



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

**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN**

“EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2015-2016”.

“Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación, Profesora de Educación Parvularia e Inicial.

**Autora:**

Mónica Guadalupe Almagro Lamingo

**Tutor:**

MASTER: Nancy Valladares Carvajal

**Riobamba – Ecuador**

**2016**

## CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL

Los miembros del Tribunal de Graduación del Proyecto de Investigación de título:  
“El juego en la Etapa de Educación Infantil de los niños y niñas de Inicial 2 del paralelo  
“D” de la Unidad Educativa Riobamba, provincia Chimborazo periodo lectivo 2015-  
2016”, presentado por: Mónica Guadalupe Almagro Lamingo y dirigida por: Master  
Nancy Valladares Carvajal una vez escuchada la defensa oral y revisado el informe final  
del proyecto de investigación con fines de graduación escrito el cual se ha constatado el  
cumplimiento de las observaciones realizadas remite la presente para uso y custodia en  
la biblioteca de la Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías de la  
Universidad Nacional de Chimborazo.

Por constancia de lo expuesto firman:

-----  
**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

**Ms. Tannia Casanova**

  
-----  
**Firma**

-----  
**Miembro del Tribunal**

**Ms. Dolores Gavilanes**

  
-----  
**Firma**

-----  
**Miembro del Tribunal**

**Ms. Myriam Tapia**

  
-----  
**Firma**

-----  
**Tutora de tesis**

**Ms. Nancy Valladares**

  
-----  
**Firma**

**CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

## **AUTORÍA DE INVESTIGACIÓN**

El trabajo de investigación que presento como tesis de grado, previo a la obtención del Título de Licenciada en **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**, es original y basado en el proceso de investigación, previamente establecido por la facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías.

En tal virtud los fundamentos teóricos, científicos y resultados obtenidos son de exclusiva responsabilidad de la autora y los derechos le corresponden a la Universidad Nacional de Chimborazo.



**Mónica Guadalupe Almagro Lamingo**

**050429455-4**

## **DEDICATORIA**

Doy gracias a mi Dios todopoderoso por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

No me alcanzan las palabras para decir cuan orgullosa me siento por cumplir un objetivo más en mi vida, gracias al esfuerzo y sacrificio de mi madre.

La vida se encuentra plagada de retos, y uno de ellos es la universidad. Tras verme dentro de ella, me he dado cuenta que más allá de ser un reto, es una base no solo para mi entendimiento de lo profesional en el que me he visto inmersa, sino para lo que concierne a la vida y mi futuro.

**Mónica Guadalupe Almagro Lamingo**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a mis docentes quienes día a día me enseñaron a valorar mi carrera profesional, pero en especial a la Master Nancy Valladares por su dedicación y paciencia brindada por culminar mi tesis, agradezco a mi madre por su infinito amor, y apoyo incondicional, a mis hermanos porque por esas ganas de salir adelante y porque siempre estaban ahí en mi etapa estudiantil.

Doy gracias por tenerle a mi madre conmigo porque gracias a ella le debo todos mis logros, mi superación y mis desafíos, por todas esas ganas de salir adelante y decirle gracias mami por todo lo que has hecho por mí.

Tengo la plena seguridad que mis objetivos planteados darán fruto en el futuro y deberé esforzarme cada día para ser mejor en todo lugar sin olvidar el respeto, la humildad y la sencillez que caracteriza a toda persona.

**Mónica Guadalupe Almagro Lamingo**

## **INFORME DEL TUTOR**

En mi calidad de tutora y luego de haber revisado el desarrollo de la Tesis “**EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2015-2016**”, elaborado por la señorita. Mónica Guadalupe Almagro Lamingo, tengo a bien informar que el trabajo elaborado cumple con los requisitos exigidos, permito autorizar su presentación para la defensa ante el tribunal de grado respectivo.



Master: Nancy Valladares Carvajal

**TUTORA DE TESIS**

## **INDICE GENERAL**

<b>CALIFICACIÓN DEL TRIBUNAL</b>	<b>II</b>
<b>DEDICATORIA</b>	<b>IV</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b>	<b>V</b>
<b>INFORME DEL TUTOR</b>	<b>VI</b>
<b>INDICE GENERAL</b>	<b>VII</b>
<b>INDICE DE TABLAS</b>	<b>IX</b>
<b>INDICE DE GRÁFICOS</b>	<b>X</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>3</b>
1. MARCO REFERENCIAL	3
1.1 El problema de investigación	3
1.1. Problematización del problema	3
1.2. Formulación del problema	4
1.3. Preguntas directrices o problemas derivados	4
1.4. Objetivos	5
1.4.1. Objetivo general	5
1.5. Justificación e importancia	6
<b>CAPÍTULO II</b>	<b>7</b>
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	<b>7</b>
2.1. Antecedentes de la investigación	7
2.2. Fundamentación teórica	8
2.2.1. El juego	8
2.2.1.1. Importancia del juego	9
2.2.1.2. Teoría del juego según piaget	10
2.2.3. El juego simbólico	12

2.3. Variables	22
2.3.1. Variable independiente	22
2.3.2. Variable dependiente	22
2.5. Definiciones de términos básicos	27
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>30</b>
3.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN	30
3.5. Muestra	31
<b>CAPÍTULO IV</b>	<b>33</b>
<b>4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS</b>	<b>33</b>
4.1 análisis e interpretación de resultados de la ficha de observación dirigida a los niños y niñas de 4 años de la unidad educativa riobamba del subnivel inicial 2 paralelo “D”.33	
5.1. Conclusiones	44
5.2. Recomendaciones	45
6. Bibliografía	46



## INDICE DE TABLAS

Tabla 1 VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO.	25
Tabla 2 VARIABLE DEPENDIENTE: ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL.	26
Tabla 3 Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta	33
Tabla 4 Respeta consignas del juego para ganar	35
Tabla 5 Inventa nuevos juegos con sus compañeros	36
Tabla 6 Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia	37
Tabla 7 Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros	38
Tabla 8 Responde con autoría las consignas realizadas por la docente	39
Tabla 9 Practica valores como el saludo, respeto a sus compañeros	40
Tabla 10 Mantiene relaciones cordiales entre compañeros	41
Tabla 11 Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad	42
Tabla 12 Se desenvuelve en el entorno con facilidad	43

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta	33
Gráfico 2 Respeta consignas del juego para ganar	35
Gráfico 3 Inventa nuevos juegos con sus compañeros	36
Gráfico 4 Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia	37
Gráfico 5 Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros	38
Gráfico 6 Responde con autoría las consignas realizadas por la docente	39
Gráfico 7 Practica valores como el saludo, respeto a sus compañeros	40
Gráfico 8 Mantiene relaciones cordiales entre compañeros	41
Gráfico 9 Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad	42
Gráfico 10 Se desenvuelve en el entorno con facilidad	43



**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y**  
**TECNOLOGÍAS**  
**CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA E INICIAL**

**TÍTULO:**

**“EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE INICIAL 2 DEL PARALELO “D” DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA, PROVINCIA DE CHIMBORAZO PERIODO LECTIVO 2015-2016”.**

**RESUMEN**

El presente trabajo de investigación es importante ya que el juego es una herramienta lúdica en el aula de clases, además permite desarrollar en el niño la imaginación y muchas otras capacidades. Para lo cual nos centramos en el problema que incide en el juego, de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Riobamba del Subnivel Inicial 2 paralelo “D” la importancia que tiene el juego en la Etapa Infantil donde el niño de 4 años empieza a jugar así como crear y usar juguetes y requiere imaginación, conocimientos, habilidades y muchas otras habilidades. La tesis cuenta con un Marco Referencial donde se describe el planteamiento del problema, formulación del problema, preguntas directrices, objetivo general y sus objetivos específicos, y concluye con la justificación e importancia. Para el marco teórico se encuentra los antecedentes de las investigaciones anteriores que sirvieron de base para ampliar la investigación donde se cogió como referencia tesis de la UNACH; para la realización de las variables en cuestión se desagregó para luego unificar analizando el objetivo general y los específicos. La técnica que se empleara será no experimental de tipo descriptiva, explicativa de campo bibliográfico documental y transversal, se trabaja con el paralelo “D” conformado por 25 niños ya que se analizará los resultados, en fin de extraer generalizaciones significativas. Finalmente se concluye que el juego es una actividad secuencial para alcanzar un fin, nos ayuda a desarrollar habilidades lúdicas que demuestren una sana competencia.

## Abstract

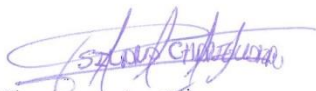
This research is important, due to the game is a playful tool during the classes, also it allows to develop in the child the imagination and many other capacities. So that we center on the problem that affects in the game, with children from 4 years old of Initial sub-level two of the "Unidad Educativa Riobamba parallel "D", the importance that has the game in the Children Stage where the 4-year-old child starts playing as well as creating ,using toys and needs imagination, knowledge and many other skills.

This research work has a Referential Frame in which is described the Approach and formulation of the problem, guiding questions, general and specific objectives and it concludes with the justification and importance.

For the theoretical frame it is found the Background of the previous investigations which were used as base to extend this work , thesis of the UNACH was taken as a reference; for the accomplishment of the variables were disintegrated then to unify analyzing the general and specifics objectives. It will be used not experimental technique of descriptive type, explanatory of bibliographical documentary and transverse field.

I worked with the parallel "D" formed by 25 children, the results will be analyzed for extracting significant generalizations.

Finally it is concluded that the game is a sequential activity to reach a purpose, it helps us to develop playful skills which show a healthy competition.



Reviewed by: Chariguamán, Silvana

Language Center Teacher



## INTRODUCCIÓN

Sabemos que el juego es lo primordial en la Etapa de Educación Infantil de este depende que se posibilite a un mejor rendimiento escolar del niño o niña. El juego no sólo tiene una finalidad plenamente lúdica, sino que además favorece la elaboración y las estructuras propias del conocimiento. Los niños y niñas aprenden jugando, se relacionan y conocen la realidad física y social, desarrollan capacidades de relación con sus iguales y con los adultos que cuidan de ellos/as. El juego, por su carácter motivador, creativo y placentero. Tiene una finalidad importante en Educación Infantil, pues el juego, influye tanto en el desarrollo afectivo, como psicomotor, social, cognitivo y lingüístico por lo que es importante para su conocimiento global y armónico. Esto es en definitiva el juego es la base del aprendizaje y de trabajo por parte del docente para la Educación Infantil.

Para ello se ha dividido a la tesis en 5 capítulos:

**EN EL CAPÍTULO I.** Establece el marco referencial y plantea el problema a ser investigado en busca de una solución al mismo, se plantea las preguntas directrices, la formulación del problema, los objetivos generales y específicos, que nos orientan a la ejecución de la investigación y se realiza la justificación e importancia al proceso metodológico.

**EN EL CAPÍTULO II.** Se desarrolló el marco teórico del proceso de “El juego en la etapa de educación infantil de los niños y niñas de 4 años de la unidad educativa Riobamba del subnivel Inicial 2 paralelo “D” de la ciudad de Riobamba, provincia Chimborazo periodo 2016-2017”, investigación, en ella encontramos los antecedentes de las investigaciones anteriores, los que nos sirven como referente de consulta, la fundamentación teórica tomada de diferentes fuentes bibliográficas, analizando teóricamente de forma individual y buscando la relación entre las dos variables que orientan este proceso de investigación, el mismo que se realizó de manera clara y concreta en lo posible definiendo los términos que nos permitan conocer con mayor profundidad el contenido del texto, capaz de que el lector muestre interés en la lectura; seguido a esto se encuentra la operalización de las variables tanto dependiente con independiente.

**EN EL CAPÍTULO III.** Establece el marco metodológico en donde se describe la metodología de la investigación que es el método científico, diseño de estudio, para más adelante establecer la población y muestra, así como las técnicas e instrumentos de recolección de datos finalmente las técnicas de procedimientos para el análisis de la información resultante del proceso de investigación cumplido.

**EN EL CAPÍTULO IV.** Se encuentra el análisis e interpretación de datos, en donde se hace la presentación ordenada y precisa del análisis e interpretaciones de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos, haciendo uso de tablas y gráficos fáciles de entender acompañados por un análisis escrito.

**EN EL CAPÍTULO V.** Están las conclusiones y recomendaciones de la investigación como un aporte de esta investigación, así como los instrumentos utilizados en el proceso de recolección de datos; esto es la ficha de observación a los niños del subnivel Inicial II.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO REFERENCIAL

### 1.1 EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

“El juego en la Etapa de Educación Infantil de los niños y niñas de Inicial 2 del paralelo “D” de la Unidad Educativa Riobamba, provincia de Chimborazo periodo lectivo 2015-2016”.

### 1.1.PROBLEMATIZACIÓN DEL PROBLEMA

La Convención de los Derechos del Niño a nivel mundial afirma que "los estados reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes".

A nivel global la Asociación Internacional por el Derecho a Jugar, junto con otras organizaciones, nos recuerda cada año la importancia de que los niños jueguen: "los beneficios del juego son considerables e indiscutibles, jugar es una fuente inagotable de placer, alegría, descubrimientos, reto y satisfacción", aseguran, y todo es totalmente cierto. (Herrera, 2010)

Como puso de manifiesto desde sus orígenes la UNICEF, cualquier estrategia para el desarrollo del niño debe caracterizarse por una visión amplia de los problemas de la infancia, por la atención al niño como un todo, las necesidades de un niño no deberían compartirse de acuerdo con los intereses y preocupaciones de un ministerio u otro, o de un organismo sino a las necesidades de cada uno.

Esta visión holística de las necesidades de la infancia viene a reforzarse por las investigaciones que demuestran la interacción entre los factores físicos, emocionales y sociales. Así, por ejemplo, se observa cómo los niños que reciben una atención en el ámbito lúdico a lo que refiere al juego, logran mayores éxitos en el aprendizaje.

El juego en los niños en el Ecuador que atiende la Educación Inicial, se pone de manifiesto entre programas asistenciales y educativos. Generalmente, el personal encargado de esto para niños de 4 años tiene preparaciones muy diversas, existiendo muchos casos en que

no tiene ninguna preparación en Educación Infantil. Esto es especialmente válido para el sector rural, en el que con frecuencia los profesores son miembros de la comunidad, o en algunos casos madres comunitarias que se ocupan del trabajo de manera voluntaria a cambio de una remuneración muy modesta, pero sin ningún tipo de preparación.

Por el contrario, el personal de los centros infantiles está formado por docentes asistidos en algunos casos por auxiliares. Sin embargo, es cada vez más frecuente que dicha formación se vaya incorporando a la enseñanza universitaria y que dentro de ella, existan especialidades para el ámbito de la Educación Infantil para mejorarla y dar herramientas de ayuda hacia los niños.

Se ha tomado en cuenta para realizar el estudio a los niños y niñas del subnivel Inicial 2 del paralelo D“ de la Unidad Educativa Riobamba, de los problemas que surgen con los niños de este paralelo, que presentan dificultades en las actividades referentes al juego porque la docente no realiza actividades acorde a la edad de ellos, es importante destacar la falta de metodología en la Educación Infantil por parte de los docentes para estimularlos con juegos para que se desarrollen mental y emocionalmente.

Además la docente no transmite una buena motivación en la clase es por ello que los niños no muestran interés, además el tamaño de las aulas son muy pequeñas para el numeroso grupo de niños, las estanterías obstaculizan que los niños caminen y se desplacen con facilidad, y la docente no aprovecha el área verde para realizar las actividades lúdicas fuera del aula.

## **1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo incurre el juego en la Etapa de Educación Infantil de los niños y niñas de Inicial 2 del paralelo “¿D” de la Unidad Educativa Riobamba, provincia de Chimborazo periodo lectivo 2015-2016”?

## **1.3.PREGUNTAS DIRECTRICES O PROBLEMAS DERIVADOS**

- ¿Los docentes de la Unidad Educativa Riobamba utilizan juegos en el desarrollo del aprendizaje?



- ¿El juego como recurso pedagógico en la etapa de educación infantil?
- ¿Qué ventajas tiene el juego en la etapa de educación infantil?
- ¿Cómo aplicar el juego en las clases?
- ¿Cómo desarrollar la capacidad creativa del niño?
- ¿De qué manera el juego potencializara en el desarrollo holístico del niño la etapa de educación inicial?

## **1.4.OBJETIVOS**

### **1.4.1. Objetivo general**

Determinar la importancia del juego en la Etapa de Educación Infantil de los niños y niñas de Inicial 2 del paralelo “D” de la Unidad Educativa Riobamba, provincia Chimborazo periodo lectivo 2015-2016”.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

- Identificar juegos que ayuden en la etapa de educación infantil de los niños y niñas de 4 años de la Unidad Educativa Riobamba del subnivel Inicial 2.
- Reconocer las ventajas que tiene el juego en la etapa de educación infantil y como recurso pedagógico.
- Proponer actividades sobre el juego en la etapa de Educación Infantil para el desarrollo holístico del niño.

## **1.5.JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

Este trabajo permitirá identificar los problemas más importantes que se presentan en la etapa de educación infantil en los niños de Inicial 2, relacionados con la práctica del juego debido a que en esta edad los niños necesitan desarrollar la imaginación y la creatividad. Es decir al determinar sus debilidades se podrá reducir su impacto y evitar problemas diseñando y aplicando una serie de juegos, para mejorar el proceso de aprendizaje de los niños, lo que se podrá evidenciar a través de cambios en la socialización y la interacción de los niños, reflejados por la adquisición de nuevas habilidades y destrezas en el proceso del juego.

La importancia de esta investigación radica que el juego posibilita a un mejor rendimiento escolar del niño o niña. En el aprendizaje el juego es la acción creadora para la adquisición de otros conocimientos.

Esta investigación a medida que los niños y niñas van creciendo adquiere mayor capacidad para desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos.

Los beneficiarios directos en este proyecto, son los niños de 4 años ya que podrán contar con algunas alternativas para el juego como una actividad de aprendizaje y no un pasatiempo, y ayudará a la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Se considera que la investigación es una propuesta nueva e innovadora ya que en la Institución Educativa resaltan la importancia del juego en otros aspectos, todo lo expuesto que tiene esta presente investigación garantiza el mejoramiento del niño en el comportamiento social y así lograr un beneficio de capacidades en esta etapa.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

#### 2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

La Facultad de Ciencias de la Educación Humana y Tecnologías de la UNACH cuenta con una biblioteca en donde reposa la tesis relacionada con juegos tradicionales con el título “Los juegos tradicionales en el desarrollo de la expresión corporal en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2014”, bajo la autoría de Ayala Santillán Juanita Emilia y Tene López Sandra Marlene quien al realizar tal investigación concluyo que es urgente la necesidad de incorporar juegos tradicionales como técnica activa para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas, dando al maestro la posibilidad de aplicar actividades innovadoras dentro y fuera del aula en los niños del centro de educación inicial “Margarita Santillán de Villacís”, de la parroquia San Luis, Cantón Riobamba, Provincia de Chimborazo, año lectivo 2013-2104.( Ayala Santillán Juanita Emilia-Tene López Sandra Marlene,2014)

El juego y el desarrollo de la motricidad gruesa, de los niños del primer año de educación básica ,del jardín de infantes “Francisco de Orellana”, de la parroquia Lizarzaburu,cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011 bajo la autoría de Cruz Rojas Yuri Mayra, quién llegó a la conclusión de realizar muchas actividades lúdicas con los niños, procurando desarrollar la motricidad gruesa de tal forma que los prepare física y mentalmente para su proceso de aprendizaje de los niños del primer año de educación básica ,del jardín de infantes “Francisco de Orellana”, de la parroquia Lizarzaburu,cantón Riobamba, provincia de Chimborazo, durante el año lectivo 2010-2011.( Cruz Rojas Yuri Mayra, 2011)

El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015 bajo la dirección de Pancho Guamulli María Cecilia quien concluye que la motricidad gruesa es

la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo, y mantener el equilibrio, además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. de los niños de 3 a 4 años de educación inicial de la escuela “Nueve de Octubre” de la comunidad de Sanjapamba, Cantón Guano, provincia de Chimborazo año lectivo 2014-2015 (Pancho Guamulli María Cecilia, 2015)

El juego dirigido en el desarrollo del pensamiento lógico de los niños del primer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa San Andrés, cantón Guano, provincia de Chimborazo periodo lectivo 2013-2014 bajo la autoría de Chinlli Daquilema Tania Fernanda y Sani Sánchez Verónica Paulina quienes concluyen que es fundamental porque el juego ayuda a desarrollar el pensamiento, la creatividad y la expresión corporal en los niños ya que esto permite mejorar la educación escolar, de los niños del primer grado paralelo “A” de la Unidad Educativa San Andrés, cantón Guano, provincia de Chimborazo periodo lectivo 2013-2014 (Chinlli Daquilema Tania Fernanda-Sani Sánchez Verónica Paulina, 2014)

Los antecedentes encontrados que tienen similitud al presente trabajo, son de gran importancia en el procesamiento del contenido científico y teórico en virtud de que sirven de base para tener una adecuada orientación tanto en la variable dependiente como independiente y así, organizar la información pertinente en procura de alcanzar conocimientos básicos de aprendiendo en movimiento y fortalecer el desarrollo social de los niños y niñas del subnivel Inicial 2 de la Unidad Educativa Riobamba.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.2.1. EL JUEGO**

El juego es la parte fundamental del desarrollo humano, la alegría de vivir y el aprendizaje continuo. Jugar así como crear y usar juguetes y requiere imaginación, conocimientos, habilidades y muchas otras capacidades.

Los juguetes potencian y desarrollan la fantasía, la creatividad, la exploración y el descubrimiento, la imaginación, la abstracción y el planeamiento. (Zorrilla, 2008)

Además, desencadenan aprendizajes en el área cognitiva, las destrezas, actitudes y afectos y, muy en especial, en adquirir y aplicar valores. Sin duda, son fundamentales en la adquisición de competencias.

Son a la vez básicos para desarrollar y aprender roles; en especial, los de género. Entre otras características que, de paso, les agregan valor en el psico y en el neuro diagnóstico se incluyen ser elementos socializadores, vehículos de expresión de sueños y frustraciones y herramientas indispensables para el desarrollo psicomotor fino y grueso. Por si todo ello fuera poco, sin duda favorecen la interacción del niño con sus padres y sus pares. (Zorrilla, 2008)

### **2.2.1.1. IMPORTANCIA DEL JUEGO**

La capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de él. No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier juego que presente nuevas exigencias al niño se ha de considerar cómo una oportunidad de aprendizaje; es más en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad lúdica a la cual se dedican con placer.

Además, la atención, la memoria y el ingenio se agudizan en el juego, y todos estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, serán transferidos posteriormente a las situaciones no lúdicas. (López, 2010)

El juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud.

El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente.

Además de las necesidades físicas el niño tiene otro tipo de requerimientos: cariño y estímulo, cuya satisfacción es básica para su desarrollo mental y emocional. Desde su

primer día de vida el recién nacido es capaz de dar y recibir afecto y de relacionarse con otras personas.

Esta interacción y el hecho de sentirse amado construirán su sentimiento de seguridad y de confianza en sí mismo. (Mateu, 2012)

### **2.2.1.2. TEORIA DEL JUEGO SEGÚN PIAGET**

Para Jean Piaget, el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños.

El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas.

Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo.

También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

Piaget divide el desarrollo cognitivo en etapas: la etapa sensomotriz (desde el nacimiento hasta los dos años), la etapa pre operativa (de los dos a los seis años), la etapa operativa o concreta (de los seis o siete años hasta los once) y la etapa del pensamiento.

La característica principal de la etapa sensomotriz es que la capacidad del niño por representar y entender el mundo y, por lo tanto, de pensar, es limitada.

Sin embargo, el niño aprende cosas del entorno a través de las actividades, la exploración y la manipulación constante. Los niños aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos, es decir, de la continuidad de la existencia de los objetos que no ven.

Durante la segunda etapa, la etapa pre operativa el niño representa el mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos) y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos, especialmente cuando se le ofrece material para manipularlo y clasificarlo, por ejemplo.

La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.

Piaget ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física (organización de los cambios anatómicos y fisiológicos) y la experiencia.

Es a través de estas experiencias que los niños adquieren conocimiento y entienden. De aquí el concepto de constructivismo y el paradigma entre la pedagogía constructivista y el currículum.

Según esta aproximación, el currículum empieza con los intereses de lo aprendiendo que incorpora información y experiencias nuevas a conocimiento y experiencias previas.

La teoría de Piaget sitúa la acción y la resolución auto dirigida de problemas directamente al centro del aprendizaje y el desarrollo. A través de la acción, lo aprendiendo descubre cómo controlar el mundo.

Piaget habla sobre el constructivismo que ayuda a asimilar la realidad a través de objetos trabaja lo que es lo cognitivo para desarrollar el pensamiento.

### **2.2.2. TEORIA DEL JUEGO SEGÚN VIGOTSKY**

Según Vygotsky, el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales.

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente el autor establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño. (Teorías del juego, 2012)

### **2.2.3. EL JUEGO SIMBÓLICO**

El juego simbólico propio de etapa pre operacional, por tanto desde los 2 y 6/7 años, es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes, que no están presentes en el momento del juego.

#### **2.2.3.1. Beneficios del juego simbólico**

- Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.
- Aprender y practicar conocimientos.
- Desarrollar el lenguaje ya que los niños verbalizan continuamente mientras lo realizan, tanto si están solo o si están acompañados.



- Favorecer también la imaginación y la creatividad.

### **2.2.3.2 Etapa del juego simbólico sustitución plena de objetos y planificación**

- Se produce un aumento progresivo de la complejidad de los temas y la relación con los iguales.
- Al principio de emplea gestos y el lenguaje para producir diferentes escenas de juego.
- Los niños son capaces de improvisar el juego y dar soluciones.
- La interacción con iguales permite la realización de un juego de ficción complejo y largo en el que los niños ya comprender que pueden representar varios papeles y cada rol precisa de un lenguaje y unas actitudes diferentes.  
Muestran variedad en las acciones que los personajes puedan realizar y en los sentimientos y pensamientos que puedan tener.
- Al final aparecerán escenarios complejos que se definirán mediante el lenguaje.
- La interacción con iguales se convierte en un juego cooperativo en el que se integran acciones y roles.

### **2.2.3.3. EL JUEGO DE REGLAS**

Los niños reciben la regla del juego por otra persona, pero ellos desarrollan el juego individualmente, aunque jueguen con otros al mismo tiempo (juego paralelo).

No tratan de ganar ni coordinar sus puntos de vista con los otros. Para los niños en esta etapa lo más importante es el juego.

En cuanto a la conciencia de la regla, en este momento, no se considera obligatoria sino que simplemente se acata como un ejemplo, cómo una forma de jugar.

### **2.2.3.4. EL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN**

#### **2.2.3.4.1. BENEFICIOS DEL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN**

- Potencia la creatividad
- Facilita el juego compartido
- Desarrolla la coordinación óculo manual
- Aumenta el control corporal durante las acciones
- Mejora la motricidad fina:coger,levantar,manipular, presionar con cuidado

- Aumenta la capacidad de atención y concentración
- Si no hay un modelo presente estimula la memoria visual
- Facilita la comprensión y el razonamiento espacial:arriba-abajo,dentro-fuera,a un lado-a otro, encima-debajo
- Desarrolla las capacidades de análisis y síntesis

#### **2.2.3.4.2. EVOLUCIÓN DEL JUEGO DE CONSTRUCCIÓN**

Desde los 4 años intentara crear construcciones con cualquier material que se pueda combinar (ejemplo pinzas de ropa)

(mheducation, 2009)

#### **2.2.6. VENTAJAS DEL JUEGO**

##### **2.2.6.1. Desarrollo psicomotor**

- Equilibrio
- Fuerza
- Manipulación de objetos
- Dominio de los sentidos
- Discriminación de los sentidos
- Coordinación óculo-motriz.
- Capacidad de imitación.
- Coordinación motora

##### **2.2.6.2. Desarrollo cognitivo**

- Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático
- Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.

##### **2.2.6.3. Desarrollo cognitivo**

###### Juegos simbólicos

- Procesos de comunicación y cooperación con los demás
- Conocimiento del mundo del adulto
- Preparación para la vida laboral

### Juegos cooperativos

- Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos
- Potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales
- Disminuye las conductas agresivas y pasivas

#### **2.2.6.4. Desarrollo emocional**

- Desarrolla la subjetividad del niño
- Produce satisfacción emocional
- Controla la ansiedad
- Facilita la resolución de conflictos
- Facilita patrones de identificación sexual

(López, 2010)

#### **2.2.7. FORMAR EL DESARROLLO HOLÍSTICO DEL NIÑO**

Es un proceso de acompañamiento al desarrollo integral de los niños y niñas menores de 5 años, que potencia su aprendizaje y promueve su bienestar, sin desconocer la responsabilidad formativa de la familia y la comunidad.

Respetar sus derechos, diversidad cultural y lingüística; su ritmo propio de crecimiento y aprendizaje.

Es necesario tomar en cuenta este último en el proceso de diseño y planificación de las actividades diarias, ya que todos los niños desarrollan las distintas destrezas en tiempos y momentos diferentes.

En un mismo grupo existirán estudiantes que dominen algunas áreas mientras otros todavía las están desarrollando.

El docente debe siempre mantener expectativas altas para todos ellos sin subestimar su potencial.

Las actividades o experiencias a planificar deben proponerse en forma de juego, al aire libre, con diversidad de materiales en forma, tamaño, textura y color, usando recursos del medio y naturales.

Es preciso considerar que lo que experimenten las niñas y niños en sus primeros años de vida tendrá una influencia permanente en su vida. (Ministerio de Educación, 2014)

### **2.2.8. CONCEPTO DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

La Educación Infantil es la etapa educativa que acompaña a niñas y niños en los primeros años de vida y favorece un desarrollo integral y equilibrado del niño. En esta etapa van a pasar de dejar de depender totalmente de un adulto a ser parcialmente ayudados por el y posteriormente relativamente autónomos. (Ministerio de educación cultura y deporte, 2016)

### **2.2.9. IMPORTANCIA DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

La escuela infantil puede convertirse en un contexto de interacción privilegiado, ya que niños y niñas tienen la oportunidad de escuchar y ser escuchados.

Las rutinas, las canciones, la lectura de cuentos, los juegos, los rincones y la forma en que las educadoras se dirigen a los más pequeños de manera individual o de manera colectiva suponen plataformas para ir construyendo el lenguaje.

A medida que los contextos de acción e interacción del niño/a se vayan ampliando, lo harán del mismo modo los vínculos afectivos.

Las reacciones emocionales se verán diferenciadas dependiendo del bebé, del otro, y de la situación concreta a la que se enfrenten, lo que supone un reto desde el punto de vista de la educación.

Las emociones son el motor que orienta y desarrolla las transacciones con el medio. Las emociones son un proceso complejo, e influyen del mismo modo en el desarrollo motor y cognitivo.

Lo primordial de la educación infantil es acompañar en todos los aprendizajes que en los primeros años de vida y favorecer un desarrollo integral y equilibrado del niño.

En estos primeros años van a pasar de depender totalmente del adulto, a ser parcialmente ayudados por él y posteriormente relativamente autónomos.

La autonomía contribuye al desarrollo de sentimientos de competencia (soy capaz) y auto-eficacia (lo hago bien) necesarios para la formación de una imagen positiva de uno mismo.

Por ello, la figura de los adultos que están con niños y niñas se vuelve fundamental; se trata de un adulto en quien el niño pueda confiar para la satisfacción de sus necesidades.

Alguien que le procure actividades estimuladoras y con la complejidad ajustada a sus capacidades en cada momento. Este papel educador se irá complejizando según el niño o la niña vaya creciendo, al añadirse la mediación con los otros, con los iguales. (Casla, Murillo, Moreno, & Romero, 2014)

La Educación Infantil ha de fomentar en los niños y niñas experiencias que estimulen su desarrollo personal completo.

Por eso se atiende en la educación escolar primaria los siguientes aspectos:

- Los sentidos
- Los movimientos
- El lenguaje
- El lenguaje o expresión corporal
- Conciencia corporal
- Autonomía
- Relaciones sociales
- Hábitos
- Expresión de la afectividad
- Respeto a la diversidad

-Personalidad

-Orientación espacial y temporal

-Comprensión de conceptos

-Lenguaje escrito

No se debe desestimar la importancia de la educación inicial en los niños la que, por supuesto, tiene un gran componente de apoyo familiar. (Oposiciones 2.0, 2009)

### **2.2.10. LAS VENTAJAS DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL**

\*En esta etapa, los niños son muy receptivos y aprenden con más facilidad que en otras épocas de la vida.

\*En los centros de educación infantil de primer ciclo el papel de los educadores es estimular su inteligencia a través de sus habilidades y del juego.

\*Ningún niño es igual a otro, ni aprenden de la misma forma.

\*Cada uno tiene su propia evolución y los educadores deben respetar e incentivar su desarrollo personal de una forma autónoma. En función de la edad en la que se encuentre el niño, las actividades serán diferentes.

\*En la educación infantil es primordial ayudar a los niños a mejorar su equilibrio, controlar los esfínteres y a fomentar su curiosidad a través del juego. (Equipo Editorial elbebe.com, 2007)

### **2.2.11 ACTIVIDADES PARA LA ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL EN LOS NIÑOS DE 4 AÑOS**

#### **JUEGO No. 1: “Cambiando la intensidad”.**

**Proceso:** percepción de intensidad. Atención.

**Objetivo:** desarrollar la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

**Materiales:** tambor o pandereta.

**Procedimiento:** la educadora toca el instrumento primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante. (arteaga, 2006)

### **JUEGO No. 2: “¿Qué oíste?”.**

**Proceso:** percepción de intensidad. Atención.

**Objetivo:** desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oral.

**Materiales:** bombo y diferentes instrumentos musicales.

**Procedimiento:** la educadora detrás del bombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos. (arteaga, 2006)

### **JUEGO No. 3: “El tren ciego”**

**Proceso:** memoria auditiva.

**Objetivo:** lograr que el niño se ubique en tiempo y espacio y logre encontrarse con sus demás compañeros del otro vagón del tren; así como desarrollar la memoria auditiva, sólo con el sonido del tren.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** es un juego al aire libre. Cada vagón estará formado por un determinado número de alumnos (entre 8 y 10). Los jugadores se vendan los ojos y en fila colocan las manos en los hombros o la cintura del que está delante. Cada vagón estará en una estación diferente. Cuando el facilitador de la señal, los vagones se desplazarán buscando los otros vagones hasta cruzarse o unirse. El juego es en silencio, sólo podrán emitir el sonido del tren: “Chuuu.Chuuu...”. (arteaga, 2006)

#### **JUEGO No. 4: “Adivina quién es”.**

**Proceso:** memoria visual y auditiva.

**Objetivo:** desarrollar la memoria auditiva y visual y contribuir a consolidar el concepto de animales.

**Materiales:** tarjetas ilustradas con diferentes animales.

**Procedimiento:** la educadora tiene en sus manos unas cuantas tarjetas ilustradas con diferentes animales. Un niño agarra una tarjeta de manera que los demás no la vean. él imita el sonido y los movimientos del animal en cuestión y los demás niños deben adivinar de qué animal se trata. (arteaga, 2006)

#### **JUEGO No. 5: “Las Palmadas”.**

**Proceso:** atención, pensamiento (Conceptualización).

**Objetivo:** desarrollar la atención y contribuir a consolidar el concepto de cantidad y el razonamiento lógico matemático.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** los niños se sientan formando un círculo, un poquito separados nos de otros. El facilitador les explica que él va a contar hasta cinco (5) y cuando pronuncie la cifra “cinco” todos deben dar una palmada. Al pronunciar los otros números no es necesario dar la palmada, sino simplemente se aproximan las palmas de las manos. El facilitador dirige el juego normalmente 2 o 3 veces, después comienza a equivocarse al decir “tres” o cualquier otro número en lugar del cinco. Separa y une rápidamente las manos como si fuese a dar una palmada pero sin darla. El que se equivoca debe sentarse más atrás y continúa jugando fuera del círculo hasta que no se equivoque y pueda sentarse en el círculo nuevamente. (arteaga, 2006)

#### **JUEGO No. 6: “La caja con números”.**

**Proceso:** atención y memoria



**Objetivo:** practicar la atención concentrada para la ejecución de tareas diferentes simultáneas.

**Materiales:** una caja tipo cubo, con números en sus seis lados, con algún objeto sonoro en el interior.

**Procedimiento:** se prepara con anterioridad una caja con 6 lados iguales (puede servir un dado grande), donde se habrán dibujado dos veces los números del uno al tres. El facilitador indicará al grupo a qué conducta equivale cada número, de modo que al lanzar el dado, el participante deberá ejecutar la conducta correspondiente a cada número: 1= reír 2= llorar 3= gritar.

Se toma la caja, se lanza al centro del círculo alrededor del cual están sentados los participantes, y se deja que ruede hasta que pare en un número. Al parar los participantes deberán ejecutar la conducta correspondiente, el que se equivoque sale del círculo. (arteaga, 2006)

#### **JUEGO No. 7: “El sol y el frío”.**

**Proceso:** percepción sensomotriz. Seguimiento de instrucciones. Conceptualización.

**Objetivo:** vivenciar conceptos de calor y frío.

**Materiales:** ninguno.

**Procedimiento:** un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

Estas son algunas de los juegos que se pueden realizar con los niños de 4 años. (arteaga, 2006)

## **2.3. VARIABLES**

### **2.3.1. Variable Independiente**

El juego

### **2.3.2. Variable Dependiente**

Etapas de Educación Infantil

## 2.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

**Tabla 1 VARIABLE INDEPENDIENTE: EL JUEGO.**

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA E INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
<p>El juego es la parte fundamental del desarrollo humano, la alegría de vivir y el aprendizaje continuo. Jugar así como crear y usar juguetes y requiere imaginación, conocimientos, habilidades y muchas otras capacidades. Los juguetes potencian y desarrollan la fantasía, la creatividad, la exploración y el descubrimiento, la imaginación, la abstracción y el planeamiento.</p>	<p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Aprendizaje</b></p> <p><b>Crear</b></p> <p><b>Habilidades</b></p> <p><b>Exploración</b></p>	<p>Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta.</p> <p>Respeto consignas del juego para ganar.</p> <p>Inventa nuevos juegos con sus compañeros.</p> <p>Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia.</p> <p>Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Ficha de observación</p>

**Tabla 2 VARIABLE DEPENDIENTE: ETAPA DE EDUCACIÓN INFANTIL.**

CONCEPTO	CATEGORÍA	INDICADOR	TÉCNICA INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN
<p>La Educación Infantil es la etapa educativa que acompaña a niñas y niños en los primeros años de vida y favorece un desarrollo integral y equilibrado del niño. En esta etapa van a pasar de dejar de depender totalmente de un adulto a ser parcialmente ayudados por él y posteriormente relativamente autónomos.</p>	<p><b>Desarrollo</b></p> <p><b>Integral</b></p> <p><b>Equilibrio</b></p> <p><b>Autónomo</b></p>	<p>Responde con autoría las consignas realizadas por la docente.</p> <p>-Su estatura es adecuada a su edad cronológica.</p> <p>-Practica valores como el saludo, respeto a sus compañeros.</p> <p>-Mantiene relaciones cordiales entre sus compañeros.</p> <p>Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad.</p> <p>Se desenvuelve en el entorno con facilidad.</p>	<p><b>Técnica:</b></p> <p>Observación</p> <p><b>Instrumento:</b></p> <p>Ficha de observación</p>

## 2.5. DEFINICIONES DE TÉRMINOS BÁSICOS

- **Aprendizaje:** El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio.
- **Aprendizaje significativo:** Tipo de aprendizaje caracterizado por suponer la incorporación efectiva a la estructura mental del alumno de los nuevos contenidos, que así pasan a formar parte de su memoria comprensiva.
- **Capacidad:** Poder que un sujeto tiene en un momento determinado para llevar a cabo acciones en sentido amplio (hacer, conocer, sentir.)
- **Conocimientos:** El conocimiento son saberes, experiencias que una persona conoce de algo específico, consiste en su actividad relativa al entorno que le permite existir y mantenerse y desarrollarse en su existencia.
- **Coordinación motriz:** es todo acto eficiente que se adquiere mediante etapas de crecimiento mental y corporal, el tiempo de entrenamiento también es un factor clave en cuanto al desarrollo integral de la persona, en donde lo cognoscitivo, social, afectivo y motriz.
- **Destrezas:** Se refiere al «saber hacer». Constituyen una estrategia que las personas pueden aplicar o utilizar de manera autónoma, cuando la situación lo requiera.
- **Educación:** Formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen.

- **Emancipación:** emancipación se refiere a la autonomía, liberación o independencia de uno o más individuos en relación a un poder.
- **Fructífero:** remite al aprovechamiento de una acción concreta positiva.
- **Imaginar:** Formar en la mente la representación de sucesos, historias o imágenes de cosas que no existen en la realidad o que son o fueron reales pero no están presentes.
- **Infancia:** Se denomina infancia al período de tiempo en los que las personas se encuentran en fases tempranas de su desarrollo, en su camino biológico para convertirse en un adulto
- **Juego:** El juego es importante en cualquier momento del desenvolvimiento social y personal, porque permite la distracción, motivación y relajamiento. Así también la integración y participación de manera activa en el desarrollo socio emocional.
- **Lúdica:** La Lúdica fomenta entonces el desarrollo psico-social del ser humano, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, y se manifiesta en una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.
- **Mente:** Puede definirse a la mente como la potencia intelectual del alma.
- **Primera infancia:** La primera infancia se define como una etapa del ciclo vital humano, que comprende desde la gestación y hasta los cinco años. Es la etapa en la cual las niñas y los niños sientan las bases para el desarrollo de sus capacidades, habilidades y potencialidades.
- **Sensorio motor:** porque implica que el niño debe aprender a responder por medio de la actividad motora a los diversos estímulos que se presentan a sus sentidos.
- **Personalidad:** se refiere a un conjunto dinámico de características psíquicas de una persona, a la organización interior que determina que los individuos actúen de manera diferente ante una determinada circunstancia.



## **CAPÍTULO III**

### **3.1. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

El trabajo investigativo se basa en un diseño no experimental descriptivo ya que se analizará e interpretará los resultados a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

#### **3.2. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Los tipos de investigación para el presente estudio serán:

- Documental. -porque se apoyará con las referencias bibliográficas dado que será información teórica tomada de las fuentes de información correspondientes a las variables.
- De campo. - está plenamente identificado el lugar de trabajo de investigación de la Unidad Educativa Riobamba.
- Aplicada. - se considera de tipo aplicada porque el estudio analiza una problemática real y se establecerán los lineamientos alternativos para la solución del problema investigado.

#### **3.3. DEL NIVEL DE LA INVESTIGACIÓN**

El proyecto planteado es de nivel diagnóstico, exploratorio, porque establece las bases que identifican una investigación de este nivel, es decir se revisaran los aspectos fundamentales, qué se deben considerar en la operacionalización e interrelación de las variables.

#### **3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA**

En la investigación planteada intervendrá todo el universo para el estudio, representada por los siguientes elementos de la población:



- 25 niños

POBLACIÓN	NÚMERO
Niños de Inicial II paralelo “D”	25
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>

**Fuente: Unidad Educativa Riobamba.**

**Elaborado por: Mónica Almagro**

### 3.5. MUESTRA

En esta investigación no se obtendrá muestra debido a que la población es pequeña, por tanto, trabajaremos con el 100% de la población.

### 3.6. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE DATOS

Respecto de los instrumentos para la recolección de datos se diseñaron los instrumentos de acuerdo con la técnica escogida.

Tanto las técnicas como los instrumentos se diseñarán conforme a la normativa y recomendaciones metodológicas que la investigación científica exige.

Estos se someterán a las pruebas de validación correspondientes previas a la aplicación definitiva, en el propósito de obtener información verídica y altamente confiable.

Una vez que el proyecto esté aprobado y previo la validación del tutor o asesor del proyecto se registrarán los documentos e información relacionada en los anexos del proyecto e informe.

#### **Técnica:**

**Observación.** -es uno de los métodos más primordiales de la investigación científica que hace posible obtener la información del comportamiento de un fenómeno tal como este ocurre.

**Instrumento:**

**Ficha de observación.** - se aplicará a los niños y niñas de la Unidad Educativa Riobamba las mismas que serán previamente elaboradas con toda claridad y objetividad sobre la base de los indicadores correspondientes a las variables de estudio.

**3.7. TÉCNICAS PARA PROCESAMIENTO E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

El nivel de análisis debe ser coherente con los objetivos y las hipótesis y fundamentalmente de carácter interpretativo, asumiendo que la realidad es multifactorial, dinámica y compleja; manteniendo una relación interactiva con la realidad investigada, construyéndola al tiempo que se van extrayendo datos e información. Para el relato se preferirá la vía inductiva y tomará en cuenta el estado emergente de los métodos, que podrán remplazarse durante el proceso. Proceso además recursivo para ordenar y reordenar la información.

Para el caso que nos ocupa al tratarse de una investigación cualitativa, se seguirá los siguientes momentos para análisis de datos:

1. Análisis preliminar de carácter narrativo de los hechos
2. Fase de codificación donde se realiza un primer ordenamiento de indicadores con sus respectivas categorías y unidades de medición, si es preciso.
3. Establecer la cadena lógica de evidencias y factores, proporcionando significados al relacionar las categorías.
4. Construir matrices y formatos donde se vaya organizando la información obtenida, según variables, categorías o indicadores.

La fase de procesamiento e interpretación de datos obtenidos en la investigación se analizarán a través de las técnicas que plantea la estadística inferencial, fundamentalmente descifradas e ilustradas a través de estadígrafos de representación sean estas tablas dinámicas, barras, pasteles y su análisis correspondiente.

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA FICHA DE OBSERVACIÓN DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA DEL SUBNIVEL INICIAL 2 PARALELO “D”.

##### 1. Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta

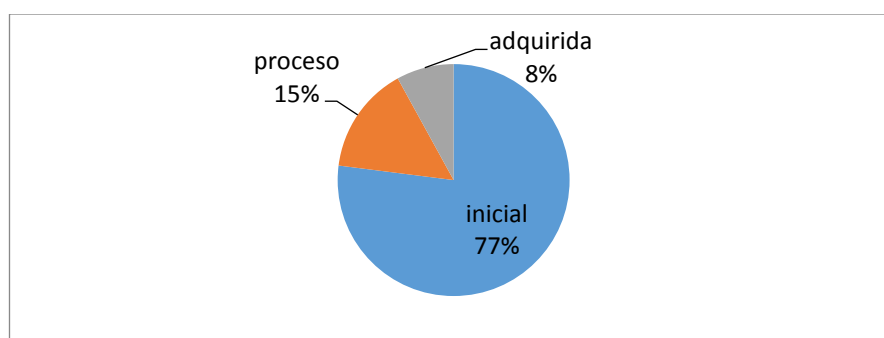
Tabla 3 Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	20	4	2
100%	77%	15%	8%

Fuente: Unidad Educativa Riobamba

Elaborado por: Mónica Almagro.

Gráfico 1 Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta



##### Análisis:

De la población investigada el 77% que son 20 niños tienen adquirida la habilidad secuencial en el juego para alcanzar la meta, el 15% que son 4 niños están en

proceso de seguir una secuencia en el juego y un 8% que son dos niños recién inician esta habilidad.

**Interpretación:**

La actividad del juego es fundamentada por la creación, y el uso de juguetes que potencia la imaginación, por eso la mayoría de niños no está la habilidad desarrollada.

## 2. Respeta consignas del juego para ganar

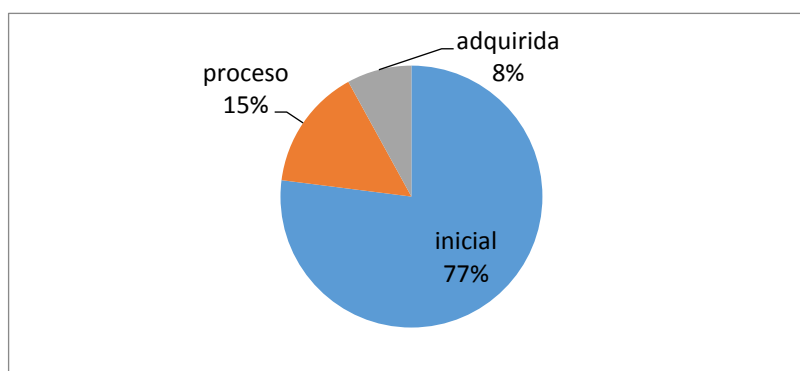
**Tabla 4 Respeta consignas del juego para ganar**

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	20	4	2
100%	77%	15%	8%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 2 Respeta consignas del juego para ganar**



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

### **Análisis:**

De la población investigada el 77% que son 20 niños respetan consignas al momento de jugar, el 15% que son 4 niños están en proceso de asumir una orden y un 2 % que son 2 niños adquieren y respetan consignas a la hora de jugar.

### **Interpretación:**

La atención, la memoria y el ingenio forman parte del juego ya que son actividades importantes para que los niños en lo posterior respeten y obedezcan órdenes.

### 3. Inventa nuevos juegos con sus compañeros

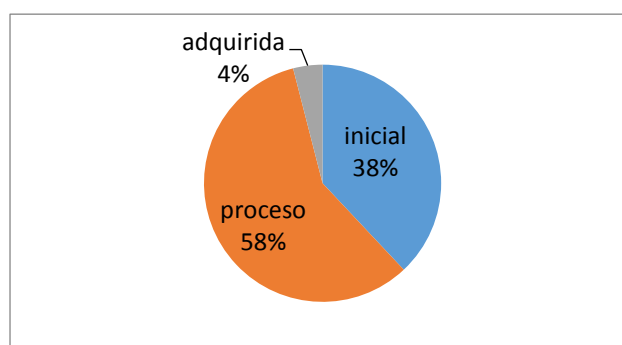
**Tabla 5** Inventa nuevos juegos con sus compañeros

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	15	10	1
100%	58%	38%	4%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 3** Inventa nuevos juegos con sus compañeros



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

#### **Análisis:**

El 58% que son 15 niños no inventan nuevos juegos, el 38% que son 10 niños están en proceso de concebir una nueva actividad y un 4% que es un niño adquieren esta habilidad.

#### **Interpretación:**

Los niños son capaces de improvisar el juego y dar soluciones por tal motivo los niños se encuentra en proceso en esta habilidad.

#### 4. Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia

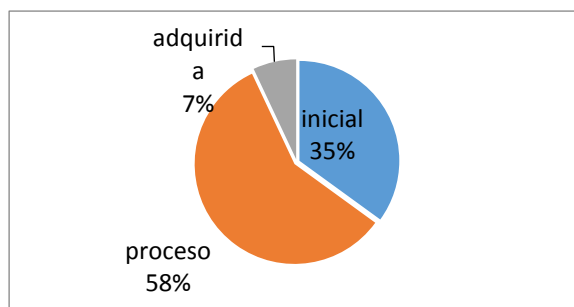
**Tabla 6** Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	9	15	2
100%	35%	58%	7%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 4** Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

#### **Análisis:**

El 35 % que son 9 niños manifiestan destreza motriz en juegos de competencia el 58% que son 15 niños están en proceso de concebir una destreza motriz y un 7 % que son 2 niños adquieren esta habilidad.

#### **Interpretación:**

Tener bien estimulada la atención la memoria, y la coordinación es importante en la etapa infantil y a esta edad a los 4 años porque los niños desarrollan su motricidad es decir que muy pocos tienen la habilidad desarrollada.

## 5. Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros.

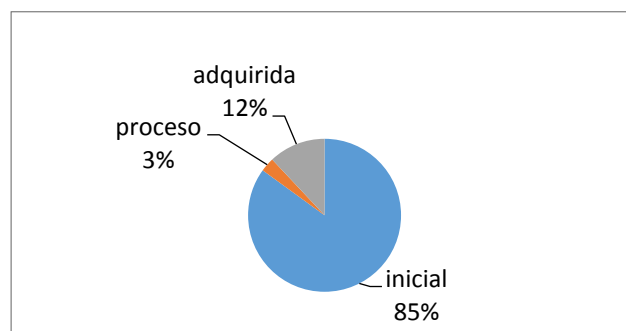
**Tabla 7 Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros**

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	22	1	3
100%	85%	3%	12%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 5 Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros**



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

### **Análisis:**

De la población investigada el 85% que son 22 niños exploran nuevas maneras de jugar con sus compañeros, el 3% que es un niño está en proceso a explorar nuevas formas y un 12% que son 3 niños exploran maneras de jugar.

### **Interpretación:**

El juego no es una pérdida de tiempo, un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente, mínimo porcentaje de la población de niños se encuentra en proceso lo cual es un buen índice de porcentaje.



## 6. Responde con autoría las consignas realizadas por la docente

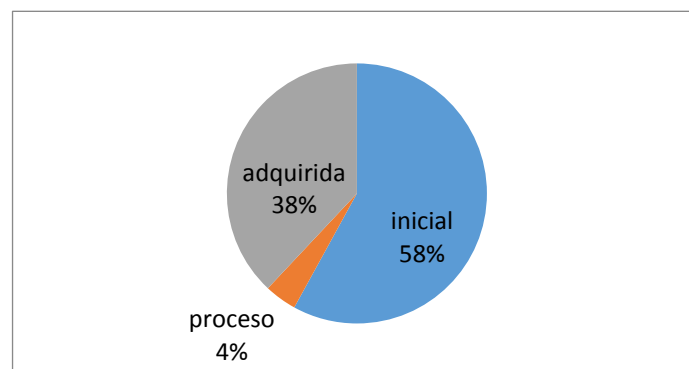
**Tabla 8 Responde con autoría las consignas realizadas por la docente**

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	15	1	10
100%	58%	4%	38%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 6 Responde con autoría las consignas realizadas por la docente**



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

### **Análisis:**

El 58% que son 15 niños responden con autoría consignas realizadas por la docente, el 4% que es un niño se encuentran en proceso y un 38% que son 10 niños adquiere de manera positiva las consignas.

### **Interpretación:**

Se indica que hay un porcentaje alto de niños que no respeta consignas, es decir no se manifiesta seguridad ni confianza de sí mismo.

## 7. Practica valores como el saludo, respeto a sus compañeros

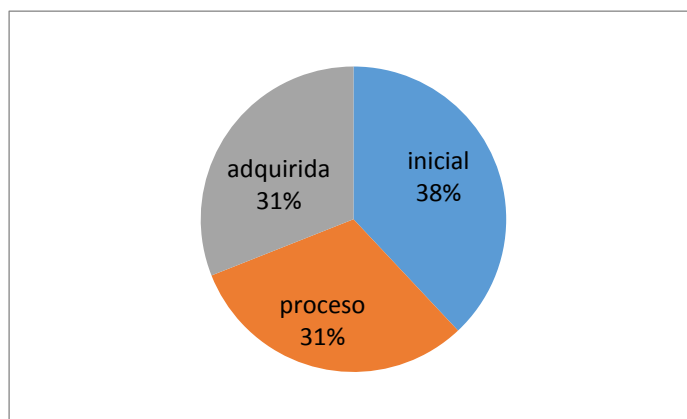
Tabla 9 Practica valores como el saludo, respeto a sus compañeros

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	10	8	8
100%	38%	31%	31%

Fuente: Unidad Educativa Riobamba

Elaborado por: Mónica Almagro

Gráfico 7 Práctica valores como el saludo, respeto a sus compañeros



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

Elaborado por: Mónica Almagro

### Análisis:

El 38% que son 10 niños practican valores con sus compañeros, el 31% que son 8 niños están en proceso, y un 31% que son 8 niños recién inician una práctica de valores.

### Interpretación:

La práctica de valores influye en el comportamiento y el desenvolvimiento de los niños, un buen índice de la población se encuentra en proceso.

## 8. Mantiene relaciones cordiales entre compañeros

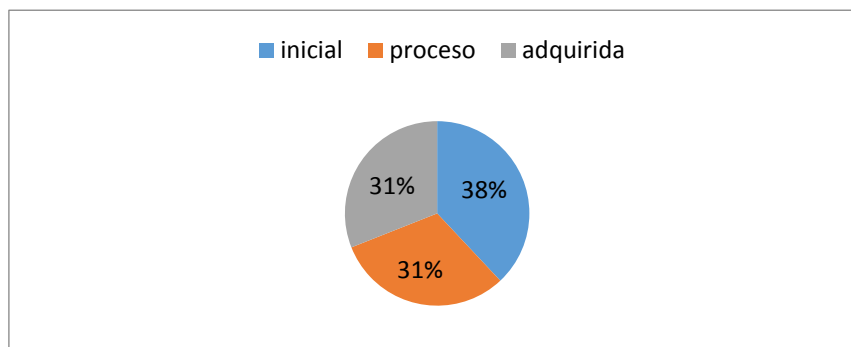
**Tabla 10 Mantiene relaciones cordiales entre compañeros**

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	10	8	8
100%	38%	31%	31%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 8 Mantiene relaciones cordiales entre compañeros**



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Análisis:**

El 38% que son 10 niños mantienen relaciones cordiales con sus compañeros, el 31% que son 8 niños se encuentra en proceso a mantener relaciones cordiales y el 31% que son 8 niños adquieren esta acción.

**Interpretación:**

Los buenos hábitos de comportamiento se desarrollan en la casa, es por eso que la mayoría de niños están en proceso de desarrollar e interactuar con sus compañeros.

## 9. Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad

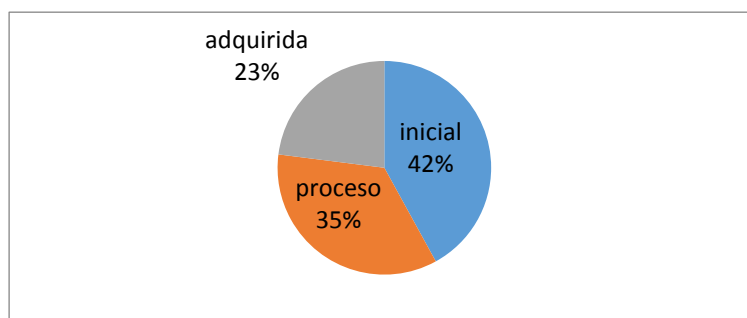
**Tabla 11 Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad**

Item / Estudiantes	Inicial	Proceso	Adquirida
26	11	9	6
100%	42%	35%	23%

**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

**Gráfico 9 Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad**



**Fuente:** Unidad Educativa Riobamba

**Elaborado por:** Mónica Almagro

### **Análisis:**

El 42% que son 11 niños coordinan sus movimientos con sentimiento y expresividad, el 35% que son 9 niños se encuentran en proceso y el 23% que son 6 niños están adquiriendo esta habilidad.

### **Interpretación:**

La imitación de los otros, hace que vayan descubriendo y ampliando las formas de expresión, su recopilación de gestos y movimientos, utilizando todas sus posibilidades expresivas para comunicar necesidades, estados de ánimo, deseos e influir en el comportamiento de los demás.

## 10. Se desenvuelve en el entorno con facilidad

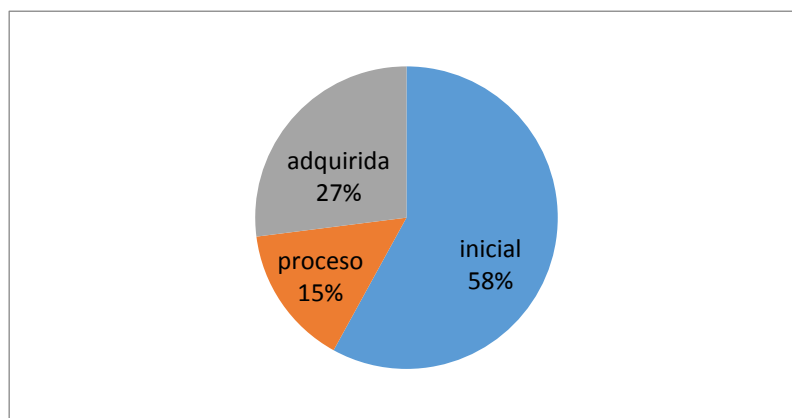
Tabla 12 Se desenvuelve en el entorno con facilidad

Item	Inicial	Proceso	Adquirida
Estudiantes			
26	15	4	6
100%	58%	15%	27%

Fuente: Unidad Educativa Riobamba

Elaborado por: Mónica Almagro

Gráfico 10 Se desenvuelve en el entorno con facilidad



Fuente: Unidad Educativa Riobamba

Elaborado por: Mónica Almagro

### Análisis:

El 27% que son 6 niños se desenvuelve en el entorno con facilidad, el 15% que son 4 niños se encuentran en proceso y el 58 % que son 15 niños inician esta habilidad.

### Interpretación:

Un niño bien estimulado desarrolla muchas habilidades y destrezas, pocos niños desarrollaron esta habilidad.

## CAPÍTULO V

### 5.1. CONCLUSIONES

- Se establece que el juego como una actividad secuencial para alcanzar una meta, nos ayuda a desarrollar habilidades lúdicas que se demuestra en una sana competencia, lo que le facilita al niño explorar nuevas maneras de jugar con sus compañeros.
- Las ventajas que se evidenciaron en la aplicación del juego son el respeto de las consignas, la invención de nuevos juegos y la práctica de valores tales como el respeto a los compañeros y compañeras.
- Al plantearse actividades lúdicas las cuales facilitan el desarrollo holístico, se expresó que los niños respondían con autoría las consignas realizadas por la docente, además se coordina los movimientos con sentimiento y expresividad logrando desenvolverse en el entorno con facilidad.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Se recomienda aplicar el juego como una actividad secuencial en la etapa de educación infantil, para que esto ayude a facilitar al niño a explorar nuevas maneras de jugar con sus compañeros.
- Como docentes debemos motivar a los niños a la invención de nuevos juegos, así como también a la práctica de valores con sus compañeros.
- Se recomienda que las actividades lúdicas que se realicen tengan siempre un fin, y faciliten el desarrollo holístico del niño, además que coordinen los movimientos logrando desenvolverse en el entorno con facilidad.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Aguilera, A. (2005). *Introducción a las dificultades del aprendizaje*. España: McGraw-Hill/Interamericana de España.
- Alvear, M. (2010). *Moral, unidad y disciplina*. Quito: Talleres gráficos de publicaciones.
- Araujo, B. (2010). *La aplicación de estrategias metodológicas y ejes de aprendizaje*. Quito: Grupo Santillana S.A.
- Ausubel, D. (1999). *Aprendizaje significativo*.
- Betancourt, J. (2003). *La creatividad y sus implicaciones*. La Habana: Editorial Académica.
- Bocka, B., & Brocka, S. (2004). *Gestión de la calidad*. Nueva York.
- Botero Chica, C. (2008). *La aplicación de los ejes transversales en el proceso educativo*. México.
- Chamorro, I. L. (1989). el juego en la educación infantil y primaria. *autodidacta*, 19.
- Danoff, J., & Breitbart, V. (2008). *Iniciación con los niños*. México: Trillas.
- De Zubiría, M. (2004). *Psicología del juego*. Bogotá.
- Educación, M. d. (2012). *Marco legal educativo*. Quito: Editogram S.A.
- educaweb. (1998). Obtenido de educaweb:  
<http://www.educaweb.com/contenidos/educativos/sistema-educativo/educacion-infantil/>
- J.R.Moyles. (1999). *el juego en la educación infantil y primaria* (reimpresión ed.). España: ediciones morata S.L .
- Jimenez V., C. A. (1998). *Desarrollo del ser humano*. México.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 24.
- Maldonado, N. (2012). *Educación para la ciudadanía*. Quito-Ecuador: Educate.
- Martínez Estrada, A. (2001). *Relaciones humanas*. Colombia: Maya Ediciones C. Ltda.
- Martínez, E. (2010). *Educación Física. Primera edición*. España: Paidotribo.
- Mateu, L. (9 de Marzo de 2012). *Juegos*. Obtenido de Juegos:  
<http://luciamateu.blogspot.com/>
- MEC. (2004). *Primero la Lectura. Guía de Animación*. Quito.
- mheducation. (2009). El juego en el desarrollo infantil.
- Min. Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular*. Quito.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego una estrategia importante . *educere*, 290-291.
- Ministerio de Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010*. Quito.
- Ministerio de Educación. (2014). Currículo de Educación Inicial. *Currículo de Educación Inicial*. Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2014). Lineamientos y acciones para la implementación del currículo de educación inicial. *Lineamientos y acciones para la implementación del currículo de educación inicial*. Ecuador.
- Ministerio de Educación. (2014). *Programa Aprendiendo en Movimiento*. Quito.
- Ministerio de educación cultura y deporte. (16 de diciembre de 2016). Obtenido de Ministerio de educación cultura y deporte:



- <http://www.mecd.gob.es/educacion-mecd/areas-educacion/estudiantes/educacion-infantil.html>
- Morrison, G. S. (2005). *educacion infantil*. madrid: novena edicion.
- Oposiciones 2.0. (31 de Agosto de 2009). *Formación y estudios*. Obtenido Riva,
- Sánchez Hidalgo, E. (2002). *Psicología educativa*. Quito: EDUPR.
- Santillana. (2009). *Lectura y animación*. Quito: Grupo Santillana S.A.
- Sarafino, E., & Armstrong, J. (2000). *Desarrollo del niño y del adolescente*. México: Trillas.
- Sensat, A. d. (s.f.). la educacion infantil un derecho. *rosa sensat*, 5.
- unicef*. (s.f.). Obtenido de unicef:  
[http://www.unicef.org/ecuador/education\\_child\\_development.html](http://www.unicef.org/ecuador/education_child_development.html)
- Vygotski, L. (1993). *Pnesameiento y habla. Elpensamiento no se expresa en la palabra*. Paris.
- www.educacioninicial.com*. (s.f.). Recuperado el 2010, de  
<http://www.educacioninicial.com/EI/contenidos/00/2300/2313.asp>
- Zorrilla, M. (2008). El juego en la infancia. *Scielo*.

# ANEXOS



TECNOLOGÍAS

CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA

FICHA DE OBSERVACION DIRIGIDA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LA UNIDAD  
EDUCATIVA RIOBAMBA DEL SUBNIVEL INICIAL 2 PARALELO”D”

Nº	INDICADORES	INICIAL	PROCESO	ADQUIRIDA
1	Establece secuencia en el acto de jugar para lograr la meta			
2	Respeto consignas del juego para ganar			
3	Inventa nuevos juegos con sus compañeros			
4	Manifiesta destreza motriz en juegos de competencia			
5	Explora nuevas maneras de jugar con sus compañeros			
6	Responde con autoría las consignas realizadas por la docente			
7	Practica valores como el saludo, respeto a sus compañeros			
8	Mantiene relaciones cordiales entre compañeros			
9	Coordina atentamente sus movimientos con sentimiento y expresividad			
10	Se desenvuelve en el entorno con facilidad			

--	--	--	--	--



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**

**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**





**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**





**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**



**Fuente: Unidad Educativa Riobamba**

Riobamba 12 de Enero del 2016

Lic. Gilberth Llerena

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA

Presente.

Luego de extenderle un cordial saludo y desearle éxitos en la labor que usted muy responsablemente desempeña, nos dirigimos a usted para solicitarle de la manera más comedida se sirva autorizarnos la elaboración de la tesis como proyecto de graduación en la Institución que usted muy acertadamente dirige para las estudiantes: **MONICA GUADALUPE ALMAGRO LAMINGO** con el número de CI. 050429455-4, **JENNIFER AZUCENA CHIRIBOGA PAEZ** con el número de CI. 060423558-0, **MARIA CRISTINA LEMA QUILLUPANGUI** con el número de CI. 060384403-6, estudiantes de la carrera de EDUCACION PARVULARIA E INICIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Por la favorable atención que se digne en dar a la presente anticipamos nuestros más sinceros agradecimientos.

Atentamente:

  
MONICA ALMAGRO

050429455-4

  
JENNIFER CHIRIBOGA

060423558-0

  
CRISTINA LEMA

060384403-6



*Autorizado*  
Gilberth Llerena  
RECTOR

Riobamba 12 de Enero del 2016

Lic. Gilbert Llerena

RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA RIOBAMBA


Presente.

Luego de extenderle un cordial saludo y desearle éxitos en la labor que usted muy responsablemente desempeña, nos dirigimos a usted para solicitarle de la manera más comedida se sirva autorizarnos la elaboración de la tesis como proyecto de graduación en la Institución que usted muy acertadamente dirige para las estudiantes: **MONICA GUADALUPE ALMAGRO LAMINGO** con el número de CI. 050429455-4, **JENNIFER AZUCENA CHIRIBOGA PAEZ** con el número de CI. 060423558-0, **MARIA CRISTINA LEMA QUILLUPANGUI** con el número de CI. 060384403-6, estudiantes de la carrera de EDUCACION PARVULARIA E INICIAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO.

Por la favorable atención que se digne en dar a la presente anticipamos nuestros más sinceros agradecimientos.

Atentamente:

  
MONICA ALMAGRO  
050429455-4

  
JENNIFER CHIRIBOGA  
060423558-0

  
CRISTINA LEMA  
060384403-6

