



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“CREACIÓN DE MATERIAL COMO HERRAMIENTA DE
APRENDIZAJE SOBRE ACTIVIDADES BÁSICAS DE LA VIDA
DIARIA EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE
EDUCACIÓN INICIAL SAN PABLO”**

TRABAJO DE TITULACIÓN:

TIPO: PROYECTO TÉCNICO

Presentado para optar el grado académico de:

INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORA: MARCELA ARACELY PILCO QUITIU

DIRECTORA: LCDA. BERTHA ALEJANDRA PAREDES CALDERÓN

Riobamba – Ecuador

2019

©2018, Marcela Aracely Pilco Quitiu

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El tribunal del trabajo de titulación certifica que: El Proyecto Técnico “**CREACIÓN DE MATERIAL COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE SOBRE ACTIVIDADES BÁSICAS DE LA VIDA DIARIA EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DEL CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SAN PABLO**”, de responsabilidad de la señorita Marcela Aracely Pilco Quitiu, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Titulación, quedado autorizado su presentación.

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Dr. Julio Santillán VICEDECANO DE LA FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA	_____	_____
Lcdo. Fabián Calderón DIRECTOR DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO	_____	_____
Lcda. Bertha Paredes DIRECTORA DE TRABAJO DE TITULACIÓN	_____	_____
Lcda. Pepita Alarcón MIEMBRO DEL TRIBUNAL	_____	_____

Yo, Marcela Aracely Pilco Quitiu soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación y el patrimonio intelectual del Trabajo de Titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Marcela Aracely Pilco Quitiu

DEDICATORIA

Quiero dedicar el presente trabajo en primer lugar a Dios, por guiarme y bendecirme en cada paso de mi vida, por permitirme cumplir cada una de mis metas y seguir avanzando en mi vida personal y profesional.

A mis Padres Jaime y Luz por ser mi apoyo incondicional, por estar en cada etapa de mi vida, y demostrarme que nunca es tarde para cumplir nuestras metas.

A mis hermanos Isabel y Ángel por apoyarme en los buenos y malos momentos, por ser mis mejores amigos, por permanecer siempre unidos, y por todo su amor.

A mi esposo Santiago, por apoyarme en todo momento por nunca dejar que persista de cumplir mis metas.

A mi Hijo Dylan Yair porque desde el día que llego es y será mi motor e inspiración para lograr todos nuestros sueños.

Y por último quiero dedicar a las estrellas que iluminan y cuidan mi camino desde el cielo, a mi Abuelita María y mi tía Lolita que siempre me dieron palabras de aliento para ser cada día mejor, gracias por su ejemplo y amor.

Marcela Pilco

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por su gracia en mi vida, porque sus planes han sido mejores de los que pensé, por guiarme y bendecirme en el transcurso de mi vida y permitirme cumplir cada uno de mis sueños.

A mis padres Jaime y Luz, por haber cultivado en mí valores y virtudes, por enseñarme que todo se puede lograr con esfuerzo y dedicación, por su ejemplo de consistencia y perseverancia para cumplir nuestras metas, pero sobre todo por su inmenso amor.

A mis hermanos Isabel y Ángel por ser mi apoyo incondicional, por su cariño a pesar de la distancia.

A mi esposo Santiago por apoyarme, por su paciencia y su amor.

A mi hijo, porque cuando crezca entenderá las horas de ausencia, el tiempo que con mucho dolor tenía que dejarlo para cumplir nuestras metas.

A mi familia por apoyarme de una u otra manera.

A la Escuela de Diseño Gráfico por abrirme sus puertas, a los docentes por sus enseñanzas que contribuyeron en mi carrera profesional, de forma especial a mí tutora de tesis Lic. Bertha Paredes y miembro Lic. Pepita Alarcón por su invaluable asesoría, por valorar mi trabajo, por compartir desinteresadamente sus amplios conocimientos y experiencia en la elaboración del presente trabajo.

Marcela Pilco

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN.....	xv
SUMARY.....	xvi
INTRODUCCION.....	1
JUSTIFICACION.....	4

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO.....	5
1.1. Datos del Centro de Educación Inicial San Pablo.....	5
1.2. Educación Inicial.....	5
<i>1.2.1. Importancia de la educación Inicial.....</i>	<i>6</i>
<i>1.2.2. Sub nivel Inicial II niños de 3 a 5 años.....</i>	<i>6</i>
1.3. Proceso de enseñanza - aprendizaje en la Educación Inicial.....	8
1.4. El aprendizaje.....	9
<i>1.4.1. Proceso de aprendizaje.....</i>	<i>9</i>
<i>1.4.2. Tipos de aprendizaje.....</i>	<i>9</i>
<i>1.4.2.1. Aprendizaje receptivo.....</i>	<i>9</i>
<i>1.4.2.2. Aprendizaje por descubrimiento.....</i>	<i>9</i>
<i>1.4.2.3. Aprendizaje significativo.....</i>	<i>10</i>
<i>1.4.2.4. Aprendizaje asociativo.....</i>	<i>10</i>
<i>1.4.2.5. Aprendizaje conceptual.....</i>	<i>10</i>
<i>1.4.2.6. Aprendizaje creador.....</i>	<i>11</i>
<i>1.4.2.7. Aprendizaje reflexivo.....</i>	<i>11</i>
<i>1.4.2.8. Aprendizaje del ajuste emocional y social.....</i>	<i>11</i>
<i>1.4.2.9. Aprendizaje memorístico.....</i>	<i>12</i>
<i>1.4.3. Aprendizaje significativo.....</i>	<i>12</i>
<i>1.4.3.1. Aprendizaje significativo en el aula.....</i>	<i>12</i>
<i>1.4.3.2. Fases del aprendizaje significativo.....</i>	<i>13</i>
1.5. La enseñanza.....	14
<i>1.5.1. Teorías de la enseñanza.....</i>	<i>14</i>
<i>1.5.1.1. Teoría cognitivista.....</i>	<i>14</i>
<i>1.5.1.2. Teoría artística.....</i>	<i>15</i>
<i>1.5.1.3. Teoría comprensiva.....</i>	<i>15</i>

1.5.1.4. Teoría socio-comunicativa.....	16
1.6. Metodologías de enseñanza.....	16
1.6.1. Metodología Clase invertida.....	16
1.6.2. Metodología Gamificación.....	17
1.6.3. Metodología Aprendizaje basado en proyectos.....	17
1.6.4. Metodología Pensamiento visual.....	18
1.6.5. Metodología Juegos de rol.....	18
1.6.6. Metodología Juego – Trabajo.....	19
1.6.6.1. Método Juego – Trabajo de Froebel.....	19
1.6.6.1.1.Principios del método frobeliano.....	19
1.6.6.2. Importancia de la metodología juego – trabajo en el aula de clases.	20
1.6.6.3. Elementos del juego- Trabajo.....	20
1.6.6.4. Momentos de la metodología Juego – Trabajo.....	20
1.6.6.5. El juego.....	22
1.6.6.5.1.Características del juego.....	22
1.6.6.5.2.Tipos de Juego.....	23
1.6.6.6. Juego Didáctico.....	25
1.6.6.6.1.Importancia de los juegos didácticos.....	25
1.6.6.6.2.Características de los juegos didácticos.....	26
1.6.6.6.3.Materiales para el juego didáctico.....	26
1.6.6.6.4.Formato del Juego Didáctico.....	26
1.7. Actividades básicas de la vida diaria.....	27
1.7.1. Clasificación de las actividades básicas de la vida diaria en niños.	27
1.7.1.1. Despertarse y levantarse.....	27
1.7.1.2. Alimentación.....	27
1.7.1.3. Ir al baño.....	28
1.7.1.4. Cepillarse los dientes.....	29
1.7.1.5. Lavarse las manos.....	29
1.7.1.6. Bañarse.....	30
1.7.1.7. Vestirse y desvestirse.....	30
1.7.1.8. Peinarse.....	31
1.7.1.9. Ir a la escuela.....	31
1.7.1.10.Dormir.....	32
1.7.2. Tipos de actividades básicas de la vida diaria.....	32
1.7.3. Beneficios de las actividades básicas en los niños.....	32
1.8. Elementos del diseño.....	33

1.8.1. Elementos visuales	33
1.8.1.1. Forma.....	34
1.8.1.2. Medida.....	35
1.8.1.3. Color.....	35
1.8.1.3.1.Circulo cromático.....	35
1.8.1.3.2.Aspectos del color.....	36
1.8.2. Elementos de relación	37
1.8.3. Tipografía	38
1.8.3.1. Tipografía para niños.....	38
1.9. La ilustración	39
1.9.1. La ilustración infantil.....	39
1.9.2. Principales técnicas de ilustración infantil.....	39
1.9.3. El color en la ilustración infantil.....	40

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO	41
2.1. Tipo de investigación.....	41
2.1.1. Cualitativa – Descriptiva.....	41
2.2. Método de investigación.....	41
2.2.1. Método Inductivo.....	41
2.2.2. Método Deductivo.....	41
2.3. Población y muestra.....	41
2.4. Técnicas e instrumentos de investigación.....	44
2.4.1. Técnica de Observación.....	44
2.4.2. Entrevistas.....	45

CAPITULO III

3. METODOLOGIA DE DISEÑO	48
3.1. Metodología.....	48
3.2. Fase analítica.....	48
3.2.1. Problema.....	48
3.2.2. Programación.....	49
3.2.3. Información.....	49
3.3. Fase creativa.....	49
3.3.1. Análisis.....	49
3.3.1.1. Actividad Despertarse y levantarse.....	49

3.3.1.2. Actividad Vestirse.....	50
3.3.1.3. Actividad Ir al baño.....	51
3.3.1.4. Actividad lavarse las manos.....	52
3.3.1.5. Actividad peinarse.....	52
3.3.1.6. Actividad Alimentación y comida.....	53
3.3.1.7. Actividad cepillarse los dientes.....	54
3.3.1.8. Actividad ir a la escuela.....	55
3.3.1.9. Actividad bañarse.....	55
3.3.1.10. Actividad descansar.....	56
3.3.2. Síntesis	57
3.3.3. Desarrollo.....	58
3.3.3.1. Diseño de personajes.....	58
3.3.3.2. Diseño del objetos ilustrados.....	62
3.3.3.3. Diseño del escenario armable.....	72
3.3.3.4. Diseño de escenarios para dramatizaciones	74
3.3.3.5. Diseño de un instructivo.....	78
3.3.3.6. Guión Mini teatro.....	78
CONCLUSIONES.....	86
RECOMENDACIONES.....	87
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-1: Fases del aprendizaje significativo.....	13
Tabla 2-1: Tipos de Juego.....	23
Tabla 3-1: Elementos visuales.....	33
Tabla 4-1: La forma y los elementos conceptuales.....	34
Tabla 5-1: Aspectos del Color.....	36
Tabla 6-1: Elementos de Relación.....	37
Tabla 1-2: Población y muestra.....	42
Tabla 2-2: Lista de docentes del CEI “San Pablo”	42
Tabla 3-2: Lista de estudiantes Inicial I.....	42
Tabla 4-2: Lista de estudiantes Inicial II.....	43
Tabla 1-3: Actividad despertarse y levantarse.....	49
Tabla 2-3: Actividad Vestirse.....	50
Tabla 3-3: Actividad ir al baño.....	51
Tabla 4-3: Actividad lavarse las manos.....	52
Tabla 5-3: Actividad peinarse.....	52
Tabla 6-3: Actividad Alimentación y comida.....	53
Tabla 7-3: Actividad cepillarse los dientes.....	54
Tabla 8-3: Actividad ir la escuela.....	55
Tabla 9-3: Actividad bañarse.....	55
Tabla 10-3: Actividad descansar.....	56
Tabla 11-3: Elementos esenciales para realizar las actividades básicas de la vida diaria.	57
Tabla 12-3: Personajes.....	58
Tabla 13-3: Ficha Técnica, personajes.....	61
Tabla 14-3: Ficha Técnica, actividad despertarse y levantarse.....	62
Tabla 15-3: Ficha Técnica, actividad vestirse.....	62
Tabla 16-3: Ficha Técnica, actividad ir al baño.....	64
Tabla 17-3: Ficha Técnica, actividad lavarse las manos.....	64
Tabla 18-3: Ficha Técnica, actividad alimentación.....	65
Tabla 19-3: Ficha Técnica, actividad lavarse los dientes.....	67
Tabla 20-3: Ficha Técnica, actividad peinarse.....	68
Tabla 21-3: Ficha Técnica, actividad ir a la escuela.....	68
Tabla 22-3: Ficha Técnica, actividad bañarse.....	70
Tabla 23-3: Ficha Técnica, actividad descansar – dormir.....	71

Tabla 24-3: Ficha Técnica, diseño de la caja.....	72
Tabla 25-3: Ficha Técnica, Ilustración dormitorio.....	74
Tabla 26-3: Ficha Técnica, Ilustración cocina.....	75
Tabla 27-3: Ficha Técnica, Ilustración baño.....	76
Tabla 28-3: Ficha Técnica, Ilustración escuela.....	77
Tabla 29-3: Ficha Técnica, instructivo.....	78
Tabla 30-3: Resultado y verificación.....	80

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-1: Educación Inicial.....	6
Figura 2-1: Ámbitos de desarrollo y aprendizaje.....	7
Figura 3-1: Proceso de enseñanza – aprendizaje.....	8
Figura 4-1: Clase invertida.....	16
Figura 5-1: Gamificación.....	17
Figura 6-1: Aprendizaje basada en proyectos.....	17
Figura 7-1: Pensamiento Visual.....	18
Figura 8-1: Juego de rol.....	18
Figura 9-1: Elementos Juego – Trabajo.....	20
Figura 10-1: Actividad despertarse y levantarse.....	27
Figura 11-1: Actividad Alimentación.....	28
Figura 12-1: Actividad ir al baño	28
Figura 13-1: Actividad cepillarse los dientes	29
Figura 14-1: Lavarse las manos.....	29
Figura 15-1: Actividad bañarse.....	30
Figura 16-1: Actividad vestirse.....	30
Figura 17-1: Actividad peinarse.....	31
Figura 18-1: Actividad ir a la escuela.....	31
Figura 19-1: Actividad dormir.....	32
Figura 20-1: Circulo Cromático.....	35
Figura 21-1: Gama colores pasteles.....	40
Figura 1-3: Metodología Bruce Archer.....	48
Figura 2-3: Parte superior del escenario de la caja.....	73
Figura 2-3: Parte frontal del escenario de la caja.....	73

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo A: Observación del material didáctico.

Anexo B: Validación de resultados

Anexo C: Entrevista a Docentes del Centro Inicial San Pablo

Anexo D: Ficha de observación del uso de los momentos de la metodología Juego – Trabajo

RESUMEN

El presente trabajo de titulación propone la creación de un material didáctico basado en la Metodología Juego - Trabajo para implementar el rincón juego dramático como herramienta de aprendizaje dentro del Centro de Educación Inicial San Pablo, con el propósito de reforzar el aprendizaje de las actividades básicas de la vida diaria en los niños. A partir de la información recabada se determinó la creación de un kit didáctico con el objetivo de incentivar a los niños y niñas a reconocer y aprender las actividades de forma agradable. Las actividades diarias escogidas para realizar el kit son las más relevantes teniendo en cuenta que las actividades secundarias se cumplen de manera esporádica. Se utilizaron técnicas metodológicas como la entrevista y la observación que ayudaron a la recolección de información sobre el uso de la metodología y el espacio de rincones con los que cuenta la institución, obteniendo como resultado que aún existe la falta de rincones de trabajo que impiden que los niños tengan un aprendizaje eficaz. La temática del diseño está basada en la ilustración infantil relacionada a las actividades básicas, obteniendo como resultado la aceptación de los niños de forma inmediata, motivándoles aprender más sobre las actividades básicas y desarrollando las mismas de una manera rápida y divertida. El kit didáctico dispone de: un escenario armable para dramatizaciones, 4 escenarios ilustrados que cambian de forma aleatoria según la actividad a realizar, 6 personajes ilustrados y una serie de objetos que permitan reconocer los elementos necesarios a utilizar en cada actividad. Se recomienda la implementación de este tipo de material para un mayor aprendizaje, a fin de que los niños y niñas mejoren sus habilidades y destrezas.

Palabras clave: <DISEÑO GRÁFICO>, <CREACIÓN MATERIAL DIDÁCTICO>, <METODOLOGÍA JUEGO – TRABAJO>, <JUEGO DRAMÁTICO>, <ACTIVIDADES BÁSICAS>, <ILUSTRACIÓN INFANTIL>.

SUMMARY

The present work proposes the creation of a didactic material based on the Game – Work Methodology to implement the dramatic play corner as a learning tool within the San Pablo Initial Education Center, with the purpose of reinforcing the learning of the basic activities of daily life in children. Based on the information collected, the creation of a didactic kit was determined with the objective of encouraging children to recognize and learn the activities in a pleasant way. The daily activities chosen to carry out the kit are the most relevant considering that the secondary activities are carried out sporadically. Methodological techniques were used, such as interviewing and observation, which helped in the collection of information on the use of the methodology and space of corners in the institution, obtaining as a result that there is still a lack of work places that prevent Children have effective learning. The theme of the design is based on the children's illustration related to the basic activities, obtaining as a result the acceptance of the children immediately, motivating them to learn more about the basic activities and developing them in a fast and fun way. The didactic kit has: an armable scenario for dramatizations, 4 illustrated scenarios that change randomly according the activity to be performed, 6 illustrated characters and a series of objects that allow recognizing the necessary elements to be used in each activity. It is recommended the implementation of this type of material for further learning, so that children improve their skills and abilities.

Keywords: <GRAPHIC DESIGN>, <DIDACTIC MATERIAL CREATION>, <GAME METHODOLOGY - WORK>, <DRAMATIC GAME>, <BASIC ACTIVITIES>, <CHILDREN ILLUSTRATION>.

INTRODUCCION

Basándonos en los conocimientos el ministerio de educación aún no cuenta con propuestas que permitan mejorar el sistema de aprendizaje en la Educación Inicial, es por eso que mediante la investigación se busca crear un diseño de material didáctico que permita mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños con una metodología acorde a la edad de 3 a 5 años donde puedan conocer y desarrollar las actividades básicas de la vida diaria que todo niño debe cumplir.

Para la creación del material se plantea obtener la información relevante acerca de la metodología juego - trabajo y si es aplicada dentro de la institución basándose en los periodos de la metodología, además conocer las actividades básicas más relevantes que los niños cumplen a diario para que de esta manera se pueda formar niños capaces de explorar, conocer, aprender y mejorar su aprendizaje significativo.

En la actualidad el Centro de Educación Inicial San Pablo se basa en la teoría Montessori y Gardner estimulando el área motriz y cognitiva de los niños, lo que se busca es que se implemente otro tipo de material que permita al niño interactuar dentro del aula de clases es por eso que para realizar el siguiente proyecto se analizara datos recopilados mediante entrevista a las maestras que tienen relación directa con los niños además se observara las actividades que realizan y el tipo de material didáctico que utilizan dentro de la institución.

Al finalizar el proyecto lo que se busca es resolver problemáticas que poseen dentro y fuera de institución impartiendo soluciones gráficas que contribuyan y cumplan las necesidades de los niños dentro de la educación.

ANTECEDENTES

El centro de Educación Inicial San Pablo forma parte del desarrollo infantil desde hace algunos años, cuenta con una amplia infraestructura y espacios recreativos que ayudan al desarrollo intelectual y cognitivo de los niños.

La institución se basa en la teoría MONTESSORI y GARDNER desarrollando niños capaces e inteligentes con múltiples valores siendo ganadores de la excelencia educativa. De esta manera se ha estimulado de forma pertinente el área motriz en la Educación Inicial de ahí surge la necesidad de la actualización del docente a diario, con técnicas innovadoras sobre material didáctico que estimulan las habilidades motrices finas y gruesas en niños y niñas de 3 a 5 años que logren alcanzar su desarrollo intelectual. (Tapia, 2011).

Como parte de la enseñanza de los niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial San Pablo, se enfoca en las actividades acordes para su edad que les permite transmitir sus habilidades y destrezas cognitivas y motrices con materiales que puedan manipular y explorar para que puedan desempeñarse de la mejor manera. (Tapia, 2011).

La metodología Juego-Trabajo desempeña un rol preponderante en el logro de los objetivos de la Educación Parvularia; ya que permite que cada niño y niña construya y logre alcanzar su el aprendizaje de manera creadora y activa, siguiendo su propio ritmo. (Ministerio de Educación, 2014).

El juego, como principal estrategia en el proceso de enseñanza - aprendizaje, en el nivel inicial, es una actividad innata de los niños que puede tomar múltiples formas y que va cambiando con la edad. Cuando juegan, los niños se adaptan a ello en cuerpo, mente y espíritu, están plenamente activos e interactúan con sus padres, con los adultos y con el medio que les rodea logrando satisfactoriamente conocer y explorar nuevas experiencias. Al jugar, los niños experimentan de manera segura mientras, prueban conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones. (Ministerio de Educación, 2014, p. 32)

En diferentes instituciones se han desarrollado tesis relacionadas a la creación de materiales, recursos didácticos, piezas gráficas que buscan aumentar los conocimientos significativos, en la educación inicial como la “Elaboración y aplicación del material Montessori que dinamice el proceso de enseñanza a niñas del primer año de educación básica paralelo “A” de la escuela Elvira Ortega, del cantón Latacunga, parroquia la matriz, durante el periodo lectivo 2010” tema desarrollado en la Universidad Técnica de Cotopaxi por Diana Barragán, y Gloria Gonzales, el cual trata sobre aspectos importantes para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje debido

a las falencias que existen a diario por la falta de recursos didácticos lo cual dificulta el proceso de enseñanza e impide el rendimiento adecuado de los niños es por eso que la elaboración de material didáctico Montessori ha logrado que el aprendizaje sea más divertido y entretenido. Otro tema desarrollado en la universidad técnica equinoccial con el tema “El material didáctico y su incidencia en el aprendizaje de los estudiantes” por Liliana Ávila, que se trata de verificar el uso de material didáctico para impartir los temas de clase y no solo basarse en llegar y dictar o enfocarse en un pizarrón es por eso que el uso de recursos didácticos se ha convertido en una pieza fundamental en el aprendizaje de los niños y adolescentes.

Según los antecedentes señalados y sabiendo el proceso de enseñanza – aprendizaje que utiliza la educación inicial se puede observar que aún existe desconocimiento del material didáctico como proceso de aprendizaje, de esta manera se propone crear un kit didáctico sobre las actividades básicas de la vida diaria, que permita abrir campos a la hora de enseñar a los niños y niñas sobre el correcto desarrollo de las actividades.

JUSTIFICACION

En el Ecuador el proceso de enseñanza – aprendizaje se rige al uso de elementos básicos dentro de la educación, esto ha causado problemas al momento de que un niño pueda concentrarse a cumplir con las actividades propuestas en las aulas de clase, es por eso que se busca implementar el uso de material didáctico y proporcionar estrategias para que las docentes puedan impartan sus conocimientos de una forma integral y adecuada.

Para ello se utiliza en el presente proyecto la metodología JUEGO – TRABAJO, propuesta en los años 60 por la Escuela Nueva de Argentina por el autor Friedrich Froebel creador de Kindergarten o jardines de infancia, también establecida en el currículo de Educación Inicial en el 2014, esta metodología permite tener una idea clara de cómo se puede enseñar a los niños de una manera más divertida para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea funcional. De esta manera el desarrollo del material didáctico servirá para mejorar el proceso de aprendizaje sobre las actividades básicas de la vida diaria en niños de 3 a 5 años de nivel inicial.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Crear material como herramienta de aprendizaje sobre las actividades básicas de la vida diaria en niños de 3 a 5 años del Centro de Educación Inicial San Pablo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Analizar el proceso de aprendizaje y las metodologías de enseñanza en la Educación Inicial.
- b) Establecer las características de la metodología Juego-Trabajo para el desarrollo del aprendizaje en los niños.
- c) Identificar las actividades básicas de la vida diaria más destacadas en niños de 3 a 5 años.
- d) Diseñar un kit didáctico sobre actividades básicas de la vida diaria que permita el proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños del centro de Educación Inicial.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Datos del Centro de Educación Inicial San Pablo

El Centro de Educación Inicial San Pablo se encuentra en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo, parroquia Juan de Velasco perteneciente al distrito Chambo, cuenta con los servicios básicos, espacios recreativos, y cámaras de seguridad para brindar a padres de familia, docentes y alumnos un ambiente confortable dentro de la institución. Está ubicado en el Barrio 11 de noviembre. Calle Jaime Roldós y Otto Arosemena. A 3 cuadras del Paseo Shopping, frente al Instituto Carlos Garbay. (Tapia, 2011).

El centro de educación inicial acoge niños y niñas de 1 año 4 meses a 5 años de edad dividido en tres niveles que son: Maternal, Inicial I e Inicial II en la que trabajan cuatro maestras que desempeñan de manera profesional brindando sus conocimientos y entrega hacia los niños dirigidos por la directora de la institución que busca formar niños con valores que se enfrenten a la sociedad. (Tapia, 2011).

1.2. Educación Inicial

La educación inicial se caracteriza por complementar y potenciar la educación que se inicia en el entorno familiar, de tiempo que propone procesos de calidad que favorecen el desarrollo integral de las niñas y los niños al disponer de espacios, tiempos, recursos e intencionalidades claras. (Cárdenas et al., 2014, p. 39).

Se considera que las niñas y los niños, en cualquier momento de su desarrollo, disponen de capacidades diversas que forman el conjunto de habilidades, destrezas y conocimientos con las que se relacionan y comprenden el mundo que los rodea. Es así como las niñas y niños aprenden: en la relación con los demás, con el medio que les rodea y consigo mismos de esta manera los niños forman su carácter y logran compartir sus conocimientos para conocer nuevos campos dentro de la sociedad. (Cárdenas et al., 2014, p. 39).

Es por eso que la educación inicial es la parte principal y fundamental en la vida de un niño, en la etapa de crecimiento los niños adquieren conocimientos y desarrollan habilidades y destrezas basado en estrategias que permitan adaptarse a la educación y así mejorar el proceso de enseñanza para lograr una infancia eficaz para que en un futuro los niños puedan relacionarse con su entorno y explorar el mundo siendo ellos la parte esencial de futuras generaciones.



Figura 1–1: Educación Inicial
Fuente: (Cárdenas et al., 2014).

1.2.1. Importancia de la Educación Inicial

La educación inicial se ha convertido en la etapa más importante de la vida de un niño ya que depende el nivel de educación que reciba en su infancia para que su rendimiento sea excelente al lapso de su vida estudiantil, buscando que se conviertan en jóvenes que sirvan de ejemplo para la sociedad.

(Young, 1996) responsable de Salud y Desarrollo Infantil en el Banco Mundial, en su libro «*Desarrollo de la primera infancia: Invertir en el porvenir*», señala dos aspectos importantes:

- ✓ El cerebro del niño se desenvuelve más rápidamente de lo que nos imaginamos antes de un año. Aunque las células nerviosas están prácticamente completas después del nacimiento, el cerebro continúa su proceso de maduración. (Young, 1996).
- ✓ El desarrollo cerebral es más vulnerable a los factores externos de lo que suponíamos. Las carencias nutritivas antes del nacimiento y durante los primeros años de vida pueden tener graves consecuencias sobre el desarrollo cerebral y acarrear desórdenes neurológicos, dificultades de aprendizaje y retardo mental. (Young, 1996).

1.2.2. Sub nivel Inicial II niños de 3 a 5 años

En este nivel los niños y niñas de 3 a 5 años desarrollan sus destrezas y habilidades con mejor agilidad, dominan casi de forma correcta sus conocimientos en el reconocimiento de formas, números y colores siendo el eje principal para aprender otros procesos de aprendizaje permitiéndoles establecer relaciones con el medio que los rodea para obtener las mejores soluciones en su ámbito social, cultural e intelectual.



Figura 2–1: Ámbitos de desarrollo y aprendizaje en el Nivel Inicial II
Fuente: (Cárdenas et al., 2014, p. 31-32).

En la Identidad y autonomía se encuentra aspectos relacionados con el proceso de construcción de la imagen personal y valoración cultural que tiene el niño de sí mismo. Todo esto con la finalidad de desarrollar su auto independencia, seguridad, autoestima, responsabilidad, confianza y respeto hacia sí mismo y hacia los demás. (Ministerio de Educación, 2014).

La convivencia considera necesario incorporar el aprendizaje de ciertas pautas que faciliten su sana convivencia, a partir de entender la necesidad y utilidad de las normas de organización social, y relacionarse con niños de su edad. (Ministerio de Educación, 2014)

Las Relaciones con el medio natural y cultural considera la interacción del niño con el medio natural en el que se desenvuelve para que, mediante el descubrimiento de sus características, desarrolle actitudes de curiosidad por sus fenómenos, comprensión, cuidado, protección y respeto a la naturaleza, que apoyará al mantenimiento del equilibrio ecológico. (Ministerio de Educación, 2014).

En las Relaciones lógico/matemáticas se permite que los niños adquieran nociones básicas de tiempo, cantidad, espacio, textura, forma, tamaño y color, por medio de la interacción con los elementos del entorno. (Ministerio de Educación, 2014).

Comprensión y expresión del lenguaje potencia el desarrollo del lenguaje de los niños como elemento fundamental de la comunicación que le permite exteriorizar sus pensamientos, ideas, deseos, emociones, vivencias y sentimientos, mediante símbolos verbales y no verbales. (Ministerio de Educación, 2014).

La expresión artística pretende orientar el desarrollo de la expresión de sus sentimientos, emociones y vivencias por medio de diferentes manifestaciones artísticas como la plástica visual, la música y el teatro. (Ministerio de Educación, 2014).

En la expresión corporal y la destreza motriz se desarrolla las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del conocimiento del propio cuerpo, sus funciones y posibilidades de movimiento, considerándolo como medio de expresión, que permite integrar sus interacciones a nivel de pensamiento, lenguaje y emociones. (Ministerio de Educación, 2014).

1.3. Proceso de enseñanza - aprendizaje en la Educación Inicial

El aprendizaje y la enseñanza son procesos que se reúnen en torno a un eje central, el proceso de enseñanza-aprendizaje permite lograr un conocimiento eficaz, que estructura en una unidad de sentido. (e-Learning Mastes, 2017).

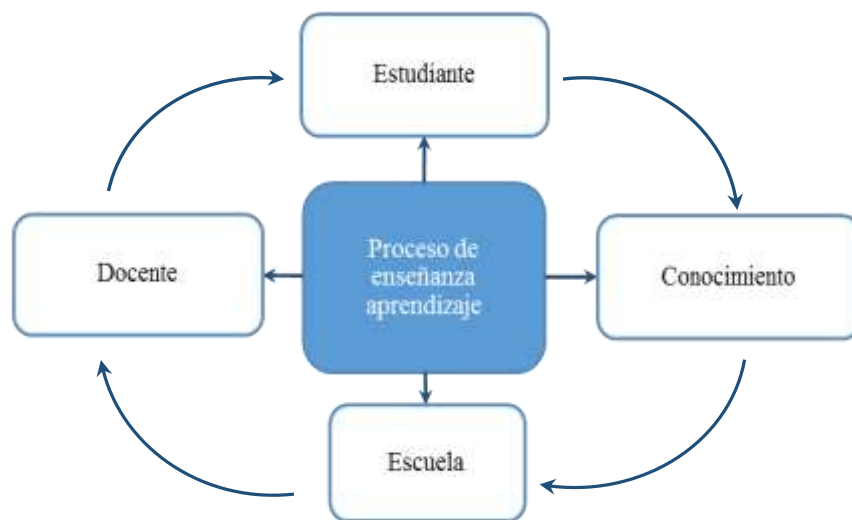


Figura 3-1: Proceso de enseñanza – aprendizaje

Fuente: (e-Learning Mastes, 2017).

- ✓ El estudiante tiene capacidad (inteligencia, velocidad de aprendizaje); motivación para aprender; experiencia anterior (conocimientos previos); disposición; interés y; estructura socio económica.
- ✓ El Conocimiento tiene significado/valor, aplicabilidad práctica.
- ✓ La escuela/aula comprende la esencia del proceso educativo.
- ✓ El docente mediante la relación docente-estudiante; dimensión cognoscitiva (aspectos intelectuales y técnico-didácticos); actitud del docente; capacidad innovadora; compromiso con el proceso de enseñanza-aprendizaje. (e-Learning Mastes, 2017).

1.4.El aprendizaje

El aprendizaje permite adquirir nuevos conocimientos estos pueden ser mediante la imitación (observación) o la investigación que si bien es cierto la tecnología ha avanzado y ha abierto campos en la educación, de esta manera el aprendizaje ayuda a mejorar las habilidades y destrezas desde muy pequeños, donde se busca ampliar los conocimientos y lograr que el aprendizaje sea significativo y funcional.

1.4.1. Proceso de aprendizaje

El proceso de aprendizaje se desarrolla en un contexto social y cultural, se conoce mediante nueva información captada por niños y adolescentes que representan funciones mentales para un mejor aprendizaje tomando en cuenta que aprender no solo es memorizar datos, también se debe analizar, comprender y captar toda la información necesaria para recordar a largo plazo.

De acuerdo a la teoría de Piaget (1969), nos dice que la base esencial de proceso es el pensamiento que manifiesta de manera esencial la inteligencia de los niños.

Establece dentro del proceso de aprendizaje ideas principales que permiten desarrollar la inteligencia de los niños que son:

- ✓ El estudiante es el principal encargado del aprendizaje, siendo el profesor un orientador.
- ✓ El aprendizaje de cualquier tema o asunto requiere una secuencia lógica.
- ✓ Las opiniones diferentes entre los estudiantes deben ser respetadas.

1.4.2. Tipos de aprendizaje

(Guido, 2012, p. 47-53) En su libro “Aprender a aprender” nos explica los tipos de aprendizaje más relevantes para la educación los cuales se explican a continuación:

1.4.2.1. Aprendizaje receptivo

El alumno recibe el contenido que va a analizar, sobre todo por la explicación que obtiene mediante el profesor, el material impreso, la información audiovisual, la computadora, esto sirve de ayuda para que el alumno capte mejor los conocimientos.

1.4.2.2. Aprendizaje por descubrimiento

El alumno debe descubrir el material de trabajo por sí mismo, antes de incorporarlo a su estructura cognitiva y ser analizada. Este aprendizaje por descubrimiento puede ser guiado o tutorado por el profesor.

1.4.2.3. *Aprendizaje significativo*

Se da cuando las tareas están interrelacionadas de manera congruente y el sujeto decide aprender así. En este caso el alumno es el propio conductor de su conocimiento relacionado con los conceptos a aprender.

1.4.2.4. *Aprendizaje asociativo*

Consiste en adquirir tendencias de asociación que aseguren el recuerdo de detalles particulares en una sucesión definida y fija.

Lo que el maestro debe realizar para fomentar este tipo de aprendizaje es lo siguiente:

1. Propiciar oportunidades de práctica para fijar, hechos, símbolos, nombres, diferencias perceptivas, etc.
2. Usar todos los medios adecuados para que el alumno capte el significado del material que va a memorizar.
3. Destacar las relaciones que existan entre una cosa y la otra. Al aprender un material nuevo es recomendable buscar la forma en que este se relaciona con el material ya conocido.
4. El material se debe presentar en un orden lógico y sistemático.

1.4.2.5. *Aprendizaje conceptual*

Se logra mediante el proceso de desarrollar conceptos y generalizaciones. El elemento principal de dicho aprendizaje es la palabra tanto oral como escrita.

Los conceptos representan la comprensión que el individuo logra de los aspectos generalizados y abstractos de muchas experiencias.

Para llevar a cabo este tipo de conocimientos es necesario:

1. Al principio los conceptos constan de impresiones generales rudimentarias, sin mucha diferenciación y significado.
2. Se debe dar tiempo al alumno para que desarrolle sus conceptos.
3. La experiencia personal respecto al fenómeno en cuestión debe ser lo más variado posible.
4. Mediante la multiplicidad de las experiencias, el alumno gradualmente integra los rasgos comunes y aumenta así la complejidad de los conceptos.
5. La aplicación de los conceptos no solamente ayuda a que el discípulo los fije mejor, sino que además proporciona al maestro un medio para valorar el aprendizaje.
6. La presentación de nuevos conceptos debe hacerse en términos que el educando pueda usarlos con sentido.

1.4.2.6. *Aprendizaje creador*

Este tipo de aprendizaje se da cuando existe un cambio de conducta en el momento en que se presenta un problema en diferentes situaciones y se encuentran soluciones originales. La actividad creadora implica tres procesos mentales: experiencia, recuerdo y expresión.

1.4.2.7. *Aprendizaje reflexivo*

Este tipo de aprendizaje se complementa con el aprendizaje creador pues implica también la solución de problemas, únicamente que aquí se pretende fomentar la actitud de indagación frente a los problemas.

Las condiciones que se requieren para fomentar este tipo de aprendizaje son las siguientes:

1. El docente debe de tomar en cuenta que lo que para él es un problema puede que no lo sea para el alumno.
2. El desarrollo de la conciencia respecto a los problemas puede conseguirse proporcionando al alumno un trasfondo adecuado de experiencias ricas y variadas.
3. Proporcionándoles la información y el conocimiento requerido de tal manera que pueda organizarse en generalizaciones significativas.
4. Orientar al alumno a conocer hechos o datos que guarden relación con el problema y a organizarlos significativamente.
5. Estimular la búsqueda de información y de evidencias que además critiquen posponiendo el juicio o las conclusiones hasta que se hayan reunido todos los datos del caso.
6. Orientarlos a formular posibles soluciones.
7. Valorar y seleccionar hipótesis.

1.4.2.8. *Aprendizaje del ajuste emocional y social*

Consiste en el tipo de aprendizaje que lleva al alumno a ajustarse a su medio físico y social de una manera satisfactoria permitiéndole un funcionamiento adecuado como persona.

Qué es lo que el docente puede hacer para desarrollar una adecuada salud mental en el alumno

1. Fomentar el buen desarrollo emocional para vivir armoniosa y fructíferamente.
2. Adaptarlo a la convivencia de sus compañeros.
3. Formarle un concepto de autoridad no como una fuerza a la cual debe obedecer sumisamente, sino como un influjo justo y amistoso, esencial a la sana convivencia del grupo.
4. Ayudarlo a ajustarse a sus propias limitaciones para que desarrolle un sentido de confianza en sí mismo y sepa apreciar las capacidades de los demás.

1.4.2.9. *Aprendizaje memorístico*

El alumno será capaz de recordar cifras, clasificaciones, nombres, fechas, medidas etc. El maestro puede fomentarlo procurando que el estudiante recuerde información precisa y específica, como fechas, personas, acontecimientos etc. (Guido, 2012 pág. 53).

1.4.3. *Aprendizaje significativo*

(Moreira, 2012) nos dice que el aprendizaje significativo es un conocimiento específico en la estructura de conocimiento del individuo, que permite darle significado a un nuevo conocimiento que le es prestado o que es descubierto por él. Sin embargo, como el proceso es interactivo, cuando sirve de idea-ancla para un nuevo conocimiento depende de la existencia de conocimientos previos específicamente relevantes o de la interacción entre ellos.

1.4.3.1. *Aprendizaje significativo en el aula*

(Ballester, 2008) considera al aprendizaje de los alumnos como el centro de interés más relevante dentro del proceso educativo, el aprendizaje significativo se ha convertido en el hecho tradicional de enseñar, haciéndose necesario el uso de un buen referente teórico que sirve como ventaja para los docentes y alumnos para mejorar su rendimiento académico.

Se desarrollan algunas variables que son parte del proceso de aprendizaje en el aula estos son:

- ✓ El trabajo abierto: Nos permite trabajar con alumnos realizando trabajos de forma abierta que les permita utilizar su creatividad.
- ✓ La motivación: Mejora el ambiente de trabajo que permite una mejor concentración del alumno y de esa manera utilizar elementos y materiales que motiven al alumno a realizar trabajos de calidad.
- ✓ El medio: Permite explorar el entorno de trabajo para mejorar el rendimiento de los alumnos.
- ✓ La creatividad: Permite que el alumno se exprese de forma abierta dejando su libre imaginación crear nuevas cosas, combinar y asociar sus ideas para obtener resultados satisfactorios.
- ✓ El mapa conceptual: Permite clasificar las ideas de forma clara y concisa, el mapa conceptual permite delimitar conceptos y crear una conexión necesaria de información para aprender de una forma significativa.
- ✓ La adaptación curricular: Los alumnos con dificultades pueden salir muy beneficiados del uso del mapa conceptual.

1.4.3.2. Fases del aprendizaje significativo

Las fases de aprendizaje significativo permiten tener una idea clara de cómo se debe utilizar la información dentro del aprendizaje óptimo para que el alumno sea capaz de memorizar e interpretar de forma progresiva los conocimientos para lograr un rendimiento eficaz.

Tabla 1-1: Fases del aprendizaje significativo

Fase inicial	Fase intermedio	Fase final
Hechos o partes de información que están aislados conceptualmente.	Formación de estructuras a partir de las partes de información aisladas.	Mayor integración de estructuras y esquemas.
Memoriza hechos y usa esquemas preexistentes (aprendizaje por acumulación).	Comprensión más profunda de los contenidos por aplicarlos a situaciones diversas.	Mayor control automático en situaciones topdown.
<p>El procesamiento es global:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escaso conocimiento específico del dominio. ▪ Uso de estrategias generales independiente del dominio. ▪ Uso de conocimientos de otro dominio. 	Hay oportunidad para la reflexión y recepción de realimentación sobre la ejecución.	Menor control consciente. La ejecución llega a hacer automática, inconsciente y sin tanto esfuerzo.
La información adquirida es concreta y vinculada a contexto específico; uso de estrategias de aprendizaje.	Conocimiento más abstracto y puede ser generalizado a varias situaciones (menos dependiente del contexto específico).	<p>El aprendizaje que ocurre en esta fase consiste en:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Acumulación de nuevos hechos a los esquemas preexistentes (dominio). ▪ Incremento en los niveles de interrelación entre las estructuras (esquemas).

<p>Ocurre en formas simples de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Condicionamiento. ▪ Aprendizaje verbal. ▪ Estrategias memoriales. 	<p>Uso de estrategias de procesamiento más sofisticadas.</p>	<p>Manejo ágil de estrategias específicas de dominio.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Gradualmente se va formando una visión globalizadora del dominio. • Uso del conocimiento previo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organización. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Mapeo cognitivo 	

Realizado por: Marcela Pilco, 2018

Fuente: (SHUELL, 1990)

1.5. La enseñanza

La enseñanza si bien es cierta viene desde el entorno familiar es por eso que un niño desde muy pequeño debe saber y conocer las características y ventajas del proceso de enseñanza - aprendizaje donde debe adquirir normas y reglas que están regidas dentro de una institución para mejorar el nivel de educación.

La enseñanza es la actividad de enseñar relacionada con el aprendizaje y los escenarios como son los estudiantes y elementos utilizados para dicha tarea que tiene como ventaja la retroalimentación de habilidades de aprender algo de otra persona. (Medina y Mata, 2009, p. 49).

1.5.1. Teorías de la enseñanza

Las teorías de la enseñanza son comprendidas para orientar el aprendizaje y crear los escenarios más formativos entre docente y estudiantes, cuya razón de ser es la práctica reflexiva e indagadora, adaptando la cultura y el saber académico a los estudiantes, en función de los valores educativos. (Medina y Mata, 2009, p. 50).

1.5.1.1. Teoría cognitivista

Su base principal es la comprensión y la participación de los docentes siendo los protagonistas de la acción de enseñar de forma adecuada a los estudiantes, dado que el profesor y estudiantes son los mediadores de la interacción formativa formando estudiantes capaces de tomar decisiones adecuadas para entender la singularidad del proceso de los estudiantes protagonistas en la enseñanza flexiva. (Medina y Mata, 2009, p. 50).

La enseñanza cognitiva ha generado una metodología coherente como indagación rigurosa, aplicando la perspectiva metodológica de la investigación cualitativa, prioritariamente entrevista a fondo, autoanálisis observacional, grupos de discusión, análisis de contenido, etc., alcanzando una línea de permanente mejora y transformación intelectual. (Medina y Mata, 2009, p. 51).

1.5.1.2. *Teoría artística*

La enseñanza entendida como arte requiere de estilos personales, originales e irrepetibles tanto de la acción docente, como del estudiante procurando ante el reto de lo nuevo y la necesidad de acomodar el modo de conocer a las demandas de la sociedad. (Medina y Mata, 2009, p. 52).

La concepción artística de la enseñanza la podemos representar con los siguientes aspectos:

- ✓ La irrepetibilidad, representa que cada estudiante es una persona diversa y diferente necesitada de garantías y claras opciones para poder llevar a cabo el proyecto vital y desde el que ha de actuar. (Medina y Mata, 2009, p. 52).
- ✓ La potencialidad se caracteriza en la enseñanza como esfuerzo de visión profunda y de impacto en el modo de entender y dar respuesta a cada problema. (Medina y Mata, 2009, p. 52).
- ✓ La perseverancia se caracteriza por el artista, requiere un esfuerzo tenso y continuado para ser capaz de observar y captar nuevas vistas del proceso de enseñanza-aprendizaje, sabiendo esperar con agrado las posibles y cambiantes reacciones de los seres humanos, de cada estudiante y de la comunidad educativa en su globalidad. (Medina y Mata, 2009, p. 52).
- ✓ La docencia se proyecta en la orientación de valores de verdad, reflexión, indagación, justicia, colaboración, etc. (Medina y Mata, 2009, p. 52).
- ✓ La sensibilidad caracteriza la actividad de enseñanza despertando en el profesorado y estudiantes el impulso de la disponibilidad, la cercanía a los estudiantes y la ilusión por compartir con ellos valores y espacios de para entender el reto de un mundo en continua transformación y en potenciación de escenarios virtuales. (Medina y Mata, 2009, p. 52).

1.5.1.3. *Teoría comprensiva*

La comprensión es una modalidad de conocimiento y transformación de la realidad que parte del valor y significatividad de las intenciones de los participantes, estando en continua disposición positiva para valorar las múltiples perspectivas y enfoques de la conciencia y acción de las personas y comunidades, descubriendo los significados implícitos y las emergentes situaciones ante las que han de tomarse decisiones razonables. (Medina y Mata, 2009, p. 54).

La enseñanza se torna comprensiva cuando la práctica es flexible y reconoce el impacto de la incertidumbre característica de la sociedad actual, junto al necesario avance en la interpretación y valoración de las actitudes y concepciones implícitas del profesorado en torno a las acciones formativas, que son la finalidad básica de la docencia. (Medina y Mata, 2009, p. 54).

Para Lorenzo y Pla (cfr. Medina, 2002), consideran que los valores en los que se sustenta la teoría comprensiva son:

- ✓ Capacidad para desplegar los conocimientos de manera comprensiva.
- ✓ Aprendizaje de temas básicos en la disciplina o bloque de estudio.
- ✓ Motivación, auto compromiso y plena implicación.
- ✓ Uso activo y transferencia del conocimiento y asimilación.
- ✓ Enfoques organizados y sistemáticos para una enseñanza constructivista.
- ✓ Gran gama de estilos pedagógicos, incluyendo la enseñanza directa.
- ✓ Compartir respuestas entre los estudiantes y apoyarse mutuamente (Medina y Mata, 2009, p. 54).

1.5.1.4. *Teoría socio-comunicativa*

La teoría socio-comunicativa facilita el conocimiento y la práctica del proceso de enseñanza-aprendizaje, comprendida como una actividad generadora de interacciones, promotora de inteligencia socio-afectiva y actitudes singulares. (Medina y Mata, 2009, p. 58-59).

1.6. Metodologías de enseñanza

1.6.1. *Metodología Clase invertida*

El nombre de Clase Invertida viene porque el proceso se da al revés de forma contraria a la educación tradicional. El alumno aprende en casa, repasa y soluciona dudas en clase. El papel del profesor pasa al de ser un guía que ofrece material educativo en diferentes formatos y después aclara los conceptos y las definiciones que los alumnos no han comprendido por sí mismos. (Innova&Educación, 2017).



Figura 4-1: Clase invertida
Fuente: (elijeeducar, 2017).

1.6.2. Metodología Gamificación

La Gamificación es una de las metodologías de aprendizaje que trata de convertir el proceso de aprendizaje en un juego mecánico o dinámico siguiendo las reglas establecidas para cumplir y alcanzar los resultados. (Innova&Educación, 2017).



Figura 5–1: Gamificación
Fuente: (elijeeducar, 2017).

1.6.3. Metodología Aprendizaje basado en proyectos

Esta metodología ya se usa en muchas aulas y comienza a mostrar buenos resultados. Su base es que los alumnos deben adquirir y evaluar sus conocimientos a través de proyectos concretos. Estos proyectos pueden realizar presentaciones en público, informes, sobre un tema, creación de propuestas o experimentos en un laboratorio, entre muchos otros. (Innova&Educación, 2017).

El objetivo final es que cada alumno asocie las ideas que adquiere con otras ideas que ya posee y sea capaz de ponerlas en práctica en un contexto determinado y al servicio de un fin que se le ha propuesto. (Innova&Educación, 2017).



Figura 6–1: Aprendizaje basada en proyectos
Fuente: (Innova&Educación, 2017).

1.6.4. Metodología Pensamiento visual

El pensamiento visual es otra de las metodologías de aprendizaje que puede ayudar a los alumnos a interiorizar conceptos complejos de una manera más simple. Esta metodología se basa en la noción de que todo ser humano es capaz de crear. Es decir, todos podemos plasmar ideas en un soporte sin la necesidad de usar palabras. De hecho, los niños pequeños comienzan su educación con dibujos, garabatos y no con textos. (Innova&Educación, 2017).



Figura 7–1: Pensamiento Visual

Fuente: (Innova&Educación, 2017).

1.6.5. Juegos de rol

Los juegos de rol son una metodología de aprendizaje activo. Hay los conocidos como Dragones y Mazmorras, hasta otros juegos que inventemos nosotros mismos o los propios alumnos mediante su imaginación. Los juegos de rol tienen su punto fuerte en las clases de historia, geografía o lengua, donde los alumnos experimentan en sus propias vidas lo que aprenden, en lugar de repetir los conocimientos una y otra vez de manera oral o escrita asta recordar lo aprendido. (Innova&Educación, 2017).



Figura 8–1: Juego de rol

Fuente: (Innova&Educación, 2017).

1.6.6. Metodología Juego – Trabajo

Friedrich Froebel creador de Kindergarten o jardines de infancia estableció el concepto de trabajo libre introducido en la pedagogía y estableció el juego como una forma cotidiana en la vida infantil. (Psicopedagoga Iliana, 2010).

Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego - trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. (Ministerio de Educación, 2014, p. 41-42).

1.6.6.1. Método Juego – Trabajo de Froebel

Su método intuitivo se fundamenta en la pedagogía de actividades de forma natural y activa para ello se establece una serie de programas que contiene juegos y canciones con el fin de utilizarlas en educación de las sensaciones y emociones de los niños.

Los medios ideados por Froebel, para sus fines educativos, comprenden de cinco series:

- ✓ Juegos gimnásticos acompañados de cantos
- ✓ Cultivo del jardín, cuidado de plantas y animales
- ✓ Charla, poesía, cuento, dramatización y canto
- ✓ Excursiones
- ✓ Juegos y trabajo con los dones y ocupaciones. (Psicopedagoga Iliana, 2010).

1.6.6.1.1. Principios del método frobeliano

La teoría pedagógica desarrollada por Froebel, adquiere especial relevancia porque, por haber sido planteada con relación a una concepción muy abierta y activa del niño, ha tenido un carácter de permanencia que ha trascendido el modelo que él mismo planteó. En la misma destaca una serie de principios, tales como:

- a) Individualidad: Cada educando es singular, y por tanto corresponde a la educación generar formas de atención que consideren efectivamente esas peculiaridades.
- b) Libertad: El ambiente educativo que se estructure ha de respetar y preservar la libertad del niño, para lo cual se deben ofrecer diferentes alternativas.
- c) Auto actividad: La acción es un proceder innato en el hombre, lo cual debe favorecerse desde temprana edad. Se destaca la relación que hay entre la acción motora y otras habilidades y capacidades del niño.
- d) Relación: Se plantea que en el niño hay una tendencia natural a relacionarse con los demás, y que el mundo de relaciones en que él vive es el mejor medio que estimula un actuar en ese sentido.

- e) Unidad o unificación: La labor fundamental del hombre y de la escuela es hacer conciencia de la interrelación que hay entre todo lo que existe, dado esto justamente por el espíritu divino que está siempre presente. (Asociación Madrileña de Educadores Infantiles, 2005).

1.6.6.2. Importancia de la metodología juego – trabajo en el aula de clases.

En la actualidad la metodología juego-trabajo debe ser tomada con mayor importancia en las aulas de clase ya que es una manera innovadora de enseñar a los niños y niñas el proceso de aprender de forma divertida para de esta forma se pueda lograr un aprendizaje eficaz, con el uso de materiales y recursos didácticos que son los elementos principales a la hora de realizar una actividad.

1.6.6.3. Elementos del juego- Trabajo

Estos elementos resultan imprescindibles para la concreción de la metodología de Juego – Trabajo:

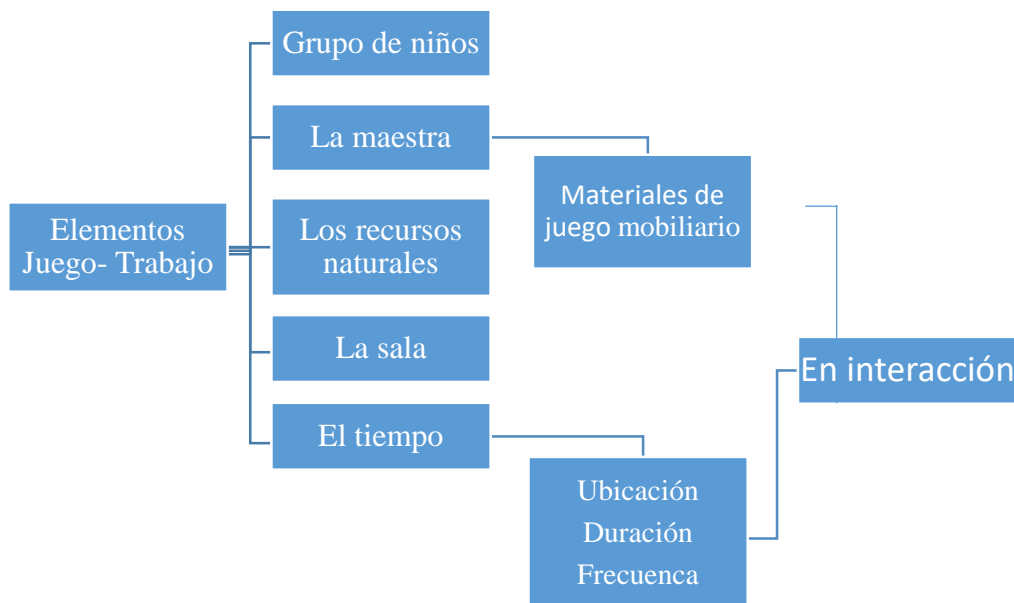


Figura 9–1: Elementos Juego – Trabajo

Fuente: (Hilares, 2001)

1.6.6.4. Momentos de la metodología Juego – Trabajo

Los cuatro momentos del periodo juego – trabajo comúnmente se denominan:

Planificación

En esta etapa se va a planificar e interpretar interrogantes que los niños tienen a estas preguntas: ¿qué?, ¿cómo?, ¿con qué?, ¿con quién?, ¿dónde? y ¿para qué?, en esta actividad netamente intelectual varía cuando intentamos que un niño entre los tres y los cinco años planifique su tiempo de juego de forma correcta.

Es en ese momento en que la maestra se reúne con su grupo para conversar sobre las preferencias del juego de cada niño o de cada subgrupo de niños y así planificar de forma correcta y llevar a cabo con normalidad la actividad seleccionada por los niños. (Hilares, 2001).

Requisitos que se tienen en cuenta en el momento de la Planificación:

- ✓ La jardinera no debe elegir por el niño.
- ✓ No debe armar los grupos de juego.
- ✓ No debe obligar a jugar o permanecer en el lugar elegido si no lo desean. (Hilares, 2001).

La planificación por parte de los niños en edad preescolar contribuye a:

- ✓ Lograr una más clara organización de la realidad.
- ✓ Desarrollar el lenguaje.
- ✓ Acrecentar la seguridad en sí mismo y la cooperación. (Hilares, 2001).

Desarrollo

En el desarrollo de los Períodos de Juego – Trabajo es hablar del juego en sí mismo, esta actividad es el centro sobre el que giran los demás sub tiempos. (Hilares, 2001).

El desarrollo es la realización de lo planificado y es el antecedente de la evaluación; ya que no se puede evaluar lo que no se hizo, a lo sumo se puede evaluar “qué se hizo”. El grupo es el que imprime la modalidad del desarrollo del juego al entrar en acción; cada grupo, por sus características y en un espacio y un tiempo determinados, configura una modalidad de desarrollo exclusiva y particular. (Hilares, 2001).

En esta fase se debe manejar correctamente el uso de los tiempos el material seleccionado y lograr que el niño capte el tema a tratar y no sea un sinónimo de aburrimiento, estableciendo las reglas y cumplirse a cabalidad.

Evaluación

La evaluación implica una comparación que se desprende de una escala comúnmente aceptada este hecho que implica desarmar algunos productos, guardar otros, reintegrar los elementos de trabajo a los estantes, cambiar la ubicación de las mesas y las sillas y armar un espacio donde se reúne el grupo para conversar acerca de lo que sucedió “antes de ordenar”. (Hilares, 2001).

Evaluar implica ordenar los materiales algo dificultoso para los niños de edad preescolar, mucho más difícil resultará hacerlo en un ambiente donde ya no quedan “rastros” de lo que ocurrió durante el juego por esta razón la evaluación debe estar primero antes de que se realice el orden. (Hilares, 2001).

Para lograr una correcta evaluación se debe cumplir con el periodo de desarrollo correctamente de tal forma que el niño capte lo expuesto en el salón de clases para lograr que adquiera los conocimientos y pueda emplearlos en su vida diaria.

El Orden

Ordenar es disponer o colocar sistemáticamente las cosas de modo que cada uno ocupe el lugar que le corresponde, logrando armonía y buena disposición entre ellas. El niño puede jugar en el desorden sin sentirse confundido; en cambio el adulto que puede confundirse internamente ante la descolocación de los elementos del entorno. Aunque el desorden es internamente aceptado por el niño, en el contexto de las actividades del Jardín y después del Período de Juego – Trabajo hay que dedicar un tiempo para ordenar. (Hilares, 2001).

No debe ser una obligación para el grupo, sino un pedido de colaboración de la maestra para hacerlo; a medida que el grupo tenga mejor internalizado el hábito, lo realizará a partir de necesidades propias. (Hilares, 2001).

Para lograr un orden correcto es importante dialogar con los niños la importancia de ubicar los materiales e implementos utilizados en diferentes actividades debido a que eso genera un grado de responsabilidad de los niños para ayudar a la maestra y fomentar que mantengan el orden en sus casas.

1.6.6.5. El juego

El juego es la principal actividad que conllevaba al trabajo y permitía el desarrollo intelectual, afectivo y social en el niño; por ello crea materiales o juegos didácticos a los que llamo “Dones” que estimulaban sus sentidos y los llevaba al descubrimiento. (Psicopedagoga Iliana, 2010).

1.6.6.5.1. Características del juego

- ✓ **La intersubjetividad:** El juego supone la creación de un espacio compartido entre maestra y pequeños y entre los niños entre sí. Según Bateson, G. (1972/1998), el juego como lenguaje posee aspectos meta comunicativos que deben compartir los sujetos implicados en la acción. (Violante, 2011).
- ✓ **La representación-ficción:** Son acciones que se realizan en un sentido diferente al simular o aparentar que algo es lo que no es en un sentido amplio (por ejemplo, “es un juego” de persecución y no una carrera para atrapar a otro realmente; “es un juego de “comiditas” pero no una comida en sentido literal). (Violante, 2011).

La representación ficción está enseñando a jugar armando escenarios ficcionales, utilizando objetos cotidianos en contextos ficcionales cuando se enseña a jugar. (Violante, 2011).

- ✓ **Establecimiento de un formato:** El formato presenta para Bruner (1986) dos tipos diferentes de estructuras, una *profunda* que le da significado al juego y una *superficial*, que consiste en un conjunto de reglas de realización.

Para que el niño lo conozca y se apropie de él aprendiendo las reglas propias de cada juego, está enseñando a jugar a partir de la transmisión del formato o bien completando algunos formatos que en forma recursiva los niños proponen cuando se trata de juegos no reglados externamente. (Violante, 2011).

- ✓ **La automotivación:** se refiere a que para jugar el niño tiene que *querer* hacerlo. Esto es lo que se denomina “automotivación”. (Violante, 2011).

Estas cuatro notas (inter-subjetividad/ficción /formato/ auto-motivación) que caracterizan al juego del niño se presentan articuladas entre sí y varían en cada juego eso depende de la actividad que la maestra realice para que participen los niños ya sea de forma grupal o individual. (Violante, 2011).

1.6.6.5.2. Tipos de Juego

Tabla 2-1: Tipos de Juego

TIPO DE JUEGO	DESCRIPCIÓN
Juego dramático	<p>El juego dramático “las situaciones que se dramatizan son creadas por los participantes del juego. Por medio de él desempeñan diversos roles, desarrollan su personalidad, canalizan emociones, sentimientos y necesidades; exploran, resuelven conflictos.” Las dramatizaciones de cuentos, poemas, canciones que sin constituirse en un texto para memorizar e interpretar definen algunos desenlaces de acciones a las que los jugadores han de atenerse y respetar. La estructura didáctica que se caracteriza el juego dramático es:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Proponer una alternativa de juego al grupo en su totalidad (juego dramático como dispositivo grupal) o a un subgrupo como parte del juego en el rincón de dramatizaciones (juego dramático en pequeños grupos) durante el período de juego-trabajo. ✓ Centrarse en el juego de roles, protagonizado, el juego del “como si” ✓ Proponer a los chicos la elección de diferentes roles, materiales, escenarios, etc.
• Juegos Tradicionales	<p>Los juegos tradicionales accede a propuestas valiosas por sus formatos, por sus requisitos casi mínimos de condiciones físicas para desarrollarse y también confirmar una vez más su potencial como parte importante de la jornada junto con la hora del cuento y la poesía, el canto y juego libre en el espacio abierto si lo hubiera.</p>

	<p>Los juegos tradicionales permiten que los niños compartan con sus padres y abuelos momentos plenos de bienestar, los grandes disfrutan al recordar y seguir jugando y los pequeños gozan de recibir un legado que los incluye en el universo cultural de la comunidad de la que forman parte.</p> <p>Los juegos tradicionales se caracterizan por:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Transmitirse de generación en generación a través de la palabra. ✓ Formar parte de acervo cultural ✓ Ser juegos que se realizan por parejas, individuales por turnos o grupales.
<p>• Juegos “Grupales”</p>	<p>En esta categoría se incluye, con una finalidad práctica, todos los juegos que para ser jugados necesitan saberes vinculados con las diferentes áreas del conocimiento.</p> <p>Desde esta perspectiva los juegos grupales se caracterizan por:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estar centrado en el trabajo con diferentes campos del conocimiento o de diferentes aspectos del desarrollo. Por ejemplo: juegos motores, juegos literarios, de conocimiento físico, lógicos, corporales, matemáticos, de integración grupal, de reconocimiento, etc. ✓ Pueden proponerse al grupo total, a un pequeño grupo, o bien ofrecer juegos que se juegan individualmente también. ✓ Incluirlos como ofertas a ser elegidas por los niños durante el juego-trabajo recuperando el clásico “Rincón de Juegos tranquilos” donde se ofrecen según las edades juegos para ensartar, rompecabezas, el tangram, loterías, dominós, juegos de mesa variados, entre otros.
<p>• Juegos de Construcción</p>	<p>Los juegos de construcción se inician desde que los niños pequeños comienzan a apilar un objeto sobre otro realizando las primeras "fabricaciones" alrededor de los 18 meses hasta que logra construir en alto escenarios reales y/o fantásticos utilizando bloques o cualquier otro tipo de objetos que permitan ser apilados, ensamblados, encastrados, articulados de diversas formas.</p> <p>Se pueden ofrecer: engranajes y ejes, tubos y sostenes o codos para articular las piezas, tubos de cartón y cajas o planchas de cartón con perforaciones para introducir los tubos, cortes de celuloide y broches.</p> <p>Algunas características que se deben tomar en cuenta en los juegos de construcción son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego de construcción es fundamental para una Educación Integral. ✓ Los bloques u otros materiales para los juegos de construcción han de constituirse en escenarios permanentes que se ofrezcan como oportunidades para jugar. ✓ Resulta interesante ofrecer diversos materiales para juegos de construcción que abran la posibilidad de explorar sobre otros aspectos además del equilibrio y peso como por ejemplo planos inclinados, palancas, otros.

Realizado por: Marcela Pilco, 2018

Fuente: (Violante, 2011, p. 18-23).

1.6.6.6. *Juego Didáctico*

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel educativo, el juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, fomentando el desarrollo de la creatividad e imaginación. (Chacón, 2008).

Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer características que debe tener un juego para que sea didáctico, educativo, formativo y que pueda manejar su clasificación para saber la estrategia más adecuada para un determinado grupo de niños. (Chacón, 2008).

1.6.6.6.1. *Importancia de los juegos didácticos*

La importancia de dicha estrategia dentro del aula es crear juegos sin necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos para que puedan relacionar y cumplir con las actividades. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión. (Chacón, 2008).

Este tipo de juego permite el desarrollo de habilidades por áreas de desarrollo y dimensión académica, entre las cuales se pueden mencionar:

- ✓ **Del área físico-biológica:** capacidad de movimiento, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y sentidos.
- ✓ **Del área socio-emocional:** espontaneidad, socialización, placer, satisfacción, expresión de sentimientos, aficiones, resolución de conflictos, confianza en sí mismos, relación con los demás, autosuficiencia.
- ✓ **Del área cognitiva-verbal:** imaginación, creatividad, agilidad mental, memoria, atención, pensamiento creativo, lenguaje, interpretación de conocimiento, comprensión del mundo, pensamiento lógico, seguimiento de instrucciones, amplitud de vocabulario, expresión de ideas.
- ✓ **De la Dimensión Académica:** apropiación de contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, de lectura, escritura y matemática donde el niño presenta mayores dificultades de resolver. (Chacón, 2008).

1.6.6.2. Características de los juegos didácticos

(Chacón, 2008) establece objetivos necesarios para conocer características para realizar de manera práctica, sin olvidar que debe contemplar lo siguiente:

- ✓ Intención didáctica.
- ✓ Objetivo didáctico.
- ✓ Reglas, limitaciones y condiciones.
- ✓ Un número de jugadores.
- ✓ Una edad específica.
- ✓ Diversión.
- ✓ Tensión.
- ✓ Trabajo en equipo.
- ✓ Competición.

1.6.6.3. Materiales para el juego didáctico

Foami, cartulina, cartón comprimido, MDF, madera balsa, pintura al frío, pinceles, materiales de desecho, sellador, plantillas, papel contact y papel carbón, tijeras de formas, marcador acrílico, silicón frío y caliente, tijera con buen filo. (Chacón, 2008).

Es necesario considerar, el costo de los materiales los docentes o padres de familia son los que pueden elaborar cualquier tipo de material: las fichas, cartones de juego u otros impresos, además del uso de materiales didácticos específicamente para los niños. Perfectamente puede ser una tarea que, en las actividades de educación para el trabajo o computación, todo dependerá del nivel educativo que se encuentren los educandos. (Chacón, 2008).

1.6.6.4. Formato del Juego Didáctico

Formato elaborado por la Prof. (Chacón, 2008) donde encontramos lo siguiente:

- ✓ **Título del Juego:** Nombre que recibirá el juego seleccionado.
- ✓ **Área de Conocimiento:** Asignatura al que estará orientado.
- ✓ **Objetivos:** Qué se quiere enseñar y aprender con la ejecución del juego.
- ✓ **Contenidos:** Conceptuales, procedimentales y actitudinales que se correspondan con el área de conocimiento.
- ✓ Nombre de la estructura adaptada para el diseño del juego: Ejemplo: dominó, memoria. De lo contrario se explicará la estructura diseñada.
- ✓ **Audiencia a la cual va dirigido:** Población y edades. Número de jugadores: Cuántas personas pueden participar (mínimo y máximo).
- ✓ **Duración:** Tiempo. Materiales utilizados: Lista de materiales.
- ✓ **Instrucciones:** Se indicará paso por paso cómo se desarrollará el juego.

1.7. Actividades básicas de la vida diaria

Los niños están en constante aprendizaje y las actividades cotidianas se convierten en una forma más para enseñarles y el hecho de empezar a crecer hace que sus horizontes se amplíen. Los pequeños en esta etapa son inquietos y no tienen muchos conocimientos de información, por eso exploran a fondo el medio en el que se desenvuelven. (Suárez, 2011).

En esta etapa es indispensable que los niños estén siempre bajo la supervisión de sus padres o de los docentes del Centro de Educación Inicial, pues es aquí cuando empiezan a interactuar con otros niños y aprenden a relacionarse. (Suárez, 2011).

1.7.1. Clasificación de las actividades básicas de la vida diaria en niños.

1.7.1.1. Despertarse y levantarse

Después de un buen descanso no habrá dificultad de que el niño o la niña se despierten por la mañana sin ningún problema o pereza que comúnmente ellos tienen, por eso es importante que su sueño dure las horas adecuadas a su edad, para evitar berrinches al día siguiente al contrario que sea un amanecer feliz para que continúe su día satisfactoriamente.

La hora adecuada para que un niño se despierte sería a las 6 am para que realice las actividades de aseo y pueda desayunar con tranquilidad y dirigirse a su escuela con puntualidad.



Figura 10–1: Actividad despertarse y levantarse
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.2. Alimentación

La alimentación está basada en tres comidas principales al día desayuno, almuerzo y meriendo o cena todos los actos tienen elementos necesarios como coger, soltar el vaso, uso de la cuchara, el tenedor y el cuchillo, pelar la fruta, untar mantequilla, etc. (Del pozo, 2016).

Las horas adecuadas para que un niño lleve una alimentación saludable son el desayuno a las 8 h 00 am, el almuerzo 13h00 y la merienda a las 19h00 de esta manera el niño llevara una vida activa es por eso que es importe que los padres pongan reglas en su hogar que se logren cumplir.



Figura 11–1: Actividad Alimentación
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.3. *Ir al baño*

En la edad de 3 a 5 años dependiendo del desarrollo de cada niño ya abra dejado el uso de pañal y habrá optado por usar la vasenilla o el inodoro dependiendo de la confianza que tenga a la hora de realizar sus necesidades biológicas. La confianza que se les brinda a los niños es muy importante es por eso que debemos ayudarlos a que puedan dirigirse al baño por si solos sin exigirlos demasiado.



Figura 12–1: Actividad ir al baño
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.4. *Cepillarse los dientes*

Lavarse los dientes también lo hará delante del espejo, respetando el ritmo de cada niño. En el acto de lavarse los dientes, al principio, será preciso ir marcando los pasos a seguir, hasta que progresivamente, el niño lo capte de una forma automática: coger los utensilios, poner la pasta, cepillarse los dientes, enjuagarse la boca, limpiar el cepillo y guardar. (Del pozo, 2016).

Es importante enseñar a los niños a cumplir con los horarios de aseo de sus dientes, tres veces al día es suficiente para llevar una salud dental saludable.



Figura 13–1: Actividad cepillarse los dientes

Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.5. *Lavarse las manos*

El niño debe ser capaz de realizar la actividad tan elemental como lavarse las manos después de realizar una actividad para que se vaya acostumbrando a la importancia del aseo. Para lavarse las manos el niño lo hará delante del espejo. Abriendo y cerrando los grifos correctamente, usando el jabón, secándose con la toalla. (Del pozo, 2016).



Figura 14–1: Lavarse las manos

Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.6. *Bañarse*

El niño o la niña al realizar la actividad del baño explora y conoce su cuerpo es por eso que los padres deben enseñar a sus hijos el respeto al momento de compartir con sus hermanos o familiares, es importante que el niño se sienta tranquilo y cómodo para ello se puede utilizar juguetes u objetos que les permitan sentirse seguros.



Figura 15–1: Actividad bañarse
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.7. *Vestirse y desvestirse*

En cuanto al vestido el niño tiene que saber abrocharse y desabrocharse botones, reconocer el derecho y el revés de las prendas; atar y desatar cordones, hacer nudos y lazadas para ello debe se debe realizar una y otra vez para que el niño pueda hacerlo por sí mismo. (Del pozo, 2016).



Figura 16–1: Actividad vestirse
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.8. *Peinarse*

Esta actividad es difícil que a su edad pueda realizarla por si solos, pero es importante incentivar al niño a que lo realice con la ayuda de los padres para que sea una forma de aprender poco a poco ya que a medida que crecen puede ser una actividad interesante para ellos y se sientan a gusto de verse como a ellos les guste sin sentirse mal frente a los demás.



Figura 17–1: Actividad peinarse
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.9. *Ir a la escuela*

Los niños aprenden todo lo que observan a su alrededor es por eso que el ambiente escolar que sea escogido para los niños debe ser importante ya que depende de esto para que el niño se desenvuelva y demuestre sus habilidades adquiridas en casa y pueda aprender las actividades que se realizan en el centro escolar.



Figura 18–1: Actividad ir a la escuela
Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.1.10. *Dormir*

La última actividad del día después de cenar y cepillarse los dientes es el descanso por eso es importante el ambiente cómodo para que puedan dormir las horas adecuadas y logren un buen crecimiento y concentración. La hora adecuada que un niño debe irse a dormir es a las 8 am para que pueda tener las horas de descanso adecuadas y tenga una vida saludable y activa.



Figura 19–1: Actividad dormir

Fuente: (ACRBIO, 2016).

1.7.2. *Tipos de actividades básicas de la vida diaria*

Encontramos tres tipos fundamentales: instrumentales, básicas y avanzadas.

- ✓ **AVD básicas:** relacionadas con el auto mantenimiento: arreglo personal, alimentación, vestido y baño.
- ✓ **AVD instrumentales:** implican actividades de mayor destreza como puede ser coger el autobús, llamar por teléfono, manejar dinero.
- ✓ **AVD avanzadas:** referentes al estilo propio de cada persona, es decir relacionado con su trabajo, hobbies. (Del pozo, 2016).

1.7.3. *Beneficios de las actividades básicas en los niños*

Tanto los hábitos como las rutinas son de vital importancia para la vida de los niños. El ambiente tranquilo y estable en el que el pequeño se siente seguro.

- ✓ Hacer aquello que sabe perfectamente realizar y llevarlo a cabo le crea un estado de tranquilidad, pues desarrolla su consciencia sabiéndose capaz.
- ✓ Tener un ambiente estable con horarios, rutinas, hábitos y actividades que se repiten hasta que el niño interioriza la destreza para hacerlos de forma segura y casi inconsciente.

- ✓ Las rutinas son vitales para la propia formación física y psicológica de niño. Los horarios de comida, el sueño, la higiene y todos los hábitos relacionados con estas circunstancias básicas son indispensables para que el niño aprenda. (González, 2016).




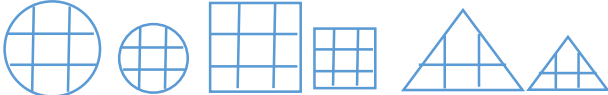
1.8. Elementos del diseño

Los elementos del diseño están relacionados entre sí y no pueden ser separados fácilmente por su experiencia visual. Tomados por separados pueden ser bastante abstractos pero unidos determinan la experiencia definitiva y el contenido de un diseño. (Wong, 1991).

1.8.1. Elementos visuales

Los elementos visuales se representan en una línea conceptual visible, que tiene largo y ancho. El color y la textura se determinan por los materiales usados y su forma. De acuerdo a (Wong, 1991) se considera cuatro elementos visuales.

Tabla 3-1: Elementos visuales

ELEMENTOS VISUALES	EJEMPLOS
Forma	
Medida	
Color	
Textura	

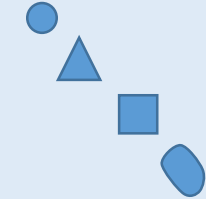
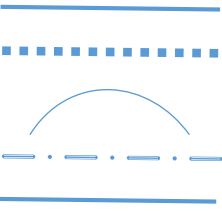
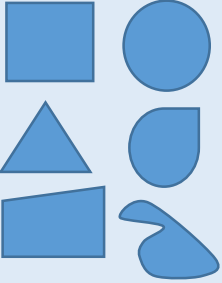

Realizado por: Marcela Pilco, 2018

Fuente:(Wong, 1991).

1.8.1.1. Forma

Dentro de la forma tenemos elementos conceptuales no visibles, pero cuando son visibles se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea debe tener una figura, un color, y una textura para que sea visualizado. Los puntos, líneas o planos visibles son formas en un verdadero sentido, aunque formas como los puntos o líneas son denominados en la práctica. (Wong, 1991).

Tabla 4-1: La forma y los elementos conceptuales

ELEMENTOS CONCEPTUALES	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
La forma como punto	Una forma es reconocida como punto por su tamaño relativamente pequeño, la forma más común de un punto es la de un círculo simple, compacto, carente de ángulos y de dirección.	
La forma como línea	Una línea por lo general transmite sensación de delgadez relativa. La relación entre la longitud y el ancho de una forma puede convertirla en una línea. La línea tiene tres aspectos: la forma total, el cuerpo, las extremidades por lo que se considera una serie de puntos.	
La forma como plano	Todas las formas son lisas por su superficie bi-dimensional no se las conoce como líneas o puntos es una figura de forma plana, existe una variedad de figuras como: Geométricas, orgánicas, rectilíneas, irregulares, manuscritas y accidentales.	
La forma como volumen	Es completamente ilusoria y exige una especial situación espacial.	

Realizado por: Marcela Pilco, 2018

Fuente: (Wong, 1991).

1.8.1.2. *Medida*

Todas las formas tienen un tamaño mensurable por su magnitud y pequeñez. Se conoce con el término de medida para ver el espacio que ocupa dentro de una composición dentro del diseño gráfico, es recomendable que los objetos tengan medida como en las ilustraciones. (Wong, 1991).

1.8.1.3. *Color*

El color es el elemento principal dentro de una publicación, en esta herramienta es importante conocer el uso del color y su significado ya que dependiendo el tipo de publicidad que se utilice dependiendo si es para niños o adultos ya que los colores cambian según su contenido.

1.8.1.3.1. *Círculo cromático*

El círculo cromático está compuesto por doce segmentos en los que forman parte de estos los colores primarios, secundarios y terciarios.

- ✓ Los colores primarios forman un triángulo equilátero dentro del círculo como son el amarillo, rojo y azul.
- ✓ Los colores secundarios forman otro triángulo estos son el naranja, el violeta y el verde.
- ✓ Y terciario son los complementarios de los primarios y secundarios como el naranja rojizo, el naranja amarillento, el verde amarillado, el verde azulado, el violeta azulado y el violeta rojizo.

La unión de estos colores permite una secuencia de equilibrio y armonía en el color. (Salinas, 1994).










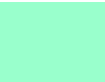
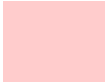

Figura 20–1: Círculo Cromático
Fuente: (Salinas, 1994).


1.8.1.3.2. Aspectos del color

(Salinas, 1994, p. 13) Indica que el color despierta ciertas respuestas emocionales en los individuos el equilibrio espectral ocurre dentro del ojo cuando miles de ondas de energía electromagnética de diferentes longitudes rebotan los componentes químicos de cualquier objeto.

Según el autor los aspectos del color se clasifican de la siguiente manera:

Tabla 5-1: Aspectos del Color

Clasificación	Características	Color
Ardientes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Fuertes y agresivos ✓ Atraen la atención 	
Fríos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Máxima saturación ✓ Sensación del calma ✓ Opuesto al colores ardientes 	
Cálidos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Abarca el espectro emocional ✓ Confortables y acogedores 	  
Frescos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Reflejados en la naturaleza ✓ Expresa calma y tranquilidad 	  
Claros	<ol style="list-style-type: none"> 1. Colores pasteles pálidos 2. Expresan descanso y fluidez 	  

Oscuros	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Colores concentrados y serios ✓ Expresan de forma dramática a la naturaleza. 	
----------------	---	---

Realizado por: Marcela Pilco, 2018

Fuente: (Salinas, 1994).


El color para los niños tiene varios significados según Merodio (1988) se diferencian dos etapas:




- ✓ Antes de los 3 o 4 años, el color no es un aspecto importante puesto que a esa edad prefieren manipular los objetos. El color lo emplea como deleite porque lo que le interesa es coger el objeto y sentir su textura su forma y su función. Aún no relaciona el objeto con el color, toma lo que esté más cerca o lo que su compañero tenga se trata de un “problema de posesión”.
- ✓ A partir de los 4 o 5 años, tienen conciencia de sus sentimientos y estados de ánimo, adquiere más sensibilidad hacia el color. Según su experiencia emocional elige un color para cada objeto que haya observado es por eso que se basan a la imitación y experimentación de todo lo que escuchan o ven.

1.8.2. Elementos de relación

Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición; otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad. (Wong, 1991).

Tabla 6-1: Elementos de Relación

ELEMENTOS DE RELACIÓN	DESCRIPCIÓN	EJEMPLO
Dirección	La dirección de una forma depende de cómo esta relacionad con el observador, con el marco que la contiene o con otras formas cercanas.	

<p>Posición</p>	<p>La posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura.</p>	
<p>Espacio</p>	<p>Las formas de cualquier tamaño por pequeñas que sean ocupan un espacio. Así el espacio puede estar ocupado o vacío, puede ser liso o puede ser ilusorio para sugerir una profundidad.</p>	
<p>Gravedad</p>	<p>La sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tal como somos atraídos por la gravedad de la tierra tenemos tendencia a atribuir formas o grupos de formas o individuales.</p>	

Realizado por: Marcela Pilco, 2018

Fuente: (Wong, 1991).

1.8.3. Tipografía

La tipografía permite expresar de forma clara el contenido de una publicación tomando en cuenta que existen diferentes tipos de tipografía dependiendo de la personalidad del público al que va dirigido.

(Ministerio de Educación Pública, 2007) Señala los diferentes modelos, diseños y tamaños de las letras las cuales clasifican básicamente en 2 conceptos esenciales:

- ✓ **FAMILIA**, o agrupación de varios tipos de letras cuyas características coinciden o son similares.
- ✓ **TIPO**, que es el modelo o diseño de una letra determinada.

1.8.3.1. Tipografía para niños

Al escoger una tipografía para los niños se debe tener en cuenta las características de las mismas dependiendo la edad de los niños se debe utilizar una tipografía legible sin muchas decoraciones que desconcentren al niño al contrario debe transmitir paz, tranquilidad es por esto que el diseñador de utilizar una tipografía debe tener en cuenta varios elementos como las proporciones, la longitud, simetría, interlineado.

1.9. La ilustración

La ilustración se estudia dentro del diseño gráfico es conocida como la creación manual o digital de ideas que se plasman en diferentes soportes como libros, revistas, cuentos, etc. El uso de imágenes, objetos, o formas es importante a la hora de crear diseño que permitan transmitir un mensaje visual.

1.9.1. La ilustración infantil

La ilustración infantil permite la interpretación y comprensión de las imágenes que hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales. Se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un diseño estético, y para ello, el niño pasa por tres fases:

- ✓ Reconocimiento: El niño reconoce y distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre. Así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y va desarrollando su inteligencia.
- ✓ Identificación. El niño se implica a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.
- ✓ Imaginación: El niño ve una imagen e inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación. (Artium, 2010).

1.9.2. Principales técnicas de ilustración infantil

Existen varias técnicas de ilustración para libros infantiles:

- ✓ Acuarela: Esta técnica permite crear ilustraciones utilizando la técnica libre o profesional con las diferentes variaciones de color, contraste, brillo, sombras dependiendo del soporte a utilizar.
- ✓ Lápiz de color: Es una técnica fácil de utilizar la más empleada en la educación inicial con un acabado suave no permite la combinación de colores solo la superposición creando sombras en el dibujo.
- ✓ Tinta China: Es una técnica que permite crear trazos, figuras o composiciones combinados en blanco y negro.
- ✓ Collage: Permite la combinación de distintas técnicas para crear composiciones gráficas para conocer un tema específico.
- ✓ Ilustración digital: Permite plasmar las ideas hechas a mano y vectorizarlas en un ordenador permitiendo el uso de filtros y combinaciones que resalten los tonos y mejorar su calidad.

1.9.3. *El color en la ilustración infantil*

El color en la ilustración infantil se basa en el aspecto psicológico del niño y la edad porque un niño de 3 años visualiza colores suaves, pasteles a diferencia de niños más grandes que experimenta otro tipo de sensaciones.

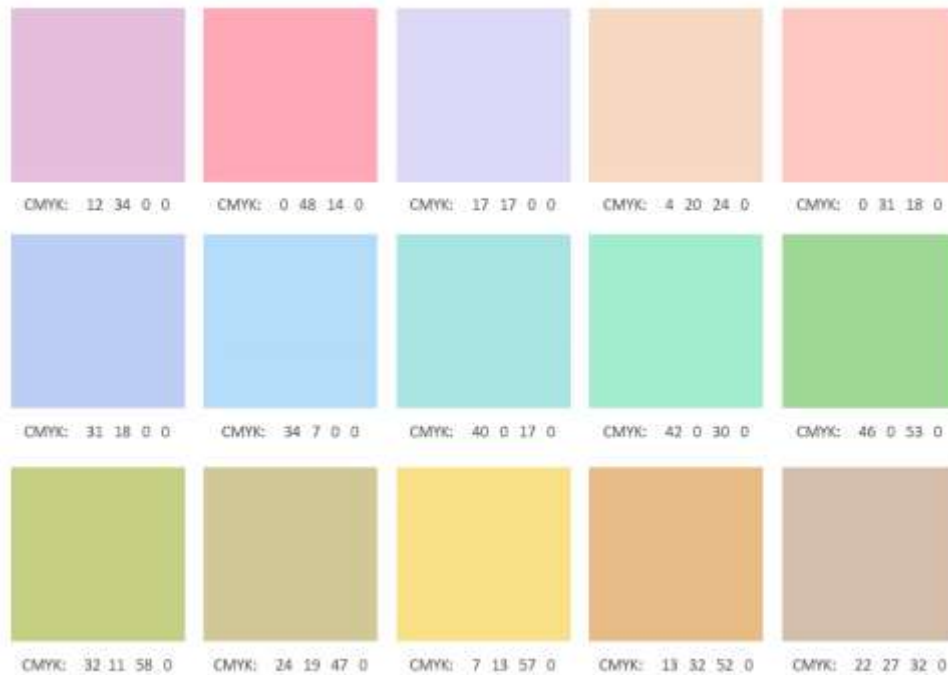


Figura 21–1: Gama colores pasteles

Fuente: (Imprintadigital.com, 2014).

CAPITULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipo de investigación

2.1.1. *Cualitativa – Descriptiva*

Se realiza una investigación a docentes del Centro de Educación Inicial San Pablo y una observación de las características de los niños del mismo plantel para conocer sus destrezas y habilidades, el tipo de material didáctico que es empleado en la institución, esta información se obtiene mediante una ficha de observación y una entrevista de 5 preguntas para conseguir la solución al problema.

Se desea conocer a través de la investigación el uso de la metodología juego – trabajo y el manejo del material didáctico con el que se relacionan los niños dentro de la institución, mediante esta investigación se pretende alcanzar el objetivo de crear el material didáctico para dar a conocer y reforzar los conocimientos sobre las actividades básicas de la vida diaria.

2.2. Método de investigación

Método Inductivo

Mediante la experiencia de las docentes acerca del uso de la metodología juego – trabajo se recopila a través de la entrevista datos fundamentales para la creación del material didáctico donde permita reforzar el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños.

Método deductivo

La observación nos permite obtener el grado conocimiento de las actividades básicas de la vida diaria en los niños y el uso de material didáctico dentro de la institución

POBLACIÓN Y MUESTRA

Barrera (2010): nos dice que no toda investigación requiere de un procedimiento de muestra debido a que en algunos casos es fácilmente conocer la población y no es necesario muestrear.

✓ **Población de docentes del centro de Educación Inicial**

La población es 5 docentes del “CEI San Pablo” por lo que no es necesario realizar un muestreo debido que se entrevistará a las docentes.

Tabla 1-2: Población y muestra

Población	Muestra
5 Docentes del Centro de Educación Inicial “San Pablo”.	5 Docentes del Centro de Educación Inicial “San Pablo”.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Se conoce el nombre de las docentes que imparten sus conocimientos de esta manera se puede entrevistar sobre el uso de la metodología Juego - Trabajo

Tabla 2-2: Lista de docentes del CEI “San Pablo”

N°	Docente	Cargo
1	Lorena Tapia	Directora
2	Ximena Domínguez	Maternal
3	Karina Zumba	Auxiliar Parvularia
4	Isabel Hernández	Docente Inicial I
5	Verónica Gallo	Docente Inicial II

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

✓ Población de niños del centro de Educación Inicial

El centro de Educación Inicial cuenta con 80 alumnos matriculados legalmente que están distribuidos en tres niveles maternos con niños de 1 a 3 años, Inicial I de 3 a 4 años e Inicial II de 4 a 5 años por lo que se ha designado 40 niños que están dentro del rango de edad designado para el presente proyecto. Los niños están distribuidos en 2 paralelos con 20 alumnos cada uno los cuales se detallan a continuación:

Tabla 3-2: Lista de estudiantes Inicial I

N°	Docente
1	Moreno Morocho Jhair Alejandro
2	Morocho Didier Nicolás
3	Cachote Macas Pamela Mayerli
4	Haro Arrellano Vanessa Lisbeth
5	Cazorla Arellano Domenica Micaela
6	Chasi Endara Emely Valentina
7	Huilca Tapia Emilia Samanta
8	Lema Sarmiento Scarleth Stefania

9	Rojas Velasco Gabriela Alicia
10	Olalla Espinoza Leonardo Julián
11	Salgado Sandoval Anthony Nicolás
12	Silvia Vinueza Thiago Emilio
13	Valladares Moreno Anahí
14	Galán Guizado Aylin Dariana
15	Ramón Nieto Arianna Antonella
16	Avalos Valdivieso Martín Santiago
17	Ambi Ortiz Adair Gonzalo
18	Vera Peña John Matthew
19	Cayan Jaramillo Damian Alexander
20	Cauja Cabrera Dereck Matías

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 4-2: Lista de estudiantes Inicial II

N°	Docente
1	Haro Solís Dominick Ariel
2	Hernández Moyolema Nelson Aldair
3	Lozano Negrete John Mateo
4	Aynaguano Esquivel Brianna Haydee
5	Pilataxi Delgado Alison Samantha
6	Centeno Quintero Frank Bernardo
7	Reyes Villa Katherine Aylin
8	Pulgar Granda Gabriela Maite
9	Ilvay Guamán Verónica Fernanda
10	Macas Samaniego Bianca Belén
11	Punina Merino Emily Annabella
12	Pallmay Cali Melany Valeria
13	Lema Jarrín Ahinoa Desire
14	Tapia Vinueza Cristian Alejandro
15	Pintag Serrano Jeremy André
16	Mijarres Moreno Carlos Maximiliano
17	Cajo Pilamunga Adamaris
18	Carrasco Morales Dereck Julián
19	Silva Ríos Mateo Alejandro
20	Cervantes Punina Byron Rolando

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

2.3. Técnicas e instrumentos de investigación

Estas dos técnicas escogidas se consideran como las más apropiadas para recabar información para conocer las necesidades de nuestro público objetivo para elaborar una propuesta adecuada para el refuerzo del aprendizaje en los niños.

2.3.1. Técnica de Observación

La observación investigativa no se basa solo en el sentido de la vista sino que involucra todos los sentidos para esto señalan los autores (Hernandez Sampieri, Fernandez Collado y Baptista Lucio, 2010) propósitos de esta técnica en la investigación que son:

- ✓ Explorar, ambientes, contextos, subculturas y la mayoría de los aspectos de la vida social (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010).
- ✓ Describir comunidades, contextos o ambientes; así como las actividades que se desarrollan en los mismos, y también las personas que participan en tales actividades y los significados de ellas. (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010).
- ✓ Comprender procesos, vinculaciones entre personas y sus situaciones o circunstancias, los eventos que suceden a través del tiempo, los patrones que se desarrollan, así como los contextos sociales y culturales en los cuales ocurren las experiencias humanas. (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010).
- ✓ Identificar problemas. (Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio, 2010).

La técnica de observación se realiza sobre el objeto de investigación es decir sobre el uso de la metodología juego - trabajo y el espacio de rincones de trabajo dentro del aula de clase, los mismos que son analizados mediante fichas de observación.

Observaciones jornada diaria escolar

Se realiza la observación a los niños de 3 a 5 años del Nivel Inicial I y II tomando en cuenta algunos aspectos que se detallan a continuación:

- ✓ **Número de Maestras:** La institución cuenta con una maestra para cada nivel escolar esto impide que las maestras atiendan a todos los estudiantes cuando realizan una actividad o requieren realizar sus necesidades básicas.
- ✓ **Participación de los niños:** Los niños realizan las actividades designadas por las maestras, pero lo hacen en sus mesas de trabajo impidiendo el desplazamiento hacia otras áreas de la institución.

- ✓ **Grupos de trabajo:** Realizan actividades en grupo exclusivamente en sus mesas de trabajo cumpliendo cada uno con la actividad designada y fuera del aula de clases al realizar actividades deportivas.
- ✓ **Espacios de aprendizaje (rincones):** No se observa físicamente espacios de aprendizaje: al momento de trabajar una actividad de dramatización no cuenta con áreas que permitan interactuar entre los niños solo utilizan sus mesas de trabajo para cumplir cualquier actividad.
- ✓ **Ubicación ambiente de trabajo:** Al momento de realizar cualquier actividad las maestras instalan ambientes de trabajo dentro o fuera del aula de clases.
- ✓ **Interactuar maestra – alumno:** La maestra da las instrucciones de la actividad y los niños deben cumplir lo requerido con la ayuda del material.
- ✓ **Material de apoyo:** No cuenta con material adecuado para realizar actividades en espacios de dramatización dentro del aula de clases solo poseen material como títeres y al momento de relatar una historia adaptan un escenario creado en ese momento.
- ✓ **Elección del material:** El material para trabajar es designado por la maestra tomando en cuenta que no exista ningún riesgo que afecte la estabilidad del niño, por lo que el material debe ser adecuado para su edad.
- ✓ **Evaluación de conocimientos:** Los niños son evaluados a través de hojas de trabajo en forma individual donde repiten lo que la maestra explica en el pizarrón.
- ✓ **Normas de ordenar:** Al terminar una actividad las maestras recogen todo el material utilizado en cualquier actividad.

2.3.2. Entrevistas

La entrevista permite lograr un intercambio de información con las docentes en base al uso del material didáctico empleando la metodología juego - trabajo dentro de sus actividades lo que permite conocer información necesaria para cumplir con los requerimientos al momento de la creación de kit didáctico, de esta manera se busca lograr el objetivo planteado.

Entrevista a las maestras de Inicial I y II

La entrevista consta de 5 preguntas abiertas cuyos resultados se detallan a continuación:

1. Metodología de trabajo aplicada

Para las docentes dentro de su metodología aplicada desarrollan actividades de acuerdo al cronograma establecido y en relación al tema realizan un material de apoyo que es explicado en la pizarra, a continuación los niños realizan la misma actividad en una hoja de papel.

2. Metodología juego – trabajo

Las docentes indican que la metodología juego – trabajo es aplicada dentro del aula de clases basado en el Currículo de la Educación Inicial es así que se considera que el niño aprende y razona mediante el juego y así logra un aprendizaje significativo mejorando sus destrezas y habilidades, es por eso que consideran importante implementar más juegos didácticos que permitan desarrollar esta metodología dentro del aula de clases.

3. Rincones de trabajo

Las maestras indican que los rincones empleados son los de plástica, pintura, dramatización pero se observa que físicamente no cuentan con un espacio apropiado para realizar diferentes actividades específicamente el espacio de dramatizaciones puesto que los niños al momento de emplear esta metodología las maestras solo relatan cuentos o historias con la ayuda de títeres mientras que los niños permanecen sentados en sus mesas de trabajo, en cuanto al rincón de plástica y pintura tampoco se observa un lugar específico que permita relacionar a los niños con esa actividad puesto que igual realizan las actividades en su mesa de trabajo. Estos rincones de trabajo deben contar con espacios propiamente que permitan a los niños interactuar y conocer información manipulando elementos que permitan desarrollar su aprendizaje.

4. Periodos de la metodología juego – trabajo

Las maestras indican que cumplen con algunos periodos que se deben cumplir dentro de la metodología empezando por la planificación que permite designar el tipo de actividad que se va a realizar de acuerdo al rincón de actividades, después de plantear las reglas y escoger el tipo de material realizan el segundo periodo que es el de desarrollar y cumplir con lo planificado, para finalizar se cumple con el periodo de evaluación donde se verifica cada conocimientos de los niños adquiridos en la clase mediante hojas de trabajo donde el niño repite lo que la maestra expuso previo a la evaluación es por eso que se pretende incorporar otras alternativas de evaluación, cabe indicar que no cumplen con el periodo de orden donde los niños no ordenan los materiales y elementos utilizados dentro de la actividad que realizan en el día.

Conclusiones

- ✓ La metodología juego - trabajo aplica estrategias de aprendizaje dentro del aula de clases que logra un aprendizaje funcional, esto permite estructurar herramientas de juego y trabajo con el fin de cumplir con el cronograma de actividades planteado dentro de la institución.

- ✓ En la Unidad Educativa Inicial San Pablo no disponen de rincones esenciales de trabajo especialmente espacios para dramatización por lo que los rincones están distribuidos en ambiente de aprendizaje regidos en cumplir con las disposiciones del ministerio de educación por lo que aún se evidencia el desconocimiento de algunos aspectos importantes que forman parte de la metodología.

- ✓ En las docentes existe un desconocimiento sobre el uso adecuado de los periodos de la metodología juego –trabajo dentro de la educación, lo cual impide la aplicación de los mismos de forma adecuada.

- ✓ Las docentes no cuentan con otro forma de evaluar a los niños, tan solo el uso de hojas de trabajo donde el niño repite lo que la maestra explica en el pizarrón.

CAPITULO III

3. METODOLOGÍA DE DISEÑO

Este capítulo contiene los procesos realizados para la obtención del producto final, desde la concepción del producto, el bocetaje, la designación de materiales adecuados, y el prototipo final.

3.1. Metodología

La metodología de diseño que se emplea en este proyecto es la de Bruce Archer, que propone como definición: “...seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles”, de ahí nos menciona el proceso de diseño que debe contener las siguientes fases que se detallan a continuación:

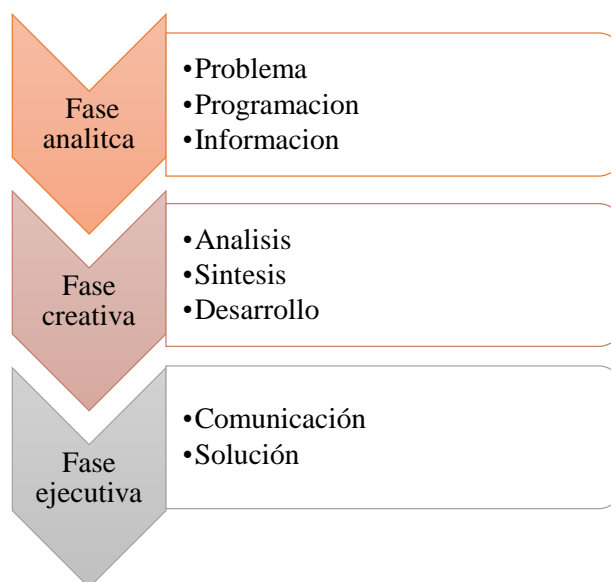


Figura 1–3: Metodología Bruce Archer
Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.2. Fase analítica

3.2.1. Problema

La falta de material didáctico impide el conocimiento y/o refuerzo del aprendizaje sobre las actividades básicas de la vida diaria en los niños debido al uso de metodologías tradicionales y la ausencia de los rincones de trabajo, eso impide que el niño pueda desarrollar sus destrezas y habilidades.

3.2.2. Programación

Objetivos del kit didáctico

- ✓ Implementar materiales que permitan el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños.
- ✓ Lograr que los niños aprendan a realizar las actividades básicas que realizan a diario formando parte de su autonomía y seguridad.

3.2.3. Información

Este proyecto cuenta con toda la información necesaria para el desarrollo del kit didáctico basándose en las necesidades de las docentes y niños obtenidas en la investigación de las técnicas metodológicas utilizadas.

3.3. Fase creativa

3.3.1. Análisis

Análisis de las diferentes actividades básicas con sus características y aspectos para cumplir cada una de ellas.

3.3.1.1. Actividad despertarse y levantarse

Tabla 1-3: Actividad despertarse y levantarse

Actividad	Despertarse y levantarse
Horario	Lunes a Domingo 6h00 a 7h00 am
Descripción	El despertarse a una hora apropiada para el niño a veces suele ser satisfactorio como molesto. El despertarse en un horario adecuado permite generar un horario regular para llegar a tiempo al desayuno o puede ocasionar atrasos en las demás actividades que debe cumplir. Es importante que el niño duerma 10 o más horas para que su desarrollo cerebral sea más rápido.

Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño desde los 5 años debe ser independiente y despertarse por sí solo sin necesidad de ayuda de un familiar. ✓ El ambiente de descanso debe ser acogedor con elementos indispensables para que puede descansar y levantarse de buen ánimo. ✓ Se debe cumplir las reglas asignadas por los padres ya que dependiendo de su hora de descanso podrá un niño levantarse a la hora indicada. ✓ Para que el niño pueda acostumbrarse a un horario regular se necesita de la ayuda de un despertador que este regulado a una exacta para todos los días. ✓ Se debe utilizar al momento de levantarse zapatos para evitar que el niño sufra lesiones o tienda a enfermarse.
-----------------------------	---

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.2. Actividad Vestirse

Tabla 2-3: Actividad Vestirse

Actividad	Vestirse
Horario	Todos los días de la semana 6 h30 a 7 h 00 am
Descripción	La selección de ropa dependerá de las actividades que se va a realizar en el día, los niños pequeños tienden a ensuciarse muy rápido por lo que se deberá cambiar de 2 a 3 veces por día.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La ropa o calzado debe ser adecuada para el niño o la niña dependiendo su edad. ✓ El niño de 4 a 5 años tiene la capacidad de elegir que ropa le gustaría utilizar dependiendo de su gusto y el clima

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Existe diferentes tipos de ropa y calzado los padres son los encargados de escoger adecuadamente para no perjudicar la salud de vuestros hijos. ✓ A partir de los 3 años los niños deben diferenciar las prendas de vestir y calzado. ✓ A partir de los 5 años los niños aprenden a controlar el orden que debe tener para que pueda escoger en la mañana su ropa que van a utilizar.
--	---

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.3. Actividad Ir al baño

Tabla 3-3: Actividad ir al baño

Actividad	Ir al baño
Horario	Dependerá de las necesidades de cada niño
Descripción	Esta actividad está asociada con las necesidades biológicas de cada niño como bien es cierto a su edad es conocido como “pipi” y “popo” aunque en realidad eso impide al niño expresarse de manera segura y eso causa problemas psicológicos, es por eso que la confianza que se le brinda a un niño depende la forma que él realice esas necesidades.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño a partir de los 18 meses debe dejar el uso del pañal y aprender a ir al baño aunque eso dependerá del desarrollo de cada niño puede ser antes o tardarse más tiempo que este dentro del periodo normal. ✓ Los niños a partir de los 3 años ya deben aprender a avisar y utilizar su vasenilla o el inodoro adecuado y el uso del papel higiénico.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.4. Actividad lavarse las manos

Tabla 4-3: Actividad lavarse las manos

Actividad	Lavarse las manos
Horario	Depende de la actividad que realice el niño
Descripción	El lavado de las manos es muy esencial en los niños ya que dependerá su estado de salud, conociendo que en las manos existe una gran cantidad de bacterias y eso puede causar enfermedades. Se debe demostrar al niño que realizar esta actividad es divertida para que aprenda.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños llevan sus manos a la boca sin darse cuenta que tan sucias están y eso puede causar cualquier tipo de infección. ✓ Se debe realizar un adecuado lavado de manos con abundante agua y jabón. ✓ Los niños a los 3 años deben saber lavarse las manos debido a que cogen y manipulan gran cantidad de objetos al día. ✓ Después de utilizar el baño y antes de cada comida se debe lavar las manos correctamente.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.5. Actividad peinarse

Tabla 5-3: Actividad peinarse

Actividad	Peinarse
Horario	En la mañana
Descripción	El peinarse lograra que un niño se sienta seguro frente a los demás, su cabello debe mantenerse limpio y sano.

Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ A la edad de 3 a 5 años es imposible que un niño o niña puedan peinarse por sí solo, es por eso que necesita de un familiar para que le peinen. ✓ Para no maltratar el cabello de los niños se debe aplicar shampoo adecuado para su edad. ✓ El uso de otros elementos químicos como tintes, acondicionadores, o gel pueden maltratar el cabello de los niños e irritar sus ojos. ✓ Es importante cepillar el cabello de los niños antes de acostarse para evitar que se enrede en la mañana.
-----------------------------	--

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.6. Actividad Alimentación y comida

Tabla 6-3: Actividad alimentación y comida

Actividad	Alimentación y comida
Horario	Se debe establecer un horario fijo de comidas. 8h00 am – 13h00 pm – 19h00 pm
Descripción	La alimentación es una de las actividades más relevantes en la vida cotidiana de un niño, dependiendo de la alimentación un niño es fuerte y sano, el hábito de que un niño pueda comer por si solo debe ser adquirido desde su casa para que pueda ponerlo en práctica en la escuela o en otros lugares que visite.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es importante mantener una dieta equilibrada, sana y variada para evitar daños en la salud. ✓ El niño puede ayudar a preparar alimentos sencillos.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Permitir que el niño escoja sus alimentos dulces o salados para que pueda comer a gusto. ✓ Evitar el uso de gaseosas, colorantes, dulces que pueden dañar la salud física y dental de los niños. ✓ El niño debe comer en un lugar concreto todos los días y conocer los utensilios de cocina (plato, taza servilletas, cubiertos, etc.)
--	---

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.7. Actividad cepillarse los dientes

Tabla 7-3: Actividad cepillarse los dientes

Actividad	Cepillarse los dientes
Horario	Después de cada comida
Descripción	Cepillarse los dientes es una actividad importante que deben realizar todos los niños a diario después de cada comida especialmente las 3 comidas esenciales esto evitara las caries y eliminación de la placa dental.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El niño debe aprender a cepillarse de forma correcta utilizando el cepillo y la pasta dental acorde a su edad. ✓ El correcto cepillado evitara que se formen caries y que acudan al odontólogo eso causara angustia y desesperación en los niños. ✓ No debe utilizar otros implementos bucales que pueden afectar su salud. ✓ Es importante que los padres siempre supervisen el aseo dental de sus hijos.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.8. *Actividad ir a la escuela*

Tabla 8-3: Actividad ir la escuela

Actividad	Ir a la escuela
Horario	Dependiendo de cada institución Entrada – Salida
Descripción	Ir a la escuela le permite a los niños aprender y conocer más del mundo que les rodea, les permite socializar con los demás, eso dependerá exclusivamente de los padres la en qué edad deba ingresar su niño a la escuela.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños a partir de 2 a 3 años empiezan a asistir a centros de educación donde pueden lograr cumplir sus habilidades y destrezas. ✓ Es importante que el niño se adapte a la institución escogida por los padres, dependiendo si es un ambiente seguro y agradable. ✓ El uso de materiales debe ser adecuado para la edad de los niños para que no exista peligros de lastimarse.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.9. *Actividad bañarse*

Tabla 9-3: Actividad bañarse

Actividad	Bañarse
Horario	Antes de acostarse
Descripción	El baño debe ser agradable para que el niño pueda disfrutar de esta actividad y no tenga miedo meterse al agua, es importante que hasta los 6 sea supervisado por una persona adulta para evitar riesgos de caída y ahogamiento.

Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Para bañar a un niño se debe utilizar implementos acordes a su edad como shampoo, jabón y toalla. ✓ Para que el niño se sienta a gusto en la bañera o tina se puede acompañar de juguetes que sean preferidos de los niños. ✓ Evitar que el agua este demasiada caliente o fría para prevenir riesgos. ✓ Después de secarse adecuadamente se puede utilizar cremas humectantes para la piel.
-----------------------------	---

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.1.10. Actividad descansar

Tabla 10-3: Actividad descansar

Actividad	Descansar
Horario	20h00 pm
Descripción	El descanso debe ser en un ambiente limpio y seguro que permita la relajación del niño, para eso debe tener un ambiente agradable y cómodo evitando cualquier tipo de ruidos.
Aspectos importantes	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Es importante saber que un niño de 3 a 5 años deben dormir como mínimo 10 horas diarias para una mejor concentración y evitar problemas de salud. ✓ El niño debe contar con una lámpara que le brinde estabilidad al momento de acostarse para que no se sienta solo. ✓ El niño debe aprender a dormir solo para que sea más independiente y pueda realizar las cosas por sí solo.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.2. Síntesis

Las actividades básicas de la vida diaria en los niños se forman desde su corta edad aprendiendo a través de la imitación y el juego dentro de su entorno ya sea en su casa o en su centro de educación además del interés que brinde el niño al momento de aprender cada una de ellas y el interés que les brinden sus padres para indicarles de forma segura, estas actividades son de constante, practica. Dentro de las actividades básicas más importantes encontramos elementos representativos que se utilizan para realizar cada uno de los hábitos y rutinas que brindan interés al niño a la hora de utilizarlos.

Tabla 11-3: Elementos esenciales para realizar las actividades básicas de la vida diaria.

Despertarse y levantarse	Vestirse	Ir al baño	Lavarse las manos	Alimentación
Despertador	Vestido Suéter Pantalón Zapatos	Papel higiénico Toalla Jabón	Jabón liquido Toalla	Tasa Cuchara Plato Frutas Sanduche Huevo Verduras
Lavarse los dientes	Peinarse	Ir a la escuela	Bañarse	Descansar
Cepillo de dientes Pasta dental	Peinilla	Esfero Cuaderno Regla Colores con pincel	Shampoo Jabón Toalla Juguete de baño	Lámpara Almohada

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.3. Desarrollo



Después de una investigación se analiza las posibles soluciones de Diseño para finalmente proceder a la elaboración de un kit didáctico donde se plantea obtener los siguientes objetos:

- ✓ Diseño de personajes y objetos hechos en madera
- ✓ Un escenario armable hecho en madera para exponer el guión de dramatización.
- ✓ 4 soportes impresos en adhesivo que representan los escenarios de las diferentes áreas de una casa y un salón de clases.
- ✓ Diseño de una guía didáctica impresa que se puntualiza los momentos de la metodología que se debe cumplir y el guión Mini teatro.

3.3.3.1. Diseño de personajes

Para el diseño de los personajes se determinó las características esenciales que tiene los niños, utilizando de forma correcta su forma, textura y color en cada ilustración basada en los rasgos de personas reales.

Tabla 12-3: Personajes

Personaje	Boceto	Color
Nombre: Luz Género: Femenino Parentesco: Mamá de Luna y Leo Edad: 42 años		

Nombre: Juanito
Género: Masculino
Parentesco: Papá de Luna
y Leo
Edad: 45 años



Nombre: Yazlin
Género: Femenino
Parentesco: Hija de Luz y
Luis
Edad: 5 años



Nombre: Daniel
Género: Masculino
Parentesco: Amigo de Leo
Edad: 5 años





Nombre: Anita
Género: Femenino
Parentesco: Amiga de
Luna
Edad: 5 años



<p>Nombre: Leo</p> <p>Género: Masculino</p> <p>Parentesco: Hijo de Luz y Luis</p> <p>Edad: 5 años</p>		
---	--	---

Realizado por: Marcela Pilco; 2018




Tabla 13-3: Ficha técnica, personajes

Ficha técnica, personajes			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos 	15 cm de largo x el ancho según corresponda

Realizado por: Marcela Pilco; 2018



3.3.3.2. *Diseño de objetos ilustrados*

Tabla 14-3: Ficha Técnica, actividad despertarse y levantarse

Ficha Técnica, actividad despertarse y levantarse			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo y lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede variar dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 15-3: Ficha Técnica, actividad vestirse

Ficha Técnica, actividad vestirse	
	















			
			
			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos. <div data-bbox="740 1783 1131 1879" style="text-align: center;">  </div>	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Tabla 16-3: Ficha Técnica, actividad ir al baño

Ficha Técnica, actividad ir al baño			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Colores que emiten seriedad. 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 17-3: Ficha Técnica, actividad lavarse las manos



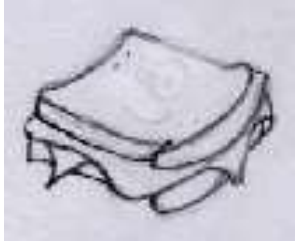


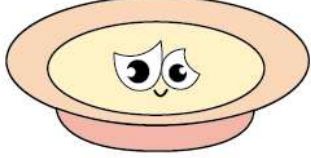

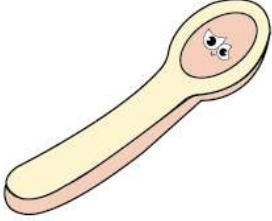


Ficha Técnica, actividad lavarse las manos	
	

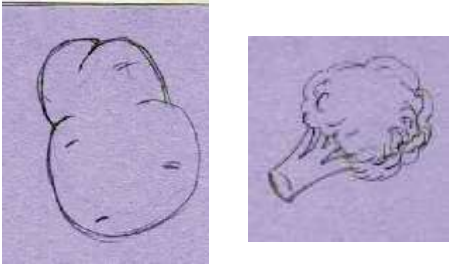
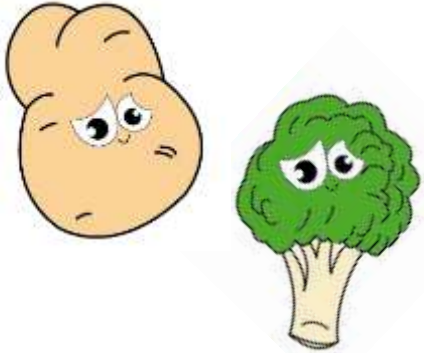
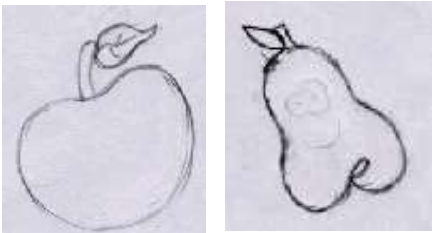
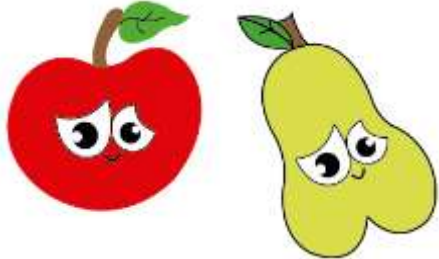

			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos violetas y rosados que emiten frescura y limpieza. 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 18-3: Ficha Técnica, actividad alimentación

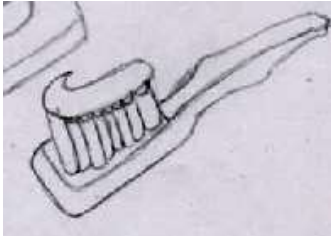
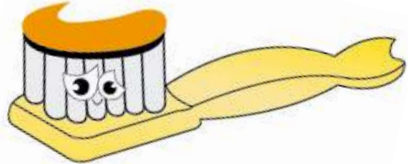
Ficha Técnica, actividad alimentación
--

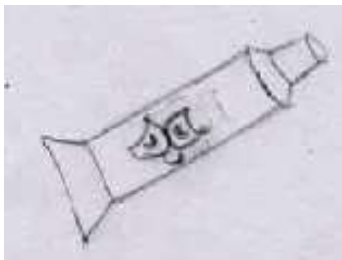


	
	
	
	
	

			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos para llamar la atención de los niños. 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018


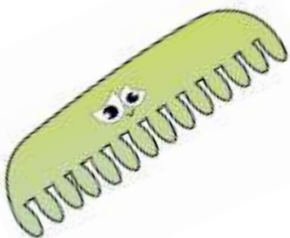

Tabla 19-3: Ficha Técnica, actividad lavarse los dientes

Ficha Técnica, actividad lavarse los dientes	
	

			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos. 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

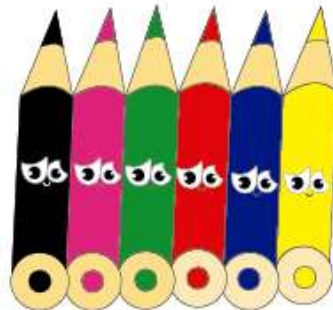
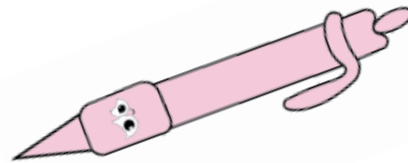
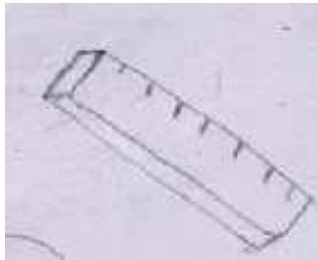
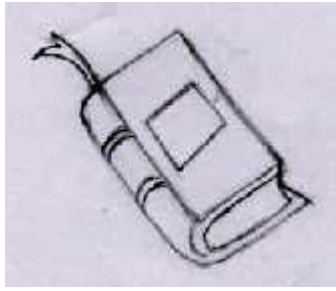
Tabla 20-3: Ficha Técnica, actividad peinarse

Ficha Técnica, actividad peinarse			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores y fríos 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 21-3: Ficha Técnica, actividad ir a la escuela

Ficha Técnica, actividad ir a la escuela




Soporte:

Estructura:





Color:




Medidas:

Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.
-------------------------------	---	---	---

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 22-3: Ficha Técnica, actividad bañarse

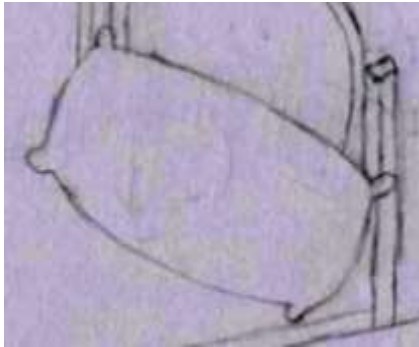
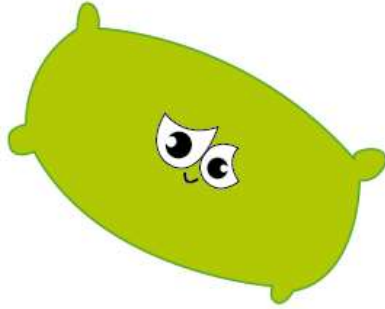

Ficha Técnica, actividad bañarse	
	
	

			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 23-3: Ficha Técnica, actividad descansar – dormir

Ficha Técnica, actividad descansar – dormir	
	

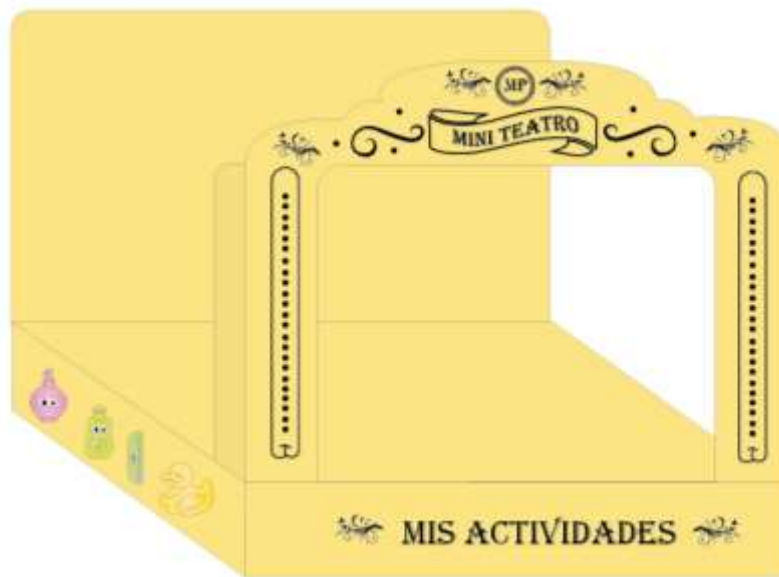
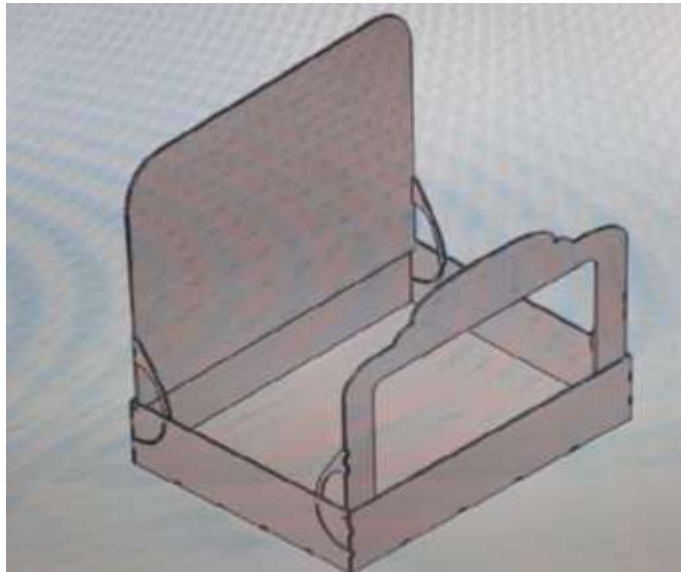
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en adhesivo lacado.	MDF cortado a laser la silueta de cada personaje.	Tiene una variable visual con la combinación de colores cálidos y fríos 	6 cm de alto, el tamaño del ancho puede varias dependiendo el objeto.


Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.3.3. *Diseño de la caja armable*

Tabla 24-3: Ficha Técnica, diseño de la caja armable

Ficha Técnica, diseño de la caja



Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Caja de madera	Madera MDF cortado a laser	Madera 	38x 40 x 30 cm

Realizado por: Marcela Pilco; 201



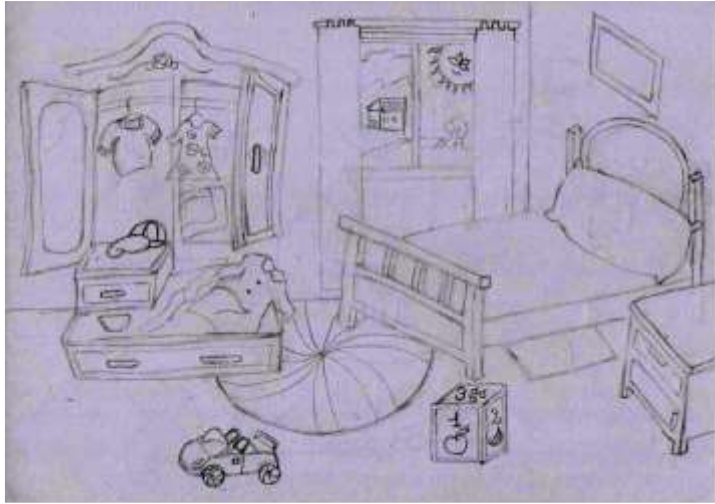


Figura 2–3: Parte superior de la caja
Realizado por: Marcela Pilco, 2018



Figura 3–3: Parte frontal del escenario de la caja
Realizado por: Marcela Pilco, 2018

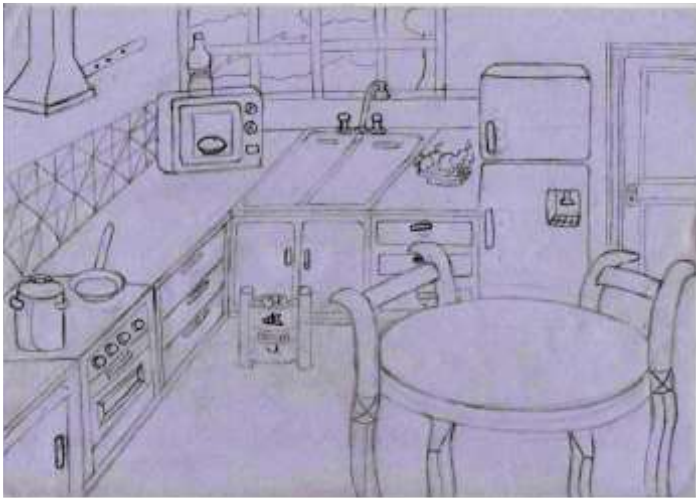


3.3.3.4. *Diseño de escenarios para dramatizaciones*

Tabla 25-1: Ficha Técnica, Ilustración dormitorio

Ficha Técnica, Ilustración dormitorio			
			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en papel adhesivo lacado.	MDF	<p>Los colores son claros, colores pasteles pálidos que permiten al niño una visualización de descanso y fluidez.</p> 	30 x 40 cm

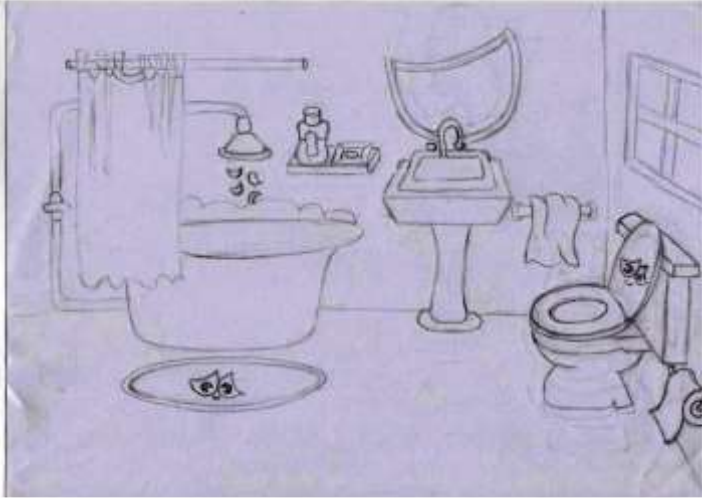


Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 26-3: Ficha Técnica, Ilustración cocina

Ficha Técnica, Ilustración cocina			
			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en papel adhesivo lacado.	MDF		30 x 40 cm

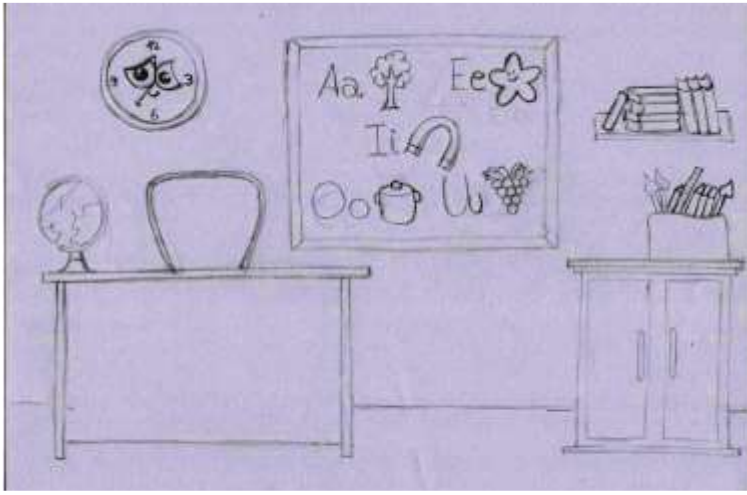


Realizado por: Marcela Pilco; 2018

Tabla 27-3: Ficha Técnica, Ilustración baño

Ficha Técnica, Ilustración baño			
			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en papel adhesivo lacado	MDF	Los colores son claros, colores pasteles pálidos que permiten al niño una visualización de descanso y fluidez. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	30 x 40 cm

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

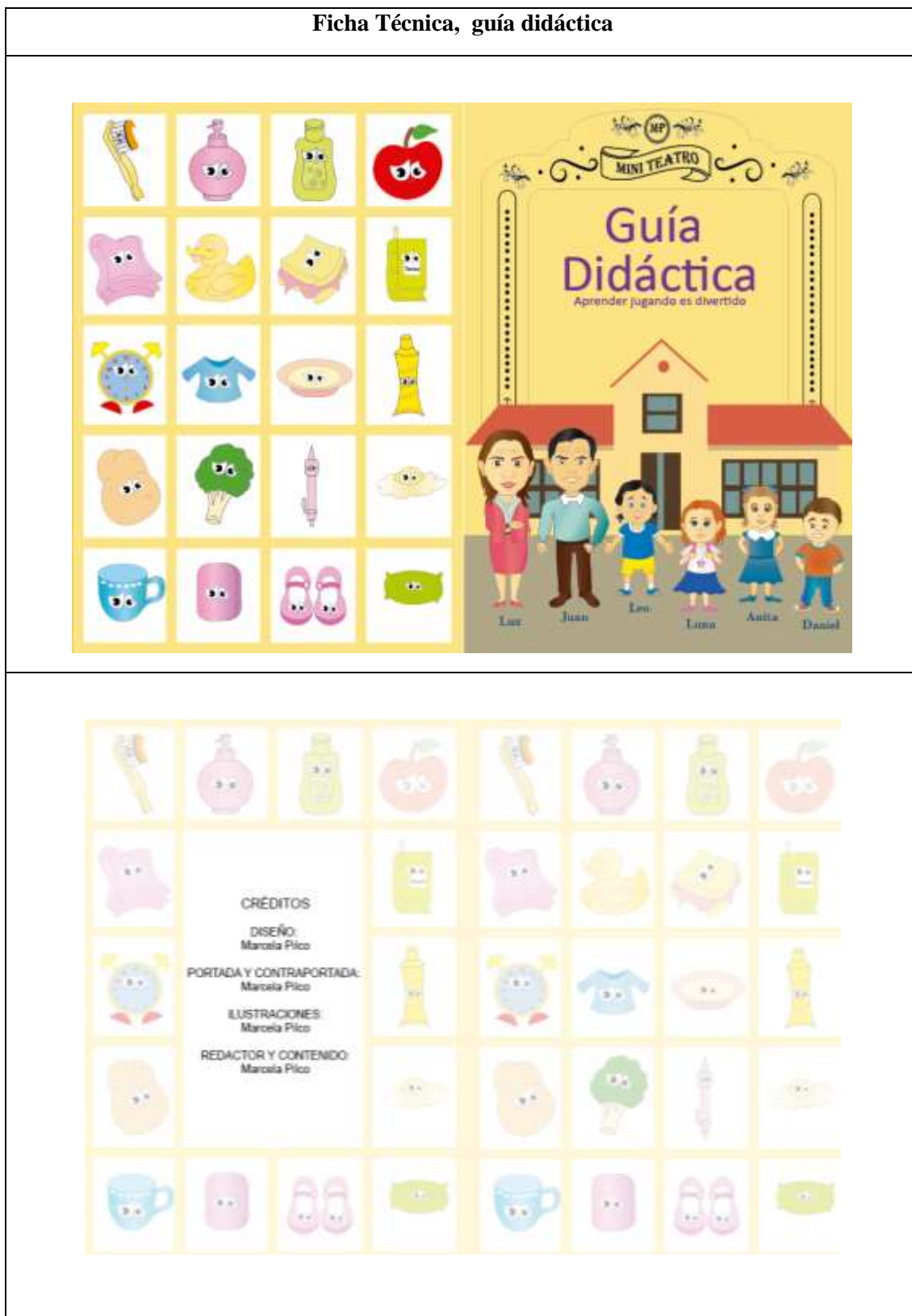
Tabla 28-3: Ficha Técnica, Ilustración escuela

Ficha Técnica, Ilustración escuela			
			
			
Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión en papel adhesivo lacado	MDF	Los colores son claros, colores pasteles pálidos que permiten al niño una visualización de descanso y fluidez. <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	30 x 40 cm

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

3.3.3.5. *Diseño de una guía didáctica*

Tabla 29-3: Ficha Técnica, guía didáctica



Orden

El objetivo es que los niños aprendan a ser ordenados y utiquen sus cosas en el lugar correcto, este periodo se debe cumplir dentro y fuera de la institución.

- 1.- Pedir a los niños como una manera de colaboración hacia la maestra guardar y ordenar en el lugar correcto los materiales utilizados, esto se debe realizar por turnos para evitar que los niños puedan empujarse y lastimarse.
- 2.- Ubicar de forma ordenada nuevamente a los niños en su lugar de trabajo para continuar con las actividades escolares.

Planificación

El objetivo es que el niño aprenda a planificar sus actividades por sí solo con los recursos disponibles que posean en el aula.

- 1.- Empezar con una dinámica de ambientación para que los niños socialicen entre ellos y puedan empezar la actividad con la mejor disposición.
- 2.- Ubicar el rincón de dramatización y colocar a los niños en sillas cómodas para que puedan disfrutar de la caracterización empleando el kit didáctico.
- 3.- Seleccionar los materiales necesarios para cumplir con la actividad para evitar que se distraigan los niños en medio de la dramatización.
- 4.- Permitir que los niños expongan sus ideas y saber cuáles son sus necesidades.

Desarrollo

El objetivo es que el niño desarrolle las actividades y aprendan haciendo por sí solo o con ayuda de sus padres o docentes, cumpliendo con sus necesidades.

- 1.- Se debe asegurar que se cumpla con todo lo planificado para evitar errores y distracciones.
- 2.- Se debe orientar el buen uso de los materiales que van hacer utilizados.
- 3.- La maestra debe colocar cada escenario e ir indicando cuáles son los objetos que se deben utilizar correctamente mediante una forma dinámica y dramatizando las escenas.
- 4.- Explicar la importancia de realizar cada una de las actividades en la vida diaria de los niños.

Evaluación

El objetivo es evaluar los conocimientos adquiridos mediante la actividad.

- 1.- El niño debe manifestar todo lo aprendido en el rincón de dramatización, reconociendo los objetos que se debe utilizar en cada actividad.
- 2.- La maestra entrega a los niños los objetos para evaluar que aprendieron en la actividad, deberán prenderse cada objeto en su ropa mientras que la maestra ubica en diferentes puntos las escenas. A continuación de debe pedir a los niños ubicarse en el escenario correcto para verificar si los niños aprendieron y se cumple con las expectativas deseadas.
- 3.- Explicar la importancia de realizar cada una de las actividades en la vida diaria de los niños.

Soporte:	Estructura:	Color:	Medidas:
Impresión	Papel couche	Colores combinados previo a la investigación	21 x 14,85 cm

Realizado por: Marcela Pilco; 2018

TITULO DE LA DRAMATIZACION: Mis Actividades

Tabla 30-3: Guion mini teatro

<p>Personajes:</p> <p>Juan: Papá de Luna y Leo cariñoso que cuida a sus hijos además de trabajar.</p> <p>Luz: Mamá de Luna y leo que cuida a sus hijos y realiza las actividades en la casa.</p> <p>Luna: Una niña alegre, educada, estudiosa.</p> <p>Leo: Un poco travieso, no le gusta realizar sus actividades</p> <p>Daniel: Amigo de Leo súper inquieto</p> <p>Anita: Amiga de Luna tímida, y callada.</p>
<p style="text-align: center;">ACTO I</p> <p>Ambientación: escenario dormitorio</p> <p>DESPERTARSE</p> <p>Maestra: Nos encontramos en una casa conformada por cuatro miembros de la familia Papá, Mamá y 2 hijos ellos son felices y tratan de cumplir con sus actividades todos los días.</p> <p>En el dormitorio se encuentra Juanito despertando a los niños para ir a la escuela.</p> <p>(sonido) Suena el despertador a las 6 am</p> <p>Juan: Hey niños es hora de levantarse para ir a la escuela.</p> <p>Leo: (aun con sueño)Nooo papá no quiero ir a la escuela</p> <p>Juan: No Leo te dije que debes dormir temprano es hora de levantarte.</p> <p>Luna: (molesta) Mama luz ven a vestirmeee.</p> <p>Maestra: Luna no puede escoger la ropa que debe usar por lo que aún no sabe diferenciar sus prendas de vestir.</p> <p>Luz: Pero Luna debes aprender a escoger tu ropa les voy a indicar para que puedan hacerlo.</p> <p>Leo: Pero mamá vísteme tú.</p> <p>Luz: Para Luna este vestido rosa con sus zapatitos y para Leo su buzo el pantalón azul y sus zapatillas.</p> <p>Luna: Ponme el vestido mamá</p>

Juan: Niños deben aprender a vestirse mama les va a ayudar pero deben aprender que cada uno debe realizar sus actividades solos.

Luna: si papá yo quiero aprender

Leo: (piensa en silencio) Yo no, que me vista mi mamá

DORMIR

Maestra: Todos se preparan para ir a dormir después de merendar y cepillarse los dientes

Juan: Niños es hora de dormir, para que mañana empiecen un nuevo día con alegría.

Leo: ¿Otra vez a la escuela?

Luna: Si papá para jugar con mi amiga y hacer las tareas.

Luz: Hasta mañana hijitos apaguen la luz y pueden encender la lámpara, no se olviden de utilizar pijama y la almohada.

Maestra: Suena la alarma para dormir a las 9 pm. Todos descansan para empezar un nuevo día de actividades.

ACTO II

Ambientación: escenario baño

LAVARSE LAS MANOS

Maestra: Antes de cada comida los niños deben lavarse las manos para evitar cualquier enfermedad.

Luz: Niños vayan al baño a lavarse las manos es hora de desayunar.

Leo y Luna: Ya nos lavamos mamá.

Juan: Por mentirosos les crecerá la nariz, ninguno de los dos se las lavo.

Luna: Pero no sé cómo lavarme las manos

Juan: Vamos les voy a indicar.

Juan: Para una correcta higiene deben aprender a lavarse las manos con mucha agua y jabón, tienen que refregarse las manos y por último secarse con una toalla limpia.

Luna: Mira mis manos mamá.

Luz: Que limpias estas así deben hacerlo todos los días hijos.

CEPILLARSE LOS DIENTES

Maestra: Después de cada comida los niños deben cepillarse los dientes para evitar la caries dental, es una actividad que a los niños les fastidia pero es fundamental en su diario vivir.

Luz: El que ya termino su comida tiene que cepillarse los dientes.

Leo: Yo no quiero

Luna: Pero como me cepillo mamá me ayudas.

Juan: Yo les ayudo vamos a cepillarnos los dientes juntos o si no les llevare donde el odontólogo.

Leo: No papa al doctor no.

Juan: Para cepillarse los dientes deben poner un poquito de pasta dental y empezar a cepillarse de arriba hacia abajo.

Luna: Pero yo ya me lave ayer papá

Juan: Pero deben lavarse los dientes todos los días

Leo: La pasta pica

Juan: Pero no debes comerte la pasta hijo solo cepillarte y enjuagarte con mucha agua.

Luz: Niños apresúrense que llegan tarde a la escuela.

PEINARSE

Maestra: Para una buena presentación los niños deben peinarse mamá cumplirá con esa misión todos los días.

Luz: Niños para ir a la escuela deben peinarse

Leo: Pero, pero mamá no quiero peinarme

Luna: Pero me vas a jalar duro, no quiero

Luz: Por favor Juan tráeme la peinilla para peinar a los niños.

Juan: Claro mamá

BAÑARSE

Maestra: Para que limpio puedas estar debes aprenderte a bañar.

Maestra: Todos en casa deben cumplir con esta actividad si a papá no le gusta debemos decirle que sucio esta.

Luz: Niños antes de acostarse deben bañarse

Luna: No mamá no quiero, mañana sii.

Leo: No me gusta no quiero shampoo

Luz: No pasa nada ya verán que es divertido bañarse necesitamos una toalla para secarse.

Luna: Puedo llevar un juguete

Juan: Si hijita lleva tu patito ya verás que bañarse es muy delicioso.

Maestra: Todos los niños deben bañarse en las noches eso les va a relajar y podrán descansar.

IR AL BAÑO

Maestra: Cuando tengas ganas de ir al baño debes avisarle a tu mamá y si están en la escuela la maestra te ayudara.

Luna: Mamá necesito hacer pipi

Leo: yo también quiero hacer pipi

Luz: Primero que vaya luna no olvides de utilizar papel.

Leo: Pero ya no me aguanto

Luz: ya casi sale tu hermana Leo, pero no te olvides de utilizar correctamente el baño debes alzar la tapa del inodoro.

ACTO III

Ambientación: escenario cocina

COMIDAS

Maestra: Mientras los niños arman un relajo en el dormitorio y en el baño Luz prepara los alimentos para mantener a sus hijos sanos y fuertes.

Luz: Niños vengan a desayunar.

Luna: Mamá que haces

Leo: Mamá yo quiero huevo frito.

Luz: Les voy a preparar unos sandwiches saludables y fruta

Luna: Te puedo ayudar

Luz: Papá puedes poner la mesa así le indicas a luna como lo debe hacer.

Juan: Claro mamá será divertido, Luna debes colocar los platos pero cuidado te vayas a lastimar.

Luna: Si papá

Leo: Ya tengo hambre mamá

Juan: Veras hijita debes aprender a colocar un plato una tasa y una cuchara lo principal para poder comer.

Luz: Ya a sentarse para servirles.

Luz: Manzana, pera, sanduche y café

Luna: Que rico.

Leo: (molesto) Yo quería huevo frito.

Luz: Terminen rápido niños se acerca la hora de ir a la escuela.

Leo: No quiero ir, no me gusta.

Maestra: Llega Daniel siempre van juntos a la escuela vive junto a la casa son muy buenos amigos.

Daniel: Hola

Luz: Buenos días Daniel.

Leo: No quiero ir a la escuela.

Daniel: Si amigo vamos a jugar.

Juanito: Lo siento tienes que ir.

Luz: Que les vaya bien hijos.

ACTO IV

Ambientación: escenario escuela

IR A LA ESCUELA

Maestra: Los niños se preparan para ir a la escuela el papa Juan les lleva y les recoge todos los días, Luna se encuentra con su mejor amiga Anita para jugar.

Daniel: Ya quiero ir a la escuela para jugar.

Luna: Vámonos papá, quiero ver a mi amiga Anita.

Leo: No yo no quiero ir no quiero.

Luz: Lo siento tienes que ir. Cojan su mochila y sus materiales lo más importante que tienen que llevar. Un cuaderno, colores, esfero y regla

Leo: No quiero mamá

Juan: Vámonos niños es hora de aprender y jugar.

Luna: chao mamá

Anita: Hola Luna quieres jugar

Luna: Si Anita.

Anita: Pero juguemos a pintar.

Luna: Yo si traje mis colores.

Anita: Y yo traje mi cuaderno de dibujitos.

3.3.3.6. Verificación

La verificación se realizó con el kit didáctico diseñado para fortalecer las actividades básicas de la vida diaria en niños del Centro de Educación Inicial San Pablo se escogió un grupo de niños de Inicial I donde se instaló el rincón de dramatización, la maestra lee la guía didáctica y empieza a cumplir con el orden de los momentos de la metodología juego – trabajo.

Los niños se motivan observando los objetos y personajes con secuencias gráficas, ya que esto les permite deducir con sus propias palabras el desarrollo de la dramatización. Ellos observan los gráficos y emiten sus propias ideas acerca de la obra; luego la maestra Jimena Domínguez narra el guión mini teatro, para que al final junto a los niños sacar una conclusión. Esto permite que los niños no se limiten a las obras de dramatización. Para finalizar la maestra evalúa que aprendieron a través de la dramatización y pongan en práctica en su diario vivir.

Esto nos da como resultado que el material didáctico diseñado es apto para el aprendizaje significativo sobre las actividades básicas porque permite a los niños conocer cada uno de los elementos que se debe utilizar en cada actividad. .

CONCLUSIONES

- El uso de las metodologías de enseñanza ha logrado que el aprendizaje en la educación inicial tengan resultados favorables permitiendo que los niños puedan resaltar sus destrezas y habilidades, lo importante es que se debe cada metodología de forma correcta dentro una institución.
- Las maestras del Centro de Educación Inicial manifiestan que aplican metodologías tradicionales sin embargo el uso de nuevas metodologías favorece el aprendizaje significativo en los niños es por eso que se busca emplear los momentos de la metodología juego – trabajo: planificación, desarrollo, evaluación y orden para mejorar el sistema de aprendizaje en la educación
- Con el uso de la Metodología Juego – Trabajo se puede resaltar el papel importante que cumple la metodología al momento de ser aplicado dentro de la enseñanza en los niños teniendo en cuenta que el juego no solo es una manera de distracción sino una estrategia educativa que permite al niño explorar, conocer y trabajar de forma eficaz.
- Se desarrolla un kit basado en aspectos importantes dentro del diseño gráfico como el tipo de ilustración, uso de colores, formas, soportes, con la finalidad de lograr la aceptación y el interés de los niños para conocer y aprender acerca de las actividades básicas adecuando materiales necesarios para el proceso aprendizaje en la niñez.

RECOMENDACIONES

- Es importante conocer el interés que tienen los niños al momento de aprender es por eso que para mejorar el proceso de aprendizaje se debe adecuar nuevas estrategias de enseñanza.
- Se debe fortalecer los conocimientos y la experiencia de las docentes en el uso de la metodología juego – trabajo para ser aplicada en el Centro de Educación San Pablo, esta estrategia debe estar dentro de las aplicaciones para aprovechar la disposición natural que tienen los niños al juego y al aprendizaje.
- Futuras investigaciones deberían abordar aplicaciones dentro de la metodología, particularmente en la motivación y el trabajo en conjunto en los niños de 3 a 5 años.
- Crear diferente material didáctico dentro de los rincones de trabajo para promover y mejorar el aprendizaje en los niños generar un ambiente dinámico y atractivo motivando a los niños a conocer y aprender.

BIBLIOGRAFIA

- ACRBIO.** Imágenes para trabajar las rutinas - Imagenes Educativas. *Octubre* [en línea], 2016. [Consulta: 20 abril 2018]. Disponible en: <https://www.imageneseducativas.com/imagenes-trabajar-las-rutinas/>.
- ARTIUM.** Cuentos imaginados: el arte de la ilustración infantil - La ilustración en los libros infantiles | ARTIUM - Biblioteca y Centro de Documentación. [en línea], 2010. [Consulta: 20 abril 2018]. Disponible en: <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>.
- ASOCIACIÓN MADRILEÑA DE EDUCADORES INFANTILES.** Los modelos pedagógicos de la educación de la primera infancia. *Asociación Madrileña de Educadores Infantiles* [en línea], 2005 [Consulta: 19 abril 2018]. Disponible en: http://www.waece.org/web_nuevo_concepto/5.htm.
- BALLESETER, Antoni.** Cómo hacer el aprendizaje significativo en el aula escolar. *Innovacion educativa*, 2008. vol. 773, no. 112, pp. 2008.
- CÁRDENAS, Ana; et al.** Sentido de la educación inicial. [en línea]. 2014 [Consulta: 15 abril 2018]. Disponible en: https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-341810_archivo_pdf_sentido_de_la_educacion.pdf.
- CHACÓN, Paula.** El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta* [en línea], 2008. vol. 16, pp. 1-8. Disponible en: <http://www.grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>.
- DEL POZO, Laura.** ¿Qué son las Actividades de la Vida Diaria (AVD)? *Agosto* [en línea], 2016 [Consulta: 19 abril 2018]. Disponible en: <https://www.crdionisiaplaza.es/que-son-las-actividades-de-la-vida-diaria-avd-en-terapia-ocupacional/>.
- E-LEARNING MASTES.** ¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje? *Septiembre* [en línea], 2017 [Consulta: 5 abril 2018]. Disponible en: <http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>.
- GONZÁLES, Pedro.** La importancia las rutinas en los niños - La Mente es Maravillosa. *Mayo* [en línea], 2016. [Consulta: 19 abril 2018]. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-importancia-las-rutinas-los-ninos/>.
- GUIDO, Luisa.** *Aprender a Aprender*. 2012.S.l.: s.n. ISBN 9788578110796.
- HERNANDEZ SAMPIERI, Roberto, FERNANDEZ COLLADO, Carlos y BAPTISTA LUCIO,**

Maria del Pilar. *Metodología de la investigación* [en línea], 2010. S.l.: s.n. ISBN 9786071502919. Disponible en: <http://www.casadellibro.com/libro-metodologia-de-la-investigacion-5-ed-incluye-cd-rom/9786071502919/1960006>.

HILARES, Salomé, El juego – trabajo en el nivel de educación inicial. , 2001. pp. 1-12.

MEDINA, Antonio; et al. *Didáctica General.*, 2009. S.l.: s.n. ISBN 8436258843.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN. Full-Text. *Curriculo de Educacion Inicial* [en línea], 2014. [Consulta: 5 abril 2018]. Disponible en: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/CURRICULO-DE-EDUCACION-INICIAL.pdf>.

MINISTERIO DE EDUCACION PÚBLICA. Diseño y diagramación. , 2007.

MOREIRA, M., ¿ Al final, qué es aprendizaje significativo? *Qurriculum* [en línea], 2012. vol. 1, pp. 1-25. Disponible en: <http://moreira.if.ufrgs.br/alfinal.pdf>.

PSICOPEDAGÓGA ILIANA. Psicopedagoga Iliana. *Diciembre* [en línea], 2010. [Consulta: 19 abril 2018]. Disponible en: <http://psicopedagogailianacen.over-blog.es/>.

SALINAS, Rosario. *Salinas-Rosario-La-Armonia-En-El-Color-Nuevas-Tendencias.Pdf*. S.l.: s.n.

SUÁREZ, Catalina. Actividades cotidianas: una lección de aprendizaje constante | 2-4 AÑOS | NIÑO | ABCdelBebé: Consejos para Padres Antes, Durante el Embarazo, Crianza y cuidado del bebé. *Julio* [en línea], 2011. [Consulta: 19 abril 2018]. Disponible en: <http://www.abcdelbebe.com/nino/2-a-4-anos/actividades-cotidianas-una-leccion-de-aprendizaje-constante-11213>.

TAPIA, Lorena. CENTRO DE EDUCACION INICIAL SAN PABLO II RIOBAMBA. [en línea], 2011. [Consulta: 15 febrero 2018]. Disponible en: <https://sanpablosegundoriobamba.webs.com/>.

VIOLANTE, Rosa. LA CENTRALIDAD DEL JUEGO COMO UNO DE LOS PILARES DE LA DIDACTICA DE LA EDUCACIÓN INICIAL. , 2011. pp. 1-36.

WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño*. 1991. S.l.: s.n. ISBN 978-842-5216-435.

YOUNG, Eming Mary. Desarrollo del Niño en la Primera Infancia: Una Inversión en el Futuro. [en línea], 1996. [Consulta: 15 abril 2018]. Disponible en: <http://www.oas.org/udse/dit/libromary.htm>.

ANEXOS

Anexo A: Observación material didáctico.





Anexo B: Validación de resultados





Anexo C: Entrevista a Docentes del Centro Inicial San Pablo



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑOS GRÁFICO**

**Entrevista a Docentes de Inicial I y II del Centro de Educación Inicial
“San Pablo”**

Nombre:

Cargo:

1) ¿Considera apropiada el uso de la metodología juego – trabajo dentro del aula de clase?

2) ¿Cumple con los periodos de la metodología juego – trabajo (Planificación, desarrollo, evaluación y orden) dentro del aula de clase?

3) ¿Cómo funciona su metodología de trabajo empleada en el aula de clases?

4) Indique los rincones de aprendizaje que emplea para el aprendizaje.



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑOS GRÁFICO

Entrevista a Docentes de Inicial I y II del Centro de Educación Inicial
"San Pablo"

Nombre: Isobel Hernández

Cargo: Maestra Inicial I

1) ¿Considera apropiada el uso de la metodología juego – trabajo dentro del aula de clase?

Si porque es importante aplicar la metodología para que el aprendizaje sea significativo.

2) ¿Cumple con los periodos de la metodología juego – trabajo (Planificación, desarrollo, evaluación y orden) dentro del aula de clase?

Se cumple con periodos que permiten desarrollar la capacidad de los niños como la planificación, la evaluación y el desarrollo con los niños no cumplen con el orden.

3) ¿Cómo funciona su metodología de trabajo empleada en el aula de clases?

Primero planifico la actividad para cada día y busco los materiales necesarios.

4) Indique los rincones de aprendizaje que emplea para el aprendizaje.

El rincón de lectura, de pintura, de plastilina



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑOS GRÁFICO

Entrevista a Docentes de Inicial I y II del Centro de Educación Inicial
"San Pablo"

Nombre: Verónica Gallo
Cargo: Maestra Inicial II

1) ¿Considera apropiada el uso de la metodología juego – trabajo dentro del aula de clase?

Es apropiada porque ayuda a desarrollar de mejor manera el aprendizaje significativo en los niños.

2) ¿Cumple con los periodos de la metodología juego – trabajo (Planificación, desarrollo, evaluación y orden) dentro del aula de clase?

Dentro de los periodos de la metodología el orden es el periodo menos adaptable en los niños debido a que muy pocas escuchan sus cosas.

3) ¿Cómo funciona su metodología de trabajo empleada en el aula de clases?

Se basa en adaptar el juego con el trabajo donde permite conocer y recibir una educación personalizada.

4) Indique los rincones de aprendizaje que emplea para el aprendizaje.

Los rincones más adaptables para los niños que son actividades de pintura, dramatización y lectura.

Anexo D: Ficha de Observación del uso de los momentos de la metodología Juego – Trabajo



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑOS GRÁFICO**

**Ficha de observación en las aulas de clases de Nivel inicial I y II del
Centro de Educación Inicial “San Pablo”**

Nivel: _____

Aspectos	Si	No	Observaciones
Cuentan con dos maestras en el aula de clase			
Los niños participan en clases			
Los niños cumplen actividades en grupos de trabajo.			
Existen diferentes espacios de aprendizaje (rincones).			
Cuentan con dos maestras en el aula de clase			
Estos ambientes de trabajo se encuentran ubicados tanto dentro y fuera de la clase (juego dramatización, madurez intelectual, expresión plástica).			
Las maestras interactúan con los niños			
Los rincones cuentan con el material adecuado para la edad.			
Los niños pueden elegir con que material trabajar.			
Los niños fueron evaluados con una hoja de trabajo			
Los niños ordenan el material utilizado.			



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑOS GRÁFICO**

**Ficha de observación en las aulas de clases de Nivel inicial I y II del
Centro de Educación Inicial "San Pablo"**

Nivel: Inicial I

Aspectos	Si	No	Observaciones
Cuentan con dos maestras en el aula de clase		X	
Los niños participan en clases		X	Les da miedo expresarse
Los niños cumplen actividades en grupos de trabajo.		X	Temen socializar
Existen diferentes espacios de aprendizaje (rincones).		X	Espacios vacíos
Cuentan con dos maestras en el aula de clase		X	
Estos ambientes de trabajo se encuentran ubicados tanto dentro y fuera de la clase (juego dramatización, madurez intelectual, expresión plástica).		X	No cuenta con rincones de trabajo
Las maestras interactúan con los niños	X		Tratan de relacionarse
Los rincones cuentan con el material adecuado para la edad.		X	Falta de material adecuado
Los niños pueden elegir con que material trabajar.		X	Los asignan los maestras
Los niños fueron evaluados con una hoja de trabajo		X	Solo repiten lo que ven
Los niños ordenan el material utilizado.		X	No cumplen con el orden



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑOS GRÁFICO**

**Ficha de observación en las aulas de clases de Nivel inicial I y II del
Centro de Educación Inicial "San Pablo"**

Nivel: Inicial II

Aspectos	Si	No	Observaciones
Cuentan con dos maestras en el aula de clase		X	
Los niños participan en clases	X		Se relacionan entre sí
Los niños cumplen actividades en grupos de trabajo.	X		Tratan de relacionarse entre compañeros
Existen diferentes espacios de aprendizaje (rincones).		X	Se tienen espacios de trabajo
Cuentan con dos maestras en el aula de clase		X	
Estos ambientes de trabajo se encuentran ubicados tanto dentro y fuera de la clase (juego dramatización, madurez intelectual, expresión plástica).		X	Falta de espacios de trabajo para dramatización
Las maestras interactúan con los niños	X		Se relacionan
Los rincones cuentan con el material adecuado para la edad.		X	Falta de material para su edad.
Los niños pueden elegir con que material trabajar.	X		Escogen materiales adecuados
Los niños fueron evaluados con una hoja de trabajo	X		Se basan a las reglas
Los niños ordenan el material utilizado.		X	Falta de orden

