



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS
ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA.

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2.011 – 2.012”

Tesis presentada previa a la obtención del Título de licenciada, en Ciencias de la Educación, Mención Educación Parvularia.

Autora:

Proaño Defaz María Isabel

Director:

Dr. Barba Gallardo Pablo Andrés

Latacunga – Ecuador

Julio 2014

AUTORÍA

Los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2011- 2012”, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

.....

María Isabel Proaño Defaz

C.I. 0503514630



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

Latacunga- Ecuador

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de director de tesis bajo el título:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2011 – 2012.” De María Isabel Proaño Defaz postulante de la Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas, Licenciatura en Parvularia considero que la presente tesis cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de validación de anteproyecto que el Honorable Consejo de Unidad Académica de Ciencias Administrativas y Humanísticas de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Latacunga, Julio de 2012

.....

Dr. Barba Gallardo Pablo Andrés

DIRECTOR DE TESIS



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de grado 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: Y María Isabel Proaño Defaz con el título de tesis **ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2011 – 2012.**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometidos al acto de Defensa de Tesis.

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

Latacunga, Julio del 2014.

Para constancia firman:

.....
Msc. Lic. Paola Defaz
PRESIDENTE

.....
Ing. Rosario Cifuentes
MIEMBRO

.....
Msc. Lic. Catherine Culqui
OPOSITOR

DEDICATORIA

Este trabajo lo dedico a mis padres, por ser los que han guiado mi vida, por haberme inculcado muchos valores y darme fuerza y valor para luchar y conseguir mis metas, sueños, que me llevaron a la culminación de mi carrera universitaria, con el anhelo de alcanzar nuevos sueños y metas en el futuro, a mis hijos y a mi esposo por estar siempre a mi lado.

María Isabel Proaño Defaz.

AGRADECIMIENTO

Al creador de este mundo mi Dios, por darme la vida y la fuerza de cada día para levantarme y seguir adelante a pesar de todas las adversidades y obstáculos en mi vida.

María Isabel Proaño Defaz

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenidos	Pág.
Portada.....	i
Autoría.....	ii
Aval del Director de Tesis.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado	iiiv
Dedicatoria	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de Contenidos.....	vii
Índice de Tablas	x
Índice de Gráficos	xi
Resumen.....	xii
Abstract	xiii
Aval del docente del centro Cultural de Idiomas	xiv
Introducción	1

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

1.2. Categorías Fundamentales	7
1.3. Fundamentación Teórica.....	8
1. Actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica (A.F.C.E.B.G)	8
1.1. Estructura Curricular.....	9
1.2. Planificación Curricular	10
1.3. Características De La Planificación Curricular.....	10
2. Didáctica Especial.....	11
2.1. Método Didáctico.....	12
2.2. Metodología	14
3. Ejes Transversales.....	15
3.1. Los Ejes Transversales dentro del Proceso Educativo.....	17
3.2. Estos ejes, en sentido general, abarcan temáticas tales como:.....	18

3.2.1. Formación ciudadana y para la democracia:	18
3.2.2. Protección del medio ambiente:	18
3.2.3. El correcto desarrollo de la salud y la recreación de las estudiantes y loesestudiantes:	18
3.2.4. La educación sexual en las jóvenes y los jóvenes	18
3.3. El Buen Vivir	18
3.3.1. Garantizar los derechos de la naturaleza y promover un ambiente sano y sustentable.	19
3.3.2. Construir y fortalecer espacios públicos, interculturales y de encuentro común.....	19
3.3.3. Construir un estado democrático para el buen vivir.....	19
3.3.4. Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.	20
3.3.5. Eje Axiológico	20
4. Educación Ambiental	21
4.1. Protección del Medio Ambiente.....	23
4.2. La Naturaleza y los Niños	24
4.3. Los Beneficios que Brinda la Naturaleza a los Niños.....	25
4.3.1. Beneficios de Jugar al Aire Libre.....	25
4.3.2. Beneficios Físicos, Sociales y Emocionales	25
4.3.3. La Importancia del Juego desestructurado al Aire Libre.	26
5. Juego	26
5.5. Principales elementos del Juego.....	31
5.6. Valores	31
6. Actividad Lúdica.....	32
6.1. Juegos Recreativos	33
6.1.1. Juegos Tradicionales	34
7. Guía Didáctica.....	36

CAPITULO II

CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

2.1. Reseña histórica la Universidad Técnica de Cotopaxi.....	39
---	----

2.2. Análisis e interpretación de los resultados	42
2.2.1. Entrevista realizada al Rector de la Universidad Técnica de Cotopaxi	42
2.2.2. Análisis de la entrevista al Rector de la Universidad Técnica de Cotopaxi	44
2.2.3. Entrevista dirigida a la Directora Académica de la Unidad de Ciencias Administrativas y Humanísticas.	46
2.2.4. Análisis de la entrevista dirigida a la Directora académica de la unidad de ciencias administrativas y humanísticas.....	47
2.2.5. Entrevista dirigida a la Coordinadora de la Carrera de Parvularia.....	48
2.2.6. Análisis de la entrevista dirigida a la Coordinadora de la Carrera de Parvularia.	49
2.2.7. Análisis e interpretación de resultados de los Docentes de la Carrera de Parvularia	51
2.2.8. Análisis e interpretación de las encuestas dirigida a las estudiantes universitarias parvularia	55
2.3. Conclusiones:	65
2.4. Recomendaciones.....	66

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. Datos Informativos.....	67
3.2. Justificación:	68
3.3. Objetivos	69
3.3.1. General:.....	69
3.3.2. Específicos:	69
3.4. Análisis de factibilidad.....	69
3.5. Descripción de la propuesta	70
3.6. Evaluación de la propuesta.....	70
3.7. Plan operativo.....	71
3.8. Conclusiones	91
3.9. Recomendaciones.....	92
Glosario	93
Bibliografía	96

ÍNDICE DE TABLAS

Contenidos	Pág.
Tabla N° 1 La ludoteca.....	51
Tabla N° 2 Importancia de la Ludoteca.....	52
Tabla N° 3 Implementación de una Ludoteca.....	53
Tabla N° 4 La Ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes.....	54
Tabla N° 5 Aplicación de la Guía Didáctica.....	55
Tabla N° 6 Ejecución de la Guía Didáctica de Juegos.....	56
Tabla N° 7 Estrategias Metodológicas.....	57
Tabla N° 8 Practica de Juegos.....	58
Tabla N° 9 Aplicación de la Guía Didáctica.....	59
Tabla N° 10 La Didáctica.....	60
Tabla N° 11 Qué es una Ludoteca	61
Tabla N° 12 Importancia de la Ludoteca para el desarrollo intelectual.....	62
Tabla N° 13 Implementación de una Ludoteca para mejorar las actividades académicas.	63
Tabla N° 14 La Ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes.....	64

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Contenidos	Pág.
Gráfico N° 1 Categorías Fundamentales	7
Gráfico N° 2 La ludoteca.....	51
Gráfico N° 3 Importancia de la Ludoteca.....	52
Gráfico N° 4 Implementación de una Ludoteca.....	53
Gráfico N° 5 La Ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes.....	54
Gráfico N° 6 Aplicación de la Guía Didáctica.....	55
Gráfico N° 7 Ejecución de la Guía Didáctica ce Juegos.....	56
Gráfico N° 8 Estrategias Metodológicas.....	57
Gráfico N° 9 Practica de Juegos.....	58
Gráfico N° 10 Aplicación de la Guía Didáctica.....	59
Gráfico N° 11 La Didáctica.....	60
Gráfico N° 12 Qué es una Ludoteca	61
Gráfico N° 13 Importancia de la Ludoteca para el desarrollo intelectual.....	62
Gráfico N° 14 Implementación de una Ludoteca para mejorar las actividades académicas	63
Gráfico N° 15 La Ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes.....	64



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TÍTULO DE LA TESIS:

“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2.011 – 2.012”

Autora: Proaño Defaz María Isabel

RESUMEN

La presente investigación se enfoca en la protección del medio ambiente, con la finalidad de fomentar en los infantes el amor y conservación por la naturaleza, siendo los maestros el pilar fundamental que incentiven a crear en ellos la formación integral de cada uno logrando crear una metodología de enseñanza propia ayudándolos a motivarse en cuidar la naturaleza ya que es primordial en el desarrollo de los niños pues los ayuda a ser adultos, saludables, creativos, con valores y conscientes del bienestar de nuestro planeta motivándolos así a la misión de cuidar el entorno desarrollando sus capacidades intelectuales y humanas de tal manera que puedan alcanzar su máximo potencial de aprendizaje. Para inculcar a los infantes a proteger el ambiente se debe tener herramientas necesarias, que ayuden en la práctica de muchas actividades, que se fundamenta en lo que más les gusta a los niños, el juego, es importante recalcar que es necesario contar con instrumentos que le hacen falta a esta ludoteca como es una guía didáctica elaborada en base al juego, poniendo énfasis en los ejes transversales, en especial al cuidado y conservación del medio ambiente, problema que es muy preponderante porque los niños(as) que asisten a los establecimientos educativos como también los docentes no han logrado fortalecer una verdadera cultura de respeto y amor a la naturaleza. El juego es una actividad natural e innata para el infante permitiendo tener el interés por la naturaleza siendo una actividad recreativa que proporciona entretenimiento y diversión, así poco a poco, la estructura interior del niño crece junto con sus valores desarrollando desde sus primeros años de vida su personalidad.

Palabras claves: medio ambiente, ejes transversales, protección, juego, guía.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

TITLE OF THESIS: “ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2.011 – 2.012”

Author: Proaño Defaz María Isabel

ABSTRACT

The present investigation deals about environment protection in order to encourage children love and nature preservation, being the cornerstone teachers to encourage them to create the integral of each managing to create a methodology own education in helping to motivate and care for nature is paramount in the children development because it helps them become adults, healthy, creative, conscious with values and welfare of our planet and motivating them to the mission of caring for the environment by developing their intellectual and human capacities so they can reach their full learning potential. Children help to protect the environment should be necessary tools that help in the practice of many activities, which is based on what they like most children, play, is important to emphasize that it is necessary to have instruments that needed this game library as an educational guide developed based on the game, putting emphasis on transverse axes, especially the care and environment preservation, which is very prominent problem because children who attend establishments educational as well as teachers have failed to build a true culture respect and love the nature. The game is a natural and innate activity for allowing the child to have an interest in nature being a recreational activity that provides entertainment and fun, little by little, the inner structure of the child grows along with their values developed from their early years his personality.

Keywords: environment, crosscutting issues, conservation, game guide.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS
Latacunga – Ecuador

AVAL DEL DOCENTE DEL CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

En mi calidad de docente del centro de idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi, **CERTIFICO** haber revisado el resumen de tesis de la señorita Proaño Defaz María Isabel, egresada de la carrera de Licenciatura en Parvularia, cuyo tema es **“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI”**, en el periodo académico Abril 2012 Septiembre 2012

.....
LIC. VLADIMIR SANDOVAL
DOCENTE DEL CENTRO DE IDIOMAS
C.I. 050210421-9

INTRODUCCIÓN

Los ejes transversales ayudan en la formación integral de los párvulos logrando desarrollar, a lo largo de la existencia, una metodología de enseñanza propia ayudándolos a motivarse en cuidar la naturaleza ya que es primordial en el desarrollo de los párvulos pues los ayuda a ser adultos, saludables, creativos, con valores y conscientes del bienestar de nuestro planeta motivándolos así a la misión de cuidar el entorno desarrollando sus capacidades intelectuales y humanas de tal manera que puedan alcanzar su máximo potencial de aprendizaje.

Si bien es cierto los párvulos son el futuro de nuestra patria y que en ellos recaerá las adversidades del tiempo que provocamos quienes en estos momentos somos adultos, por ello es necesario establecer ciertos compromisos como personas racionales que somos con relación a la conservación del medio ambiente, de igual forma quienes tienen ese interés nato del juego que son nuestros párvulos, deben formar parte de los compromisos que sepan estipular los adultos para que en la postre con conocimiento de causa ellos conscientemente contribuyan en el cuidado y conservación del medio ambiente de una manera sustentable y sostenible.

Es necesario entonces crear espacios con las herramientas necesarias tales como las ludotecas que tengan materiales, guías didácticas de juegos que permitirán inculcar los ejes transversales en la vida cotidiana de cada estudiante, fortaleciendo en cada mente ese gran principio de amar lo tenemos para bien de todos los seres vivos, logrando eliminar de raíz ese gran problema del deterioro de nuestra madre tierra, creando en los párvulos una cultura de conservación del medio ambiente.

Todos estos aspectos en el sentido del cuidado del medio ambiente son parte fundamental para la aplicación de la guía didáctica de juego para desarrollar ejes

transversales: protección del medio ambiente, logrando unir lazos de estrecha relación mediante la práctica de los juegos expuestos en esta investigación.

La metodología utilizada en esta investigación es el método inductivo que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares y el método histórico que está vinculado al conocimiento de las distintas etapas de los objetos en su sucesión cronológica por etapas, por lo cual se ha considerado que estos métodos son de suma importancia en el proceso investigativo.

Se ha utilizado dos tipos de instrumentos: la entrevista que se ha realizado a todas las autoridades y docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi, quienes han brindado todo su apoyo para hacer realidad la implementación de la ludoteca y la encuesta que se ha realizado a las estudiantes de la carrera de Parvularia quienes de igual manera han colaborado moralmente para la creación de este proyecto que favorecerá en sí a toda la colectividad, como un instrumento de trabajo e investigación de fácil acceso.

En el Capítulo I: Se hace referencia a los fundamentos teóricos sobre el objeto de estudio además se describe los antecedentes investigativos, categorías fundamentales, fundamentación teórica, es decir, la causa y efecto por sus respectivos conceptos, la clasificación e importancia de dicha información.

En el Capítulo II: Comprende una breve caracterización de la Institución y el análisis e interpretación de resultados de las investigaciones realizadas al personal tanto administrativo y educativo de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

En el Capítulo III: Se basa en el diseño y aplicación de la propuesta, justificación, objetivos y descripción de los resultados generales de la elaboración de la propuesta, bibliografía y por último anexos.

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Existen muchos trabajos de investigación realizados en torno al cuidado del medio ambiente, que se han quedado en la más mínima expresión “que se debe cuidar y proteger al medio ambiente”, el verdadero sentido que tiene la presente investigación es llegar a las mentes de los estudiantes y profesionales para que creen hábitos, fortalezcan sus fondos de experiencias, basadas en estrategias metodológicas que permitirán el desarrollo de juegos que fomenten el cuidado del medio ambiente y estos sean para toda la vida.

Según **BARRAZA (1998)** Destaca en este artículo, la importancia de fomentar actitudes positivas desde una temprana edad, describe algunos lineamientos teóricos y metodológicos que deben considerarse en el proceso de transmisión de valores ambientales en niños menores de cinco años. Durante la primera infancia se consolida una buena parte del desarrollo psico-social del individuo. Por ello, mientras el individuo tenga una base moral sólida, será más fácil lograr un desarrollo conservacionista, basado en el respeto de todas las formas de vida. **(Pág. 27)**

En este campo se ha investigado que la protección del medio ambiente juega un papel determinante en la manera de pensar, de sentir y de actuar ya que el niño está en un período de exploración en el que descubre y conoce todo lo que le rodea en su ambiente esta etapa es conocida como la etapa sensitivo-motora, el niño se vuelve sumamente receptivo y observador ya que para él es una etapa formativa para la enseñanza de buenos hábitos.

Desde temprana edad el niño establece contacto con la naturaleza ya que su manera de ir descubriendo el mundo es a través de su interacción con él mismo, estas experiencias ayudan a que el niño reconozca e identifique el mundo que le rodea, además de fortalecer su desarrollo y sus intereses hacia la naturaleza desarrolla la participación de los padres para garantizar un sano desarrollo moral, afectivo y social estas influyen en la formación de hábitos y valores de los niños.

La investigadora concuerda con el autor que para los niños y niñas es muy importante estimular, fomentar y dirigir una educación conservacionista, basada en el desarrollo de los sentidos, esto resulta indispensable para desarrollar valores ambientales desde los primeros años de vida la forma más espontánea de transmitir el conocimiento es a través del juego ya que es un importante medio para explorar y descubrir el ambiente.

BARRAZA, manifiesta que a través del juego podemos incrementar el interés por lo que nos rodea, estimulando además la participación en grupos, la cooperación y el sentido de respeto, por otro lado se estimula la imaginación permitiendo así un aprendizaje divertido y con mucha facilidad en los niños es una etapa en la que al niño gusta actuar, realizar actividades manuales, cantar y principalmente usar su imaginación.

Los párvulos aprenden mucho de su cultura y de su propia experiencia el desarrollo y la formación de valores son los principales en el proceso de socialización este proceso se inicia con los padres en el hogar, ya que son el primer modelo que tienen los niños para imitar él aprende de manera espontánea ahí es donde se prepara al niño para su interacción y aprendizaje con la escuela y el mundo exterior

La postulante manifiesta que los párvulos de hoy son los adultos de mañana, por eso, hay que enseñarles desde pequeños a cuidar y respetar el medio ambiente esto les convertirá en personas conscientes de los peligros que conlleva el mal uso de los recursos naturales como también de la salud, para ello se deberá llevar a cabo la misión de cuidar el entorno y una forma práctica sería iniciar por la casa.

BARRAZA, destaca que muchas veces las personas creen que los niños por ser pequeños no entienden acerca de lo importante que es cuidar el medio ambiente y mucho menos poner en práctica algunas medidas para lograrlo, sin embargo son quienes les ponen el ejemplo a los adultos, por ser más conscientes, sensibles y participativos en el cuidado de su entorno.

La investigadora aclara que se debe disfrutar de la naturaleza y salir a divertirse al aire libre con los niños y aprovechar el momento en explicarles que se debe cuidar los recursos naturales que el mundo les ofrece y a mantener el medio ambiente limpio para que aprendan el valor de la naturaleza y no olvidarse de tener una misión importante en la de educar a los niños con respecto al medio ambiente.

En la **Universidad Tecnológica Equinoccial** la investigadora Nadia Barreno R. realizó un trabajo con el tema "ESTRATEGIAS PARA PROMOVER LA EDUCACIÓN AMBIENTAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS." y llegó a la conclusión que para llegar a una buena gestión del medio ambiente, no basta la información sobre lo que acontece en el mundo en general y la problemática del medio ambiente en los niveles nacional y local. Es preciso modificar los enfoques, actitudes y comportamientos humanos y adquirir nuevos conocimientos, y todo ello depende en gran medida de la educación.

La investigadora manifiesta que se trata de proponer o establecer fundamentos que permitan reforzar y propiciar una conciencia y ética medioambiental en las personas. Se trata de suscitar todos aquellos mecanismos que favorezcan a la protección y cuidado de los recursos naturales, todos con mejora para el entorno.

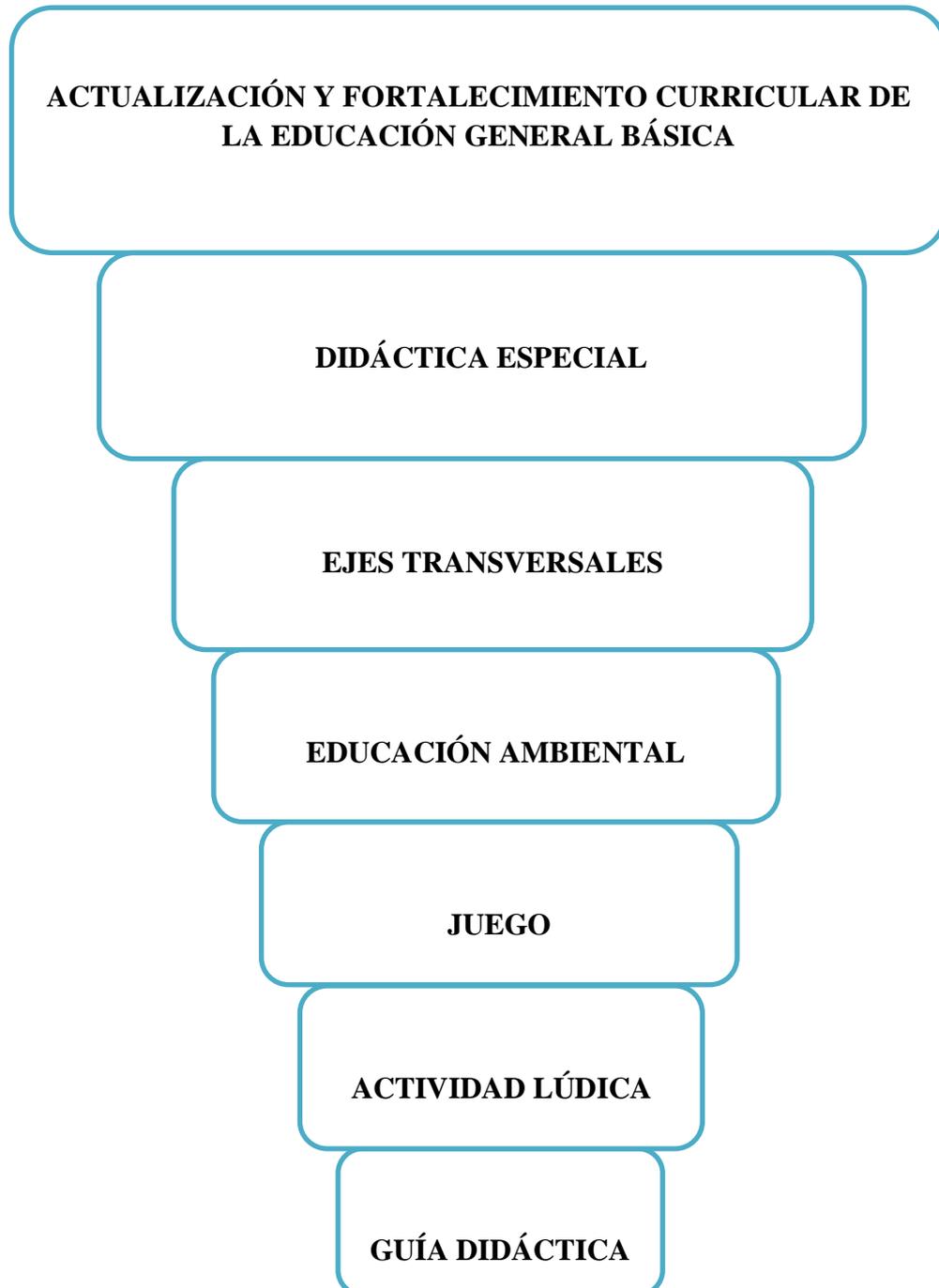
Es por este motivo, que se debe contar con la participación de toda la población, una participación que se proyecte desde compromisos y valores internalizados como pautas de vida, para lo cual los procesos educativos son necesarios y se requiere desarrollarlos a lo largo de toda la vida, y especialmente, iniciándolo durante los primeros años de vida de los seres humanos.

En la **Universidad Técnica de Cotopaxi** las investigadoras Flor del Carmen Bautista Osorio y Lorena Margoth Rodríguez Caiza realizaron un trabajo con el tema “DISEÑO Y CREACIÓN DE UN RINCÓN DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA PARA EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE, DENTRO DEL CENTRO INTEGRAL DE DESARROLLO INFANTIL “FUNDACIÓN DE REINAS DE TANICUCHÍ” DEL CANTÓN LATACUNGA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERÍODO 2.008-2.009” y llegaron a la conclusión que La Educación Ambiental es un proceso de adquisición de valores y clarificación de conceptos con el fin de desarrollar actitudes y capacidades necesarias para entender y apreciar las interrelaciones entre el hombre, su cultura y su entorno; esto incluye también en la formación de su conducta a cerca de los temas relativos a la calidad ambiental, además debe ser un componente de todo proyecto, así enseñar a los niñ@s la importancia de preservar el medio ambiente.

De esta definición la investigadora sugiere que es necesario fomentar los programas de formación de profesores como educadores ambientales; promover la cooperación y el intercambio para que a través de proyectos se logre llegar a los planes de educación ambiental, ya que el agotamiento de los recursos naturales y él es mejoramiento de la calidad de vida de los seres humanos son tan evidentes que las corrientes combativas apuntan a luchar contra la explotación irracional de los recursos naturales, el uso inadecuado de la tecnología.

1.2. CATEGORÍAS FUNDAMENTALES

GRÁFICO N° 1



1.3. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

1. ACTUALIZACIÓN Y FORTALECIMIENTO CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (A.F.C.E.B.G)

Según el **MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010)** La Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica (AFCEGB) se realizó a partir de la evaluación de la Reforma Curricular Consensuada de 1996, es la acumulación de experiencias en el aula logradas en su aplicación. Este documento constituye un referente curricular flexible que establece aprendizajes comunes mínimos y que puede adaptarse de acuerdo al contexto y a las necesidades del medio escolar. **(Pág.6)**

El Ministerio de Educación hace referencia al mejoramiento de la educación del país, para ello emprende varias acciones estratégicas. Además de un sistema de destrezas y conocimientos, presenta orientaciones metodológicas e indicadores de evaluación que permiten delimitar el nivel de calidad del aprendizaje. Ofrece a las docentes orientaciones concretas sobre las destrezas y conocimientos a desarrollar y propicia actitudes favorables al Buen Vivir, lo que redundará en el mejoramiento de los estándares de calidad de los aprendizajes.

El nuevo documento curricular de la educación General Básica se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer Educativo, en especial, se han considerado algunos principios de la Pedagogía Crítica, que ubica al estudiantado como protagonista principal del aprendizaje.

La investigadora manifiesta que el proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permita interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir.

1.1. Estructura Curricular

Objetivos del año: Máximas aspiraciones de logro en el PEA en cada área.

Bloques curriculares: Sugerencias flexibles basadas en los intereses del niño.

Ejes del Aprendizaje: Son el hilo conductor que se articulan con las D.C.D en cada bloque: Mis nuevos amigos y yo, Mi familia y yo, La naturaleza y yo, La comunidad y yo, Mi país y yo.

Componentes del Eje de Aprendizaje: Dividen los ejes de aprendizaje volviéndolos más precisos.

Destrezas con Criterio de Desempeño: Orientan y precisan el nivel de complejidad con las acciones que se van a realizar.

Indicadores de evaluación: Evidencias concretas de los resultados del aprendizaje precisando con el desempeño que debe demostrar el estudiante al finalizar el año escolar.

La Reforma Curricular de la Educación Básica como se ha dicho, ha venido modificando ciertos aspectos para mejorar el PEA en todos los establecimientos educativos, favoreciendo de esta manera al rescate de varios ejes transversales, como lo es uno de ellos la interculturalidad o reconocimiento de las culturas propias del lugar de origen, de esta manera a las capacidades diferentes que tiene cada niño, ayudará al desarrollo de destrezas favoreciendo al avance integral de cada infante, a la vez busca que las generaciones venideras aprendan de mejor manera a relacionarse con los demás seres humanos y con su entorno, de esta manera reflejando cambios en la forma y manera de pensar de cada dicente. Conjuntamente con el Ministerio de Educación que en la ejecución del Programa que se da en el Sistema Nacional de Educación tendrá como finalidad formar niños capaces de generar nuevos aprendizajes, tomando conciencia que la

existencia de la diversidad de culturas en el País no está excluida, razón por la cual se genera la promulgación de la interculturalidad en la educación en general. La actualización es un referente que ayudará a inculcar la práctica intercultural, ya que el país donde se habita es una fuente rica en etnias y culturas distintas.

1.2. Planificación Curricular

Comprende el proceso de previsión, realización y control de las diversas actividades involucradas que intervienen en un hecho, fenómeno o proceso determinado.

La planificación debe ser entendida como un proceso encaminado a la consecución de unos resultados determinados con anterioridad, partiendo de unas necesidades y ajustándose a los medios disponibles.

Planificación **curricular** es el proceso de previsión de las acciones que deberán realizarse en la institución educativa con la finalidad de vivir, construir e interiorizar en experiencias de aprendizaje deseables en los estudiantes. Orientar sus esfuerzos al diseño y elaboración del Plan **Curricular**, en el cual están estructurados todos los componentes (campos) que debieran ser considerados.

Los elementos que intervienen en el proceso educativo son: objetivos y/o competencias, contenidos, actividades, métodos, procedimientos y técnicas, medios y materiales educativos, escenario educativo, tiempo y diseño (propuesta) de evaluación. Asimismo, en el proceso de Planificación **curricular** intervienen los sujetos de la educación en una acción dinámica y permanente.

1.3. Características de la Planificación Curricular

Todo proceso de planificación se caracteriza por los siguientes rasgos:

- Es un proceso integral, ya que abarca estructuralmente a todos los niveles, procesos, campos, elementos curriculares y sujetos que en ella intervienen.

- Es participativa, porque en su diseño y desarrollo intervienen los profesores y autoridades de una determinada institución educativa. Busca asimismo la participación de los estudiantes y de la comunidad.
- Es Orgánica. Porque es una etapa o fase de la planificación curricular que debe realizarse por los docentes, ya que está normado y es imprescindible en todo proceso de enseñanza aprendizaje.
- Es permanente, porque no es un proceso ocasional, estático, sino continuo que se desarrolla paralelo a todo el proceso educativo.
- Es flexible, porque se considera que el plan curricular no es algo rígido ni inmutable sino que debe posibilitar los cambios que el diagnóstico del entorno o realidad del estudiante requieran.
- Es un proceso con objetivos, tareas concretas según el nivel, modalidad y especialidad educativa de acuerdo a las necesidades de la institución.
- Se estructura en base a diseños o fases.
- Tiene en cuenta la aplicación de los principios de la administración, pedagógicos y del área curricular.
- Tiene en cuenta las características de la realidad educativa en la cual se desarrollará el proceso educativo.
- Es parte del proceso organizacional de la institución educativa, en concordancia con los fines y objetivos de esta.
- Tiene como finalidad: organizar de manera racional y coherente el proceso educativo.
- Presenta diversos enfoques como sistema, como proceso administrativo y organizacional.

2. DIDÁCTICA ESPECIAL

DAVINI, María (1996) “Se definen las didácticas especiales como campos específicos de las respectivas ciencias, sin relación con un marco de Didáctica general cuya propia existencia se cuestiona, desde la óptica de que la enseñanza siempre opera sobre contenidos de instrucción especializados” **(Pág.22)**

El contenido ha sido, tradicionalmente, uno de los elementos del triángulo didáctico (alumno, docente, contenido), cuyo tratamiento propio da lugar a las Didácticas especiales/específicas. Originario del contexto alemán donde, a mitad del XIX, surge la diferencia entre una didáctica general y una didáctica de las materias escolares, entendida ésta bajo los conceptos de “metodologías” y “didáctica especial”.

Según la investigadora en lo planteado por este autor puede definir que la Didáctica tiene como objeto de estudio la enseñanza, tanto en su realidad práctica como social.

DAVINI, afirma que “didáctica general desarrolla los cánones para la enseñanza basándose en la psicología”, mientras que la didáctica especial “aplica dichas reglas generales a los contenidos específicos de cada una de las materias escolares; por lo que puede recibir el nombre de “metódica”. Si bien esta distinción se ha mantenido, añade que, a partir de 1990, los intereses han cambiado de la Didáctica general a la de los contenidos.

La investigadora acota que Didáctica tiene como tendencia valorar más cómo se enseña, que lo que se enseña, las actividades de enseñanza que realizan los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que, siguiendo sus indicaciones, realizan los estudiantes.

2.1. Método Didáctico

Todo método será considerado didáctico siempre que sea capaz de suscitar reacciones positivas a través de situaciones y experiencias compartidas.

Está en el educador el saber distinguir y elegir métodos apropiados, funcionales y activos que permitan la globalización correlacionada de los contenidos temáticos. En la elección, el docente debe adoptar el criterio de seleccionar únicamente, los métodos que responden:

- A los intereses de los alumnos;
- A las inquietudes docentes personales;
- A las necesidades de la comunidad.

El método más eficaz es el que elabora el propio docente a fin de dirigir la enseñanza en el medio en donde le ha tocado actuar. Dicho método debe poseer las siguientes características:

- Haber nacido en su ambiente natural;
- Haber respetado la psicología del aprendizaje realmente existente;
- Haber surgido como producto de la experiencia docente.

Todo método debe adaptar sus recursos didácticos a la "situación de enseñanza" que vive. Sólo la experiencia determina tales condiciones, porque el término enseñanza no se identifica ahora como transmisión de conocimientos, sino como "dirección del aprendizaje".

El docente debe cambiar su actitud. La enseñanza frontal y expositiva del docente debe ser transformada en una dirección grupal dinámica del proceso de aprendizaje; así, podemos ver en los siguientes ámbitos educativos:

- En educación preescolar, se induce a la observación y experimentación durante su permanencia en el tiempo determinado.
- En la educación primaria, impulsar hacia el pensamiento crítico durante el proceso de aprendizaje.
- En la educación secundaria, comprender la investigación y la vocación profesional hacia el tránsito entre la educación secundaria y la superior.
- En la educación alternativa y popular, reflexionar desde la realidad para transformar la educación de niños, jóvenes y adultos en su proceso de aprendizaje.
- En la educación superior, fundamentar la investigación científica para proponer alternativas de solución inmediata y mediata.

Entonces, el proceso educativo, debe alcanzar una misión de desarrollo en la formación de hábitos, actitudes, ideales, gustos e intereses; el cual significa comprender desde el pensamiento reflexivo y crítico.

2.2. Metodología

La metodología de la enseñanza de un programa basado en competencias y de alta dirección consiste en realizar un seguimiento a lo largo de todo el proceso, que permita obtener información acerca de cómo se está llevando a cabo, con la finalidad de reajustar la intervención orientadora, de acuerdo con los datos obtenidos. Es necesario tener en cuenta en toda evaluación que ésta debe ajustarse a las características del contexto donde el programa se está aplicando.

La evaluación de un programa basado en competencia de alta dirección tiene una metodología concreta, que permite evidenciar si la intervención o proceso de actuación llevado a cabo es no sólo correcto sino eficaz.

Así, la evaluación de un programa no es un mero acto puntual, sino que sirve para una mejora continuada del programa, la hemos de entender como un proceso. Este proceso de evaluación se encuentra íntimamente relacionado con la programación y planeación del programa, pudiendo de este modo efectuar una constante retroalimentación. En este sentido, el proceso de la metodología de la enseñanza se puede fijar en seis momentos o tipos de evaluación:

- Evaluación de necesidades.
- Especificación de competencias.
- Determinación de componentes y niveles de realización.
- Identificación de procedimientos para el desarrollo de competencias.
- Definición de evaluación de competencias.
- Validación de competencias.

En definitiva, la finalidad general de la evaluación es tomar decisiones de cambio y mejora a lo largo del proceso y tras finalizar la intervención del programa.

Aunque nuestra propuesta va destinada inicialmente al profesional que en su práctica pretende evaluar un programa que diseña o adapta para cubrir las necesidades de un contexto determinado, en la línea de lo que hemos afirmado anteriormente de entender la evaluación como núcleo de todo el proceso de planeación y programación, pensamos que es perfectamente aplicable en sus orientaciones generales a otras situaciones posibles en la práctica educativa. En todos los casos el diseño de metodología y evaluación se deberá adaptar en sus cuestiones evaluativas, contenido y tipo de evaluación, a los datos de que se disponga. En la exposición de cada una de las fases, iremos especificando las posibles adaptaciones a estas situaciones.

3. EJES TRANSVERSALES

VELÁSQUEZ Federico (1995). “El autor recurre al punto de vista etimológico donde se define que “transversal” es aquel contenido que “atraviesa” todo proceso de enseñanza y aprendizaje y siguiendo esta definición hasta el momento, se reconoce que sólo hay tres conjuntos de contenidos que cumplen esta cualidad y son habilidades de expresión y la comunicación, el pensamiento, lógico, reflexivo, crítico y creativo, y los valores”. **(Pág.7)**

La investigadora considera que los ejes transversales constituyen un componente especial de la Reforma Curricular son los cimientos y pilares fundamentales sobre los cuales se sostienen las demás áreas, dan consistencia y claridad a lo que la educación persigue, la transversalidad es importante e imprescindible en los tiempos que se vive sobre la necesidad de convertir el hacer educativo en una acción integral y globalmente humanizadora.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2010) Los ejes transversales se constituyen, en fundamentos para la práctica pedagógica al integrar los campos del ser, el

saber, el hacer y el convivir a través de conceptos, procedimientos, valores y actitudes que orientan la enseñanza y el aprendizaje. Hay que insistir en el hecho, que el enfoque transversal no niega la importancia de las disciplinas, sino que obliga a una revisión de las estrategias aplicadas tradicionalmente en el aula al incorporar al currículo; en todos sus niveles, una educación significativa para el estudiante a partir de la conexión de dichas disciplinas con los problemas sociales, éticos y morales presentes en su entorno. **(Pág. 16)**

La investigadora considera que la educación es un deber y un derecho para todos ya que es muy fundamental los ejes transversales pretenden cultivar valores en los educandos para una transformación social con el fin de que al llegar a una edad adulta los niños sean capaces de decidir su propio destino personal y social.

Los ejes transversales son mecanismos que permiten la interrelación entre el contexto escolar, familiar y socio-cultural. Así mismo garantiza la integración de todas las áreas académicas, el enfoque transversal que se propone, considera cinco ejes en la primera etapa de la educación básica:

- Lenguaje
- Desarrollo del pensamiento
- Valores
- Trabajo
- Ambiente

RODRÍGUEZ Arlines (1986) Los ejes transversales se constituyen en fundamento para la práctica pedagógica al integrar los campos del saber, del hacer, del convivir, del ser a través de los conceptos, procesos, valores y actitudes que orientan la enseñanza y el aprendizaje, estos ejes transversales obligan a una revisión de las estrategias didácticas, aplicadas tradicionalmente en el aula al incorporar al currículo en todos sus niveles una educación significativa para el niño a partir de la conexión de dichas disciplinas con los problemas éticos y morales presente en su entorno. **(Pág. 7)**

La investigadora menciona que los ejes transversales son una excelente herramienta que puede ser utilizada por las instituciones educativas para enfatizar la educación en formación de valores de sus estudiantes, esto es posible, gracias a las funciones que cumplen los ejes, los cuales recorren en su totalidad el currículo y articulan en forma sistémica y holística las disciplinas y asignaturas.

Los ejes transversales son fuerzas dinámicas que permiten contextualizar los contenidos del currículo y enfatizar los aspectos significativos en circunstancias específicas. Dichos ejes por sí mismo no presentan contenidos propios sino que asoman como respuestas a los problemas que afectan a la humanidad en su macro, meso y micro sistemas y por lo cual deben ser tratados en los procesos educativos.

La investigadora considera que se debería ver y analizar un poco más allá de la realidad las actitudes de maestros niños y niñas que demuestren conductas que no son convenientes para la sociedad significa que en la educación formal los educadores en sus planificaciones diarias deben tratar y ejecutar los ejes transversales.

3.1. Los Ejes Transversales dentro del Proceso Educativo

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas de proyección macro que deben ser atendidos en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas y conocimientos de cada área de estudio. En una perspectiva integradora, entre los ejes transversales de Educación General Básica, estarán:

- La formación ciudadana y para la democracia.
- La protección del medio ambiente.
- El correcto desarrollo de la salud y la recreación de las estudiantes y los estudiantes.
- La educación sexual en la niñez y la adolescencia.

3.2. Estos ejes, en sentido general, abarcan temáticas tales como:

3.2.1. Formación ciudadana y para la democracia:

El desarrollo de valores humanos universales, la identidad ecuatoriana, los deberes y derechos de todo ciudadano, la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional, el respeto a los símbolos patrios, el respeto a las ideas de los demás y a las decisiones de la mayoría, la significación de vivir en paz por un proyecto común.

3.2.2. Protección del medio ambiente:

Interpretación de los problemas ambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza, estrategias de conservación y protección.

3.2.3. El correcto desarrollo de la salud y la recreación de las estudiantes y los estudiantes:

El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socio ecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el uso indebido de sustancias tóxicas, el empleo del tiempo libre.

3.2.4. La educación sexual en las jóvenes y los jóvenes

El conocimiento y respeto de su propio cuerpo, el desarrollo y estructuración de la identidad y madurez sexual, los impactos psicológicos y sociales, la responsabilidad de la paternidad y maternidad.

3.3. El Buen Vivir

El Buen Vivir está presente en la educación como principio rector del sistema educativo, y también como hilo conductor de los ejes transversales que forman parte en la educación en valores.

El Buen Vivir es un eje esencial en la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa con la naturaleza.

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo.

3.3.1. Garantizar los derechos de la naturaleza y promover un ambiente sano y sustentable.

“Promovemos el respeto a los derechos de la naturaleza. La Pacha Mama nos da el sustento, nos da agua y aire puro. Debemos convivir con ella, respetando sus plantas, animales, ríos, mares y montañas para garantizar un buen vivir para las siguientes generaciones”

3.3.2. Construir y fortalecer espacios públicos, interculturales y de encuentro común.

“Construimos espacios públicos seguros y diversos que nos permitan eliminar las discriminaciones. Contribuimos a que florezcan todas las culturas, las artes y la comunicación como derechos y posibilidades para establecer diálogos diversos y disfrutar el uso creativo del tiempo libre”

3.3.3. Construir un estado democrático para el buen vivir.

“Construimos un Estado cercano y amigable que planifica y coordina sus acciones de manera descentralizada y desconcentrada. Promovemos la inversión pública para alcanzar la satisfacción de las necesidades humanas con servicios públicos de calidad. Se trata de construir la sociedad del buen vivir en la cual se reconozca las diversidades y se vele por el cumplimiento de los derechos ciudadanos”

3.3.4. Auspiciar la igualdad, cohesión e integración social y territorial en la diversidad.

Estamos comprometidos en superar las condiciones de desigualdad y exclusión, con una adecuada distribución de la riqueza sin discriminación de sexo, etnia, nivel social, religión, orientación sexual ni lugar de origen. Se quiere construir un porvenir compartido sostenible con todas y todos los ecuatorianos. Queremos lograr el buen vivir

3.3.5. Eje Axiológico

El eje axiológico sustenta el concepto de valor, fortalece el carácter y se halla unido a la trascendencia de las acciones con el bien y el fin de las relaciones humanas”.

La investigadora considera que ser humano para lograr el desarrollo integral de la personalidad debe considerar, el proceso de formación, la práctica cotidiana, el conocimiento y desarrollo de cada uno de los valores, para afianzar el carácter de cada individuo ya que estos son utilizados en el diario vivir por lo cual se utilizaran para construirán un espacio en el que se pueda relacionar favoreciendo a las relaciones humanas.

Por lo que el autor afirma que el eje axiológico está constituido por el conjunto de actitudes y valores que promueve la institución; es decir, se trata de impulsar una cultura distinta para consolidar la formación integral del estudiante, a través de las experiencias educativas en el interior de cada disciplina o a través de proyectos institucionales en los que se involucre la comunidad tanto de estudiantes, como de profesores, autoridades y trabajadores.

A través de este eje se busca que la educación del estudiante esté centrada en los valores humanos y sociales y no sólo en el conocimiento, ya que la formación del individuo debe ser profunda y sensible en cuanto al compromiso social, la conservación y respeto de la diversidad cultural y del ambiente, la superación

personal mediante el autoaprendizaje, el fortalecimiento de la autoestima y el desarrollo de la apreciación por el arte en todas sus manifestaciones.

La investigadora manifiesta guiar al alumno para lograr la apropiación de valores mediante las experiencias de aprendizaje así como poner en práctica acciones institucionales de respeto hacia la sociedad, la cultura y el medio ambiente, a través de programas de mejoramiento ecológico, de atención a grupos marginados y del rescate de las tradiciones culturales, entre otros promover que los maestros, y la comunidad en general, vivan en la práctica cotidiana de los valores y fomentar en los alumnos.

4. EDUCACIÓN AMBIENTAL

MARTÍNEZ José (1997) “La educación ambiental debería desarrollar una toma de conciencia para desarrollar hábitos y habilidades que permitan la solución de problemas que se presenten a futuro” (**Pág. 116**)

Es por ello que se concuerda con el autor ya que la práctica de hábitos es necesaria para tomar un cambio cognitivo a la vez le permitirá ser participativo en diferentes actividades que le sean asignadas por lo cual se utiliza diferentes actividades en clases para que el infante se vaya relacionando con el medio en el que se desarrolla. Es necesario destacar que esto promueve cada uno de los valores por lo cual será un infante crítico que pueda solucionar problemas sin ninguna dificultad, ayudara a que el párvulo sea un ser participativo y libre guiado por su maestra con actitudes que le son positivas.

A la vez el autor manifiesta que este enfoque interdisciplinario se relaciona con muchos aspectos de la geografía y las ciencias naturales, debería conducir a la participación en actividades prácticas de la educación ambiental que se orienten hacia una solución de los problemas que enfrenta el medio ambiente global.

La Educación Ambiental es un proceso que ayuda a desarrollar las habilidades y actitudes necesarias para comprender las relaciones entre los seres humanos, sus

culturas y el mundo biofísica. Todo programa de educación ambiental deberá incluir la adquisición de conocimientos y la comprensión y desarrollo de habilidades. Ellos deberían también estimular la curiosidad, fomentar la toma de conciencia y orientar hacia un interés informado que eventualmente será expresado en términos de una acción positiva.

Según la investigadora Educación Ambiental pone énfasis en la enseñanza de la naturaleza holística del ambiente a través de enfoques interdisciplinarios y de solución de problema. La escuela es el sitio más natural para incorporar a los niños a la educación ambiental, ya que es en este nivel donde instintivamente tienen una visión holística del ambiente

BARRAZA Laura (1998). “La educación ambiental, el cuidado del medio, la conciencia de que nuestras acciones generan consecuencias, pueden ser cuestiones a trabajar desde pequeños”. **(Pág. 89)**

La investigadora en lo planteado por este autor puede definir que la formación de valores y de buenos hábitos se inicia en el hogar ya que son el primer modelo que tienen los niños para imitar ya que aprende de manera espontánea ahí es donde el niño se prepara para su interacción y aprendizaje en la escuela la formación de valores son principales en el proceso de socialización y su mundo exterior será más fácil lograr un desarrollo conservacionista, basado en el respeto de todas las formas de vida.

Por lo cual la misma autor afirma que el papel de la educación ambiental en la formación de valores y en el desarrollo de acciones sociales ha sido uno de los aspectos más discutidos en la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Ambiente y Desarrollo, celebrada en Río en 1992.

Como resultado de este magno evento se creó el tratado sobre educación ambiental hacia un desarrollo sustentable y de responsabilidad global. Dicho tratado se concentra en tres áreas principales:

- Promover una conciencia pública que genere actitudes, valores y acciones compatibles con un desarrollo sustentable.
- Promover la capacitación en educación ambiental.
- Reorientar la educación hacia el desarrollo sustentable.

Con el fin de destacar en este artículo, la importancia de fomentar actitudes positivas desde una temprana edad, describiré algunos lineamientos teóricos y metodológicos que deben considerarse en el proceso de transmisión de valores ambientales en niños menores de cinco años.

La investigadora manifiesta que la crisis ambiental tiene sus orígenes en las actitudes humanas ya que una actitud expresa un punto de vista, una creencia, una preferencia, un sentimiento emocional, una posición a favor o en contra de algo, generalmente las actitudes del individuo tienen vínculos con componentes de otras actitudes y con niveles más profundos del sistema de valores del individuo, la cultura juega un papel determinante en la manera de pensar, de sentir y de actuar de la gente con relación al ambiente.

4.1. Protección del Medio Ambiente

La preservación del balance natural, la conservación de la estabilidad del ecosistema, la preservación de los recursos naturales, en definitiva la permanencia del planeta tierra es imprescindible para la generación y preservación de la vida y requiere acciones urgentes en virtud de la escala actual del daño ambiental y su impacto en el ser humano, en su bienestar, en su dignidad, en definitiva en el goce efectivo de sus derechos humanos fundamentales.

La investigadora manifiesta que el hombre tiene el derecho fundamental a la libertad, la igualdad y el disfrute de condiciones de vida adecuadas en un medio de calidad tal que le permita llevar una vida digna y gozar de bienestar, y tiene la solemne obligación de proteger y mejorar el medio para las generaciones presentes y futuras.

A fin de lograr una más racional ordenación de los recursos y mejorar así las condiciones ambientales, los Estados deberían adoptar un enfoque integrado y coordinado de la planificación de su desarrollo, de modo que quede asegurada la compatibilidad del desarrollo con la necesidad de proteger y mejorar el medio ambiente humano en beneficio de su población.

Con miras a evitar repercusiones perjudiciales sobre el medio y a obtener los máximos beneficios sociales y ambientales para todos deben abandonarse los proyectos destinados a la dominación colonialista y racista.

La investigadora considera que la preocupación por la conservación refleja la manifestación cultural de la integración del ser humano con la naturaleza y el mundo. Esta integración se proyecta en el espacio y en el tiempo, por cuanto nos relacionamos, en el espacio, con el sistema natural de que somos parte y que debemos tratar con cuidado, y en el tiempo, con otras generaciones en relación con las cuales tenemos obligaciones.

4.2. La Naturaleza y los Niños

La naturaleza es primordial en el desarrollo de los niños pues los ayuda a ser adultos saludables, creativos, con valores y conscientes del bienestar de nuestro planeta.

Los tiempos han cambiado y con ellos las actividades y actitudes de nuestros niños para con la naturaleza. Hoy en día, es más común que un niño sepa más de juegos de video que de cómo construir una casita de juego en un árbol.

Algunos factores, contribuyen a que los niños de esta generación no disfruten de los beneficios que brinda el estar expuestos a la naturaleza a través del juego al aire libre. Ventaja que sí tuvieron nuestros padres, e incluso nosotros mismos, en la infancia.

4.3. Los Beneficios que Brinda la Naturaleza a los Niños

Existe mucha evidencia de que la educación basada en la experiencia con la naturaleza ayuda en varios aspectos del desarrollo de un niño. Algunos de estos aspectos son el pensamiento crítico, la resolución de conflictos y la creatividad; también los ayuda con la toma de decisiones, reduce la obesidad, al incrementar la actividad física, y contribuye a su salud mental, emocional y moral.

Durante los primeros años de la vida de un niño, el estar expuestos a la naturaleza es esencial para su desarrollo, ya que reduce el stress y la agresividad. También aminora los problemas de comportamiento y crea valores importantes como la cooperación, la responsabilidad, la compasión y comprensión de otras criaturas vivientes que habitan nuestro planeta Tierra.

4.3.1. Beneficios de Jugar al Aire Libre

Jugar al aire libre no es sólo una experiencia positiva y divertida para el niño, sino que, además, le proporciona un importante desarrollo emocional, físico y social. Jugar al aire libre es una de las actividades más agradables y divertidas que pueden ofrecer a los niños, ya que además de jugar se desarrollan sentidos como el olfato, la vista o el oído.

No obstante, no siempre es posible llevar a los niños al campo o a un parque a jugar. El mal tiempo, el trabajo o todas las tareas que hay que realizar en una casa, quitan muchas horas al día, y a veces, el mínimo tiempo que queda se lo emplea para descansar.

4.3.2. Beneficios Físicos, Sociales y Emocionales

Las ventajas de jugar al aire libre son interminables. Les ofrece la oportunidad de saltar, correr, escalar, gritar y reír. En definitiva, una actividad física importante. Un niño que monta en bicicleta, que da patadas a un balón, que viene o va, etc., es en definitiva un niño que hace deporte, por lo que el crecimiento y desarrollo de

sus músculos y huesos, e incluso, las condiciones de sus pulmones serán mucho más saludable que las de otro, que esté todo el día metido en casa viendo la televisión.

Pero no sólo son físicos sus beneficios, ya que emocionalmente jugar al aire libre con otros niños es muy positivo. Le da la oportunidad de compartir y asentar unas bases sociales que le permitirán conseguir buenas amistades a lo largo de su vida.

4.3.3. La Importancia del Juego desestructurado al Aire Libre.

Muchos padres piensan que el llevar a sus hijos a practicar deportes estructurados, como el fútbol o la pelota, son la mejor manera de exponerlos al juego al aire libre. Sin embargo, varios estudios demuestran que no hay nada mejor que el juego desestructurado. Es decir, dar espacio y tiempo para que los niños exploren y descubran libremente la naturaleza que lo rodea.

El juego libre permite que los niños sean más inteligentes y más cooperativos. Además, dicho estudio afirma que el concepto del término “juego” es mucho más atractivo para los padres e hijos que el del término “ejercicio.” Otro atractivo importante, es que no cuesta nada y se puede acomodar al horario de ambos.

5. JUEGO

NAVARRO Raquel (1989) “A través del juego contribuiremos al desarrollo y al aprendizaje de nuestros alumnos y alumnas, por lo que éste no debe ser tratado como un recurso educativo más, sino más bien, debe contagiar todo aquello que realicemos en la escuela infantil.” (Pág. 30)

El autor habla que el juego ayuda al desarrollo del aprendizaje de nuestros niños y niñas, por lo que éste no debe ser tratado como un recurso educativo más, sino más bien, debe contagiar todo aquello que realicemos en la escuela ya que jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades. El niño juega por muchas razones: para liberar

energías, para integrarse en el medio, porque le motiva la actividad, para afirmar su personalidad, para explorar y descubrir, para gozar con lo creado, para exteriorizar sus propios pensamientos por todo ello, los maestros y maestras de educación infantil deben saber que el juego es la actividad principal y más efectiva para que el niño se desarrolle.

El juego como actividad social es parte inherente de toda persona cuando está en la etapa de la infancia y la niñez. A través de este, se incorpora una serie de habilidades cognitivas, afectivas y motrices; además su aplicación en programas educativos permite el logro de las competencias deseada en los párvulos. Por lo que el juego es llamado el motor del desarrollo, ya que cada uno de los infantes es su forma especial de entrar en contacto con el mundo, de practicar y de mejorar sus habilidades.

El juego satisface muchas necesidades en la vida del niño, como: ser estimulado y divertirse, satisfacer la curiosidad y explorar. Favorece el crecimiento de las capacidades sensoriales-perceptuales y habilidades físicas que a su vez ofrece oportunidades de ejercitar y ampliar las habilidades intelectuales. Promueve el desarrollo social y mejora la creatividad.

La investigadora aporta que el juego infantil bien adoptado y orientado puede permitir un mayor grado de socialización en los niños, no solo en el hogar sino también en la escuela. Ya que es un vehículo óptimo para el desarrollo y aprendizaje se piensa que es una actividad recreativa para el compañerismo y la imaginación. Cabe señalar que el niño, por medio del juego, aprende en forma natural y espontánea.

Para **Piaget** el juego es un instrumento cognitivo que le sirve al niño/a como adaptación inteligente al medio, como estímulo para la construcción del pensamiento y de las construcciones personales, significa comprender el funcionamiento de las cosas y, una de las aportaciones que me parecen más interesantes de las que éste autor nos aporta es que, las reglas de los juegos

suponen una expresión de la lógica con la que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas.

De acuerdo con el autor se considera al juego como un valioso instrumento que nos introduce en distintas áreas propias de los seres humanos: conocimiento de sí mismo, del mundo físico y social. Se trata de una actividad placentera, divertida, que generalmente se realiza de forma voluntaria y espontánea. Con el juego se nos proporciona la posibilidad de mantener el cerebro y, en muchas ocasiones también, el cuerpo ocupados y en activo.

El juego también es un importante medio para explorar y descubrir el ambiente. A través del juego se puede incrementar el interés por lo que nos rodea, nos estimula además la participación en grupos, en la que la cooperación y el sentido de respeto se refuerzan. El juego por otro lado estimula la imaginación y permite un aprendizaje divertido.

En este período los niños aprenden con mucha facilidad. Es una etapa en la que el niño gusta de actuar, realizar actividades manuales, cantar y principalmente usar su imaginación. Estas actividades no solo las disfrutan sino que son necesarias para desarrollar algunas habilidades como la coordinación (fina y motora), la ubicación en el tiempo y el espacio, entre otras. Estos intereses y necesidades deben tomarse en cuenta para diseñar con éxito la actividad que vaya a realizarse con el niño. Algunas de las actividades que más se recomiendan en este período de desarrollo son: el teatro guiñol, pirámides humanas, mímica, imitación de sonidos, búsqueda de objetos, lectura de cuentos, entre otras.

- Es fundamental que estas actividades promuevan:
- El desarrollo de habilidades para resolver problemas
- El desarrollo de actitudes científicas
- La adquisición del conocimiento e información sobre temas relacionados al ambiente.
- El desarrollo de un interés y aprecio por la naturaleza.

5.1. Clasificación del Juego Según Piaget

Piaget clasifica los juegos en tres apartados, en función de la relación que guardan con el cambio de los niños a lo largo de la vida.

5.1.1. Juego sensorio motor:

En la etapa desde el nacimiento a los dos años el niño realiza ejercicios en los que interviene tanto la coordinación sensorial como motriz. En este período el juego constituye una repetición de movimientos. Asimismo aprende otros nuevos.

5.1.2. Juego simbólico:

La función principal del presente juego es la asimilación de lo real. Comienza aproximadamente a los dos y finaliza a los seis años. En este período de tiempo los pequeños son capaces de evocar la representación mental del objeto aun cuando este no se encuentre presente.

Durante este periodo los aprendizajes más significativos tienen lugar a través del juego por imitación, en niños con edades comprendidas entre los dos y los cuatro años, o de escenificación y socialización si el sujeto presenta la edad de cuatro a seis años.

5.1.3. Juego de reglas:

En este tipo de juego se combina la espontaneidad del mismo con el cumplimiento de las normas. Desempeña una función meramente social y suelen ser juegos organizados, que con frecuencia se realizan en equipo y conllevan algún tipo de competitividad.

La actividad lúdica, en la etapa infantil juega un papel fundamental no sólo en el desarrollo psicomotor sino además en el desarrollo creativo, social, afectivo cognitivo y lingüístico.

5.2. La Importancia del Juego en el Niño

El juego infantil es un requisito básico para el desarrollo óptimo de la inteligencia y el equilibrio físico y emocional, acordes con la edad del niño.

El juego en la educación infantil adquiere un papel fundamental en el desarrollo adecuado de la personalidad del párvulo. La actividad lúdica permite al pequeño desarrollar los pensamientos y la creatividad, explorar, descubrir, crear y asimilar. Por lo que el juego no solo ayuda a expresarse sino también a conocer

Los niños dedican parte del tiempo a jugar, según las edades y preferencias, de manera individual o en grupo, conducidos por adultos o libremente, de manera lúdica y espontánea en ocasiones y en otras con intencionalidad pedagógica. En ambos casos implica la maduración de la personalidad del niño.

5.3. Cómo influye el Juego en el Desarrollo de la Educación Infantil

El niño, mediante la actividad lúdica explora la vida social de los adultos identificándose con su modelo, es decir, se comunica con el grupo de iguales, superando el egocentrismo. Desarrolla la conciencia moral, incorpora reglas, pautas de conducta y asume responsabilidades.

A nivel afectivo y emocional el juego no únicamente proporciona al niño satisfacción, sino además confianza, autoestima, autonomía y seguridad asimismo el juego estimula la atención, la memoria, la imaginación, el pensamiento lógico-matemático, la comunicación, el lenguaje y el pensamiento abstracto.

5.4. Características del Juego en la etapa de la Educación Infantil

- El juego en educación infantil presenta las siguientes características:
- El niño expresa sus motivaciones, intereses, sentimientos, actitudes con más claridad que en otros contextos.

- Es un aspecto importante para la socialización en edades comprendidas entre los cero y los seis años.
- El juego es libre, espontáneo.
- El sujeto es consciente que realiza una actividad libre y dispone de un espacio personal.
- A través del juego se inculcan valores que contribuyen al desarrollo integral del niño.
- El juego es un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño forma sus conceptos acerca del mundo.
- El juego necesita de determinadas actitudes y escenarios encontrando rápidamente los niños las actitudes y escenarios para desarrollar los juegos.

5.5. Principales elementos del Juego

El juego nos presenta dos elementos muy importantes como son:

- La creatividad y la libertad.

5.6. Valores

Valores morales:

El espíritu de superación, lealtad, cortesía, alegría, responsabilidad, perseverancia, espíritu deportivo, dominio de sí mismo.

Valores físicos:

Habilidad, reflejos, rapidez, fuerza, destreza.

Valores humanos:

Intelectuales tales como la inteligencia, atención, memoria, iniciativa, observación, creación, sentido colectivo.

Por lo tanto desarrolla facultades físicas, intelectuales y morales, resolviendo necesidades: psicológicas, recreativas, de expresión, de aventura, de riesgo, de evasión.

6. ACTIVIDAD LÚDICA

CERVANTES Carmen, (1998). “Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico, lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo” **(Pág. 26-28)**

Es necesario establecer una teoría sobre la actividad lúdica; atendiendo a su originalidad, tanto desde un punto de vista filogenético como desde su ontogénesis, el juego es un fenómeno holístico, y, por tanto, favorecedor de las dimensiones de lo humano.

La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros estudiantes hacia la materia, y permite a cada uno desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

La actividad lúdica favorece, en la infancia, la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturales se ha desarrollado esta actividad de forma natural y espontánea, pero para su estimulación precisa de educadores y educadoras especializados que la dinamicen, de espacios, de tiempos idóneos para poder compartirla con compañeros y compañeras, de juguetes que la diversifiquen y enriquezcan, de ambientes y climas lúdicos que faciliten su espontaneidad y creatividad.

Cualquiera de los juegos, en su esencia, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano. En los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta.

Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano.

En la condición lúdica se esconden los factores humanizadores que necesita la sociedad, factores capaces de hacer una sociedad mejor. La contribución del proyecto de vida engloba el trabajo para el desarrollo de los diferentes talentos personales, al potenciar las distintas inteligencias y así lograr el desarrollo global u holístico del ser humano. Las actividades lúdicas, por tanto, están al servicio de las personas, tanto del desarrollo personal como ser individual como del desarrollo personal como ser social; a la vez que contribuye, no sólo en el bienestar sino también en el bien ser.

Las actividades lúdicas ayudan a esa manera de vivir, en cuanto al equilibrio personal y equilibrio social. Con dichas actividades, se tiende a desvelar la conciencia de la realidad del ser humano, la conciencia de las cosas y la conciencia de las relaciones de las personas con las otras personas, así como la conciencia de la propia vida.

En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa.

6.1. Juegos Recreativos

ABREU Pablo (2005) en su artículo manifiesta que el juego es aquella dimensión donde el ser humano, se remonta a un mundo diferente, con otras reglas, donde se muestra la esencia de cada uno de nosotros, sin mascarar ni caretas, donde todo o

casi todo se puede, es el sueño hecho realidad, todo se transforma según nuestro deseo, y el ser humano se remonta a lo más profundo de su ser. (Pág. 87)

La investigadora manifiesta que el juego tiene un gran valor educativo para el niño, porque es una actividad vital espontánea donde fomenta normas de relaciones sociales y morales, y es agente de transmisión de ideas, el niño por medio de los distintos juegos realiza sucesiva identificación con el mundo externo.

ABREU afirma que el juego recreativo es un conjunto de acciones utilizadas para diversión y su finalidad principal consiste en lograr disfrute de quienes lo ejecuten. Es una actividad eminentemente lúdica, divertida, capaz de transmitir emociones, alegrías, salud, estímulos, el deseo de ganar, permitiendo la relación con otras personas, por ello se convierte en una actividad vital e indispensable para el desarrollo de todo ser humano, aquí la reglamentación es mínima y lo importante no es realizar bien la técnica o ganar sino la diversión, lo cual genera placer.

Según la postulante destaca que es muy importante muchos lugares recreativos donde surge el juego libre y espontáneo, ese que no necesita de un animador para su ejecución, muchas veces el mismo se realiza porque está de moda o existen determinadas condiciones climáticas que lo favorecen por ejemplo: construir una cometa y ponerla a volar, entre otros.

6.1.1. Juegos Tradicionales

Los juegos infantiles clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, entre otros.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura).

También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos entre otros)

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas. Las relaciones sociales establecidas por los niños en los juegos, especialmente cuando se realizan en la calle y sin control directo de los adultos (juegos de calle), reproducen una verdadera cultura propia que se denomina cultura infantil callejera.

Cuando la totalidad de la vida de los niños se desarrolla autónomamente y de forma ajena al cuidado de los adultos, se habla de niños de la calle. Las relaciones entre niños (tanto las debidas al juego como a otras interacciones) que tienen lugar dentro del entorno escolar son una parte fundamental del denominado currículum oculto.

Las escuelas y parques suelen poseer patios de recreo, patios de juego, campos de juego o parques infantiles especialmente delimitados y diseñados para los juegos infantiles, que en el mejor de los casos cuentan un suelo especialmente adaptado (o un simple arenero) y con estructuras metálicas, de madera o de plástico, como toboganes, columpios, balancines.

Tanto los juegos más activos como los más sedentarios implican algún grado de escenificación, en el que los niños asumen roles diferentes, con mayor o menor grado de complejidad, de forma individual o formando equipos. En muchos de ellos se someten a pruebas mentales o juegos de ingenio en los que se ponen

imaginariamente en diversas situaciones hipotéticas, en las que tienen que demostrar algún tipo de habilidad mental (como la observación, la deducción, la toma de decisiones y la necesidad de considerar las decisiones ajenas -ponerse en el lugar del otro), o han de realizar alguna elección o someterse a un proceso de eliminación o de subasta. La mayor parte tienen algún grado de competitividad o colaboración, y muy a menudo de ambas.

Como cualquier tipo de juego, los juegos infantiles tradicionales que se siguen jugando en la actualidad tienen un origen que, según cada caso, puede ser muy antiguo. Suelen estar estrechamente vinculados con el folclore mediante poesías infantiles, retahílas, canciones, bailes y otros contenidos de cultura popular, por lo que también son denominados juegos populares.

7. GUIA DIDACTICA

GARCIA Aretio, (2002). "La Guía Didáctica es el documento que orienta el estudio acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico con el fin de que pueda trabajarlo de manera autónoma" (**Pág. 241**)

La Guía Didáctica es un instrumento impreso con orientación técnica para el estudiante, que incluye toda la información necesaria para el correcto uso y manejo provechoso del libro de texto, para integrarlo al complejo de actividades de aprendizaje para el estudio independiente de los contenidos de un curso.

La investigadora considera que la Guía Didáctica debe apoyar al estudiante a decidir qué, cómo, cuándo y con ayuda de qué, estudiar los contenidos de un curso, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje y su aplicación

CARACTERÍSTICAS

Las guías en el proceso enseñanza aprendizaje son una herramienta más para el uso del alumno que como su nombre lo indica apoyan, conducen, muestran un camino, orientan, encauzan, tutelan, entrenan, etc. Como vemos muchos

sinónimos, en cada sinónimo vemos un matiz distinto. Cada palabra es parecida, pero el objetivo es diferente.

Existen diversos tipos de guías y por lo tanto responden a objetivos distintos, los cuales el docente debe tener muy claros al escoger este medio; por ejemplo existen:

- Guías de Motivación
- Guías de Aprendizaje
- - Guías de Síntesis
- Guías de Aplicación
- Guías de Estudio
- Guías de Lectura
- Guías de Refuerzo
- Guías de Nivelación

Una guía en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual del alumno y la espacio concentración por eso se sugiere que deben tener: para los datos del alumno, denominación de la guía y su objetivo, tipo de evaluación, instrucciones claras y precisas, poca información y bien destacada, con espacios para que el alumno responda. Además debe tener reactivos o ítems diversos que favorezcan tener al alumno en alerta

¿QUE DEBE CONTENER UNA GUÍA DE ACTIVIDADES?

Los componentes básicos de una guía didáctica que posibilitan sus características y funciones son los siguientes:

- Presentación
- Objetivos
- Esquema resumen de contenidos
- Temática de estudio
- Actividad o actividades a desarrollar
- Bibliografía

CAPITULO II

2. CARACTERIZACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

La declaración en Ecuador acerca de la educación superior ha producido con sus exigencias mejorar la calidad de enseñanza, impulsado a las Universidades del país asegurar y brindar una educación que satisfaga las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, obviamente basado en la investigación, de esta manera se logra explotar sus capacidades fomentando valores que logran un desarrollo humano e integral.

En la Ciudad de Latacunga la Universidad Técnica de Cotopaxi, quien es pionera en desarrollar una educación para el pueblo; se ha encargado de forma profesionales humanistas y de calidad, para atender la demanda educativa de la juventud Latacungueña con la misión de brindar una educación integral para formar profesionales con gran espíritu de servicio y vocación, siempre yendo acorde a los retos que implica este nuevo milenio, en el que la ciencia y la tecnología cada vez alcanzan un acelerado desarrollo.

Indicadores pedagógicos han demostrado con la medición de logros académicos a través de la evaluación ejecutada por el Senescyt, que los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi están en la capacidad y con los conocimientos necesarios para obtener logros los cuales les permitirán alcanzar reconocimiento y libre ejercicio de su profesión.

2.1. Reseña histórica la Universidad Técnica de Cotopaxi

La creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi como filial de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra se da en septiembre de 1991, cuando el 11 de noviembre de 1991, el Dr. Rodrigo Borja, Presidente Constitucional de la República, en sección conmemorativa de la Independencia de Latacunga, entrega a la Sra. Dumy Naranjo de Lanas, Gobernadora de la provincia de Cotopaxi la resolución N°. 1619 fijando Partida en el Presupuesto del Estado, mediante la cual asigna ciento veinte millones de sucres, para la Extensión Universitaria. Luego el ex consejo Nacional de universidades y Escuelas Politécnicas (en adelante CONUEP) se reunió en la ciudad de Manta. A ella acudió una delegación de cotopaxenses para insistir en el pedio de la creación de la Extensión y es así que el consejo de aprueba la creación de la Extensión Universitaria de Cotopaxi de la Universidad Técnica del Norte el 19 de septiembre de 1991. Concretándose así en Cotopaxi el anhelado sueño de tener una institución de Educación Superior que lo alcanza el 24 de enero de 1995. Las fuerzas vivas de la provincia lo hacen posible, después de innumerables gestiones.

El local de la UNE-C fue la primera morada administrativa; luego las instalaciones del Colegio Luis Fernando Ruiz que acogió a los entusiastas universitarios; posteriormente el Instituto Agropecuario Simón Rodríguez, fue el escenario de las actividades académicas: para finalmente instalarse en instalaciones propias, para ello antes se hace adecuación de un edificio a medio construir que estaba destinado a ser Centro de Rehabilitación Social. En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus San Felipe y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Campus Salache.

En la actualidad son cinco hectáreas las que forman el campus y 82 las del Centro Experimentación, Investigación y Producción Salache.

En estos 15 años de vida institucional la madurez ha logrado ese crisol emancipador y de lucha en bien de la colectividad, en especial de la más apartada

y urgida en atender sus necesidades. El nuevo reto institucional cuenta con el compromiso constante de sus autoridades hacia la calidad y excelencia educativa.

MISIÓN

La Universidad "Técnica de Cotopaxi", es pionera en desarrollar una educación para la emancipación; forma profesionales humanistas y de calidad; con elevado nivel académico, científico y tecnológico; sobre la base de principios de solidaridad, justicia, equidad y libertad, genera y difunde el conocimiento, la ciencia, el arte y la cultura a través de la investigación científica; y se vincula con la sociedad para contribuir a la transformación social-económica del país.

VISIÓN

En el año 2015 seremos una universidad acreditada y líder a nivel nacional en la formación integral de profesionales críticos, solidarios y comprometidos en el cambio social; en la ejecución de proyectos de investigación que aporten a la solución de los problemas de la región y del país, en un marco de alianzas estratégicas nacionales e internacionales; dotada de infraestructura física y tecnología moderna, de una planta docente y administrativa de excelencia; que mediante un sistema integral de gestión le permite garantizar la calidad de sus proyectos y alcanzar reconocimiento social.

(Página Web de la UTC)

Carrera de Parvularia

Los objetivos de la carrera son Profesionales con un perfil científico, técnico, social y humanista, en todas las carreras ofertadas por la unidad académica. Desarrollar la investigación científica y tecnológica, en la búsqueda de nuevos conocimientos en cada una de las carreras de la Unidad Académica. Potenciar las actividades de vinculación con la sociedad, a través de programas que fortalezcan la solidaridad, la interculturalidad y lo multiétnico.

El **perfil del Educador Parvulario** es un profesional con alto nivel de formación científica, humanística y técnica, poseedor de conocimientos, capacidades y valores, que le permiten potencializar procesos de enseñanza-aprendizaje en las áreas de desarrollo: psicomotriz, cognitiva, socio-afectiva y del lenguaje desde los 45 días de nacido del niño/a hasta los seis años de edad, con pertinencia, calidez, eficacia y eficiencia. El Educador Parvulario se desempeñará como: Docente Educación Inicial y Primer año de EE.BB, Director/a de centros infantiles, Asesor/a pedagógico, Administrador/a de centros Infantiles.

La educación Parvularia es concebida como, un proceso social permanente y transformador, tiene como finalidad la realización plena del niño/a en la primera infancia por medio del desarrollo de la inteligencia, la creatividad, el interés científico, tecnológico, el desarrollo físico-emocional y la práctica del trabajo productivo en el aula, ofrece en un momento único y determinante del ser humano; las evidencias entregadas por la investigación desde el campo de la Psicología, la Nutrición y las Neurociencias, indican que los primeros años de vida son determinantes en la formación de la inteligencia, personalidad y conductas sociales.

2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

2.2.1. ENTREVISTA REALIZADA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca y cuál es la función que esta ejerce?

Respuesta... Una Ludoteca se constituye en un espacio de laboratorio donde los niños tengan la oportunidad de desarrollar su conocimiento, inteligencia y de hecho también obtener habilidades, destrezas, para que en esta etapa fortalezca el área cognoscitiva, pues permita que aprovechen de mejor manera los recursos valiéndose de estas iniciativas que nos pueden dar a través de este espacio y de esa manera podamos formar al niño con un conocimiento y con un desarrollo de la inteligencia, para en lo futuro tener habilidades y destrezas en las ciencias como tal.

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Respuesta... Actualmente el desarrollo tecnológico inspira a que el proceso de enseñanza- aprendizaje definitivamente se realice de acuerdo al adelanto científico-técnico, es por eso necesario el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación actualizada, para que de esa manera podamos formar al niño, al joven, y al profesional, entonces en este sentido es muy importante, que se pueda obtener y despertar en los niños ese interés, brindando la posibilidad de desarrollar su conocimiento e inteligencia.

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Respuesta... Las innovaciones que se vienen dando en cuanto al proceso de aprendizaje, hoy en día es muy necesario disponer de este tipo de laboratorio,

implementados completamente con tecnología de punta, de manera que el docente y el estudiante que se está formando pueda familiarizarse con este tipo de tecnologías y también el niño necesita irse ambientando a esta situación, actualmente un niño de primer año, pasando su etapa inicial ya sabe manejar muy bien la computadora, teléfonos celulares, entonces necesitamos más que nunca la creación de la Ludoteca en nuestra institución, para mejorar la formación de las futuras Parvularias/os e incluso de otras profesiones, de manera especial en las prácticas de los jóvenes que se relacionan con los niños.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Respuesta...Indudablemente la posibilidad de tener experiencia a través de las prácticas fortalecerá la metodología de las estudiantes antes de ser profesionales, además permitirá de una u otra manera fortalecer las destrezas y habilidades obtenidas en la institución, hoy necesitamos explorar nuevas iniciativas de enseñanza- aprendizaje, quedando atrás el borrador, la tiza, los marcadores, se puede explotar mejor el desarrollo del conocimiento del niño/a, porque efectivamente es una posibilidad abierta que tenemos con ellos, ya que esta edad es la más importante del ser humano y se debe procurar impartir conocimientos reales que no confundan su perspectiva de las cosas.

2.2.2. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA AL RECTOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

El señor rector desconoce en cierto modo el tema de la ludoteca, pero coincide al manifestar que es un espacio donde el niño puede desarrollar sus potencialidades al máximo, fortaleciendo su área cognoscitiva que en lo posterior favorecerá en la evolución de su inteligencia, mediante el uso de los recursos existentes en la ludoteca, para tener un proceso de enseñanza aprendizaje significativo, siendo su principal motivación la recreación, razón por la cual la implementación de la ludoteca es vital para educar al personal docente y estudiantes de la universidad, despertando el interés por innovar sus técnicas de enseñanza.

El uso de la tecnología mejora el proceso educativo, actualizando de esta manera la formación del individuo, disminuyendo toda educación tradicional que ha formado estudiantes memoristas y conformistas sin visión de futuro, evitando la superación en la educación, a través de este proyecto se pretende llevar en conjunto la teoría con la práctica, ya que este perfeccionará el dominio de los conocimientos para poder impartirlos, formando seres críticos y analíticos capaces de dar solución a problemas que se presenten en su vida.

En base a lo expuesto es prioritario contar con una ludoteca ya que es una base para cimentar las temáticas aprendidas en clase, puesto que contará con los recursos y la tecnología apropiada para aprovechar todas las iniciativas de los docentes, mejorando de esta manera las actividades académicas, y por ende su práctica en el hacer educativo, para direccionar adecuadamente el grupo que está bajo su responsabilidad, para ello el docente debe auto-educarse para estar acorde con los requerimientos del escolar, debido a que sus curiosidades surgen por la influencia de los tics.

Cabe mencionar que la práctica ayuda a descubrir las necesidades educativas del infante induciendo a que la maestra parvularia busque otras formas de enseñanza, basadas en la creatividad y en los avances tecnológicos, incentivando que el

párvulo despierte el interés por aprender, dejando atrás los recursos obsoletos que han obstaculizado la evolución de la capacidad cognitiva, con la disponibilidad de la ludoteca se consolidará los métodos y técnicas de la comunidad educativa actual, puesto que tendrán la facilidad de experimentar con casos reales y material concreto que lo enriquezcan en su vida personal y profesional.

2.2.3. ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS.

1. ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Respuesta: Si, la ludoteca es un espacio en el cual los niños van a jugar y que a la vez a través del juego adquieren un conocimiento lo cual es importante en su vida para su desarrollo. Manifiesta que a nivel provincial ni a nivel nacional ha tenido la oportunidad de entrar a una ludoteca, solo sabe que en algunas instituciones tienen ludoteca pero esto es en las grandes provincias.

2. ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Respuesta: Es importante que tengamos una ludoteca ya que posee varios ambientes donde los niños desarrollan sus destrezas psicomotoras espaciales ya que esto les va a permitir a las futuras profesionales practicar en sus conocimientos en ambientes reales.

3. ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Respuesta: Si, la implementación de la Ludoteca va a ayudar a la carrera de parvularia ya que el aprendizaje es de doble vía: aprende la estudiante y aprende el docente, ya que el proceso de aprendizaje es cambiante es dialéctico y no siempre se va a tener una experiencia igual sino que cada día es un aprendizaje nuevo para las estudiantes con un aprendizaje propio.

4. ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Respuesta: Por supuesto que si ya que la teoría debe ser puesta en práctica y mientras más se la pone en actividad eso va ir permitiendo que las estudiantes vayan perfeccionando su experiencia en los diferentes espacios que tenga la ludoteca y se lo pueda practicar con los niños y niñas.

2.2.4. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DIRECTORA ACADÉMICA DE LA UNIDAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y HUMANÍSTICAS

La entrevista realizada a la Directora Académica se pudo constatar que no ha tenido la oportunidad de conocer una Ludoteca ni a nivel provincial, ni nacional ella menciona que las ludotecas existen en las grandes provincias. Para lo cual ella manifiesta que en la creación de la ludoteca es muy importante ya que posee varios ambientes los cuales permiten que los niños se desarrollen en cada una de las áreas y que aprendan de la mejor manera sacando a flote sus destrezas psicomotoras.

Ya que como estudiantes y profesionales la mejor forma de aprender es con la práctica, en lo cual es fundamental la teoría como la práctica porque de la teoría surge la práctica para poder ir perfeccionando su aprendizaje en los diferentes espacios, ya que el aprendizaje constituye una forma divertida de aprender el uno del otro donde el proceso de enseñanza aprendizaje expresa varias experiencias individualmente adaptándose a los diferentes contextos sociales y características propias de cada persona.

Como sugerencia de la Directora cree ella necesario que se debería implementar si es posible todos los ambientes físicos que conforman una ludoteca en caso contrario si no es posible eso se debería imprimir los más prioritarios y necesarios para un mejor desarrollo integral del niño, permitiendo de esta manera un vínculo con la sociedad a través del niño.

Como desventaja ella manifiesta que la creación de la ludoteca era en el piso alto pero que al pasar el tiempo se pueda terminar la construcción y pueda reubicarse en la parte baja en lo cual ese sería un espacio apropiado para la ludoteca.

2.2.5. ENTREVISTA DIRIGIDA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA

1.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Respuesta.... Es un espacio donde los niños pueden ir a jugar, aprender, y a adquirir conocimientos nuevos a la vez tiene una estrecha relación con la biblioteca con la única diferencia que en la biblioteca encontramos libros y en la ludoteca encontramos variedad de rincones para que los párvulos vayan a recrearse, desarrollar sus capacidades y habilidades en las cuatro aéreas del aprendizaje

2.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia?

Respuesta... Es muy importante ya que es un aporte para la carrera de parvularia debido a que las estudiantes no solo adquieran conocimientos teóricos ya que estos deben ser aplicados con una constante practica con la ayuda de maestros se irá adquiriendo nuevos conocimientos no solo a base de la teoría, sino tomando en cuenta la experiencia que se adquiere día a día aplicando diversas actividades para desarrollar las capacidades de los párvulos

3.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

Respuesta... La implementación de una ludoteca ayudaría mucho ya que mejoraría el conocimiento de las estudiantes no solo en lo científico ni en lo teórico sino también en lo práctico para que las estudiantes puedan palpar más de cerca cada uno de los implementos que contenga una ludoteca, basándose en las estrategias metodológicas que ayuden a mejorar el rendimiento escolar de cada párvulo. En la parte teórica se encuentran solo las bases científicas que se

adquieren de los docentes y sin embargo con la práctica se adquiere una mejor experiencia y conocimientos.

4.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la Carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

Respuesta... La ludoteca no solo sería un lugar abierto para estudiantes y docentes sino que es una apertura para los niños de diferentes lugares ya que la universidad está vinculada con el pueblo para ayudar a los infantes de escasos recursos a este lugar para experimentar y que ellos puedan acceder a manipular todo el material que tiene una ludoteca, siendo que esta se daría a conocer a nivel cantonal como también a nivel provincia favoreciendo a las estudiantes para que adquirieran experiencia y a la vez puedan trabajar con los niños.

2.2.6. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA DIRIGIDA A LA COORDINADORA DE LA CARRERA DE PARVULARIA.

En dicha entrevista se pudo constatar que la Coordinadora de la Carrera de Parvularia conoce del tema ya que su aporte fue de suma importancia para concientizar las necesidades que tiene cada niño/a por lo cual ve de importancia crear una ludoteca para desarrollar y afianzar las capacidades, habilidades y el aprendizaje de los párvulos a lo largo de su infancia, la ludoteca no solo es un espacio donde el infante va a jugar sino que es un amplio espacio donde el niño puede generar varios conocimientos que le serán productivos a lo largo de su desarrollo infantil.

Por lo cual la ludoteca es un lugar de base fundamental para el desarrollo del íntegro del párvulo en las distintas áreas, se sabe bien que la teoría ayuda de mucho ya que sin ella no se puede poner en práctica los conocimientos adquiridos, por lo cual cada día se va adquiriendo nuevas experiencias es por ello que cada una de las experiencia es formadora de nuevas estrategias metodológicas con las que se va a llegar al infante. A la vez es necesario destacar que tanto las docentes como las estudiantes pueden beneficiarse ya que asumen un rol importante para el

desarrollo intelectual y el mejor cuidado del infante, es así que se irá desatacando la experticia de las docentes y estudiantes por ello se obtendrá el beneficio de la confianza de la comunidad hacia la ludoteca esto afianzara un buen desempeño laboral.

La ludoteca no solo es un espacio donde el infante juega; sino que puede desempeñarse y fomentar sus habilidades y capacidades a través de la actividad del juego trabajo es, por ello que cada una de las estudiantes de la carrera debe seguir preparándose y así afianzara el conocimiento de cada infante, gracias a la práctica se obtendrán diversas metodologías las cuales servirán de mucho para fomentar el desarrollo integral del infante.

2.2.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LOSDOCENTES DE LA CARRERA DE PARVULARIA

1. ¿Conoce usted lo que es una ludoteca?

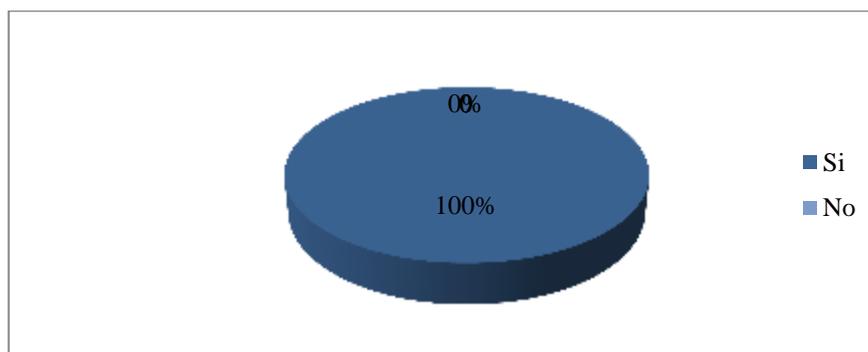
**TABLA N° 1
LA LUDOTECA**

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

**GRÁFICO N° 2.
LA LUDOTECA**



FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS:

Los encuestados contestaron con un sí un 100%, no un 0% completando así con un total del 100%, que la creación e implementación de la ludoteca mejorara el aprendizaje en los niños

INTERPRETACIÓN:

Se constató que los docentes tienen conocimiento sobre lo que es una ludoteca afirmando un respaldo para el proyecto que se realiza en la Universidad Técnica de Cotopaxi atestiguando que ellos conocen lo que es una ludoteca y los beneficios que la misma brinda a los párvulos, estudiantes y docentes de la carrera de Parvularia fomentando así una experticia para la vida profesional.

2. ¿Cree usted que es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularia?

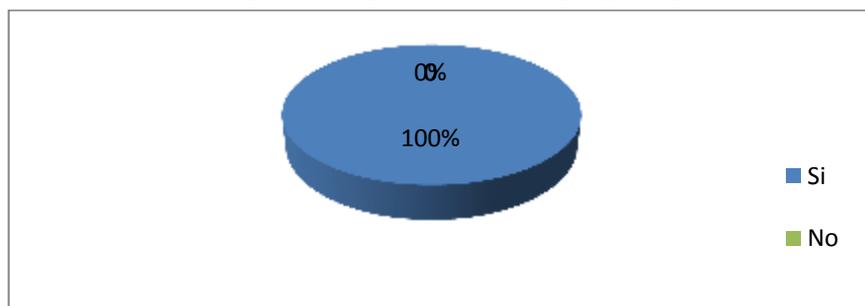
TABLA N. 2
IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	16	100%
No	0	0%
Total	16	100%

FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 3.
IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA



FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS:

Es importante crear una ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestros de la carrera de parvularia los encuestados contestaron con un sí un 100%, no un 0% completando así con un total de 100%. Que la ludoteca es un centro de recreación infantil.

INTERPRETACIÓN:

Se afirmó que los encuestados están de acuerdo con la creación e implementación de la ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi la misma que brinda un aprendizaje significativo desarrollando el aspecto intelectual y práctico lo cual beneficiara a las estudiantes de la carrera de parvularia tanto en lo personal como en la vida profesional.

3. ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de los estudiantes?

TABLA N. 3

IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDOTECA

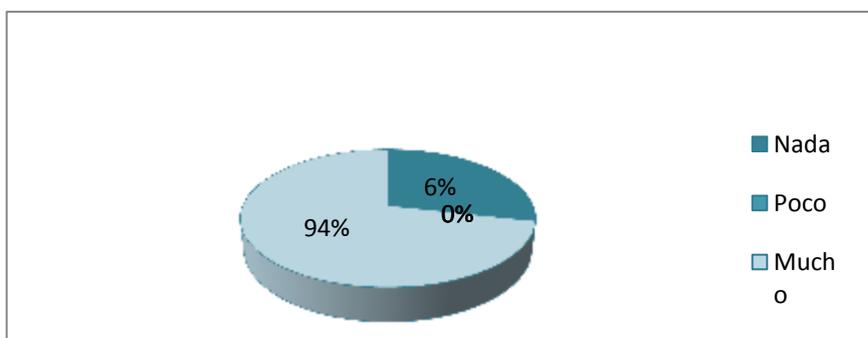
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
Mucho	15	94%
Total	16	100%

FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 4.

IMPLEMENTACIÓN DE LA LUDOTECA



FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS:

En la pregunta ¿La implementación de una ludoteca en la carrera de parvularia ayudara a mejorar las actividades académicas de los estudiantes? los encuestados contestaron con un 6% respondió nada y un 94% contestaron mucho completando así con un total de 100%.

INTERPRETACIÓN:

La mayoría de los docentes encuestados respondieron que la implementación de la ludoteca si ayuda al desarrollo académico de las estudiantes, favoreciendo a un mejor conocimiento basado en la experiencia propia adaptándole como nueva información y adaptándose con la teoría y la práctica mejorando así su aprendizaje y obteniendo una visión positiva a futuro.

4. Cree usted que la ludoteca mejorará la experticia de los estudiantes de la carrera de parvularia en el cuidado de los niños/as?

TABLA N. 4
LA LUDOTECA MEJORARÁ LA EXPERTICIA DE LOS ESTUDIANTES

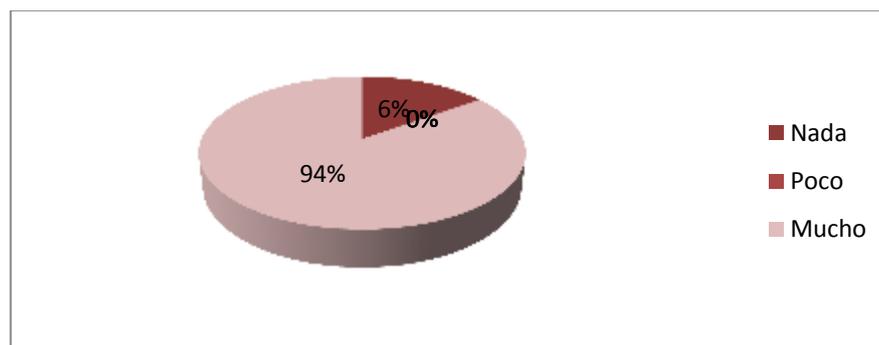
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Nada	1	6%
Poco	0	0%
Mucho	15	94%
Total	16	100%

FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 5.

LA LUDOTECA MEJORARÁ LA EXPERTICIA DE LOS ESTUDIANTES



FUENTE: Docentes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS:

Los docentes encuestados contestaron nada en un 6% y mucho en el 94% completando así con un total de 100%.

INTERPRETACIÓN:

La mayor parte de los encuestados definen que la creación e implementación de la ludoteca es de gran importancia en la carrera de parvularia ayuda al mejoramiento tanto de los niños y estudiantes van relacionando la teoría con la práctica formando una meta cognición desarrollando una mejor experiencia y conocimiento en las estudiantes de la carrera de parvularia.

2.2.8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LAS ENCUESTAS DIRIGIDA A LAS ESTUDIANTES UNIVERSITARIAS PARVULARIA

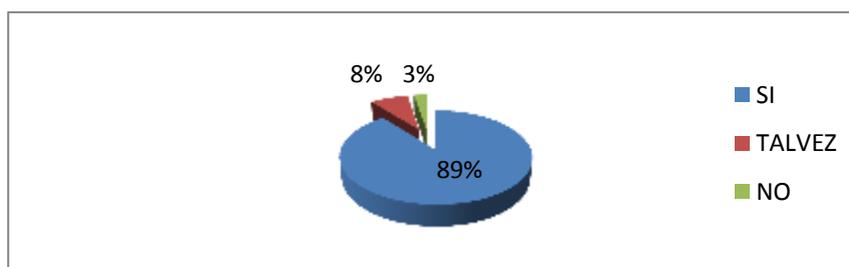
1.- Cree usted que es de utilidad la aplicación de la guía didáctica de juegos para la protección del medio ambiente

TABLA N° 5
APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	34	89%
Tal vez	3	8%
No	1	3%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia
RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 6.
APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia
RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

En la realización de la encuesta el 89% prioriza que si es de utilidad la aplicación de la guía didáctica de juegos para la protección del medio ambiente, el 8% opina que tal vez sea de utilidad la aplicación de la guía didáctica de juegos para la protección del medio ambiente, y una minoría que es el 3% dice que no será de utilidad.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los porcentajes obtenidos se puede decir que las estudiantes del Primero "A" Parvularia en su mayoría piensan que es de mucha utilidad la aplicación de la guía didáctica de juegos para la protección del medio ambiente ya q por medios de ellos los niños se relacionan más con el medio que le rodea.

2.- ¿Cree usted que con la ejecución de la guía didáctica de juegos se desarrolla la creatividad del párvulo?

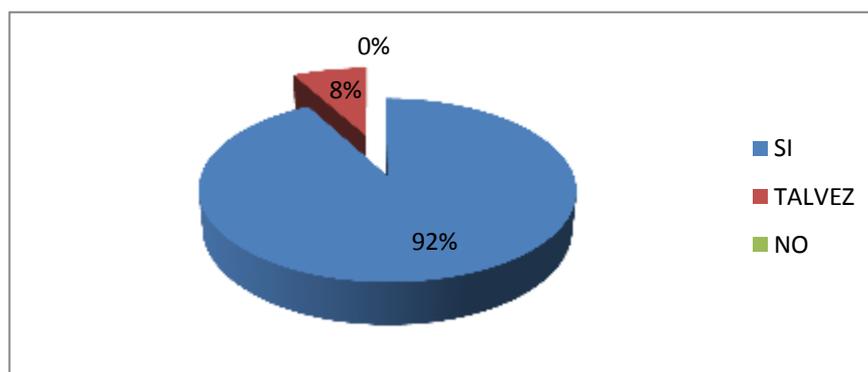
TABLA N° 6
EJECUCIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	35	92%
Tal vez	3	8%
No	0	0%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 7.
EJECUCIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

El 92% de las universitarias implicadas en las encuestas exteriorizan que con la ejecución de la guía didáctica de juegos si se desarrolla la creatividad del párvulo, de forma que el 8% mantienen que tal vez, por tanto que el 0% expresa que no.

INTERPRETACIÓN:

Como se puede apreciar las estudiantes consideran que es muy importante ya por que por medio de la manipulación de la guía de juegos los niños aprenderán a desarrollar de mejor manera sus habilidades mediante la creatividad que ellos tienen.

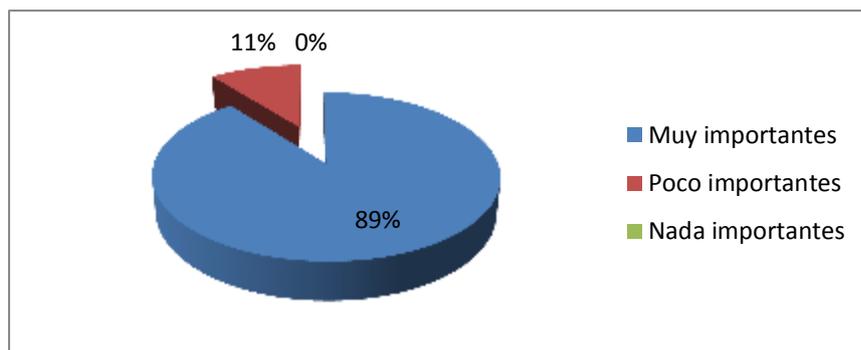
3.- ¿Las estrategias metodológicas son importantes para la realización de juegos?

TABLA N° 7
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Muy importantes	34	89%
Poco importantes	4	11%
Nada importantes	0	0%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia
RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 8.
ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia
RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

En la presente representación gráfica se puede divisar que 89% de la población encuestada entiende que las estrategias metodológicas si son importantes para la realización de juegos, de modo que un 11% señalan que son poco importantes, rechazando en su totalidad la información no que es el 0%.

INTERPRETACIÓN:

Los siguientes resultados dan como conclusión que es muy importante ya por que por medio de la metodología desarrolla su creatividad e imaginación durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4.- ¿Cree usted que la práctica de los juegos desarrolla la parte cognitiva de los niños/as?

TABLA N° 8
PRÁCTICA DE JUEGOS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	37	97%
Tal vez	1	3%
No	0	0%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 9.
PRÁCTICA DE JUEGOS



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

De las 38 personas encuestadas que simbolizan el 100%, el 97% considera que la práctica de los juegos si desarrolla la parte cognitiva de los niños/as, en tanto el 3% considera que tal vez, y nadie cree que no se desarrolla la parte cognitiva de los niños/as convirtiéndose esto en el 0%.

INTERPRETACIÓN:

Las estudiantes piensan que si se desarrollan la parte cognitiva de los párvulos de tal forma que el infante medita y razona para llegar a la aplicación del juego.

5.- ¿Cree usted que con la aplicación de la guía didáctica de juegos se prevendrá la contaminación ambiental?

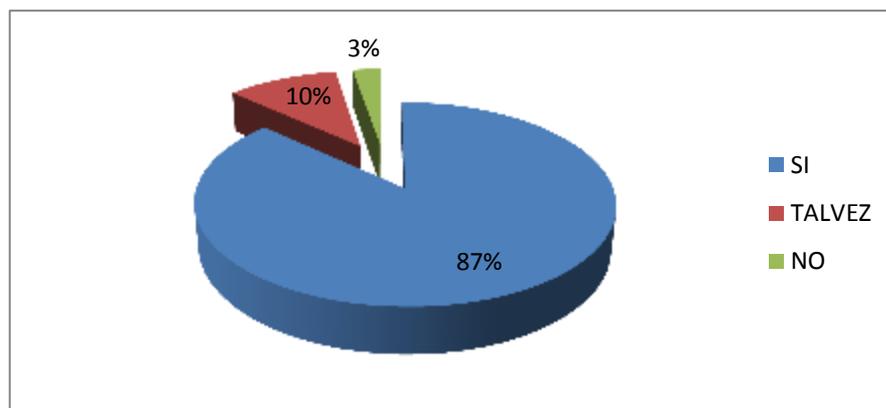
TABLA N° 9
APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	33	87%
Tal vez	4	11%
No	1	2%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 10.
APLICACIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

Al aplicar las encuestas el 87% apunta que con la aplicación de la guía didáctica de juegos si se prevendrá la contaminación ambiental, de cierto modo el 11% admite que tal vez, en cambio el 2% de los encuestados opinan que no.

INTERPRETACIÓN:

En los resultados obtenidos la conclusión es que la guía didáctica de juegos si prevendrá la contaminación ambiental ya que mediante los juegos estamos desarrollando un ambiente sano y saludable para el buen desarrollo en su medio.

6.- ¿Es importante la didáctica que utiliza la maestra para la realización de los juegos?

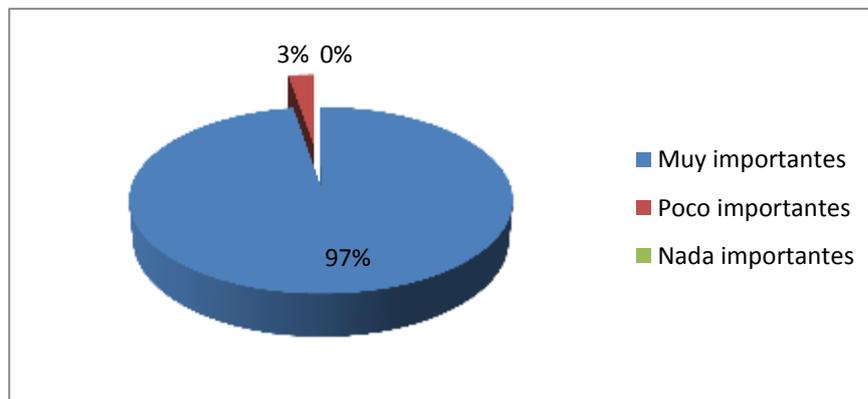
**TABLA N° 10
LA DIDÁCTICA**

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Muy importantes	37	97%
Poco importantes	1	3%
Nada importantes	0	0%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

**GRÁFICO N° 11.
LA DIDÁCTICA**



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

En el gráfico se observa como un 97 % de las estudiantes manifiestan que es importante la didáctica que utiliza la maestra para la realización de los juegos, mientras que el 3% cree que es poco importante, por ello es importante notar que ningún estudiante opto por la opción nada importante que es el 0%.

INTERPRETACIÓN:

De las 38 estudiantes encuestadas la mayoría opina que es importante porque la maestra parvularia tiene que demostrar dinamismo y carisma con los niños para que se desenvuelvan de mejor manera en el entorno en el que se desarrollan.

7.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

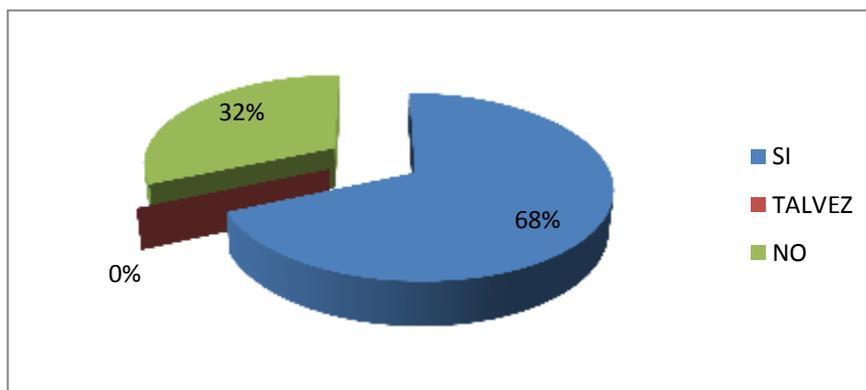
TABLA N° 11
QUÉ ES UNA LUDOTECA

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	26	68%
Tal vez	0	0%
No	12	32%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 12.
QUÉ ES UNA LUDOTECA



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

Las involucradas en las encuestas que se denomina el 68% aluden que si conoce sobre una Ludoteca, mientras que una parte que es el 32% no conoce que es una ludoteca.

INTERPRETACIÓN:

Como se puede apreciar la mayoría de estudiantes si han escuchado que es una ludoteca y esto es bueno ya que las estudiantes tienen conocimiento y esto les ayudara para a futuro desenvolverse en su vida profesional.

8.- ¿Cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras/os de la carrera de Parvularia?

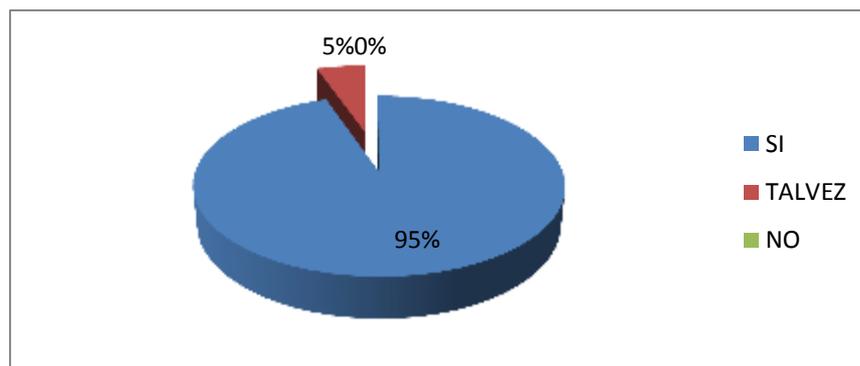
TABLA N° 12
IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA PARA EL DESARROLLO INTELLECTUAL

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	95%
Tal vez	2	5%
No	0	0%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 13.
IMPORTANCIA DE LA LUDOTECA PARA EL DESARROLLO INTELLECTUAL



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

La mayor parte de los encuestados que es el 95% piensa que si es importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras de la carrera de Parvularia, mientras que el 5% opinan que tal vez.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los porcentajes obtenidos podemos apreciar que es indispensable la creación de la ludoteca ya que mediante la misma van adquirir más y mejores conocimientos para el buen desenvolvimiento con los infantes mediante las actividades.

9.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

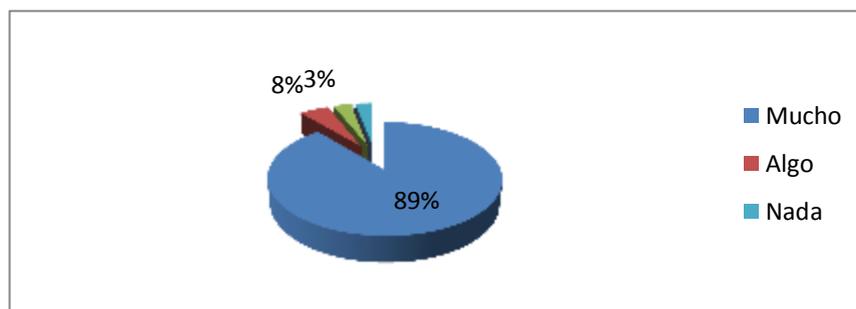
TABLA N° 13
IMPLEMENTACIÓN DE UNA LUDOTECA PARA MEJORAR LAS
ACTIVIDADES ACADÉMICAS

Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	34	89%
Algo	3	8%
Nada	1	3%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 14.
IMPLEMENTACIÓN DE UNA LUDOTECA PARA MEJORAR LAS
ACTIVIDADES ACADÉMICAS



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

El 3% de las encuestadas dicen que en nada servirá la implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia, a su vez el 8% de la muestra eligen que en algo ayudara la implementación de la Ludoteca, pero la mayoría que es el 89% exterioriza que esto servirá de mucho.

INTERPRETACIÓN:

Las estudiantes argumentan que será de mucha ayuda la implementación de la Ludoteca para la carrera ya que los conocimientos que necesitan no deben ser solo teóricos sino también práctico y esto ayudara a que tengan un mejor desenvolvimiento con los niños/as a futuro.

10.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

TABLA N° 14

LA LUDOTECA MEJORARÁ LA EXPERTICIA DE LOS ESTUDIANTES

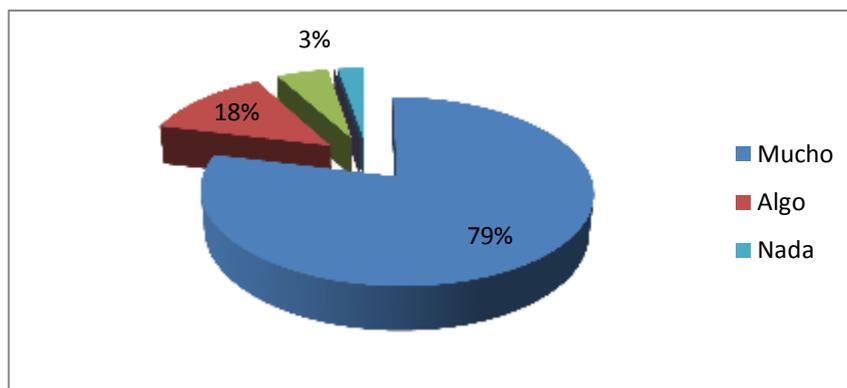
Indicadores	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	30	79%
Algo	7	18%
Nada	1	3%
Total	38	100%

FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

GRÁFICO N° 15.

LA LUDOTECA MEJORARÁ LA EXPERTICIA DE LOS ESTUDIANTES



FUENTE: Estudiantes de la Carrera de Parvularia

RESPONSABLE: Proaño María

ANÁLISIS

En el grafico se observa que el 3% de las encuestadas dicen que ludoteca en nada mejorará la experticia de las estudiantes, a su vez el 18% de la muestra eligen que en algo mejorará la experticia de las estudiantes, pero la mayoría que es el 79% exterioriza que esto servirá de mucho.

INTERPRETACIÓN:

De acuerdo a los resultados de la encuesta se afirma que es importante porque la experticia es un factor muy fundamental y con ayuda de la misma las estudiantes podrán cuidar y guiar de la mejor manera a los niños.

2.3. CONCLUSIONES:

- Las compañeras estudiantes de la carrera parvularia están totalmente de acuerdo en la elaboración de la guía didáctica de juegos para la protección del medio ambiente, teniendo en cuenta los beneficios que brindan para la formación del párvulo en el proceso enseñanza aprendizaje.
- Al momento de efectuar las encuestas a las estudiantes se pudo notar el interés que muestran por la creación de la Ludoteca ya que es educativa e innovadora, porque para el niño/a el juego es esencialmente fuente de experiencias nuevas y un medio de expresión, comunicación, relación con ellos.
- Con la creación de la ludoteca las estudiantes de parvularia mejoran la capacidad intelectual y la práctica el proceso educativo ya que tendrán ciertos cambios optimizados de esta manera las actividades académicas y la experticia de las docentes serán de éxito en vida profesional.
- Los docentes abarcan el tema de proteger el medio ambiente porque sienten la necesidad de ofrecer al párvulo una experiencia sensorial completa e insustituible a través del tacto, el olor, los sonidos y las imágenes, que impactan sobre su imaginación y sus emociones ya que la naturaleza es una fuente de estímulos y un territorio a descubrir.
- Se debe conservar en el párvulo una tendencia biológica, instintiva, a establecer un vínculo con el mundo natural donde tengan la posibilidad de aventurarse y realizar sus propios hallazgos sin intermediarios y que encuentren una serie de cualidades únicas que no se hallan en otros entornos.

2.4. RECOMENDACIONES

- Las maestras deben elaborar proyectos que beneficien la conservación la naturaleza que nos queda ya que para los niños es una fuente de estímulos y un territorio a descubrir.
- Las ludotecas deben estar constituidas por herramientas necesarias, que ayudaran en la práctica de muchas actividades, que se fundamenta en lo que más les gusta a los niños, el juego, es importante recalcar que es necesario contar con instrumentos que le hacen falta a esta ludoteca como es una guía didáctica elaborada en base al juego.
- Es muy necesaria la actividad lúdica ya que permite al pequeño desarrollar los pensamientos y la creatividad, explorar, descubrir, crear y asimilar por ello se recomienda a las maestras que pongan en práctica los juegos.
- Los docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi deben inculcar conocimientos innovadores, a las compañeras estudiantes acerca de la importancia de cuidar el medio ambiente siendo necesario para que los párvulos sean cultos y cuiden el medio en el que viven.
- Las estudiantes de parvularia deben frecuenten la ludoteca ya que de esta manera irán fortaleciendo y perfeccionando sus técnicas de una manera recreativa y objetiva en los párvulos dando una buena orientación que a futuro generara estudiantes críticos y prácticos.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. DATOS INFORMATIVOS:

UNIDAD EJECUTORA: Unidad de Ciencias Administrativas y Humanísticas

TÍTULO:

ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA DE JUEGOS EMPLEANDO EJES TRASVERSALES, PARA LA PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE, EN LA LUDOTECA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DEL CANTÓN LATACUNGA DE LA PROVINCIA DE COTOPAXI EN EL PERIODO 2011- 2012

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UBICACIÓN: Parroquia, Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, Provincia de Cotopaxi.

BENEFICIARIO: La presente investigación está dirigida a los beneficiarios que son: Estudiantes, Docentes, Personal Docente, Autoridades, Niños /as, Comunidad.

TÉCNICO RESPONSABLE: María Proaño

TUTOR: Dr. Pablo Andrés Barba Gallardo Psicólogo Clínico Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi

ANTECEDENTES:

El presente tema surge de la necesidad de desarrollar el cuidado del medio ambiente a través de los ejes transversales para la protección del medio en donde el párvulo se está desarrollando, por lo cual la puesta en práctica de los hábitos es de suma importancia para inculcar valores de protección y que el infante sea el creador de su propio conocimiento tomando cada uno de los cuidados que necesita el medio ambiente.

Gracias a la ayuda de la guía didáctica de juegos se fomentara el cuidado del medio ambiente a través de los ejes transversales, siendo estos la base fundamental para la toma de conciencia en el cuidado del medio ambiente, de una manera correcta por lo que es necesario tomar en cuenta la opinión de cada párvulo ya que ellos aportan ideas innovadoras que favorecen el cuidado de donde se desarrollan a diario.

3.2. JUSTIFICACIÓN:

La guía tendrá como objetivo desarrollar en el niño actitudes favorables para la conservación del medio ambiente, mediante proyectos y actividades educativas las cuales permitirán el cuidado del mismo motivándolo así a la conservación del entorno en el que vive y desarrollando la personalidad y el respeto de los niños hacia la naturaleza.

El objetivo de este trabajo es de generar conciencia de la problemática ambiental actual en los párvulos estimulando la participación de ellos en la protección del ambiente donde vivimos, mediante juegos los niños pueden adquirir los conocimientos necesarios y tomar conciencia de la necesidad de cuidar el ambiente.

3.3. OBJETIVOS

3.3.1. GENERAL:

Elaborar una guía didáctica de juegos, empleando ejes transversales para la protección del medio ambiente para la Ludoteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi en el periodo 2011-2012.

3.3.2. ESPECÍFICOS:

- Analizar los fundamentos teóricos y conceptuales en los que se enmarca los juegos para desarrollar ejes transversales: Protección del Medio Ambiente.
- Investigar bases científicas y teóricas sobre el tema.
- Producir la guía didáctica de juegos en la Ludoteca de la Carrera de Parvularia de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

3.4. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La protección del medio ambiente cumple una factibilidad muy importante en los ejes transversales del niño, ya que aprende a cuidar los recursos naturales que el mundo les ofrece y el valor de la naturaleza esto nunca se debe olvidar de enseñarle al niño que no se arroja basura en la calle ya que se debe mantener el medio ambiente limpio para estar sanos y adquirir auténtica conciencia ecológica, para ello hace falta que los niños puedan jugar y vivir en contacto con la naturaleza.

3.5. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta está planteada en base a la necesidad que existe en la ludoteca que se va a implementar en la carrera parvularia para brindar un mejor desarrollo intelectual a los niños a la participación activa para cuidar el medio ambiente, adoptando conductas reflexivas y críticas respecto a situaciones conocidas y cotidianas que conducen a la destrucción de la naturaleza teniendo en cuenta que la experiencia directa conecta a los párvulos mediante los sentidos, el intelecto y el afecto con el mundo natural.

A través de los juegos se crea un sentido de pertenencia con la naturaleza, los párvulos descubrirán el lugar verdadero y vital que ocupamos en nuestro medio, partiendo de la propuesta que se plantea son 10 juegos motivadores que constaran de contenidos generales y de seguro serán de mucha utilidad.

Estos juegos serán novedosos, divertidos y llamaran la atención de los niños.

3.6. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA

Durante el tiempo de la investigación se ha visto de necesidad crear una guía didáctica netamente enfocada a la práctica del juego, basada en estrategias metodológicas que ayuden a los ejes transversales fomentando así la protección del medio ambiente por lo cual es de suma importancia crear un clima de confianza para realizar actividades que le serán designadas a los párvulos, y servirán como punto de partida para que se puedan desarrollar hábitos de supervivencia y conservación a lo largo de su vida.

3.7. PLAN OPERATIVO

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RECURSO	DURACIÓN	ESTRATEGIA	EVALUACIÓN
El Planeta Tierra	Establecer relaciones de dependencia entre distintos elementos naturales conformando un ecosistema.	Ovillo de hilo.	15 minutos	Juego -Trabajo	Observación
Descubro mi Árbol.	Crear en los infantes vínculos con la naturaleza.	Vendas	30 minutos	Juego - trabajo	Observación
Murciélagos y Polillas	Desarrollar en el niño la concentración, atención y recreación a través del juego.	Una venda.	15 minutos	Juego - trabajo	Observación
Cacería de Colores	Desarrollar la observación y atención en los párvulos a través de su entorno.	Papel de colores.	30 minutos	Juego - trabajo	Observación
Salvemos a las Ballenas	Tomar conciencia del impacto que produce la caza indiscriminada de ballenas.	Banderines	30 minutos	Juego - trabajo	Observación

Conejos y Zanahorias	Aprender que es y cómo funciona una cadena alimentaria.	Conos	20 minutos	Juego - trabajo	Observación
Cadena Alimentaria	Reconocer las conexiones que se generan entre distintas cadenas conformando una red alimenticia.	Banderines, cintas de colores, pelotitas.	10 minutos	Juego - trabajo	Observación
Juguemos a Sobrevivir	Reconocer la influencia de los distintos factores ambientales en el ciclo de vida vegetal.	Banderines, tiza.	15 minutos	Juego -Trabajo	Observación
Animales Útiles	Reconocer la utilidad de los animales.	Ninguno	20 minutos	Juego-Trabajo	Observación
Carrera de Canguros	Desarrollarla concentración en los niños.	Pelotas	15 minutos	Juego-Trabajo	Observación
Carrera de Perritos	Desarrollarlo cognitivo en los niños.	Cartulina, pinturas	30 minutos	Juego-Trabajo	Observación

Carrera de Sapos	Desarrollar en el niño su motricidad gruesa y coordinación mediante saltos y el sentido de competencia.	Ninguno	15 minutos	Juego-Trabajo	Observación
Veo Veo	Generar un espacio dinámico y desarrollar el lenguaje en los niños.	Objetos	15 minutos	Juego-Trabajo	Observación
El Escondite	Desarrollar la motricidad y la concentración en el niño	Ninguno	20 minutos	Juego-Trabajo	Observación
Gallinita Ciega	Desarrollar en el niño la concentración.	Pañuelo	15 minutos	Juego-Trabajo	Observación

GUIA DIDACTICA

CUIDANDO MI ENTORNO

AUTORA:
MARIA PROAÑO





INDICE DEL MANUAL

CONTENIDOS

- JUEGO 1: El Planeteta Tierra
- JUEGO 2: Descubro Mi Árbol
- JUEGO 3: Murciélagos y Polillas
- JUEGO 4: Cacería de Colores
- JUEGO 5: Salvemos a las Ballenas
- JUEGO 6: Conejos y Zanahorias
- JUEGO 7: Cadena Alimentaria
- JUEGO 8: Jugemos a Sobrevivir
- JUEGO 9: Animales Útiles
- JUEGO 10: Carrera de Canguros
- JUEGO 11: Carrera de Perritos
- JUEGO 12: Carrera de Sapos
- JUEGO 13: Veo Veo
- JUEGO 14: El Escondite
- JUEGO 15: Gallinita Ciega

JUEGO N° 1

TEMA: EL PLANETA TIERRA

Número de participantes: 10

Material necesario: Ovillo de hilo.

Espacio: Lugar amplio (patio).

Objetivo: Establecer relaciones de dependencia entre distintos elementos naturales conformando un ecosistema.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:

Formar una ronda con el grupo de participantes, pedir al participante que elija un elemento natural (árbol, pasto, pájaro, agua, tierra, aire, etc.) cada participante dirá en voz alta que elemento es para que todos sepan los elementos que componen el ecosistema con un ovillo de hilo, se irán relacionando cada uno de los elementos se podrá ir viendo las distintas relaciones de dependencia que se generan entre los elementos del ecosistema finalmente, todos los elementos estarán conectados unos con otros.

Evaluación: Observación



JUEGO N° 2

TEMA: DESCUBRO MI ÁRBOL.

Número de participantes: 20

Material necesario: Vendas.

Espacio: Lugar con árboles.

Objetivo: Crear en los infantes vínculos con la naturaleza.

Tiempo: 30 min.

Ejecución:

Formar parejas con los participantes vendar los ojos a un participante de cada pareja el que no está vendado llevará al otro a caminar por el terreno hasta pararlo frente a un árbol el participante de los ojos vendados percibirá por medio de los sentidos que tiene disponible dicho árbol la pareja volverá al punto de partida ya sin la venda, el participante buscara el árbol que percibió con los ojos vendados al encontrarlo exclamará “descubrí mi árbol”, finalmente el otro participante, realiza el mismo desarrollo.

Evaluación: Observación



JUEGO N° 3

TEMA: MURCIÉLAGOS Y POLILLAS

Número de participantes: 20

Material necesario: Una venda.

Espacio: Lugar amplio.

Objetivo: Desarrollar en el niño la concentración, atención y recreación a través del juego.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:

Explicar el juego designar un participante que será el murciélago designar cinco participantes que serán polillas formar un círculo con los demás participantes a su alrededor de murciélago tendrá los ojos tapados y tratará de atrapar a las polillas cada vez que quien tiene los ojos vendados dice "murciélago", los demás responderán "polilla" el murciélago localiza a las polillas al oír sus respuestas.

Evaluación: observación.



JUEGO N° 4

TEMA: CACERÍA DE COLORES

Número de participantes: 20

Material necesario: Papel de colores.

Espacio: Lugar con vegetación.

Objetivo: Desarrollar la observación y atención en los párvulos a través de su entorno.

Tiempo: 30 min.

Ejecución:

Se distribuyen por el espacio de juego papelitos de colores, no más de 10 trocitos por cada color los participantes, individualmente o en pequeños grupos, salen a buscar los papelitos, procurando encontrarlos todos como segunda instancia, los participantes salen a encontrar los mismos colores en los elementos naturales del entorno en que se encuentran invitan a los demás a observar lo que encuentran, sin sacarlo de su lugar puede preguntar a los participantes, si los elementos naturales encontrados tienen además de color, olor.

Evaluación: observación.



JUEGO N° 5

TEMA: SALVEMOS A LAS BALLENAS

Número de participantes: 15

Material necesario: Banderines o conitos (para delimitar el campo y la zona de ballenas cazadas.)

Espacio: Lugar amplio.

Objetivo: Tomar conciencia del impacto que produce la caza indiscriminada de ballenas.

Tiempo: 30 min.

Ejecución:

Delimitar el campo que será el mar dos participantes tomados de la mano serán el barco factoría, los demás serán ballenas a la orden el barco factoría sale a cazar ballenas al ser cazadas, las ballenas se quedan a un costado, y así hasta que las ballenas se extingan o queden muy pocas después vendrá el barco de la ONG, que al tocar a las ballenas cazadas revivirán.

Evaluación: Observación



JUEGO N° 6

TEMA: CONEJOS Y ZANAHORIAS

Número de participantes:

Material necesario: Banderines o conitos para delimitar el campo, zanahorias (pelotitas)

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Aprender que es y cómo funciona una cadena alimentaria.

Tiempo: 20 min.

Ejecución:

Dividir el campo de juego en tres franjas sucesivas dividir a los participantes en dos grupos parejos (conejos,) los conejos deberán correr desde uno de los sectores extremos del campo hacia el otro atravesando el sector intermedio, para llegar donde están las zanahorias y comerlas y volver al sector inicial en el sector intermedio los zorros deben atraparlos ya sea cuando van o cuando vuelven los conejos atrapados deberán salir del juego.

Evaluación: Observación



JUEGO N° 7

TEMA: CADENA ALIMENTARIA

Número de participantes: 15

Material necesario: Banderines o conitos para delimitar el campo de juego, cintas de colores para identificar a los grupos, pelotitas o palitos para tirar al piso.

Espacio: Lugar amplio

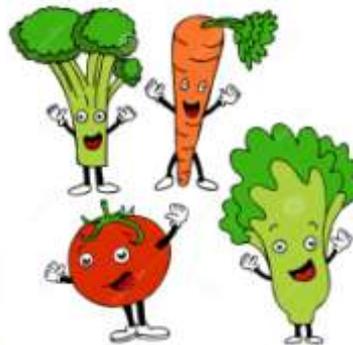
Objetivo: Reconocer las conexiones que se generan entre distintas cadenas conformando una red alimenticia.

Tiempo: 10 min.

Ejecución:

Dividir a los participantes en tres grupos iguales (langostas, sapos, halcones) cada grupo estará identificado con una marca como una cinta de distinto color se delimitara el campo de juego y se distribuirá en el piso pelotitas o palitos que represente porciones de comida a la orden de langostas trataran de comer la mayor cantidad de comida mientras tanto los sapos trataran de comer a las langostas y los halcones a los sapos si un sapo atrapa a la langosta, esta deberá entregarle la comida que junto y quedara fuera del juego lo mismo será si un halcón atrapa a un sapo ni los sapos, ni los halcones podrán juntar la comida del suelo.

Evaluación: Observación



JUEGO N° 8

TEMA: JUGUEMOS A SOBREVIVIR

Número de participantes: 20

Material necesario: Banderines, tiza.

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Reconocer la influencia de los distintos factores ambientales en el ciclo de vida vegetal.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:

Delimitar el campo de juego marcar el centro y vértices con banderines dividir a los participantes en dos grupos, uno será los factores ambientales(grupo pequeño), y el otro las plantas uno de ellos serán los factores ambientales, y los otros las plantas un factor ambiental cada tres plantas, cada vértice del cuadro representara una etapa del ciclo de vida de la planta(semilla, arbusto, árbol) las plantas tendrán que correr de un banderín a otro siguiendo la secuencia ordenada del ciclo, los factores ambientales intentaran atraparlas, cuando están estén corriendo de vértice a vértice del cuadro cuando las plantas se paren sobre uno de los vértices no podrán ser atrapadas la planta atrapada quedara eliminada del juego cada planta que logre dar la vuelta al cuadrado se consagrara como árbol.

Evaluación: observación.



JUEGO N° 9

TEMA: ANIMALES ÚTILES

Número de participantes: 20

Material necesario: Ninguno

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Reconocer la utilidad de los animales.

Tiempo: 20 min.

Ejecución:

Se colocan los niños en fila de uno, en un extremo del campo; uno hace de director (vendedor); y en secreto, a cada quien le pone el nombre de un animal. Otro niño hace de comprador y se coloca a 5 metros de distancia.

El comprador dirá: ¿Puede venderme un animal para mi alimento? El que dirige el juego contestará: ¿qué animal desea?; el comprador dice el nombre de un animal, si este corresponde a uno de los jugadores el nombrado debe salir corriendo hacia el lugar determinado con anticipación. Si es detenido por el comprador antes de regresar al punto de partida será hecho prisionero. Así prosigue el juego hasta que el comprador haga tres prisioneros, luego otro niño hace de comprador,

Evaluación: Observación



JUEGO N° 10

TEMA: CARRERA DE CANGUROS

Número de participantes: 12 a 35

Material necesario: Dos pelotas.

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Desarrollar la concentración en los niños.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:

Los jugadores se dividen en equipos de igual número de jugadores. Los participantes de cada equipo se colocan en columnas de tras de la línea de partida; al frente de cada fila habrá un jugador con una pelota.

Dada la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo pasa la pelota hacia atrás, de mano en mano sobre la cabeza de los participantes hasta que llegue al último jugador. Este coloca la pelota entre las piernas y con las manos en las caderas debe ir a saltos levantando así la pelota, hasta colocarse a la cabeza de la columna.

La pelota no puede ser tocada con las manos. Si el jugador pierde la pelota, puede colocarla nuevamente entre sus piernas en el lugar que cayó, continuando el juego hasta llegar a la cabeza de la columna. Al llegar a esta toma la pelota entre sus manos y la pasa nuevamente sobre la cabeza de los jugadores, continuando el juego. Cuando todos hayan llevado la pelota, el penúltimo jugador concluye la carrera colocándose a la cabeza de la columna y levantando la pelota.

Evaluación: Observación

JUEGO N° 11

TEMA: CARRERA DE PERRITOS

Número de participantes: 4

Material necesario: Cartulina, pinturas.

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Desarrollar lo cognitivo en los niños.

Tiempo: 30 min.

Ejecución:

En esta singular carrera participan cuatro jugadores. Deben poseer un perrito de igual tamaño, que se realizado doblando una cartulina por la mitad y cortando la silueta de dicho animalito, misma que pintarán graciosamente.

Se cortan cuatro cordeles de no más de cuatro cordeles de no más de tres metros de largo, y con espacio de unos 75cm entre ellos, ataran uno de sus extremos en unas estacas(de 60cm a 70cm) y el otro a un tendero que se habrá preparado con dos estacas y una cuerda, al mismo nivel que las anteriores. Ahora, cada jugador tomara el extremo de la cuerda que le corresponde y dando pequeños sacudidas hará avanzar a su perrito (que estar colocado "a caballo" sobre la cuerda) hasta llegar a la meta.

Ganará el primero que lo logre.

Evaluación: Observación





JUEGO N° 12

TEMA: CARRERA DE SAPOS



Número de participantes: 4 - 6

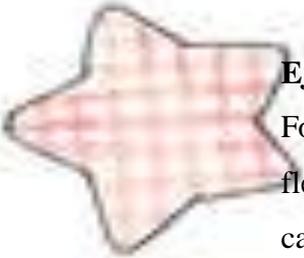
Espacio: Lugar amplio



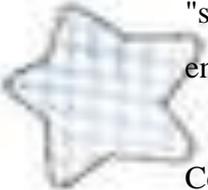
Objetivo: Desarrollar en el niño su motricidad gruesa y coordinación mediante saltos y el sentido de competencia.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:



Formación en varias columna de cuatro a seis jugadores cada uno, con las piernas flexionadas y las manos apoyadas en los hombros de los de adelante. Un niño a la cabeza de cada columna, de espalda al profesor llevara de la mano al primer "sapo", marcándose una línea de partida y otra de llegada a unos 10 o 15 metros entre sí.



Colocados los primeros "sapos" de cada columna en la línea de partida, a una señal dada avanzaran saltando sostenidos por el niño que sujeta a los primeros, sin enderezar las piernas y sin romper la columna. Ganará la fila que llegue a la meta sin que se caigan algunos del grupo.



Evaluación: Observación



A B C

JUEGO N° 13

TEMA: VEO VEO

Número de participantes: 5 -8

Material necesario: objetos

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Generar un espacio dinámico y desarrollar el lenguaje en los niños.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:

En este juego pueden participar dos o más personas, niños y adultos, cuantos más mejor, a partir de los cuatro años de edad.

Uno de los participantes elige un objeto que esté en la habitación o el lugar donde se encuentran los participantes y empieza el juego diciendo:

- Veo, veo.

Los demás le contestan:

- ¿Qué ves?

El que empezó el juego replica:

- Una cosita.

Los demás le contestan:

- ¿Qué cosita es?

El que inició el juego dice:

- Empieza por la letrita... y dirá la letra inicial del objeto que haya elegido.

Todos los participantes intentarán acertar el objeto elegido. Si alguien lo consigue pasará a ser el director del juego. Si nadie acierta revelará la palabra que había pensado y elegirá otra para el siguiente juego.

Pueden darse pistas, como decir más letras de la palabra, por ejemplo la primera y la última letras o bien la primera y la segunda letras, etc.

Evaluación: Observación

JUEGO N° 14

TEMA: EL ESCONDITE

Número de participantes: 10

Espacio: Lugar amplio

Objetivo: Desarrollar la motricidad y la concentración en el niño.

Tiempo: 20 min.

Ejecución:

Reglas

- El que cuenta debe estar con los ojos cerrados.
- Se cuenta hasta un número pactado entre todos.
- Al terminar de contar, avisa gritando ¡qué va el toro!, el que no se ha escondido tiempo ha tenido.
- Delimitar el espacio donde se pueden esconder.

El que se la queda, desde un lugar pactado, de espaldas a los demás participantes y con los ojos cerrados, cuenta, por ejemplo, hasta treinta. El resto de jugadores mientras tanto tratan de esconderse, en un sitio donde no sean descubiertos por el que se la queda, para después intentar llegar al lugar pactado para poder salvarse.

Cuando el que se la queda logra ver a algún participante, debe correr hasta el punto pactado y decir "un, dos, tres, por...y el nombre del que ha visto". Si alguno de los que están escondidos llega antes del que se la queda grita: ¡salvo la malla por mis compañeros y por mí primero! Entonces se la vuelve a quedar. Si nadie consigue salvar, cuando todos han sido descubiertos se la queda el primero que fue visto.

Evaluación: Observación

JUEGO N° 15

TEMA: GALLINITA CIEGA

Número de participantes: 6-8

Material necesario: Pañuelo

Espacio: Patio

Objetivo: Desarrollar en el niño la concentración.

Tiempo: 15 min.

Ejecución:

Reglas.

- Los participantes no pueden hablar ni hacer ruidos.
- Los participantes deben cuidar que la gallina ciega no tropiece o se dé algún golpe.
- Si la gallinita ciega localiza a alguien, este permanecerá inmóvil mientras intenta adivinar quién es.

En un espacio delimitado (no debe ser muy amplio), los participantes forman un círculo con uno de ellos, "la gallinita ciega", en el centro del mismo y con los ojos tapados con un pañuelo o trapo. Los participantes que forman el círculo pueden cambiar de posición para despistar a la gallinita ciega, esta intentará localizar, tocar e identificar a algún compañero, en caso de adivinarlo, este pasará a ocupar su lugar.

Evaluación: Observación



3.8. CONCLUSIONES

- En base al trabajo realizado se puede concluir que es importante investigar el cuidado del medio ambiente, ya que es un aspecto fundamental para la vida de los párvulos, es importante enseñarles desde pequeños a cuidar y respetar el medio ambiente esto les convertirá en personas conscientes de los peligros que conlleva el mal uso de los recursos naturales ya que de éste depende nuestra vida.
- El sentido que tiene la presente investigación es llegar a las mentes de los estudiantes y profesionales para que creen hábitos, fortalezcan sus fondos de experiencias, basadas en estrategias metodológicas que permitirán el desarrollo de juegos que fomenten el cuidado del medio ambiente y estos sean para toda la vida.
- Como conclusión la guía didáctica de juegos empleando ejes transversales está estructurada de una manera clara y objetiva ayudando a guiar a los párvulos a proteger el medio ambiente ya que son aprendices activos, investigadores de su entorno los párvulos deben ser estimulados acorde a su fase de desarrollo, intereses, habilidades y modos personales de aprendizaje.
- Los niños aprenden mucho de su cultura y de su propia experiencia, el desarrollo y la formación de valores son los principales en el proceso de socialización este proceso se inicia con los padres en el hogar, ya que son el primer modelo que tienen los niños para imitar él aprende de manera espontánea ahí es donde se prepara al niño para su interacción y aprendizaje con la escuela y el mundo exterior.
- Muchas veces las personas creen que los párvulos por ser pequeños no entienden acerca de lo importante que es cuidar el medio ambiente y mucho menos poner en práctica algunas medidas para lograrlo, sin embargo son quienes le ponen el ejemplo a los adultos, por ser más conscientes, sensibles y participativos en el cuidado de su entorno.

3.9. RECOMENDACIONES

- Tenemos que disfrutar de la naturaleza y salir a divertirnos al aire libre con los párvulos y aprovechar el momento en explicarles que deben cuidar los recursos naturales que el mundo les ofrece y a mantener el medio ambiente limpio para que aprendan el valor de la naturaleza y no olvidemos que nosotros tenemos una misión importante en la de educar a los niños con respecto al medio ambiente.
- Se debe enseñar al párvulo desde pequeño a cuidar y respetar el medio ambiente esto le convertirá en persona consciente de los peligros que conlleva el mal uso de los recursos naturales como también de nuestra salud, para ello debemos llevar a cabo la misión de cuidar el entorno y una forma práctica sería iniciar por la casa.
- Es muy indispensable la creación de la ludoteca ya que ahí se puede preparar las habilidades necesarias para mejorar los conocimientos de relación con la naturaleza ayudando a comprender al infante lo importante que es cuidar el entorno en el cual se encuentra.
- La maestra parvularia debe trabajar con materiales de colores **llamativos**, que estén a la vista del **párvulo** el cual permitirá una participación activa a manera de juego será una forma eficiente de reforzar la formación de valores en los pequeños y aportará mucho en la guía que los **padres** necesitan a la hora de encarar este importante aspecto en la crianza de sus **hijos**.
- Los padres tanto como la maestra deben tener al párvulo en contacto con el mundo de la naturaleza, ya que incrementa su salud, bienestar y demuestran una mayor autoestima y seguridad en sí mismos de tal manera que estarán aptos para desenvolverse a diario.

GLOSARIO

Aprendizaje: Adquisición por la práctica de una conducta duradera, en la cual se aprende un oficio u otra cosa.

Cadena alimentaria. Relaciones alimenticias entre productores, consumidores y de compondores.

Caza Indiscriminada: Persecución y acoso de un animal para capturarlo o matarlo.

Concentración: Estado mental que permite reflexionar sobre una sola cosa y mantener la atención en ella.

Conciencia: Conocimiento que el ser humano posee sobre sí mismo, sobre su existencia y su relación con el mundo.

Conducta: Es el conjunto de las acciones con que un ser vivo responde a una situación en su manera de comportarse.

Conocimiento: Se le conoce al entendimiento, inteligencia, noción, comprensión o razón natural de entender algo.

Creativo: persona que tiene una perspectiva de creación nueva y llamativa de forma divertida e innovadora, desarrollando sus habilidades y destrezas para crear por medio de su imaginación.

Desempeño: Realizar una función o cargo con una disposición positiva para realizar las cosas eficientemente la cual sea fructífera en su desarrollo profesional.

Didáctica: Es el arte de enseñar de manera más participativa, creativa e innovadora.

Ecosistema: Comunidad integrada por un conjunto de seres vivos interrelacionados y por su medio ambiente.

Eficaz: capacidad para lograr obtener los deseos trazados en conjunto con otras personas.

Enseñanza: Conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a alguien o se adquieren a través de la experiencia.

Entorno: Ambiente, lo que rodea.

Factores Ambientales: Componentes que actúan directamente sobre los seres vivos. Estos componentes pueden ser bióticos (predación, competencia) y abióticos (climáticos, edáficos, químicos).

Impacto: Golpe emocional producido por una noticia desconcertante o dramática.

Innovación: Novedad que se introduce algo o se implementa para el bienestar de pocos o varios estudiantes, obteniendo una acción de desempeño y aprendizaje para los estudiantes.

Innovador: Algo nuevo, muy interesante y novedoso la cual llama la atención a las personas de una forma única.

Intelectual: Se aplica a la persona que se dedica a un trabajo o actividad que requiere especialmente para los infantes, teniendo cuidados y tratos adecuados.

Inteligencias: Aplicación de los conocimientos sobre la inteligencia humana al desarrollo de sistemas informáticos que reproduzcan o aventajen su funcionamiento u conocimiento ya que son innovaciones tecnológicas en fortalecimiento de los párvulos y una nueva forma de aprender.

Lúdicos: Referente a Juegos motivadores, para los niños/as ya que con los juegos ellos aprenden de manera divertida innovadora, creativa.

Recreación: Hecho de alegrar o entretener:

Vínculos: Lo que ata, une o relaciona a las personas o las cosas.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA CITADA

ABREU, Pablo “la animación es algo más que...!”, 2005.

BARRAZA, Laura. “Conservación y medio ambiente para niños menores de 5 años”
1998

CERVANTES, Carmen “Los juegos populares”, 1998.

DAVINI, María “Conflictos en la evolución de la didáctica: la demarcación de la didáctica general y las didácticas especiales”, Buenos Aires 1996

GARCÍA, Lorenzo “La Guía Didáctica”, 2009

MARTÍNEZ, José “actividades de Educación ambiental para las escuelas primarias,
1997.

MEC Ministerio de Educación y Cultura del Ecuador año 1997 Quito-Ecuador.

NAVARRO, Raquel "El juego en educación infantil", 1989-1172.

RODRIGUEZ, Arlines “Ejes transversales de la educación básica”, 1986

VELÁSQUEZ Federico "Ministerio de Educación y Ciencias" /Narcea, Madrid
(1995).

GARCÍA Aretio, L. "La Educación a Distancia, de la teoría a la práctica", Madrid,
Ed. Ariel, S.A (2002)

MEC. 2010. Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica.
Quito Ecuador.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

AGUILAR, Ruth. La guía didáctica, un material educativo para promover el
aprendizaje autónomo. 1997

CEPEDA, Jesús. Metodología de la enseñanza basada en competencias. 2004

FUNLIBRE, Ludoteca un Espacio Comunitario de Recreación.2012

MEC. 2010. Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica. Quito Ecuador.

REVISTA IBEROAMERICANA. Educación Ambiental. 2011

REVISTA INTEGRAL. Los niños Necesitan de la Naturaleza 2011

SACRISTÁN, Gimeno “El currículum. Una reflexión sobre la práctica”. 1998

SECO, E Educación Infantil. 1998.

UTC, Educación Ambiental. . 2011 Latacunga Ecuador.

BIBLIOGRAFÍA VIRTUAL

<http://anahireynoso.suite101.net/la-naturaleza-y-los-ninos-a9541>, solicitado 10 de mayo del 2012: a las 19H00.

<http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>, solicitado 18 de mayo del 2012: a las 17H00

<http://quito.olx.com.ec/escuela-ludoteca-iid-34783465>, solicitado 30 de mayo del 2012: a las 18H00

<http://edu.jccm.es/cp/pastorpoeta/recursos/articulomediambiente.pdf>, solicitado 11 de junio del 2012: a las 10H00

http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf, solicitado 27 de junio del 2012: a las 13H00

<http://www.rieoei.org/oeivirt/rie11a01.htm>, solicitado 04 de julio del 2012: a las 16H00

ANEXOS

5.- ¿Cree usted que con la aplicación de la guía didáctica de juegos se prevendrá la contaminación ambiental?

SI () TAL VEZ () NO ()

6.- ¿Es importante la didáctica que utiliza la maestra para la realización de los juegos?

Muy importantes ()

Poco importantes ()

Nada importantes ()

7.- ¿Conoce usted qué es una Ludoteca?

Sí No

Porqué?.....
.....

8.- ¿cree usted importante crear una Ludoteca para el desarrollo intelectual y práctico de las estudiantes y maestras/os de la carrera de Parvularia?

Sí No

Porqué?.....
.....

Marque con una x tomando en cuenta esta escala de valor.

-2) Nada -1) Poco 0) No sé 1) Algo 2) Mucho

9.- ¿La implementación de una Ludoteca en la carrera de Parvularia ayudará a mejorar las actividades académicas de las estudiantes?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

10.- ¿Cree usted que la Ludoteca mejora la experticia de las estudiantes de la carrera de Parvularia en el cuidado de las niñas/os?

-2	-1	0	1	2
----	----	---	---	---

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO

LUDOTECA Y SUS RINCONES



RINCÓN DE MÚSICA



RINCÓN DE LECTURA



RINCÓN DE ARTE



RINCÓN DE DESCANSO



MOBILIARIO INFANTIL



MOBILIARIO INFANTIL

