



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

Título

El juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica elemental.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Educación Básica

Autora:

Valeria Estefania Torres Torres

Tutora:

Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, Valeria Estefania Torres Torres, con cédula de ciudadanía 0604464420, autora del trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLÓGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 02 de octubre del 2024.



Valeria Estefania Torres Torres
C.I: 0604464420

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales. catedrático adscrito a la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL”**, bajo la autoría de Valeria Estefania Torres Torres; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 02 días del mes de octubre de año 2024.



Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales

C.I: 0801439910

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación, “**EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.**”, presentado por Valeria Estefania Torres Torres, con cédula de identidad número **06044644620**, bajo la tutoría de la Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales.; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 13 de noviembre del 2024

PhD. Ximena Zúñiga

Presidente del Tribunal de Grado



Firma

Mgs. Hugo Campos

Miembro del Tribunal de Grado



Firma

Mgs. Alfredo Figueroa

Miembro del Tribunal de Grado



Firma



CERTIFICACIÓN

Que, **Torres Torres Valeria Estefania** con CC: **0604464420**, estudiante de la Carrera **EDUCACIÓN BÁSICA**, Facultad de **Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**El juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica elemental**", cumple con el 7 %, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **TURNITIN**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 10 de septiembre de 2024


Mgs. Ruth Tatiana Fonseca Morales
TUTOR

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo de investigación a mis padres Wilson Torres y Sandra Torres, quienes han sido el pilar fundamental en cada paso de mi carrera universitaria, con sus consejos y apoyo incondicional me han permitido cumplir una meta anhelada.

Le dedico este triunfo a mi esposo Pablo Salao, por estar a mi lado, por los momentos memorables compartidos, por ser mi lugar seguro para realizar cada uno de mis objetivos planeados, por apoyarme y ser uno de los pilares importantes para culminar mi carrera.

A mi hermano Renato Torres por darme palabras de aliento y celebrar cada uno de mis logros, y a mi hermana de corazón Valentina Torres por ser la inspiración para haber elegido la Carrera de Educación Básica.

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a la fuente de mi motivación mi Abuelito Ángel, quien desde el cielo ha estado brindándome su bendición para superar cada obstáculo y tener la fortaleza suficiente para culminar este proyecto de investigación.

Y, por último pero no menos importante a mi querida Pita, compañera peludita de las largas noches de estudio, gracias por tu amor y lealtad, tu presencia ha hecho el camino más llevadero en toda mi carrera universitaria.

Valeria Estefania Torres Torres.

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a Dios por llenarme de maravillosas bendiciones a lo largo de mi vida, por darme fuerza, sabiduría, salud y compromiso para salir a delante y así poder alcanzar mis logros junto a él, sabiendo con certeza que gracias al amor incondicional que me tiene como su hija ha sido posible llegar a culminar mi carrera universitaria.

A mis padres Wilson Torres y Sandra Torres gracias por su ejemplo de perseverancia, que ha permitido formarme como persona, superarme cada día manteniendo firmeza en cada logro, su presencia ha sido indispensables para construir mi plan de vida.

A mi esposo Pablo Salao, por su comprensión y amor que me han dado la fortaleza de continuar con mis propósitos, su compañía constante en cada tropiezo o escalón superado.

A cada uno de los miembros de mi familia que han estado presentes brindándome apoyo, consejos y ánimos para seguir adelante gracias por todo su cariño.

A la Universidad Nacional de Chimborazo, por darme la oportunidad de formarme académicamente en la carrera de Educación Básica, por los proyectos educativos que han contribuido en mi aprendizaje y los principios éticos como profesional.

A cada uno de los docentes de la Carrera de Educación Básica, por la profundidad de su cátedra, educarnos en metodologías y estrategias educativas para transformar la educación.

Además, agradecer a mi tutora la Mgs. Tatiana Fonseca por haberme guiado con sus conocimientos significativos, responder a mis inquietudes y orientarme con cada tutoría en la elaboración de mi proyecto de investigación.

Valeria Estefania Torres Torres

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	
DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE GENERAL	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE ANEXOS	
RESUMEN	
ABSTRACT	
CAPÍTULO I.....	15
INTRODUCCIÓN.....	15
1.1. Antecedentes de investigaciones anteriores	16
1.2. Planteamiento de problema	19
1.3. Justificación.....	21
1.4. Objetivos.....	22
1.4.1. Objetivo general	22
1.4.2. Objetivos específicos	22
CAPÍTULO II.....	23
MARCO TEÓRICO	23
2. Estado del arte	23
2.2.1. El juego infantil.	24
2.2.2. Importancia del juego infantil.....	26
2.2.3. Contribuciones del juego infantil.....	28
2.2.4. Características del juego infantil.	29
2.2.5. Función del juego en la infancia.	30
2.2.6. Funciones del juego infantil.....	31
2.2.7. Juegos infantiles que contribuyen al aprendizaje	32
2.2.8. Ventajas.	33
2.2.9. Metodología.	34
2.2.10. Ventajas de la metodología.....	34
2.2.11. Metodologías aplicables en la educación infantil	35
CAPÍTULO III	37
METODOLOGÍA.....	37
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	37
3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	38
3.3.1. Por el nivel o alcance	38
3.3.2. Por el objetivo.....	38
3.3.3. Por el lugar.....	38
3.4. UNIDAD DE ANÁLISIS.....	39
3.4.1. Población	39

3.4.2. Muestra	39
3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.....	39
3.5.1. Técnica.....	39
3.5.2. Instrumento	39
3.6. Técnicas para procesamiento- análisis e interpretación de datos	40
CAPÍTULO IV	41
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	41
4. Resultados y discusión	41
4.1. Resultados de los datos recogidos de la ficha de observación.	41
CAPÍTULO V	49
CONCLUSIONES RECOMENDACIONES	49
5.1. CONCLUSIONES.....	49
5.2. RECOMENDACIONES	50
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51
ANEXOS.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Muestra.....	39
Tabla 2 Resultados ficha de observación	41
Tabla 3. Interpretación de la ficha de observación.....	42
Tabla 4 Entrevista al docente.....	47

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1: Evidencias o fotografías.	55
Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos.....	57
Anexo 3: Aprobación del tema y tutor de la investigación.	60
Anexo 4: Acta de Aprobación del perfil del proyecto de investigación.	63

RESUMEN

El presente trabajo de investigación denominado “El juego infantil y su metodología en los estudiantes educación básica elemental”, Es una actividad de diversión, entretenimiento, de satisfacción que demuestra la alegría, al ser placentera se promueve el desarrollo cognitivo intelectual y afectivo emocional del niño, forma parte del comportamiento humano de la cultura de cada sociedad tiene como objetivo general determinar la importancia del juego y como específicos identificar las ventajas, analizar y describir. Se procedió a la búsqueda de la información de acuerdo con las variables dependiente e independiente, que permitió ampliar la información en estudio. La metodología empleada responde a un enfoque cualitativa el diseño no experimental, el tipo de investigación por el alcance es bibliográfica, exploratoria, por el objeto es básica porque se recabo la información por el lugar de campo y de un estudio transversal porque se realizó en un periodo determinado con los estudiantes de la institución, se trabajó con 28 alumnos donde se aplicó la técnica de observación y el instrumento la ficha de observación, para la docente la entrevista y el instrumento que se le aplicó fue el cuestionario, dando como resultado el procesamiento de la preguntas con sus respuestas llegando al análisis y a la interpretación de los resultados obtenidos. Por último, están las conclusiones y recomendaciones que es resultado obtenido de las variables dependiente e independiente. Logrando concluir en que el juego infantil y su metodología es importante en el aprendizaje de los estudiantes ya que permite el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, lo que ayuda a potenciar su imaginación y creatividad fomentando así la innovación en la toma de decisiones. Se recomienda implementar al juego infantil como metodología para que las clases con el fin de despertar el interés en los estudiantes por aprender.

Palabras claves: Juego infantil, actividad, diversión, entretenimiento, satisfacción.

ABSTRACT

This research work, titled "Children's game and Its Methodology in Elementary Education Students," is an activity of fun, entertainment, and satisfaction that demonstrates joy; being pleasurable promotes the child's cognitive, intellectual, and emotional development. It is part of human behavior and the culture of each society. The general objective is to determine the importance of play, and the specific objectives are to identify the advantages, analyze them, and describe them. Looking for the information according to the dependent and independent variables was essential. It allowed for the expansion of the study information. The research's methodology refers to a qualitative approach with a non-experimental design. The type of research is bibliographical and exploratory; consequently. It is a transversal study since the researcher gathered information in fieldwork for a specific period with the institution's students. The study involved 28 students, and the observation technique was applied using an observation sheet. It was also vital to conduct a questionnaire as the teacher's instrument. The researcher analyzed and interpreted the results obtained. Therefore, the conclusions and recommendations are related to the results obtained from the dependent and independent variables. The final results showed that children's game and its methodology are important for students' learning as it allows for cognitive and social skills development. It helps enhance their imagination and creativity, fostering innovation in decision-making. It is advisable to implement children's game as a methodology for classes to spark students' interest in learning.

Keywords: Children's game, activity, fun, entertainment, satisfaction.



JESSICA MARIA
GUARANGA LEMA

Reviewed by:

Mgs. Jessica María Guaranga Lema

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0606012607

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

Es evidente que la educación en la actualidad ha tomado un auge importante en lo que se refiere al juego infantil ha cambiado en las aulas la metodología de trabajo que es más concreta la misma que es motivadora que enseña a los niños y al mismo tiempo nos permite conocer las inquietudes y necesidades de los alumnos y en base de ello el docente puede utilizar como vía de aprendizaje.

El juego infantil es una actividad placentera donde el niño es libre y espontáneo, esta actividad de gran importancia para el desarrollo intelectual, afectivo, emocional y su desarrollo integral es por ello que el niño debe aprender por medio del juego a resolver situaciones con lo que desarrolla su creatividad.

Para Johan Huizinga (1945), que es un historiador holandés, dice que el juego ha venido acompañando a la especie humana desde hace tiempo en la faz de la tierra, el juego se halla en la cultura de todas las sociedades y esta ha ido evolucionando de acuerdo con las épocas y se ha implementado en la vida escolar como una herramienta práctica de trabajo, y aprendizaje para los niños. (Huizinga, 1945 citado por Reyes, 2021, p.73)

El objetivo principal es determinar la importancia que tiene el juego infantil y su metodología en los estudiantes de educación básica elemental en la Unidad Educativa “Juan de Velasco” de la provincia de Chimborazo – Riobamba, que permitirá ver los beneficios directos que tiene en sí el juego infantil lo que se lograra el fortalecimiento de su esquema corporal motriz, intelectual, emocional afectivo.

Además, se abordará la metodología que se empleara en la enseñanza aprendizaje, es la idea como los niños aprenden activamente en el proceso que les permite explorar, experimentar, y descubrir el mundo que les rodea de una manera totalmente divertida y emocionante, esta metodología fomenta el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales, el niño aprende a través de los juegos grupales la relación la comunicación son parte de una formación que la adquiere mediante el juego y la metodología utilizada por parte de las docentes. El juego y la metodología dan beneficios a los niños, aquí el alumno aprende a mantener el interés motivación y sobre todo retiene mejor la información y está la aplican de manera más armónica y efectiva en situaciones reales de su entorno.

A través de esta investigación se pretende concientizar sobre el valor del juego infantil y su metodología tanto en los estudiantes de educación básica elemental en la Unidad Educativa “Juan de Velasco” así como a los docentes en mejorar el desarrollo integral, promoviendo el juego como parte de su formación.

Para la ejecución del proyecto de investigación es necesario hacer la de dividir en partes para un mejor estudio y análisis de este que queda de la siguiente manera:

Capítulo I. Introducción: En este capítulo se desarrolló de lo que va a tratar la investigación como el problema, la formulación del problema, los objetivos y la justificación en donde se habla del por qué se realiza la investigación.

Capítulo II. Marco teórico: Resalta los subtemas como antecedentes donde contienen investigaciones similares al tema planteado para tomar como base y poder desarrollar lo planificado con el fin de cumplir los objetivos planteados, como también se desarrolla la fundamentación teórica relacionada con cada una de las variables basadas en investigaciones nacionales e internacionales.

Capítulo III. Metodología: Se muestra cual es el proceso metodológico que se empleó en la investigación como el enfoque, el diseño, el tipo, la población y muestra con el cual se realizó el trabajo, también se detallando los instrumentos, técnicas, recolección y presentación de datos.

Capítulo IV. Resultados y discusión: Es una parte fundamental de la investigación donde se presenta lo que se obtuvo al aplicar la ficha de observación a los estudiantes y se detalla lo que menciona el docente en la entrevista, posteriormente se realiza el respectivo análisis e interpretación de los datos, opiniones que se obtuvo de los diferentes instrumentos de recolección de datos.

Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones: Es el apartado final de la investigación por lo que se detalla las conclusiones que arrojaron los resultados y así observar si se cumplen los objetivos planteados lo que permite dar recomendaciones a través del proceso de investigación que se realizó.

1.1. Antecedentes de investigaciones anteriores

Como referencia del tema de investigación se indago en diferentes universidades Nacionales e Internacionales para tener un sustento que se pueda cotejar con la investigación propuesta, y es así como se encontró temas similares como:

1.1.1. Antecedentes internacionales

“El juego es un elemento inherente en la vida de los niños y las niñas, que les permitirá darles mayor libertad para desarrollar sus habilidades, manifestar sus estados de ánimo, y favorecer su desarrollo integral.” como lo afirma (Fernández, 2023) en su artículo titulado “Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar” teniendo como objetivo demostrar que el juego no solo es una actividad recreativa, sino también una herramienta valiosa para la educación y el aprendizaje en los niños.

El investigador trabajó con un enfoque cualitativo con su tipo de estudio bibliográfico. Para la recolección de datos el autor trabajo con un solo grupo de estudiantes de preescolar del jardín de niños Vicente Suarez de la comunidad de Coahuixtla, Amacuzac, Morelos, aquellos a los cuales dirige su proceso de aprendizaje y cuyos padres o tutores hayan dado su consentimiento para participar en el estudio.

Dando como resultado la implementación de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje en los alumnos del jardín de niños Vicente Suarez de la comunidad de Coahuixtla, Amacuzac, Morelos. podrían incluir una mejora en el rendimiento académico, el desarrollo integral de los alumnos, el aumento de la motivación, el fortalecimiento de la autoestima, el desarrollo de habilidades blandas y la mejora del clima escolar.

Concluyendo de esta manera el desarrollo de estrategias lúdicas permitiría a los docentes adaptar el proceso enseñanza a las necesidades e intereses de los niños y niñas, lo que podría mejorar la comprensión y retención de los contenidos educativos. Asimismo, el uso de actividades lúdicas en el aula podría generar un ambiente más positivo y atractivo para los niños, lo que podría mejorar su actitud hacia la escuela y hacia el aprendizaje en general.

“El juego es la máxima expresión de libertad, posibilita y facilita el desarrollo de las capacidades y habilidades individuales y sociales. Asimismo, el juego es una necesidad vital estrechamente vinculada al desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional.” como lo menciona (Bustamante, 2023) en su artículo titulado “Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria” teniendo como objetivo poner de manifiesto la importancia del uso del juego en las aulas.

El investigador trabajó con un enfoque cualitativo con su tipo de estudio bibliográfico. Para la recolección de datos el autor trabajo con el alumnado que pertenece al aula de 4ºA que está constituido por 25 alumnos, 14 niños y 11 niñas.

Dando como resultado la implementación de recursos facilitó la adquisición del contenido sirviendo como agente dinamizador de la sesión, mantuvo a los jugadores en actitud activa, estado de alerta y máxima concentración, se reforzaron valores como la empatía y la solidaridad en situaciones que se dieron en el desarrollo de las partidas así como permitió al alumnado resolver los conflictos que surgieron de manera autónoma fomentando la cohesión de los grupos de trabajo, aumentando su responsabilidad, actitud democrática y desarrollando sus habilidades sociales al tiempo que se divertían.

Concluyendo que el simple hecho de jugar generó motivación e interés en el alumnado quienes salieron de las rutinas diarias, su estado emocional era tan positivo que demostraron no tener miedo a perder ni a equivocarse en las respuestas. El juego de cartas nuevamente cumplió con su objetivo, el alumnado mejoró las tablas de multiplicar y el cálculo mental mientras se benefició de los aprendizajes colaterales que ofrece el juego como herramienta pedagógica

1.1.2. Antecedentes nacionales

(Quishpe, 2022) en su tesis titulada “El juego como recurso educativo en el desarrollo integral de niños y niñas de 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial Banco Ecuatoriano de la Vivienda en el periodo 2021 - 2022”, luciendo como objetivo determinar cómo el juego fortalece el desarrollo integral de los niños y niñas de 3 y 4 años de edad del Centro de Educación Inicial en el año lectivo 2021-2022. Recalcando que la autora trabajo con un enfoque mixto, utilizando la investigación de campo, bibliográfica, con un nivel descriptivo y correlacional al tener que constatar la correlación que existen en las dos variables que se presentan en el tema.

De esta manera para el desarrollo de la investigación antes mencionada tuvo la participación de una población de 82 niños y niñas cuyas edades oscilan entre los 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial “Banco Ecuatoriano de la Vivienda”. Dado que la población es pequeña no se tomará en cuenta una muestra estadística, puesto que se incorpora al ciento por ciento de la población. Obteniendo de esta manera como resultado dentro de la clase, no todas las actividades generan un deseo de socializar en los infantes; en cambio, el juego incita enormemente el deseo de sociabilidad, casi todos los niños y niñas en los que se basó este estudio ven en el mismo una oportunidad para acercarse a los demás. Finalmente concluye en su trabajo que el juego es un medio que motiva y genera el deseo de interacción social pero no garantiza que siempre se establecerán vínculos exitosos entre los niños/as. Es decir, el juego no es una herramienta automática que garantizará automáticamente el desarrollo socioemocional de los niños y niñas.

(Sánchez, M. & Calderón, V., 2019) en su tesis titulada “Juegos didácticos para desarrollar habilidades de trabajo autónomo en estudiantes de séptimo año “A” de educación general básica de la Unidad Educativa Rafaelo Santti del Cantón Portoviejo”, luciendo como objetivo elaborar juegos didácticos en la materia de la Lengua y Literatura para estimular el desarrollo de habilidades de trabajo autónomo en los estudiantes de séptimo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Rafaelo Santti. Recalcando que la autora trabajo con un enfoque mixto, utilizando la investigación de campo, bibliográfica, con un nivel descriptivo y correlacional al tener que constatar la correlación que existen en las dos variables que se presentan en el tema.

De esta manera para el desarrollo de la investigación antes mencionada tuvo la participación de La población escogida es el séptimo grado de Educación general Básica, paralelo “A”, donde cursan 23 estudiantes: 10 niñas y 13 niños de entre 10 a 12 años. Viven en la ciudad de Portoviejo, en la zona urbana del mismo cantón. Son niños activos, participativos y con un alto espíritu de responsabilidad en toda su formación escolar. Obteniendo de esta manera como resultado El desarrollo de actividades donde se precise la utilización del juego como herramienta didáctica que permita desarrollar en los estudiantes habilidades de trabajo autónomo, es sin duda alguna muy importante, ya que mostrará a los docentes una gama de juegos didácticos que podrán ser utilizados dentro y fuera del aula de clases. Finalmente concluye en su trabajo que, a través del juego, el niño se convierte en

protagonista, por lo que, a través de las actividades, se ofrecen múltiples alternativas que se conviertan en un pilar fundamental en el aprendizaje para todos los niños sin exclusión, especialmente lograr el desarrollo de capacidades de trabajo autónomo que el docente pueda utilizar sin inconvenientes.

1.2. Planteamiento de problema

Macro

El juego infantil ha sido desde tiempos inmemoriales una actividad central en el desarrollo de los niños, actuando no solo como una forma de entretenimiento, sino también como un medio fundamental para el aprendizaje y la socialización. A través del juego, los niños exploran su entorno, desarrollan habilidades cognitivas, emocionales y sociales, y experimentan un mundo de posibilidades que les permite comprender mejor su entorno y su propio ser.

Al describir a nivel mundial (Ortega, 1991) afirma que el juego es considerado en la perspectiva piagetiana como una actividad fundamental porque favorece el desarrollo cognitivo. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y el juego se caracteriza por ser subjetivo y egocéntrico (excepto en el juego de reglas) y por la espontaneidad.

Si se describe al juego como la esencial del desarrollo integral del niño permite conocer las capacidades y las necesidades que tiene el niño de crear e inventar situaciones inherentes a lo que el niño crea por medio del juego es el vínculo entre la creatividad y las capacidades de las habilidades o destrezas.

En la Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, en su artículo 31 y en la Observación N° 17, lo declara como un derecho inalienable. Los Estados firmantes reconocen el juego como un derecho fundamental, además de necesario para el ejercicio de otros derechos que le son inherentes. Y en mi caso, apuesto por decir que el juego es imprescindible en la experiencia humana. Nadie muere por no jugar, pero la falta de juego implica una mengua de la vida, de las expresiones vitales. Organismos internacionales se refieren al juego en la etapa infantil no solamente como una alternativa de aprendizaje sino como un derecho de niños y niñas. El juego fue declarado un derecho fundamental de todos los niños por las Naciones Unidas (Reyes, 2021)

El jugar para los niños es necesario y un derecho que se ha ido ganando compromisos de apoyar a los niños en su desarrollo por medio de aprendizajes que les traerá beneficios en las diferentes áreas de desarrollo y por ello se crea los derechos de los niños y niñas.

Meso.

Si hablamos a nivel nacional, (Ministerio de Educación, 2019) El juego es una actividad propia del ser humano, especialmente durante la primera infancia. Nadie nos enseña formalmente a jugar, puesto que el juego es la manera natural a través de la cual se explora el mundo, se recrean escenarios de la vida cotidiana y se entrenan habilidades que serán necesarias en la vida adulta. En todos los países y culturas existen juegos diversos que fomentan los valores propios de una cultura, reglas sociales y aprendizajes significativos.

Los niños de educación elemental, por medio de esta actividad aprende a organizar espacios o los ambientes de aprendizaje con una metodología flexible que permite atender de una manera la diversidad en el aula y de potenciar las capacidades e intereses de los niños.

En la actualidad se puede observar que el juego desarrolla en los niños valores como el respeto, solidaridad, autoconfianza, amistad, liderazgo, empatía y gracias a estas enseñanzas de las metodologías que utiliza el docente permitirá en los niños aprendiendo directamente conseguir que este aprendizaje perdure más en ellos.

Micro.

A nivel de la Unidad Educativa “Juan de Velazco”, se tuvo un acercamiento por las practicas preprofesionales donde se pudo evidenciar que los estudiantes no tiene motivación por aprender, ya que el docente aplica una metodología tradicionalista lo que desencadena que los niños se distraigan con facilidad y no presten atención a la clase es por ello que es necesario que la docente haga uso de los juegos como parte del aprendizaje en el desarrollo de las habilidades tanto motrices, cognitivas, afectivas y emocionales para que estos niños sean más independientes y responsables con sus tareas, permitiendo así el uso de metodologías actuales o se combinen con las tradicionales para poder desplegar un sin número de actividades que estén conectadas con el juego en la enseñanza aprendizaje. de esta forma permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, estos procesos son la clave para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo.

1.3. Justificación

El presente trabajo de investigación tuvo como propósito determinar la importancia del juego infantil y su metodología en los niños y niñas de tercer grado. La configuración del problema de investigación se basa en la relación directa de investigador con el tema propuesto. Ya que al realizar las prácticas preprofesionales se pudo evidenciar la falta de socialización de los niños y niñas al momento de realizar una actividad lúdica. Conjuntamente con los conocimientos teóricos que se fueron desarrollando durante la formación estudiantil, permitieron evidenciar la problemática que se encuentra en el entorno educativo, y así se pudo determinar cuáles son los aspectos que impiden que los niños y niñas puedan realizar actividades lúdicas de aspecto grupal.

La investigación es de gran importancia, ya que se pudo identificar cuáles son los factores que impiden que los niños y niñas tengan problemas para realizar actividades lúdicas en el entorno educativo, dentro de los factores desfavorables se encuentra los siguientes: el aislamiento por la pandemia provocada por el COVID-19, falta de desarrollo de habilidades sociales, y metodologías tradicionalistas, lo que han estancado a la educación en metodologías pasadas en donde solo se utiliza un marcador y el pizarrón para la ejecución de clases; es por ello que la falta de conocimiento por parte de los docentes en la implementación de metodologías innovadoras y de actividades lúdicas en las horas de clases.

Por tal motivo, en la investigación se planteó como objetivo analizar el juego infantil como metodología en los estudiantes, con el fin de describir los juegos infantiles que ayuden a mejorar el aprendizaje de los niños.

Esta investigación benefició a la Unidad Educativa “Juan de Velasco” con resultados basados en la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, con lo que se logró tener información real de cuantos niños y niñas han desarrollado habilidades sociales para realizar una actividad, permitiendo que los docentes integren a su planificación actividades lúdicas que aporten al aprendizaje de los estudiantes.

Este estudio puede servir como referencia para futuras investigaciones, permitiendo así su uso como referencia bibliográfica. En la actualidad se han realizado diversos aportes sobre este tema en contextos internacionales, nacionales y regionales, la investigación cuenta con aportes únicos e inéditos ya que se realizó en un momento conveniente para la institución en cuestión. Los países pueden hacer contribuciones importantes a este trabajo ya que pueden aportar con cambios significativos en el currículo nacional permitiendo que los docentes sean libres de plantear nuevas propuestas en su planificación.

Esta investigación es original, ya que la elaboración del repositorio y la información obtenida ha sido desarrollada por parte de la investigadora, además, es inédita debido a que aborda un área poco explorada que tiene el potencial de generar conocimientos nuevos mediante la práctica es importante en el campo del juego en los niños y su metodología porque se buscó en fuentes confiables y sobre todo a través de una prudente investigación.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la importancia del juego infantil y su metodología en los estudiantes de 3er grado de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3 de la provincia de Chimborazo – Riobamba

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar las ventajas de los juegos infantiles en los niños de educación básica.
- Analizar el juego infantil como metodología en los estudiantes de educación básica.
- Describir los juegos infantiles que ayuden a mejorar el aprendizaje de los niños.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. Estado del arte

El juego infantil como metodología de aprendizaje representa una estrategia pedagógica fundamental y multifacética que brinda un gran aporte en el desarrollo infantil y la educación ya que con el tiempo ha ido evolucionando y sufriendo grandes cambios por lo que es necesario que los educadores incluyan metodologías activas que permitan mayor motivación en los niños para promover así su desarrollo integral, al enfrentar los desafíos asociados y aprovechar sus múltiples beneficios, el juego puede ser una clave fundamental para un aprendizaje efectivo y enriquecedor

Jean William Fritz Piaget, de nacionalidad suiza, es considerado uno de los padres de la psicología evolutiva del siglo XX. Fue un biólogo, psicólogo y epistemólogo reconocido por sus estudios de epistemología genética y por su teoría constructivista sobre el desarrollo cognitivo e intelectual del niño, en la que vincula el aspecto biológico y ambiental en el desarrollo del pensamiento, que es uno de los pilares fundamentales de la Teoría del Aprendizaje de Piaget. (Socras, 2000 citado por Alonso, 2021, p.11)

Piaget creía que la infancia del individuo juega un papel vital y activo con el crecimiento de la inteligencia, y que el niño aprende a través de hacer y explorar activamente. La teoría del desarrollo intelectual se centra en la percepción, la adaptación y la manipulación del entorno que le rodea. (López, 2022)

Piaget se centró en cómo se desarrolla y construye el conocimiento en los individuos a lo largo de su etapa formativa, y sostuvo que los niños aprenden de diversas maneras mediante los procesos de asimilación y acomodación. La asimilación se refiere a cómo un individuo enfrenta un estímulo externo, transformando el entorno a través de su acción, mientras que la acomodación implica un ajuste en los esquemas mentales, modificando al sujeto para adaptarse a las demandas del entorno. Mediante la interacción conjunta de estos dos procesos, los aprendizajes se reorganizan, logrando un equilibrio que regula la relación entre ambos.

Como lo menciona (Triglia, 2024) Las fases del desarrollo descritas por Piaget se organizan en cuatro períodos principales, los cuales se subdividen en etapas más detalladas. A continuación, se enumeran y explican brevemente estas cuatro fases, junto con las características que Piaget les atribuyó que son las siguientes:

- **Etapa sensorio - motora o sensomotriz:** Esta es la primera fase en el desarrollo cognitivo, que según Piaget ocurre desde el nacimiento hasta el momento en que el lenguaje se expresa en oraciones simples, aproximadamente hacia los dos años de edad. En esta etapa,

el conocimiento se adquiere a través de la interacción física con el entorno cercano. El desarrollo cognitivo se basa en juegos de exploración, que al principio suelen ser involuntarios, donde se asocian experiencias específicas con la manipulación de objetos, personas y animales próximos.

- **Etapa preoperacional:** La segunda etapa del desarrollo cognitivo según Piaget se da entre los dos y siete años. En esta fase los niños comienzan a entender perspectivas ajenas, a jugar con roles ficticios y a usar objetos simbólicos. Sin embargo, el egocentrismo sigue siendo fuerte, dificultando la comprensión de conceptos abstractos. A esta edad, aún no pueden aplicar la lógica formal para resolver problemas complejos, y el pensamiento mágico, basado en asociaciones simples, es predominante.

- **Etapa de las operaciones concretas:** Entre los siete y los doce años, los niños entran en la etapa de las operaciones concretas, donde comienzan a usar la lógica para resolver problemas, siempre que estos sean concretos. Los sistemas de clasificación se vuelven más complejos y el pensamiento egocéntrico disminuye. Un indicio de esta etapa es que los niños entienden que el volumen de líquido en un recipiente no cambia con su forma.

- **Etapa de las operaciones formales:** Es la etapa final del desarrollo cognitivo y comienza alrededor de los doce años, extendiéndose a lo largo de la vida adulta. En este período, se desarrolla la capacidad de emplear la lógica para llegar a conclusiones abstractas, sin depender de experiencias concretas. A partir de esta etapa, es posible reflexionar sobre el propio pensamiento, analizar y manipular deliberadamente esquemas mentales, y aplicar el razonamiento hipotético-deductivo.

Para ello, el rol del docente debe ser el de facilitador del aprendizaje, creando entornos y situaciones de aprendizaje significativas, formulando preguntas, actuando como mediador, estableciendo pautas para la resolución de problemas y conflictos e incentivando el pensamiento crítico y reflexivo de los niños. Por otra parte, el niño es el gestor del conocimiento, el protagonista del aprendizaje, por lo que su rol tiene que ser activo y reflexivo (Saldarriaga-Zambrano, 2016)

2.2.1. El juego infantil.

El juego infantil es una actividad fundamental en el desarrollo de los niños, donde exploran, aprenden y se relacionan de manera lúdica con su entorno y con otros. Siendo más que una actividad recreativa para los niños. Es un espacio donde la imaginación y la creatividad florecen, permitiendo a los niños experimentar, descubrir sus habilidades y aprender sobre sí mismos y el mundo que los rodea de una manera divertida y natural. Como resultado, el juego no solo fomenta el desarrollo físico y mental, sino que también nutre habilidades sociales y emocionales fundamentales, preparando a los niños para enfrentar los desafíos de la vida con confianza y creatividad.

Para el autor define al juego infantil como: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (THIO DE POL, 2007 citado por Villaroel, K.; Salsana, D. & Mena, C. , 2022)

El autor argumenta que el juego tiene un valor educativo intrínseco por tal razón cree que el juego es una forma natural y efectiva de aprendizaje que permite a los niños experimentar y aprender sobre el mundo de manera práctica, ya que, a través del juego, los niños pueden adquirir habilidades cognitivas, sociales y emocionales de forma lúdica y significativa. Considera que el juego es una manifestación esencial del desarrollo psicológico y emocional de los niños. Según él, a través del juego, los niños expresan sus intereses, deseos y preocupaciones, lo que les permite explorar y entender su entorno, por lo tanto, el juego no solo refleja el estado actual del desarrollo infantil, sino que también facilita su progreso.

Schiller (2002), nos dice que “el hombre es realmente hombre cuando juega” En la visión del autor, el juego representa una actividad en la que el individuo se expresa libremente, en la que el deseo y el deber están en equilibrio, de esta forma las personas pueden experimentar una existencia armoniosa y equilibrada, libre de las restricciones y presiones del mundo material y social ya que todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución. (Schiller, 2002 citado por Estacio, 2021, p. 62)

Ortega, (1992) nos dice que el juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que, por tanto, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación, valorando la libertad individual y la capacidad de las personas para formarse a sí mismas dentro de un contexto social y cultural. En este sentido, el juego infantil puede verse como una manifestación de esta libertad que permite a los niños explorar sus intereses y deseos en un entorno libre de presiones externas, promoviendo así su desarrollo personal y creatividad. (Ortega, 1992 citado por Estacio, 2021, p. 62)

Como se menciona que el juego infantil se presenta como una actividad esencial y multifacética que va más allá del simple entretenimiento, siendo un componente vital en la niñez para la adquisición de conocimientos y habilidades necesarias para su desarrollo futuro. También la autora sostiene que el juego permite a los niños practicar y experimentar conceptos abstractos en un contexto concreto. Por ejemplo, mediante el juego simbólico, los niños pueden experimentar roles, reglas y situaciones que les ayudan a entender conceptos complejos como la causalidad, la estructura social y la lógica lo que permite el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y creatividad. (Ginsburg, 2021)

2.2.2. Importancia del juego infantil.

El juego infantil representa un aspecto vital en el desarrollo integral de los niños, ofreciendo mucho más que entretenimiento, siendo un espacio sagrado donde los niños exploran y experimentan el mundo que les rodea de manera creativa y autónoma. Donde no solo adquieren habilidades físicas y cognitivas, sino que también desarrollan competencias emocionales y sociales fundamentales, que les permite enfrentar desafíos, resolver problemas y aprender a interactuar con otros, fortaleciendo así su autoestima y confianza en sí mismos.

Es por ello que el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite potenciar su imaginación, explorar el medio ambiente en el que se desenvuelven, expresar su visión particular del mundo, manifestándola mediante su creatividad a través del lenguaje oral y corporal, y el desarrollo de habilidades socioemocionales y psicomotoras que se materializan de su relación entre pares y adultos. (Hughes, 2009 citado por Solís, 2018, p. 47)

Más que una oportunidad para divertirse, el juego enriquece el cerebro, el cuerpo y la vida del niño de una manera muy importante, ya que incide en su desarrollo y sano crecimiento. Jugar mejora en nuestros más pequeños su capacidad para planificar, organizar, relacionarse y regular sus emociones. Además, los ayuda con el lenguaje, el desarrollo de diferentes destrezas e incluso, mediante el juego, pueden sobrellevar el estrés.

Los juegos, juguetes y actividades que contribuyen al desarrollo motor del niño de edad preescolar son aquellos que estimulan la musculatura gruesa, juegos que permiten correr, trepar, arrastrarse, saltar, brincar, galopar, todos aquellos que favorezcan y estimulen los más variados desplazamientos. Y los juegos que favorecen la coordinación ojo-pie y el equilibrio son los carritos para jalar, empujar, rodar, los juguetes que permiten el balanceo son las cuerdas para saltar, las pelotas etc. Los juegos que favorecen la coordinación ojo mano como son las actividades manuales de rasgar, estrujar, despedazar, cortar con tijeras, pegar, coser, amasar y modelar, ensartar objetos, el hacer un dibujo es un ejercicio lúdico que estimula la motricidad fina, ejercita y favorece la memorización, el aprendizaje de los conceptos y ejercita la abstracción a partir de una actividad concreta.

Aquellos juegos que permiten la coordinación de los movimientos finos son golpear, atornillar, encajar, aserruchar, martillar y apernar, en tanto los juegos que hacen mover las manos y los dedos son los que se realizan con manivelas conectadas a engranes, artículos para apilar y encajar sobre una tabla. Estas actividades no solo fortalecen sus cuerpos, sino que también mejoran su habilidad para controlar sus movimientos y coordinar sus acciones.

Se consideran importantes para la independencia de los niños las actividades de la vida diaria las acciones como abotonar la ropa personal o de la muñeca, utilizar cierres, anudar zapatos, trasportar un objeto frágil o que contenga objetos que no deben caerse.

Con respecto al desarrollo cognoscitivo el niño preescolar es sincrético que significa que percibe un conjunto de manera global, está limitado al presente y no diferencia entre el yo y no yo, su percepción de las cosas es global subjetiva, no es capaz de establecer relaciones entre los elementos de un conjunto complejo. El niño tiene de lo real una visión más afectiva que intelectual, no puede separar con nitidez entre lo subjetivo y lo objetivo, ignora que su experiencia es sólo parcial y le atribuye un valor absoluto.

No es capaz de adaptar su pensamiento a lo real. Sitúa para sí mismo lo que nosotros situamos en el exterior. Y cuando el niño proyecta su persona en las cosas y les traspasa sus propias características está expresando el correspondiente animismo, en donde se supone que los objetos tienen la capacidad de moverse y de actuar. Estos aspectos del pensamiento indican la manera en que se desarrolla en el niño la inteligencia y gracias al juego que representa el puente por el cual los niños atraviesan de la subjetividad a la objetividad, de lo concreto a lo abstracto, son los elementos que requieren los niños para diferenciar la realidad de la fantasía. Mediante el juego el niño preescolar desarrolla relaciones que establecen la causa y el efecto y así encuentra una explicación a lo que ve, esto va a facilitar que el niño adquiriera una actitud lógica. (D'Agostino,Raimbalult, 2004 citado por Díaz, 2016, p.958).

En el ámbito emocional, ofrece un espacio seguro para que los niños expresen y manejen sus sentimientos. A través del juego dramático, por ejemplo, los niños pueden actuar situaciones difíciles o conflictivas, lo que les permite procesar emociones complejas y practicar habilidades de regulación emocional. Además, promueve la autoestima y la confianza en sí mismos a medida que los niños experimentan el éxito y la autonomía al dominar nuevos juegos y habilidades.

El juego es fundamental para el desarrollo social de los niños. Al participar en juegos cooperativos o competitivos, los niños aprenden a negociar, compartir, resolver conflictos y colaborar con otros. Estas habilidades son cruciales para establecer relaciones positivas con sus pares y desarrollar una comprensión más profunda de las normas sociales y culturales.

El juego infantil no solo es una actividad placentera, sino un proceso activo y significativo que contribuye de manera integral al desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños, ya que no debe subestimarse como un simple juego, sino reconocerse como un vehículo esencial para el crecimiento y el bienestar de los niños en todas las dimensiones de su vida.

2.2.3. Contribuciones del juego infantil.

El juego infantil no es solo una forma de diversión para los niños; es un componente esencial que contribuye de manera significativa a su desarrollo integral. Ya que no solo les proporciona entretenimiento, sino que también representa un escenario invaluable donde los niños exploran, aprenden y crecen, siendo un motor fundamental para el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social; el juego no solo beneficia a los niños en su día a día, sino que también sienta las bases para un crecimiento saludable y equilibrado a lo largo de sus vidas.

Algunas contribuciones del juego en los niños, que podemos referir, son las siguientes:

- **Contribuciones físicas.** Posibilita diferentes movimientos que ejercitan a los niños, mejorando su coordinación psicomotriz. Esto les permite dormir mejor durante la noche y tiende a disminuir el riesgo de sobrepeso y obesidad, fortaleciendo así sus músculos, mejorando su coordinación y desarrollando habilidades motoras fundamentales, a través del juego al aire libre, no solo mejoran su resistencia física, sino que también adquieren habilidades de equilibrio y destreza que son cruciales para su desarrollo físico general.

- **Desarrollo sensorial y mental.** Les permite aprender a discriminar formas, tamaños, colores, olores y texturas. Al resolver problemas, planificar estrategias y utilizar su imaginación de manera creativa. Al participar en juegos de simulación o construcción no solo están aprendiendo conceptos abstractos como la causa y el efecto, sino que también están explorando diferentes roles y escenarios, lo cual mejora su capacidad de pensamiento crítico y creativo.

- **Contribuciones afectivas.** Les permite experimentar y reconocer diversas emociones, como sorpresa, alegría, tristeza, asombro, miedo, entre otras. El juego proporciona un espacio seguro para que los niños exploren y gestionen sus emociones. Al utilizar el juego simbólico para expresar sentimientos difíciles o para practicar habilidades sociales, como la empatía y la colaboración, que son fundamentales para desarrollar relaciones interpersonales saludables a lo largo de sus vidas.

- **Creatividad e imaginación.** Elementos innatos del juego que propician la interacción con pares y adultos. Por ende, el juego repercute en el establecimiento de vínculos afectivos que propician la cooperación, la empatía y la seguridad de los niños. El juego proporciona a los niños un espacio libre de restricciones donde pueden crear mundos imaginarios, personajes y situaciones. Donde se fomenta la creatividad al desafiar a los niños a encontrar soluciones nuevas y originales a los problemas que surgen durante el juego. Ya sea construyendo estructuras con bloques de construcción, pintando en un lienzo imaginario con amigos, o inventando reglas para un nuevo juego, los niños ejercitan su capacidad de pensar de manera innovadora y fuera de lo convencional.

Ofrecer a un niño la oportunidad de jugar, es una de las mejores maneras de ayudarlo a crecer y a que pueda convertirse en un adulto curioso, más creativo, sano y feliz. No pierda

la oportunidad de compartir, junto a su niño, la alegría de descubrir nuevas experiencias mientras se conecta entre sí y con el mundo que los rodea. (Perez, 2023)

2.2.4. Características del juego infantil.

1. El juego es una actividad libre: es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar.
2. Se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano o improvisados en el momento del juego.
3. Tiene un carácter incierto. Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
4. Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita, desinteresada e intrascendente. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.
5. El juego se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico.
6. Es una actividad convencional, ya que todo juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas.
7. El juego tiene carácter universal, es decir, que las personas de todas las culturas han jugado siempre. Muchos juegos se repiten en la mayoría de las sociedades.
8. Está presente en la historia de la humanidad a pesar de las dificultades en algunas épocas para jugar, como en las primeras sociedades industriales.
9. Evoluciona según la edad de los jugadores y posee unas características diferentes en función de la cultura en que se estudie.
10. El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.
11. En los animales no gregarios el juego aparece fundamentalmente en la etapa infantil como un medio de aprendizaje psicomotriz o de experimentación y en la etapa adulta como un comportamiento relacionado con la reproducción.
12. En los animales gregarios se mantienen estas conductas lúdicas y se añaden los juegos sociales asociados a la adquisición de estatus, el establecimiento de roles y la relación grupal.
13. En el juego humano interviene la función simbólica: interviene en ellos la capacidad de hacer servir símbolos y signos para crear contextos, anticipar situaciones, planificar las acciones venideras o interpretar la realidad.
14. El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural.
15. Es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se desarrollan habilidades y se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

16. El juego es un derecho. Según la declaración de los derechos del niño, adoptada en la asamblea general de la ONU, El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.
17. El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.
18. Es libre.
19. Organiza las acciones de un modo propio y específico.
20. Ayuda a conocer la realidad.
21. Favorece el proceso socializador.
22. Cumple una función de desigualdades, integradora y rehabilitadora.
23. En el juego el material no es indispensable.
24. Tiene unas reglas que los jugadores aceptan.
25. Sus reglas pueden ser modificadas de manera instantánea según el contexto.
26. Se realiza en cualquier ambiente.
27. Ayuda a la educación en niños.
28. Relaja el estrés.
29. Desarrolla firmeza en los niños,

2.2.5. Función del juego en la infancia.

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que este es el protagonista. La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego.

La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño.
- No dirigir ni imponer el juego. El juego impuesto puede cambiar la actitud del niño.
- El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.

- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.
- El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación.

El juego es una actividad que tiene el fin en sí misma, es decir, el individuo realiza la propia actividad para conseguir el objetivo que es ser placentera. El juego tiene un carácter de finalidad intrínseca y es liberador de los conflictos, ya que ignora los problemas o los resuelve. Una de sus principales características es la sobre motivación, la cual, pretende hacer de una actividad ordinaria una actividad de motivación suplementaria.

El juego temprano y variado contribuye positivamente a todos los aspectos del crecimiento y está vinculado a las cuatro dimensiones básicas del desarrollo infantil que son el psicomotor, el intelectual, el social y finalmente el afectivo-emocional.

2.2.6. Funciones del juego infantil.

El juego infantil cumple varias funciones importantes en el desarrollo de los niños como:

2.2.6.1. El juego sobre el cuerpo y los sentidos.

- Descubrir nuevas sensaciones.
- Coordinar los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrollar su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organizar su estructura corporal.
- Ampliar y explorar sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubrirse en los cambios materiales que se derivan de la exploración.

2.2.6.2. El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad.

- Estimular la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Crear fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Ampliar la memoria y la atención gracias a los estímulos que se generan.
- Fomentar el descentramiento del pensamiento.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potenciar el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

2.2.6.3. El juego sobre la comunicación y la socialización.

- Los juegos de representación (simbólicos, rol, dramáticos, ficción).
- Acercarse al conocimiento del mundo real y preparar al niño para la vida adulta.
- Favorecer la comunicación y la interacción, sobre todo con los iguales.
- Fomentar y promover el desarrollo moral en los niños.
- Potenciar la adaptación social y la cooperación.
- Juego de reglas.
- Aprender a seguir unas normas impuestas.
- Facilitar el autocontrol.
- Desarrollar la responsabilidad y la democracia.
- Juegos cooperativos.
- Potenciar la cooperación y la participación.
- Mejorar la cohesión social del grupo.
- Mejorar el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promover la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementar las conductas asertivas con sus iguales. (Pecci, 2010)

2.2.6.4. El juego como instrumento de expresión y control emocional.

- Proporcionar diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresarse libremente y descargar tensiones.
- Desarrollar y aumentar la autoestima y el autoconcepto.
- Vivir sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrollar la personalidad. (Lares, 2014)

2.2.7. Juegos infantiles que contribuyen al aprendizaje.

Al describir juegos para niños de tercer grado de Educación Básica Elemental que se debe tener para que asignatura se utilizara el juego es por lo que existe varios juegos como:

- Juegos de memoria: Que aportan a mejorar la concentración de los niños, fortaleciendo la capacidad de retención y atención en los niños mientras reconocen patrones visuales y los asocian.
- Juegos de construcción: Promueven la creatividad y el pensamiento a través de la construcción de estructuras, además mejora sus habilidades motoras finas, permite que el niño experimente con diferentes formas y tamaños, comprendiendo intuitivamente como se relacionan.
- Juegos de palabras: Las adivinanzas y trabalenguas ayudan en el desarrollo de habilidades lingüísticas, como la comprensión lectora y la pronunciación.

- Sopa de letras y crucigramas: permiten que el niño mejore la ortografía y su capacidad para reconocer palabras. Buscar palabras escondidas en una sopa de letras o completar espacios en un crucigrama refuerza la memoria visual y la concentración.
- Juegos de contar y clasificar: Juegos simples como contar objetos o clasificarlos por tamaño, color o forma ayudan a los niños a entender conceptos matemáticos básicos como la numeración y la clasificación.
- Juegos de sumas y restas: Utilizando dados o cartas numeradas, los niños pueden practicar sumas y restas de manera divertida. Por ejemplo, lanzar dos dados y sumar los puntos, o jugar con cartas donde deben restar números para avanzar en el juego.
- Exploración al aire libre: Salir al aire libre y explorar la naturaleza no solo es divertido, sino que también enseña a los niños sobre el medio ambiente, los animales y las plantas. Observar insectos, identificar árboles o recolectar hojas pueden despertar su curiosidad científica y mejorar su capacidad de observación.
- Experimentos simples: Realizar experimentos caseros, como mezclar colores con pinturas u observar cómo flotan diferentes objetos en el agua, ayuda a los niños a entender conceptos científicos básicos y a desarrollar habilidades de investigación.
- Juegos de roles: Jugar a ser diferentes personajes o situaciones (como jugar a la tienda, al doctor o a la escuela) ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.
- Juegos de cooperación: Juegos donde los niños deben trabajar juntos para lograr un objetivo común, como construir una torre con bloques grandes o completar un rompecabezas, fomentan el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.

Estos juegos no solo son divertidos para los niños, sino que también están diseñados específicamente para fortalecer diversas habilidades cognitivas, sociales y emocionales que son fundamentales para su desarrollo integral.

2.2.8. Ventajas.

El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción.

El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Para (Aizencana, 2010), al compartir características con las distintas actividades cotidianas el juego se vuelve un instrumento necesario para reproducir las estructuras, esquemas y mecanismos mentales que se van formando o consolidando en el desarrollo de la infancia, y pasar de una acción preparatoria a una ejecución a lo largo de la vida.

De igual forma, es integrador y global en el que el funcionamiento de todo el cuerpo se ve implicado. El juego en la vida escolar adquiere un papel muy significativo, pues las estrategias que fomenta ayudan a mejorar los procesos de aprendizaje. El juego proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Las propuestas lúdicas en el ambiente escolar estimulan y sirven de soporte para una gran variedad de destrezas cognitivas, sociales, comunicativas e incluso madurativas.

2.2.9. Metodología.

Ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso. La metodología se puede definir como el estudio del método o camino empleado para alcanzar un fin, en este caso, dar respuesta a una serie de interrogantes, refutar una teoría o proponer un nuevo proceso porque es más conveniente.

En la etapa de Infantil, el trabajo en el aula es diverso y dependerá de las características del alumnado y del entorno que rodee al centro. Para favorecer el desarrollo completo de los niños, los docentes cuentan con el potencial que ofrecen las metodologías educativas para Educación Infantil, las cuales permiten lograr los objetivos de la forma más adecuada posible, siempre siguiendo las bases establecidas de forma general por la legislación educativa.

Según Vargas & Vargas (2010), el método de enseñanza puede considerarse como “una organización lógica y racional, de acuerdo con los principios de aprendizaje de una teoría, de una serie de eventos específicos destinados a obtener determinados objetivos de aprendizaje, este procedimiento tiene relación con la aplicación de técnicas que vienen a ser acciones conjuntas planificadas por el docente y llevadas a cabo para la adquisición del conocimiento.” (Vargas & Vargas, 2010 citado por Llanga, E. & López, C., 2019) La metodología en educación se conoce como el conjunto de decisiones que influyen en el proceso educativo y que establecen una organización en el aprendizaje y la función didáctica. Temas como la distribución del espacio, el papel que juega el alumnado y el profesorado, el material a utilizar, etc. son aspectos que el método de enseñanza tiene en cuenta para organizar la actuación educativa.

2.2.10. Ventajas de la metodología.

El principal objetivo de la metodología es permitir el aprendizaje el desarrollo de las competencias y el correcto desenvolvimiento del alumnado en todos los ámbitos. Las características que marcan la metodología están relacionadas con los principios generales y pedagógicos de la etapa recogidos por la Ley Orgánica de Educación, así como con las orientaciones y principios metodológicos que aparecen en los currículos de las diferentes Comunidades Autónomas. De forma general, se pueden señalar los siguientes:

- **Globalización**

Se utilizan actividades globalizadas que trabajen el contenido relacionado con la edad correspondiente y que establece relaciones entre el aprendizaje presente y el nuevo.

- **Aprendizaje significativo**

Haciendo que lo que aprenden tenga relación con su entorno y la actividad diaria, permitiendo la experimentación en el aprendizaje y estableciendo relación entre las experiencias nuevas y las anteriores.

- **El juego como recurso didáctico**

Empleado como medio para el aprendizaje y la experiencia del alumnado, ya que el movimiento y la motivación favorece la construcción del conocimiento.

- **Cooperación con las familias**

Estableciendo buena comunicación y relaciones que permitan ofrecer una enseñanza de calidad en la que también estén presentes los familiares.

- **Buena organización del ambiente**

Teniendo en cuenta los materiales, espacios, tiempos y recursos que se utilizan —siendo adecuados para la edad a la que se dirigen, así como crear un clima de seguridad, afecto y confianza en el aula que favorezca el desarrollo del alumnado.

Todos estos aspectos influyen en la enseñanza de los niños y en su desarrollo, el cual va a estar presente a lo largo de su vida y debe ser el adecuado para desenvolverse en la sociedad, por lo que se observa la importancia de la metodología que se utilice en el ámbito educativo para conseguir el mayor aprendizaje.

En cuanto a los tipos de metodologías en Educación Infantil, hay tantas como docentes, pues cada uno establece la que mejor se ajusta a un aula concreta, pudiendo usar una ya existente o elegir diferentes aspectos de distintos métodos, creando así el idóneo para el alumnado al que se dirige.

2.2.11. Metodologías aplicables en la educación infantil.

De forma general, se pueden mencionar algunas metodologías que son habituales en un aula de Educación Infantil y que están relacionadas con las pedagogías alternativas que han ido surgiendo con el paso de los años y que poseen gran protagonismo actualmente:

- El **Método ABN**, algoritmo basado en números: método que trabaja el área de las matemáticas de forma manipulativa.
- **Aprendizaje por proyectos**: a partir de una pregunta o cuestión cercana a los intereses del alumnado se realiza una investigación para responder a dicha cuestión.

- Aprendizaje cooperativo: mediante el trabajo grupal se realizan una serie de actividades para desarrollar conocimientos sobre un tema.
- **Gamificación:** adapta las dinámicas de los juegos a un aula para crear el aprendizaje de forma motivadora.
- **Método Montessori:** utiliza un espacio y materiales concretos que permiten el aprendizaje del alumnado mediante la propia experimentación.

Estos son algunos de los métodos más destacados de esta etapa, pero existen muchos más. La elección de utilizar uno u otro dependerá de las características del entorno y del alumnado, así como de los aspectos metodológicos marcados por el centro escolar mediante el proyecto educativo. Los maestros, en su formación mediante el Grado en Educación Infantil trabajan, entre otros aspectos, las diferentes metodologías más recomendadas o destacadas para utilizar en el aula, aunque siempre pueden ampliar dichos conocimientos con otros métodos que van surgiendo o cobrando interés. (UNIR, 2022)

CAPÍTULO III METODOLOGÍA

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo de investigación estuvo encaminado en una metodología cualitativa, como investigadora diseñé un proceso sistemático apoyado en la base científica de la obra Metodología de la Investigación de los autores Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, (2016), otro aporte eficaz para el desarrollo este capítulo fue el documento de (Fernández Pino, 2019) docente investigador de la UNACH, principalmente se enfatizó en la importancia del aporte objetivo y subjetivo de lo encontrado con la aplicación de las técnicas e instrumentos, durante este proceso para garantizar resultados válidos y fiables que respondan a las metas, objetivos y resultados efectivos de la investigación en beneficio a la sociedad.

3.1. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación tiene un enfoque cualitativo porque es una investigación de carácter social, su conocimiento es las ciencias de la educación y se considera humanístico, el mismo que pretende recolectar y analizar datos confiables los cuales serán recogidos a través de los instrumentos de evaluación que se aplican a los niños 3er grado de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

3.2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Esta investigación mostró un diseño no experimental, según (Montano, 2021) “La investigación no experimental es aquella que se realiza a través de la observación, sin intervenir o manipular el objeto estudiado, o tratar de controlar las variables de una situación observada.” Por lo tanto, en la investigación, se analizaron los fenómenos tal como se desarrollaron en el entorno virtual, y se identificaron los retos, desafíos y dificultades que enfrentaron tanto los estudiantes como los docentes.

3.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.3.1. Por el nivel o alcance

Bibliográfica

Para esta investigación se requerirá de diversas fuentes de información; que tendrá una amplia bibliografía como: libros, artículos científicos, revistas y documentos; todo esto con el propósito de recolectar información y profundizar en el tema de investigación a partir de fuentes seguras como Redalyc, Scielo, Repositorios, Dialnet, entre otros que contienen todos los conceptos sobre las variables de estudio, como lo es el juego y la metodología, pues según (Valerías, 2018) la investigación bibliográfica se basó en la recopilación, análisis e interpretación de información ya publicada en libros, artículos, tesis, y otros documentos escritos

3.3.2. Por el objetivo

Descriptiva.

Esta investigación fue de tipo descriptiva, centrada en describir las características de una población o fenómeno sin buscar establecer relaciones causales, sino simplemente proporcionar una imagen precisa y sistemática de la situación estudiada (Valle, 2022) Sirvió sistematizar los datos encontrados sobre la temática de estudio, y se buscó detallar propiedades y aspectos significativos del fenómeno bajo análisis, descripción de las tendencias de un grupo o población.

3.3.3. Por el lugar

De campo.

Esta investigación fue de campo, (Arteaga, 2020) menciona que “La investigación de campo tiene lugar fuera de los lugares convencionales y en el entorno nativo de los sujetos.” Ya que se consideró a la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3 como lugar donde se realizó el estudio.

5.3.4. Tipos de estudio

Estudio transversal.

El tipo de estudio que se realizó es transversal, según (Ortega C. , 2023) menciona que “La investigación transversal es observacional que analiza datos de variables recopiladas en un periodo de tiempo sobre una población muestra o subconjunto predefinido.” De esta se logró obtener datos de forma eficaz y precisa en un determinado tiempo, hacia los estudiantes de tercer grado paralelo “G” y su docente tutor.

3.4. UNIDAD DE ANÁLISIS

La población es la totalidad de un fenómeno de estudio, que incluye unidades de análisis y deben cuantificarse para la investigación integrando así un conjunto de elementos que participan de una determinada característica y de la conoce como población.

3.4.1. Población

La población en la que se trabajó serán 3540 estudiantes de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” del cantón Riobamba, periodo 2023-2024.

3.4.2. Muestra

El tamaño de muestra para esta investigación fue no probabilístico ya que se seleccionó a los estudiantes de 3er grado de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

Tabla 1. Muestra.

POBLACIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ESTUDIANTES	28	100%
TOTAL	28	100%

Fuente: Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

Elaborado por: Valeria Torres

3.5. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS.

La técnica e instrumento que se utilizó en la presente investigación es:

3.5.1. Técnica:

Observación: Permitió verificar y registrar el desarrollo de la clase y la participación de los estudiantes en la misma, fue aplicada en la investigación directamente en los niños y niñas para determinar el grado en que se encuentra la problemática.

Entrevista: Es una técnica que permitió la recolección de información de la docente con respecto al tema de investigación.

3.5.2. Instrumento:

Ficha de observación: Ayudó en la recolección de información observándolos directamente a los niños en el aula escolar. Consta de 20 aspectos dirigidas a los estudiantes de 3er grado de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

Cuestionario: Permitió la recolección de información directa de la docente tutor de 3er grado de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3. El cuestionario consta de 6 preguntas que engloban las dos variables.

3.6. Técnicas para procesamiento- análisis e interpretación de datos.

Para el análisis e interpretación de los datos recabados se creó tablas de la información recabada de forma manual. Se procedió a recolectar los datos de la siguiente manera:

- Elección de la muestra de manera aleatoria.
- Elaboración de las fichas de observación y cuestionario de preguntas.
- Revisión y aprobación de los instrumentos por parte del docente tutor.
- Validación de los instrumentos.
- Análisis e interpretación de los resultados obtenidos.
- Conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4. Resultados y discusión

4.1. Resultados de los datos recogidos de la ficha de observación.

Tabla 2. Resultados ficha de observación

EL JUEGO			
DESCRPCIÓN	Observo	No observo	Total
1. Ofrece diversión, entretenimiento, alegría y satisfacción.	26	2	28
2. Se expresa libremente y descargar tensiones.	23	5	28
3. Desarrolla y aumenta la autoestima.	20	8	28
4. Vive sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.	28	0	28
5. Desarrolla la personalidad	22	6	28
6. Sociabilización entre pares	20	8	28
7. Integración a actividades grupales	24	4	28
8. El niño sigue reglas establecidas	20	8	28
9. Estimula la participación de los estudiantes	28	0	28
10. Desarrolla la creatividad e imaginación	22	6	26
METODOLOGÍA			
DESCRPCIÓN	Observo	No observo	Total
11. Favorece el desarrollo integral de los niños	4	24	28
12. Influye en el proceso educativo	17	11	28
13. Permite el avance del aprendizaje, las competencias y el correcto desenvolvimiento del alumnado en todos los ámbitos	15	13	28
14. Genera interés en la clase por parte de los niños	18	10	28
15. El niño se distrae con facilidad	16	12	28
16. Los recursos didácticos llaman la atención de los niños	6	22	28
17. Despierta curiosidad en los niños	3	25	28

18. Se crea un aprendizaje significativo	8	20	28
19. Permite que el estudiante relaciones los conocimientos con su entorno	12	16	28
20. Las actividades de refuerzo permiten que los estudiantes aclaren sus dudas	4	24	28

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de tercer año de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

Elaborado por: Valeria Torres

Tabla 3. Interpretación de la ficha de observación.

DESCRPCIÓN	INTERPRETACIÓN	OBSERVACIÓN
1. Ofrece diversión, entretenimiento, alegría y satisfacción.	La alta proporción de observaciones afirmativas sugirió que el juego había sido muy eficaz en proporcionar una experiencia divertida y satisfactoria para los niños. Esto implicaba que el diseño y la implementación del juego estaban alineados con las expectativas y necesidades de los niños, generando un ambiente lúdico positivo.	Se confirmó que el juego proporcionaba diversión, entretenimiento, alegría y satisfacción. En esta observación se evidenció que el juego era percibido mayoritariamente como una actividad positiva que cumplía con su objetivo de ofrecer una experiencia agradable y placentera.
2. Se expresa libremente y descargar tensiones.	Existió un gran número de observaciones que indicaron que el juego cumple en gran medida su función de permitir a los niños expresar sus emociones y liberar tensiones. Esto sugirió que el juego es una herramienta efectiva para el manejo emocional y el bienestar psicológico de los niños.	Se logro evidenciar que el juego permite a los niños expresarse libremente y descargar tensiones. Por lo cual se pudo mencionar que el juego es, en general, efectivo para proporcionar a los niños una manera de liberar sus emociones y expresar sus sentimientos de manera espontánea.
3. Desarrolla y aumenta la autoestima.	Se observó en la mayoría de los estudiantes que el juego ayudó a desarrollar y aumentar la autoestima de los niños, ya que el juego es generalmente efectivo en este aspecto. Esto pudo indicar que el juego proporciona oportunidades	En la observación se pudo entender que el juego contribuye al desarrollo y aumento de la autoestima de los niños. Puesto que nos indicó que la mayoría de los niños perciben en el juego un impacto positivo en la autoimagen y la confianza.

	para que los niños experimenten éxito, refuercen su autoeficacia y se sientan valorados.	
4. Vive sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.	En su totalidad las observaciones coincidieron en que el juego permite a los niños vivir sus propias experiencias y adaptarlas a sus necesidades. Este consenso total indicó que el juego se percibe consistentemente como una herramienta efectiva para que los niños personalicen sus experiencias lúdicas.	La capacidad con la que los niños lograron acomodar el juego a las necesidades individuales pudo fomentar una mayor implicación y satisfacción, ya pudieron adaptar la experiencia lúdica para que sea más relevante y significativa. Esto fue crucial para el desarrollo personal y el aprendizaje autónomo.
5. Desarrolla la personalidad	En su mayoría de las observaciones afirmativas indicaron que el juego es generalmente eficaz en promover el desarrollo de la personalidad. Esto permitió ofrecer a los niños oportunidades para explorar diferentes aspectos de sí mismos, expresar su identidad y desarrollar características personales.	El juego contribuyó al desarrollo de la personalidad de los niños. Este alto porcentaje permitió la observación en general que el juego es visto como una herramienta efectiva para ayudar a los niños a formar y expresar su personalidad.
6. Sociabilización entre pares	La mayor parte de las observaciones afirmativas indicaron que el juego suele ser efectivo para promover la sociabilización, señalando que el juego proporciona oportunidades para que los niños interactúen y desarrollen habilidades sociales.	El juego generalmente apoya la sociabilización entre pares, pero no siempre de manera uniforme. Por lo que fue importante considerar cómo se pueden mejorar las actividades para asegurar que todos los niños tengan oportunidades para interactuar y colaborar.
7. Integración a actividades grupales	La mayoría de las observaciones confirmaron que el juego facilitó la integración de los niños en actividades grupales. Este alto porcentaje indicó que el juego es generalmente efectivo para	El juego generalmente facilitó la integración en actividades grupales, pero también muestra que hay espacio para mejorar en la inclusión de todos los niños en estas actividades.

	promover la participación activa de los niños en contextos grupales.	
8. El niño sigue reglas establecidas	La mayor proporción de las observaciones afirmaron que los niños siguen las reglas establecidas durante el juego. Lo que permitió reconocer que el juego es efectivo para que los niños respeten y adhieran a las normas definidas.	El juego en general permitió promover el seguimiento de las reglas, pero también hay un reconocimiento de que esto no ocurre de manera uniforme para todos los niños. Por lo que se tuvo que considerar cómo mejorar la adherencia a las normas durante el juego.
9. Estimula la participación de los estudiantes	En la observación se verificó que el juego genera motivación en los niños. Con esta evidencia total se pudo ratificar que el juego fue percibido como una actividad que efectivamente estimula el interés y el entusiasmo de los niños.	El juego mostró una capacidad excepcional para motivar a los niños, lo que fue un indicador positivo de su diseño y ejecución. La motivación es fundamental para el disfrute y la eficacia de la actividad lúdica.
10. Incentiva la creatividad e imaginación	En su mayoría las observaciones permitieron considerar que el juego contribuye al desarrollo de la creatividad y la imaginación. Este alto porcentaje indico que el juego es generalmente efectivo para estimular estas habilidades en los niños.	El juego contribuyo al desarrollo de la creatividad y la imaginación, pero también muestra que no todos los juegos tienen el mismo nivel de impacto en estos aspectos.
11. Favorece el desarrollo completo de los niños	En la mayor parte de observaciones se pudo evidenciar que la metodología utilizada no favoreció el desarrollo completo de los niños. Por lo que se dedujo que la metodología aplicada no cumplió con el objetivo de promover un desarrollo integral en todas las dimensiones del crecimiento infantil.	La metodología que fue utilizada parece no estar logrando un impacto adecuado en el desarrollo completo de los niños, lo que plantea la necesidad de una revisión crítica de su enfoque y aplicación.
12. Influye en el proceso educativo	Coincidió que en la mayoría de las observaciones la metodología tuvo una	La metodología aparentemente logró tener una influencia positiva general en el proceso

	<p>influencia en el proceso educativo. Ya que sé pudo percibir una metodología tradicionalista que no genera un gran impacto en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>educativo, pero también hay una notable variabilidad en su efectividad. Esto destaco la necesidad de ajustar la metodología para asegurar su eficacia en diferentes contextos y para todos los estudiantes.</p>
<p>13. Permite el avance del aprendizaje, las competencias y el correcto desenvolvimiento del alumnado en todos los ámbitos</p>	<p>En su mayoría las observaciones percibieron que la metodología tiene un impacto en el aprendizaje y el desarrollo de competencias, así como en el desenvolvimiento general del alumnado. Pues la metodología está cumpliendo, en parte, con sus objetivos el desarrollo integral de los estudiantes y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>La metodología tuvo una efectividad moderada en el desarrollo de competencias y el aprendizaje en todos los ámbitos, pero también enfrente desafíos significativos en estos aspectos es por ello que se necesitó comprender mejor las limitaciones de dicha metodología.</p>
<p>14. Genera interés en la clase por parte de los niños</p>	<p>Algunas de las observaciones permitieron evidenciar que la metodología utilizada género en los niños interés en la clase, lo que indica que las actividades empleadas estuvieron captando la atención y motivación de los estudiantes.</p>	<p>Aunque la mayoría de los observadores reportaron un interés general en la clase, la preocupación de una proporción significativa sobre la falta de interés sugirió que puede haber variabilidad en cómo los estudiantes responden a las actividades. Es crucial entender mejor qué factores contribuyeron a la falta de interés para hacer ajustes necesarios.</p>
<p>15. El niño se distrae con facilidad</p>	<p>Existió un alto número de observaciones afirmativas que evidenciaron que hay una tendencia general a la distracción entre los niños. Esto pudo indicar que los niños tienen dificultades para enfocarse en las tareas y actividades, lo que estaría</p>	<p>La tendencia general hacia la distracción permitió considerar factores que estuvieron contribuyendo a la dificultad de los niños para mantener la concentración. Es importante identificar las causas subyacentes y cómo la metodología o el entorno pueden</p>

	afectando su aprendizaje y participación en clase.	estar influyendo en la capacidad de los niños para concentrarse.
16. Los recursos didácticos llaman la atención de los niños	Con la gran mayoría de las observaciones negativas se evidenció que los recursos didácticos utilizados en el aula no estuvieron cumpliendo su propósito de atraer y mantener la atención de los niños. Esto indico que los recursos no son lo suficientemente atractivos o relevantes para los estudiantes.	La falta de atención a los recursos didácticos no permitió despertar interés en los niños ya que estos recursos no estuvieron alineados con los intereses y necesidades de los estudiantes. Es esencial investigar qué aspectos específicos de los recursos didácticos no están funcionando y por qué.
17. Despierta curiosidad en los niños	En su mayoría de observaciones fueron negativas ya que los recursos y metodologías empleadas no lograron despertar la curiosidad en los niños, lo cual limita su motivación para explorar y aprender de manera autónoma.	La falta de impacto en despertar curiosidad fue preocupante y los enfoques pudieron no estar alineados con los intereses y necesidades de los niños. Es crucial entender qué aspectos específicos de la metodología o los recursos podrían estar fallando.
18. Se crea un aprendizaje significativo	En su mayoría de las observaciones fueron negativas por lo que las estrategias no han logrado establecer conexiones profundas y relevantes entre el contenido y las experiencias de los estudiantes. Esto significó que los métodos o recursos no están alineados con el aprendizaje y contextos de los estudiantes.	La falta de creación de un aprendizaje significativo indicó que los enfoques no estuvieron proporcionando a los estudiantes experiencias educativas que sean relevantes y valiosas para ellos. Es importante identificar cómo se puede mejorar la conexión entre el contenido y las experiencias personales de los estudiantes.
19. Permite que el estudiante relaciones los conocimientos con su entorno	Las observaciones en su mayoría fueron negativas por lo que hubo una falta generalizada en la capacidad de los métodos y recursos educativos para ayudar a los estudiantes a conectar el contenido aprendido con su entorno y experiencias diarias. Esto pudo limitar la aplicabilidad y	La falta de conexión entre los conocimientos y el entorno de los estudiantes afectó la motivación y la comprensión del contenido. Es importante identificar cómo las actividades y materiales educativos pueden ser mejorados para establecer una relación más clara y relevante con el entorno y las experiencias de los estudiantes.

	relevancia del aprendizaje para los estudiantes.	
20. Las actividades de refuerzo permiten que los estudiantes aclaren sus dudas	En su gran mayoría las observaciones fueron negativas ya que las actividades de refuerzo que se utilizaron no logran el objetivo de ayudar a los estudiantes a aclarar sus dudas de manera efectiva. Esto implicó que las actividades no están bien diseñadas o que no abordan adecuadamente las áreas de confusión.	La falta de efectividad en las actividades de refuerzo para aclarar dudas fue preocupante y sugiero que estas actividades podrían no estar alineadas con las necesidades reales de los estudiantes. Es importante identificar qué aspectos de estas actividades no están funcionando y por qué.

Fuente: Ficha de observación aplicada a los estudiantes de tercer año de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

Elaborado por: Valeria Torres

4.2. Resultados de los datos recogidos de la entrevista.

Tabla 4. Entrevista al docente.

Criterio	Respuesta
Para su criterio ¿Qué es el juego?	El juego es una diversión que tienen los niños, por donde los niños también aprenden.
¿Cuál es la importancia del juego en el aprendizaje?	Se desarrollan y encuentran todas las normas de comportamiento. Si desde el principio del estudiante se les pone.
En sus clases ¿Usted utiliza actividades lúdicas?	Si utilizamos según el tema se utiliza las actividades lúdicas.
¿Cuáles son las razones para incorporar al juego como metodología en clases?	Para que el niño este más despierto y le guste más el tema que se le va a dar.
¿Considera usted que para la ejecución de juegos es necesario establecer reglas claras y comprensibles?	Claro mi niña se necesita tener reglas en todos los juegos igual que en clases tienen ser siempre se les da a los niños al principio del año se les pone reglas de comportamiento, reglas para que ellos puedan desarrollar.
¿Considera que el juego fomenta el desarrollo socio – afectivo en los niños?	Si porque es una forma como los niños llegan entre ellos, se comunican entre ellos, jugando se comunican los niños.

Fuente: Entrevista realizada a la docente tutor de tercer año de Educación Básica paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3.

Elaborado por: Valeria Torres

Análisis.

De acuerdo con la entrevista realizada a la docente tutor de tercer año de Educación Básica Paralelo “G” de la Unidad Educativa “Juan de Velasco” Sede 3. Se analiza que la docente tiene conocimiento de la temática, pero en sus clases mantiene una metodología tradicionalista, lo que ocasiona que los estudiantes pierdan interés en la temática tratada en clases, debido a que no utiliza material didáctico adecuado para la edad de los niños, lo que genera que los niños se distraigan con facilidad y empiecen a conversar entre ellos o a jugar con objetos que tienen a su alcance.

Interpretación.

La docente tiene el conocimiento de la importancia del juego como metodología de aprendizaje, pero no lo aplica con sus estudiantes. Por esta razón la docente necesita implementar estrategias y metodologías que despierte en los niños el interés por las asignaturas, permitiendo así que el estudiante sea parte de su formación creando aprendizajes significativos, garantizando así bases sólidas para los siguientes años académicos. Se necesita que la docente sea más activa en el desarrollo de las actividades en clases ya que los niños poseen una capacidad mayor de captación por lo que observan que por lo que escuchan. Al momento de la utilización de pausas activas por parte de la docente el estudiante se interesa por lo que va a aprender, pero esto al combinarse con una metodología tradicionalista pierde el impacto que se desea causar en los estudiantes es por ello la necesidad de que la docente implemente en sus clases metodologías activas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

Se llegó a determinar que el juego infantil tiene una gran importancia en el desarrollo de los niños, ya que les permite aprender de manera lúdica, promoviendo su creatividad, socialización y habilidades. Así tendrá un desarrollo cognitivo ya que estimula varias áreas del cerebro promoviendo el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas, la planificación y toma de decisiones ya que a través de los juegos los niños exploran nuevas ideas y desarrollan habilidades creativas que son cruciales para enfrentar desafíos y pensar de una manera innovadora en el futuro.

- Al conocer las ventajas que aportan en la educación de los niños los juegos infantiles, se logró observar que la docente no utiliza el juego en el desarrollo de sus actividades diarias siendo que es un instrumento que ayuda al niño en la adquisición de habilidades sociales, mejora su creatividad y desarrolla su capacidad de resolución de problemas.
- La metodología utilizada por parte de la docente fue netamente tradicionalista por tal motivo los estudiantes no sienten motivación y curiosidad por aprender. Al integrar el juego en el proceso educativo, se promueve un ambiente de aprendizaje activo y motivador, donde los niños pueden explorar, experimentar y construir conocimiento de manera natural.
- Al describir los juegos infantiles en los niños de tercer año de educación básica revela la importancia de actividades lúdicas en el aprendizaje y desarrollo integral. Estos juegos, que combinan diversión y educación, fomentan habilidades cognitivas, sociales y motoras. Al involucrar a los niños en dinámicas que estimulan la creatividad, la cooperación y el pensamiento crítico, se crea un ambiente propicio para el aprendizaje significativo.

5.2. RECOMENDACIONES

La implementación del juego infantil como metodología educativa en la educación básica elemental es crucial para el desarrollo integral de los estudiantes. Recomiendo enfocarse en los siguientes puntos clave al promover esta práctica:

- Se recomienda que los docentes tengan conocimientos acerca de cada juego infantil, es decir debe conocer su función, objetivos y finalidades para aplicarlos con eficiencia en los niños y ver mejores resultados en el desenvolvimiento de los estudiantes en cada juego que lo realicen.
- Implementar en las planificaciones curriculares actividades lúdicas y juegos didácticos en el aula para estimular la creatividad y motivación de los estudiantes. Proporcionando una formación y capacitación adecuada a los educadores sobre cómo integrar eficazmente el juego en el aula. Esto incluye estrategias para alinear los juegos con los objetivos educativos y evaluar el aprendizaje que surge de estas actividades lúdicas
- Capacitar a los docentes en la importancia del juego infantil en el desarrollo integral de los niños y en cómo aplicarlo de manera efectiva en el proceso educativo. Integrar el juego como parte del currículo escolar, no solo como una actividad opcional o de recreo, esto asegura que el aprendizaje a través del juego sea considerado fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.
- Promover la colaboración entre maestros, padres de familia y comunidad educativa para fortalecer el uso del juego como herramienta pedagógica en la educación básica elemental, que le permita promover una diversidad de juegos que abarquen diferentes áreas del desarrollo infantil, como juegos de construcción, juegos de roles, juegos de palabras, y juegos físicos. Esto permite a los estudiantes explorar y desarrollar una amplia gama de habilidades mientras se divierten.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aizencana, N. (2010). *Jugar, aprender, enseñar*. Buenos Aires : Manantial.
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: Teorías y autores de renovación pedagógica*. Palencia.
- Arteaga, G. (26 de Octubre de 2020). *Investigación bibliográfica - Cómo llevar a cabo una*.
Obtenido de TestSiteForMe:
<https://www.testsiteforme.com/investigacionbibliografica/>
- Autor, A. (2018). Jugando con números: cómo los enfoques juguetones apoyan el aprendizaje temprano de las matemáticas. . *Journal de Educación Infantil*, 321-328.
- Bouguereau, W. (2019). Obtenido de HISTORIA DEL APRENDIZAJE :
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4713/acb1de1.pdf&sa=U&ei=0qhaULTdCYm80QX_3IHQBA&ved=0CCQQFjAE&usg=AFQjCNF2yncgnYe52QfKgIK6Cu1MM9KT5Q?sequence=1
- Bruner, J. (1990). *El papel del juego en el desarrollo humano*.
- Bustamante, L. (2023). Fuera de juego, un análisis sobre el juego y su uso como herramienta pedagógica en la Educación Primaria. *EDUCA International Journal*, 85 - 115.
- Díaz, M. (2016). Los preescolares y sus juegos. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 954-971.
- Estacio, J. (2021). Juego de roles en el desarrollo de la expresión oral de los estudiantes del Centro de Educación Niño Jesús de Praga, Huánuco-2019. *HOLOPRAXIS*, 59-70.
- Fernández Pino, J. (2019). *Modulo de la Investigación: Diseño de Proyectos de Tesis de Grado*. Riobamba : Universidad Nacional de Chimborazo .
- Fernández, A. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *didáctica y educación. ISSN: 2224-2643.* , 270-287.
- Fingermann, H. (11 de 04 de 2011). *LA GUIA* . Obtenido de Características del aprendizaje :
<https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje#:~:text=Podemos%20reconocer%20en%20el%20aprendizaje,2>.
- García Huidobro, B. G. (1999). *DGOCERVER*. Obtenido de FACTORES QUE INTERVIENEN EN EL APRENDIZAJE:
<https://www.dgoserver.unam.mx/Moodle/Aprender/SalondeContenido/htmls/textos/texto1.pdf>

- Ginsburg, K. (2021). La importancia del juego en la promoción del desarrollo infantil saludable y el mantenimiento de vínculos fuertes entre padres e hijos. . *Pediatrics*, 204-213.
- Hughes, F. (2006). *El juego. su importancia en el desarrollo psicologico del nino y el adolescente*. Mexico. D.F.: Ed. Trillas.
- Kaye, P. (2002). *Juegos para leer: maneras juguetonas de ayudar a tu hijo a leer*. Pantheon Books.
- Lares, M. J. (2014). *El juego infancia*. Buenos Aires : Grupo Editorial Lumen.
- López, A. (2022). *Investigación: Teoría Cognitiva, el constructivismo y el aprendizaje significativo*. México.
- Martín Bravo, C. &. (2015). *Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria* . Madrid: Piramide.
- MINEDUC. (26 de 08 de 2019). *APRENDIZAJE*. Obtenido de TiPOS DE APRENDIZAJE :
<https://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/documents/Telesecundaria/Recursos%20Digitales/3o%20Recursos%20Digitales%20TS%20BY-SA%203.0/PROYECTOS%20INTEGRADOS/U12%20proyecto%2012%20aprendizaje.pdf>
- Ministerio de Educación. (2019). *Pasa la voz vamos a jugar, un derecho de niños y niñas*. Quito Ecuador: Secretaria de Educacion Especializada.
- Montano, J. (11 de septiembre de 2021). *Investigación no experimental*. Obtenido de Liferde: <https://www.lifeder.com/investigacion-no-experimental/>.
- Ortega, C. (01 de febrero de 2023). *¿Qué es un estudio transversal?* Obtenido de QuestionPro: <https://www.questionpro.com/blog/es/estudio-transversal/>
- Ortega, R. (1991). *Una marco conceptual para la interpretacion psicologica del juego infantil. Infanciay aprendizaje*.
- Oviedo, A. (2021). *Juego como estrategia pedagógica en el desarrollo del trabajo cooperativo en educación preescolar*. Colombia: Universidad Santo Tomás.
- Pecci, M. C. (2010). *El juego infantil y su metodologia*. Madrid: McGraw Hill Interamericana.
- Peiro, R. (02 de 11 de 2020). *ECONOMIPEDIA*. Obtenido de Proceso de aprendizaje : [eumed.net/libros-gratis/2013/1241/el-proceso-de-aprendizaje.html#:~:text=Matos%20\(1998\)%2C%20afirma%20que,actitudes%20y%20destrezas%20en%20sentido](http://eumed.net/libros-gratis/2013/1241/el-proceso-de-aprendizaje.html#:~:text=Matos%20(1998)%2C%20afirma%20que,actitudes%20y%20destrezas%20en%20sentido)

- Perez, F. A. (2023). *Importancia del juego para mejorar las capacidades de nuestros niños*. Universidad Espiritu Santo: <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=Jugar%20mejora%20en%20nuestros%20m%C3%A1s,juego%2C%20pueden%20sobrellevar%20el%20estr%C3%A9s.>
- Quishpe, P. (2022). *El juego como recurso educativo en el desarrollo integral de niños y niñas de 3 y 4 años del Centro de Educación Inicial Banco Ecuatoriano de la Vivienda en el periodo 2021 - 2022*. Quito: Universidad Central del Ecuador.
- Ramires, R. (17 de 05 de 2021). *LINKEDIN*. Obtenido de Cuál es la importancia del aprendizaje en cualquier etapa de la vida: <https://es.linkedin.com/pulse/cu%C3%A1l-es-la-importancia-del-aprendizaje-en-cualquier-etapa-ram%C3%ADrez#:~:text=La%20importancia%20del%20aprendizaje%20es,moldeando%20nuestro%20comportamiento%20y%20perspectiva.>
- Reyes, A. (2021). Una mirada al juego desde Homo Ludens. *Derecho a la educación en contexto de pandemia*, 67-83.
- Ruiz, M. (2019). *Pasa la voz*. Quito: Ministerio de Educación .
- Russ, S. (2014). Los beneficios del juego de bloques: construyendo una base para el aprendizaje. *Prespectivas de Desarrollo Infantil*, 246-250.
- Saldarriaga-Zambrano, P. J.-C.-R. (2016). *La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea* . Dominio de las Ciencias, 2. 3 Especial 137 137.
- Sánchez, M. & Calderón, V. (2019). *Juegos didácticos para desarrollar habilidades de trabajo autónomo en estudiantes de séptimo año "A" de educación básica de la Unidad Educativa Rafaelo Santti del Cantón Portoviejo*. Portoviejo: Universidad Técnica de Manabí.
- Socas, M. (2000). *Jean Piaget y su influencia en la educación*. *Números*, 43, 369-372. *Números* 43369,372.
- Solís, P. (2018). La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil. *Voces de la Educación* , 44-51.
- Triglia, A. (16 de febrero de 2024). *Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget*. Obtenido de Portal Psicología y Mente.: <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

- Ugalde, M. (2012). *El juego como estrategia para la socialización de los niños en preescolar*. México.
- UNIR. (2022). *Metodologías aplicadas en Educación Infantil*. UNIR Revista La Universidad en Internet.
- Valerías, N. (2018). Los libros de texto de ciencias como objeto de investigación: una revisión bibliográfica. *Enseñanza de las ciencias*, 7.
- Valle, A. (2022). La Investigación Descriptiva con enfoque cualitativo en la educación. *Pontificia Universidad Católica del Perú*, 25.
- Viego, C. L. (2016). *Jean Piaget y su influencia en la pedagogía*. Centro universitario Jose Marti Perez.
- Villaroel, K.; Salsana, D. & Mena, C. . (2022). El juego en niños y niñas menores de tres años. *IEYA REVISTA*, 23 - 36.
- Williams, R. (2015). *La ciencia es juego de niños: aprendiendo ciencia a través de actividades juguetonas*. Heinemann.

ANEXOS

Anexo 1: Evidencias o fotografías.





Anexo 2: Instrumentos de recolección de datos.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS.
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
TITULO: EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL

FICHA DE OBSERVACIÓN.

Objetivo: Determinar la importancia del juego infantil y su metodología en los estudiantes de tercer grado.

Instrucciones: Lea detenidamente cada enunciado del cuestionario y conteste con honestidad en el casillero correspondiente a la alternativa con que usted le califica.

Datos Informativos:

Nombre de la institución: Unidad Educativa “Juan de Velazco”

Nombre del estudiante – observador: Valeria Torres

Nombre del profesor Tutor: _____

Año de Educación Básico / observado: Tercer año de educación básica paralelo: “B”

Año Lectivo: 2023 – 2024

Objetivo Especifico: Analizar el juego infantil como metodología en los estudiantes de educación básica.

Fecha: _____

EL JUEGO				
N°	DESCRPCIÓN	Observo	No observo	Total
1	Ofrece diversión, entretenimiento, alegría y satisfacción.			
2	Se expresa libremente y descargar tensiones.			
3	Desarrolla y aumenta la autoestima.			

4	Vive sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.			
5	Desarrolla la personalidad			
6	Existe sociabilización entre pares			
7	Integración a actividades grupales			
8	El niño sigue reglas establecidas			
9	Siente motivación			
10	Desarrolla la creatividad e imaginación			

METODOLOGÍA

N°	DESCRPCIÓN	Observo	No observo	Total
11	Favorece el desarrollo completo de los niños			
12	Influye en el proceso educativo			
13	Permite el aprendizaje el desarrollo de las competencias y el correcto desenvolvimiento del alumnado en todos los ámbitos			
14	Existe interés en la clase por parte de los niños			
15	El niño se distrae con facilidad			
16	Los recursos didácticos llaman la atención de los niños			
17	Despierta curiosidad en los niños			
18	Se crea un aprendizaje significativo			
19	Permite que el estudiante relaciones los conocimientos con su entorno			
20	Las actividades de refuerzo permiten que los estudiantes aclaren sus dudas			



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS.
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA.
TITULO: EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA EN LOS
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.

ENTREVISTA.

Objetivo: Determinar la importancia del juego infantil y su metodología en los estudiantes de tercer grado.

Indicaciones: La presente entrevista se realizará de forma presencial en la institución educativa.

Datos Informativos:

Nombre de la institución: Unidad Educativa “Juan de Velazco”

Nombre del estudiante: Valeria Torres

Nombre del profesor Tutor: _____

Año Lectivo: 2023 – 2024

Objetivo Específico: Analizar el juego infantil como metodología en los estudiantes de educación básica.

Fecha de la entrevista: _____

1. Para su criterio ¿Qué es el juego?
2. ¿Cuál es la importancia del juego en el aprendizaje?
3. En sus clases ¿Usted utiliza actividades lúdicas?
4. ¿Cuáles son las razones para incorporar al juego como metodología en clases?
5. ¿Considera usted que para la ejecución de juegos es necesario establecer reglas claras y comprensibles?
6. ¿Considera que el juego fomenta el desarrollo socio – afectivo en los niños?

Anexo 3: Aprobación del tema y tutor de la investigación.



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

DECANATO



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

RESOLUCIÓN ADMINISTRATIVA No. 0237- DFCEHT-UNACH-2023

Dra. Amparo Cazorla Basantes
DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS

CONSIDERANDO:

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 144, literal a) expresa: "Decano, máxima autoridad académica de la Facultad, responsable de la gestión estratégica";

Que, el Estatuto de la Universidad Nacional de Chimborazo, en su Art. 146, numeral 16, determina que es atribución del decano de la Facultad resolver las solicitudes de personal académico, administrativo y estudiantes que no sean competencia expresa de órganos de mayor jerarquía";

Que, el Reglamento de Titulación de la Universidad Nacional de Chimborazo, aprobado por el Consejo Universitario, en sesión de fecha 29 de junio del 2021, en su Art. 20, literal b), párrafos 3 y 4, determina: "La Dirección de Carrera remitirá al Decanato la propuesta de asignación de tutores para su aprobación, en un término de hasta dos días a partir de haber elaborado la propuesta de asignación de tutores."; **Una vez aprobada la propuesta de designación de tutores, el Decanato notificará, a través de la correspondiente resolución, la designación de tutor al estudiante y al profesor tutor, en un término de hasta tres días a partir de haber recibido la propuesta de asignación de tutores. El formato de subrayado y negrita, me corresponde;**

Que, mediante Oficio No. 0133.CEB-UNACH-2023, el Dr. Manuel Joaquín Machado Sotomayor, Director de la Carrera de Educación Básica, en la parte pertinente de la comunicación expresa: "Un cordial saludo, por medio del presente me permito informar que de acuerdo al Art. 20 literal b del reglamento de titulación, la comisión de carrera se reunió con la finalidad de asignar profesor tutor a cada estudiante según el componente de investigación para la consecución del trabajo de investigación de los estudiantes de séptimo semestre periodo 2023-1S. Por lo que me permito remitir el listado de la propuesta de asignación de tutores para su aprobación";

Que, revisado el trámite correspondiente, el proceso cumple con las exigencias pertinentes;

En ejercicio de las atribuciones que le confiere la normativa legal correspondiente:

RESUELVE:



Aprobar la propuesta de designación de tutores del Proyectos de Investigación, de los alumnos de séptimo semestre de la Carrera de Educación Básica del periodo académico 2023 1 S, en base al listado remitido por el señor Director de Carrera, mediante Oficio No. 0133.CEB-UNACH-2023, conforme el siguiente detalle:

No.	APELLIDOS Y NOMBRES	TEMAS	TUTOR /TUTORA
1	AYNAGUANO ÑAUÑAY ERIKA LISSETH	DIÁLOGO Y SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
2	BAUTISTA CRIOLLO DAYANA BRIGITTE	ESTRATEGIAS CREATIVAS E IDENTIDAD CULTURAL.	MGS. AIDA QUISHPE
3	CABAY PINTO KATHERINE ESTHELA	LA TRADICIÓN ORAL COMO PROCESO CREATIVO PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD CULTURAL.	MGS. FÉLIX ROSERO
4	NIAMO SAYAY LIZBETH CRISTINA		
5	CACOANGO CANDO KAREN GISELL	GESTIÓN EMOCIONAL Y VIOLENCIA INTRAFAMILIAR.	MGS. PATRICIA VERA
6	CAMBIZACA SHAKIRA MARIBEL	RESCATE DE LA IDENTIDAD CULTURAL DESDE ESTRATEGIAS LITERARIAS.	MGS. FÉLIX ROSERO
7	CÁRDENAS CHAFLA SANDRO DAVID	INTERCULTURALIDAD Y APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.	MGS. AIDA QUISHPE
8	CEPEDA MULLO ERIKA PAMELA	DIVERSIDAD CULTURAL Y EL ENFOQUE COMUNICATIVO DEL KICHWA.	MGS. AIDA QUISHPE
9	ERAZO VALLE MARIA BELEN	DIAGNÓSTICO DEL DIÁLOGO Y SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN SUPERIOR.	MGS. PACO JANETA
10	GUARACA SILVA KATHERINE PAOLA	DIÁLOGO Y SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
11	GUILCAPI LOPEZ ANDRES NICOLAS	EL MODELO EDUCATIVO TRADICIONAL, FRENTE A LAS NUEVAS ESTRATEGIAS.	MGS. TATIANA FONSECA.
12	HERRERA TIERRA GENESIS ALEXANDRA	LA PSICOMOTRICIDAD PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN SEGUNDO DE EDUCACIÓN BÁSICA.	MGS. TATIANA FONSECA.
13	JÁCOME PAEZ MAGERLY JAMARA	LA ALIMENTACIÓN PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PREPARATORIA.	MGS. TATIANA FONSECA.
14	LÓPEZ LÓPEZ PAOLA TATIANA	DEPENDENCIA A LAS REDES SOCIALES Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LOS NIÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS. PACO JANETA
15	MAZA MAZA TANIA XIMENA	LA COMUNICACIÓN FAMILIAR Y EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS GLADYS BONILLA.
16	MEDINA OLIVO GLENDA NAYELI	DESARROLLO DEL DIÁLOGO Y SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS PADRES	MGS GLADYS BONILLA.



		DE FAMILIA DE NOVENO DE BÁSICA EN LA UNIDAD EDUCATIVA CICALPA.	
17	MOYOLEMA GUAMAN JANITZA PAOLA	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA REVITALIZACIÓN DEL IDIOMA KICHWA.	MGS. AIDA QUISHPE
18	TENEMAZA GUANULEMA SANDRA PAMELA		
19	NOVILLO BONIFAZ NATALY GABRIELA	VÍNCULO DOCENTE-ESTUDIANTE Y SIGNIFICATIVO	MSC. ALFREDO FIGUEROA
20	ROMERO BUCAY KATHERINE GISELL		
21	PARREÑO VEINTIMILLA GENESIS JOHANNA	DIÁLOGO Y SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS PADRES DE FAMILIA DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR.	MGS GLADYS BONILLA.
22	SANCHEZ BARRIGAS EDUARDO ALEJANDRO	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS Y EQUIDAD DE GÉNERO.	MGS. AIDA QUISHPE
23	SILVA CASTILLO DAYANA MERCEDES	DIÁLOGO Y LA SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS DOCENTES DE EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR.	MGS. PATRICIA VERA
24	TINGO CAJILEMA DIANEIRA ESTEFANIA	DIÁLOGO Y SEXUALIDAD INTEGRAL EN LOS ESTUDIANTES DE NOVENO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA.	MGS. PATRICIA VERA
25	TORRES TORRES VALERIA ESTEFANIA	EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL.	MGS. TATIANA FONSECA.
26	VALDIVIEZO TUTAL KEVIN FRANCISCO	RECURSOS EDUCATIVOS E IGUALDAD DE GÉNERO.	MGS. AIDA QUISHPE

Dada en la ciudad de Riobamba, el primer día del mes de junio de 2023



AMPARO LILIAN
CAZORLA
BASANTES

Dra. Amparo Cazorla Basantes, PhD.
DECANA

c.c. Archivo

Revisado por: Dra. Amparo Cazorla.
Elaborado por: Mgs. Zaira Jácome.

Funcionarios que reciben	Fecha de recepción	Firma
Director/a de carrera	01-06-2023	

Anexo 4: Acta de Aprobación del perfil del proyecto de investigación.




Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.06
VERSIÓN 01: 06-09-2021

**ACTA DE APROBACIÓN
PERFIL DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

En la Ciudad de Riobamba, a los **10 días del mes de agosto del 2023**, se reúnen los miembros de la Comisión de Carrera, quienes luego de haber revisado y analizado la petición presentada por la estudiante **TORRES TORRES VALERIA ESTEFANIA** con **C.I. 0604464420** de la carrera **EDUCACIÓN BÁSICA** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, emiten el **Acta de aprobación del perfil del proyecto de investigación** titulado **EL JUEGO INFANTIL Y SU METODOLOGÍA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL**, que corresponde al **dominio científico** Desarrollo socioeconómico y educativo para el fortalecimiento de la institucionalidad democrática y ciudadana y alineado a la **línea de investigación: Ciencias de la Educación y Formación profesional/no profesional**.




PhD. Manuel Joaquín Machado Sotomayor
DIRECTOR CARRERA



Mgs. José Félix Rosero López
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA



Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA



Mgs. Patricia Elizabeth Vera Rubio
MIEMBRO COMISIÓN DE CARRERA