



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN
EDUCACIÓN PARVULARIA
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“JUEGOS COLABORATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DE EDUCACIÓN INICIAL”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia

Autores:

CAISAPANTA VIZUETE GESSY MARIVEL

CAIZA CHICAIZA WILMA YOLANDA

Tutor:

M.SC. DEFAZ GALLARDO YOLANDA

PAOLA

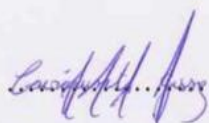
Latacunga – Ecuador

Agosto 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, Caisapanta Vizquete Gessy Marivel y Caiza Chicaiza Wilma Yolanda declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación “Juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial”, siendo la M.Sc. Defaz Gallardo Yolanda Paola directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.


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



.....

Caisapanta Vizquete Gessy Marivel

C.C. 050265744-8



.....

Caiza Chicaiza Wilma Yolanda

C.C. 050387285-5

AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

“Juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial”, de, Caisapanta Vizquete Gessy Marivel y Caiza Chicaiza Wilma de la carrera de Licenciatura Parvularia, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Agosto , 2017

El Tutor



Firma

Msc. Defaz Gallardo Yolanda Paola

C.0502632219

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y Educación; por cuanto, los postulantes Caisapanta Vizuite Gessy Marivel y Caiza Chicaiza Wilma con el título de Proyecto de Investigación “Juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial” han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, Agosto del 2017

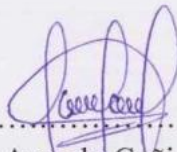
Para constancia firman:



.....
Msc. Maria Fernanda Constante
Barragán
C.I. 0502767957
LECTOR 1



.....
Msc. Catherine Patricia Culqui Cerón
C.I. 0502828619
LECTOR 2



.....
Msc. Lorena Aracely Cañizarez Vasconez
C.I. 0502762263
LECTOR 3

AGRADECIMIENTO

Gracias, de corazón a nuestra tutora, M.Sc., Defaz Gallardo Yolanda Paola por su paciencia, dedicación, motivación, criterio y aliento. Que en este trayecto ha contribuido de manera significativa y ha sido muy gratificante contar con su ayuda, y sus conocimientos para poder estar en esta instancia y a nuestra querida Universidad por abrirnos las puertas para poder ser unos profesionales de calidad y calidez.

Caisapanta Gessy

Caiza Wilma

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a nuestros padres que han sido el pilar fundamental para poder culminar con éxito este proceso académico y a la Universidad Técnica De Cotopaxi por darnos la oportunidad y permitirnos culminar nuestra carrera en tan prestigiosa institución.

Caisapanta Gessy

Caiza Wilma

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

TITULO: “JUEGOS COLABORATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL”

Autores:

Caisapanta Vizuite Gessy Marivel

Caiza Chicaiza Wilma Yolanda

RESUMEN

El proyecto de investigación acerca de los juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial se desarrolló con el objetivo de identificar los elementos de los juegos colaborativos para determinar el aporte de este tipo de estrategia lúdica en el desarrollo infantil, considerando que en los niños se evidencia un deficiente nivel de integración que puede perjudicar el desarrollo de las habilidades sociales en las niñas y niños de Educación Inicial. La metodología que se ha aplicado en el desarrollo del proceso investigativo se ha enmarcado en el paradigma interpretativo con un enfoque cualitativo y cuantitativo, conjugado con la investigación bibliográfica documental que ha permitido describir las variables del juego colaborativo y la integración escolar en el marco de la educación inicial y la investigación de campo que ha posibilitado la recolección de información directamente de la institución educativa estudiada. Las técnicas e instrumentos que se han utilizado son: una encuesta, entrevista, ficha de observación con el objetivo de determinar el nivel de conocimiento y utilización de los juegos colaborativos; que permita mejorar la integración de las niñas y niños. De la investigación se ha podido establecer que los docentes y autoridades de la institución consideran a los juegos colaborativos como una estrategia metodológica que aporta a la adquisición de las habilidades sociales de los niños y manifiestan su predisposición para capacitarse e incluir esta estrategia de manera recurrente en el proceso de enseñanza aprendizaje. Los niños y niñas presentan deficiencias en su desarrollo emocional y mantienen un bajo nivel de integración, a la vez, muestran reacciones positivas para participar en juegos colaborativos e incentivan la participación de sus compañeros por ello se deduce que a una mayor utilización de juegos colaborativos en el aula de preescolar mayor es el nivel de integración que alcanzan los párvulos.

Palabras claves: Juego Colaborativo, Desarrollo social, Integración escolar.

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN

THEME: "COLLABORATIVE GAMES IN CHILDREN AT INITIAL
EDUCATION"

Authors:

Caisapanta Vizueté Gessy Marivel
Caiza Chicaiza Wilma Yolanda

ABSTRACT

This project research about collaborative games in initial education children was developed in order to identify the collaborative games elements to determine the contribution of this type of playful strategy in the children development, considering that in children a deficient integration level is evidenced can impair the social skills development at the Initial Education children. The interpretative paradigm with a qualitative and quantitative approach were applied in this research development combined with the bibliographic documentary research which allowed to describe the collaborative game variables and the school integration in the Initial Education frame and field research that made possible to collect information directly from the educational institution studied. A survey, interview, observation sheet are techniques and instruments used of determining the knowledge level and collaborative games use; which will improve the girls and boys integration. Like a methodological strategy is considered the collaborative games by the institution's teachers and authorities that contributes to the acquisition of the children social skills and showed their predisposition to be trained and to include this strategy in a recurrent way in the teaching learning process. Boys and girls have deficits in their emotional development and maintain a low level of integration, at the same time, show positive reactions to participate in collaborative games and encourage their peers' participation. It follows that a greater use of collaborative games in the higher preschool is the level of integration achieved by children.

Key words: Collaborative play, Social development, School integration.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de proyecto al Idioma Inglés presentado por las señoritas Egresadas de la Carrera de Educación Parvularia de la Facultad Ciencias Humanas y Educación: **CAISAPANTA VIZUETE GESSY MARIVEL** y **CAIZA CHICAIZA WILMA YOLANDA**, cuyo título: **“JUEGOS COLABORATIVOS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE EDUCACIÓN INICIAL”** lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, Agosto del 2017

Atentamente,

.....
Lic. Lidia Rebeca Yugla Lema
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 050265234-0



CENTRO
DE IDIOMAS

INDICE

PORTADA.....	i
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	¡Error! Marcador no definido.
AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	¡Error! Marcador no definido.
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	¡Error! Marcador no definido.
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN	¡Error! Marcador no definido.
INDICE	x
ÍNDICE DE TABLAS	xiii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	5
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	6
6. OBJETIVOS:	8
6.1. Objetivo General	8
6.2. Objetivos Específicos.....	8
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS	9

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	10
8.1. CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL	10
8.1.1. Ejes de desarrollo	10
8.1.2. Objetivos del nivel de educación inicial	12
8.1.3. Orientaciones Metodológicas del Currículo Educativo	13
8.1.4. Principios Metodológicos	14
8.1.5. Estrategias Metodológicas	15
8.2. LA METODOLOGÍA DEL JUEGO TRABAJO	16
8.2.1. El juego	16
8.2.2. Tipos de Juegos	17
8.2.3. Estrategias didácticas	18
8.2.4. El juego en el proceso de Enseñanza Aprendizaje.....	19
8.3. LOS JUEGOS COLABORATIVOS	20
8.3.1. Definición del Juego Colaborativo.....	20
8.3.2. Importancia del juego colaborativo en el Desarrollo Infantil	22
8.3.3. Características de los juegos colaborativos.....	23
8.4. UTILIZACIÓN DEL JUEGO COLABORATIVO EN EL AULA DE NIVEL INICIAL	23
8.4.1. Aplicación de los juegos colaborativos en el aula	24
8.4.2. Ventajas de los juegos colaborativos	24
8.5. LA INTEGRACIÓN ESCOLAR.....	26
8.5.1. Concepto de integración escolar	26
8.5.2. Importancia de la integración escolar	26
8.5.3. RELACIÓN INTERPERSONAL	27
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:.....	28

10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	28
10.1. Paradigma.....	28
10.2. Enfoque	28
10.3. Tipo de Diseño	29
10.4. Nivel.....	30
10.6. Técnicas e Instrumentos	30
10.7. Población/Muestra.....	31
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	32
11.1. Discusión de la Entrevista aplicada al Director de la Escuela “Luisa Sayas Galindo”	32
11.2. Análisis y discusión de Resultados de la encuesta dirigida a los docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”	33
11.3. Análisis de la Ficha de Observación	43
12. IMPACTO.....	46
13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	47
14. BIBIOGRÁFIA	49
15. ANEXOS	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Conocimiento de los juegos colaborativos y creativos.	33
Tabla 2 El juego es una estrategia metodológica.	34
Tabla 3 Frecuencia de la utilización de juegos.	35
Tabla 4 Importancia de la integración de los niños/as en el aula.	36
Tabla 5 Relación de los niños/as para el desarrollo.	37
Tabla 6 Aporte de los juegos colaborativos a la integración de los niños/as.	38
Tabla 7 Aporte de los juegos colaborativos en el desarrollo personal y social....	39
Tabla 8 Dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.	40
Tabla 9 Integración escolar mediante el juego colaborativo.	41
Tabla 10 Predisposición del docente para capacitarse.	42

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Conocimiento de los juegos colaborativos y creativos.....	33
Gráfico 2 : El juego es una estrategia metodológica.....	34
Gráfico 3: Frecuencia de la utilización de juegos.	35
Gráfico 4: Importancia de la integración de los niños/as en el aula.	36
Gráfico 5: Relación de los niños/as para el desarrollo.....	37
Gráfico 6: Aporte de los juegos colaborativos a la integración de los niños/as...	38
Gráfico 7: Aporte de los juegos colaborativos en el desarrollo personal y social	39
Gráfico 8: Dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.	40
Gráfico 9: Integración escolar mediante el juego colaborativo.	41
Gráfico 10: Predisposición del docente para capacitarse.....	42

PROYECTO DE TITULACIÓN II

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial

Fecha de inicio: Octubre del 2016

Fecha de finalización: Agosto 2017

Lugar de ejecución:

Barrio: Pilacumbi

Parroquia: Toacazo

Cantón: Latacunga

Provincia: Cotopaxi

Zona Educativa: N°3

Institución: Escuela “Luisa Sayas de Galindo”

Facultad Académica que auspicia

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera que auspicia:

Licenciatura en Ciencias de la Educación mención Educación Parvularia

Proyecto de investigación vinculado:

Proyecto de la Carrera de Educación Parvularia

Equipo de Trabajo:

Tutora:

Msc: Yolanda Paola Defaz Gallardo

Investigadoras

Caisapanta Vizquete Gessy Marivel

Cédula: 0502657448

Teléfono: 0987422939

Correo: marivelcaisapanta@gmail.com

Caiza Chicaiza Wilma Caiza

Cédula: 0503872855

Teléfono: 0979240217

Correo: yoli.caiza11@gmail.com

Área de Conocimiento:

Ciencias de la Educación

Línea de investigación:

Educación y Comunicación para el Desarrollo Humano y Social

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Sociedad y Educación

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de investigación acerca de los juegos colaborativos en la educación inicial se desarrolla fundamentalmente en dos etapas mediante las cuales se ha logrado compilar los fundamentos teóricos que guíen el proceso investigativo y los datos del grupo de estudio para la descripción de la importancia que tiene el juego colaborativo en la educación inicial.

En la primera parte se procedió a conceptualizar el objeto de estudio determinando los fundamentos de importancia, interés, utilidad teórica y práctica, originalidad, beneficiarios y factibilidad que justifican la realización de la investigación, se define el grupo de beneficiarios describiendo el lugar de ejecución y el número de beneficiarios directos e indirectos de la investigación, se contextualiza y delimita el problema de estudio a nivel macro, meso y micro, posteriormente se procedió a determinar los objetivos generales y específicos que se pretenden alcanzar en el proceso investigativo, al final de esta primera etapa se compiló la información científica y técnica que sustenta la investigación centrado en las variables investigativas de los juegos colaborativos en la educación inicial, las preguntas directrices y la metodología de la investigación.

En la segunda parte se diseñó y aplicó los instrumentos de recolección de datos señalados en la metodología investigativa, se diseña una encuesta dirigida a los padres de familia con el propósito de determinar la percepción de valor que existe sobre los juegos colaborativos, una entrevista a las educadoras con el objetivo de conocer la inclusión de este tipo de juegos como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza aprendizaje y una ficha de observación enfocada a los niños y niñas del nivel de educación inicial con la finalidad de determinar la necesidad y el aporte de incluir los juegos colaborativos en la educación inicial.

Se analizó y discutió los resultados a través de los cuales se establecen las conclusiones y recomendaciones con base en la información que se ha recolectado en el trabajo de campo acerca del problema de investigación.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El propósito de la investigación es describir el aporte de los juegos colaborativos en el desarrollo infantil de los párvulos de tal manera que se argumente su utilización como una estrategia metodológica por parte de las educadoras en el nivel de educación inicial, considerando el nivel evolutivo de los niños y las características de su desarrollo.

Es *importante* integrar los juegos colaborativos en los procesos de enseñanza aprendizaje porque constituyen un espacio idóneo para que el niño se relacione con sus compañeros, y mejore de esta manera sus habilidades y capacidades de asociación, expresión y comprensión, considerando que la metodología del juego trabajo es la principal orientación metodológica expuesta en el currículo de educación inicial.

El *interés* de la investigación es promover la inclusión de estrategias metodológicas que permitan alcanzar un mejor desarrollo de los niños y niñas tanto a nivel técnico de sus conocimientos y capacidades, como a nivel humanista enfocado en el desarrollo de conductas y comportamientos que le permitan mantener una convivencia en armonía con sus semejantes.

La investigación adquiere *originalidad* debido a que no existen antecedentes de investigaciones en la Escuela “Luisa Sayas Galindo” que demuestren el aporte del juego colaborativo para la integración escolar, de tal manera que promuevan la utilización de este tipo de estrategias lúdicas para el desarrollo infantil.

La *utilidad teórica* y práctica de la investigación radica en exponer los fundamentos teóricos que argumenten el valor y el aporte del juego colaborativo en el proceso educativo de las niñas y niños, como un instrumento potencial para enseñar a los párvulos a relacionarse con sus semejantes, así como normas y reglas básicas de convivencia, considerando que la educación debe enfocarse en el desarrollo tanto técnico como humano de la persona.

Los *beneficiarios* de la investigación son los niños, niñas, docentes y padres de familia de la Escuela “Luisa Sayas de Galindo” debido a que se promueve la discusión y búsqueda de estrategias que permitan mejorar la calidad educativa y el

desarrollo de los infantes que se educan en la institución, considerando el juego colaborativo como una estrategia que aporte a su desarrollo cognitivo, social, motriz y del lenguaje.

La *factibilidad* del proyecto se describe con base en la voluntad de autoridades, padres de familia y docentes como parte del grupo de estudio para brindar la información requerida acerca de los juegos colaborativos y la integración escolar, así como también el aporte de docentes e investigadores de la Universidad Técnica de Cotopaxi que complementan el recursos humano para la ejecución del proyecto, la facilidad para acceder a la información de distintas fuentes bibliográficas para respaldar el recurso técnico.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Los beneficiarios directos del trabajo investigativo sobre El juego colaborativo en la escuela “Luisa Sayas de Galindo de la ciudad de Latacunga, serán los niños 9 hombres y 8 niñas de Educación Inicial de la institución, los beneficiarios indirectos serán docentes y toda la comunidad educativa del barrio Pilacumbi.

INSTITUCION	BENEFICIARIOS		TOTAL
“Luisa Sayas de Galindo”	DIRECTOS	Niños	18
		Niñas	16
	INDIRECTOS	Director	1
		Profesores	5
		Padres de familia	34
TOTAL			74

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera afecta la escasa integración de los niños y niñas de Educación Inicial dentro del aula?

El juego es considerado uno de los derechos universales del niño, se encuentra amparado en la Convención Internacional sobre los Derechos del niño realizada por la Unicef en (1990), de la cual el Ecuador es parte por lo que en este escenario el país adquirió el compromiso de garantizar el derecho contemplado en el artículo número 7 de esta declaración lo que ha impulsado la inclusión de juegos como metodologías educativas dentro del salón de clase.

Domínguez (2015) señala que:

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, comunicativa, afectiva y social del ser humano, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica. A través del juego las emociones se potencializan, siendo el estado emocional de la persona un factor importante que determina el potencial del desarrollo humano; pues si bien la cognición ha aportado una gran plasticidad adaptativa al ser humano, que le ha permitido sobrevivir prácticamente en cualquier ambiente, la vida emocional sigue siendo el cimiento sobre el cual se sustenta el psiquismo, por lo que actualmente resulta incuestionable que la emotividad sea un factor fundamental en la toma de decisiones adecuadas. (p. 16)

Con base en lo expuesto por el autor se evidencia que el juego es una actividad que potencia el desarrollo en todas las áreas del ser humano, tanto a nivel material como subjetivo el juego permite mejorar las habilidades, capacidades, conocimientos y aptitudes. Es por esta razón que muchos autores han considerado como necesario que se incluya activamente el juego dentro del proceso educativo.

De tal manera que el juego se ha convertido en una metodología completa para el accionar docente, que permite de acuerdo a su estructura y organización estimular cada una de las áreas del desarrollo infantil.

Por otro lado la educación inicial es un nivel enfocado al cuidado y estimulación educativa de los niños y niñas menores de 5 años, su implementación como nivel educativo es reciente en el contexto nacional, y el incremento de la tasa neta de matriculación es paulatino en la perspectiva de convertirse en un nivel educativo obligatorio.

Sánchez (2005) menciona que:

La Educación Inicial se concibe como una etapa de atención integral al niño y la niña desde su gestación hasta cumplir los 6 años, o cuando ingresen al primer grado de Educación Básica, a través de la atención convencional y no convencional, con la participación de la familia y la comunidad. (p. 18)

En tal virtud la educación inicial es un nivel educativo que ha adquirido importancia en los últimos años, porque se enfoca mejorar el desarrollo de las habilidades y capacidades del individuo con base en los estudios psicológicos que demuestran la mayor receptividad del cerebro durante los primeros años de vida.

En la provincia de Cotopaxi una de las principales dificultades a la hora de aplicar estrategias metodológicas centradas en el juego-trabajo, a decir de las investigadoras, es la sobrepoblación escolar, cursos de 25 hasta 35 estudiantes representan un verdadero desafío en la hora de desarrollar una actividad lúdica. En un ambiente escolar con estas características es muy probable que se pierda el control y la disciplina del grupo, e incluso que existan situaciones de agresión que puedan poner en riesgo el bienestar y la integridad de los estudiantes.

Con respecto a la inclusión de juegos colaborativos en el nivel de educación inicial El Ministerio de Educación (2014) señala:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (p. 41)

A nivel de la autoridad educativa se hacen importantes consideraciones acerca de la metodología educativa que se debe aplicar en este nivel, en las que se señala como orientación metodológica la aplicación del juego-trabajo, para lo cual se describe en el Currículo de Educación Inicial la construcción de rincones de aprendizaje enfocados en cada uno de los ejes de desarrollo.

De acuerdo a la problemática que se ha captado en los niños y niñas de la Escuela Luisa Sayas de Galindo, se muestran las dificultades que presentan los niños y niñas, se hace hincapié en la necesidad del juego para mejorar la calidad de la educación en los niños de este plantel; los docentes de esta institución utilizan una

metodología tradicional, monótona, rutinaria, rustica: en la que no se utiliza el juego como una estrategia didáctica, haber notado la necesidad del juego para un desarrollo completo de los niños/a.

El juego se convierte en una metodología ampliamente aceptada donde el instrumento del preescolar el niño/a es y será su propio cuerpo este le fortalecerá y tonificará en el desarrollo físico e integral del niño/a de 4 a 5 años.

En el intento de plantear problemas relacionados con el aprendizaje el investigador encuentra un ilimitado conjunto de temas. El tema que se ha seleccionado está referido al juego como una forma de adquirir aprendizajes significativos. De tal manera que el problema de investigación se plantea de la siguiente forma.

6. OBJETIVOS:

6.1. Objetivo General

Determinar la importancia de los juegos colaborativos en los niños y niñas de Educación Inicial en la Escuela Luisa Sayas de Galindo, en el año lectivo 2016-2017.

6.2. Objetivos Específicos

- Identificar el nivel de aplicación de los juegos colaborativos como estrategia de aprendizaje.
- Detectar el nivel de integración de los niños y niña mediante juegos colaborativos.
- Relacionar la aplicación de juegos colaborativos con la integración de los niños y niñas de Educación Inicial.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS

SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS			
OBJETIVO	ACTIVIDADES	RESULTADOS	DESCRIPCIÓN
Identificar el nivel de aplicación de los juegos colaborativos como estrategia de aprendizaje.	Diseño y aplicación de instrumentos de investigación Obtención de datos cualitativos y cuantitativos para el análisis	Determinar el nivel de conocimiento y la frecuencia de la utilización de juegos colaborativos	Entrevista al director de la institución. Encuesta a los docentes.
Detectar en nivel de integración de los niños y niña mediante juegos colaborativos.	Diseño de actividades para la observación de la relación entre los niños y niñas. Aplicación de la ficha de observación	Descripción de los indicadores de logro alcanzados por cada niño para determinar el nivel de integración entre los niños.	Ficha de observación aplicada a los niños y niñas.
Relacionar la aplicación de juegos colaborativos con la integración de los niños y niñas de Educación Inicial.	Representar gráficamente los resultados. Analizar la información recolectada.	Establecer la relación entre la utilización de juegos colaborativos y el nivel de integración de los niños.	Tablas, Gráficos Conclusiones Recomendaciones

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1. CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INICIAL

El currículo de educación inicial es un documento que señala los lineamientos que atañen a los procesos educativos y formativos de los niños y niñas ecuatorianos menores de 5 años. Se consideran dentro de este documento los ejes de desarrollo fundamental, los ámbitos de aprendizaje, los objetivos por subnivel educativo y las orientaciones metodológicas para el desarrollo integral de los niños y niñas. Ministerio de educación, (2014), el informe menciona que el:

El currículo se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural. Para garantizar este enfoque de integralidad es necesario promover oportunidades de aprendizaje, estimulando la exploración en ambientes ricos y diversos, con calidez, afecto e interacciones positivas (p.9)

Dentro del currículo de Educación Inicial se contempla el aspecto de la convivencia entre los niños como parte de su formación social dentro de los ejes de desarrollo, ámbitos de aprendizaje y objetivos del nivel que se detallan a continuación.

8.1.1. Ejes de desarrollo

Dentro del currículo de Educación Inicial se hacen referencia a 3 ejes fundamentales de desarrollo que son el eje de desarrollo personal y social, el eje de descubrimiento del medio natural y cultural y el eje de expresión y comunicación

El Ministerio de Educación (2014) describe el Eje de desarrollo personal y social como:

Este eje integra los aspectos relacionados con el proceso de construcción de la identidad del niño, a partir del descubrimiento de las características propias y la diferenciación que establece entre él y las otras personas,

promoviendo el creciente desarrollo de su autonomía mediante acciones que estimulan la confianza en sí mismo y en el mundo que le rodea, y fomentando la construcción adecuada de su autoestima e identidad, como parte importante de una familia, de una comunidad y de un país. También considera aspectos relacionados con el establecimiento de los primeros vínculos afectivos, propiciando interacciones positivas, seguras, estables y amorosas con la familia, otros adultos significativos y con sus pares. (p. 19)

Dentro del eje de desarrollo personal y social se hace referencia a la importancia de que el niño construya su propia identidad a partir de reconocimiento de su cultura, sus características, sus capacidades y establezca las relaciones con sus semejantes. El desarrollo personal entonces busca el despliegue de las potencialidades del niño como un ser independiente.

El desarrollo social por su parte hace referencia al aprendizaje de las conductas, comportamientos, normas y reglas a través de las cuales el niño y la niña pueden establecer relaciones afectivas con otros niños y con los adultos de su entorno, de tal manera que en su vida adulta pueda relacionarse activamente dentro de la sociedad.

El Ministerio de Educación (2014) describe el eje del descubrimiento del medio natural y cultural como:

En este eje se contempla el desarrollo de habilidades de pensamiento que permiten al niño construir conocimientos por medio de su interacción con los elementos de su entorno, para descubrir el mundo exterior que le rodea. Esta construcción se facilita por medio de experiencias significativas y estrategias de mediación que posibilitan la comprensión de las características y relaciones de los elementos, tanto del medio natural como de su medio cultural. En este contexto se pueden rescatar los saberes y conocimientos ancestrales, se fomenta la curiosidad y se desarrollan procesos de indagación. (p.20)

El eje de descubrimiento del medio natural y cultural pretende desarrollar en los niños y niñas la conciencia acerca del entorno natural y cultural, a partir de conocimiento de las características del mundo que lo rodean, tanto a nivel natural, como los recursos naturales, la interrelación entre los seres vivos, el impacto de la actividad humana en la conservación ambiental, y por otra parte las relaciones sociales, los valores de paz, igualdad, libertad, justicia que se han convertido en anhelos sociales.

La base para este desarrollo es el reconocimiento de las características de su entorno natural y cultural específico, tomando en consideración que el Ecuador es un país que alberga muchos grupos étnicos, pueblos, nacionalidades, etnias, cada una de las cuales tienen sus propias características.

En cuanto al eje de expresión y comunicación el Ministerio de Educación (2014) señala que:

En torno a este eje se consolidan procesos para desarrollar la capacidad comunicativa y expresiva de los niños, empleando las manifestaciones de diversos lenguajes y lenguas, como medios de exteriorización de sus pensamientos, actitudes, experiencias y emociones que les permitan relacionarse e interactuar positivamente con los demás. Además, se consideran como fundamentales los procesos relacionados con el desarrollo de las habilidades motrices. El niño, partiendo del conocimiento de su propio cuerpo, logrará la comprensión e interacción con su entorno inmediato. (p.20)

La comunicación es una actividad primordial en el desarrollo de la persona, sirve como medio para la expresión de las ideas y pensamientos, así como para la interrelación con otras personas y el intercambio de información. El ser humano se puede expresar a través de diferentes maneras, como por medio del lenguaje, de la pintura, de la música, de la escritura, de la oratoria, de las expresiones culturales, entre otras.

Por ello es indispensable que durante los niveles de educación inicial se propicie a los niños y niñas de las experiencias educativas que les permitan identificar formas positivas para exteriorizar sus pensamientos y sentimientos, respetando las opiniones y expresiones de los demás.

8.1.2. Objetivos del nivel de educación inicial

En cuanto a los objetivos relacionados con el desarrollo social y la convivencia el Ministerio de Educación (2014) señala. “Descubrir y relacionarse adecuadamente con el medio social para desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno” (p. 31).

El objetivo es la meta deseable que se proyecta alcanzar dentro de la formación de los niños en la educación inicial, en este se menciona la necesidad de que la

educación promueva los espacios para el establecimiento de relaciones positivas entre los niños y los adultos y sus pares. Puesto que las relaciones y conductas que se establezcan durante esta etapa educativa son generalmente perdurables para el resto de la vida de los niños.

8.1.3. Orientaciones Metodológicas del Currículo Educativo

En cuanto a las orientaciones metodológicas a ser aplicadas durante el nivel de educación inicial el Ministerio (2014) señala que:

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en este nivel, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se involucran de manera integral -con cuerpo, mente y espíritu-, están plenamente activos e interactúan con sus pares, con los adultos y con el medio que les rodea. (Ministerio de Educación, 2014, p. 41)

Se describe la importancia del juego como instrumento fundamental para la enseñanza en el nivel de educación inicial, considerando que durante esta etapa a los niños les llama mucho la atención las actividades que involucren la relación con los demás, mediante el juego el niño se desarrolla a plenitud ya que se siente cómodo e interesado, además es el espacio propicio para estructurar las experiencias que le permitan construir sus propios conocimientos.

De acuerdo a las investigaciones realizadas por Santillan, (2013) las teorías pedagógicas son también conocidas como modelos pedagógicos los cuales pueden incluirse dentro del mismo grupo las teorías pedagógicas conductistas como el carácter de los alumnos y docentes. El modelo pedagógico que aplique el docente debe responder a las características y cualidades específicas de esta etapa del desarrollo evolutivo de los niños.

De igual manera Laurel, (2011) indica:

Los modelos pedagógicos son el resultado de la reflexión sobre los propósitos, los contenidos y sus secuencias, en tanto que la metodología, los recursos y la evaluación se derivan, en sus aspectos fundamentales, de los primeros. Es decir, un modelo pedagógico, debe tomar una posición determinada ante el currículo, que incluye delimitar sus aspectos más esenciales: los propósitos, los contenidos y sus secuencias, y brindarlas

herramientas necesarias para que estos puedan ser llevados a la práctica. (Laurel, 2011, p.178).

Estos deben tener en consideración los objetivos que se pretende alcanzar de acuerdo a lo que se encuentra señalado en el currículo educativo para el nivel correspondiente, para lo cual se seleccionan las actividades de modo que aborden los contenidos planteados.

Según Gallegos, (2013) dice que:

Las teorías, corrientes y aportaciones que han marcado el desarrollo pasado de la Educación Infantil, y los desarrollos del presente que se derivan de posiciones Teórico-prácticas precedentes, tanto del campo de la pedagogía como de la psicología se explican por un contexto social y cultural determinado, probablemente deriven de experiencias o influjos anteriores, en algunos casos, difíciles de rastrear. La historia de la Educación Infantil es una historia ligada a variables contextuales y espacio-temporales.

De acuerdo a estos conceptos se evidencia que los modelos o teorías pedagógicas en la formación inicial son básicamente las relaciones que existen entre los docentes y los niños y niñas de una determinada institución con el fin de obtener los mejores resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que en el desarrollo infantil se potenciara en los niños y niñas habilidades y hábitos que permitirán fortalecer sus conocimientos en un ambiente saludable y armonioso de acuerdo a sus necesidades, enriqueciendo el proceso de enseñanza aprendizaje; además es una oportunidad de las madres y padres de familia para mejorar o enriquecer sus prácticas de crianza y sobre todo será un compromiso del personal docente y de apoyo.

De acuerdo a los lineamientos del Ministerio de Educación se establece como recomendación el uso de la metodología juego – trabajo., mediante la estructuración de rincones para mejorar el aprendizaje a través del juego.

8.1.4. Principios Metodológicos

Vargas (2009) señala que estos principios son:

Principio de ordenación.- Disposición ordenada de los componentes.

Principio de orientación. - Proporcionar una orientación definida para que sea seguro el aprendizaje.

Principio de finalidad. - El método es válido y significativo cuando apunta a los objetivos que los alumnos deben alcanzar.

Principio de adecuación. - Debe adecuar los datos de la materia a la capacidad y necesidad de los alumnos.

Principio de la economía. - Procura cumplir con sus objetivos del modo más rápido, fácil y económico en tiempo, materiales y esfuerzos sin afectar la calidad educativa (Vargas, 2009, p. 3).

8.1.5. Estrategias Metodológicas

Bogantes y Jiménez (1996) manifiesta que: “Las estrategias metodológicas son todas aquellas técnicas, procedimientos y recursos didácticos que el docente considera oportuno utilizar, tomando en cuenta el nivel, intereses, habilidades, destrezas y vivencias de los alumnos” (p. 131)

En tal virtud las estrategias metodológicas representan el conjunto de las acciones que desarrolla el educador bajo la perspectiva de que el educando alcance el mayor nivel posible de asimilación de los contenidos, a través de la indagación, la reflexión, la experimentación, que permitan al estudiante tener experiencias de aprendizaje significativas.

El desarrollo cognitivo de los alumnos depende en gran medida de las estrategias metodológicas que utilice el docente, en la medida en que estas estrategias se encuentren centradas en la participación activa del estudiante como eje primordial del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Salas y Soto (1996) considera que: “Las estrategias metodológicas son producto de una serie de decisiones referentes a las experiencias de aprendizaje más efectivas así como otra serie de aspectos vinculados con el proceso educativo general” (p.13).

Para la elección de una estrategia metodológica el docente debe tener en consideración los aspectos relacionados al estudiante como los estilos de aprendizaje, el desarrollo evolutivo y los intereses del estudiante, al contexto con referencia al nivel educativo, las características sociales, culturales y naturales del entorno, a los materiales y herramientas que se requieren y que se disponen en el aula de clase, a los contenidos como la enseñanza de las matemáticas o de las

ciencias naturales, entre otros que le permitan identificar las estrategias idóneas para el proceso educativo.

Entre las estrategias metodológicas de manera general se pueden mencionar el aprendizaje basado en problemas, en el desarrollo de investigaciones, en la búsqueda de información, y las estrategias lúdicas centradas en la metodología del juego-trabajo.

8.2. LA METODOLOGÍA DEL JUEGO TRABAJO

8.2.1. El juego

Menesses y Monje (2001) manifiestan que:

Gran parte del contenido y significado del juego infantil está constituido por las actividades lúdicas en las que el niño representa algún papel e imita aquel aspecto más significativo de las actividades adultas y de su contacto con ellas. La evolución del niño y el juego está relacionada con el medio en que se desenvuelva, el cual va a mediar en el desarrollo de las habilidades y destrezas. (Menesses & Monge, 2001, p. 113)

El juego en la etapa infantil hace referencia a todas aquellas actividades lúdicas que permiten educar y desarrollar a través de acciones divertidas en las que el niño adopta un rol distinto y se ve expuesto a situaciones problemáticas que requieren su participación para ser solucionadas.

Menesses y Monje (2001) manifiestan que:

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. (p.113)

En consecuencia el valor educativo del juego durante la etapa infantil ha sido despreciado, los adultos consideran que son actividades poco útiles, educadoras y formativas en el desarrollo infantil, por este motivo es escasa su inclusión en los procesos educativos de carácter formal y no formal.

Sin embargo el juego ha demostrado ser un instrumento que potencia el desarrollo integral del niño y la niña en diferentes dimensiones, preparándolo activa y prácticamente para el mundo actual. El juego es una estrategia metodológica que no se limita a una sola área de desarrollo ni a un solo tipo de contenido, sino que más bien es muy adaptable para ser utilizado en cualquier momento, con cualquier contenido, a cualquier edad y a distintas áreas del desarrollo infantil.

8.2.2. Tipos de Juegos

Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan en:

1. **JUEGOS SENSORIALES:** desarrollan los diferentes sentidos del ser humano. Se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
2. **JUEGOS MOTRICES:** buscan la madurez de los movimientos en el niño.
3. **JUEGOS DE DESARROLLO ANATÓMICO:** estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
4. **JUEGOS ORGANIZADOS:** refuerzan el canal social y el emocional. Pueden tener implícita la enseñanza.
5. **JUEGOS PREDEPORTIVOS:** incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
6. **JUEGOS DEPORTIVOS:** su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.
7. **JUEGOS COLABORATIVOS:** Son aquellos que no se centran en la competición y que buscan la integración de todos los participantes. (Díaz, 1993)

Los juegos didácticos de acuerdo a la clasificación de Díaz, se hace de acuerdo al área de desarrollo al cual está encaminada a estimular. De este modo se distinguen juegos sensoriales, motrices, del desarrollo anatómico, organizaos, predeportivos y deportivos.

Los juegos sensoriales son aquellos encaminados al desarrollo sensorial del párvulo como pintar con las manos, reconocer texturas entre otros. Estos juegos buscan desarrollar los sentidos del niño por medio de las experiencias

estimulantes que pueden recibir. Los juegos motrices por su parte son aquellos que estimulan el desarrollo de la motricidad fina y gruesa del niño y la niña, por medio de la interacción del niño con el ambiente, con los objetos y con los sujetos de su entorno.

Los juegos de desarrollo anatómico permiten la maduración de las estructuras óseas y musculares del infante por medio del juego, generalmente son juegos que exigen grandes movimientos corporales y estimulan el crecimiento y desarrollo. Los juegos organizados pretenden alcanzar un mejor desarrollo social y cognitivo del párvulo en el medio de la asociación con sus pares y las experiencias significativas.

Los juegos pre-deportivos y deportivos son aquellos asociados con disciplinas específicas del deporte como el fútbol y la natación que son disciplinas deportivas y que su práctica se asocia como juegos de tipo didácticos ya que contribuyen al desarrollo del infante.

8.2.3. Estrategias didácticas

La estrategia didáctica es el conjunto de actividades diseñadas para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. No existe una guía estricta que establezca un solo camino específico a aplicar para alcanzar los objetivos propuestos, depende de cada caso específico y de las características de la realidad concreta para que el docente trae su propia ruta de acción. Velasco y Mosquera (2010) señalan que “El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos en los procesos de Enseñanza _ Aprendizaje” (p.2).

Las estrategias didácticas son las acciones concretas que el docente selecciona para alcanzar que los niños aprendan los contenidos especificados.

El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia. Hacer una distinción conceptual, entre método, técnica y estrategia, permite asumir coherentemente el Aprendizaje Colaborativo como una propuesta para los espacios mediados, o de orden tutorial. (Fonseca & Aguaded, 2007, p. 1)

Constituyen todas las actividades destinadas a intervenir y facilitar el proceso tanto de enseñanza como de aprendizaje que deben ser utilizados no solo por los docentes, puesto que a ellos corresponde la acción de enseñar y a los alumnos la acción de aprender. Las estrategias didácticas contemplan las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza.

8.2.4. El juego en el proceso de Enseñanza Aprendizaje

El juego con su función didáctica adquiere un valor significativo en el contexto educativo. Domínguez (2015) menciona que:

El juego como instrumento potencializado del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo. (p.15)

El juego permite exponer a los estudiantes y situaciones y contextos irreales de modo que puedan aplicar de manera práctica los conocimientos que se ha planificado mejorando el aprendizaje en su dimensión cognitiva pues se le entrega nueva información para la reflexión, el aprendizaje afectivo pues se genera en el interior del estudiante sentimientos y emociones positivas de modo que existe una mayor predisposición y gusto por aprender y el aprendizaje social pues el juego es una actividad colectiva ya sean juegos en equipo o individuales se requiere de más de una persona para jugar mejorando sus destrezas socializadoras y expresivas.

López y Montero (2000), afirman que:

El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (p.4)

Dentro de las funciones socializadoras que contempla la formación integral del alumno el juego aporta en el establecimiento de reglas y límites, amonestaciones en caso de incumplir las reglas y recompensas por el cumplimiento de las mismas,

esto ayuda al estudiante a comprender que al igual que el juego en la vida existen reglas y límites que se deben respetar a fin lograr una convivencia armoniosa.

Mejora las relaciones interpersonales que establecen los niños y la capacidad de expresar sus emociones basadas en el respeto y la tolerancia por las opiniones de los demás.

Minerva (2002), manifiesta que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes. (p.291)

El juego permite transmitir valores importantes para el desarrollo pleno del estudiante en el seno social, el respeto, la amistad, la tolerancia, la honestidad, la competencia sana, el trabajo colaborativo y el compañerismo, la capacidad de trabajar conjuntamente para alcanzar objetivos comunes.

Chacón (2008) señala que el juego didáctico “Contribuye a motivar a los niños y niñas para que sientan la necesidad de aprender. En este sentido debe servir para despertar por sí misma la curiosidad y el interés de los alumnos” (p.3)

Además el juego ayuda a motivar a los estudiantes pues representa una actividad nueva, innovadora y dinámica, no es simplemente una clase de dictado, copia o repetición sino de una nueva forma de aprender jugando.

8.3. LOS JUEGOS COLABORATIVOS

8.3.1. Definición del Juego Colaborativo

El juego colaborativo supone la integración de dos a más personas que cooperan entre sí para la consecución de un objetivo común en medio de un sistema estandarizado en base a reglas. Pérez (1998) señala que el juego colaborativo son:

Propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el

acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros (Pérez, 1998, p. 1).

Los juegos colaborativos son aquellas actividades de tipo lúdico y didáctico en la que se busca generar interacciones positivas entre pares, dentro del entorno educativo el juego colaborativo se convierte en una estrategia metodológica propuesta para mejorar las relaciones sociales y afectivas de los niños y niñas.

Dávila y Velásquez (2007), mencionan que:

El juego a través de las reglas que posee, regula las acciones del niño (aunque se trate de un juego solitario), por lo tanto, éste adquiere una mayor generalidad conceptual, es decir, mayor nivel de abstracción. En los juegos colaborativos esto se potencia aún más, ya que las acciones no sólo son controladas por las reglas autoimpuestas, sino también por reglas externas y el control social. Además, la tolerancia al rompimiento de ellas es menor por parte de algunos de los jugadores. (Dávila y Velásquez, 2007, p.4)

De lo anterior se puede concluir que el juego colaborativo presenta ciertas ventajas en el desarrollo social del niño frente a los juegos individuales puesto que permite al niño mejorar las relaciones interpersonales con sus compañeros y desarrollar sus habilidades sociales como el liderazgo.

El trabajo en equipo que se promueve en el juego colaborativo permite mejorar el clima escolar disminuyendo la agresividad y mejorando los lazos de cooperación entre pares, desde el enfoque educativo y formativo el juego colaborativo provee al niño de espacios de aprendizaje compartido con sus semejantes.

Cerdas (2013) manifiesta que:

La forma de trabajo por medio de talleres lúdicos se refiere a un proceso integrador entre la práctica y la teoría, en el cual la experiencia, la vivencia y el aprendizaje en grupo tienen gran importancia; se trata de incorporar la realidad en las actividades para llevar los aprendizajes y actitudes a la realidad de cada participante en sus espacios y vivencias cotidianas. Permiten a las personas participar, construir conocimientos, poner en práctica y desarrollar habilidades por medio de las vivencias, incluyendo a la facilitadora o facilitador quien es la persona que promueve el proceso. (Cerdas, 2013, p. 109)

En consecuencia por medio del juego se puede aplicar los conceptos teóricos en un contexto práctico, en medio de un sistema normalizado y bajo la premisa de la

integración y cooperación grupal, de este modo el niño y la niña reconoce el valor del trabajo en equipo, de la división de funciones y es capaz de desarrollar las destrezas organizativas y de dirección de sus semejantes.

8.3.2. Importancia del juego colaborativo en el Desarrollo Infantil

Cereceda (2003) manifiesta que:

La importancia del juego colaborativo radica en la colaboración, ya que los jugadores no compiten entre ellos, sino todos ayudan para ganarle a un contrincante en común, el trabajo en equipo, la autoestima y el desarrollo emocional de los niños, a través de las tarjetas formativas utilizadas en el juego; promueven el diálogo y el respeto por las diferentes opiniones, vivencias y diferencias culturales, ya que los juegos, buscan que los niños reflexionen y conversen acerca de sus emociones sus necesidades e intereses personales; promueven el desarrollo del lenguaje y habilidades intelectuales; la acción solidaria, debido a que se estimulan sentimientos positivos ante las necesidades de los demás. El juego facilita una mayor y mejor comunicación entre padre, alumnos y profesores, ya que permite comprender el mundo interno de los niños (Cereceda, 2003, p. 2).

El juego colaborativo adquiere importancia en la perspectiva de la formación integral del niño y la niña considerando que le permite aprender aptitudes y características sociales para mejorar sus habilidades sociales, de tal modo que pueda adaptarse efectivamente en el medio laboral y social en el futuro inmediato.

El juego promueve el desarrollo inter dimensional y multidisciplinario que permite a los niños aprender, mientras juegan, se divierten, interactúan, comparten, se asocian, cooperan entre sí, siguen reglas, establecen objetivos, proponen soluciones. Es decir contribuye al desarrollo integral del niño, sin embargo es una estrategia metodológica poco incluida dentro de los procesos de educativos, principalmente por la falta de capacitación docente sobre el diseño y ejecución de juegos colaborativos en el aula de clase.

Cerdas (2013) menciona que:

La cooperación a la cual nos referimos es la que alude a la búsqueda de objetivos comunes, conlleva un trabajo cooperativo, pensar en todos(as) y no en los intereses individuales, aunque sí en la riqueza de cada aporte individual para el logro de las metas comunes. Esto implica que no son neutrales, sino que tienen propósitos y valores para mejorar las relaciones

humanas, la sociedad, transformando actitudes, fortaleciendo habilidades y buscando el cambio individual y colectivo. (Cerdas, 2013, p. 111)

El espacio de la cooperación entre los párvulos en medio del juego colaborativo se establece como mecanismo para alcanzar un objetivo específico que es de interés común para todos los participantes o para la resolución de un conflicto que se les ha presentado el cual debe ser resuelto para ganar el juego. Es decir, que todos los participantes del juego colaborativo comparten entre sí un objetivo común y esto los lleva a contribuir con su esfuerzo personal.

8.3.3. Características de los juegos colaborativos

Cerdas (2013) señala que el juego colaborativo es:

Participativo porque se refiere a procesos de cooperación, creatividad, diálogo, comunicación, interacción humana, de reflexión con respecto a la realidad, al papel del ser humano en esta, así como a la crítica y autorreflexión de sí mismo(as). También, porque el eje central es el ser humano, sus procesos de aprendizaje, su vivencia, los significados y sentidos que le da a sus experiencias de vida, aprendizajes y formas de vida; en tal sentido, se visualiza a las personas participantes como constructores(as) de la realidad, de los conocimientos y los aprendizajes. (Cerdas, 2013, p. 109)

- El juego colaborativo se caracteriza principalmente por el trabajo cooperativo de todos sus integrantes para alcanzar un objetivo determinado, en tal virtud el juego colaborativo requiere de la participación activa de más de una persona, una situación o conflicto que requiere del aporte individual de cada participante para su resolución.
- Para alcanzar un buen nivel de integración de los participantes es necesario que cada niño respete las reglas y normas establecidas, así como la aplicación práctica de valores como la solidaridad, el respeto, el liderazgo, entre otras. Estas conductas al ser aprendidas por medio de los juegos generan un aprendizaje significativo y útil para el niño quien desarrolla estas habilidades y capacidades de manera permanente en el presente y en el futuro.

8.4. UTILIZACIÓN DEL JUEGO COLABORATIVO EN EL AULA DE NIVEL INICIAL

La utilización de los juegos colaborativos como parte de los procesos de enseñanza aprendizaje, al igual que cualquier estrategia metodológica

8.4.1. Aplicación de los juegos colaborativos en el aula

Con respecto a la aplicación de juegos colaborativos en el aula de clase Galarza (2015) señala que se pueden seguir los siguientes pasos:

Dividir a los estudiantes en grupos pequeños (de 4 a 6 preferentemente si el grupo no es muy numeroso y se disponen de los materiales didácticos necesarios para todos), de la misma edad pero diferentes en habilidad, etnicidad (si fuera el caso) y sexo. Pueden ser formados por el profesor o dejar que los estudiantes lo hagan por sí mismos por afinidad, habiendo dado previamente las instrucciones necesarias para su conformación.

El docente da a conocer los objetivos para el trabajo planteado y la forma de cómo se llevará a cabo para que puedan tener éxito.

Los estudiantes necesariamente deben colaborar para lograr el trabajo propuesto.

El éxito de cada uno de los estudiantes depende del éxito de los demás.

El docente estimula para que cada grupo pueda resolver los problemas que se presentaren por sí mismos, elevando su confianza en su capacidad para lograrlo. (p. 34)

El éxito de la aplicación de juegos colaborativos en la integración escolar radica en que los estudiantes vayan variando la participación a fin de que puedan compartir y participar con todos sus compañeros para que reconozcan las potencialidades y cualidades de cada uno, de esta manera se valora el esfuerzo individual y el trabajo en equipo.

El docente es un eje central en el desarrollo de los juegos colaborativos, como guía y orientador de las acciones de los estudiantes a fin de que se desarrollen actividades de cooperación más no de competición o medición de capacidades entre estudiantes.

Por ello es también necesario que el educador valore estas actividades de forma cualitativa teniendo en consideración el nivel de integración y el trabajo en equipo de cada grupo a fin de evitar desigualdades entre los estudiantes.

8.4.2. Ventajas de los juegos colaborativos

Galarza (2015) señala que los juegos colaborativos:

Desarrollan la comunicación, la confianza, el respeto con todo el grupo y resto de grupos, hace a los estudiantes más solidarios, responsables, sacan a flote la fuerza de reacción ante la adversidad, buscar soluciones siempre enmarcados en el respeto y sin acciones agresivas. (p. 37)

De lo anterior se puede deducir que los juegos colaborativos ofrecen ventajas tanto para el desarrollo personal, social y cognitivo de los estudiantes, considerando que promueven el aprendizaje con base en la interrelación de los sujetos que conviven en un mismo espacio mejorando sus capacidades para relacionarse y trabajar por objetivos comunes.

En tal virtud enseña a los niños a comportarse, a compartir, a convivir y a participar, al mismo tiempo que se aborda una temática o un contenido educativo específico brindando un aprendizaje integral.

Slavin (1992)

La mayor ventaja de los juegos cooperativos está en la amplia gama de resultados positivos que las investigaciones han encontrado en ellos. Aunque puede haber muchas formas de mejorar las relaciones entre niños de diversos orígenes étnicos, o entre alumnos integrados y alumnos de progreso normal, pocas pueden ayudar también a mejorar el rendimiento del alumno. Y aunque ciertamente hay muchas formas de acelerar el aprendizaje del alumno en una o más asignaturas o niveles de edad, pocas se aplican igual de bien en casi todas las asignaturas y en casi todos los niveles de edad; y todavía menos pueden documentar mejoras en el aprendizaje y mostrar también una mejoría en las relaciones sociales, la autonomía, el gusto por el colegio y otros resultados de los niños. (p. 262)

En consecuencia si bien es cierto existen muchas estrategias metodológicas que se pueden utilizar en el proceso educativo, solamente el juego tiene las características potenciales de adaptabilidad y abordaje de diferentes contenidos y aspectos educativos.

El juego didáctico puede ser aplicado para el abordaje de diferentes asignaturas, en diferentes niveles educativos, o para el desarrollo de diferentes áreas en los niños y niñas dentro y fuera de las instituciones educativas. Además es del gusto e interés de los estudiantes por lo que se hallan más predispuestos a participar en este tipo de actividades.

8.5. LA INTEGRACIÓN ESCOLAR

8.5.1. Concepto de integración escolar

Romero, Inciarte, González, & García (2009) indican que:

La educación integradora es el proceso consistente en acoger en la escuela a todos los niños, independientemente de sus condiciones físicas, intelectuales, sociales, emocionales u otras. Esto supone convertir la escuela en un espacio de democratización y participación de la sociedad, en la cual la actuación proactiva del docente es vital. (p. 1)

El concepto de integración escolar se basa en el establecimiento de relaciones interpersonales positivas entre niños y niñas que con compañeros de aula en un determinado nivel educativo, como parte del desarrollo social, afectivo y emocional que los niños requieren para alcanzar una convivencia armónica con sus semejantes en el medio social.

8.5.2. Importancia de la integración escolar

Es importante que los estudiantes se puedan interrelacionar positivamente en el ambiente escolar. Desde el punto de vista práctico las instituciones educativas son generalmente el principal escenario en el que los niños y niñas conviven con otros de su misma edad. Del mismo modo que comparten características en común también presentan diferencias por cuanto cada estudiante tiene sus características en cuanto a cultura, nivel socioeconómico, intereses, género, religión, entre otros.

Por ello es indispensable que los niños y niñas aprendan a interrelacionarse positivamente entre ellos, a reconocer sus semejanzas y diferencia, a reconocer el valor de cada niño y tolerar las diferencias de cada uno, es decir, aprender a convivir con los demás en el marco del respeto, la tolerancia, la igualdad y la armonía.

Con este aprendizaje el niño y la niña adquiere conductas y comportamientos que contribuyen a su convivencia armónica en la vida adulta en medio de un grupo social, ya sea en el aspecto personal como en el ámbito laboral, estas conductas son muy valoradas y apreciadas.

8.5.3. RELACIÓN INTERPERSONAL

Edwin Peña (2013) señala que: “Las relaciones interpersonales son la habilidad de establecer y mantener relaciones satisfactorias y mutuas caracterizadas por la cercanía emocional” (p. 59)

En consecuencia las relaciones interpersonales hacen referencia a la habilidad que ha desarrollado la persona para entablar relaciones afectivas positivas con otras personas. Esto en base al establecimiento y cumplimiento de normas enmarcadas en el respeto, la consideración y la estima mutua.

La interacción con otras personas permite tener un acercamiento con la otra persona, reconocer sus características, intercambiar información, que le permitan incrementar sus habilidades y conocimientos, apropiándose de las experiencias y conocimientos del otro en beneficio propio.

Extremera y Fernández (2004) afirman que:

Las habilidades interpersonales son un componente de la vida social que ayuda a las personas a interactuar obteniendo beneficios mutuos. Es decir, las habilidades sociales tienden a ser recíprocas de tal manera que la persona que desarrolla y posee unas competencias sociales adecuadas con los demás, es más probable que reciba una buena consideración y un buen trato por la otra parte. (p.120)

De lo anterior se puede afirmar que las habilidades sociales de interacción interpersonal ofrecen beneficios a nivel personal, social, laboral, económico, político, entre otros, considerando que permite mejorar las habilidades sociales de las personas.

En el campo educativo las relaciones interpersonales adquieren una importancia relevante puesto que en la escuela el ambiente entre los niños y niñas influye de manera directa en la motivación intrínseca, si el niño percibe un ambiente desfavorable menores serán sus logros en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los juegos colaborativos en este aspecto ofrecen una alternativa dinámica para la integración de todos los niños en medio de sistemas de interrelación enfocados a cumplir objetivos educativos, en el desarrollo de los juegos colaborativos los

niños no buscan demostrar quién es mejor o superior sino que cada uno puede aportar algo valioso para el equipo.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS:

¿Cómo incide la utilización de juegos colaborativos en las relaciones interpersonales de niñas y niños?

¿Cómo se deben aplicar los juegos colaborativos en la educación inicial?

¿Cuáles son los beneficios del juego colaborativo en el desarrollo infantil?

10. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

10.1. Paradigma

La investigación se desarrolla con el paradigma interpretativo considerando que en la utilización de juegos colaborativos confluyen varios factores y que cada niño puede reaccionar de manera diferente frente al desarrollo de una estrategia lúdica dentro del aula de preescolar. Por cuanto la relación entre el juego colaborativo y la integración escolar no es estática y varía de acuerdo a las condiciones, de las actividades, los contextos, los estados emocionales, las relaciones interpersonales, entre otros.

10.2. Enfoque

El enfoque aplicado en el desarrollo investigativo corresponde al enfoque cualitativo y cuantitativo.

Cuantitativo

Hernández, Fernández, & Baptista (2010), manifiestan que: “El enfoque cuantitativo, usa la recolección de datos, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías” (p.4).

El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de información medible, cuantificable que permita identificar los patrones de percepción y comportamiento

dentro de un grupo de estudio relativamente amplio. Este tipo de enfoque investigativo se utiliza para probar hipótesis y teorías con base al análisis estadístico de la información que se pueda recabar acerca del problema de estudio.

Cualitativo

Hernández, Fernández, & Baptista (2010) señalan que el enfoque cualitativo: “Utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación, para obtener descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones.” (p. 9).

Con la aplicación del enfoque cualitativo se pretende abstraer y analizar la información que permita determinar las características del problema investigado de manera amplia y profunda, de esta manera se busca describir el aporte que genera la aplicación de juegos colaborativos en la educación inicial a través de la observación sobre las actitudes y expectativas de los docentes y niños frente al desarrollo de juegos que exigen la cooperación de todos los niños y niñas.

10.3. Tipo de Diseño

Bibliográfico-Documental porque se puede analizar que la investigación bibliográfica permite recabar información científica y teórica de diferentes fuentes bibliográficas como libros, revistas, artículos científicos, que permitan guiar la investigación y fundamentar la importancia del juego colaborativo en el desarrollo del párvulo.

De campo Porque se busca diagnosticar la situación actual del desarrollo y aplicación de juegos colaborativos en el aula de educación inicial, por medio de la aplicación de técnicas e instrumentos de recolección de datos que hacen posible la recolección de la información en el lugar donde sucede el fenómeno investigado y bajo sus condiciones naturales.

10.4. Nivel

Exploratorio Porque se pretende alcanzar un nivel exploratorio de la investigación por cuanto en la institución educativa no se conoce mucho acerca de las características del juego colaborativo y el valioso aporte en el desarrollo infantil para que pueda ser considerado como una herramienta metodológica valiosa para el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Descriptiva Debido a que a través de la investigación se busca sintetizar, estructurar y presentar respaldos científicos acerca de los juegos colaborativos y su aporte en el desarrollo infantil.

10.5 Método

Método inductivo

Chalmers (2000) considera que:

El método inductivo crea leyes a partir de la observación de los hechos, mediante la generalización del comportamiento observado; en realidad, lo que realiza es una especie de generalización, sin que por medio de la lógica pueda conseguir una demostración de las citadas leyes o conjunto de conclusiones. (p.87)

El método inductivo se aplica a través de la aplicación de técnicas investigativas a grupos representativos de la población educativa con el fin de determinar las características y percepciones generales acerca de la utilización de juegos colaborativos en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

10.6. Técnicas e Instrumentos

En la presente investigación se ha utilizado:

- 1.-La técnica de la entrevista a través de un cuestionario semi-estructurado, dirigido al Rector, y un cuestionario semi-estructurado dirigido a Docentes.
- 2.-La observación con la ficha de Observación para los niños y niñas, para la recolección de los datos, la misma que fue tabulada y procesa con medios informáticos.

Técnica	Instrumento	Descripción
Entrevista	Guía de Preguntas	Aplicada al Director
Encuesta	Cuestionario	Aplicada a Docentes
Observación	Ficha de Observación	Aplicada a niños y niñas

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

10.7. Población/Muestra

La población y muestra corresponde al grupo de estudio del nivel de educación inicial de la Escuela “Luisa Sayas de Galindo”, de la parroquia Toacaso al cual está enfocado el proyecto de investigación, cuya descripción se detalla en el siguiente cuadro.

<u>BENEFICIARIOS</u>	<u>Población/Muestra</u>	<u>Frecuencia</u>	<u>Porcentaje</u>
<u>DIRECTOS</u>	<u>Niños</u>	18	23%
	<u>Niñas</u>	16	20%
<u>INDIRECTOS</u>	<u>Autoridades</u>	5	12%
	<u>Docentes</u>	1	3%
	<u>Padres de Familia</u>	34	43%
	<u>Total</u>	<u>74</u>	<u>100%</u>

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

11.1. Discusión de la Entrevista aplicada al Director de la Escuela “Luisa Sayas Galindo”

La entrevista fue aplicada al director de la Escuela Luisa Sayas Galindo.

Objetivo: Determinar la importancia de los juegos colaborativos en los niños y niñas de Educación Inicial del cual se pudo obtener la siguiente información.

1. ¿Cuál es el aporte de la metodología juego-trabajo?

El aporte de la metodología del juego trabajo es proveer a los infantes de espacios para el aprendizaje significativo.

2. ¿Cómo incide la integración escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje?

R-La integración de los niños es importante para su aprendizaje pues permite mantener un clima escolar favorable para que los niños aprendan.

3. ¿Con qué frecuencia se ejecutan juegos colaborativos en los niveles de educación inicial? Y ¿Por qué?

R-La inclusión de los juegos colaborativos en los niveles de educación inicial depende exclusivamente de los profesores.

4. ¿Cree usted que los juegos colaborativos pueden mejorar la integración de los niños y niñas?

R-Sí, porque a través del juego colaborativo los niños aprenden los valores del respeto, la solidaridad, la tolerancia y el compañerismo, por ende aprender e interrelacionarse positivamente entre ellos.

5. ¿Se han ejecutado actividades de capacitación acerca del juego colaborativo dirigidas a los docentes de la institución?

R-En la institución no se han desarrollado capacitaciones acerca de la inclusión de juegos colaborativos.

Discusión

De la entrevista aplicada al director de la institución se observa que las autoridades educativas reconocen el aporte de la metodología del juego trabajo, como un instrumento para mejorar el desarrollo infantil y la integración escolar en el marco del respeto, la tolerancia, el compañerismo, para que los niños establezcan relaciones afectivas positivas con sus semejantes. Cabe recalcar que en la institución no se han desarrollado capacitaciones referentes a la aplicación de juegos infantiles.

11.2. Análisis y discusión de Resultados de la encuesta dirigida a los docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Objetivo: Identificar los elementos de los juegos colaborativos en los niños y niñas de Educación Inicial

Pregunta 1.- ¿Conoce que son los juegos colaborativos?

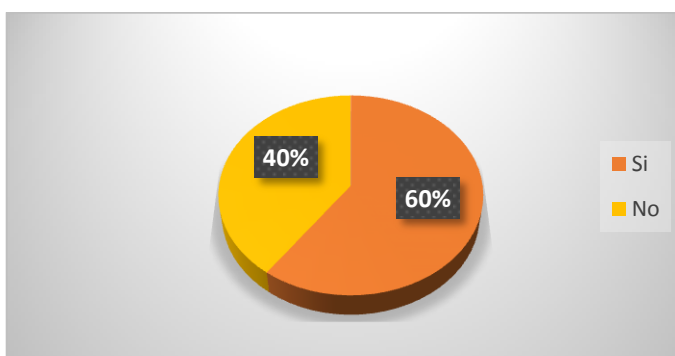
Tabla 1 Conocimiento de los juegos colaborativos y creativos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60%
No	2	40%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 1 Conocimiento de los juegos colaborativos y creativos.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

Del total de docentes encuestados el 60% asegura que si conocen sobre los juegos creativos y colaborativos, mientras que el 40% manifiesta que no conocen sobre los juegos colaborativos y creativos.

Se evidencia que que no todo el personal docente de la institución tiene un buen nivel de conocimiento acerca de los juegos colaborativos, en tal virtud están conscientes de los aportes de este tipo de juegos para el desarrollo infantil en el marco del proceso de enseñanza aprendizaje. No obstante es importante que los docentes tengan capacitaciones permanentes enfocadas a la utilización de estrategias lúdicas en el aula de clase.

Pregunta 2.- ¿Cree que el juego es una estrategia metodológica?

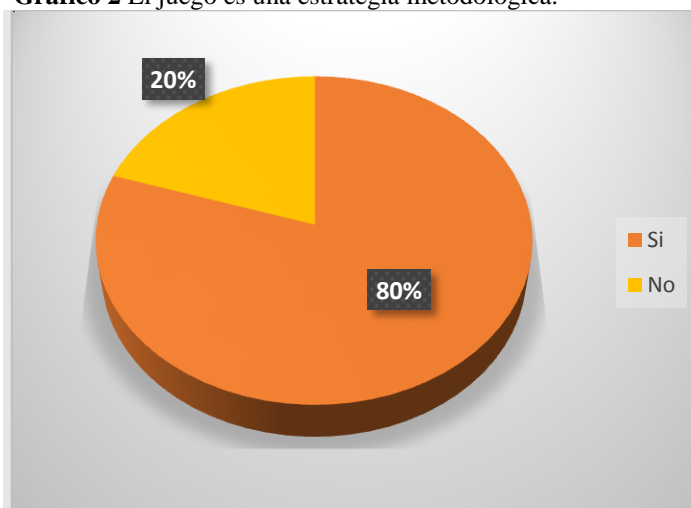
Tabla 2 El juego es una estrategia metodológica.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 2 El juego es una estrategia metodológica.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

Del 100% de docentes encuestados el 80% afirma que el juego si sirve como una estrategia metodológica, mientras que el 20% manifiesta que el juego no es una estrategia metodológica.

De acuerdo a la percepción docente el juego es considerado como una estrategia metodológica a través de la cual se puede mediar entre los contenidos y los alumnos, promoviendo una participación activa del estudiante y el aprendizaje cooperativo que busca alcanzar el desarrollo cognitivo equitativo entre todos los estudiantes, a través de la utilización de juegos que no están centrados en la competición.

Pregunta 3.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos colaborativos en el aula de clase?

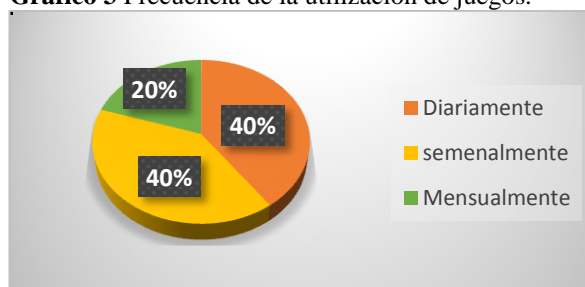
Tabla 3 Frecuencia de la utilización de juegos.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Diariamente	1	20%
Semanalmente	1	20%
Mensualmente	3	60%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 3 Frecuencia de la utilización de juegos.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

De todos los docentes encuestados el 40% asegura que utiliza diariamente los juegos, el otro 40% asegura utilizar semanalmente los juegos, mientras que el 20% manifiesta que utiliza los juegos mensualmente.

De los datos obtenidos se observa que los docentes no incluyen los juegos en el proceso didáctico de manera recurrente, este factor es negativo pues evidencia una inclusión deficiente de esta estrategia metodológica en el aula de clase, por lo que se convierte en una estrategia educativa poco valorada dentro de la institución, por lo que es necesario promover en el personal docente la utilización de esta estrategia con base en su aporte al desarrollo cognitivo.

Pregunta 4.- ¿Considera usted que es importante que los niños se integren entre sí dentro del aula escolar?

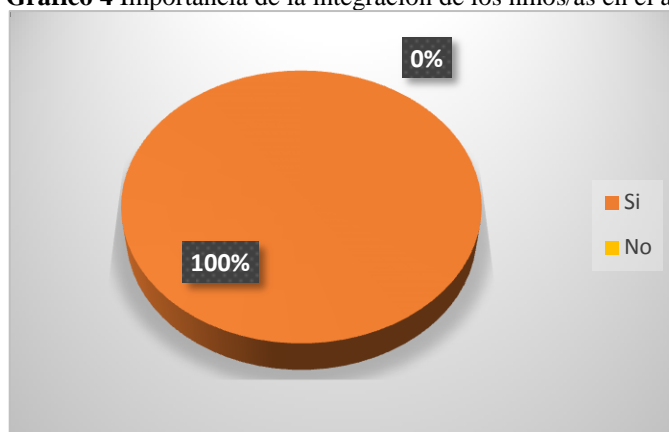
Tabla 4 Importancia de la integración de los niños/as en el aula.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	1000%
No	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 4 Importancia de la integración de los niños/as en el aula.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

Del 100% de docentes encuestados el 1000% afirma que si es importante que los niños se integren dentro del aula de clases, mientras que ningún docente manifiesta que no es importante que los niños/as se integren dentro del aula de clases.

Los datos obtenidos son favorables para el proceso de investigación pues los docentes reconocen la importancia de buscar alternativas para que el grupo de clase se integre, para alcanzar un clima escolar favorable que permita un adecuado espacio para el desarrollo de los alumnos y la adquisición de conocimientos y habilidades.

Pregunta 5.- ¿Considera usted que los niños necesitan relacionarse con otros para su desarrollo?

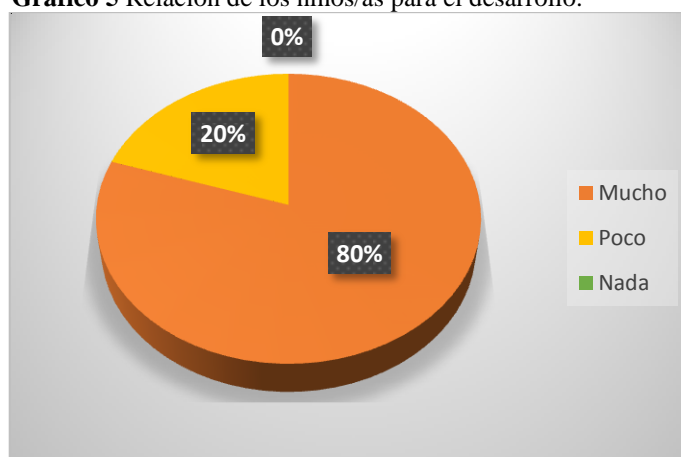
Tabla 5 Relación de los niños/as para el desarrollo.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	4	80%
Poco	1	20%
Nada	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela "Luisa Sayas Galindo"

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 5 Relación de los niños/as para el desarrollo.



Fuente: Docentes de la escuela "Luisa Sayas Galindo"

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

El 80% de los docentes encuestados consideran que es muy importante que los niños/as se integren con otros para su desarrollo, mientras que el 20% restante manifiesta que es poco importante que los niños/as se relacionen para su desarrollo.

Los docentes consideran que la interrelación entre los estudiantes es muy importante para su desarrollo, lo cual resulta positivo en el proceso de investigación debido a que respalda la necesidad de proponer alternativas como los juegos colaborativos que permitan mejorar la calidad de las relaciones personales que establecen los alumnos.

Pregunta 6.- ¿Cree usted que con los juegos colaborativos se puede mejorar la relación entre los niños y niñas?

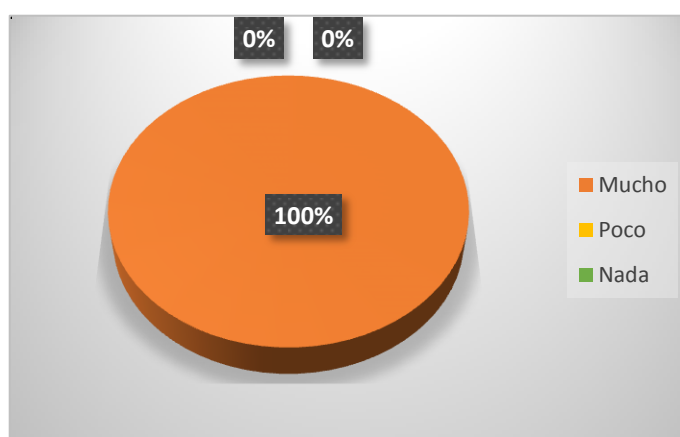
Tabla 6 Aporte de los juegos colaborativos a la integración de los niños/as.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Mucho	5	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 6 Aporte de los juegos colaborativos a la integración de los niños/as.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

El 100% de los docentes encuestados están de acuerdo en que los juegos colaborativos pueden mejorar la relación entre los niños/as dentro del aula de clases.

De acuerdo a la opinión de los docentes los juegos colaborativos representan un valioso instrumento para mejorar las relaciones interpersonales entre niñas y niños, concordantemente con las teorías expuestas en el presente trabajo y validando el proceso investigativo, pues se puede incluir esta estrategia metodológica para promover la interacción positiva entre los estudiantes.

Pregunta 7.- ¿Considera usted que el juego colaborativo ayuda a mejorar el desarrollo personal y social de los niños?

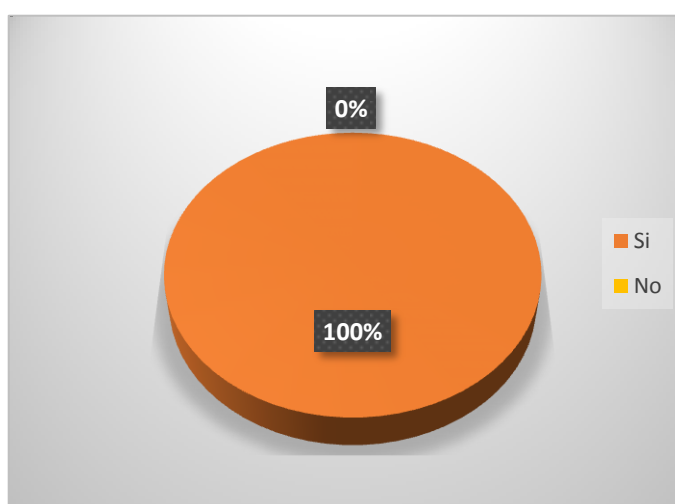
Tabla 7 Aporte de los juegos colaborativos en el desarrollo personal y social.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
Total	0	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 7 Aporte de los juegos colaborativos en el desarrollo personal y social.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

El 100% de los docentes encuestados están de acuerdo en que los juegos colaborativos ayudan a los niños/as a mejorar en el desarrollo personal y social.

Los docentes consideran que los juegos colaborativos contribuyen a la adquisición de las habilidades sociales de asociación, expresión y comprensión que le permitan desarrollarse a nivel personal y social, por medio de la interacción con sus semejantes para incrementar sus conocimientos y habilidades. Este dato sustenta los objetivos de la investigación pues queda demostrado que a través del juego colaborativo los niños aprenden a interrelacionarse entre ellos.

Pregunta 8.- ¿Cuál considera usted que es la principal dificultad para la aplicación de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

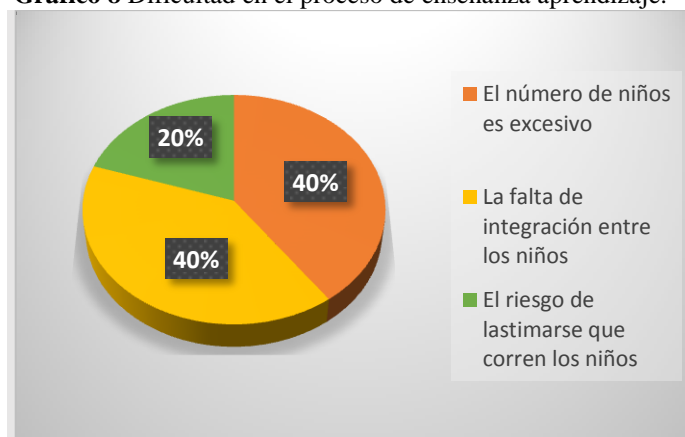
Tabla 8 Dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
El número de niños es excesivo	2	40%
La falta de integración entre los niños	2	40%
El riesgo de lastimarse que corren los niños	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 8 Dificultad en el proceso de enseñanza aprendizaje.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

Del 100% de docentes encuestados el 40% afirma que el número de niños es excesivo para la aplicación de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, el 40% asegura que la falta de integración entre los niños dificulta la aplicación de los juegos, mientras que el 20% manifiesta que el riesgo de lastimarse que corren los niños/as dificulta la aplicación de los juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

De lo anterior es necesario que estas percepciones de los docentes sean tomadas en referencia para el mejoramiento de las condiciones para la aplicación de juegos colaborativos y que los niños y niñas sean beneficiados con su aporte en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Pregunta 9.- ¿Cree usted que a través del juego colaborativo se puede mejorar la integración escolar y fomentar el liderazgo en los niños y niñas de Educación Inicial?

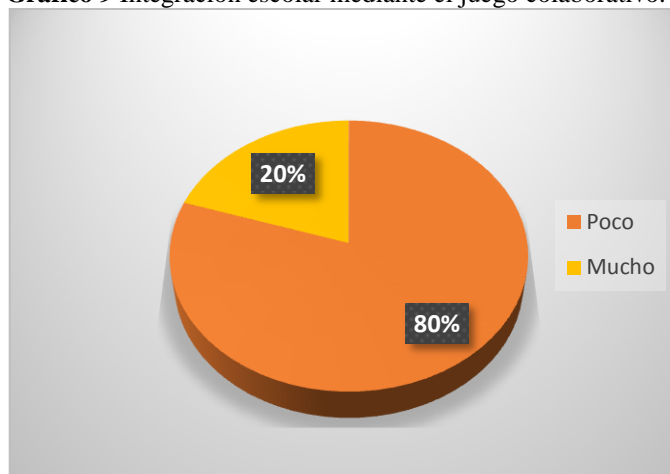
Tabla 9 Integración escolar mediante el juego colaborativo.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	4	80%
No	1	20%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 9 Integración escolar mediante el juego colaborativo.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

Del 100% de docentes encuestados el 80% asegura que mediante la aplicación de los juegos colaborativos si se puede mejorar la integración escolar a través de un líder, mientras que el 20% manifiesta que no se puede mejorar la integración escolar con la aplicación de los juegos colaborativos.

Se deduce que a mayor utilización de los juegos colaborativos en el proceso de enseñanza aprendizaje, mejor será la integración de los niños y niñas del salón, en tal virtud es necesario incentivar y capacitar a los docentes para que puedan utilizar efectivamente esta estrategia metodológica, para mejorar el desarrollo social de los estudiantes promoviendo el aprendizaje cooperativo.

Pregunta 10.- ¿De realizar un taller acerca de los juegos colaborativos usted asistiría?

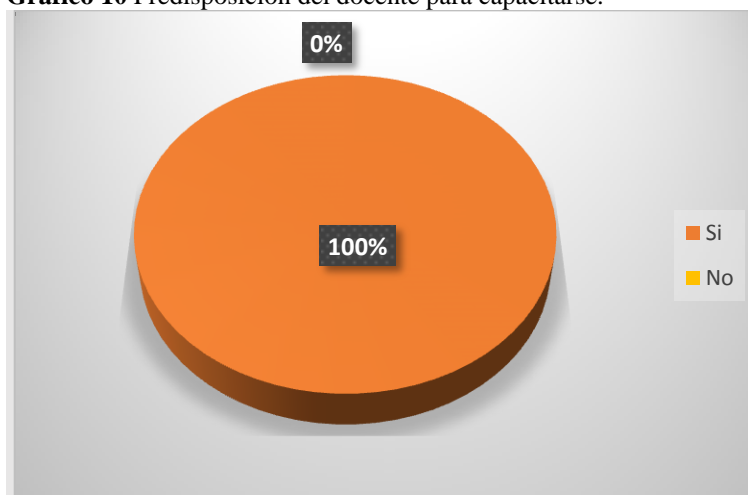
Tabla 10 Predisposición del docente para capacitarse.

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100%
No	0	0%
Total	5	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Gráfico 10 Predisposición del docente para capacitarse.



Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión

El 100% de docentes encuestados están de acuerdo en que si existe un taller sobre los juegos colaborativos como estrategia para el aprendizaje ellos estarían dispuestos a asistir.

La información recolectada es positiva para el proceso investigativo pues los docentes manifiestan su predisposición para participar en actividades de capacitación que les permitan adquirir los conocimientos y habilidades para incluir positivamente los juegos colaborativos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

11.3. Análisis de la Ficha de Observación

Objetivo: Determinar la importancia de los juegos colaborativos en los niños y niñas de Educación Inicial

Resultados de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas del nivel de educación inicial de la Escuela “Luisa Sayas Galindo”

INDICADORES	SI		NO		TOTAL	
	FR	%	FR	%	NIÑOS	%
1. Se integra a la actividad	29	85%	5	15%	34	100%
2. Disfruta jugar con sus compañeros	32	94%	2	6%	34	100%
3. Sigue las reglas del juego	28	82%	6	18%	34	100%
4. Se mueve libremente en el juego	31	91%	3	9%	34	100%
5. Respeta la integridad de sus compañeros	32	94%	2	6%	34	100%
6. Ayuda a los demás	25	74%	9	26%	34	100%
7. Dirige a sus compañeros en el juego	23	68%	11	32%	34	100%
8. Promueve la participación de sus compañeros	27	79%	7	21%	34	100%
9. Muestra felicidad en el momento de jugar	32	94%	2	6%	34	100%
10. Al finalizar se muestra motivado	34	100%	0	0%	34	100%

Fuente: Docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Elaborado por: Caisapanta, Gessy y Caiza, Wilma

Análisis y Discusión de Resultados

La ficha de observación se aplicó a los niños y niñas del nivel de educación inicial 2 de la Escuela “Luisa Sayas Galindo” durante la ejecución de un juego colaborativo con el propósito de determinar el aporte del juego colaborativo en la educación inicial, de lo cual se han obtenido los siguientes resultados:

El 85% de niños observados se integran a la actividad en tanto que un 15% no logra integrarse en el juego, esto es un dato positivo que refleja la actitud positiva de los niños y niñas frente a la utilización de estrategias lúdicas en el aula escolar, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Del total de niños observados el 94% de niños disfrutaban jugando con sus compañeros, por lo tanto se deduce que a mayor desarrollo de juegos colaborativos mejor será la integración del grupo de clase, respaldando en la praxis las teorías expuestas en la investigación.

Se evidencia que el 82% de niños sigue las reglas del juego, mientras que el 18% no sigue las reglas del juego, respetar las reglas del juego es un elemento favorable para el desarrollo social de los niños, puesto que aprenden que para una convivencia se deben establecer y respetar normas de comportamiento. Es importante que se enfoque en aquellos niños que no respetan las reglas de juego pues demuestran un deficiente desarrollo social.

El 91% de los niños participantes se mueve libremente en el juego, este dato refleja que el juego es del disfrute de los niños, genera en ellos el sentimiento de felicidad que los motiva y predispone para el proceso de enseñanza aprendizaje, el espacio que se genera para su desarrollo cognitivo es libre y espontaneo.

Del total de niños observados el 94% respeta la integridad de sus compañeros, lo cual, resulta favorable pues los niños son conscientes de la necesidad de cuidar la integridad y bienestar de sus compañeros, de no realizar acciones que atenten contra la seguridad de sus compañeros, sin embargo un porcentaje reducido de niños demuestra deficiencias en este aspecto, con actitudes como halar o empujar intencionalmente a sus compañeros.

El 74% de los niños ayuda a los demás mientras que el 26% no lo hace, este dato es favorable en el desarrollo de la investigación pues evidencia que el juego promueve la colaboración entre compañeros y mejora su integración, cabe recalcar que un grupo considerable de niños no ayuda a sus compañeros, por ello es importante que se promueva la integración de juegos colaborativos.

Del total de niños observados el 68% dirige a sus compañeros en tanto que el 32% no demuestra estas actitudes, es positivo que los niños demuestren comportamientos de liderazgo dentro del grupo de clase, puesto que les permite mejorar su desarrollo emocional y sus relaciones interpersonales.

El 79% de los niños promueve la participación de sus compañeros, aquello demuestra que a través del juego colaborativo los niños mejoran su integración, ya que buscan que todos los niños y niñas del grupo participen de manera activa en el desarrollo del juego.

Se observa que el 94% de niños muestran felicidad en la realización del juego, esto refleja que la actividad genera reacciones positivas en los niños y niñas. El sentimiento de felicidad que produce el juego ayuda a los niños a relacionar y construir aprendizajes significativos para su vida, demostrando que el juego produce disfrute, relajación, integración y aprendizaje.

Finalmente se evidencia que el 100% de niños y niñas se muestra motivado a finalizar la actividad, lo cual resulta positivo pues demuestra que el juego desarrollado ha aportado en la integración de los niños, les ha permitido interactuar entre ellos y mejorar sus habilidades mientras se divierten y comparten entre sí.

12. IMPACTO

El impacto de la investigación es de tipo social y técnico

Impacto Social

El impacto social se sustenta en la identificación del aporte del juego colaborativo en el desarrollo infantil, demostrando que los niños y niñas del nivel de educación inicial responden positivamente a la realización de juegos colaborativos y que a través de ellos pueden mejorar su desarrollo emocional y la integración del grupo de clase.

Es importante reconocer que algunos niños observados demuestran un deficiente desarrollo social por lo que tienen dificultades para asociarse con los demás, por ello es necesario que se puedan aplicar juegos colaborativos para ayudarlos a mejorar sus habilidades y comportamientos sociales.

13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones:

- El juego colaborativo es una estrategia metodológica que se puede aplicar en el aula de preescolar para mejorar el desarrollo de los párvulos, considerando que ayuda a adquirir habilidades y comportamientos sociales que les permitan relacionarse positivamente con sus semejantes.
- Los docentes consideran que el juego ayuda en la integración de los estudiantes, sin embargo su nivel de inclusión en el proceso de enseñanza aprendizaje es bajo, debido principalmente al número excesivo de estudiantes de cada curso y a la falta de integración de los niños y niñas.
- De la entrevista a las autoridades de la institución se evidencia que en la Escuela Luisa Sayas Galindo no se han realizado actividades de capacitación enfocadas a guiar a los docentes sobre el aporte de la inclusión de juegos colaborativos en la educación inicial.
- Los niños y niñas del nivel de educación inicial 2 demuestran reacciones positivas frente a la participación en juegos colaborativos y se evidencia que a través de estas actividades se puede mejorar el desarrollo de las habilidades sociales de asociación, expresión y comprensión que les permita interrelacionarse positivamente entre sí.

Recomendaciones

- Es necesario promover la utilización de los juegos colaborativos en los niveles de educación inicial considerando que las conductas y comportamientos que aprende el niño durante sus primeros años de vida son en generalmente perdurables en su vida adulta.
- Se recomienda incentivar a los docentes para que utilicen recurrentemente los juegos colaborativos en el aula de preescolar, considerando el importante aporte que representa para la adquisición y fortalecimiento de las habilidades sociales de los niños.
- Se debe promover la realización de actividades de capacitación dentro de la institución enfocada a los docentes a fin de que estén en la capacidad de aplicar los juegos colaborativos, aprovechando las bondades de la integración escolar para el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Se debe aprovechar el nivel de aceptación de los niños y niñas frente a la utilización de estrategias lúdicas centradas en el aprendizaje colaborativo a fin de que mejoren sus habilidades sociales y puedan integrarse positivamente con sus semejantes.

14. BIBIOGRÁFIA

- Bellmann, R. (1999). *Método y metodología para el conocimiento científico*. Berlín: Leitko.
- Bogantes, F., & Jiménez, F. (1996). *Análisis de las estrategias metodológicas utilizadas por las maestras de aula recurso de problemas del aprendizaje en la enseñanza de la lectura y la escritura. Tesis de Grado*. Heredia: Universidad Nacional.
- Cerdas, E. (2013). Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. *Revista de Paz y Conflictos*(núm. 6), pp. 107-123.
- Cereceda, L. (2003). *Impacto de los juegos colaborativos "Devorón" y "El temporal" en la formación de los Objetivos Fundamentales Transversales*. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile, Instituto de Sociología.
- Chacón, P. (Julio-Diciembre de 2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. *Revista Nueva Aula Abierta* , Vol. 5(Nº 16), pp. 1-16.
- Chalmers, A. (2000). *¿Qué es esa cosa llamada ciencia?* España: Ed. Siglo Veintiuno de Argentina Editores. S.A. .
- Dávila, G., & Velásquez, A. (2007). Evaluación de la aplicación de juegos colaborativos: "Devorón" y "Temporal". *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, vol. 9(núm. 2), pp. 1-21.
- Diaz, A. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos.
- Domínguez, C. (2015). *La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada*. Juárez, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

educacion, M. d. (2014). *Curriculum de educacion inicial*. Quito -Ecuador: Ministerio de educacion.

- Extremera, N., & Fernández, P. (2004). Inteligencia emocional, calidad de las relaciones interpersonales y empatía en estudiantes. *Clínica y Salud*, vol. 15(núm. 2), pp. 117-137.
- Galarza, C. (2015). *Los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona*. Tesis de Maestría. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Gallegos, P. (2013). *Teorias pedagogicas*. Bogota: Ediciones Galindes S.A.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGRAW-HILL.
- Klaus, G. (2000). *Diccionario filosófico* (5ta Edición ed.). Berlín, Alemania: Buhr.
- Laurel, A. (2011). *Modelos pedagogicos de la formacion inicial*. Buenos aires - Argentina: Ediciones Perason S.A.
- López, V., & Montero, F. (2000). *Virtual-Prismaker: ayudando en el proceso de aprendizaje. Juego físico vs. virtual: un solo juego dos modos de interacción*. La Mancha, España: Universidad de Castilla.
- Menesses, M., & Monge, M. (septiembre de 2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25(núm. 2), pp. 113-124.
- Minerva, C. (octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. *Educere, la Revista Venezolana de Educación*, vol. 6(núm. 19), pp. 289-296.
- Ministerio de educación. (2014). *Curriculum de educacion inicial*. Quito - Ecuador: Ministerio de educacion.

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). *Currículo Educación Inicial 2014*. Quito.
- Peña, E. (2013). *Incidencias de los juegos cooperativos frente al desarrollo emocional*. Bogotá, Colombia: Universidad Libre de Colombia.
- Pérez, O. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, pp. 1-15.
- Romero, R., Inciarte, N., González, O., & García, N. (julio-diciembre de 2009). Integración educativa: visión de los docentes en cuatro escuelas venezolanas. *CPU-e, Revista de Investigación Educativa*(núm. 9), pp. 1-14.
- Salas, J., & Soto, E. (1996). *Construyendo formas de enseñar y aprender*. Heredia, Costa Rica: Universidad Nacional.
- Sánchez, O. (2005). *Educación Inicial Bases Curriculares*. Caracas, Venezuela: Editorial Noriega.
- Santillan, C. (2013). *La voz delalumando*. Colombia - Bogota: Publicaciones Edmun.
- Slavin, R. (1992). *Aprendizaje Cooperativo*. Barcelona, España: Paidós.
- UNICEF. (1990). Convención sobre los Derechos del Niño. *Convención sobre los Derechos del Niño · UNICEF Comité Español*. Ecuador: UNICEF.
- Vargas, Á. (Enero de 2009). Métodos de Enseñanza. *Innovación y experiencias educativas*, 1-9.
- Velazco, M., & Mosquera. (2010). *Estrategias Didácticas para el Aprendizaje Colaborativo*. Santiago de Chile, Chile: PAIEP.

15. ANEXOS**ANEXO 1****CURRICULUM VITAE****1.- DATOS PERSONALES**

NOMBRES Y APELLIDOS: YOLANDA PAOLA DEFAZ GALLARDO

FECHA DE NACIMIENTO: 19 DE MARZO DE 1980

CEDULA DE CIUDADANÍA: 0502632219

ESTADO CIVIL: CASADA

NUMEROS TELÉFONICOS: 098578055 032663-678

E-MAIL: yolanda.defaz@utc.edu.ec

2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO : ESCUELA FISCAL MIXTA “CLUB ROTARIO”

NIVEL SECUNDARIO: INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR “VICTORIA VASCONES CUVI”

NIVEL SUPERIOR : UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

3.- TITULOS OBTENIDOS

PREGRADO: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIALIZACIÓN PARVULARIA

POST GRADO: MAGISTER EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA

4.- EXPERIENCIA DE INVESTIGACIÓN

PROFESIONAL CON AMPLIA EXPERIENCIA EN LA FORMACIÓN DE NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS, COMO DOCENTE INVESTIGADOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI HA TRABAJADO EN PROYECTOS COMO:

- ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO A TRAVÉS DE MATERIAL DE RECICLAJE
- ESTIMULACIÓN TEMPRANA A NIÑOS/AS DEL CANTÓN PANGUA
- ELABORACIÓN DEL REDISEÑO DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA
- FORMACIÓN DE LA COMPETENCIA PARA LA FORMACIÓN EDUCATIVA PARA LOS PROFESIONALES EN EDUCACIÓN: PROPUESTA DE ESTRATEGIA. **PUBLICADO EN LA REVISTA:** HA SIDO PUBLICADO EN EL VOL. VII, NO. 1 DE ENERO-MARZO 2016 DE LA REVISTA DIDASC@LIA: DIDÁCTICA Y EDUCACIÓN CON ISSN 2224-2643, ENTRE LAS PÁGINAS 213-222.
- LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO, REVISIÓN REVISTA PUCARA.
- ENCAPSULAMIENTO DE PILAS PARA DISMINUIR LA CONTAMINACIÓN AMBIENTAL. REVISIÓN REVISTA PUCARA.
- PARTICIPACIÓN EN LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO MULTIDISCIPLINAR CON EL TEMA: ANÁLISIS DEL DISEÑO DE PRODUCTOS TECNOLÓGICOS PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO/A EN EL ÁMBITO EDUCATIVO DE LOS NIÑOS DE 1 A 3 AÑOS DE LOS CIBVS DE LA PARROQUIA ELOY ALFARO DEL CANTÓN LATACUNGA. PARTICIPACIÓN UTCIENCIA Y ESPEL.

- ELABORACIÓN DE UN CAPITULO PARA EL LIBRO QUE VA A PRESENTARSE DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA CON EL TEMA: EDUCACIÓN SEXUAL INFANTIL.

SE DESTACAN CUALIDADES COMO LA CAPACIDAD ORGANIZATIVA, EL MANEJO ASERTIVO DE RELACIONES SOCIALES Y COMUNICACIÓN, ASÍ COMO, LA CREATIVIDAD Y COMPROMISO EN LA PLANEACIÓN Y EJECUCIÓN DE PROYECTOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE INNOVADORES.

5.- CURSOS DE CAPACITACION

- SEMINARIO TALLER “PERFECCIONAMIENTO DE LA ACTIVIDAD DOCENTE
- V JORNADAS PEDAGÓGICAS INTERNACIONALES
- VI JORNADAS PEDAGÓGICAS INTERNACIONALES
- SEMINARIO DE PRIMEROS AUXILIOS
- SEMINARIO DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA
- IMPORTANCIA DE LA PARVULARIA EN LA FORMACIÓN CONTEMPORÁNEA
- EXPRESIÓN MUSICAL PARA PÁRVULOS
- MAQUILLAJE ARTÍSTICO Y ACTUACIÓN PARA PAYASEARÍA
- SEMINARIO ESTUDIANTE DE ÉXITO
- CURSO DE DESARROLLO PERSONAL Y MOTIVACIÓN EMPRESARIAL
- TÉCNICO EN SECRETARIADO EJECUTIVO COMPUTARIZADO
- SEMINARIO TALLER “VISIÓN Y GESTIÓN PROFESIONAL PARA SECRETARIAS Y ASISTENTES
- CURSO DE ALTA GERENCIA INMOBILIARIA
- MODULO DE AVALÚOS INMOBILIARIOS
- MODULO DE MARKETING Y VENTAS
- MODULO DE DERECHOS INMOBILIARIO Y CONTRATOS
- MODULO DE GERENCIA INMOBILIARIA

- MODULO DE PRACTICA, NEGOCIACIÓN Y ADMINISTRACIÓN INMOBILIARIA
- SUFICIENCIA EN EL IDIOMA INGLES
- PRUEBAS DE FIN DE CARRERA AFEFCE
- GESTIÓN ACADÉMICA DEL AULA UNIVERSITARIA
- HABILITACIÓN DOCENTE SNNA
- ELABORACIÓN DE REACTIVOS PARA EVALUAR RESULTADOS DE APRENDIZAJE
- DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR
- TALLER FORMANDO CAMPEONES PROCESOS PEDAGÓGICOS EN LA EDUCACIÓN Y EL DEPORTE
- TUTOR VIRTUAL EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE MOODLE
- ELABORACIÓN DEL REGLAMENTO UNIFICADO DE PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES DOCENTES.
- PERSPECTIVAS DE LA UNIVERSIDAD ECUATORIANA
- TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES
- SEGUNDO CURSO INTERNACIONAL DE EQUINO TERAPIA
- IBEROAMERICANO DE EDUCADORAS INFANTILES
- INNOVACIÓN EDUCATIVA Y DESARROLLO DEL PENSAMIENTO
- I JORNADAS PEDAGÓGICAS DE EDUCACIÓN BÁSICA
- DISEÑO DE AULAS VIRTUALES (MOODLE).
- REDISEÑOS CURRICULARES DE LAS CARRERAS DE EDUCACIÓN

6.- PONENCIAS

- INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS PEDAGÓGICAS RELACIONADAS CON LAS PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES.
- LA ESTIMULACIÓN TEMPRANA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO, Certificación de Ponente ISBN 978-9942-14-402- 7.

ANEXO 2

CURRICULUM VITAE

NOMBRE: GESSY MARIVEL
APELLIDOS: CAISAPANTA VIZUETE
CEDULA: 0502657448
FECHA DE NACIMIENTO: 20/09/1983
EDAD: 33AÑOS
ESTADO CIVIL: SOLTERA
DIRECCION: TOACAZO
TELEFONO: 0987422939
EMAIL: marivelcaisapanta@gmail.com



FORMACION ACADEMICA

ESTUDIOS PRIMARIO:

Estudios realizados en la escuela “Luisa Sayas de Galindo” en Toacazo Pilacumbi

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

En el colegio “Dr, Camilo Gallegos Domínguez”

ESTUDIO SUPERIOR

INTITUTO PEDAGOGICO BELISARIO QUEVEDO

ANEXO 3

CURRICULUM VITAE

NOMBRE: WILMA YOLANDA
APELLIDOS: CAIZA CHICAIZA
CEDULA: 0503872855
FECHA DE NACIMIENTO: 11 DE JULIO 1992
EDAD: 24 AÑOS
ESTADO CIVIL: CASADA
DIRECCION: PUJILI
TELEFONO: 0979240217
EMAIL: yoli.caiza@yahoo.es



FORMACION ACADEMICA

ESTUDIOS PRIMARIO:

Estudios realizados en la escuela Pedro Vicente Maldonado

ESTUDIOS SECUNDARIOS:

En el colegio "Experimental Provincia de Cotopaxi"

ESTUDIO SUPERIOR

INTITUTO PEDAGÒGICO BELISARIO QUEVEDO

ANEXO 4



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



Licenciatura
Parvularia

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera de Licenciatura Parvularia

Entrevista aplicada al Director de la Escuela “Luisa Sayas Galindo”

Objetivo: Determinar la importancia de los juegos colaborativos en los niños y niñas de Educación Inicial del cual se pudo obtener la siguiente información.

1. ¿Cuál es el aporte de la metodología juego-trabajo?
2. ¿Cómo incide la integración escolar en el proceso de enseñanza aprendizaje?
3. ¿Con qué frecuencia se ejecutan juegos colaborativos en los niveles de educación inicial? Y ¿Por qué?
4. ¿Cree usted que los juegos colaborativos pueden mejorar la integración de los niños y niñas?
5. ¿Se han ejecutado actividades de capacitación acerca del juego colaborativo dirigidas a los docentes de la institución?



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 5
ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



Licenciatura
Parvularia

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

Carrera de Licenciatura Parvularia

Encuesta dirigida a los docentes de la escuela “Luisa Sayas Galindo”

Objetivo.- Identificar los elementos de los juegos colaborativos en los niños y niñas de Educación Inicial en la Escuela Luisa Sayas de Galindo, en el año lectivo 2016-2017

Instrucciones:

Lea atentamente cada pregunta y seleccione solamente una opción en cada pregunta.

Cuestionario

Pregunta 1.- ¿Conoce que son los juegos colaborativos?

SI ()

NO ()

Pregunta 2.- ¿Cree que el juego es una estrategia metodológica?

SI ()

NO ()

Pregunta 3.- ¿Con qué frecuencia utiliza usted los juegos colaborativos en el aula de clase?

Diariamente ()

Semanalmente ()

Mensualmente ()

Pregunta 4.- ¿Considera usted que es importante que los niños se integren entre sí dentro del aula escolar?

SI ()

NO ()

Pregunta 5.- ¿Considera usted que los niños necesitan relacionarse con otros para su desarrollo?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

Pregunta 6.- ¿Cree usted que con los juegos colaborativos se puede mejorar la relación entre los niños y niñas?

Mucho ()

Poco ()

Nada ()

Pregunta 7.- ¿Considera usted que el juego colaborativo ayuda a mejorar el desarrollo personal y social de los niños?

SI ()

NO ()

Pregunta 8.- ¿Cuál considera usted que es la principal dificultad para la aplicación de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje?

El número de niños es excesivo ()

La falta de integración entre los niños ()

El riesgo de lastimarse que corren los niños ()

Pregunta 9.- ¿Cree usted que a través del juego colaborativo se puede mejorar la integración escolar?

SI ()

NO ()

Pregunta 10.- ¿En caso de existir una capacitación sobre los juegos colaborativos como estrategia metodológica usted asistiría?

SI ()

NO ()

Muchas gracias por su colaboración.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

ANEXO 6
FICHA DE OBSERVACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
Facultad de Ciencias Humanas y Educación
Carrera de Licenciatura Parvularia

Ficha de Observación aplicada a los niños y niñas del nivel de Educación Inicial de la Escuela “Luisa Sayas Galindo”

Ficha de Observación																					
Actividad: Robacolas																					
Formación: Patio																					
Materiales: Cintas de colores																					
Objetivo: Identificar el aporte del juego colaborativo en la educación inicial																					
N°	Nómina	Indicadores de logro																			
	Inicial “A”	1. Se integra a la actividad		2. Disfruta jugar con sus compañeros		3. Sigue las reglas del juego		4. Se mueve libremente en el juego		5. Respeta la integridad de sus compañeros		6. Ayuda a los demás		7. Dirige a sus compañeros en el juego		8. Promueve la participación de sus compañeros		9. Muestra felicidad en el momento de jugar		10. Al finalizar se muestra motivado	
		SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
1																					
2																					
3																					
4																					
5																					
6																					
7																					

Marcadores: (L=Logrado; P= En Proceso; N= No Logrado)