aplicación de una encuesta a la población u objeto de estudio.
- Analizar e interpretar los resultados obtenidos de la encuestas y formular conclusiones y recomendaciones acerca del tema.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS			
<p>Objetivo 1</p> <p>Fundamentar teóricamente sobre las causas del tema u objeto de estudio mediante una investigación previa para obtener una base investigativa.</p>	<p>Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Buscar fuente de información bibliográfica. -Resaltar los contenidos de mayor importancia. -Recopilar información acerca de la temática 	<p>Verificación de las actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Obtener información acerca de la temática a investigarse. -Organizar y redactar la fundamentación científica, técnica -Estructurar el contenido científico 	<p>Medios de verificación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Referencias de autores. -Estructura del marco teórico.
<p>Objetivo 2</p> <p>Recolectar información sobre la temática mediante la aplicación de una encuesta a la población u objeto de estudio.</p>	<p>Actividad</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diseñar las preguntas de la encuestas -Revisar las pregunta a aplicarse. -Aplicar las encuestas en la institución educativa. 	<p>Verificación de las actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jerarquizar las preguntas planteadas. - Corregir los posibles errores de las preguntas. - Recolectar información indispensable para la investigación. 	<p>Medios de verificación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Análisis e interpretación de los resultados. -Discusión de los resultados.
<p>Objetivo 3</p> <p>Analizar e interpretar los resultados obtenidos de la encuestas y formular conclusiones y recomendaciones acerca del tema.</p>	<p>Actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Analizar la información obtenida. -Verificar los resultados de la encuesta. -Representar los resultados de la encuesta aplicada. 	<p>Verificación de las actividades</p> <ul style="list-style-type: none"> -Interpretar la información. -Comprobar los datos de la temática. -Presentar datos verídicos. 	<p>Medios de verificación</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diseños gráficos. -Emisión de juicios de valores. -Socialización de resultados. -Redacción de conclusiones y recomendaciones.

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1.PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

El proceso enseñanza- aprendizaje inciden múltiples factores para el éxito o fracaso del mismo que determinarán la calidad de los resultados, participan dos elementos de vital importancia como son el maestro y el alumno, quienes de acuerdo a sus expectativas hacia el aprendizaje desarrollarán una buena o mala relación. El maestro como líder de su clase, coordinador de las actividades del aprendizaje, propiciará que el alumno pueda adquirir sentimientos de superación, de valor personal, de estimación, un concepto de sí mismo o todo lo contrario, sentimientos de minusvalía, frustración, apatía e inadecuación. Los docentes como parte esencial de la relación educativa estamos obligados a promover un ambiente óptimo para que se generen buenas relaciones maestro-alumno basadas en la confianza y respeto mutuo.

Matilde (2000) afirma que:

El proceso de enseñanza-aprendizaje se relaciona con la idea que el docente tiene sobre cómo se aprende y cómo se construye el conocimiento, es decir, bajo el concepto de educación, de enseñanza, de aprendizaje, de maestro, es que diseñará su programa, planeará su clase y entablará cierta relación con el estudiante (p. 356).

El educador juega un papel muy importante en el proceso de enseñanza ya que es el que imparte el conocimiento, realizando actividades para la jornada diaria, tendrá una adecuada planificación para la ejecución del proceso académico en el cual desarrollara todos los ámbitos para el mejoramiento y perfeccionamiento de la enseñanza que impartirá a sus estudiantes al igual promoverá una relación entre maestro – estudiante mejorando el ambiente escolar.

Universidad Marista de Merida (2015) plantea que “El proceso de enseñanza aprendizaje se concibe como el espacio en el cual el principal protagonista es el alumno y el profesor cumple con una función de facilitador de los procesos de aprendizaje”.

En el ámbito académico el profesor y el alumno son los que contribuyen a la educación siendo el docente el agente esencial para el desarrollo de las capacidades del alumnado pero al mismo tiempo los alumnos son quienes construyen al conocimiento a partir de leer, de participar, experimentar y reflexionar sobre ellas intercambiando puntos de vista con sus compañeros y el profesor.

Castellano (2005) Aduce que “El proceso de aprendizaje es el conjunto de actividades realizadas por los alumnos que tienen como objetivo conseguir determinados resultados o modificaciones de conducta de tipo intelectual, afectiva o psicomotriz” (p. 14).

Los estudiantes son los encargados de adquirir los conocimientos que van desarrollando a lo largo de su vida académica donde son capaces de absorber diversos aprendizajes que van cambiando con el pasar del tiempo a su vez realizando modificaciones que beneficia a su proceso de aprendizaje a través de ellos los estudiantes desenvuelven habilidades destrezas, actitudes y valores que son importante en el contexto académico.

8.2.CURRICULO DE EDUCACION INICIAL

“En el caso de los niños de 0 a 6 años, el docente será quién motive y direcciona permanentemente el juego en los rincones, incentivando la participación de todos los niños” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p. 35)

La educadora o el educador inicial es el responsable de los primeros años de escolaridad del alumno para que se motive y trabaje satisfactoriamente realizando dinámicas apropiadas para su desarrollo, mejorando su participación e invitándolo a que realice todas las actividades que se va a ejecutar por parte de la maestra en un ambiente que facilite el proceso de enseñanza.

Se ha propuesto el logro de aprendizajes significativos tomando en cuenta qué es lo que necesitan los niños desarrollar y aprender desde el centro educativo y la familia, en procesos que permitan potencializar su pensamiento y sus actitudes explorar, experimentar, jugar y crear; construir una imagen positiva de sí mismo;

sentirse amados, protegidos y valorados; ser reconocidos y auto valorarse como sujeto y como parte de una cultura; participar e interactuar con los otros, con las diferentes culturas y con la naturaleza; aprender en su lengua materna y ser capaces de comunicarse.

Se genera oportunidades de aprendizaje para lograr procesos pedagógicos interactivos, motivadores e innovadores, que respeten las diferencias individuales, culturales y los distintos ritmos y estilos de aprendizaje de los niños, y posibiliten una educación integral basada en el juego, la exploración, la experimentación la creación. Por ello, en este nivel se recomienda como lineamientos metodológicos al juego trabajo y a la organización de experiencias de aprendizaje como los mecanismos que permiten el desarrollo de las destrezas planteadas.(Ministerio de Educación del Ecuador, 2014, p. 39).

Para obtener mejores resultados se debe trabajar mediante la motivación que es crucial para mejorar las capacidades, habilidades y destrezas del alumno con procesos innovadores que llamen la atención al estudiante respetando el ritmo y estilo de aprendizaje de cada uno de ellos para fomentar el desarrollo integral, una de las estrategias que se realiza son los juegos en el cual experimenta, crea, e interactúa con los demás ampliando su imaginación y creatividad este será dirigido por la maestra que lo debe realizar bajo una motivación correcta y eficaz para el desenvolvimiento de las actividades que se van a ejecutar en el proceso de enseñanza aprendizaje en su jornada escolar .

8.3.MOTIVACIÓN

Child (2005) Comenta que “La motivación consiste en los procesos internos que nos espolean para satisfacer alguna necesidad” (p. 89).

Mediante una motivación correcta el ser humano satisface ciertas expectativas y necesidades que requiere para su desarrollo personal y tener un adecuado desenvolvimiento para que el individuo este completamente desarrollado, las necesidades básicas debe satisfacerse de una manera eficaz bajo un rendimiento adecuado y un ambiente motivador.

Aispur (2010) expresa que “El papel del docente es inducir motivos en los estudiantes en sus aprendizajes y conocimientos para aplicarlos de manera voluntaria a los trabajos de clase” (p.52).

La motivación es esencial y juega un papel primordial dentro de ámbito escolar, el que impone estas estrategias y técnicas son los docentes de educación inicial ellos impulsaran y motivaran a sus estudiantes en el proceso de enseñanza – aprendizaje sus resultados se verán reflejados en la actuación de los alumnos mediante el rendimiento que tengan cada uno de ellos y la manera como trabajan si el niño tiene motivación realizara sus tareas voluntariamente pero si carece de una no tendrá el rendimiento académico que desea impartir el educador.

Salanova (2000) Explica que “La motivación en el ambiente educativo es muy importante, pues contribuye a formar hábitos, técnicas, métodos de estudio y estrategias de aprendizaje en el alumno”(p.78)

La motivación es fundamental para el perfeccionamiento de diferentes hábitos entre ellos podemos destacar los de estudio que se enfocan más en el ambiente escolar formando un aprendizaje en el alumno motivador y perdurable para su vida. Un estudiante que trabaja con dedicación y es motivado positivamente tendrá un rendimiento muy avanzado a diferencia de alguien que no tenga una adecuada motivación que es el motor del ser humano, por ende un ambiente positivo y motivador para el estudiante mejora su rendimiento e incrementa su actuación en el medio escolar.

TIPOS DE MOTIVACIÓN

Podemos hablar de dos maneras de motivar: motivación intrínseca y motivación extrínseca.

Motivación intrínseca.

Es la motivación resultante de los reforzadores e intereses personales que son inherentes a la actividad en sí. Esto exige que los maestros seleccionemos actividades en que los alumnos participen activamente, para que los alumnos disfruten o simplemente les guste porque estén interesados. Las principales

dificultades que pueden encontrarse los maestros para desarrollar en sus alumnos la motivación intrínseca, pueden ser:

- La asistencia obligatoria a clase.
- La Administración dicta lo que el alumno/a tiene que aprender, muchas veces no estando de acuerdo por parte del alumnado, ya que se dan cosas poco motivadoras para ellos.
- Los errores pueden conducir a la vergüenza pública del alumno/a.

Para combatir esto como buenos docentes, se propone una serie de estrategias para favorecer la motivación intrínseca de nuestros alumnos, como:

- Hacer propuestas de actividades atrayentes para el alumnado, siempre y cuando estén relacionadas con los objetivos del currículo.
- Proponer actividades innovadoras.
- Proponer más oportunidades a la hora de responder una actividad, y si no la contesta bien, pues les damos más oportunidades, para que aprendan a través del ensayo-error.

Motivación extrínseca.

La motivación extrínseca es la que surge cuando lo que recompensa o castiga al niño/a son externas a él/ella, estará determinada por otro sujeto, que es quien controla la conducta. La motivación extrínseca, es la motivación que ocurre cuando damos reforzadores o recompensa a los alumnos/as, esto se vincula al desempeño exitoso de una tarea con la obtención de resultados que se valoren. Esto puede incluir recompensas materiales, tales como dinero, premios, artículos de consumo, también recompensa de actividad y privilegios tales como ser del equipo que él elija, hacer actividades que él o ella elija.

Maslow (2000) Propone que:

La Teoría de la Motivación Humana, trata de una jerarquía de necesidades y factores que motivan a las personas; esta jerarquía identifica cinco categorías

de necesidades y considera un orden jerárquico ascendente de acuerdo a su importancia para la supervivencia y la capacidad de motivación (p. 45).

La teoría se enfoca en fomentar en el individuo la formación de espontaneidad, creatividad, y su vez solucionar problemas que se presenten en el diario vivir trabajando con motivación, ya que una persona motivada trabaja de una manera eficaz y eficiente, en el ámbito de la educación si un niño no recibe la correcta motivación tendrá problemas para el futuro escolar no socializando con los demás, formando una personalidad tímida y dejando atrás su imaginación que en los primeros años de vida es muy importante para el crecimiento del preescolar.

Por otra parte la lúdica y la motivación tienen un carácter muy importante, en los niños y niñas de la educación preescolar ya que permiten el Desarrollo Cognitivo, a través de la resolución de los problemas, incrementa la Motricidad gruesa realizando todo tipo de movimientos, habilidades y destrezas; esta también nos permite el desarrollo Social e interactuando con los demás a través de todo tipo de juegos grupales en los que se fomenta la cooperación, la afectividad, el compañerismo, la igualdad y la inclusión promoviendo vínculos personales y fuertes entre los participantes.

8.4.MOTIVACION INFANTIL

La motivación es un fuerte motor generador de conductas inconscientes, pues en los bancos de la memoria emocional están almacenados recuerdos, sentimientos y hábitos relacionados con las actividades cotidianas, incluyendo los procesos de aprendizaje académico. Este almacenamiento interviene predisponiendo al individuo a encontrar placer o presentar rechazo para cada una de las actividades de la vida diaria. Los encargados de la formación del niño deben aceptar los sentimientos de los pequeños, mostrando interés cuando expresan sus emociones, motivándolos a que no se inhiban al expresar lo que sienten, permitiéndoles forma conciencia de sus propios sentimientos, pues es la única vía hacia el fortalecimiento de la autoestima. Prestar atención y aprender más sobre las necesidad emocionales de los niños es una tarea de padres y maestros especialmente en esta época, pues la mayor parte de problemas de fracaso escolar

tienen una causa concreta relacionada con la madurez cerebral o emocional que dificulta el proceso de aprendizaje.

Piaget (2005) Concluyó que :

El estudio de la dinámica en los juegos de los niños de las diferentes edades, era algo más que diversión y determinó que además de jugar por placer, los niños juegan para enriquecer sus experiencias sensoriales y motoras y para aprender las consecuencias y límites de sus acciones (p. 45).

En concordancia con lo citado se visualiza que el ser humano debe interactuar de la misma manera para que la motivación surja, dando motivos de aprender y desarrollar todo lo relacionado con diversión, el infante no solo juega por placer a su vez enriquece sus experiencias sensoriales que son de vital importancia para el aprendizaje de los cinco sentidos a la vez que están desarrollando sus destrezas motoras. Es necesario reforzar el desenvolvimiento y crecimiento de las habilidades motoras gruesas para un mejor desplazamiento del cuerpo y a futuro se obtendrá un mejor desarrollo de las destrezas motoras finas.

La motivación infantil es una atracción hacia un objetivo que supone una acción por parte del sujeto y permite aceptar el esfuerzo requerido para conseguir ese objetivo, está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. La ausencia de motivación hace complicada la tarea del maestro/a.

La motivación escolar es un proceso psicológico que determina la manera de enfrentar y realizar las actividades, tareas educativas y entender la evaluación que contribuye a que el alumno/a participe en ellas de una manera activa, dedique y distribuya su esfuerzo en un período de tiempo, se plantee el logro de un aprendizaje de calidad o meramente el cumplimiento de sus obligaciones en un contexto del que trata de extraer y utilizar la información que le permita ser eficaz.

Es frecuente encontrarse con la queja de muchos docentes de que sus estudiantes no tienen interés por aprender, que no se esfuerzan ni parecen mostrar interés por lo que la escuela les ofrece. La forma de organizar la actividad, el tipo y forma de interacción, los recursos, los mensajes que el maestro/a transmite.

8.5. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Schuckermith(2012)Aduce que “Las estrategias son procesos ejecutivos mediante los cuales se eligen, coordinan y aplican las habilidades” (p. 78).

Las estrategias metodológicas permiten identificar principios, criterios y procedimientos que configuran la forma de actuar del docente en relación con la programación, implementación y evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje. En el nivel inicial, la responsabilidad educativa del educador o la educadora es compartida con los niños y las niñas que atienden, así con las familias y persona de la comunidad que se involucren en la experiencia.

Hernández (2000) Menciona que:

El conocimiento de las estrategias de aprendizaje empleadas y la medida en que favorecen el rendimiento de las diferentes disciplinas permitirá también el entendimiento de las estrategias en aquellos sujetos que no las desarrollen o que no las aplican de forma efectiva, mejorando así sus posibilidades de trabajo y estudio dentro de la como unidad educativa (p. 45).

Es de gran importancia que los educadores y educadoras tengan presente que ellos son los responsables de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje, dinamizando la actividad de los y las estudiantes, los padres, las madres y los miembros de la comunidad favoreciendo las actividades académicas que influyen dentro del ambiente escolar esto permite obtener mejores resultados

Hernández(2000)Expresa que “Los niños y las niñas construyen conocimientos jugando, experimentando; estas estrategias implican actuar sobre su entorno, apropiarse de ellos; conquistarlos en un proceso de inter relación con los demás”. (p. 55).

Sin una correcta estrategia realizada por el docente el párvulo no adquirirá conocimientos específicos y logros satisfactorios como compartir, integrarse al grupo todo esto ayuda al maestro a ver qué grado de motivación tiene el alumno para empezar a relacionarse con los demás, el niño mediante diferentes estrategias impartidas por la docente experimentara nuevos conocimientos que favorece a su aprendizaje dentro la vida académica

8.6.JUEGO DIRIGIDO

López (2013) Manifiesta que:

El juego dirigido es una actividad pensada para un grupo determinado y con unos objetivos previstos, la participación del educador, será en todo momento, la de animador, permitir que el individuo actúe con libertad dentro del juego, cuidará de que el ánimo no decaiga, y observará los comportamientos y reacciones de los participantes.

Posibilidades en juegos dirigidos; Existen dos posibilidades en juegos dirigidos:

1. Juegos de interior
2. Juegos de exterior

Juegos de interior: los juegos de interior son apropiados para el desarrollo de los sentidos: atención, observación, memoria, expresión, inteligencia, habilidad.

Juegos de exterior: los juegos de exterior, desarrollan sobre todo la fuerza, la agilidad y la destreza.

García (2000)Argumenta que “El juego de por sí tiene unos objetivos prefijados de antemano, que suelen ser la ocupación del ocio y fin puramente lúdico, la recreación o la terapia” (p. 14).

En cuanto a las ventajas que tiene el juego dirigido respecto al juego espontáneo, se puede decir que:

- Hay una variedad más palpable de juegos, ya que el adulto o profesor muchas veces tiene conocimientos más amplios que el niño y puede aportar siempre nuevos juegos.
- Ya que el adulto está controlando y dirigiendo el juego, es frecuente que haya correcciones de errores e incluso eliminación de defectos que dificultan la práctica del mismo.
- Tiene unos efectos controlados y planificados. Al tener un objetivo concreto, ya se sabe los efectos que ese juego va a tener en el niño, bien sea a nivel motriz, a nivel intelectual o a nivel social.
- Respecto a las ventajas que presenta este tipo de juegos, se encuentra:
- La limitación de la libertad del niño, ya que es el adulto el que dirige el juego.
- La supresión de la espontaneidad al tener unas normas prefijadas para el correcto desarrollo del juego.

Saldaña (2008) Propone que “Es un tipo de juego que se realiza bajo la supervisión de otra persona (maestro, padres, u otros). Es el adulto el que induce a la participación masiva y divertida en el mismo”. (p. 199).

De acuerdo a lo que argumenta esta autora el juego es diversión pero también un momento de aprender a través del juego, además de inter relacionarse con los demás niños/as de su grupo con la ayuda de los docentes, el proceso de enseñanza aprendizaje será óptimo y sin dificultades estos logros se van reflejando de manera simultánea para su desarrollo cognoscitivo, sin juego no hay enseñanza y sin enseñanza no hubiera juego.

Saldaña (2008) Concluye que:

En la escuela el juego dirigido tiene gran importancia y la labor del profesor durante éste es muy importante, de ahí, que el juego debe ser creativo, pues proyecta y representa un modo de jugar. Es maestro tiene que crear una atmósfera motivante y divertida en el juego, e incluso para atraer a los niños al juego él debe participar e involucrarse activamente (p.88).

El niño es el que decide cómo, qué y con quién quiere jugar, establece las reglas, elige los materiales, también debe someterse a unas normas establecidas, y es el adulto el que decide la duración, la ubicación, la estructura del grupo. En la escuela se presenta la lúdica o llamado juego con enseñanza es un trabajo de mucha paciencia ya que la docente debe planificar de forma eficaz ser creativa, motivadora, el juego en los infantes se realiza ordenadamente y respetando las reglas de la actividad, es ideal este proceso de aprendizaje cuando los niños/as disfrutan y a su vez van desarrollando sus habilidades cognitivas.

Gay (2006) Opina que:

El Juego Dirigido categoría de juego que se emplea para lograr un objetivo predeterminado, se presenta como producto de diferentes manifestaciones ideológicas, motoras, sociales, etc., que al conjugarse, reglamentarse y repetirse como actividad de una manera particular, reflejan el carácter lúdico de un grupo social, constituyéndose en un medio para lograr objetivos educativos, recreativos, psicológicos, deportivos (p.93).

El juego dirigido en el ámbito escolar es muy importante, es un recurso didáctico en Educación Infantil. Pero también se puede destacar que a través de él, el niño/a consigue multitud de aprendizajes de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. Por todo ello es necesaria una planificación del juego para el alcance de los objetivos que pretendemos obtener, se debe valorar que se pretende conseguir para buscar aquellos juegos que considere oportunos o aquellos que ya conozca.

Gay(2006) Concluye que:

Los juegos dirigidos son actividades organizadas y vigiladas y programadas bajo la supervisión del docente, su intención es formativa, y el niño es capaz mediante estos juegos adaptarse progresivamente a la fonética correcta de su idioma. Para ello se debe tomar en cuenta tres aspectos. (p.95).

El juego dirigido se debe preparar el material y el espacio adecuado para ello, al aplicarlo se darán unas normas claras y precisas, se debe motivar a los infantes, se corregirán los errores para que el desarrollo del mismo sea adecuado. En

general se puede decir que los juegos que apliquemos deben ser óptimos para su desarrollo.

8.7.LÚDICA

El juego es un elemento indispensable del proceso de enseñanza-aprendizaje ya que, gracias a él, el niño va a poder ir desarrollando tanto su cuerpo como su mente. También, a través del juego, se trabajarán otros aspectos de la educación como los valores, comportamientos, respeto a las reglas, etc. En cuanto a los fines del juego en la escuela, se puede decir que hay dos: los fines naturales y los fines artificiales. Desde el punto de vista de los primeros, se puede decir que el juego es un elemento o medio de observación del niño en la clase. Se puede ver a distintos niveles:

- A nivel individual, permite observar y comprender el comportamiento del niño en el juego, de forma que se puedan entender sus reacciones u otras actitudes que tiene el niño.
- A nivel grupal, permite estudiar y ver las pautas evolutivas de la conducta de los niños y, por tanto, del grupo en general.

Desde el punto de vista de los fines artificiales, el juego pasa a ser un elemento pedagógico, el cual se puede estudiar desde dos perspectivas: la educativa, relacionada con la educación escolar; y la terapéutica, que es la que permite usar el juego como elemento corrector en la educación especial.

Einstein (2005) considera que "Los juegos son la forma más elevada de la investigación la lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano (p. 12).

El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive

llorar en una verdadera fuente generadora de emociones, son todas estos aspectos que conlleva cuando hablamos de lúdica.

George (2005) Manifiesta que "No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar" (p. 15).

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad, la imaginación la sociabilización en si al desarrollo integral y jugar aprendiendo.

Yturralde (2005) Aduce que "Los juegos pueden estar presentes en las diferentes etapas de los procesos de aprendizaje del ser humano" (p. 18).

Es evidente el valor educativo, que el juego tiene en las etapas pre-escolares y en la escuela en general, pero muchos observadores han tardado en reconocer al juego como detonador del aprendizaje. Para muchos el jugar está ligado al ocio o equivale a perder el tiempo, y no están equivocados si en la aplicación del juego no hay estructura, sentido y contenido.

La lúdica es una actividad humana que se despliega en diversos ámbitos, entre ellos el escolar, esto implica aprendizajes, en sus diversas manifestaciones, también en el ámbito de la escuela, el docente es quien debe habilitar dentro del contexto académico diferentes tipos de oportunidades para que los niños realicen, efectúen y construyan aprendizajes escolares. Los juegos orientados a un propósito pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo una correcta estimulación.

En la Educación Infantil consideramos que la diversión es como un principio didáctico que subraya la necesidad de dotar de carácter atractivo cualquier actividad que se realice con los pequeños, así pues se tratará de que la vida transcurra en el Centro y en el aula en un ambiente lúdico.

Martínez (2000) Añade que "El Juego es un valioso medio para educar al niño e influir en su formación integral, por ello el juego debe ser considerado como un instrumento para fortalecer el inter aprendizaje del lenguaje" (p.11)

La niñez es considerada como el presente y futuro, por lo que es preocupación de autoridades, maestros y padres de familia, por eso se busca constantemente alcanzar el desarrollo integral y armónico de los niños a nivel institucional. La lúdica es de gran importancia en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se consideró al juego no solo como un pasatiempo sino como una metodología la cual puede ser aplicada en los niños para de esta manera poder obtener mejores resultados en el proceso interactivo del aprendizaje, esto se debe a que con la lúdica el niño es formará parte del gran mundo del juego el cual envuelve diversión, esparcimiento, recreación, y sobre todo aprendizaje, es decir que los niños aprenden mientras juegan y juegan mientras aprenden.

9. PREGUNTAS CIENTIFICAS

- ¿Cómo incide la lúdica en el desarrollo integral en el año preescolar?
- ¿Cómo puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los infantes mediante la lúdica y motivación infantil?
- ¿Qué desarrolla las actividades lúdicas en la Educación Inicial?
- ¿Cómo influye la motivación en el aprendizaje del infante?

10. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en el proyecto será el **método; científico y el inductivo – deductivo** para conocer la realidad del problema, mediante el científico nos permite conocer la realidad de problema planteado para establecer una investigación a partir de una teoría relacionada con la lúdica y motivación en el ambiente escolar.

El método inductivo- deductivo mediante este enfoque se obtiene la información de una forma global para luego profundizar a lo particular que nos permite conocer la lúdica que es esencial para campo educacional con una correcta motivación enfocada al desarrollo integral del infante.

Enfoque de la Investigación

La investigación es de tipo cuantificualitativa.

Es cualitativa porque es normativa, explicativa y realista, tienen un enfoque en el paradigma crítico propositivo porque critica la realidad existente identificando un problema poco investigado para plantear una alternativa de solución asumiendo una realidad dinámica.

Será cuantitativa porque se aplican técnicas cuantitativas como la encuesta y la observación de las cuales se obtendrán datos numéricos, estadísticos interpretables.

Modalidades de la Investigación

El diseño de la investigación responde a 2 modalidades:

Bibliografía Documental

Tienen el propósito de ampliar, detectar y profundizar diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre motivación y lúdica infantil, basándose en documentos como fuentes primarias o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones como fuentes secundarias.

De campo

Es el estudio sistemático de los hechos en el lugar donde se producen. En esta modalidad la investigadora toma contacto en forma directa con la realidad para obtener información de acuerdo con los objetivos planteados.

Niveles o tipos de Investigación

Exploratoria

Este nivel de investigación posee una metodología flexible dando mayor amplitud y dispersión que permite generar hipótesis, reconocer variables de interés social para ser investigadas, sondea un problema poco investigado o desconocido en un contexto poco particular.

Descriptiva

Es un nivel de investigación de medición precisa, requiere de conocimientos suficientes, tienen interés de acción social, compara entre dos o más fenómenos situaciones o estructuras, clasifica el comportamiento según ciertos criterios, caracteriza a una comunidad y distribuye datos de variables consideradas aisladamente.

Instrumento; se utilizó la entrevista a la directora de la institución, encuestas a las docentes de inicial I, II y fichas de observación a los niños y niñas de preescolar que se aplicó para indagar la actividades lúdicas, se observará que los estudiantes se sientan más motivados con la aplicación de los juegos. Se podrá constatar que las transformaciones excelentes operadas en los infantes son importantes.

11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Análisis y discusión de los resultados de la entrevista aplicada a la Sra. Directora.

ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL”

- 1. ¿Qué causas considera Ud. que generan la desmotivación de los alumnos dentro y fuera de la escuela?**
 - Cuando la maestra no es muy creativa, dinámica, el tema no les impacta en definitiva el conocimiento no llega al niño/a.

- 2. ¿Existen deficiencias en el desarrollo de la lúdica en los niños de este Centro de Educación Inicial?**
 - No existen deficiencias

- 3. ¿Desde su experiencia Profesional cuales son los beneficios de trabajar bajo una adecuada motivación en Educación Inicial?**
 - Cuando los niños/as asisten a la educación inicial se sienten motivados y continúan con un proceso que es muy bueno.

- 4. ¿Qué actividades lúdicas disfrutan más los párvulos y además contribuyen en el desarrollo integral?**
 - El gusanito, el dado y en fin cantidad de actividades ya que la institución cuenta con muchos juegos de jardín que les ayuda a tener mayor actividades lúdicas

- 5. De acuerdo a su experiencia porque cree usted que es importante incorporar la lúdica y la motivación infantil como un recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial.**
 - Estos dos campos son muy importantes ya que nos ayudan al desarrollo integral del niño

INTERPRETACIÓN DE LA ENTREVISTA

La Directora de la institución nos supo manifestar que si la docente no tiene la vocación para impartir una clase innovadora en el momento de iniciar su clase no tendrá un aprendizaje significativo en el infante, y a su vez no logra ese objetivo de adquirir nuevos conocimientos y tendrá un retraso en el proceso de enseñanza es por tal motivo que la maestra debe ser creativa que no se le apague esa chispa de formar niños/as con un correcto desarrollo académico.

Si no hay la lúdica en el centro infantil los estudiantes no demostrarían esa felicidad, entusiasmo de aprender nuevas cosas para su progreso en el preescolar, el juego es la principal herramienta para la educación ahí los infantes desde inicial ya van disfrutando y aprendiendo metodologías, prácticas de cómo va surgiendo su proceso de imaginación, creatividad y compañerismo.

Las actividades que se realiza en el centro infantil son el gusanito, juegos con dados y diversas dinámicas para la motivación del infante, a su vez la institución cuenta con varios juegos de jardín que disfrutan los niños y niñas en el momento del receso. El tema de lúdica y motivación es importante en la infancia sino existe una motivación no habrá una consolidación de aprendizaje. Debe ser una práctica atractiva ya que mediante la diversión todo el mundo aprende, a través del juego se genera positivismo, genera curiosidad, eleva la autoestima y ayuda al desarrollo cognitivo el párvulo.

Análisis y discusión de los resultados de la encuesta dirigida a las docentes
ENCUESTA APLICADA A LAS DOCENTES DE LA ESCUELA
PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL” EDUCACIÓN INICIAL I

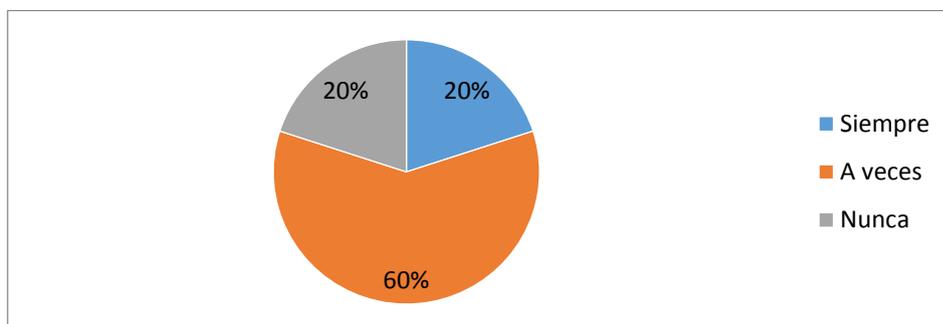
1. ¿Usted cree que los párvulos reciben la motivación correcta en el hogar y en la escuela para desarrollar su capacidad cognitiva?

Tabla N° 1: La motivación en el hogar.

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	1	20%
A veces	3	60%
Nunca	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”.

Gráfico N° 1. La motivación en el hogar



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”.

Análisis y discusión de resultados

Las docentes de educación inicial en gran parte dice que el 60% a veces vienen los alumnos/as motivados desde el hogar y otros el 20%

De acuerdo a lo observado es necesario que los niños sean motivados desde el hogar y en la escuela esto ayuda a la docente a mejorar la jornada diaria del alumno/a, es por tal motivo que la docente con juegos u otras actividades favorecerá al aprendizaje que el estudiante lo requiera, todo esto hará para desarrollar la capacidad cognitiva.

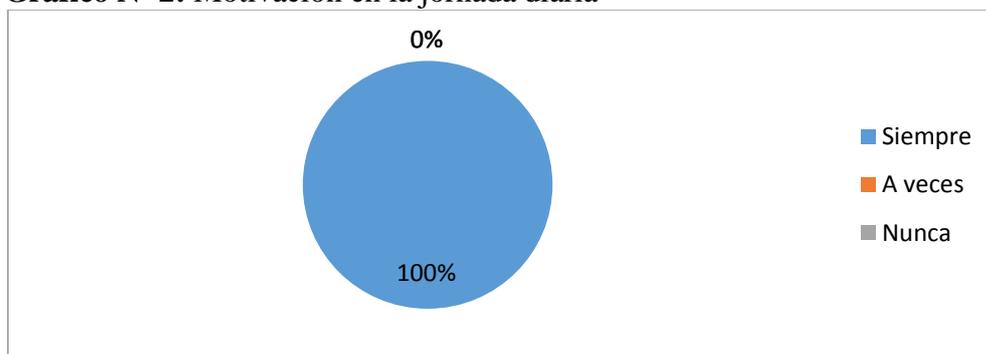
2. ¿Usted al momento de dar su clase con motivación logra que los niños/as presten atención para iniciar la jornada diaria?

Tabla N° 2: Motivación en la jornada diaria

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	5	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 2: Motivación en la jornada diaria



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de resultados

Las docentes de educación inicial la mayor parte como es el 100% consideran que la motivación al momento de dar su clase es principal porque de tal manera los niños/as ponen mucha atención a la clase nueva.

De lo que se visualiza la motivación es un fundamental dentro del proceso de enseñanza aprendizaje para lograr captar la atención de los párvulos demostrando sencillez, paciencia de parte de la docente hacia sus niños/as del salón las actividades que puede realizar son muchas las opciones para poder trabajar con métodos innovadores como lo es el juego con aprendizaje o lúdica sin duda, la motivación es uno de los aspectos esenciales sobre los que recae la atención a la hora de analizar el aprendizaje.

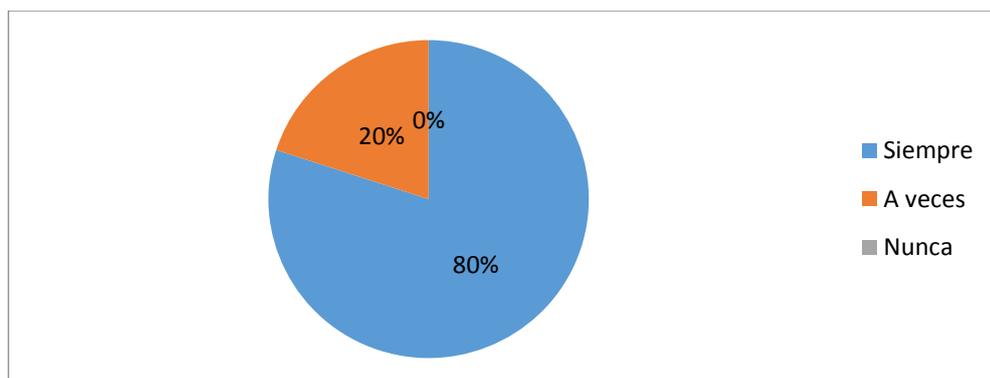
3. ¿Los niños/as responde satisfactoriamente al trabajar con motivación?

Tabla N° 3: Trabajan con motivación

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	4	80%
A veces	1	20%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 3: Trabajan con motivación



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión

Las maestras de educación inicial la mayoría el 80% consideran que es esencial la motivación al momento de trabajar en el aula en su clase porque de tal manera los niños/as desarrollan su proceso de aprender con gusto y placer.

Con el resto de los niños/as que no se encuentran motivados se debería buscar una estrategia adecuadas para despertar su interés. Es necesario recordar que motivar una clase no es, simplemente, echar mano de la motivación inicial, sino que más bien, es un trabajo de acción continua al lado de la clase y junto a cada alumno; de ahí la importancia que tiene el conocimiento de las aptitudes y aspiraciones de cada uno, al fin de proporcionarle, en la medida de las posibilidades y necesidades que requiere el alumno/a en la educación.

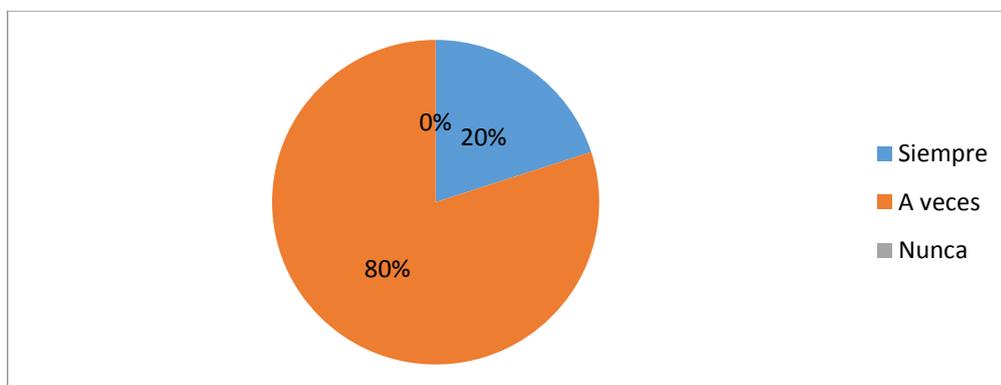
4. ¿Motiva a sus alumnos con el juego al introducir nuevos conocimientos?

Tabla N° 4: Motivación a través del juego

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	1	20%
A veces	4	80%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 4: Motivación a través del juego



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados.

Las maestras de educación inicial el 20% si motivan a los alumnos al momento de jugar para que adquieran nuevos conocimientos en base al interés que ponen cada infante y el 80% respondió que a veces se dedica a motivarles con el juego en el patio en la clase dada.

Con los resultados de la encuesta realizada se obtuvo que el menor porcentaje de las maestras de educación inicial juega por jugar y no hay ningún conocimiento de por medio para que los estudiantes solo reciban clase sin motivarles al divertido juego del saber compartir y sociabilizar con los demás y aprender otros conocimientos que ofrece la docente en su clase si no despierta el interés los niños/as no logra un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

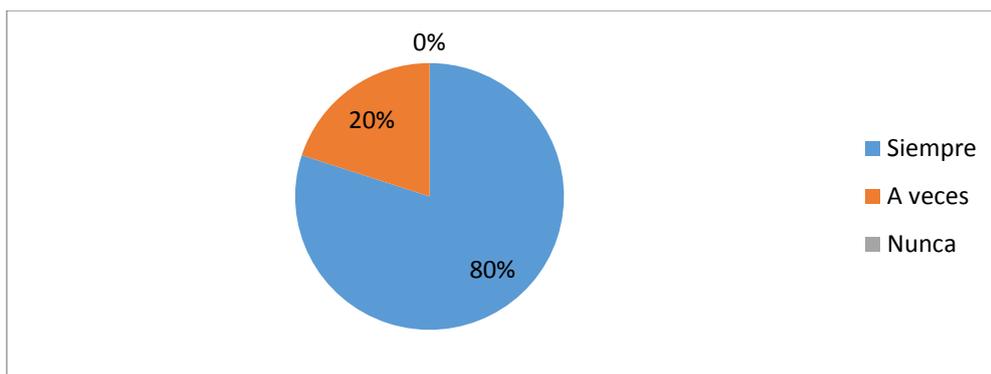
5. ¿Considera usted esencial incorporar actividades lúdicas para el desarrollo integral del niño en edad preescolar?

Tabla N° 5: Actividades lúdicas para el desarrollo integral

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	4	80%
A veces	1	20%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Grafico N° 5: Actividades lúdicas para el desarrollo integral



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión

La información obtenida revela que el 80% de las maestras consideran que son esenciales las actividades lúdicas para el desarrollo integral del infante y un 20 % no están de acuerdo con lo citado

De acuerdo a lo resultados se observa que la gran parte de las docentes de educación inicial están de acuerdo que las actividades lúdicas son esenciales para el desarrollo integral del infante en la etapa preescolar, las maestras consideran que la lúdica es un factor importante en la infancia y es necesario incorporar estas actividades para el óptimo desenvolvimiento del estudiante.

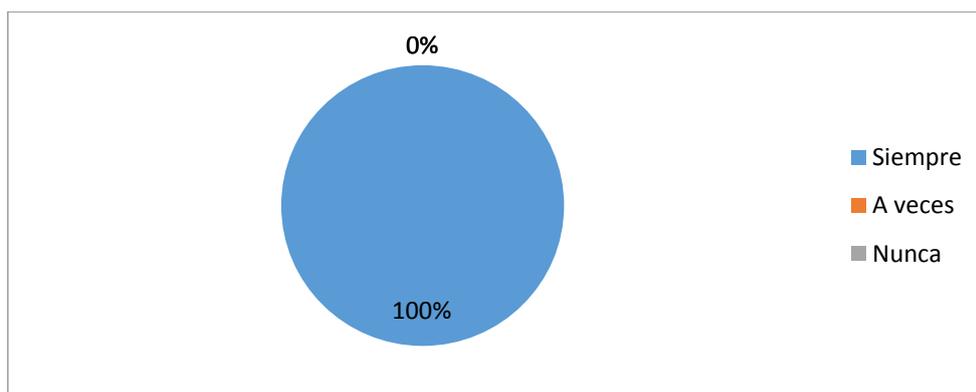
6. ¿Considera las actividades lúdicas como un recurso para motivar a los niños y niñas dentro de su aula?

Tabla N° 6: Actividades lúdicas con un recurso

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	4	80%
A veces	1	20%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 6: Actividades lúdicas con un recurso



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados.

De las encuestas realizadas el 100% de las maestras observan como un recurso fundamental la lúdica para la motivación dentro del aula en el párvulo.

Indudablemente las actividades lúdicas es un recurso para facilitar el aprendizaje, y a su vez crea un ambiente motivador para el niño/a ya que sin motivación el infante no trabaja eficazmente facilitando la enseñanza del mismo dentro aula en la jornada diaria.

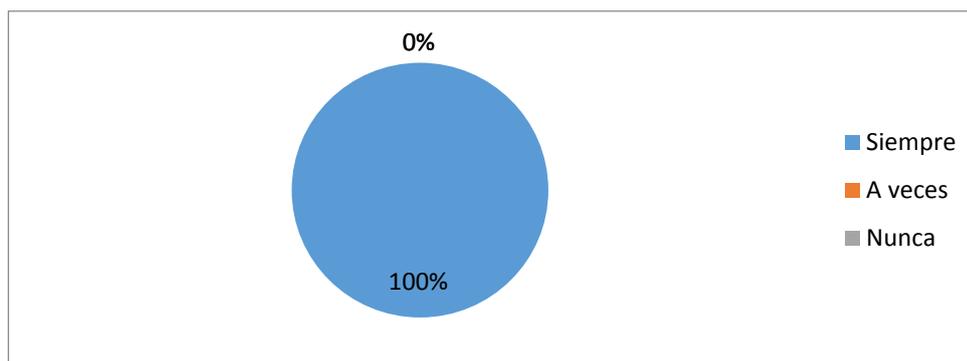
7. ¿En el momento de dar la clase ha observado que con actividades lúdicas el alumno/a trabaja eficientemente la jornada diaria?

Tabla N° 7: Trabaja eficazmente

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	5	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 7: Trabaja eficazmente



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados.

Luego de analizar los datos de la encuesta realizada obtuvimos que el 100% de las maestras han observado que los infantes trabajan mejor con actividades lúdicas

En conclusión se puede evidenciar que al momento de dar la clase los niños trabajan mejor bajo una correcta motivación en las actividades diarias dentro y fuera del aula, un niño motivado mejora su aprendizaje y realiza los trabajos adecuadamente. Las maestras siempre deben trabajar en un ambiente agradable donde el niño pueda sentirse a gusto y aprender a través del juego.

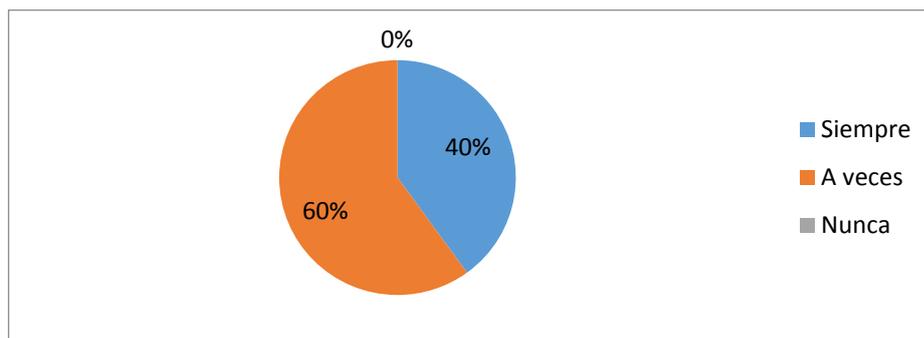
8. ¿Ha realizado actividades lúdicas con sus estudiantes en el aula para mejorar el aprendizaje?

Tabla N° 8: Actividades lúdica dentro del aula

ALTERNATIVAS	N° DOCENTES	PORCENTAJE
Siempre	2	40%
A veces	3	60%
Nunca	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 8: Actividades lúdica dentro del aula



Fuente: Docentes de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados.

La mayoría de las docentes no trabajan diariamente con la lúdica que es un factor principal para la educación de los infantes y mientras que un pequeño porcentaje utilizan e incorporan en su plan de clase diario.

Como el resultado de la encuestas realizadas a las docentes de educación inicial la gran mayoría no realizan constantemente actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje, que es un factor primordial para el desarrollo del párvulo, por medio de la lúdica el niño aprende eficientemente en la etapa escolar, la maestra crea un ambiente motivador que favorece al estudiante con diversas actividades donde puedan desarrollar todas sus capacidades y potencialidades.

Análisis y discusión de los resultados de la ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL”.

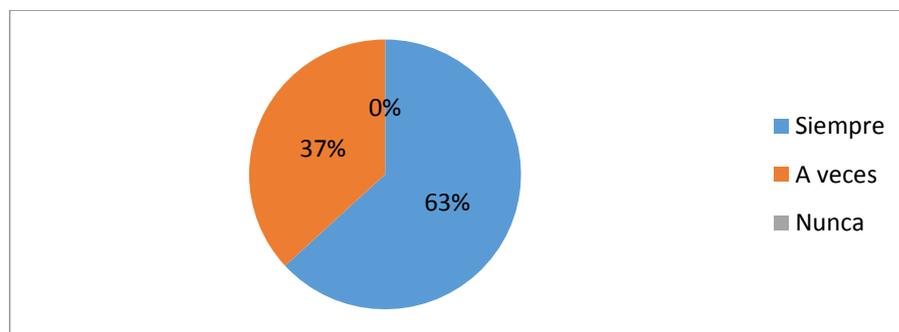
9. Trabaja satisfactoriamente con actividades lúdicas.

Tabla N° 9: Trabaja satisfactoriamente con actividades lúdicas.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	12	63%
A veces	7	37%
Nunca	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 9: Trabaja satisfactoriamente con actividades lúdicas.



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

El gran porcentaje es el 63% de los niños y niñas de inicial I demuestran satisfactoriamente un buen desempeño al trabajar con actividades lúdicas la cual les da mucho interés al realizar los juegos en el patio, dirigidos por la docente y el 37% lo realiza sin importancia. La mayoría demuestra un alto rendimiento al momento de trabajar con actividades innovadoras es muy satisfactorio porque van aprendiendo mientras van jugando es recomendable implementar estas actividades que favorecen al desarrollo integral del infante.

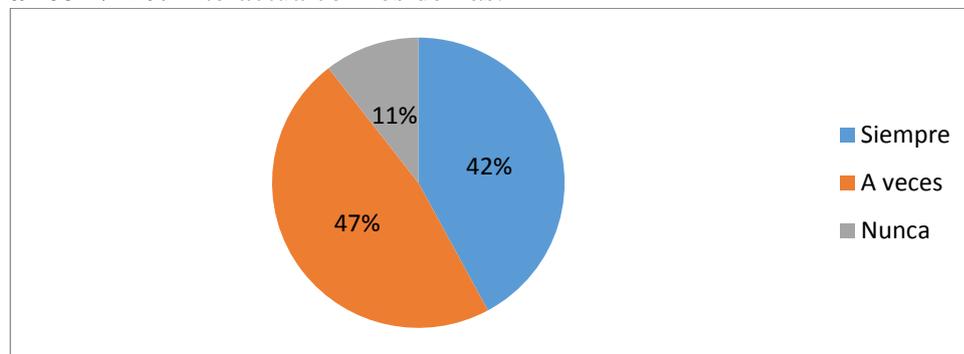
10. Interactúa con los demás.

Tabla N° 10: Interactúa con los demás.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	8	42%
A veces	9	47%
Nunca	2	11%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 10: Interactúa con los demás.



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

El 47% de los niños/as a veces interactúa con los demás en cambio el 42 % se sociabiliza con todos los del salón de clase ya sea para aprender o jugar y el 11% no interactúa con los demás.

La mayoría demuestra que interactúa con los demás y juega o aprende con todos al momento de recibir clases nuevas o actividades que logren despertar su interés al estudio de conocimientos, es importante que la maestra fomente la cooperación y las relaciones sociales en el aula para mejorar el ambiente escolar y a su vez desarrollo de un aprendizaje eficaz para el preescolar.

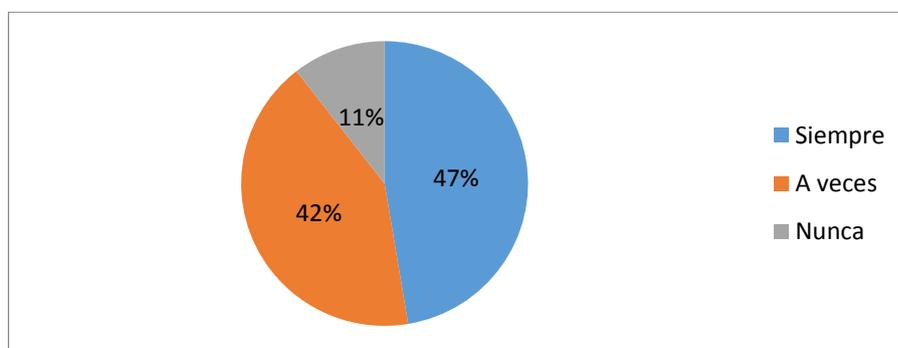
11. Realiza todas las actividades propuestas.

Tabla N° 11: Realiza todas las actividades propuestas.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	9	47%
A veces	8	42%
Nunca	2	11%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 11: Realiza todas las actividades propuestas.



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

Se puede decir que el 47% de los niños y niñas de inicial I siempre cumple las actividades propuestas, en cambio el 42 % a veces realiza la actividad y el 11% no le gusta trabajar.

Ese pequeño porcentaje de estudiantes debería la docente participar en algunos talleres innovadores y trabajar conjuntamente con los padres de familia para saber que dificultad tiene para no poner interés adecuado y desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje, se debe implementar estrategias innovadoras para llamar la atención del párvulo y no volver monótonas y repetitivas las clases.

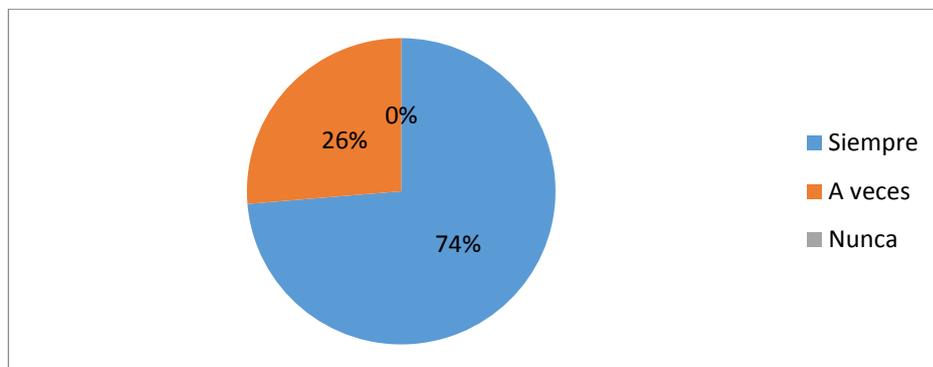
12. Practica actividades lúdicas en su entorno.

Tabla N° 12: Práctica actividades lúdicas en su entorno.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	14	74%
A veces	5	26%
Nunca	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 12: Práctica actividades lúdicas en su entorno



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

Se observó que el 74% de los niños y niñas realiza las actividades lúdicas en su entorno en cambio el 26 % a veces lo realiza por órdenes de la docente

La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos, necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad transformándola y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la aspiración por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

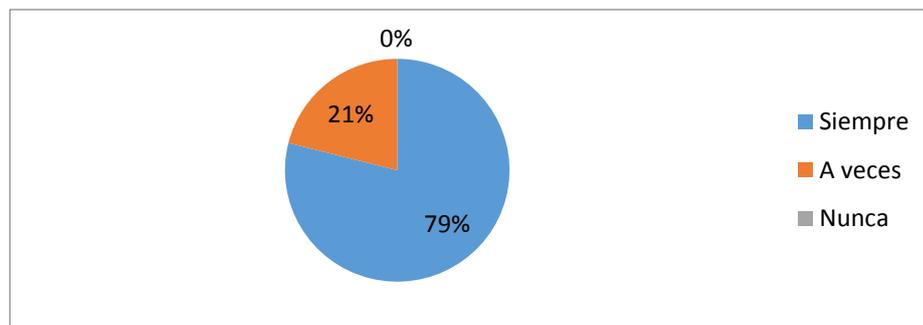
13. Demuestra interés al realizar diferentes juegos dirigidos

Tabla N° 13: Realiza juegos dirigidos.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	15	79%
A veces	4	21%
Nunca	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 13: Realiza juegos dirigidos.



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

Existe un 79% de niños/as que demuestran interés al realizar juegos dirigidos, mientras el 21% no demuestran el suficiente interés para realizar estas actividades.

En conclusión la mayoría demuestra un alto rendimiento para la realización de juegos dirigidos por lo cual es factible desarrollar estas actividades innovadoras con los que el infante puede interactuar con los demás, desarrollando su aprendizaje y con adecuada motivación que es primordial para el desenvolvimiento del párvulo.

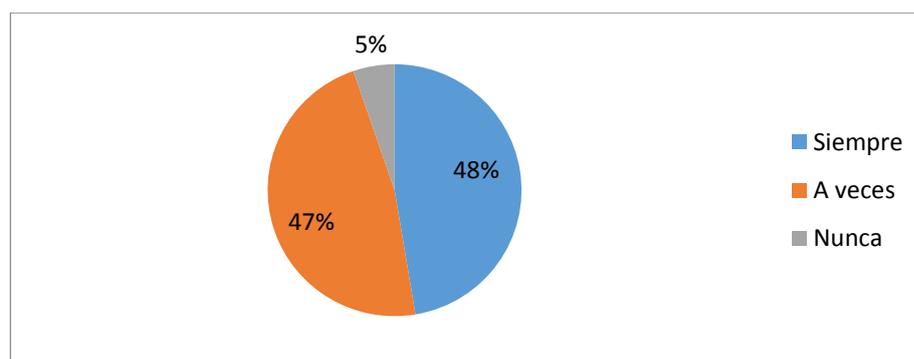
14. Colabora con la educadora en el desarrollo de la clase.

Tabla N° 14: Colaboración de los niños/as

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	9	47%
A veces	9	47%
Nunca	1	6%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 14: Colaboración de los niños/as



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

El 48% de niños/as colaboran con la educadora en el desarrollo de la clase y un 5% nunca colabora con la docente. La mayoría de los niños/as con los que trabajamos colaboraron adecuadamente facilitando el desarrollo de la clase dictada para la obtención de los resultados que favorecen al proyecto de lúdica y motivación infantil. Para una adecuada participación en el periodo académico el infante debe estar bajo un ambiente motivador y de confianza impartido por la docente lo cual facilitará la enseñanza en la educación inicial.

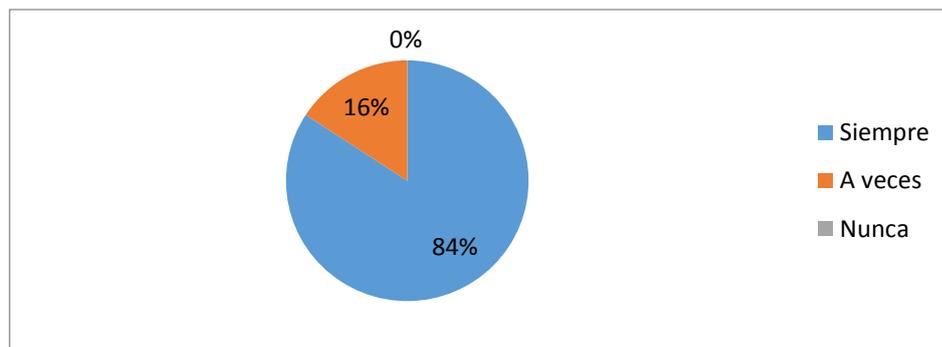
15. Mejora su aprendizaje a través de la motivación.

Tabla N° 15: Aprendizaje a través de la motivación.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	16	84%
A veces	3	16%
Nunca	0	0%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 15: Aprendizaje a través de la motivación.



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

El 84% de los alumnos mejoran su aprendizaje a través de la motivación mientras que el 16% en ciertas ocasiones no mejora el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se refleja que los infantes mejoraran su aprendizaje mediante la motivación que es esencial en la etapa preescolar y el transcurso de su educación facilitando el proceso de enseñanza- aprendizaje para el desarrollo integral del niño/a, es recomendable realizar estas actividades para ayudar al estudiante en su formación académica con lo cual no se vuelven repetitivas y tradicionalistas.

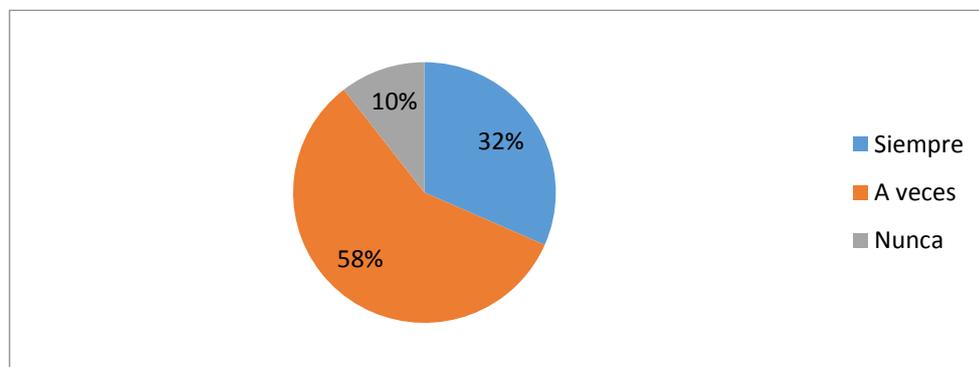
16. Presenta un nivel adecuado de atención en clase (5 minutos al menos)

Tabla N° 16: Nivel de atención.

ALTERNATIVAS	N° NIÑOS/AS	PORCENTAJE
Siempre	6	32%
A veces	11	58%
Nunca	2	10%
Total	19	100%

Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Gráfico N° 16: Nivel de atención.



Fuente: Ficha de observación aplicada a los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel”

Análisis y discusión de los resultados

El 32% de los niños/as siempre prestan un adecuado nivel de atención en la clase, mientras que el 58% a veces tienen un correcto nivel de atención y el 10% nunca prestan atención a la clase dictada.

Los niños y niñas de inicial I, a veces no prestan una adecuada atención en la hora clase con lo cual es necesario trabajar con una correcta motivación para no perder el interés por parte de los párvulos a la educadora y lo que se desea transmitir en el PEA.

12. IMPACTOS SOCIALES

Las actividades lúdicas no es algo que se pueda aprender en un curso, esta es el resultado de la constante reflexión del docente, de tener una postura positiva frente a la vida. Para llegar a este estado es necesario ser un maestro más humano y tener estrategias didácticas.

Por tal razón se puede afirmar que la lúdica produce en el estudiante motivación en el proceso de aprendizaje, confianza y seguridad para relacionarse con sus compañeros, mientras que si no se abren espacios lúdicos se genera tensión, desmotivación y poca actitud comunicativa.

A través de la lúdica y motivación infantil los niños/as de la institución trabajan con dinamismo durante la trayectoria de su vida escolar le servirá para sociabilizarse con los compañeros del aula a perder el miedo o temor y relacionarse con los amigos del salón o las maestras, es por tal motivo que se realizará este proyecto para alentar a los docentes a integrar la lúdica para mejorar las relaciones interpersonales. Ya que el juego genera positivismo, autoestima. La lúdica es una de las herramientas poderosas para la conducta cooperativa y formar un vínculo social

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

13.1. CONCLUSIONES

- Una vez realizada la investigación correspondiente del proyecto se ha podido llegar a conocer un poco más del juego, es de suma importancia en relación a la educación preescolar, ya que por medio del juego se pueden desarrollar diversos aspectos en la población infantil, tales como la socialización, el aprendizaje, nuevos conocimientos, madurez, entre otros.
- De manera general se pudo analizar que el juego y la motivación posee una gran importancia en la vida de los niños, no sólo en su desarrollo psicomotor, sino también en su aspecto cognitivo, en su desarrollo social, en el manejo de normas, entre otras.
- De manera específica se trató el tema de la lúdica y motivación, demostrando que los niños aprenden jugando, y que es mucho más fácil entender el universo del infante para poder llegar a ellos, basándonos en la importancia de los aprendizajes significativos, podemos llegar a entender la gran importancia que tienen las actividades lúdicas bajo una motivación adecuada para el desarrollo y logro de los mismos.
- Como último aspecto se analizó de manera específica cual es la motivación que existe dentro del juego, de esta manera se pretende llegar a conocer más a fondo el juego como tal, entendiéndolo y comprendiéndolo de manera más significativa, y al mismo tiempo, a los niños.

13.2. RECOMENDACIONES

- Garantizar la preparación de los docentes de la institución educativa sobre los aspectos esenciales de la motivación y el juego, a través de los recursos el trabajo metodológico que imparte la docente para que estos a su vez garanticen la preparación en la educación en valores como compartir y sociabilizarse con los estudiantes dentro y fuera de la institución.
- Se recomienda a los padres de familia dedicar a sus hijos mayor tiempo en su cuidado, cada vez que su hijo requiera de un consejo frente a un problema debe ser orientado de forma correcta para ir adaptándose exitosamente en su entorno, por lo que debe ser preparado para enfrentarse a nuevas situaciones poniendo en práctica a la motivación en primera infancia desde pequeños en su hogar.
- Los docentes de la institución educativa están en la obligación de involucrarse más sobre lo que es lúdica para una buena motivación y así, orientarlos de forma correcta a desarrollar acciones relevantes en beneficio de los demás y asociadas a mantener la armonía, admiración, el desarrollo integral con las actividades que fluya en ellos habilidades con aprendizaje significativo.
- Es importante que los padres que los padres de familia y la institución educativa al trabajar juntos que puedan dar solución a las dificultades que se presentan a los estudiantes, al crear un ambiente lleno de amabilidad entre padres, docente y estudiantes ayudaran a fortalecer gracias a la lúdica y motivación infantil para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje con conocimientos innovadores e importantes en su vida escolar.

14. BIBLIOGRAFIA

14.1. BIBLIOGRAFÍA CITADA

- Aispur, G. (2010). *Métodos y Técnicas Educativas*. Quito: Océano.
- Castellano, A. (2005). *Estrategia docente para contribuir a la educación de valores en estudiantes universitarios: su concepción e instrumentación en el proceso docente*. Cuba: CEPES-UH.
- Child, D. (2005). *Psicología para los docentes*. Argentina : Kapelusz.
- García, A. (2000). *Los juegos en la Educación*. Barcelona : INDE.
- Gay, J. (2006). *Manual de Juegos*. Barcelona: Océano.
- George, B. (2005). Los juegos. *Talleres Lúdicos*.
- Hernández, A. (2000). *La Enseñanza de Estrategias Pedagógicas*. Colombia: Ibagué.
- López, C. (05 de 02 de 2013). *Juego Dirigido*. Obtenido de <http://importanciadeljuegodirigido.blogspot.com/>
- Martínez, J. (2000). El juego para su desarrollo integral . *Manual de Capacitación de Bienestar Social* , 11.
- Maslow, A. (2000). La Enseñanza de Estrategia de Aprendizaje. En A. Hernández, *La Enseñanza de Estrategia de Aprendizaje* (págs. 45 - 46). Colombia: Ibague Revista .
- Matilde , A. (2000). Comprender y transformar la Enseñanza. En S. Gimeno, *Enseñanza* (pág. 356). España: Morata.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Curriculo de Educación Inicial*. Quito.
- Piaget, J. (2005). Motivación. *Revista Litoral MD*, 56-57.
- Salanova, E. (2000). *El control del Aprendizaje en el aula* . Madrid.
- Saldaña, I. (2008). *Juego dirigido* . Buenos Aires: Paidós.
- Schuckermith, N. (20 de 06 de 2012). *Orientaciones generales metodológicas* . Obtenido de <http://www.efdeportes.com/efd175/estrategia-de-ensenanza-en-nado-sincronizado.htm>
- Universidad Marista de Merida. (15 de 06 de 2015). *Marista.edu.mx*. Obtenido de <http://www.marista.edu.mx/>
- Yturalde, E. (2005). Los juegos en Educación Inicial . *Talleres Lúdicos* , 12 - 18.

15. ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA
PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL”

OBJETIVO: Diagnosticar la importancia de la lúdica y motivación infantil como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel” del Cantón Mejía, Provincia Pichincha en el año lectivo 2015 – 2016

- 1 ¿Qué causas considera Ud. que generan la desmotivación de los alumnos dentro y fuera de la escuela?
- 2 ¿Existen deficiencias en el desarrollo de la lúdica en los niños de este Centro de Educación Inicial?
- 3 ¿Desde su experiencia Profesional cuales son los beneficios de trabajar bajo una adecuada motivación en Educación Inicial?
- 4 ¿Qué actividades lúdicas disfrutaban más los párvulos y además contribuyen en el desarrollo integral?
- 5 De acuerdo a su experiencia porque cree usted que es importante incorporar la lúdica y la motivación infantil como un recurso para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños del Centro de Educación Inicial.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS
ENCUESTA DIRIGIDA A LAS MAESTRAS DE LA ESCUELA
PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL”

OBJETIVO: Diagnosticar la importancia de la lúdica y motivación infantil como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel” del Cantón Mejía, Provincia Pichincha en el año lectivo 2015 - 2016

CUESTIONARIO ESTRUCTURADO

Nota: Compañera docente sírvase en contestar el siguiente cuestionario de manera seria, ya que con sus respuestas aportarán a obtener resultados para el mejoramiento del desarrollo integral del niño/a.

1. ¿Usted cree que los párvulos reciben la motivación correcta en el hogar y en la escuela para desarrollar su capacidad cognitiva?

Siempre	
A veces	
Nunca	

2. ¿Usted al momento de dar su clase con motivación logra que los niños/as presten atención para iniciar la jornada diaria?

Siempre	
A veces	
Nunca	

3. ¿Los niños/as responde satisfactoriamente al trabajar con motivación?

Siempre	
---------	--

A veces	
Nunca	

4. ¿Motiva a sus alumnos a introducir nuevos conocimientos en el momento del juego despertando su interés?

Siempre	
A veces	
Nunca	

5. La motivación es un recurso esencial en el proceso de enseñanza - aprendizaje para que el infante logre manifestarse con un buen desempeño en su trayectoria escolar.

Siempre	
A veces	
Nunca	

6. ¿Considera usted esencial las actividades lúdicas para el desarrollo integral del niño en edad preescolar?

Siempre	
A veces	
Nunca	

7. ¿Considera las actividades lúdicas como un recurso para estimular la creatividad en niños y niñas dentro de su aula?

Siempre	
A veces	

Nunca	
-------	--

8. ¿En el nivel preescolar se utilizan la lúdica con la finalidad que los niños/as establezcan relaciones sociales en su entorno

Siempre	
A veces	
Nunca	

9. ¿En el momento de dar la clase ha observado que sin actividades lúdicas el alumno/a no trabaja satisfactoriamente?

Siempre	
A veces	
Nunca	

10. ¿Ha realizado actividades lúdicas con sus estudiantes en el aula para mejorar el aprendizaje?

Siempre	
A veces	
Nunca	

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN ☺

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS

FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE LA ESCUELA
PARTICULAR “FEDERICO FROEBEL”

OBJETIVO: Diagnosticar la importancia de la lúdica y motivación infantil como recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños/as de la Escuela Particular “Federico Froebel” del Cantón Mejía, Provincia Pichincha en el año lectivo 2015 - 2016

Nombre del niño:

FICHA DE OBSERVACIÓN

ASPECTOS	SIEMPRE	A VECES	NUNCA
1. Trabaja satisfactoriamente con actividades lúdicas.			
2. Participa activamente en la jornada escolar			
3. Realiza todas la actividades propuestas en el plan de clase			
4. Practica con agrado actividades lúdicas en su entorno			
5. Demuestra interés al realizar diferentes juegos dirigidos			
6. Colabora con la educadora en el desarrollo de la clase			
7. Mejora su aprendizaje a través de la motivación			
8. Presenta un nivel adecuado de atención en clase (5 minutos al menos)			

Elaborado por: Alexandra Guanochanga, Tatiana Pazmiño

CURRICULUM VITAE



1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: Ballesteros Casco Tamara Yajaira
 FECHA DE NACIMIENTO: 20 de Abril de 1979
 CEDULA DE CIUDADANÍA: 1600364382
 NUMEROS TELÉFONICOS: 2741293 Celular: 0983495924
 E-MAIL: tamara.ballesteros@utc.edu.ec

2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL SUPERIOR : Universidad Técnica de Ambato
 NIVEL SUPERIOR : Universidad Tecnológica Indoamérica

3.- TITULO OBTENIDO

PREGRADO: Profesora de Educación Parvularia
 Licenciatura en Ciencias de la Educación
 Especialidad: Parvularia

POSTGRADO: Maestría en Educación Parvularia

4.- EXPERIENCIA LABORAL

Patronato del Gobierno Descentralizado del Cantón Baños año 2014

Universidad Técnica de Cotopaxi desde 2008 a 2012

Liceo Policial Myr. Galo Miño. Ambato desde 2003 a 2005

Centro Infantil “Mundo de Ilusiones” Guayaquil 2005 A 2006

10.- REFERENCIAS PERSONALES

Lic. Ximena Garzón

Jefe de Enfermería del Hospital General Latacunga

Teléfono: 032812180 CEL: 0998495956

Dra. Raquel Tuston Torres

Coordinadora de la Fundación

The Institute for Self Reliant Agricultura

Teléfono: 06 2585198 - CEL: 0983508375

CURRICULUM VITAE



1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: TATIANA ALEXANDRA PAZMIÑO
TAYUPANTA

FECHA DE NACIMIENTO: 23 DE ABRIL DE 1992

CEDULA DE CIUDADANÍA: 172574365-0

ESTADO CIVIL: SOLTERA

DIRECCION: MACHACHI

CANTON: MEJIA

PARROQUIA: MACHACHI

NUMEROS TELÉFONICOS: 022315561 - 0967968512

E-MAIL: tatiana.pazmino0@utc.edu.ec

2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO : ESCUELA FISCAL JOSÉ MEJÍA LEQUERICA

NIVEL SECUNDARIO: UNIDAD EDUCATIVA MACHACHI

TÍTULO OBTENIDO: TÍTULO DE BACHILLER ESPECIALIZACIÓN
QUÍMICO BIOLÓGICO

NIVEL SUPERIOR : UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

NOVENO SEMESTRE: CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

3.-CURSOS REALIZADOS

FIESTAS Y EVENTOS “TAMBORIN”:

- CERTIFICADO MANEJO Y TECNICAS DE MAQUILLAJE INFANTIL

GRUPO DE TEATRO “AQUELARRE”:

- CERTIFICADO “METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS PARA EL AULA”

INTERNACIONAL TIEMPO DE TEATRO

- CERTIFICADO VII FESTIVAL

INTERNACIONAL DE NARRACION

- CERTIFICADO VII FESTIVAL

4.-REFERENCIAS

MERCEDES TAYUPANTA: 022315561

CESAR PAZMIÑO: 0994705639

LUIS PAZMIÑO: 0993627377

CURRICULUM VITAE



1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: ALEXANDRA MARGOTH GUANOCHANGA
CHILIG

FECHA DE NACIMIENTO: 23 DE AGOSTO DE 1987

CEDULA DE CIUDADANÍA: 171941019-1

ESTADO CIVIL: SOLTERA

DIRECCION: MACHACHI/BARRIO/SAN AGUSTIN LA
LIBERTAD

CANTON: MEJIA

PARROQUIA: MACHACHI

NUMEROS TELÉFONICOS: 0993263256/23672540

E-MAIL: alexandra.guanochangal@utc.edu.ec

2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: UNIDAD DE EDUCACION GENERAL BASICA
ALFREDO ESCUDERO

NIVEL SECUNDARIO: UNIDAD EDUCATIVA SUPERIOR "ALOASI"

TÍTULO OBTENIDO: TITULO DE BACHILLER EN INFORMATICA

NIVEL SUPERIOR : UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

NOVENO SEMESTRE: CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

3.-CURSOS REALIZADOS

FIESTAS Y EVENTOS "TAMBORIN":

- CERTIFICADO MANEJO Y TECNICAS DE MAQUILLAJE INFANTIL

GRUPO DE TEATRO “AQUELARRE”:

- CERTIFICADO “METODOLOGIAS PARTICIPATIVAS PARA EL AULA”

INTERNACIONAL TIEMPO DE TEATRO

- CERTIFICADO VII FESTIVAL

INTERNACIONAL DE NARRACION

- CERTIFICADO VII FESTIVAL

4.-REFERENCIAS

REFERENCIAS PERSONALES

SR. JOSE LEANDRO CHILIG CAIZA **TELEFONO:** 0993621547

DIRECCION: MACHACHI (SAN AGUSTIN)

ING. ENRIQUE CHILIG **TELEFONO:** 0998524504

DIRECCION: QUITO

SR.FERNANDO PACHA **TELEFONO:** 0991624908

DIRECCION: MACHACHI (COOPERATIVA LA TESALIA)