



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCION EDUCACION PÁRVULARIA**

**TRABAJO DE TITULACIÓN MODALIDAD
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

TITULO:

**“ESTRATEGIAS DIDACTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES
PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACION
INICIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS”**

AUTORES:

**ANDRADE VALENCIA YUDY VALENTINA
CEDEÑO MENDOZA VANESSA MONSERRATE**

TUTORA:

LIC. DALILA ALCIVAR CEDEÑO

CHONE-MANABI-ECUADOR

2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lic. Dalila Alcívar Cedeño, docente de la Universidad Laica Eloy Alfaro De Manabí Extensión Chone, en calidad del tutor.

CERTIFICO

Que he dirigido y revisado el proyecto de titulación presentado por las Srtas. **ANDRADE VALENCIA YUDY VALENTINA** y **CEDEÑO MENDOZA VANESSA MONSERRATE**, egresadas de la carrera de Ciencias De La Educación Mención Párvulos de la Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí Extensión Chone, previo la obtención del título de Lcda., en Ciencias de la Educación Mención Educación Parvularia.

Cuyo tema y título se detalla a continuación:

TEMA

“LOS JUEGOS INFANTILES”.

TITULO

“ESTRATEGIAS DIDACTICAS BASADAS EN JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA EN LA EDUCACION INICIAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS”.

El mismo que considero deber ser revisado para su respectiva aprobación, ya que reúne los requisitos legales y además por la importancia del tema y título.

Lic. Dalila Alcívar Cedeño

DOCENTE ULEAM CHONE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Los pensamientos, ideas, opiniones, interpretaciones, conclusiones y recomendaciones, así como la información obtenida en este trabajo de titulación, modalidad proyecto de investigación, son de exclusiva responsabilidad de sus autoras.

Para constancias de nuestras afirmaciones, firmamos en unidad de acto y criterio.

Chone, marzo del 2017

Yudy Valentina Andrade Valencia
AUTORA

Vanessa Monserrate Cedeño Mendoza
AUTORA



**UNIVERSIDAD LAICA “ELOY ALFARO” DE MANABÍ
EXTENSIÓN CHONE
ESCUELA DE EDUCACIÓN PARVULARIA**

LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el informe de investigación sobre el título: “Estrategias Didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas”, elaborado por las egresadas, **ANDRADE VALENCIA YUDY VALENTINA** y **CEDEÑO MENDOZA VANESSA MONSERRATE** de la Carrera Ciencias de la Educación Mención Párvulo.

Chone, marzo del 2017

.....
Ing. Odilon Schnabel Delgado
DECANO

.....
Lic. Dalila Alcívar Cedeño
TUTOR

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
MIEMBRO DEL TRIBUNAL

.....
SECRETARIA

DEDICATORIA

Esta tesis se la dedico a mi Dios quién supo guiarme por el buen camino, darme fuerzas para seguir adelante y no desmayar en los problemas que se presentaban, enseñándome a encarar las adversidades sin perder nunca la dignidad ni desfallecer en el intento. A mi familia quienes por ellos soy lo que soy.

Para mis padres por su apoyo, consejos, comprensión, amor, ayuda en los momentos difíciles. Me han dado todo lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño, mi perseverancia, mi coraje para conseguir mis objetivos.

A mi esposo, mis hermanos por estar siempre presentes, acompañándome para poderme realizar.

A mi hijo Félix Andrés quien ha sido y es una mi motivación, inspiración y felicidad.

Valentina Andrade

DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a dios, ya que gracias a él he logrado concluir mi carrera.

A mis padres, porque ellos siempre estuvieron a mi lado especialmente a mi madre que ha sido mi pilar fundamental brindándome su apoyo y sus consejos para ser de mí una mejor persona.

A mis hijas Valeska y Daykelyn por sus palabras y compañía.

A mi esposo por sus palabras y confianza, y por ultimo a esa verdaderas amigas con lo que compartimos todos estos años juntos.

Vanessa Cedeño

AGRADECIMIENTO

A dios todopoderoso por haberme dado salud, la capacidad necesaria para culminar esta etapa de mi carrera universitaria.

A mis padres por sus consejos y apoyo incondicional a lo largo de mi vida, a mi esposo e hijo por su amor y paciencia.

Al Lic. Víctor Jama por haber puesto siempre su confianza y brindarnos su ayuda en el desarrollo del proyecto.

A mis profesores por compartir sus conocimientos y servir de guías para promover la misión de la universidad laica Eloy Alfaro de Manabí.

Valentina Andrade

AGRADECIMIENTO

Dios, tu amor y tu bondad no tienen fin, me permite sonreír ante todos mis logros que son resultado de tu ayuda y cuando caigo y me pones a prueba, aprendo de mis errores y me doy cuenta de lo que me pones en frente mío para que mejor como ser humano y crezca de diversas maneras.

Este trabajo de tesis ha sido una gran bendición en todo sentido y te lo agradezco padre, y no cesan mis ganas de decir que es, gracias a ti esta meta está cumplida.

Gracias por estar presente no solo en esta etapa tan importante de mi vida si no en todo momento ofreciéndome lo mejor y buscando lo mejor para mi persona.

Cada momento vivido durante todos estos años son simplemente únicos, cada oportunidad de corregir un error, la oportunidad de que cada mañana pueda empezar de nuevo sin importar la cantidad de errores y faltas cometidas durante el día anterior.

Vanessa Cedeño

Síntesis

La investigación de enfoque cualitativo aborda diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos. Por esta razón esta investigación tuvo como objetivo general diseñar un manual para la planificación de actividades en el período de adaptación de los niños de etapa inicial de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo N° 29”. El objeto de estudio fue determinar estrategias didácticas basadas en juegos para mejorar el proceso de enseñanza. De acuerdo a los resultados específicos obtenidos con el trabajo de campo ejecutado por una metodología basada en técnicas como entrevista, encuesta y ficha de observación se obtuvo que las mayores reacciones de los infantes es que juegan sin dirección de la maestra, esto significa que en la planificación curricular que la maestra realiza anualmente se debe proponer estrategias más integradoras de parte de ella; este criterio tiene coherencia con lo indicado por el director.

Palabras Clave:

Juego, estrategia, didáctica, proceso de enseñanza.

Abstract

The research of qualitative approach addresses different perspectives of the game to answer the guiding question. What characterizes the game as a didactic strategy in the education of children? The teaching practices of teachers in early childhood education were also understood, and it was based on the characteristics of the game to be considered as a didactic strategy. In turn, the game was understood as an educational tool that teachers should use in their educational practices to achieve significant learning processes in children that contribute to development and their integral training as human beings. For this reason, this research had as general objective to design a manual for the planning of activities in the period of adaptation of the children of the initial stage of the Educational Unit "Eugenio Espejo No. 29". The object of study was to determine didactic strategies based on games to improve the teaching process. According to the specific results obtained with the field work executed by a methodology based on techniques such as interview, survey and observation sheet, it was obtained that the major reactions of the infants are that they play without the teacher's address, this means that in the Curricular planning that the teacher performs annually should propose more integrative strategies for part of it; This criterion is consistent with that indicated by the director.

Key Words:

Game, strategy, didactics, teaching process.

ÍNDICE

PORTADA Y CONTRAPORTADA;	Error! Marcador no definido.
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iii
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vii
Síntesis	ix
Abstract	x
ÍNDICE	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiv
INTRODUCCION	1
CAPÍTULO I	9
1. ESTADO DE ARTE	9
1.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	9
1.2. ESTRATEGIAS DIDACTICAS	27
1.3. JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA..	30
CAPITULO II	36
2 DIAGNOSTICO O ESTUDIO DE CAMPO.....	36
2.1. ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO N° 29 DEL CANTÓN TOSAGUA.....	36
2.2. FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE INICIAL I DE LA U.E. EUGENIO ESPEJO N° 29.....	41
2.3. ENTREVISTA APLICADA A LA MAESTRA DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO N°29 DEL CANTON TOSAGUA	46
2.4. ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO N° 29 DEL CANTÓN TOSAGUA.....	51
CAPITULO III.....	54

3.-PROPUESTA	54
3.1. Título de la propuesta	54
3.2. Introducción	54
3.3. Justificación	55
3.4. Objetivos	56
3.4.1. Objetivo general.....	56
3.4.2Objetivo específico	56
3.5. Contenidos	56
3.5.1. Estrategias didácticas basadas en juegos infantiles	56
3.5.2. Actividades en el periodo inicial.....	56
3.5.3. Proceso de enseñanza en los juegos infantiles	60
3.5.4. Planificación de actividades en el nivel inicial	62
3.5.5. Participación de los padres de familia en los juegos infantiles.....	63
3.5.6. Rol del docente para la guía de actividades en el nivel inicial	64
3.6. ESTRUCTURA DE LA GUÍA METODOLÓGICA.....	65
3.6.1. Métodos	65
3.6.1.1. Método Inductivo-deductivo	65
3.6.1.2. Método Analítico – sintético.....	66
3.6.2. Técnicas.....	66
3.7. Actividades en el juego infantil en niños de 3 a 5 años	66
3.8. Resultados esperados.....	80
CONCLUSIONES.....	82
BIBLIOGRAFIA	84
ANEXOS.....	86

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Considera Ud. Esencial las actividades lúdicas para el desarrollo del niño en la edad preescolar?	36
Tabla 2 ¿Considera las actividades lúdicas como un recurso para estimular la creatividad en su niño o niña?.....	37
Tabla 3 ¿Los juegos infantiles son importantes para que su niño o niña se socialicen?	38
Tabla 4 ¿Cree usted que es importante que como padre de familia se informe con la maestra de su hijo sobre el comportamiento en los juegos?	39
Tabla 5 ¿Cree usted que los juegos infantiles son más importantes que la tecnología como celulares, Tablet, wii, etc?	40
Tabla 6 Realizan juegos dentro y fuera del aula	41
Tabla 7 Respeta y acepta de las normas compañeros y adversarios	42
Tabla 8 La institución tiene un ambiente adecuado para el aprendizaje de los niños y niñas	43
Tabla 9 la maestra tiene buena relación con los alumnos.....	44
Tabla 10 facilita el acercamiento de los niños con la naturaleza como un juego.....	45
Tabla 11 Crea ud. un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades ludicas.....	46
Tabla 12 Motiva a sus alumnos a introducir personajes para hacer el juego mas rico.....	47
Tabla 13 Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos.....	48
Tabla 14 Piensa ud. que es relevante el uso de los juegos donde prevalezca la cooperacion	49
Tabla 15 Considera que los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad de los niños dentro de aula.....	50

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1	36
Gráfico 2	37
Gráfico 3	38
Gráfico 4	39
Gráfico 5	40
Gráfico 6	41
Gráfico 7	42
Gráfico 8	43
Gráfico 9.....	44
Gráfico 10.....	45
Gráfico 11.....	46
Gráfico 12.....	47
Gráfico 13.....	48
Gráfico 14.....	49
Gráfico 15.....	50

INTRODUCCION

Nuestra problemática en la Unidad Educativa Eugenio Espejo N°29 no encontramos un juego con estrategias didácticas para mejorar el proceso de enseñanza a los niños y niñas de dicha institución.

Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación infantil como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes. “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (MORENO, 2002)

GARVEY (1985) “El juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual”. Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute. Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones.

“El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar”. Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (SARLE, 2006)

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales”. Esto hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir.

Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad. Es importante además recordar, que el juego de los abuelos, también se ha ido poco a poco transmitiendo de generación en generación, donde todos los niños y niñas del mundo han aprendido de una u otra forma estos antiguos juegos, que hoy en día permanecen vivos, o mejor siguen existiendo.

“El juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”

Otro autor quién también habla acerca de los juegos de crianza es Calmels (2004) él dice “los juego de crianza se transmiten generacionalmente y fueron creados a partir de un encuentro, de una necesidad. Tienen una extensa variedad de formas y de nombres, variaciones del tema con contenidos similares. El contenido de los juegos corporales (son considerados también así, ya que estos ocurren desde los primeros años de vida) constituye la matiz desde la cual se organizan los juegos de la niñez, la adolescencia y la vida adulta”.

“Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive... el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad”.

Aquí se plantea cómo es que estos juegos de crianza o tradicionales, que surgen desde nuestros abuelos, y hoy en día siguen teniendo la misma importancia, y más aún siguen significando para los niños y las niñas. Además se debe comprender la importancia de estos juegos para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia, todo ello ayuda a la formación integral de los niños y las niñas. Ahora bien, como dice Moreno (2002) “el juego es un fenómeno antropológico, que hay que tener en cuenta para el estudio del ser humano.

El juego es una constante en todas las civilizaciones, ha estado siempre unido a la cultura de los pueblos, a su historia, a lo mágico, a lo sagrado, al amor, al arte, a literatura, a las costumbres, a la guerra. El juego ha servido de vínculo entre pueblos, ha facilitado la comunicación entre los seres humanos”. Partiendo desde este punto de vista antropológico, se puede decir que los niños y niñas desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece. Además cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral. “jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea”.

A lo largo de este trabajo investigativo del juego como estrategia didáctica, se abordaron diversas investigaciones en diferentes países, donde el juego ha marcado una tendencia, y se ha convertido en una herramienta fundamental para muchas propuestas educativas. La investigación resulto abierta y se desplegó, desarrolló y evolucionó en la medida en que la comprensión e interpretación de la realidad se vio enriquecida de los datos y categorías

construidas. Además de esta investigación donde se evidencia como el juego es una estrategia didáctica, se encontraron otras en diversos campos investigativos, donde se prueba de una u otra forma, como cada una de las propuestas, dejan entrever que un juego o una situación de él, desarrollan muchas características y habilidades en los niños y las niñas y además, dejan a la vista conocimientos únicos y probables propios de cada uno de ellos.

Las investigaciones se abordaron desde una perspectiva psicoanalítica, pasando por ludotecas, como sitios donde el juego está presente, hasta pruebas hechas en la institución infantil, donde se potenciarán las dimensiones del desarrollo de los niños y de las niñas, siempre mostrando el fin que se buscó en dicha propuesta y como el juego cumple su función en cada una de ellas.

Objetivo General: Determinar Estrategias Didácticas basadas en los Juegos Infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la Educación Inicial de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo N°29”

Tema: Los Juegos Infantiles

Título: Estrategias Didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas de 3-5 años de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo N° 29”

Estudio Contextual: Niños y niñas de etapa inicial de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo N° 29” de la ciudad de Tosagua en el período lectivo 2016-2017.

Problema de investigación: ¿Cómo influyen los juegos infantiles en la educación inicial de los niños y niñas en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo” N°29?

Objeto de investigación y estudio: Proceso de enseñanza – aprendizaje.

Campo de acción: Educación Inicial de los niños y niñas

Hipótesis de la investigación: Si se aplica Estrategias Didácticas basadas en los Juegos Infantiles mejora la Educación Inicial en los niños y niñas de la Unidad Educativa “Eugenio espejo” N°29

TIPOS DE INVESTIGACIÓN

Investigación bibliográfica: Se aplicó para fundamentar el tema de investigación para lo cual se acudió a revisar libros, revistas, leyes, informes, tesis y demás documentos que en su literatura argumenten los distintos conceptos que se manejaron dentro del marco teórico del trabajo de titulación.

Investigación de campo: Porque se realizó en el lugar de los hechos (Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29) logrando observar directamente las conductas, acciones y cambios durante los juegos infantiles; así como también estudiar las funciones que cumplen los padres de familia, la educadora y la institución. Es decir que esta investigación tuvo como objetivo recolectar y registrar información secuencial y verdadera a través de la aplicación de las entrevistas y encuestas.

Investigación descriptiva: Permitió ordenar los resultados de las observaciones en la conducta, factores, estrategias, acciones y demás elementos que inciden en los juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza de los niños y niñas de Inicial 1 de la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29.

MÉTODOS

Inductivo-deductivo.- se aplicó durante todo el proceso de investigación a través de la indagación y sistematización de los hechos. Fue inductiva en la recopilación de la información al estudiar particularmente los juegos infantiles de cada niño de Inicial 1 en la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29 para lograr hacer afirmaciones generales; y con las entrevistas a la educadora y el rector de la institución se obtuvo verdades (información) generales sobre las metodologías y estrategias aplicadas, comprobando así su validez en los casos particulares estudiados.

Estadístico: Se consideró este método por su necesidad para procesar los resultados cuantitativos y representarlos didácticamente a través de gráficos que permitieron realizar los análisis de manera comparativa.

Analítico – sintético: Su aplicación fue necesaria para organizar la información proveniente de entrevistas y encuestas, y después de organizarla se extrajeron los resultados más relevantes, de mayor impacto y de interés para las partes involucradas en la investigación; posteriormente se interpretaron los resultados y el respectivo análisis de los datos, los factores que inciden positiva o negativamente en los juegos infantiles de los niños/as de Inicial de la Unidad Educativa “Eugenio Espejo N° 29”.

TECNICAS DE INVESTIGACION

Observación: Permitió el registro visual de lo que ocurría en el Nivel Inicial 1 de la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29, clasificando y consignando los acontecimientos pertinentes de acuerdo a la ficha de observación (herramienta) diseñada para el problema que se estudió.

Entrevista: Fue la comunicación interpersonal entre las investigadoras y la educadora de Inicial 1 de la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29, su diseño se basó en un formulario estructurado

Además también se entrevistó a la Directora de la Unidad Educativa para cuestionar las acciones que se emprenden para el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Encuesta: A través de un formulario impreso que se entregó a los representantes de los niños de Inicial 1 se logró obtener respuestas sobre el tema en estudio. Su finalidad fue recopilar respuestas explícitas sin necesidad de explicación, porque de esta manera se pudo cuantificar, analizar e interpretar los datos con mayor facilidad, evitando los sesgos que pudieran introducir las investigadoras.

De acuerdo a la configuración de la metodología y en su aplicación para la obtención de resultados este trabajo consta de tres capítulos estructurados de la siguiente manera:

Capítulo I.- Estado del arte: Corresponde a la composición de los fundamentos teóricos, en este apartado se exponen los argumentos científicos y metodológicos definidos por diversos autores respecto a las variables de investigación (estrategias didácticas) y (juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza), además se realiza el respectivo aporte por parte de las autoras.

Proceso de enseñanza-aprendizaje

El estudio de un número considerable de investigaciones recientes y relacionadas con el tema que aquí se aborda permite reconocer un amplio movimiento de las ideas de diferentes autores hacia la búsqueda de una mayor profundización en el binomio enseñanza-aprendizaje.

Pudieran ser muchos los factores que están incidiendo en la actualidad del tema, pero sin duda alguna, en el fondo del mismo no podemos desconocer el cuerpo de conocimientos que aporta la Psicología vigente en relación con el aprendizaje.

Capítulo II.- Diagnóstico o estudio de campo: En éste acápite se detallan las tabulaciones de los instrumentos de evaluación (fichas de observación, encuesta y entrevistas) aplicados a los niños/as, padres de familia y maestra, directora, respectivamente; estos datos se muestran con el análisis e interpretación con los cuales se comprobó la veracidad del problema y la hipótesis planteada.

La población objeto de investigación estuvo conformada por 85 personas, distribuidas de la siguiente manera: 2 Educadora, 1 Directora de la Unidad Educativa, 40 Padres de familia y 42 niños/as del Nivel inicial I.

Como conclusión tenemos:

- Afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.
- Una gran mayoría de los docentes encuestados cree que las actividades lúdicas solo algunas veces son importantes para el desarrollo físico.
- Por otra parte el porcentaje más elevado de las respuestas refleja que algunas veces los docentes utilizan actividades lúdicas para que los niños y niñas ejerciten el desarrollo físico.

Capítulo III.- Propuesta: “estrategias didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas de 3 a 5 años”, es un texto inédito, elaborado por las autoras de la investigación que se afianzara como una herramienta pedagógica que permitirá a la unidad educativa Eugenio espejo N°29 contar con la planificación de actividades para los juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza, mismas que están elaboradas de manera didáctica con los siguientes objetivos: determinar estrategias didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza, habilidades motrices, afectivas que puedan permitir al sistema de educación, aprovechar los rincones, recursos y espacios para el desarrollo de las actividades para el aprestamiento de los niños y niñas e ir involucrando a los padres de familia en el proceso inicial de enseñanza-aprendizaje.

Esta propuesta tiene como base una investigación desarrollada en la unidad educativa Eugenio espejo N°29 del Cantón Tosagua a través de técnicas que permitieron obtener resultados reales y confiables, con aportes de otros autores que la respaldaron, por esta razón se la puede considerar como un material de apoyo en cualquier unidad educativa porque contiene actividades de integración, expresión del lenguaje y respeto, mismas que pueden modificarse de acuerdo a cada necesidad.

CAPÍTULO I

1. ESTADO DE ARTE

1.1. PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento. Parte integradora del proceso de enseñanza-aprendizaje se encuentran los componentes tales como: los objetivos, contenidos, las formas de organización, métodos, medios, y la evaluación (EcuRed, 2012).

Según el autor consultado el proceso enseñanza-aprendizaje, es una tarea en que el profesor y estudiante se ven vinculados de manera permanente, siendo el objeto o motivo de este vínculo el contenido, pero para que este sea enseñado adecuadamente es necesario aplicar estrategias didácticas, espontáneas donde los estudiantes puedan debatir entre ellos y con el docente, sobre las formas de practicar las actividades, sugiriendo para el nivel inicial las de naturaleza lúdica.

El aprendizaje es un proceso que lleva a cabo el sujeto que aprende cuando interactúa con el objeto y lo relaciona con sus experiencias previas, aprovechando su capacidad de conocer para reestructurar sus esquemas mentales, enriqueciéndolos con la incorporación de un nuevo material que pasa a formar parte del sujeto que conoce. El objeto es aprendido de modo diferente por cada sujeto, porque las experiencias y las capacidades de cada individuo presentan características únicas (FCEA, 2013).

Es el procedimiento mediante el cual se transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia, sus dimensiones en el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores que determinan su comportamiento.

El proceso de enseñanza-aprendizaje escolarizado es muy complejo e inciden en su desarrollo una serie de componentes que deben interrelacionarse para que los resultados sean óptimos. No es posible lograr la optimización del proceso si estos componentes no se desarrollan de manera óptima.

Para aquellos que de manera incipiente se interesan por comprender el fenómeno del rendimiento académico a partir de los factores como el éxito o fracaso escolar, es recomendable que se aproximen de manera previa al estudio de algunas variables que están implícitas en el mismo.

Al buscar las causas del fracaso escolar se apunta hacia los programas de estudio, la masificación de las aulas, la falta de recursos de las instituciones y raras veces al papel de los padres y su actitud de creer que su responsabilidad acaba donde empieza la de los maestros.

Por su parte, los profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, «la motivación para aprender».

La cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso (Johnson y Johnson, 1985).

Reflexiones acerca del estado actual del proceso de enseñanza-aprendizaje

El estudio de un número considerable de investigaciones recientes y relacionadas con el tema que aquí se aborda permite reconocer un amplio movimiento de las ideas de diferentes autores hacia la búsqueda de una mayor profundización en el binomio enseñanza-aprendizaje. César Coll (1987)

Pudieran ser muchos los factores que están incidiendo en la actualidad del tema, pero sin duda alguna, en el fondo del mismo no podemos desconocer el cuerpo de conocimientos que aporta la Psicología vigente en relación con el aprendizaje.

Tampoco podemos ignorar lo que dicho cuerpo teórico ha aportado para hacer un análisis más profundo de nuestra práctica educativa, como una vía esencial para alcanzar una mayor conceptualización o re conceptualización del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La construcción del conocimiento y los mecanismos de influencia educativa plantea que por una serie de circunstancias vinculadas con el desarrollo histórico de la psicología, la concepción constructivista del aprendizaje ha prestado atención a los procesos individuales, no así al hecho de que estos procesos tienen lugar en un contexto interpersonal, y que, por lo tanto, no podremos llegar a ofrecer una explicación detallada, fundamentada y útil de cómo aprenden los alumnos en la escuela si no analizamos los procesos de aprendizaje en estrecho vínculo con los procesos de enseñanza con los que están interconectados.

Este proceso ha sido históricamente caracterizado de formas diferentes, que van desde la identificación como proceso de enseñanza con un marcado énfasis en el papel central del maestro como transmisor de conocimientos, hasta las concepciones más actuales en la que se concibe el proceso de enseñanza-aprendizaje como un todo integrado en el que se pone de relieve el papel protagónico del educando.

El proceso de enseñanza-aprendizaje es una unidad dialéctica entre la instrucción y la educación; igual característica existe entre el enseñar y el aprender. Todo el proceso de enseñanza-aprendizaje tiene una estructura y un funcionamiento sistémicos, es decir, está conformado por elementos o componentes estrechamente interrelacionados. Este enfoque conlleva a realizar un análisis de los distintos tipos de relaciones que operan en mayor o menor medida en los componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Componentes del proceso de enseñanza-aprendizaje

Los componentes son:

- Objetivos
- Contenidos
- Formas de Organización
- Métodos
- Medios
- Evaluación.

EDUCACIÓN

Globalización, modernidad y educación La sociedad actual se caracteriza por pertenecer a una época de continuos cambios, de acelerado y permanente desarrollo de la ciencia y la tecnología, por el aumento explosivo del conocimiento, de la información y de nuevos productos y servicios en función de nuevas necesidades. Es una sociedad de carácter global, unida a través de una gran red de computadoras y en que la concepción del tiempo y espacio ha pasado a ser transparente o quizás imperceptible para el hombre en sus interacciones virtuales con otros.

En la actualidad los problemas socio-culturales, históricos, políticos y económicos, en general, y los de la infancia, en particular, no son sólo responsabilidad de las sociedades que concretamente los viven, sino también del contexto global en el que éstas se insertan. Si bien la modernidad nace y se desarrolla en Europa, una de sus características contemporáneas es su mundialización, siendo un rasgo característico la masificación de las 19 ciudades modernas. Este proceso ha generado una serie de transformaciones en la sociedad y da cuenta de múltiples fenómenos que se viven de manera distinta en un mismo territorio, por ejemplo, las diferencias de clases vivenciadas por los sujetos en los distintos campos sociales de los que forman parte.

Actualmente, mientras las superpotencias de Norteamérica, la Comunidad Europea y Japón exportan modernización y se disputan los mercados en un proceso creciente de globalización económica, amplios sectores de la población viven situaciones de marginalidad y permanecen en sectores periféricos de las ciudades en condiciones de evidente pobreza, exclusión e ignorancia. Existe un incremento de las desigualdades entre los países y al interior de cada sociedad, lo cual dificulta u obstaculiza la integración social, lo que se evidencia en la siguiente cita: “Tienden a crecer las desigualdades en el empleo y en los ingresos, vinculadas a una brecha creciente entre ricos y pobres sobreponiéndose a ésta una distancia cualitativa entre quienes están conectados a las redes globales y quienes se encuentran al margen de ellas”.

En este contexto, además, se hace manifiesta la voluntad de la corriente neoliberal de abolir los controles por parte del Estado en los mercados de capitales reduciendo su papel a ser

sólo regulador, por lo que deja de ser interventor y monopolizador de los servicios de interés público como son la educación, la salud, la vivienda, las comunicaciones, entre otros. Lo anterior da cuenta que la globalización es un proceso que está implicando cambios en la fisonomía de las sociedades contemporáneas y cada uno de sus subsistemas y, en este sentido, sólo hace un reordenamiento de las diferencias y desigualdades ya existentes sin suprimirlas.

Dentro de este marco global, y sobre todo en las últimas décadas, América Latina ha experimentado profundas transformaciones en el desarrollo político, económico y cultural. Vivenciamos una realidad bastante compleja producto de situaciones y hechos externos, así como también de variados aspectos internos como lo es el lento e inestable crecimiento del ingreso en la región latinoamericana y su mala distribución. La modernidad y las modernizaciones experimentadas en América Latina, sin duda han socavado la estructura social de las sociedades, ya que los beneficios de éstas no han favorecido al total de la población.

DEFINICIÓN DE EDUCACIÓN

La educación es funcional de acuerdo al momento histórico en el cual se encuentra, por lo tanto, la definición que se maneje de este concepto estará en directa relación con el ideal consensual que la sociedad le otorgue, según las características de los individuos que la conformen.

Etimológicamente, educación tiene dos acepciones que pueden parecer contrarias entre sí: del verbo latino Educare significa criar, alimentar, instruir hacer crecer, es decir, un proceso que va desde lo externo a lo interno, y Educare que tiene un sentido opuesto al anterior, equivalente a extraer, sacar fuera, hacer salir, es decir, un proceso que va desde dentro hacia fuera.

De lo anterior, se puede señalar que la educación es un proceso de incorporación externa de los elementos de la cultura y de expansión de las facultades inherentes del hombre y la mujer. La educación es la base para enfrentar con éxito el desafío de la globalización y de

la sociedad del conocimiento, además es la base para responder a las expectativas de una vida y una convivencia mejor, en un orden social más justo e integrado.

Una educación de calidad debe contribuir a la transmisión y el enriquecimiento de los valores culturales y morales comunes, y más aún, lograr que los niños desarrollen su personalidad, sus aptitudes y capacidades intelectuales para su incorporación en la sociedad. Se destaca la idea de la educación como un derecho que tienen todos niños, jóvenes y adultos, en su condición de seres humanos en la Declaración Mundial sobre Educación para Todos (Jomtien, 1990), respaldada por la Declaración Universal de Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño. Se requiere de una educación que satisfaga sus necesidades básicas de aprendizaje. Una educación orientada a explotar los talentos y capacidades de cada persona y desarrollar la personalidad del educando, con objeto de que mejore su vida y transforme la sociedad.

EDUCACIÓN PREESCOLAR

La educación infantil temprana (educación preescolar) es el nombre que recibe el ciclo formativo previo a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo hispanoamericano. En algunos lugares, es parte del sistema formal de educación y en otros es un centro de cuidado o jardín de infancia y cubre la edad de 0 a 6 años.

Esta institución tiene diversas formas de ser denominada, depende en gran medida si forma parte del sistema educativo o no, se la denomina escuela infantil, guardería, jardín de infancia, jardín infantil, parvulario, kínder, kindergarten, jardín de infantes, jardín maternal, etc.

Los primeros años de vida en el ser humano son fundamentales para el desarrollo futuro de las habilidades requeridas, es por eso que la etapa infantil debe y requiere ser estimulada en todos los sentidos, creando y generando aprendizajes que en la vida futura serán básicos para la vida.

La educación inicial es la educación que el niño recibe en sus primeros años de vida (0 a 6), esta es una etapa muy importante en el desarrollo del niño, ya que se influyen el desarrollo de habilidades físicas y/o psicológicas, fomentar su creatividad, se le enseña a

ser autónomo y auténtico; aspectos que servirán para abrirse en el mundo por sí solo. Para ello, a lo largo de la historia, hubo autores como Jean Piaget, Lev Vygotski, Sigmund Freud, Friedrich Froebel, María Montessori que desarrollaron teorías psicológicas y pedagógicas que han permitido entender cómo piensan los niños, cómo aprenden, su razonamiento e inteligencia.

La Educación Inicial es un derecho de los niños; es el derecho a recibir educación, y al tratar con niños pequeños, el aspecto de la crianza aparece relacionado, una crianza de calidad que, aportando una mirada pedagógica ayudará no solo al niño, sino también a su familia, a comprender las necesidades físicas y psicológicas del infante. No debemos olvidar que el compromiso del personal docente y de apoyo para cumplir con los propósitos que se hayan planeado, es muy similar al de la familia, pero no la reemplaza sino que la complementa.

Con la educación inicial se pretende garantizar un desarrollo armónico para el niño, y por ello se cuenta con un programa pedagógico y su operación compete a todos los adultos que se relacionan y ejercen una influencia en los menores, pueden ser sus familiares o personal especializado en educación. Se brinda en dos modalidades: escolarizada y no escolarizada.

La edad de los niños comprendida es entre los 0 a los 6 años. Estas edades se dividen en dos ciclos: primer ciclo, comprendido entre los 0 y 3 años; y un segundo ciclo, que va de los 3 y los 6 años de edad. Estos aprenden la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente. Un maestro les ofrece varios materiales para manipular y realizar actividades que les motiven a aprender el lenguaje y el vocabulario de las palabras, matemáticas, ciencias, idiomas extranjeros y computación, así también como arte y música.

El término Preescolar está en desuso actualmente, ya que no es una educación que prepara para la etapa escolar, sino que es un nivel educativo con características propias, enseñanzas que preparan al niño para la vida, y no un preparatorio para escuela primaria. Por ello es que muchas instituciones deciden denominarla como Educación inicial

TIPOS DE APRENDIZAJE EN EL AULA

Aprendizaje receptivo: Este tipo de aprendizaje se da por la incorporación de contenidos, por parte del alumno, derivado de las instrucciones del maestro o profesor, de material textual, audiovisuales.

Aprendizaje por Descubrimiento: Es el tipo de aprendizaje producto del propio descubrimiento del alumno. Puede darse en solitario o bajo la guía del docente.

Aprendizaje memorístico (mecánico o repetitivo) Este aprendizaje, muy habitual en épocas pasadas, implica la memorización de datos, hechos y/o conceptos, de forma arbitraria, con escasa o nula interrelación entre ellos.

Aprendizaje significativo: En este tipo de aprendizaje, el alumno construye el conocimiento que incorporará a sus esquemas de anteriores; los hechos, datos y/o conceptos, se interrelacionan y adquieren sentido, a partir de la estructura conceptual que el alumno ya posee.

Para que los conocimientos nuevos sean apropiados por el alumno deben de encontrarse en la estructura cognitiva, ideas, experiencias y conocimientos previos, de éste elemento con los que puedan interactuar, articularse y, en razón de esto, adquirir relevancia para él.

Si el alumno carece de conocimientos Si el alumno adopta previos que vengán a la actitud de caso y necesarios para simplemente hacer que la tarea de internalizarlo de aprendizaje sea modo arbitrario y al potencialmente, pie de la letra Significativa.

Disposición del Se refiere a que éste debe ser desarrollo capaz de llevar a cabo lo que la tarea de aprendizaje en cuestión le demande, es decir, debe poseer el aprendizaje previo requerido. **Motivación** Es el factor determinante del aprendizaje, es decir, como la causa de que se logren los objetivos de aprendizaje establecidos.

Esta motivación de los alumnos para alcanzar o lograr el aprendizaje puede ser de tres tipos: Cognoscitiva, este tipo de motivación es de logro, ya que el alumno tiene la necesidad de adquirir conocimientos y de resolver conocimientos académicos.

Pulsión de mejoramiento del yo, se refiere a la motivación que dirige el alumno a lograr su meta de aprendizaje porque desea lograr un estatus: a mayor nivel de escolaridad, mayor nivel u oportunidad laboral y socioeconómica.

Pulsión afirmativa, la cual se orienta al aprovechamiento académico que le asegure la aprobación de una persona o grupo que sean sus padres, maestros etc.,

En virtud que el desajuste en la personalidad se correlaciona negativamente con el aprovechamiento escolar, algunas de las características que representa un desajuste de la personalidad y conlleva bajo rendimiento escolar están la ansiedad, el dogmatismo y el autoritarismo.

Son el vehículo mediante los cuales se transmiten los mensajes o información a los alumnos, por ello, sus características, la forma en que estén organizados los mensajes y la manera en que sean transmitidos, influirán en que los estudiantes puedan procesarlos. Dichos materiales deben cubrir ciertas características para que sea un medio instruccional. La imposición de normas y controles externos a la conducta individual.

Es la fuente de información contenido, o como planificador y participante del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el maestro debe enseñar con eficacia, debe tener una preparación académica, de igual forma el trato hacia los alumnos debe ser cordial y de comprensión, y de la misma el estilo de enseñar.

La organización del material en categorías, o en forma de cuadros, gráficas y diagramas, representa una fuente de indicios que sirven para intensificar la retención., dichos procesos integradores usados por el estudiante para relacionar la nueva información con conceptos o esquemas ya establecidos en la memoria semántica, son la clave del aprendizaje.

Lógico-matemática: A través de esta inteligencia el niño aprende a contar, identificar números, relacionar el número con la cantidad, realizar relaciones, clasificaciones y seriaciones.

Lingüístico-verbal: A través de esta inteligencia el niño aprende a hablar, escuchar, leer y escribir.

Juguetes o Materiales que Estimulan la Inteligencia Lingüística:

- 1.- Títeres.
- 2.- CD's de canciones.
- 3.- DVD's temáticos.

- 4.- Cuentos.
- 5.- Cubos con imágenes (animales, expresiones, etc.)
- 6.- Bits de lectura.
- 7.- Tarjetas para construir frases.
- 8.- Casita de juguete.

Recomendaciones para Desarrollar la Inteligencia Lingüística en los Niños 0 a 8 meses:

- 1.- Conversar con el bebé aunque pensemos que no entiende.
- 2.- Emitir sonidos para que el niño los imite (sílabas que el bebé produce en su balbuceo).
- 3.- Narrarle cuentos realizando sonidos y gestos.
- 4.- Mantenga la comunicación con el bebé en todo momento, ya sea hablándole, cantándole, relatando una historia o haciendo sonidos y gestos.

8 a 1 año:

- 1.- Formular preguntas para que el niño responda “Sí” o “No”.
- 2.- Introducir el uso de los artículos singulares y progresivamente los plurales.
- 3.- Al hablar con el niño usar palabras y expresiones faciales y motoras.
- 4.- Leer en voz alta los anuncios o carteles que observamos.

1 a 3 años:

- 1.- Utilizar frases en distintos tiempos: presente, pasado y futuro.
- 2.- Motivar al niño para que cuente lo que hizo durante el día.
- 3.- Propiciar situaciones que creen en el niño experiencias que pueda comentar.
- 4.- Realizar preguntas de los cuentos que se le lean o narren.

3 a 5 años:

- 1.- Realizar frases absurdas para que el niño diga si es posible o no.
- 2.- Invitar a sus amiguitos para que el niño dialogue con niños de su edad.
- 3.- Jugar a completar oraciones como “el conejo comió su...”
- 4.- Enseñar trabalenguas.
- 5.- Realizar preguntas de suposición como “¿Qué harías con una moneda?”.

Corporal-kinestésica: A través de esta inteligencia el niño logra cargar, jalar, patear, moverse, realizar deportes o trabajos manuales. Es por este motivo que se requiere del uso de la fuerza muscular

0 a 1 año:

Ofrecerle objetos que pueda apretar, sacudir y lanzar. Hacerle masajes suaves y movimientos con 1 a 3 años: sus extremidades. Permítale dibujar libremente y luego a estimular el uso de expresiones gestuales. Copiar o calcar. Facilitarle juegos de psicomotricidad. Ofrecerle juegos de construcción: martillar, entornillar y otros. Jugar con títeres u otros juegos para dramatizar. 3 a 5 años: 5 a 6 años: Realizar juegos que impliquen movimiento. Reconocer canciones grabadas. Que modele con diferentes tipos de masa. Reconocer canciones de películas (decir el Realizar ejercicios de motricidad fina. nombre de la película).

Espacial: A través de esta inteligencia el niño logra a realizar construcciones, armar rompecabezas.

Juguetes o Materiales que Estimulan la Inteligencia Musical: Cualquier objeto que se encuentre en el hogar y produzca un sonido que se Musical: A través de esta pueda percibir será adecuado para inteligencia el niño aprende a estimular esta inteligencia, entre los materiales más estructurados cantar, reconocer sonidos, podemos nombrar los siguientes: recordar melodías, tener buen CD musicales, CD de canciones, DVD musicales, Cuentos sentido del ritmo o musicales, Instrumentos musicales y simplemente a disfrutar de la Títeres. Música.

Pictórica: A través de esta inteligencia el niño dibuja y pinta.

Naturalista: A través de esta inteligencia el niño aprende a cuidar y respetar a los animales, las plantas y su medio ambiente.

Personal o Emocional: capacidad de dirigir nuestra propia vida de manera satisfactoria, se activan el lóbulo frontal, consta de dos planos. Interpersonal: capacidad de entender a los demás y de sentir empatía por otros. De gran importancia para el manejo de grupos y la socialización.

Intrapersonal: capacidad de comprendernos a nosotros mismos, de saber quiénes somos, nuestras fortalezas y debilidades. Esencial para trazarse metas, desarrollar la identidad e incrementar la autoestima.

Procesos madurativos tienen mayor incidencia en el desarrollo evolutivo que el 2º ciclo. Estos procesos dependen del código genético de la especie humana que es poco permeable a las experiencias del medio.

El aprendizaje potencia el desarrollo si considera la madurez alcanzada. Los procesos madurativos facilitan y contextualizan los aprendizajes. Organizar lo que los niños necesitan para la consolidación de los aprendizajes se respeta la madurez de los niños. Los niños deben aprender a definir lo estableciendo un orden, que constituye en el criterio que constituye un desafío para respetar así, la central que orienta la para el aprendizaje secuenciación de los aprendizajes educativos esperados.

Poniendo a disposición de los niños variados objetos, que puedan explorar hasta conocer, hasta hacerlos familiares para ellos dominarlos, de modo que posteriormente, puedan expresarse a través de ellos y elegirlos por su especificidad. En el primer ciclo, la mediación implica una actitud constante de interacciones cara a cara con los niños y niñas, que expresen una respuesta sensible de parte del adulto.

Respetando su iniciativa en el verbalmente con movimiento en la ellos: poblado de comunicación, en las palabras el mundo juego infantil

EDAD TIPO DE RELACIÓN ¿CÓMO PROCESOS DE REPRESENTACIÓN CON OBJETOS APRENDEN? APRENDIZAJE

1º año en activa se no existe el explorando y descubre y meses de representa mediante objeto cuando manipulando explora vida respuestas motoras esta fuera del campo perceptivo 2º año icónica existe el ordenando el explora y 1 a 2 años representación de objeto aún mundo en su organiza de vida una imagen del cuando este mente objeto no reciba 3º año simbólica aparición existe aunque poniéndole organiza y 2 a 3 años del lenguaje no éste a la nombre a las construye de vida representa y vista y puede cosas transforma la transformarse experiencia

En los tres primeros años de vida cuando el niño actúa por su propia iniciativa e interés aprende y adquiere capacidades y conocimientos muchos más sólidos que si se intenta inculcarse desde el exterior estos mismos aprendizajes. (EMMY PIKLER)

3 AÑOS DE EDAD Alimentarse con poca dificultad Lavar y secar las manos Quitarse la ropa simplemente Mirar libros y voltear las páginas

3 AÑOS DE EDAD Jugar cerca de otros niños Puede sonreír en grupo Saber su nombre y apellido Hacer ruidos entendidos Contestar presuntas con (quién? cómo?, „adonde?)

4 AÑOS DE EDAD Lavarse los dientes con ayuda, Copiar líneas, círculos, y dibujar una cara. Vestirse en ropa simplemente

4 AÑOS DE EDAD Cuenta cuentos Le gusta vestir Comparte sus sencillos como gente juguetes con grande otros Sabe su edad y género

5 AÑOS DE EDAD Lavar y secarse la cara y cepillar Brincar sobre los dientes objetos bajos sin ayuda Nombrar colores Dibujar figuras y números simples

5 AÑOS DE EDAD Puede hacerse Iniciar juegos o comprendido por los jugar con otros desconocidos Usar frases Resolver conflictos complejas en los con los compañeros tensos pretérito, imperfecto, y futuro

Hay muchas razones para el fracaso escolar, pero entre las más comunes se encuentra específicamente la de los problemas del aprendizaje. Existe la creencia de que los problemas del aprendizaje son causados por alguna dificultad con el sistema nervioso que afecta la recepción, el procesamiento o la comunicación de la información.

Algunos niños con problemas del aprendizaje son también hiperactivos, no se pueden estar quietos, se distraen con facilidad y tienen una capacidad para prestar atención muy corta

El niño, al esforzarse tanto por aprender, se frustra más y más y desarrolla problemas emocionales, tales como una baja autoestima ante tantos fracasos. Algunos niños con problemas de aprendizaje se portan mal en la escuela porque prefieren que los crean "malos".

Los padres deben estar conscientes de este problema en sus hijos y llevarlos donde personas especialistas para que los niños puedan desarrollar al máximo sus capacidades intelectuales.

Los profesores son ente muy importante en el desarrollo cognitivo de los niños por eso ellos deben estar preparados ante cualquier situación que se presente en el proceso de desarrollo del aprendizaje y de esta manera dar posibles soluciones.

El éxito escolar

Según la percepción de Redondo (1997), este requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores de la institución educativa, que probablemente no todos los estudiantes presentan. Aunque no faltan los que aceptan incondicionalmente el proyecto de vida que les ofrece la institución, es posible que un sector lo rechace, y otro, tal vez el más sustancial, solo se identifica con el mismo de manera circunstancial. Aceptan, por ejemplo, la promesa de movilidad Social y emplean la escuela para alcanzarla, pero no se identifican con la cultura y los valores escolares, por lo que mantienen hacia la institución una actitud de acomodo, la cual consiste en transitar por ella con solo el esfuerzo necesario.

O bien se encuentran con ella en su medio cultura natural pero no creen o no necesitan creer en sus promesas, porque han decidido renunciar a lo que se les ofrece, o lo tienen asegurado de todos modos por su condición social y entonces procuran disociarse de sus exigencias. Sería excelente que todos los alumnos ingresaran a la escuela con mucha motivación para aprender, pero la realidad dista mucho de ésta perspectiva, ya que algunos alumnos aún encuentran aburrida o irrelevante la actividad escolar.

El docente

El mismo en primera instancia debe considerar cómo lograr que los estudiantes participen de manera activa en el trabajo de la clase, es decir, que generen un estado de motivación para aprender; por otra parte pensar en cómo desarrollar en los alumnos la cualidad de estar motivados para aprender de modo que sean capaces «de educarse a sí mismos a lo largo de su vida» (Bandura, 1993) y finalmente que los alumnos participen cognoscitivamente, en otras palabras, que piensen a fondo acerca de qué quieren estudiar.

Tres dimensiones: educación, enseñanza y aprendizaje

Para adentrarnos en el fenómeno educativo, es necesario partir de la conceptualización de la magnitud de lo que es la educación, la enseñanza y el aprendizaje. El concepto de

educación es más amplio que el de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo.

Cuando ésta preparación se traduce en una alta capacitación en el plano intelectual, en el moral y en el espiritual, se trata de una educación auténtica, que alcanzará mayor perfección en la medida que el sujeto domine, autocontrole y autodirija sus potencialidades: deseos, tendencias, juicios, raciocinios y voluntad.

La educación

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión (Ausubel y cols., 1990). Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona.

La palabra educar viene de Educare, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial.

La enseñanza

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha. Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna ha sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica.

El aprendizaje

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora.

También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia (aprender a leer, aprender conceptos, etc.), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida.

De acuerdo con Pérez Gómez el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Relación objetivo-contenido-método

El objetivo en la enseñanza es el punto de partida y premisa general pedagógica para toda la educación, pues él expresa la transformación planificada que se desea lograr en el alumno. Por ello, determina el contenido de la enseñanza, es decir la base informativa concreta que debe ser objeto de asimilación.

El objetivo también influye decisivamente en la determinación y selección de la totalidad de vías y condiciones organizativas que conducen a su cumplimiento, es decir, el método y la organización de la enseñanza.

Resulta imposible cumplir los elevados objetivos del sistema de educación, si se cumplen formas organizativas y métodos que conduzcan a formalismo, al esquematismo, a la rutina y con ello al aprendizaje netamente reproductivo. La formación de las personalidades desarrolladas multilateralmente solo poder lograrse si se seleccionan métodos y formas

organizativas de enseñanza que promuevan al desarrollo de la independencia cognoscitiva y las capacidades creadoras.

La categoría objetivo ocupa un papel rector en la formación del proceso de enseñanza, constituye el punto de partida y la premisa pedagógica general de todo el proceso de enseñanza. Ella cumple con las siguientes funciones.

Funciones

Determina el contenido, métodos y las formas organizativas de la enseñanza, al expresar la transformación planificada que se desea lograr en el alumno en función de la formación del hombre a que aspira la sociedad.

Orienta el trabajo del maestro, profesores y alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje (función orientadora).

Constituyen criterios esenciales en el análisis de la eficacia de la enseñanza mediante la evaluación de sus resultados. (Función valorativa).

Proyectan el trabajo del maestro o profesor hacia el futuro (función proyectiva).

Estructura

La estructura de los objetivos se identifica con los elementos del sistema enseñanza-aprendizaje y son entre otros:

Conocimientos, hábitos, habilidades, capacidades, convicciones, sentimientos, actitudes, peculiaridades del carácter, sistema, motivos e intereses.

ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Antanas Mockus (1984) la definen como aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sólo cuando se posee una rica formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas. Cuando lo que media la relación entre el maestro y el alumno es un conjunto de técnicas, la educación se empobrece y la enseñanza., se convierte en una simple acción instrumental, que sacrifica la singularidad del sujeto, es decir, su historia personal se excluye de la relación enseñanza - aprendizaje y, entonces, deja de ser persona para convertirse en un simple objeto.

Tipos de Estrategias Pedagógicas.

a)- Estrategia de recuperación de percepción individual: La estrategia permite describir los elementos de las vivencias de los niños y niñas, opiniones, sentimientos, nivel de comprensión.

- Paseos
- Excursiones
- Visitas
- Encuentros de Grupos
- Juegos
- Diálogos
- Experimentación con diferentes texturas
- Experimentación con diferentes temperaturas
- Experimentación con diferentes sabores (degustaciones)
- Experimentación con diferentes olores (olfativas)
- Experimentación con diferentes sonidos (audiciones)
- Caracterización de los objetos
- Observación y exploración
- Juegos Simbólicos

b)- Estrategias de problematización: En esta estrategia se pone en cuestionamiento lo expuesto, lo percibido, la observación en el entorno y las soluciones propuestas. Se enfatizan las divergencias a través de debates y discusiones.

- El juego espontáneo

- Debates
- Juego dramático
- Dialogo
- Observación y exploración
- Juego trabajo

c)- Estrategia de descubrimiento e indagación:

Es utilizada para el aprendizaje de búsqueda e identificación de información, a través de diferentes medios en especial de aquellos que proporcionan la inserción en el entorno.

- Observación y exploración
- Dialogo
- Clasificación
- Juegos Didácticos
- Juego de Prácticas y Aplicación
- Cuestionamientos
- Indagaciones en el entorno

1.2. ESTRATEGIAS DIDACTICAS

A lo largo de la historia, las instituciones de educación han sufrido transformaciones a causa de no únicamente a los cambios socioeconómicos, sino también debido a las diversas posturas científicas y pedagógicas de cada momento histórico. Sin embargo, ahora más que nunca, en tiempos actuales y ante una sociedad creciente, cambiante y cada vez más exigente, las instituciones educativas enfrentan retos que indudablemente implican cambios, si es que se desea dar respuesta a tan diversas necesidades y desafíos que afrontan las sociedades del siglo XXI. Si bien es cierto que la educación en el mundo a través de sus instituciones educativas tienen la necesidad de cambio, estas se deben enfocar en una profesionalización del docente como principal y gran protagonista de dicho cambio que las escuelas requieren.

De igual manera que el éxito de cualquier profesionista depende en gran medida y cada vez más de las herramientas que dispone para llevar a cabo su trabajo, así también la labor del

profesor mejorará, de acuerdo a las estrategias que utilice para la formación de sus alumnos. No basta con la excelente exposición verbal sobre un tema, ni con el correcto empleo de recursos audiovisuales por el profesor; se requiere que cuente, además, con estrategias didácticas de enseñanza-aprendizaje. Si aplicamos de una manera correcta e idónea las estrategias didácticas, como docentes mejoraremos nuestra práctica profesional, y podremos desplegar las potencialidades de nuestros jóvenes alumnos.

Las estrategias didácticas constituyen formidables herramientas para desarrollar el pensamiento crítico y creativo de los estudiantes mientras aprenden los contenidos y temas de cada asignatura del currículo. El trabajo de un docente es más profesional en la medida en que se apoya en la ciencia; entre otras razones esto se debe a que el conocimiento científico:

- Permite comprender mejor lo que se hace.
- Facilita la comunicación entre aquellos que estamos en la actividad de la educación.
- Eleva el nivel de incertidumbre, ya que al aplicar crítica y creativamente algo ya probado, el rango de ensayo y error o de posibilidades de fracaso disminuye.
- Prevé contingencias, debido a que podemos tener escenarios alternativos que permiten tomar decisiones en momentos que pueda estar en riesgo el logro de los objetivos planteados.
- Incrementa el control del proceso en su totalidad y de cada uno de sus componentes.
- Permite sistematizar el trabajo que se realiza, valorando aciertos y deficiencias.
- Garantiza resultados según una concepción, un plan y estrategias que se empleen.

Los docentes, como cualquier otro profesional, requieren estrategias de actuación en consonancia con una concepción y un método que les permitan “intervenir” con eficacia en la práctica educativa diaria. Como parte de una cultura profesional se necesita, además de la teoría, la práctica; pero no en términos de técnicas o dinámicas aisladas que pueden poner en riesgo el cumplimiento del programa oficial (o el rendimiento académico del alumno por el tiempo que se lleva y porque, a la larga, no le aportan los elementos que buscamos para que éste aprenda y lo haga significativamente), sino en términos de un quehacer práctico profesional avalado por la ciencia. Por lo anterior, el constructivismo social (como una

concepción científica) y de un aprendizaje cooperativo (como un método pedagógico) se puede obtener estrategias de enseñanza según los momentos o actividades por realizar en la clase.

Su utilidad no sólo está en las estrategias de enseñanza, sino que propone una estructura de la clase de aprendizaje cooperativo que facilita la selección crítica, la aplicación creativa y la evaluación integral de las estrategias didácticas empleadas, así como la sistematización de la experiencia; y, todo ello, en el marco de la concepción de la construcción social del conocimiento. La clase tiene momentos distintos y a cada uno de ellos le son propias diferentes estrategias didácticas.

Al conocer los momentos típicos de una lección de aprendizaje cooperativo podemos emplear las estrategias, no como un recurso más, sino como la herramienta que nos facilita cumplir nuestra función de mediador facilitador. Así también, se sugiere la observación entre colegas, porque es un magnífico instrumento de crecimiento personal y profesional cuando a la visita a clase, y como parte de ella, le sigue la reflexión entre pares y la sistematización y puesta en práctica de la experiencia que de ella se deriva y, por supuesto, el seguimiento y la constatación de los resultados obtenidos en comunidad de docentes.

El aprendizaje cooperativo constituye una modalidad de trabajo, de aprendizaje y de enseñanza para docentes y alumnos, que hace suyos los más destacados avances de la ciencia de los últimos años, tales como: aportes del estudio del cerebro y su implicación para la práctica educativa y las investigaciones sobre los procesos de mediación. El aprendizaje cooperativo es una modalidad educativa que cobra cada vez mayor aceptación dados los sus resultados en el desarrollo intelectual, pero también en el motivacional y en el desenvolvimiento socio afectivo de los alumnos. La mediación pedagógica que se logra con el empleo de las estrategias didácticas, teniendo en cuenta los momentos de la clase, auspicia el desarrollo pleno de la capacidad distintiva del ser humano: la de pensar y sentir, crear e innovar, descubrir y transformar, y la expresión de humanismo y respeto por el hombre y la mujer.

1.3. JUEGOS INFANTILES PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA

El juego infantil siempre debe hacer referencia a las relaciones entre infancia, diversión y educación. El juego es muy necesario en el proceso de desarrollo del niño/a siempre y cuando sea el protagonista.

El juego es una actividad muy importante para los seres humanos, puesto que ayuda a la socialización, además es una útil herramienta para adquirir y perfeccionar capacidades motoras, afectivas y de desarrollo de la inteligencia.

Características principales del juego

- Debe ser una actividad placentera, libre, voluntaria y totalmente espontánea.
- Implica actividad propia de la infancia.
- Se desarrolla en una realidad ficticia y, con una limitación espacial y temporal.
- Permite a los niños/as afirmarse y muestra en qué etapa evolutiva están.
- Favorece la socialización y ejerce una función integradora y compensadora de desigualdades.

Evolución del juego según la edad

- **De 0 a 2 años:** etapa de juegos funcionales, el niño/a ejercita las manos y brazos ensayando diferentes movimientos. Tienen lugar los juegos “hedonistas” o de búsqueda del placer. La inteligencia no representa a los objetos sino los tiene delante de su campo visual. Su principal actividad es exploratoria y de manipulación de objetos.
- **De 2 a 7 años:** aparece la capacidad de representación simbólica, sin necesidad de que los objetos estén presentes. Adquieren gran relevancia los juegos de imitación. En esta etapa los juguetes deberían fomentar la fantasía.
- **De 7 años en adelante:** los juegos sociales adquieren una mayor importancia y ya las reglas del juego están instauradas.

- **El papel de los adultos en la estimulación del juego**
- En el juego infantil todos tienen un papel: el niño/a es protagonista, y el adulto, es el facilitador de esta situación lúdica.
- **Educadores:** son mediadores entre el juego y el desarrollo del niño/a y la formación, deben utilizar estrategias para promover el juego creativo, es decir que los educadores sean capaces de disfrutar del juego con y para los niños.
- **Familias:** organizar juegos y actividades agradables en familia, creando momentos mágicos que dejarán un recuerdo imborrable. Los niños/as que juegan con sus padres se sienten queridos, cuidados y apreciados. Esto les proporciona confianza y seguridad tan necesarias para su completo desarrollo. El juego es una forma agradable, lúdica y gratificante de hacer ejercicio, disfrutar y aprender en familia. Jugar con los niños/as requiere tiempo, estar con ellos y disfrutar todos juntos del juego.

La concepción constructivista del aprendizaje escolar se sustenta en la idea de que la finalidad de la educación que se imparte en las instituciones es promover los procesos de crecimiento personal del alumno en el marco de la cultura del grupo al que pertenece. Estos aprendizajes no se producirán de manera satisfactoria a no ser que se suministre una ayuda específica mediante la participación del alumno en actividades intencionales, planificadas y sistemáticas, que logren propiciar en éste una actividad mental constructivista (Coll, 1988).

Así, la construcción del conocimiento escolar puede analizarse desde dos vertientes: a) Los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje. b) Los mecanismos de influencia educativa a susceptibles de promover, guiar y orientar dicho aprendizaje. Diversos autores han postulado que es mediante la realización de aprendizajes significativos que el alumno construye significados que enriquecen su conocimiento del mundo físico y social, potenciando así su crecimiento personal. De esta manera, los tres aspectos clave que debe favorecer el proceso instruccional serán el logro del aprendizaje significativo, la memorización comprensiva de los contenidos escolares y la funcionalidad de lo aprendido.

Desde la postura constructivista se rechaza la concepción del alumno como un mero receptor o reproductor de los saberes culturales; tampoco se acepta la idea de que el desarrollo es la simple acumulación de aprendizajes específicos. La filosofía educativa que subyace a estos planteamientos indica que la institución educativa debe promover el doble proceso de socialización y de individualización, que debe permitir a los educandos construir identidad personal en el marco de un contexto social y cultural determinado. Lo anterior implica que “la finalidad última de la intervención pedagógica es desarrollar en el alumno la capacidad de realizar aprendizajes significativos por sí solo en una amplia gama de situaciones y circunstancias (aprender a aprender)” (Coll, 1988, p. 133).

CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Juego de reglas Aparecen de manera muy progresiva entre los 4 y 7 años, su inicio depende del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición que facilite su sensibilización hacia este tipo de juegos. A través de estos juegos los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar su agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia; obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Juego de construcción Este es un tipo de juego que está presente en cualquier edad. Desde el primer año de vida del niño existen actividades que cabría de clasificar en esta actividad.

- Los cubos de plásticos que se insertan o superponen
- Los bloque de maderas con que se hacen torres.
- Conforme el niño crece querrá que sus construcciones se parezcan más al modelo de la vida real, o al que se había trazado inicialmente.

Juego infantil y desarrollo de la inteligencia

Desde los dos años, los niños/as empiezan a emplear símbolos, repiten acciones que ven a los adultos, o imitan el funcionamiento de determinados aparatos. La función simbólica lleva a la representación común del juego y a otras actividades como el lenguaje humano.

Hoy en día se sabe de la importancia del juego infantil para conseguir los niveles intelectuales adecuados de cada etapa evolutiva. En niños que carecen de función simbólica (autistas, afasia, deficiencias mentales...), se demuestra la importancia que tiene el juego en su maduración personal.

Alimentando la imaginación

El juego despierta la imaginación de los niños/as, y la imaginación estimula y hace más creativo el juego. La creatividad del niño/a pequeño surge a través de su imaginación y fantasía, que se refleja claramente en sus juegos. A medida que el niño/a crece esta imaginación da lugar a la creación de imágenes que se transformarán en el pensamiento creativo.

Según el filósofo y pedagogo Rudolf Steiner, entre los 2 y los tres años cuando el cuerpo del niño/a se ha desarrollado, las fuerzas vitales que contribuyen al crecimiento del cuerpo físico, se vuelcan en la imaginación y los juegos creativos.

La imaginación y la memoria se desarrollan al mismo tiempo. A partir del tercer año, el niño/a empieza a tener conciencia del “yo” y, aparece la memoria y las ideas. Es importante que el niño permanezca el mayor tiempo posible en este estado soñador de la imaginación en la que transcurren los primeros años de la infancia.

La imaginación y la creatividad, ayudarán posteriormente al niño/a a desarrollar la intelectualidad necesaria para defenderse en la sociedad actual.

El juego, el recurso educativo por excelencia

Teniendo en cuenta todas las razones explicadas anteriormente, podemos declarar que «el juego es el recurso educativo por excelencia» para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula.

Siguiendo el proceso evolutivo del niño, debemos contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir

ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo.

Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar.

Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

El maestro y su rol en el juego en la escuela

Nuestro rol como maestros debe ser de animador del juego o incluso de un jugador más. Si nos queremos convertir en «directores» del juego, en personas «adultas y serias», que mandan, organizan y disponen, jamás lograremos un clima adecuado, donde el niño se exprese de manera autónoma y libre mediante el juego.

Esto no significa que debemos dejar a nuestros alumnos solos, sino que debemos orientarlos, darles ideas y animarlos, con el propósito de que, en sus períodos de juego, los niños encuentre en sus maestros a alguien al que pueden acudir de una forma algo más distendida. Para ello, el maestro debería tener en cuenta, en su rol de «animador-estimulador» del juego, una serie de elementos:

✓ Diseño de espacios del juego

El profesor debe facilitar al alumno las mejores condiciones posibles para el juego y debe ser capaz de organizar el ambiente del mismo. El espacio ambiental será lo más seguro, estable y tranquilo que sea posible. El aula se estructurará en espacios lúdicos que posibiliten el juego espontáneo y libre, el juego en pequeños grupos y el juego entre todos, siempre con unas determinadas reglas y propósitos educativos. Además, el niño también necesita jugar y aprender al aire libre, por lo que tendremos en cuenta las condiciones del patio escolar, los espacios verdes de la zona donde se encuentre ubicada la escuela, los distintos espacios culturales de la zona.

✓ **Materiales para el juego**

Los materiales lúdicos que van a utilizar nuestros alumnos deben ser estudiados y seleccionados cuidadosamente. El juguete es una especie de «pretexto» que debemos tener en cuenta. Seleccionaremos materiales lúdicos que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad de los estudiantes como pueden ser los puzles, ábacos, marionetas, cuentos, canciones.

✓ **Estructuración y organización de los tiempos de juego**

Todo niño debe desarrollar tanto el juego libre como el juego organizado, debe jugar individualmente y en grupo. Diversas investigaciones señalan que el juego entre dos niños dura más tiempo y es más productivo que el individual o el de tres o más niños; sin embargo, debemos añadir que el juego espontáneo e individual se enriquece con las aportaciones y experiencias que aporta el juego colectivo. Por tanto, el maestro debe estructurar y organizar el tiempo para cada tipo de juego que utilice en su clase.

✓ **Actitudes del maestro respecto al juego**

El maestro debe procurar desarrollar una serie de actitudes en su papel de animador del juego. Debe adquirir una posición de discreción y hábil observador y conductor del juego, descubriendo las actitudes y capacidades de los alumnos. Esto implicará:

- Una gran capacidad para aceptar las expresiones y respuestas erróneas del niño, justificándolas, cuando se produzcan, como algo normal dentro del proceso de maduración y desarrollo del niño;
- La creación de un clima relajado sin tensiones y permisivo: el niño debe trabajar en un ambiente de libertad pero con el firme respeto hacia las normas; no debe sentirse sometido ni mucho menos obligado.
- El maestro debe crear una relación amistosa con el niño, pero siempre guardando las distancias, es decir, teniendo muy presente que el alumno se tiene que sentir como lo que es y tiene que ver al maestro como un adulto que se encarga de su educación.

CAPITULO II

2. DIAGNOSTICO O ESTUDIO DE CAMPO

2.1. ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO N° 29 DEL CANTÓN TOSAGUA

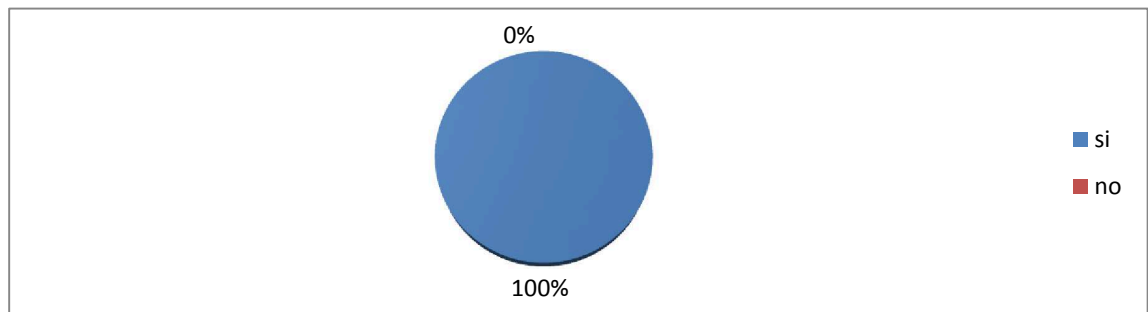
Tabla 1 ¿Considera Ud. Esencial las actividades lúdicas para el desarrollo del niño en la edad preescolar?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100%
No	0	0
Total	40	100 %

Fuente: Padres de familia del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 1 .



Análisis e interpretación

Del 100% de los padres de familia encuestados considera a las actividades lúdicas parte importante en el desarrollo de los niños. Los resultados reflejan que todos los padres de familia del Inicial I de la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29 considera a las actividades lúdicas parte importante en el desarrollo de los niños., es decir, las actividades y estrategias que la maestra emplea para lograr que sus niños se integren al sistema educativo. A firman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de el se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse asi mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

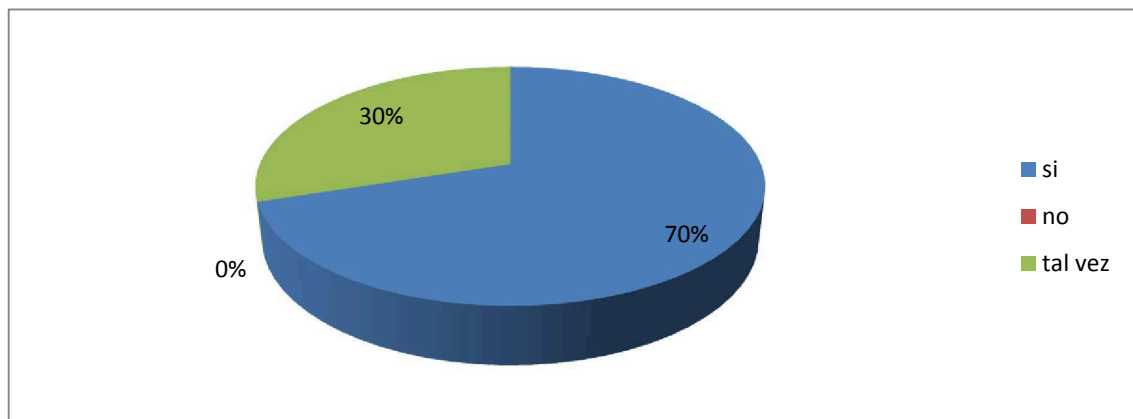
Tabla 2 ¿Considera las actividades lúdicas como un recurso para estimular la creatividad en su niño o niña?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	70%
No	0	0
Tal ves	10	30%
Total	40	100 %

Fuente: Padres de familia del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 2 .



Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos del 100% de padres de familia, el 70% conocen o considera las actividades para estimular la creatividad y el 30% desconocen o no saben si las actividades lúdicas son importantes para la creatividad de los niños. De acuerdo al criterio emitido por los padres de familia de Inicial I, la mayoría conoce que las actividades lúdicas sirven para estimular la creatividad de los niños, se refiere a la necesidad del ser humanos de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír y gritar.

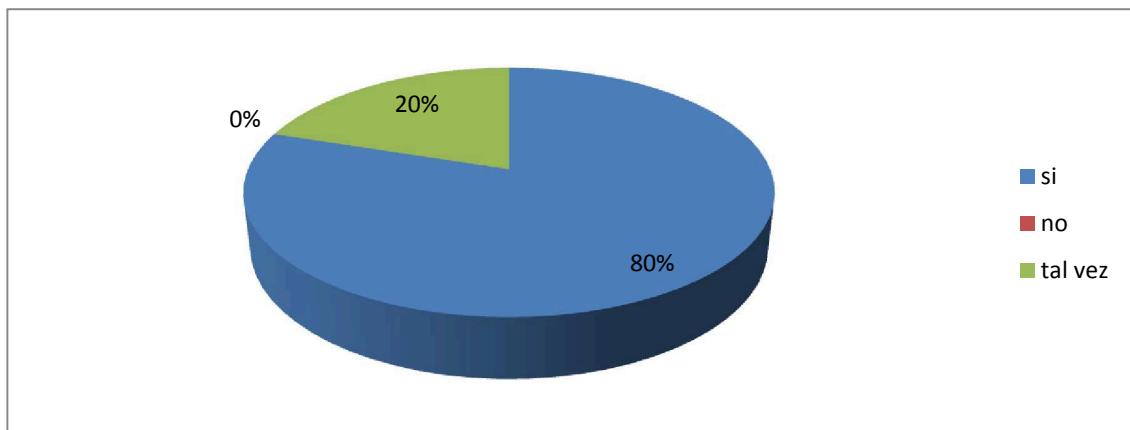
Tabla 3 ¿Los juegos infantiles son importantes para que su niño o niña se socialicen?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	80%
No	0	0
Tal ves	10	20%
Total	40	100 %

Fuente: Padres de familia del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 3 .



Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos del 100 % de padres de familia, el 80 % nos comentan que si es importante los juegos infantiles para ellos porque socializan entre ellos, en cambio el 20 % de padres de familia nos dicen que tal vez pueden ser importantes los juegos para sus niños. Para poder llevar a cabo el proceso de socialización es muy importante que los niños/as hablen y escuchen de forma grupal, por lo que la socialización debe llevarse a través del trabajo en grupo, de este modo es muy importante que el niño pase del juego simbólico al juego dramático.

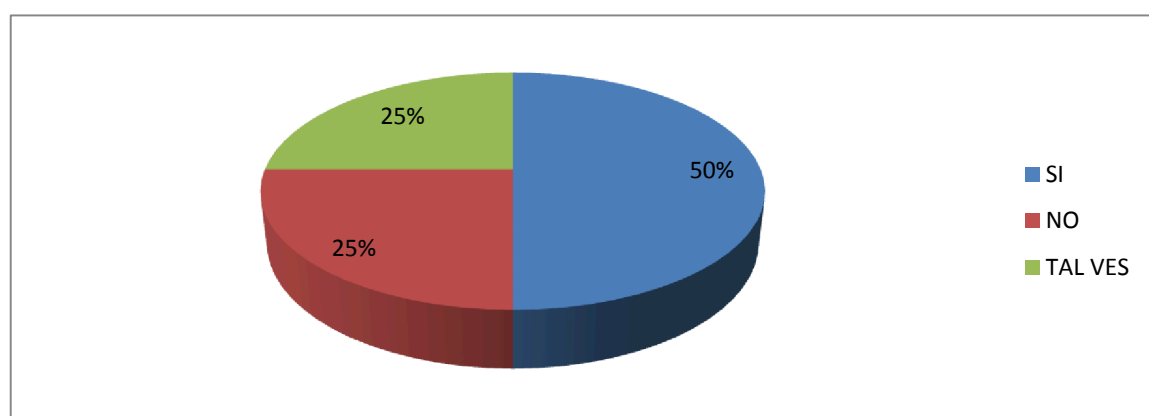
Tabla 4 ¿Cree usted que es importante que como padre de familia se informe con la maestra de su hijo sobre el comportamiento en los juegos?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	50%
No	10	25%
Tal ves	10	25%
Total	40	100 %

Fuente: Padres de familia del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 4.



Análisis e interpretación

Con los datos obtenidos de un 100 % de los padres de familia, la mitad de los ellos con un 50 % cree que es importante informarle sobre el comportamiento de sus niños en los juegos dentro o fuera de casa para que así la maestra también pueda ayudarle al niño a mejorar su comportamiento, en cambio el otro 50% no está de acuerdo o todavía no saben si comunicarles los que hacen sus niños fuera del jardín. Pero para llevar a cabo para que mejoren el comportamiento es factible comunicarle a la maestra para poder guiarlos o aconsejarlos si tienen algún problema o ayudarles a detectar algún problema sobre el niño.

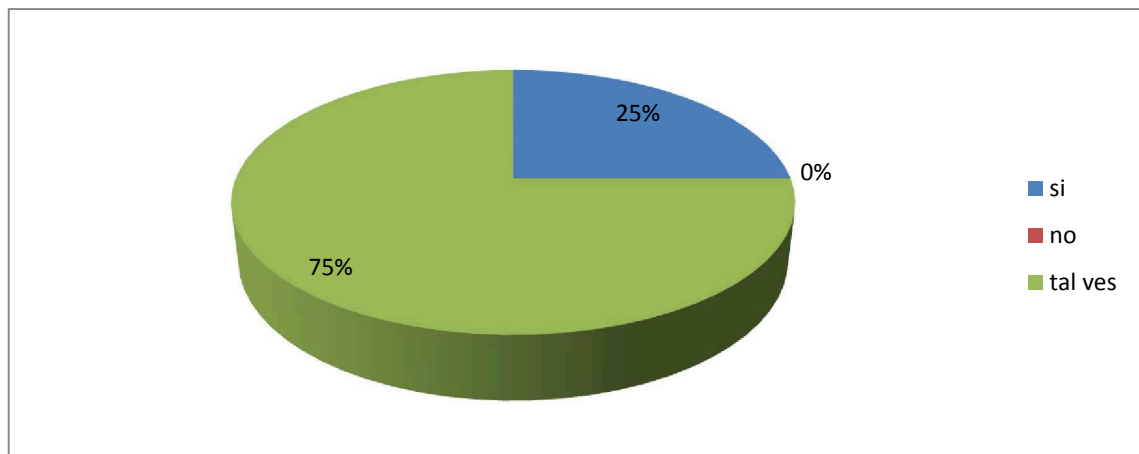
Tabla 5 ¿Cree usted que los juegos infantiles son más importantes que la tecnología como celulares, Tablet, wii, etc?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	50%
No	10	25%
Tal ves	10	25%
Total	40	100 %

Fuente: Padres de familia del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 5.



Análisis e interpretación:

Según con los datos que podemos recolectar un 75% de padres de familia se les hace más factible darle una tecnología a sus niños ya porque no los dejan hacer algo o por el simple gusto de complacer a sus niños. En cambio el 25% de padres de familia prefieren tomar un poquito de tiempo así lleguen cansado de trabajar y jugar con sus niños nos comentaron que solo de vez en cuando les dan la tecnología y con un tiempo determinado ya que la tecnología los pueden poner agresivos, intolerantes y menos sociables porque desde teléfonos inteligentes hasta tabletas y juegos de consolas no es inusual ver a un niño de uno o dos años deslizar los dedos por la pantalla con seguridad.

2.2. FICHA DE OBSERVACIÓN APLICADA A LOS NIÑOS DE INICIAL I DE LA U.E. EUGENIO ESPEJO N° 29

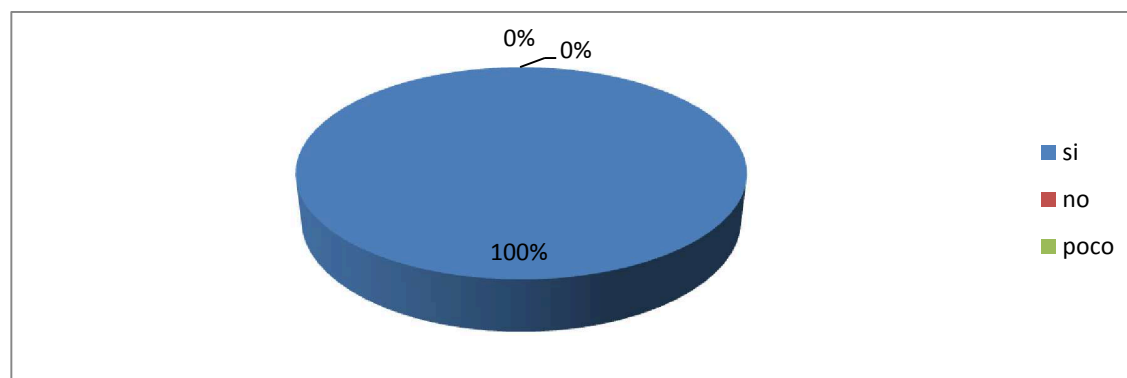
Tabla 6 Realizan juegos dentro y fuera del aula?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 6



Análisis e interpretación:

Según con los datos recolectados de la observación con un 100% los niños realizan juegos dentro y como también fuera del aula. Ya que cuando salen tienen más libertad en la creatividad, en el aprendizaje y en el desarrollo de las motrices. Existen ciertos juegos que pueden ayudarte a alcanzar los objetivos que te has planteado con tus alumnos y ayudarles a adquirir ciertas destrezas por ejemplo de tipo social. Además, los juegos resultan muy motivadores para los alumnos y fomentan la creatividad. Muchos docentes sienten desconfianza al respecto de los juegos en el salón de clase, pero cuando éstos tienen las reglas y límites debidamente marcados, resultan una forma de aprendizaje muy estimulante para los niños.

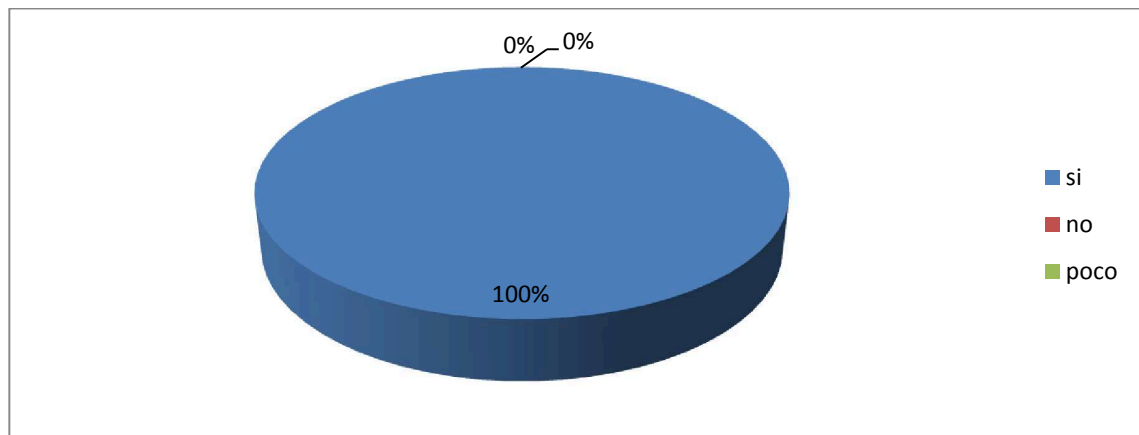
Tabla 7 Respeta y acepta de las normas compañeros y adversarios

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 7



Análisis e interpretación:

De lo observado los niños en los juegos con un 100% aceptan las normas que le da la maestra. El "jugar a la mamá o el papá", le permite identificarse con aspectos de ellos que contribuyen en la formación de la personalidad. A medida que van creciendo comienzan a jugar con los juegos reglados donde se observa cómo pueden competir, si aceptan o no las reglas, cómo reaccionan frente al ganar o perder, etc.

Un niño que no juega nos hace pensar que algo le está sucediendo, y si esta situación se repite frecuentemente se hace necesario un análisis de la situación. Compartir el juego del niño es una manera de intercambiar con él, contenerlo, y volver a conectarse con una parte de niños que conservamos los adultos a través del tiempo.

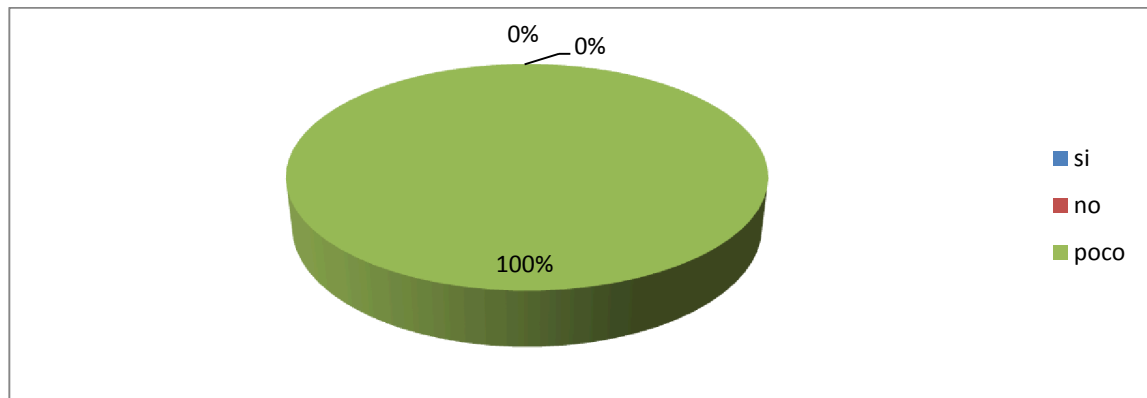
Tabla 8 La institución tiene un ambiente adecuado para el aprendizaje de los niños y niñas?

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	0	0
poco	42	100 %
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 8



Análisis e interpretación:

El 100% de lo observado, nos damos cuenta que la institución Eugenio espejo N°29 no tienen suficiente ambiente adecuado para el aprendizaje de los niños, ya que sin ellos los niños podrán establecer su desarrollo creativo. La propensión a aprender fluye en los párvulos, independiente del contexto; sin embargo, un ambiente activo modificante nutre y fortalece su tendencia a aprender; en cambio, se inhibe en un ambiente pasivo aceptante. Todos y todas permanentemente tienden a aprender lúdica y caóticamente, para lo cual observan con atención, sistematizan con rigor, experimentan con exigencia, comparando características, contrastándolas y poniéndolas a prueba, entre muchas otras operaciones.

"Son necesarios aire limpio, buena iluminación y un ambiente de aprendizaje tranquilo, cómodo y seguro"

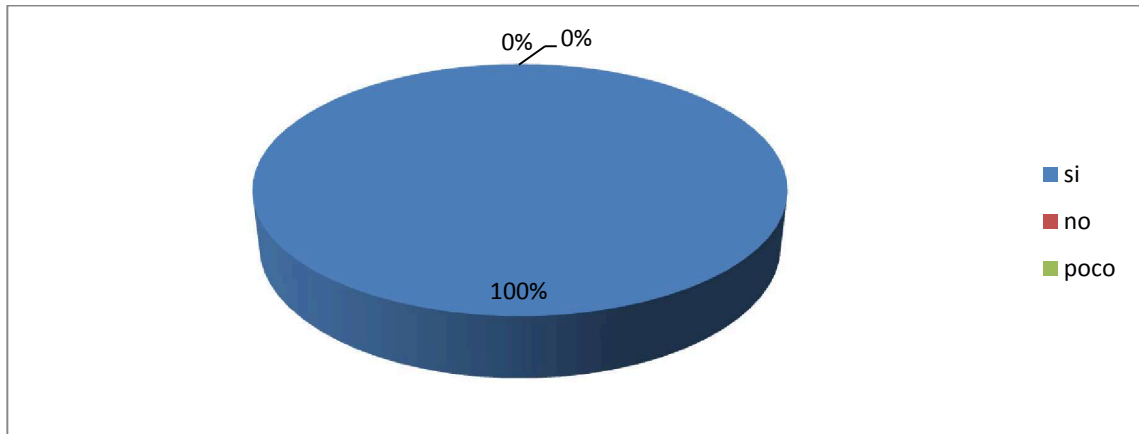
Tabla 9 la maestra tiene buena relación con los alumnos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 9



Análisis e interpretación:

De lo observado los niños en los juegos con un 100% la maestra tiene una buena relación hacia sus estudiantes esto hace que ellos tengan confianza sobre ella, que no son tímidos, la amorosa conexión entre profesor y alumno es de suma importancia para que el niño asista siempre con confianza al centro escolar. En el mano a mano de cada día, es fácil que se establezca un fuerte vínculo afectivo entre ambos.

Generalmente, los niños sienten de manera casi telepática cuándo son sinceramente reconocidos y comprendidos y, en definitiva, cuándo están en buenas manos. Pero a veces, el vínculo que establece con la profesora es tan fuerte, que le va a costar aceptar a otras personas diferentes.

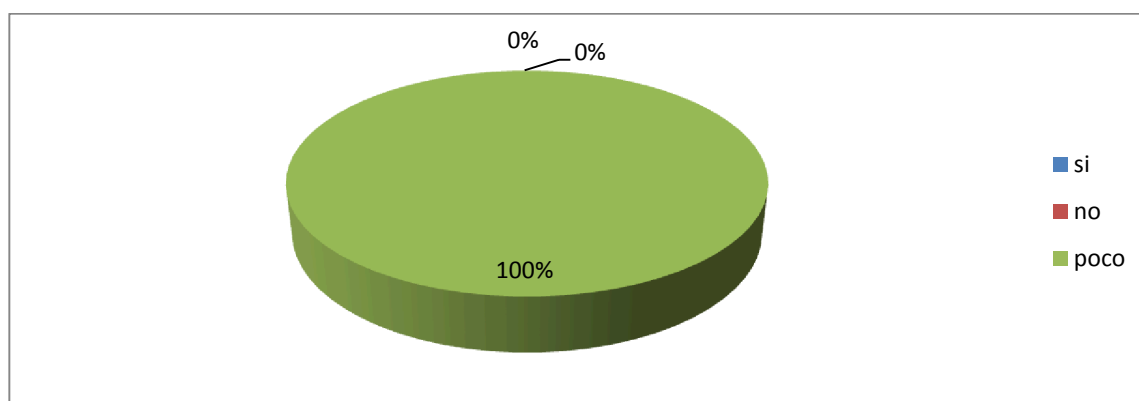
Tabla 10 facilita el acercamiento de los niños con la naturaleza como un juego

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	0	0
poco	42	100 %
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 10 .



Análisis e interpretación:

Según los datos obtenidos del 100% de lo observado hacia los niños y la naturaleza es muy poco el acercamiento de los ellos hacia la naturaleza como un juego por lo que la institución no está muy adecuada y no hay un espacio determinado para ellos.

Explorar el medio es una de las actividades más características de las niñas y los niños en la primera infancia. Al observarlos, se puede ver que permanentemente están tocando, probando, experimentando y explorando todo cuanto les rodea; ellas y ellos están en una constante búsqueda de comprender y conocer el mundo. Un mundo configurado por aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales, en los cuales actúan, interactúan y se interrelacionan con el entorno del cual hacen parte.

2.3. ENTREVISTA APLICADA A LA MAESTRA DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO N°29 DEL CANTON TOSAGUA

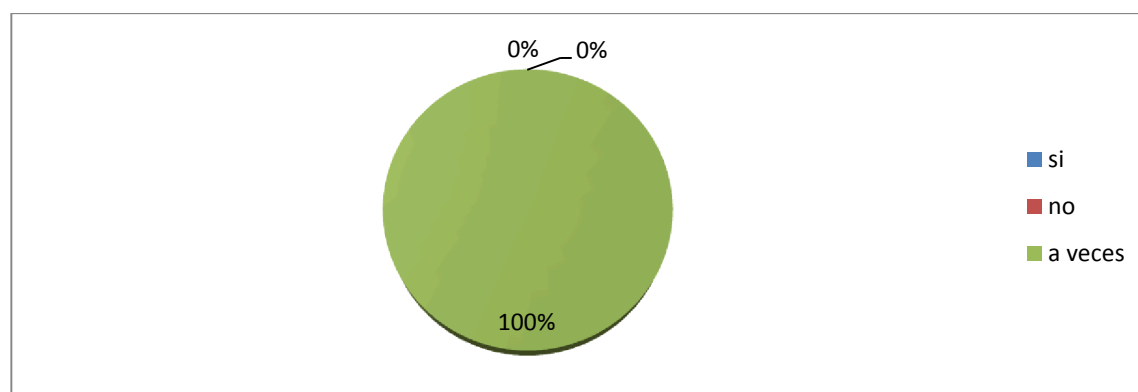
Tabla 11 Crea Ud. Un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades lúdicas.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	0	0
A veces	42	100 %
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Grafico 11.



Análisis e interpretación:

El criterio de la docente es un 100% que los ambientes de aprendizaje deben proporcionar a los estudiantes, elementos esenciales, que propicien una enseñanza que estimule el desarrollo de habilidades y competencias valiosas para toda la vida. Pero por el lugar de la escuela ella solo lo adecua a veces. En los ambientes de aprendizajes, no solo es hablar de la infraestructura, materiales o recursos de apoyo, que de cierto son importantes, pero que en sí, la esencia de este dependerá de la iniciativa, creatividad, capacidad e interacción de la docente que esté al frente del proceso enseñanza-aprendizaje que es el facilitador.

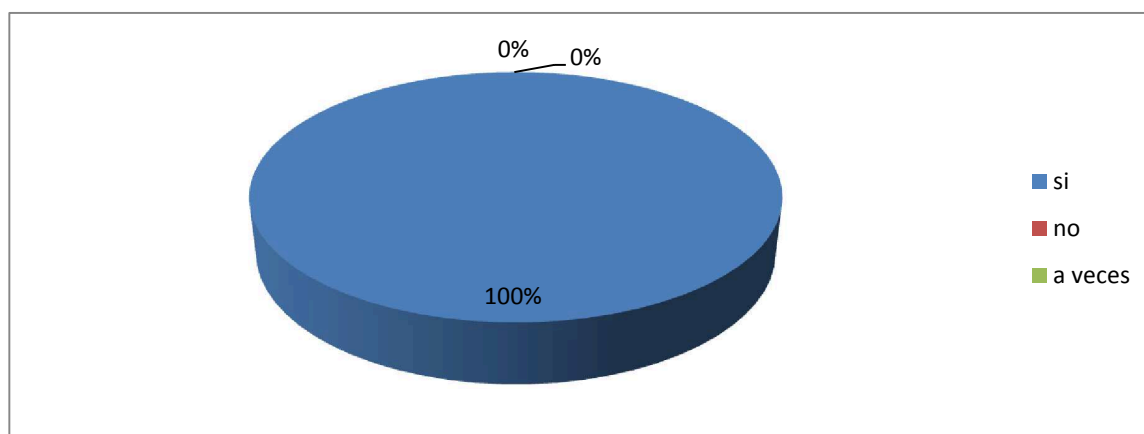
Tabla 12. Motiva a sus alumnos a introducir nuevos personajes para hacer el juego más rico

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Grafico 12.



Análisis e interpretación:

Si, motivo a los niños y niñas porque lo importante no es la enseñanza, sino lo que los alumnos aprenden. La calidad del aprendizaje está relacionada directamente, aunque no de manera exclusiva, con la calidad de la enseñanza. Una de las mejores maneras de mejorar el aprendizaje es mejorar la enseñanza. Si queremos que aprendan, debemos crear condiciones que promuevan la motivación como por ejemplo: Apoyarles, diciéndoles de vez en cuando que pueden hacerlo bien. Intentar crear en clase una atmósfera abierta y positiva. Ayudarles a sentirse miembros valorados de una comunidad que aprende.

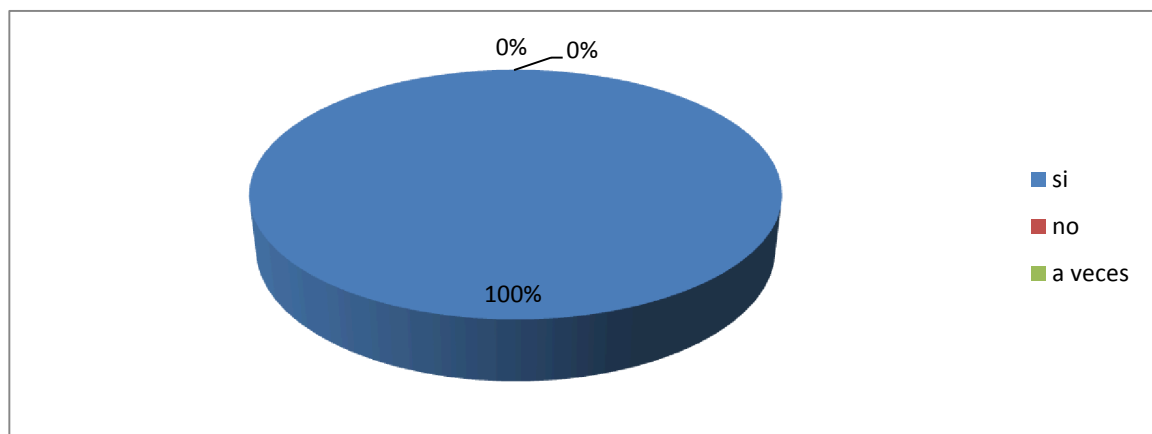
Tabla 13 Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Gráfico 13.



Análisis e interpretación:

El 100% de la maestra ofrece la oportunidad a sus estudiantes a realizar las actividades lúdicas mediante ejercicios físicos, ya que con la oportunidad brindada le estoy apoyando en su creatividad y capacidad del niño. Se desprende de este planteamiento, la importancia que tiene para la conformación psicomotora y social del niño o niña la realización de actividades lúdicas que les permita desarrollar a la vez habilidades. Los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.

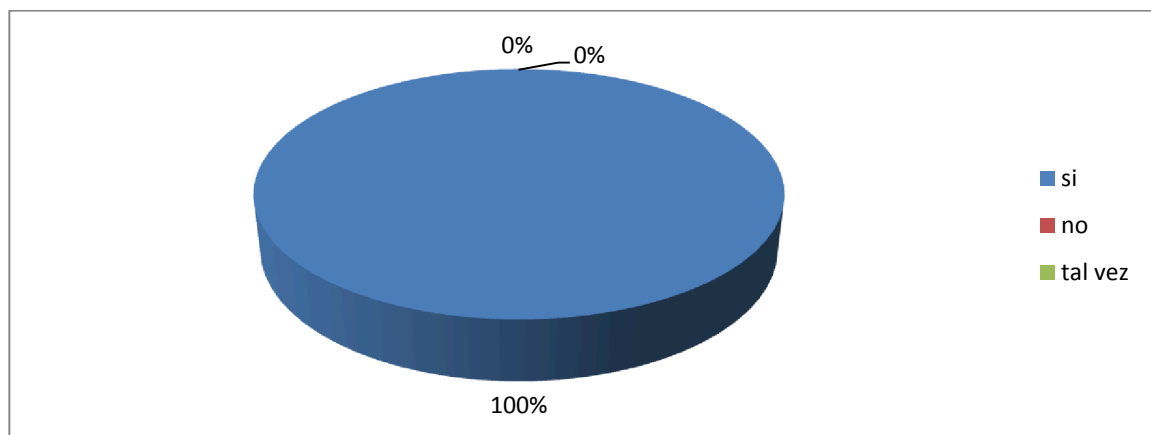
Tabla 14 Piensa Ud. Que es relevante el uso de los juegos donde prevalezca la cooperación.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Grafico 14



Análisis e interpretación:

en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, Con respecto a las normas morales aun cuando los niños y niñas aprenden en el hogar y en la escuela lo que el grupo considera como correcto e incorrecto, la aplicación de las normas morales no es en ninguna parte tan rígida como en un grupo de juegos.

Sin embargo, se dan cuenta muy pronto de que deben aceptarlos también para convertirse en miembros del grupo de juegos.

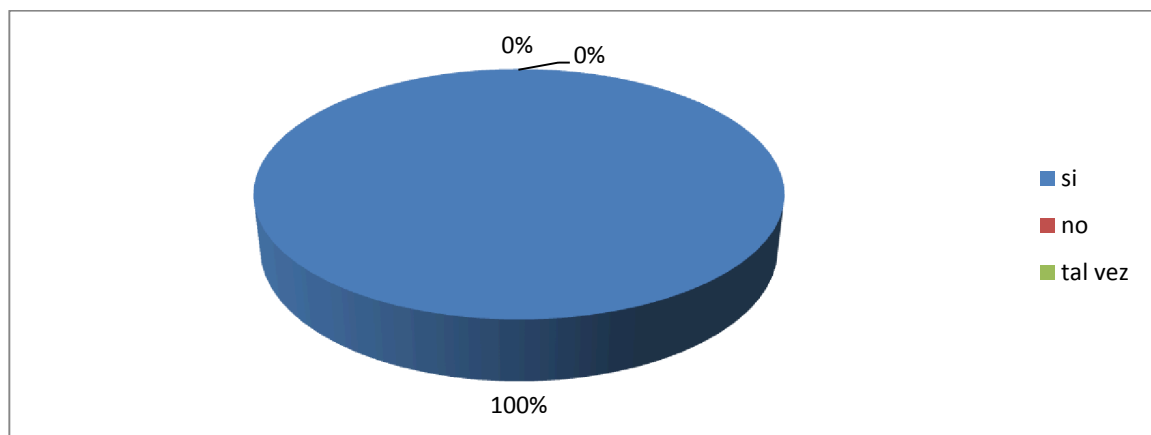
Tabla 15. Considera que los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad de los niños dentro del aula

Opciones	Frecuencia	Porcentaje
Si	42	100 %
No	0	0
poco	0	0
Total	42	100 %

Fuente: niños del Inicial I de la U.E. Eugenio Espejo N° 29

Elaborado por: Valentina Andrade y Vanessa Cedeño

Grafico 15.



Análisis e interpretación:

La docente nos dice que si porque es fundamental para la creatividad del niño o niña en el aula. A criterio nos explica que la creatividad no sólo desarrolla la inteligencia, también ayuda a motivar al niño a dirigir sus capacidades, empleando para ello su potencial. De hecho, crear es más humano que repetir. Lo que se necesita para estimular la creatividad es: conocer a los niños, confiar en ellos, hacerlos participar, hacerles preguntas de respuesta no establecida, ser perseverantes hasta encontrar una posible solución, poner en práctica sus planteamientos, gratificarles por ser capaces de utilizar lo que ya saben para llegar a lo que no sabían, explorando experiencias novedosas desconocidas.

2.4. ENCUESTA APLICADA A LOS PADRES DE FAMILIA DE LOS ESTUDIANTES DE INICIAL I DE LA UNIDAD EDUCATIVA EUGENIO ESPEJO N° 29 DEL CANTÓN TOSAGUA.

1. ¿Considera Ud. esencial las actividades lúdicas para el desarrollo del niño en la edad preescolar?

Respuesta: los padres de familia nos dicen que si considera las actividades lúdicas para el desarrollo del niño.

Análisis e interpretación: afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

2. ¿Considera las actividades lúdicas como un recurso para estimular la creatividad en su niño o niña?

Respuesta: consideran que son muy importantes las actividades lúdicas para estimular la creatividad de los niños.

Análisis e interpretación: se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica.

3. ¿Los juegos infantiles son importantes para que su niño o niña se socialicen?

Respuesta: consideran los padres de familia que los juegos infantiles son importantes para sus niños y niñas.

Análisis e interpretación: en los juegos los niños o niñas descubren cuáles son sus capacidades y cómo se comparan con los de sus compañeros de juegos mediante su desarrollo aprenden a ser sociables; al jugar con otros, los pequeños aprenden a establecer relaciones sociales y a satisfacer y resolver los problemas que causan dichas relaciones.

4. ¿cree usted que es importante que como padre de familia se informe con la maestra de su hijo sobre el comportamiento en los juegos?

Respuesta: los padres nos informan que la mayoría de ellos tienen buena relación con la maestra por lo tanto ellos les informa sobre todo de sus niños sobre su comportamiento en los juegos ya sea en casa o fuera de casa.

Análisis e interpretación: confíe en que los padres le han dicho la verdad. Es posible que el niño no se comporte en casa tal como lo hace en el jardín, especialmente si no tiene un hermano o hermana que le exija compartir los juguetes o la atención de sus padres en casa. Busque lo positivo. Dígales que es bueno escuchar que el niño no usa la agresión en casa.

5. ¿cree usted que los juegos infantiles son más importantes que la tecnología como celulares, Tablet, wii, etc?

Respuesta: los padres comentan que los juegos infantiles son mejores que la tecnología, aprenden a compartir y a socializarse,

Análisis e interpretación: Desde teléfonos inteligentes hasta tabletas y juegos de consola, no es inusual ver a un niño de uno o dos años deslizar de forma intuitiva las pantallas y presionar los botones con seguridad. Incluso si los padres disfrutaban de la paz momentánea que produce darle a un pequeño un aparato para que juegue, en secreto les preocupa si ese tiempo al frente de la pantalla le está causando daños en el cerebro. Pero al parecer, estos juguetes tecnológicos pueden ser beneficiosos para el aprendizaje.

Pero no los estamos convirtiendo en genios, sólo los ayudamos a tener un poco más de información.

CONCLUSIÓN DEL DIAGNOSTICO

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. El juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos.

En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal. Si se desea implementar el juego en contextos educativos es necesario considerar las motivaciones, los intereses y las características evolutivas de las y los educandos.

Es necesario tener en cuenta el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr. Asimismo comunicar, claramente, a las y los educandos las intenciones educativas del juego y qué se espera de ellas y ellos.

Además, se debe tener presente los recursos con los que se cuenta, su disposición y cuán atractivos resultan para niños y niñas. Igualmente importante será considerar el grado de estructuración del juego, el tiempo y el espacio en que se realice.

Es recomendable por una parte también favorecer las relaciones sociales, la cooperación y la afectividad Promover la autonomía en la organización de pequeños grupos; potenciar los intercambios orales y corporales entre las y los educandos y entre educando-educador. Es necesario dar espacio al trabajo individual con el objeto de reforzar identidad y autonomía personal. En cuanto al papel que debe jugar el educador en esta apuesta educativa, éste debe ser capaz de mediar, dirigir y facilitar la conducción del juego y de los aprendizajes, en ambientes confiables, gratos, afectivos y seguros.

CAPITULO III

3.-PROPUESTA

3.1. Título de la propuesta

“Estrategias Didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la Educación Inicial de los niños y niñas de 3-5 años de la Unidad Educativa Eugenio Espejo n°29”

3.2. Introducción

La educación, por muchos años, ha centrado su acción en la transmisión de saberes culturales, socialmente aceptados, de acuerdo a la época y al contexto en que está inserta. Los distintos acontecimientos históricos y los nuevos conocimientos acerca de la evolución y el desarrollo del hombre, han ido formando y reformulando el concepto de aprendizaje; reemplazando ciertos rasgos de la educación que reflejan una práctica pedagógica que concibe al alumno como ser pasivo en su aprender, un mero receptor, una “tabula rasa” en la que se almacenan los conocimientos verdaderos y absolutos suministrados por el profesor, por educandos capaces de construir su propio aprendizaje.

En la actualidad, se refleja una mayor preocupación por la educación. Las políticas educativas nacionales e internacionales buscan, de algún modo, regular el proceso de enseñanza aprendizaje, entregando los recursos y la información adecuada, enmarcada en una nueva perspectiva del aprendizaje como construcción de significado, en que se potencia un “aprender a aprender”, que propende a la formación de estudiantes mucho más activos y autónomos en la construcción del saber, considerando sus experiencias previas y el contexto dentro del cual están insertos.

Considerando la realidad de la educación formal en nuestro país y la importancia que tiene el juego en el desarrollo y en el aprendizaje, podemos señalar que esta actividad lúdica no es valorada como una estrategia de aprendizaje sino como una forma de entretenimiento usada en los 9 tiempos libres. Esto nos insta a indagar en los juegos de educandos de entre 3 y 5 años de edad, con el objeto de identificar elementos que nos permitan elaborar propuestas pedagógicas, en base al juego y desde un enfoque interaccional de la comunicación

humana, de forma tal de corroborar su efectividad en el logro de los aprendizajes escolares. Así entendido, se pretende proponer nuevos modos de hacer dentro de un determinado contexto educacional, en pro de aprendizajes más significativos y contextualizados.

3.3. Justificación

Las estrategias que se proponen son factibles de aplicar, porque las mismas impulsan al docente a valerse de herramientas novedosas para abordar con éxito la enseñanza de este aspecto tan importante de la lengua escrita como lo son las reglas ortográficas específicamente la acentuación de palabras.

Los juegos han constituido siempre una forma de la actividad inherente al ser humano, con el juego los niños participan en el desarrollo de la propia cultura y de su supervivencia, por ello Platón, uno de los grandes pensadores de la antigua Grecia, afirmaba que los primeros años del niño debían ocuparse con juegos pedagógicos, practicados en común por ambos sexos, bajo la vigilancia y en jardines infantiles.

Por otra parte, para los egipcios, los romanos, los mayas, los juegos eran un medio para que la generación más joven aprendiera con los más viejos, valores y conocimientos, lo mismo que las normas y patrones de la vida social. En la actualidad, las actividades lúdicas sirven como estrategia para que los niños y jóvenes se interesen por la adquisición de los conocimientos y valores para poder interrelacionarse.

En el juego creativo, los cuerpos crecen, se cortan, se mueven de un lado a otro, se destruyen y construyen como acontecimientos. El mundo del juego es el mundo de los afectos y de los trastrocamientos, un libro adquiere el carácter de una casa; una roca crea un pez; transformaciones que en sí constituyen una realidad.

Mediante la actividad lúdica se hace expansión de lo simbólico y lo imaginativo, involucrando el juego, el ocio y las actividades placenteras. Se le brinda la oportunidad al niño y/o al estudiante de vivir la realidad ortográfica con la ayuda de instrumentos y de esta forma aplicarlo en su quehacer pedagógico.

3.4. Objetivos

3.4.1. Objetivo general

Determinar estrategias didácticas basadas en los juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de los niños y niñas de la Unidad Educativa “Eugenio espejo”Nº29

3.4.2. Objetivo específico

- Reconocer la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y las niñas de la educación infantil.
- Promover el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar los aprendizajes en los niños y las niñas de la educación infantil.
- Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en la educación infantil.
- Valorar al juego como estrategia didáctica para la educación infantil.

3.5. Contenidos

3.5.1. Estrategias didácticas basadas en juegos infantiles

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002).

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

3.5.2. Actividades en el periodo inicial

La actividad lúdica infantil es una ocupación que no tiene otra finalidad que ella misma, porque promueve momentos de alegría y le permite divertirse aunque no sea esto lo que

busque, motivado a que el niño debe disponer de tiempo y espacio suficiente para la misma según su edad y necesidades.

Este aporte conlleva a generar en el docente la necesidad de ofrecer de manera atractiva actividades en las que el niño y la niña se sientan con libertad de acción a través de la actividad lúdica, que le permitan expresar y ensayar cambios y por ende aprender a satisfacer su curiosidad, al explorar y experimentar en condiciones exentas de riesgo.

Mientras que, el docente de Educación Inicial utiliza diversas herramientas mediante las cuales estimula el desarrollo integral del niño y la niña lo que permite al mismo tiempo que ellos fomenten la capacidad de predecir los acontecimientos, organizar su tiempo al realizar sus actividades, relacionarse en forma efectiva y por ende fomentar su capacidad intelectual, todo esto, se fundamenta en los principios metodológicos que sustentan la Educación Inicial; donde se destaca lo lúdico como valor educativo, por considerarlo la actividad más completa, global y creativa que los mismos pueden realizar. Por lo tanto, es una actividad que los pequeños realizan espontáneamente, de tal forma que se pueda considerar que jugar es una necesidad a la que no pueden renunciar. La actividad lúdica es además un fin en sí misma. Para los discentes, la única razón que hay para jugar es el placer que encuentra jugando.

Definido el juego según el diccionario del Español actual citado por Matos (2002), como "acción y efecto de jugar; entendiéndose por jugar hacer algo para pasar el tiempo de forma activa y divertida, comprende cualquier actividad, competitiva o no, que se realiza exclusivamente con fines recreativos". En este sentido genérico, se utiliza de una manera más libre, su definición expresa la variedad de actividades lúdicas presentes en la sociedad: conjunto de cosas similares, juego de botones, de llaves, de herramientas, de cubiertos; conjuntos de efectos de valor estético que resulten de la combinación de algo, juego de naipes que se reparten a un jugador o en los deportes, cada una de las partes en las que se divide un partido: de manos, el que se basa en la habilidad manual: de palabras, uso equívoco, de palabras con fines lúdicos entre otros.

Cabe aclarar que, desde comienzo del siglo actual, se ha producido un cambio radical en las actitudes hacia las actividades lúdicas, como resultado de estudios científicos sobre cómo

pueden contribuir estas al desarrollo de los niños y niñas. En lugar de considerarlas como una pérdida de tiempo, los científicos han señalado que constituyen una experiencia valiosa de aprendizaje.

Las actividades Lúdicas son un elemento activo que desata la potencialidad excesiva de todas sus formas. Es una actividad que potencia el desarrollo de todos los sentidos: vista, olfato, tacto, audición, quienes necesitan de una estimulación y ejercitación para su desarrollo. Así mismo, en la medida en que el niño y la niña reciben y son sometidos constantemente a un aumento extraordinario de estímulos y presiones para la adquisición de información se fortalecen en cuanto a formación práctica, motora y desarrollo intelectual.

Tipos de Actividades Lúdicas

Desde el punto de vista de esta teoría, el juego es un factor de evolución de la personalidad. La teoría de la autoexpresión encuentra en el juego un modo de manifestar necesidades que buscan ser satisfechas. El permitiría la liberación de tendencias antisociales.

Dentro de ese mismo orden de ideas, según Matos (2002), existen tres tipos de juegos entre los cuales se encuentran en primer lugar los juegos de actitudes; los cuales son todas aquellas actividades que realiza el individuo a través de ejercicios físicos, generan un desgaste de energía, este tipo de juego es común durante los primeros dos años de vida ya que son juegos libres y espontáneos, los niños o niñas los realizan cada vez que les provoca, de manera libre, sin reglas, ni reglamentos. Es considerada una etapa exploratoria y mientras dura, los niños adquieren conocimientos sobre su entorno e influyen en el desarrollo de su ingenio y su iniciativa.

También, están presentes los juegos de dramatización donde además de representar a las personas en la vida real o en los medios de comunicación, se ponen de manifiesto la capacidad de fantasía en la cual los niños adoptan papeles dramáticos, heroicas, fantásticas y alejados de la vida real. Incluso se presentan los amigos imaginarios o relativos exagerados de situaciones vividas por ellos.

Este tipo de juegos puede ser reproductivo o productivo, y se le conoce como creativo, ya que estimula su imaginación y su creatividad. La duración de esta etapa varía en cada niño, pero puede ubicarse hasta finales de su vida preescolar. Sin embargo existe otro tipo de juego el activo que puede ubicarse en esta misma etapa de crecimiento es el denominado juego constructivo, el cual no es sino alrededor de los 5 a los 6 años de edad, que él utiliza los materiales de forma específica y apropiadas para fines establecidos por él.

También estimulan la imaginación y la creatividad del niño o niña. Una de las actividades que más le gusta son aquellas relacionadas con la música, que puede ser considerada como un juego activo dependiendo de cómo se utilice. Se considera activo cuando él interviene cantando, tocando un instrumento o cuando utiliza la música como complemento de otro tipo de juego activo; también puede ser considerada reproductiva, cuando los niños cantan, bailan y repiten las palabras enseñadas y productivas, cuando inventa sus propias palabras para las canciones conocidas por él, o les crea su música o nuevos pasos de bailes.

En tercer lugar, están los juegos pasivos; se pueden definir como todas aquellas actividades consideradas diversiones, en las cuales los niños invierten un mínimo de energía y por lo general pueden realizarlas solos. El observa a otros jugar, ver la televisión, leer tiras cómicas o jugar con los equipos electrónicos modernos, pueden producir el mismo placer que aquellos en los que se invierte mayor consumo de energía, contribuyen al desarrollo intelectual al tener que concentrarse, razonar y recordar, propiciando la creatividad y la motivación.

Con referencia a los juegos estos producen contribuciones importantes para las buenas adaptaciones personales y sociales de los niños, le permite relajarse cuando están solos y fomentan la socialización en actividades grupales. A todas las edades, los niños o niñas se dedican tanto a los juegos activos como pasivos, y el tiempo que le dedican a cada uno depende de la salud de los mismos, del placer que le proporciona, del momento en el que aprenden los juegos y del interés, que en ellos despierte.

El cuarto lugar lo ocupan los juegos cooperativos y competitivos, se puede definir el juego cooperativo, cuando la naturaleza del objeto del juego, es la suma de los logros de los objetos individuales de cada integrante del juego; mientras que un juego competitivo, la

naturaleza del objetivo de este, es el logro de un objetivo individual, se priva el logro de los objetivos de los demás es excluyente debido a que el éxito de uno es el fracaso de otros.

3.5.3. Proceso de enseñanza en los juegos infantiles

El juego tal y como lo ve Huizinga es actividad voluntaria que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente; por lo tanto es una herramienta más que válida para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en los centros de Educación Primaria, contribuyendo en su acción a alcanzar las finalidades educativas que marcan los actuales diseños curriculares base del sistema educativo actual. Pero, ¿cómo debe ser ese juego para que sea realmente educativo?

El juego debe estar incluido en los proyectos educativos no sólo porque los niños sientan la necesidad de jugar, sino como medio de diagnóstico y conocimiento profundo de las conductas de los alumnos. El juego facilita el desarrollo de los diferentes aspectos de la conducta del niño: de carácter, de habilidades sociales, de dominios motores y el desarrollo de las capacidades físicas; al tiempo que entrañan experiencias diversificadas e incluyen incertidumbre, facilitando la adaptación y como consecuencia, la autonomía en todos los ámbitos de la conducta del niño.

El docente deberá tener en cuenta que el juego supone una acción motriz por lo que tal y como señala Florence deben cumplirse una serie de premisas que recogen las principales líneas metodológicas constructivistas en las que se basa el actual sistema educativo, como son la:

- Participación
- Variedad
- Progresión
- Indagación
- Significatividad
- Progresión

- Actividad
- Apertura
- Globalidad

En definitiva, para que un juego se convierta en un medio educativo, es necesario que se den y que se crean, una serie de condiciones:

- Deben potenciar la creatividad; esta es una de las características que ofrecen al juego más relevancia a la hora de su uso en la enseñanza.
- Deben permitir en primera instancia el desarrollo global del niño, pudiéndose posteriormente potenciar aspectos más específicos.
- Deben eliminar el exceso de competitividad, buscándose más lo cooperativo que lo competitivo. Así se evitarán que destaquen siempre los mismos jugadores; dándose más importancia al proceso que al resultado.
- Se evitarán situaciones de jugadores espectadores, por lo que se eliminarán juegos de eliminación por otros en los que todos participen siempre teniendo algún rol dentro del juego. Constituyéndose como una vía de aprendizaje cooperativo evitando situaciones de marginación.
- Debe ser gratificante, y por lo tanto motivantes y de interés para el alumno.
- Debe suponer un reto para el alumno (estímulo), pero que este sea alcanzable.
- Se debe buscar un correcto equilibrio entre la actividad ludomotriz y el descanso.
- Debido a su carácter global , el juego debe ayudar y ayuda en el desarrollo de todos los ámbitos del niño:

Cognitivo:

- Conoce, domina y comprende el entorno
- Se descubre a sí mismo
- Obtiene nuevas experiencias que le ofrecen solucionar problemas

Motriz:

- Factor de estimulación

- Desarrollo percepción y confianza en el uso del cuerpo

Afectivo

- Contribuye al equilibrio y dominio de si mismo
- Refugio ante dificultades
- Entretenimiento, placer
- Le permite expresarse, liberar tensiones

Social

- Facilita el proceso de socialización
- Aprende normas de comportamiento
- Medio para explorar su rol en los grupos

3.5.4. Planificación de actividades en el nivel inicial

Durante las sesiones de clases en el nivel inicial se deben desarrollar actividades previamente planificadas para aprovechar los tiempos y espacios. Independientemente las unidades educativas pueden organizar las jornadas de trabajo, pero siempre es necesario seguir un esquema general que en este caso es propuesto por el (Ministerio de Educación, 2013) configurado del siguiente modo:

Actividades iniciales y de saludo: Al iniciar la jornada escolar, se realizan actividades iniciales, como, por ejemplo, el saludo, el control de asistencia, el clima, la realización de rondas, etc. El objetivo es crear un clima emocional positivo para iniciar la jornada.

Actividades semi-dirigidas: Los estudiantes se sitúan en los rincones para explorar, experimentar, jugar y crear con diferentes materiales de acuerdo al rincón que ellos eligen. Aquí también el docente trabajará con los niños de acuerdo a las Experiencias de Aprendizaje que haya preparado, para lo cual podrá realizar diversas actividades relacionadas con la experiencia, tales como: experiencias musicales, expresión artística, juegos de movimiento y coordinación, dramatizaciones, entre otras. Con esto se busca

alcanzar el desarrollo integral de niños y niñas a través de experiencias desafiantes y oportunas.

Actividades finales: Estos minutos se destinan para hacer con los niños un recuento de lo trabajado en el día y escuchar sus opiniones sobre lo que les agradó o no de la jornada y cómo se sintieron. Durante este tiempo también se arregla el aula, se realiza el aseo personal, la ubicación de los objetos personales, entre otras. También se canta una canción o se elabora una rima de despedida.

Despedida: Docentes y estudiantes se despiden con el compromiso de regresar al día siguiente con alegría y entusiasmo.

3.5.5. Participación de los padres de familia en los juegos infantiles

No es tarea fácil porque es un ámbito del saber que contiene una diversidad de mitos, prejuicios e incoherencias, entre los que cabe señalar los siguientes:

- a) se cree que la mera incorporación en la política o en las normativas se traduce fácilmente en acciones concretas de participación en las escuelas, jardines, u otra modalidad
- b) se tiene la esperanza de que la inclusión de las familias mejorará rápidamente la calidad de los aprendizajes de los niños y niñas
- c) la inclusión sin previa reflexión profunda lleva a una confusión de roles y responsabilidades.

La escuela o la comunidad entrega cada vez más responsabilidades a los padres; todo aprendizaje que no se logra trabajar en la escuela, o la sostenibilidad económica del programa, o la enseñanza de temas que ellos no se atreven a abordar, como por ejemplo, sexualidad, o hábitos que le resultan complejos, “que los niños aprendan a comer lo que no les gusta”. Relación que al no estar clara genera conflictos y pérdida de esperanzas.

Así como una buena comprensión de las familias de los niños, un currículo construido desde dicha comprensión genera una mejor educación desde la escuela para niños y familias particulares; una buena comprensión desde las familias respecto:

a) Al trabajo que realiza la educación

b) a las características de los menores

c) a las condiciones en las que se realiza la docencia; necesariamente influye en la calidad de los aprendizajes de los niños y niñas, porque la educación actúa de forma diferente y porque los padres y las madres van apropiándose del saber especializado de la pedagogía.

3.5.6. Rol del docente para la guía de actividades en el nivel inicial

Los maestros parvularios brindan un servicio único y valioso en la orientación y la formación del desarrollo de los niños y niñas. Son la guía que los educandos tienen para aprender, explorar y alimentar su curiosidad que les permita despejar sus dudas. Por esta razón (Rateliff, 2014) expone algunas situaciones que configuran el rol del docente para la guía de actividades en el nivel inicial.

Ambiente seguro: La maestra parvularia ofrece un entorno seguro para que el niño aprenda. Mantiene el aula libre de peligros, al tiempo que permite a los niños jugar, interactuar y experimentar cosas nuevas. Guía a los preescolares a caminar en el salón de clase en lugar de correr y a evitar que usen las manos y los pies para lastimar a otros. Ella controla el lenguaje y la atmósfera en el aula y no permite que ningún estudiante intimide a otros o los insulte. Cuando los estudiantes se sienten seguros en el aula, se sienten seguros para aprender y explorar.

Clases apropiadas para el desarrollo: La maestra prepara actividades de desarrollo apropiadas que desafían al niño sin abrumarlo. Las lecciones dan la orientación a los estudiantes para aprender y ofrecen opciones de creatividad, participación e integración. Anima a los niños/as a creer en sí mismos y a experimentar con nuevas ideas. Aprende con el niño/a, guiándolo/a a confiar en sus habilidades y comparte su asombro ante las cosas nuevas e interesantes.

Guiar con el ejemplo: Los maestros guían los comportamientos de aquellos a su cargo modelando la actitud que quieren ver. Hablan cortésmente con los demás y dicen "por favor" y "gracias", a un volumen apropiado para el aula. Guarda los juguetes y el equipo cuando han terminado y comparte bien con otros. Los estudiantes aprenden habilidades sociales apropiadas mediante la observación del docente y la reproducción de sus modales.

Buenos oyentes: La maestra escucha a los niños/as y observa los comportamientos que acompañan a las palabras pronunciadas. El niño en edad preescolar aprende que sus palabras son importantes y vale la pena escucharlas.

Comunicación padre-docente: Los maestros pueden pasar más tiempo concentrado con el niño de nivel inicial que un padre y/o madre que trabaja. El maestro comunica las preocupaciones a los padres y trabaja con ellos para guiar al niño/a a través de las etapas de crecimiento y aprendizaje. Escucha a los padres y toma nota de las dificultades que el niño/a pueda tener en su casa, guiándolo/a de manera saludable para hacer frente a situaciones difíciles. Puede alertar a los padres sobre las estrategias que pueden aliviar los problemas para el niño/a y construir coherencia entre el hogar y el aula.

3.6. ESTRUCTURA DE LA GUÍA METODOLÓGICA

Estrategias didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza tiene la siguiente guía metodológica:

3.6.1. Métodos

3.6.1.1. Método Inductivo-deductivo

Se aplicó durante todo el proceso de investigación a través de la indagación y sistematización de los hechos. Fue inductiva en la recopilación de la información al estudiar particularmente los juegos infantiles de cada niño de Inicial 1 en la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29 para lograr hacer afirmaciones generales; y con las entrevistas a la educadora y el rector de la institución se obtuvo verdades (información) generales sobre las metodologías y estrategias aplicadas, comprobando así su validez en los casos particulares estudiados.

3.6.1.2. Método Analítico – sintético

Su aplicación fue necesaria para organizar la información proveniente de entrevistas y encuestas, y después de organizarla se extrajeron los resultados más relevantes, de mayor impacto y de interés para las partes involucradas en la investigación; posteriormente se interpretaron los resultados y el respectivo análisis de los datos, los factores que inciden positiva o negativamente en los juegos infantiles de los niños/as de Inicial de la Unidad Educativa Eugenio Espejo N° 29.

3.6.2. Técnicas

3.6.2.1. Técnica pedagógica: juegos infantiles al sistema educativo en tiempo optimo mediante estrategias que permitan su desarrollo motriz, socio afectivo y cognitivo.

3.6.2.2. Planificaciones estratégicas de aula: Serán las guías que formarán parte del portafolio docente para ser aplicado por la maestra para lograr el aprestamiento de los estudiantes en el menor tiempo posible al sistema educativo.

3.6.2.3. Técnica fichas de observación: Se aplicarán para monitorear el nivel de adaptación que los niños logran en el sistema educativo inicial.

3.7. Actividades en el juego infantil en niños de 3 a 5 años

Disfraces

Los pequeños harán volar su imaginación jugando a ser distintas cosas. Puedes comprar disfraces para ellos pero esto no es necesario ya que con lentes, bufandas y gorros viejos ellos pueden pretender ser cualquier cosa. También puedes ir a la tienda de ropa usada y encontrar vestidos de colores y accesorios muy entretenidos y económicos. Deja que ellos elijan sus disfraces (¡aunque mezclen orejas de conejo y piernas de mono!) e inventen sus propias historias.

Con esta actividad los pequeños estarán trabajando su imaginación, sus habilidades sociales y su creatividad.



Vasos locos

Toma un objeto pequeño (tiene que ser lo suficiente pequeño para caber dentro del vaso) y 3 vasos. Tapa el objeto con uno de los vasos y muévelos lentamente. Los pequeños deben estar atentos y seguir el vaso con el juguete sin perderlo de vista. Una vez que hayas terminado de mover los vasos pregúntale a tu hijo ¿dónde está el objeto?

Esta actividad ayuda a desarrollar la memoria visual de los niños.



Desafiando el olfato

Cubre los ojos de tu hija con un pañuelo y pon objetos o alimentos con aromas fuertes y fáciles de reconocer como galletitas de chocolate, ajo, cebolla y flores. Deja que ella huela

el objeto y pregúntale ¿qué es?. Con este juego estarás desarrollando su sentido del olfato y reforzando el nombre de los objetos que pongas frente a ella.



Cajas con sorpresas

Toma pequeñas cajas (3 cajas de zapatos por ejemplo) y dentro de ellas pon objetos familiares a tus hijos cómo su pacificador (chupete), su osito favorito o los lentes de mamá. Abre la caja sólo lo suficiente para que tu hijo pueda poner su mano, sin ver el contenido de la caja. Déjalo que toque el objeto y pregúntale ¿qué es?



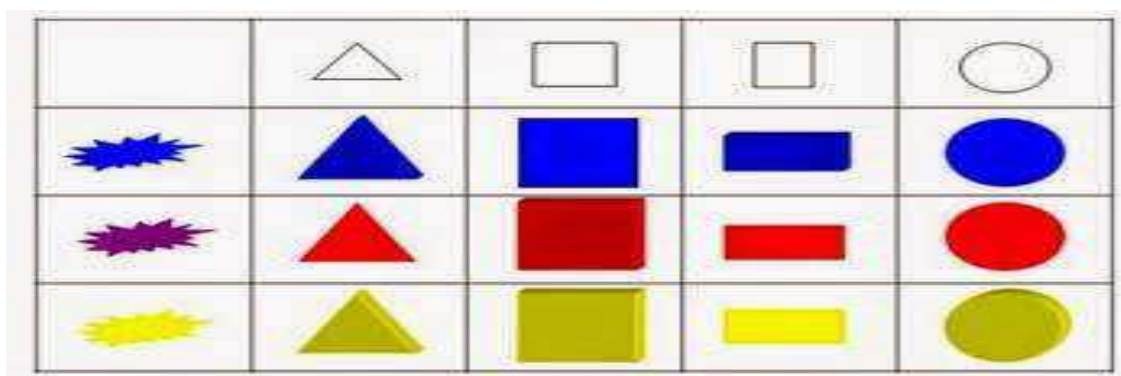
La escondida

Este clásico juego es uno de los favoritos de los pequeños de 3 años que están recién disfrutando de su independencia (ya caminan bien solos y toman sus decisiones). Recuerda que los niños pequeños no tienen mucha paciencia por lo que si te están buscando y no te encuentran, deberás hacer un pequeño ruido para ayudarlos.



Clasifica y ordena

A los niños de 3 años les encanta clasificar cosas, y a esta edad pueden ayudar a ordenar los pares de calcetines, poner la vajilla en su lugar (cucharas con cucharas y tenedores con tenedores), encontrar los pares de zapatos y ordenar cosas por color. Una entretenida actividad de otoño es salir a recolectar hojas de colores. Lleva 3 bolsitas, una para hojas amarillas, otra para hojas verdes, y la última para hojas rojas.



Monito mayor

¿Has visto cómo tu hija te copia en todo lo que haces? Ella quiere limpiar si tú limpias, usar tu ropa y poco a poco ha ido adquiriendo tus expresiones. Y la verdad es que los pequeños aprenden de quienes los rodean, especialmente de sus padres.

En este juego un “monito” debe copiar todo lo que el otro monito hace. Cuando tu hija es el monito mayor, repite los movimientos que ella hace y de lo mismo que ella dice; si ella salta deberás saltar, y si ella corre, corre tú también. Cuando tú seas el monito mayor, invítala a seguirte y copiarte en todo.

Este juego se puede transformar en un juego familiar y puede haber muchos monitos siguiendo al monito mayor.



Puzzles

Esta es la edad perfecta para partir haciendo puzzles, los que ayudarán a desarrollar la habilidad de solucionar problemas, aprender sobre formas, objetos y ejercitar su memoria. Puedes comprar puzzles para niños de 3 años en jugueterías, pero también puedes tomar una foto u hoja de revista (te recomiendo pegarlas en un cartón o hoja gruesa) y cortarla en 4, 6 u 8 piezas. Aumenta el número de cortes a medida que los pequeños crecen.

Si usas una foto con su cara, a ellos les va a encantar armar este puzzle y será relativamente fácil para ellos quienes a esta edad ya saben dónde van las distintas partes de la cara.



Juegos para estimular la creatividad de los niños

Los juegos son un aspecto muy importante en la niñez. Estimularlos a jugar creativamente puede ser una interesante manera de que desarrollen diferentes habilidades. Puedes ver en este artículo algunas opciones para que lo hagan.



El **aspecto lúdico** es fundamental en todo niño. Los pequeños adoran jugar, es acaso la parte más importante de su vida, al menos para ellos. Pero también es cierto que no todos los juegos son productivos a la hora de fomentar en ellos determinados aspectos de su personalidad.

La **creatividad**, por ejemplo, es un aspecto de ellos que puede estar latente y que aún no se ha desarrollado. Estimularla es una misión fundamental por parte tuya, como padre de estos pequeños. Son muchos los juegos y otros aspectos divertidos que pueden ayudarlos a

aplicarla, que hagan que su mente vuele y aparezca así una función quizás no conocida hasta ese momento. Puedes seguir alguna de estas recomendaciones para que se diviertan.

Estos juegos pueden resultar interesantes para desarrollar la creatividad de los niños:

- **Juegos relacionados con el dibujo y la pintura:** Todo dependerá de la edad. Si son pequeños, puedes estimularlos a que pinten y dibujen libremente. Para ayudarlos, puedes darle determinadas directrices o temáticas, pero quizás acotarlos no sea del todo indicado si lo que quieres es que, justamente, se estimulen creativamente. Si ya tienen un poco más de edad, juegos del estilo del Pictionary puede ser una buena manera, ya que conjuga rapidez, dibujo e interpretación.
- **Manualidades:** Este es otro aspecto muy interesante, ya que pueden mediante las manualidades desarrollar buena parte de su creatividad. Algunas le gustarán más a las niñas, otras a los niños. Pero, de una forma u otra, hacerles ver que pueden crear cosas desde sus propias manos será una sensación incomparable para ellos. Incluso puedes inculcarles aspectos tales como el reciclaje mediante ellas.
- **Juegos de adivinar:** Las adivinanzas, los juegos de preguntas y respuestas y ese tipo de entretenimientos no sólo implican cierta agudeza mental, sino que además les ayudarán a desarrollar conocimientos, aprender cosas y a estimular aspectos de su mentalidad muy interesantes. No deberías dejarlos de lado para que se entretengan sanamente y, de paso, generen creatividad

Actividades de 3 a 4 años para niños

Se pueden comenzar los juegos de regla: juegos de mesa (cartas, oca, parchís) y de competición (actividades deportivas que enfrentan a dos grupos). Estos juegos tienen una importante función en el desarrollo de las habilidades sociales y la capacidad para negociar, ya que desarrollan el sentimiento de la vinculación y pertenencia a un determinado grupo social. Para una sesión de aprendizaje es conveniente sentarse en una mesa grande de cara a la pared, y dividir las actividades más o menos del siguiente modo:

- 5 minutos: Dibujar/copiar letras
- 5 minutos: aprendizaje de colores.
- 5 minutos: contar
- 5 minutos: significados de palabras.
- 5 minutos: cuento

Se puede comenzar el aprendizaje de la longitud (largo, más largo, lo más largo) (corto, más corto, lo más corto) utilizando pajitas, por ejemplo.

Comenzar con el concepto de peso (por ejemplo, utilizando patatas)

Comenzar con el concepto de volumen con tres vasos de agua llenados con distintos volúmenes.

Utilizar tarjetas con números. En una cartulina dibujar con números grandes del 1 al 20 y encerrar en un círculo los pares, y después los impares.

Una de las mejores formas de enseñar a sumar es utilizando pequeños bloques de madera (sumar es ir hacia arriba y restar ir hacia abajo).

Contar con monedas.

Actividades de 3 a 4 años para niños

A los tres años un niño necesita que la historia que le lean tenga tres elementos: una página ilustrada para comentarla, una caracterización viva, mucha acción y un poco de misterio. Muchos cuentos de hadas contienen estos elementos. Hay que interpretarles el papel del gigante o de la bruja.

Bolsa de sorpresas. Ponemos diversos objetos dentro de una bolsa. El niño debe introducir una mano y debe identificarlos con el tacto.

Juguete sobre la mesa. Cubierto con un paño, para que deje traslucir, más o menos, la silueta. Averiguar su nombre.

Ruidos. ¿Qué ruido produces cuando comes algo que te gusta mucho? ¿Cuándo estornudas, cuando soplas fuerte por la boca, el viento, un coche, un tren, etc?

Sonidos. Imitar el ruido de una abeja (zzzzzz), de un neumático que se desinfla (sssss...), de un coche, etc.

Cumplir órdenes. Sal de ahí, dejando la mesa a tu derecha, sigue adelante, da una vuelta a la silla; detente de pie, ante el armario, etc.**Tres objetos.** Por ejemplo, un plátano, una manzana y una naranja. Colócalos de modo que la manzana tenga a su derecha el plátano y que la naranja tenga la manzana también a su derecha.

Pasado presente, futuro. ¿Qué hiciste ayer? ¿A quién viste? ¿Qué vas a hacer el próximo domingo? ¿Qué hago durante el día? Me levanto...

Ritmos. La letra M representa aplaudir. La P, golpear el suelo con los pies. Ejemplos: MMP,PPM,MPM,PPP, etc.

Transcripción de un ritmo. Golpes fuertes en la mesa: el niño dibuja una espiral; golpes flojos, un punto.

Palmear palabras. Decir palabras destacando bien cada una de sus sílabas, acompañando cada sílaba con una palmada.

Completar series. Desayunar, comer, merendar...¿Qué palabra seguiría? (Noche,cena). Dedo, mano, brazo...

Clasificar palabras en grupos: Lluvia, pájaro, nieve, perro, viento, gato, truenos, etc.

Terminar frases: con los ojos veo, con la boca...; el agua del mar es salada, el azúcar es...; el pájaro vuela, el pez... Causa-efecto:

Terminar frases como: ya que he pasado horas sin comer, ahora tengo...; He salido sin paraguas, y, como llueve

Aprender y recitar poesías, comenzando por dos versos, aumentando cada día hasta completar.

También canciones. El dibujo escondido. Se le enseña un dibujo y el niño lo observa. Luego se le retira y se le pide que recuerde los detalles.

Órdenes con gestos. Dar órdenes para que las cumpla, sólo con gestos.

Planteamiento de problemas: haced cosas que el niño sepa que están mal: por ejemplo poner los zapatos en la cabeza, los guantes en los pies, los calcetines en las manos.

JUEGOS DE INTERACCION FUERA DEL AULA

Titulo: “Las marionetas”

Nº de participantes: Todo el grupo y se dividen en parejas

Edad: Entre 5 y 6 años

Espacio físico: La Sala de clases.

Objetivo: Interactuar con sus compañeros.

Descripción:

Se les explicara que uno de los dos va ha ser un muñeco de trapo y que se tiene que acostar, mientras que su compañero irá, mientras su compañero irá levantando a su marioneta de la manera que el quiera, hasta lograr levantarlo, después le dará ordenes que la marioneta deberá hacer.

Titulo: “Arrebatarse el Globo”.

Edad: Se puede realizar desde los 5 años.

Nº de participantes: Todo el curso.

Espacio físico: Sala espaciosa o espacios abiertos.

Materiales: Globos

Objetivo: Que los niños y niñas logren compartir con sus pares, jugando, investigando, imaginando y aventurando con ellos.

Descripción: Un alumno engancha a su cintura un globo. Junto a la maestra el resto persigue al que tiene el globo para arrebatárselo. Quien lo logra lo engancha a su cintura y trata de huir el mayor tiempo posible de sus perseguidores.

Titulo: “Veo, veo”

Edad: 4 a 6 años.

Nº de participante: Todo el grupo curso.

Espacio físico: Dentro de la sala de clases.

Materiales: Ninguno.

Objetivo: Que los niños identifiquen objetos, colores y materiales. Que en conjunto con sus pares elaboren respuestas acorde a lo que se les pregunta.

Descripción: El monitor dice al grupo: "veo...veo"

El grupo contesta: ¿Qué ves?

El monitor: " veo una cosa"

El grupo: ¿De que color?

El monitor: Azul...

Los niños y niñas, por turno, van nombrando algún objeto de ese color, que se encuentre dentro de la sala. No puede ser nombrado dos veces el mismo objeto.

Variantes: El juego puede variar cambiando los colores por formas.

Ejemplo: cosas redondas, cuadradas, alargadas. Etc.

Por materiales. Ejemplo: madera, vidrio, papel, etc.

JUEGOS DE RONDAS, RELATOS Y CANCIONES LUDICAS

Título: "El gato y el ratón".

Numero de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 5 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Objetivos: Incorporarse a juegos de grupo y colectivos, descubriendo la personalidad y el grado de participación y colaboración con otros, y otras.

Relacionarse con los compañeros y adultos que sean significativos, para ellos.

Descripción:

Los jugadores hacen un círculo tomados de las manos. Un jugador dentro del círculo, será el ratón y un Jugador ubicado fuera del círculo será el gato.

El juego consiste en que el gato tratara de pillar al ratón.

Los jugadores que forman el círculo ayudan al ratón e impiden la entrada al gato, levantando y bajando los brazos. El gato no puede romper el círculo. Si el gato logra agarrar al ratón, otros Jugadores saldrán a participar, representando estos roles.

Título: “Bailando y cantando, nos movemos”.

Numero de participantes: Todo el nivel.

Edad: A partir de 3 años.

Espacio físico: Lugar libre de obstáculos.

Materiales: Música, radio.

Objetivos: lograr la espontaneidad de cada participante, y obtener un lenguaje de comunicaron verbal, desarrollando a la vez el canto, y la psicomotricidad de los párvulos.

Descripción:

La educadora invita a los niños y niñas a realizar movimientos de libre elección, según la música que están escuchando, realizando una especie de coreografía para luego socializar cantando como se realizaron los movimientos, como se sintió cada párvulo con la actividad lúdica.

Título: “Juguemos a los medios de transporte.”

Número de participantes: Todo el nivel

Edad: A partir de los 3 años.

Espacio físico: Sala de clases, espacio amplio.

Materiales: Música festiva, radio

Objetivos: Estimular la creatividad e imagineros de los párvulos, representando roles, desde su visión personal de las cosas.

Descripción:

La educadora incentivara por medio de una canción a los niños y niñas para jugar a realizar diferentes medios de transporte, cantando con alegría, preguntando a los niños y niñas, ¿vamos a ser un tren?, ¿un auto? ¿Una bicicleta?, ¿lo representamos?,¿qué ruido hacemos?, decimos alguna característica de este medio de transporte.

Título: ¿qué color es este?

Número de participantes: Hasta 15 jugadores.

Edad: A partir de 3 años.

Espacio físico: Sala de clases.

Materiales: Cartulinas de colores básicos cortadas en trozos medianos, como tarjetas.

Objetivos: potenciar, los aprendizajes que tengan de los colores, siendo estos lo básicos, obtener una mayor atención y concentración dentro del grupo, relacionando objetos del cuento con los colores expuestos. Descripción:

Estando sentados en círculo, la educadora, saludara con alegría a los niños y niñas, luego les cuenta un cuento, utilizando las tarjetas hechas previamente con cartulinas, que se encuentran encima de una mesa.

Como por ejemplo: iba, una niña un día caminando por el pasto, ¿de qué color es el pasto niño y niñas?, o también la niña llevaba puesto un vestido de color amarillo, ¿dónde está la cartulina amarilla? Reconociendo y nombrando los colores que están en la mesa.

Variantes: En vez de un cuento, se puede hacer una canción, preguntando al inicio del juego, si quieren cantar o escuchar una historia, dependiendo del interés de los párvulos. Incluso el cuento también puede ser realizado por un niño o niña que quiera participar contándoselo a sus compañeros/as.

Título: “¡La epidemia! ¡Corran!”

Nº de participantes: Todo el nivel

Edad: 5 años en adelante

Espacio físico: Patio

Objetivo: Lograr un trabajo en equipo, mejorando y perfeccionando las habilidades motoras físicas.

Material: 4 Colchonetas

Desarrollo: Se colocan las colchonetas en cada esquina del patio, estas serán "Los Hospitales".

Se designa a uno o dos jugadores (as) que será (án) "La Epidemia" y el resto de los participantes dispuestos por todo el espacio.

El juego consiste en que, La epidemia debe contagiar a todos los jugadores

Se contagian solo con el hecho de ser tocados

Cada jugador contagiado debe caer al suelo

Los participantes contagiados pueden ser liberados por dos jugadores (que no han sido tocados) llamados "Ambulancia" quienes los transportan: uno desde los brazos y el otro toma sus piernas para llevarlos al hospital más cercano donde quedan liberados de la epidemia y pueden continuar jugando

La epidemia puede, o no, contagiar a las ambulancias. (Depende del guía del juego)

El juego finaliza cuando todos los participantes han sido contagiados

Título: “El paseo de la familia conejo”

Nº de participantes: todo el grupo curso

Edad: 4-5 años

Espacio físico: Patio o gimnasio

Objetivo: lograr desplazamientos guiados por la educadora, y desplazarse libremente, coordinando el oído con los movimientos.

Desarrollo:

La maestra camina por todo el patio con el grupo, ella representa a la mamá coneja y pasea con sus conejitos (niños y niñas) ; esta mamá, teme que sus conejitos se pierdan , y cada vez que oigan una palmada, los niños, deberán correr a sentarse alrededor de ella o rodearla.

JUEGOS SOCIODRAMATICOS

Título: “Las golondrinas”

Nº de participantes: Todo el nivel

Espacio físico: patio

Objetivos: Que los niños y niñas, logren desplazarse libremente, personificando una especie animal.

Descripción:

A los niños se les explica lo que es una bandada previamente, y luego en el patio, ellos deberán formar una bandada que aletea volando. Deben imitar a las golondrinas, caracterizándose, moviendo sus brazos, todos juntos desplazándose en el mismo sentido describiendo círculos, cruzando por todo el patio, como si estuviesen emigrando hacia otro lugar más cálido.

Título: “La estación de ferrocarril”

Nº de participantes: todo el nivel

Edad: a partir de 3 años

Espacio físico: patio o espacio despejado de obstáculos

Objetivos: lograr personificar un personaje, de acuerdo a lo que ellos conocen y a lo que les indica la educadora, utilizando el espacio y sus compañeros para desplazarse.

Descripción:

Se divide el nivel, en varias hileras, aproximadamente de 6 a 7 párvulos, estas hileras representaran los trenes, y se ubicaran libremente dentro del patio o el espacio utilizado. Al escuchar la orden del “jefe de la estación” (la educadora), los niños prestaran atención, y la educadora les ira dando sugerencias, de movimientos que puede hacer un tren, ya sea de carga, rápidos, que enganchan o desenganchas, podrán juntarse con otros trenes etc. Cada niño es un vagón, y el de adelante es la locomotora que guía los movimientos, y deberán personificarse como tales, avanzando, retrocediendo, etc... Tomados de la cintura o los hombros del compañero o compañera.

Estrategias metodológicas

- Crear un clima acogedor, respetuoso e integrador donde los infantes puedan adquirir con facilidad seguridad y confianza para desprenderse de sus familiares por el tiempo que dura el proceso educativo durante el día.
- Proponer juegos y actividades que despierten el interés de los infantes, que estimulen su desarrollo psicomotriz, socio afectivo y cognitivo.
- Durante la etapa de adaptación permitir la exploración del espacio y sus elementos.
- Permitir que expresen sus ideas e inquietudes a través de lenguaje verbal y no verbal.
- Favorecer la participación e integración, orientándoles a respetar las opiniones de otros y que se pueden tomar decisiones en conjunto.
- Favorecer el uso de lenguajes varios (plásticos, gestuales, verbales, corporales) para representar sensaciones, emociones, entre otras.

3.8. Resultados esperados

Con la propuesta de “estrategias didácticas basadas en juegos infantiles para mejorar el proceso de enseñanza en la educación inicial de niños y niñas de 3 a 5 año” desarrollado

mediante investigación de campo en la Unidad Educativa “Eugenio Espejo N° 29” del cantón Tosagua, se pretende obtener los siguientes resultados:

- Niños y niñas del nivel inicial que logran adaptarse efectivamente al sistema educativo.
- Niños y niñas que desarrollan sus habilidades y destrezas motrices, cognitivas y socio afectivas a través de estrategias integradoras y didácticas.
- Docentes del nivel inicial con una planificación adecuada de estrategias que induzcan el aprestamiento de los niños al sistema escolar.

CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos mediante la aplicación del instrumento se llegó a las siguientes conclusiones

- Una gran mayoría de los docentes encuestados cree que las actividades lúdicas solo algunas veces son importantes para el desarrollo físico.
- Por otra parte el porcentaje más elevado de las respuestas refleja que algunas veces los docentes utilizan actividades lúdicas para que los niños y niñas ejerciten el desarrollo físico.
- Un número apreciable de docentes recalco que las actividades lúdicas sirven para fomentar la comunicación entre los niños y niñas de edad preescolar
- Así mismo una gran mayoría respondió que casi nunca brinda oportunidades a los niños y niñas para comunicarse
- Por otro lado un porcentaje de los encuestados piensan que casi nunca las actividades lúdicas contribuyen a la expansión de necesidades
- Con respecto al as actividades lúdicas para crear cosas nuevas un gran porcentaje de docentes expresaron que casi nunca proponen dichas actividades
- De la misma manera los docentes señalan que casi nunca realizan actividades de dramatización para poner en manifiesto la fantasía de cada uno de ellos
- En la misma vertiente en su totalidad los docentes expresan que casi nunca propician actividades a sus alumnos para representar mediante actividades lúdicas sus experiencias vividas
- Por otra parte, dentro de la función del educador, se determina que no ofrecen un ambiente adecuado y una buena selección de materiales para realizar las actividades lúdicas, probablemente por falta de espacios físicos amplios y escasos conocimientos de una relación estrecha entre lo que se juega y con qué se realizan los juegos.

RECOMENDACIONES

Con base a las conclusiones elaboradas a las conclusiones elaboradas es factible realizar las siguientes recomendaciones dirigidas a docentes

- Utilizar las actividades lúdicas con el fin de lograr el desarrollo físico en el niño y niña en edad preescolar
- Así mismo las actividades lúdicas son de vital importancia pues contribuye a facilitar la comunicación entre los niños, niñas y adultos
- Se deben ofrecer oportunidades para comunicarse a través de actividades lúdicas
- Las actividades lúdicas son una herramienta útil para la adquisición de competencias ya que actúa como una experiencia importante de aprendizaje y no como un juego no significativo
- Por otro lado las actividades lúdicas favorece la expansión de necesidades y deseos que los niños reprimen dentro de su entorno familiar
- Incentivar a los niños y niñas a crear cosas nuevas a través de actividades lúdicas
- Se invita al docente a respetar las producciones de los niños y niñas en situaciones espontáneas tanto individuales como grupales y emplear las actividades lúdicas como una herramienta.
- Se invita al docente a respetar las producciones de los niños y niñas en situaciones espontáneas tanto individuales como grupales y emplear las actividades lúdicas como una herramienta.
- Igualmente las actividades lúdicas, dan al niño la oportunidad de obtener conocimientos y desarrollar el poder de observación.
-

BIBLIOGRAFIA

- Bustos, E. (2009). La importancia del período de adaptación del niño a la escuela. *Innovación y Experiencias Educativas*(16), 1-8.
- CABRERA, Angulo Antonia. El Juego en Educación Preescolar: Desarrollo social y Cognoscitivo del Niño.
- Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- CECJA. 1992. (A). DECRETO 105/1992 de 9 de junio (BOJA, 20/6/92). Currículum de la Educación Primaria.
- CHATEAU, Jean. Psicología de los Juegos Infantiles
- Chávez, H., & Carrillo, R. (14 de Enero de 2009). *Universidad Nacional Autónoma de México*. Recuperado el 02 de Enero de 2016, de Portal Académico del Colegio de Ciencias y Humanidades
- EcuRed. (01 de Mayo de 2012). *Enciclopedia Cubana en la Red*. Recuperado el 02 de Enero de 2016, de EcuRed:
https://www.ecured.cu/Proceso_de_ense%C3%B1anza-aprendizaje
- EDUC.AR. (2012). *Ministerio de Educación Argentino*. Recuperado el 11 de Junio de 2016, de <http://portal.educ.ar/debates/eid/docentes hoy/materiales-escolares/como-organizar-el-periodo-de-a.php>
- FCEA. (12 de Marzo de 2013). *Facultad de Ciencias Económicas y de Administración*. Recuperado el 02 de Enero de 2016, de Universidad de la República: <http://www.ccee.edu.uy/ensenian/catcomp/material/proensap.PDF>
- Freiz, M., Carrera, C., & Sanhueza, S. (Junio de 2009). Enfoques y concepciones curriculares en la Educación Parvularia. *Revista de Pedagogía*, 30(86), 47-70.

- Garvey, C. (1985). *El Juego Infantil*. Madrid: Ediciones Morata S.A.
- GUILLEN , M (coordinador). *Curso de actualización en didáctica y educación física*. IAD. Sevilla.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. Ediciones Aljibe.
- NARGANES, C. (1993). *Juego y desarrollo curricular en educación Física*. Wanceulen. Sevilla.
- PASTOR, JL. (coordinador) (2003). *La educación física en la enseñanza primaria*. Universidad de Alcalá. Madrid
- SANCHIS, J. R. MOLINA, J. P. (1998). Los juegos modificados en la Educación Primaria. *Actas del II Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte*. Almería.
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.
- Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf
- UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. *Estudios y documentos de educación*, 34, 5-33.
- VAZQUEZ, B. (1989). *La Educación Física en la Educación Primaria*. Gymnos

ANEXOS



Anexo 1

Universidad laica Eloy Alfaro de Manabí

Encuesta dirigida a los padres

Sr. Encuestado, mucho agradeceremos se sirva responder a las siguientes preguntas las mismas que tienen como objetivo los juegos infantiles

De la seriedad y sinceridad de su respuesta el éxito de la presente investigación.

1) ¿Considera Ud. esencial las actividades lúdicas para el desarrollo del niño en la edad preescolar?

Si

No

2) ¿Considera las actividades lúdicas como un recurso para estimular la creatividad en su niño o niña?

Si

No

Tal vez

3) ¿Los Juegos Infantiles son importantes para que su niño o niña se socialicen?

Si

No

Tal vez

4) ¿Cree Usted que es importante que como padre de familia se informe con la maestra de su hijo sobre el comportamiento en los juegos?

Si

No

Tal vez

5) ¿Cree Ud. que los juegos infantiles son más importantes que la tecnología como celulares, Tablet, Wii, etc.?

Si

No

Tal vez



Anexo 2

Universidad laica Eloy Alfaro de Manabí

Entrevista dirigida a los directivos

Sr. Entrevistado, mucho agradeceremos se sirva responder a las siguientes preguntas las mismas que tienen como objetivo los juegos infantiles

De la seriedad y sinceridad de su respuesta el éxito de la presente investigación.

1) ¿Crea Ud. Un ambiente adecuado a la hora de realizar las actividades lúdicas?

Si

No

A veces

2) ¿Motiva a sus alumnos a introducir nuevos personajes para hacer el juego más rico?

Si

No

Nunca

3) ¿Le ofrece la oportunidad a sus escolares de realizar actividades lúdicas mediante ejercicios físicos?

Si

No

A veces

4) ¿Piensa Ud. que es relevante el uso de los juegos donde prevalezca la cooperación?

Si

No

Tal vez

5) ¿Considera que los juegos infantiles como un recurso para estimular la creatividad de los niños dentro del aula?

Si

No

Tal vez



Anexo 3

Universidad laica Eloy Alfaro de Manabí

FICHA DE OBSERVACIÓN

NOMBRE:.....

FECHA:.....

ASPECTOS A OBSERVAR	SI	NO	POCO
Realizan juegos dentro y fuera del aula			
Respetan y aceptan de las normas compañeros y adversarios			
La institución tiene un ambiente adecuado para el aprendizaje de los niños con los juegos			
La maestra tiene buena relación con los alumnos			
Facilita el acercamiento de los niños con la naturaleza como un juego			

ANEXO 4





