



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



**CENTRO DE ESTUDIOS DE POSTGRADO,  
INVESTIGACIÓN, RELACIONES Y COOPERACIÓN  
INTERNACIONAL (CEPIRCI)**

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DE CIENCIAS DE  
LA EDUCACIÓN DE CHILE**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**TESIS DE GRADO**

Previo a la obtención del Título de:  
Magíster en Educación Parvularia

**TEMA:**

“ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS  
EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS,  
INTELECTUALES, AFECTIVAS Y SOCIALES DE LOS NIÑOS  
Y NIÑAS QUE ASISTEN A LOS JARDINES DE INFANTES  
“LUIS FELIPE CHÁVEZ” Y “ERNESTO VELASQUEZ KUFFO”  
DEL CANTÓN JARAMIJÓ EN EL PERIODO ABRIL- AGOSTO  
2005”

**AUTORA:**

LCDA. MERCEDES CEDEÑO CEDEÑO

**DIRECTORA DE TESIS:**

Lcda. Gladis García Saltos Mg,S.c

Manta – Ecuador

2005 – 2006

## TESIS DE GRADO

### TEMA

“ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS, INTELECTUALES, AFECTIVAS Y SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS QUE ASISTEN A LOS JARDINES DE INFANTES “LUIS FELIPE CHÁVEZ” Y “ERNESTO VELASQUEZ KUFFO” DEL CANTÓN JARAMIJÓ EN EL PERIODO ABRIL- AGOSTO 2005”

Sometida a consideración de los directivos de la Comisión del Tribunal de Tesis de Grado de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí en la Maestría de Educación Parvularia, como requisito previo a la obtención del Título de Magíster.

Aprobada por el Tribunal.

**Dr. Jaime Rodríguez Castillo, PHD, MPhE, MGAu, M.S.c.**

Director General del CEPIRCI

---

Miembro del Tribunal

---

Miembro del Tribunal

---

Miembro del Tribunal

---

Miembro del Tribunal

## CERTIFICACIÓN

**La que suscribe, Lcda. Gladis García Saltos Mg. Sc., certifica que el trabajo de investigación titulado “ESTUDIO COMPARATIVO DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES FÍSICAS, INTELECTUALES, AFECTIVAS Y SOCIALES DE LOS NIÑOS Y NIÑAS QUE ASISTEN A LOS JARDINES DE INFANTES “LUIS FELIPE CHÁVEZ” Y “ERNESTO VELASQUEZ KUFFO” DEL CANTÓN JARAMIJÓ EN EL PERIODO ABRIL- AGOSTO 2005”, ha sido revisado y se ajusta a las normas metodológicas de la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí, por tal motivo autorizo su presentación.**

Lcda. Gladis García Saltos Mg. Sc.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a Dios Todopoderoso.

A la Universidad Laica “Eloy Alfaro” de Manabí y al Centro de Postgrado el haberme permitido la oportunidad de realizar esta maestría a través de los maestros de la Universidad Metropolitana de Chile.

## **DEDICATORIA**

Esta tesis se la dedico a mi esposo, mi madre e hijos.

Y a todos los niños y niñas que asisten a los diferentes jardines infantiles del cantón Jaramijó.

## INDICE

<b>TEMAS</b>	<b>PÁGINA</b>
RESUMEN	9
SUMARY	12
INTRODUCCIÓN	15
<b><u>CAPÍTULO I</u></b>	
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.1 ANTECEDENTES	17
1.2 SITUACIÓN ACTUAL	17
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	19
1.4 INTERROGANTES	19
2. JUSTIFICACIÓN	20
3. OBJETIVO GENERAL	21
4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
<b><u>CAPÍTULO II</u></b>	
MARCO TEÓRICO	23
2.1 HISTORIA DE LOS JARDINES INVESTIGADOS	23
2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA, PSICOLÓGICA Y SOCIAL	24
2.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-LEGAL	25
2.4 HISTORIA DEL JUEGO	25
CONCEPTOS	27
ACTIVIDAD LÚDICA	27
COMO SE DEBE APLICAR LA ACTIVIDAD LÚDICA	28
EL JUEGO ADQUIERE EN LA INFANCIA UN VALOR PSICOPEDAGÓGICO EVIDENTE	29
QUÉ SE RECOMIENDA	29
INVESTIGACIÓN Y APLICACIONES	30
CONCLUSIONES	32
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES SOCIALES	32
DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES	33
CAPACIDAD AFECTIVA	33
DESARROLLO FÍSICO	34
LA FORMACIÓN DE VÍNCULOS AFECTIVOS Y DE RELACIONES SOCIALES DURANTE LA PRIMERA INFANCIA	35
LAS ZONAS DE JUEGO	36

<b>TEMAS</b>	<b>PÁGINA</b>
RINCONES ABIERTOS EN UNA ZONA TOTAL	36
LOS NOMBRES PROPIOS DE LOS RINCONES	38
Dramatización	38
Construcciones	38
Plástica	39
Biblioteca	39
Madurez Intelectual y Motora	39
Ciencia	40
Carpintería	40
EL AMBIENTE FÍSICO EN FUNCIÓN DE LAS ZONAS DE JUEGO	41
EL “PARA QUÉ” DE LOS RINCONES Y SUS MATERIALES	44
CONSIDERACIONES FINALES	60
JUEGOS DE LIBRE EXPRESIÓN	62
JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN VISUAL	62
DESCUBRIR DIBUJOS DIFERENTES	63
IDENTIFICAR DIBUJOS IGUALES	63
JUEGOS DE MEMORIA VISUAL	63
JUEGOS DE CORDINACIÓN AUDITIVA	63
JUEGOS DE SILENCIO	64
JUEGOS PARA DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN	64
JUEGOS DE DESTREZA	65
JUEGOS PSICOMOTRICES	65
<b><u>CAPÍTULO III</u></b>	
METODOLOGÍA	66
3.1 HIPÓTESIS	66
3.2 VARIABLES	66
3.3 TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN	66
3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA	68
3.5 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES INDEPENDIENTES	69
3.6 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES DEPENDIENTES	70
PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	72
<b><u>CAPÍTULO IV</u></b>	
RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN DIRIGIDA A LOS PADRES	73
RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN DIRIGIDA A LOS DOCENTES	86
ANÁLISIS DE RESULTADO	96
APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS EN LOS JARDINES INVESTIGADOS	98
COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS	100

<b>TEMAS</b>	<b>PÁGINA</b>
CONCLUSIONES	106
RECOMENDACIONES	108
<b><u>CAPÍTULO V</u></b>	
PROPUESTA	109
Introducción	109
Objetivos	109
Fundamentación Científico-Técnica	110
Ambientes Potenciadores de Aprendizajes	115
Calidad de la Educación Infantil	116
Ambiente de Aprendizaje	117
DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	120
DISEÑO ORGANIZACIONAL	121
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	122
BIBLIOGRAFÍA	124
ANEXOS	127

## RESUMEN

La tesis desarrollada en la presente investigación se refiere en particular al estudio “comparativo de las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de los niños y niñas que asisten a los Jardines de Infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, ubicados en el cantón Jaramijó”.

En tiempos pasados a las actividades lúdicas o juegos no se le daba la debida importancia, el tiempo que se le brindaba para jugar era limitado, en especial en los centros educativos. En la actualidad se sigue pensando de igual manera pese a que la Reforma Curricular propone que las actividades lúdicas son consideradas como ejes transversales, por lo importante que son para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Esta etapa del preescolar en ciertos casos es apreciada por los docentes como una etapa de preparación para la futura escolarización donde niños y niñas deben tener conocimiento de lectura y escritura.

Considerando la importancia del tema se realizó esta investigación cuyo objetivo principal es identificar a través de un estudio comparativo la potencialidad que reúnen las actividades lúdicas como medio para desarrollar las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de niños y niñas.

La hipótesis planteada es la siguiente: la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños/as de primer año básico mejora las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales en un mayor grado, al respecto, es importante señalar que los párvulos que recibieron motivación a través del juego o actividades lúdicas son más dinámicos, alegres, afectivos y extrovertidos. Basado en estos resultados se comprueban esta afirmación.

La población estudiada fue de 51 niños/as. Para obtener la información válida se utilizó varias técnicas como la observación a los niños y niñas durante cinco meses, en los jardines de esta manera para comparar la eficacia de las actividades lúdicas en donde se lo practica en relación con los niños y niñas de otro jardín que no utilizaban estas estrategias, además se entrevisto a las madres, padres y profesores en relación a la impresión que tienen de la eficacia de estas actividades.

El juego adquiere en la infancia un valor psicopedagógico evidente:

- Proporciona placer y satisfacción.
- Estimula el espíritu de superación personal delante de los retos.
- Supone la posibilidad de expresar ceñimientos liberando tensiones psíquicas.
- Favorece un sano equilibrio emocional.
- Favorece la interiorización de normas y pautas sociales.
- Desarrollar la capacidad creativa.
- Estimula la creación de defensa contra la frustración.
- Desarrolla las capacidades motrices, cognitivas, sociales y afectivas.

En la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado de sentimiento de alegría, satisfacción tensión, es intrínsecamente motivador y ayuda a estimular todas las capacidades, su fantasía e imaginación.

La investigación es cualitativa y cuantitativa, su objeto de estudio se localiza en determinar a través de un estudio comparativo, de las actividades lúdicas, cuáles son sus potencialidades para desarrollar en niños parvularios distintas capacidades en su formación integral.

Se utilizaron métodos inductivo-deductivo, sintético, analítico-histórico, bibliográfico, etc. Como también el método estadístico.

El método histórico con el cual se da a conocer la historia del juego y su evolución, permitió observar a los niños como se desarrollan de manera eficaz a través de las actividades lúdicas.

Las técnicas utilizadas son las documentales y de campo.

## SUMMARY

The thesis developed in the present investigation refers in particular to the study "comparative of the game activities in the development of the physical capacities, intellectuals, affective and social of the children that assist to Gardens of Infants "Luis Felipe Chávez" and "Ernesto Kuffo", located in Jaramijó city."

Some time ago, the game activities were not given the importance, and the time offered to play was limited, especially in the educational centers. At the present time it is continued thinking in a same way, nevertheless the Curricular Reformation intends that the games activities are considered as traverse axes, for the important to the integral development of the children and girls.

In certain cases, the stage of the kinder garden is appreciated by the educational like a preparation stage for the future school learning, where children should have reading and writing knowledge, it is influenced by the family parents that judge the teacher's capacity according to the grade of learning of the reading and writing that their children obtain. That is a common mistake that almost always is accepted by the teachers that prefer not dislike the family parents in many cases. But this kind of things not contributes to the development of the children's motivation that the game activities provide, which objective is the development of the capacities and the human being's potentialities.

Considering the importance of the topic, was necessary an investigation which main objective is identify, through a comparative study, the potentiality that the game activities provide to develop the physical, intellectuals, affective and social capacities of children.

The hypothesis planted is the following one: the application of game activities in the process of teaching-learning, of the first basic year of education to children, improvement the physical, intellectuals, affective and social capacities in a bigger grade, at this respect, it is important to point out that the kindergartens that received motivation through the game activities are more dynamic, cheerful, affective and extroverted. Based on these results they are proven this statement.

51 children were the studied population, they are legally registered, and usually attending the garden. To obtain the valid information it was used several techniques as the observation to the children in the garden during five months, this way to compare the effectiveness of the game activities where is practiced it in connection with the children of another garden, that didn't use these strategies, and also some interviews to the parents and professors whit the objective to research what was the impression that they had about the effectiveness of these activities.

This topic was selected for the investigation of grade thesis, with the purpose of obtaining the magíster grade in child education, and for the importance in the educational strategy of the children that assist to the gardens of infants "Luis Felipe Chávez" and "Ernesto Kuffó" of the Jaramijó city with the participation of the parents or representatives.

The game acquires in the childhood a evident value:

- It provides pleasure and satisfaction.
- It stimulates the spirit of personal developed before the challenges.
- It supposes the possibility to liberate psychic tensions.
  
- It favors a healthy emotional balance.
- It favors the acceptation of norms and social rules.
- To develop the creative capacity.
- It stimulates the defense creation against the frustration.

- It develops the motive capacities, cognitive, social and affective.

**Inductive-deductive methods were used.**

The synthetic method that was good to analyze each one of the aspects involved in the thematic, to arrive to a synthesis in the diagnosis.

Other methods like the analytic-historical, bibliographical, etc. As well as the statistical method were also used in the prosecution of the information.

The historical method with which is given to know the history of the game and its evolution, allowed the children to observe like they are developed in an effective way through the game activities.

## INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de los niños y niñas han cobrado especial importancia porque a través de estas capacidades los seres humanos desarrollan aprendizajes espontáneos.

Gracias a su plasticidad biológica y psicológica, a su vitalidad y curiosidad, es sujeto en intensa construcción y descubrimiento globalizado de sí mismo, de su cuerpo, de sus movimientos y emociones; de sus pensamientos, sentimientos y afectos; de sus posibilidades; de sus conquistas espaciales creativas y de sus expresiones y como todo esto se logra por medio del juego, este es para el niño y la niña lo más serio y comprometido.

Toda educación intencional exige una forma de vivir las experiencias significativas, el niño aprende por medio del juego, por esta razón el referente curricular propone a las actividades lúdicas o juegos como la metodología privilegiada de aprendizaje.

El jardín infantil es el lugar donde el niño/a asiste diariamente, por tal motivo es necesario ofrecer un ambiente donde las actividades lúdicas sean primordiales.

De ahí el interés por investigar sobre esta temática tan fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas, para cuyo propósito se escogieron los Jardines de Infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo” del cantón Jaramijo.

El texto consta de cinco capítulos:

El primero se refiere al problema en sí, a sus planteamientos, objetivos y justificación.

El segundo capítulo trata de la historia del juego, definiciones, clasificaciones, conceptos, investigaciones y aplicaciones. Las actividades lúdicas según la reforma curricular, valor psicopedagógico del juego, recomendaciones, zona del juego y consideraciones finales, teorías tomadas de diferentes autores que hacen referencia. Información obtenida de Internet, lectura de textos de autores de renombre internacional, de investigaciones realizadas en otros países que se citan en pie de página y en la bibliografía en general.

El capítulo tres se refiere a la metodología utilizada en la investigación que comprende: tipo de investigación, técnicas instrumentales, población, muestreo, etc.

El procedimiento de verificación de hipótesis, donde se parte de la hipótesis, variables e indicadores, se descubre la metodología utilizada en todo el proceso investigativo para presentar los resultados de la aplicación de los instrumentos de investigación y comprobación de hipótesis.

El capítulo cuatro comprende el resultado de la investigación, con el análisis e interpretación respectiva, conclusiones y recomendaciones.

Y el quinto capítulo se plantea una propuesta

# **CAPÍTULO I**

## **EL PROBLEMA**

### **1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **1.1. ANTECEDENTES.**

El niño y la niña durante toda su vida vive una realidad que son las actividades lúdicas o juegos, mediante el cual expresa sus emociones, sus sentimientos y construye el conocimiento y da sentido y alegría a su vida.

Las actividades lúdicas en tiempos pasados pasaban inadvertidas. Los padres y maestros entendían que el niño y la niña debían jugar o realizar actividades lúdicas únicamente en el periodo de tiempo dedicado al recreo; era una cultura marcada por las regulaciones.

Un niño o niña que por alguna razón intentara jugar dentro del salón de clases se lo consideraba como indisciplinado o mal portado y se hacía acreedor a una sanción por parte del maestro; nadie podía jugar en el aula de clases puesto que el juego en clase era considerado como falta de respeto hacia el maestro y era juzgado como un acto indisciplinario. Las clases eran rígidas y los niños y niñas eran sometidos a tales reglas que limitaban su desarrollo integral a través del juego.

#### **1.2. SITUACIÓN ACTUAL**

Actualmente, y ante el arraigado vicio intelectual de no conseguir conjugar las ideas con acción, problema que se suscita a diario en nuestra labor educativa, las actividades lúdicas se encuentran

aisladas y no se ha logrado hasta el presente implementar un proceso que le dé la importancia que el juego tiene en la calidad de las vivencias que deben los niños y niñas experimentar en su formación preescolar. La ausencia de una estrategia pedagógica adecuada a las nuevas corrientes educativas, se refleja en el desinterés de los niños por asistir al jardín de infantes.

Esta etapa del preescolar en ciertos casos es considerada por los docentes como una etapa de preparación para la futura escolarización donde niños y niñas deben tener conocimiento de lectura y escritura, influenciados por los padres de familia que juzgan la capacidad del maestro según el grado de aprendizaje de la lectura y escritura que obtengan sus hijos en esta etapa, criterio equivocado que en muchos casos son recogidos por los docentes para no desagradar a los padres de familia. Tal estado de cosas no contribuye al desarrollo de la potencialización y motivación de los niños mediante las actividades lúdicas que tienen como objetivo principal el desarrollo de las capacidades y potencialidades del ser humano.

El nivel preescolar comprende una etapa de desarrollo donde el ser humano muestra su más alto grado de sensibilidad y aptitud hacia el conocimiento. El setenta y cinco por ciento del desarrollo cognitivo se presenta en este periodo por lo tanto la preescolaridad debe considerársela como una etapa de motivación y potencialización, lo que se logra a través de las actividades lúdicas del juego y el arte, lo expresa el Referente Curricular Ecuatoriano.

Considerando experiencias de algunos años como maestra

inmersa en el quehacer educativo, se plantean las siguientes

interrogantes científicas; que sirven de guía y orientan la búsqueda de conocimiento en respuesta a estas inquietudes.

### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

Se están aplicando diversas actividades lúdicas como lo promueve el referente curricular en los Jardines de Infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffó” del cantón Jaramijó

### **1.4. INTERROGANTES CIENTÍFICAS**

1.4.1 ¿Están capacitados los docentes de los jardines Luis Felipe Chávez y Ernesto Velásquez Kuffó en esta área?

1.4.2 ¿Qué actividades lúdicas practican los niños y niñas que asisten a estos jardines?

1.4.3 ¿Participan los padres de familia en las diferentes actividades lúdicas dadas a sus hijos?

1.4.4 ¿Qué procedimientos usan los docentes para enseñar las actividades lúdicas?

1.4.5 ¿Qué importancia les dan los docentes y padres de familia a las actividades lúdicas?

1.4.6 ¿Cuentan los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffó” con espacios adecuados para realizar actividades lúdicas?

1.4.7 ¿Qué efectos están produciendo las actividades lúdicas en el

a aprendizaje de los niños y niñas?

## **2. JUSTIFICACIÓN:**

La necesidad de potenciar los resultados de las actividades lúdicas visualiza a la niña y niño como una persona en crecimiento, que desarrolla su identidad, que avanza en el descubrimiento de sus emociones y potencialidades en un sentido holístico; que establece vínculos afectivos significativos y expresa sus sentimientos; que desarrolla su capacidad de exploración y comunicación de sus experiencias e ideas, y que se explica al mundo de acuerdo con sus comprensiones, disfrutando plena y lúdicamente en la etapa en que se encuentra.

La educación por medio del juego y las actividades lúdicas desarrollan la creatividad, la inteligencia simbólica y la intuición para fortalecer los vínculos afectivos tan necesarios en la convivencia interpersonal, para despertar el sentido de las emociones y del asombro, para conducir a la expansión de la mente en la admiración de lo bello y para facilitar una forma alternativa y globalizada de ver el mundo y de aprender la realidad complementaria a la científica-analítica.

Ante la importancia que tienen las actividades lúdicas en el proceso preescolar como docente parvularia se seleccionó este tema para la tesis de grado, cuyo propósito más allá de la obtención del grado de Magíster en Educación Parvularia es profundizar en esta temática para analizarla y reflexionar sobre ella con miras a un compromiso de mejoramiento de las partes involucradas.

La ejecución de este proyecto tendría los siguientes impactos:

A través de resultados obtenidos se tomarán acciones para rectificar

errores y ratificar aciertos que contribuyan al desarrollo de las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de los niños y niñas que asisten a los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffó”.

A los padres de familia se les concienciará sobre la importancia que tiene las actividades lúdicas en el desarrollo integral de sus hijos.

A los docentes en general se les motivará sobre la necesidad de capacitarse en el conocimiento científico de las nuevas corrientes pedagógicas que recomiendan la aplicación de las actividades lúdicas como medio para desarrollar la potencialidad de los niños.

**Viabilidad:** Esta tesis fue factible, porque todo lo que se planteó se cumplió. Los objetivos propuestos fueron cumplidos. La información fue accesible y los resultados que se esperaban se lograron.

### **3. OBJETIVO GENERAL**

Identificar a través de un estudio comparativo la potencialidad que reúnen las actividades lúdicas como medio para desarrollar las capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de los niños y niñas que asisten a los jardines de infantes “Luis Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo” del cantón Jaramijó.

### **4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- 4.1.** Verificar si en los jardines se están dando las actividades lúdicas como lo promueve el referente curricular.
- 4.2.** Determinar el nivel de importancia que le dan a las actividades lúdicas los docentes y padres de familia y cuál es su participación.

- 4.3.** Identificar las actividades lúdicas que practican niños y niñas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 4.4.** Determinar si los docentes están capacitados en esta área.
- 4.5.** Auscultar los efectos que producen las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños /niñas.
- 4.6.** Proponer una estrategia a seguir con ello para que puedan llevar adelante con mayor eficiencia y eficacia el desarrollo de las actividades arriba mencionadas.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. HISTORIA DE LOS JARDINES INVESTIGADOS**

Los jardines de infantes Luís Felipe Chavéz y Ernesto Velásquez Kuffo están ubicados en el cantón Jaramijó, ambos son pluridocentes.

En el jardín Luís Felipe Chávez asisten treinta alumnos en la actualidad, y se fundó en el año 1995 con dos profesoras parvularias. Este jardín es anexo a la escuela del mismo nombre, surgió de la necesidad y la obligatoriedad que toda escuela debe tener el primer año de educación básica.

A través de este jardín se ha dado importancia a la enseñanza preescolar que beneficia a la niñez jaramijense.

El jardín Ernesto Velásquez Kuffo fue fundado en el año 1987, actualmente asisten veintiún alumnos y es atendido por dos profesoras, una parvularia y la otra en docencia primaria.

Al inicio este jardín no tenía acogida, puesto que la educación preescolar no era obligatoria, y los padres no consideraban la importancia de esta. Con el tiempo y con la obligatoriedad del ministerio de educación, se motivó a los padres de familia a que mandaran a sus hijos al jardín mencionado por la importancia para su desarrollo integral.

En esta época los padres tenían mucha desconfianza en dejar a sus hijos en manos de las maestras, creían que no era necesario asistir a estos centros educativos, mucho menos jugar ya que pensaban que era una pérdida de tiempo.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA, PSICOLÓGICA Y SOCIAL**

El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. La naturaleza implanta inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal, para asegurarse que serán satisfechas ciertas necesidades básicas del desarrollo. La cultura dirige, restringe y reorienta estos impulsos lúdicos.

La vida de los niños es jugar, y juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, a manipular, gatear, ponerse de pie, andar; prólogos del juego y el deporte que les disciplinan y permiten el disfrute pleno de su libertad de movimiento.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

La escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico, tiene su origen en el renacimiento y humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante.

Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto es el medio más importante para educar.

El juego ha adquirido importancia con la aparición de los criterios de la nueva educación, particularmente en el siglo XX, en Estados Unidos, Inglaterra, Francia, Alemania, cuyas influencias legaron hasta nosotros.

Pestalozzi es uno de los precursores de la nueva educación y es el genial creador de los jardines de infantes, que integró la teoría y la práctica en estos nuevos criterios.

Froebel, como pocos, dio gran importancia a la primera infancia y acentuó la significación de la autoridad libre y creadora del niño.

El juego y la educación deben ser correlativos por que educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir, desenvolver las

potencialidades físicas, psicológicas, sociales, afectivas y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego como medio educativo debe tener igual orientación. El juego y otras expresiones constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo.

### **2.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO LEGAL**

Los Ministerios de Bienestar Social y de Educación, Cultura, deportes y recreación consideran.

Que el Estado Ecuatoriano debe promover con máxima prioridad el desarrollo integral de niños y adolescente, y asegurar el ejercicio pleno de sus derechos de conformidad con lo preescrito en el art. 48 de la constitución política.

Que el ministerio de educación, cultura, deporte y recreación adopta en enero del 2001, entre una de sus políticas del plan decenal, la de apoyar la universalización de los servicios de educación inicial para los niños y niñas de cero a cinco años, en coordinación con los servicios que ofrecen los ministerios que hacen el frente social.

Art. 1: poner en vigencia el referente curricular para la educación inicial de niños y niñas de cero a cinco años, cuyo diseño adjunto forma parte de este acuerdo, para asegurar un proceso educativo, alternativo, abierto y flexible de acuerdo a la diversidad cultural del Ecuador.

### **2.4. HISTORIA DEL JUEGO**

El juego aparece en la historia del hombre desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad, encontrándose en excavaciones de periodos muy primarios indicios de juguetes simples, luego en pintura vemos a niños y niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir al juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños y niñas ya que en todas las etapas del ser humano este desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificaciones, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.<sup>1</sup>

Piaget afirma que el niño y la niña mediante el juego, construyen el conocimiento, es decir, aprenden, conocen el mundo y gracias al juego, lo representan, poniendo en ello un sentido de observación y pasión inigualables.

La actividad lúdica debe ser apreciada, mantenida y estimulada cotidianamente en la escuela, el juego da un sentido de alegría a la vida y recarga de energía.

El referente curricular propone que las actividades lúdicas son estrategias metodológicas básicas porque es la expresión del principio de actividad propia a la naturaleza del niño y niña. En la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado de sentimientos de alegría, satisfacción y tensión, es intrínsecamente motivador, estimula sus capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales, su fantasía e imaginación.

El juego es la estrategia metodológica gracias a la cual el niño y la niña viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con la trascendencia.

Por el juego, la niña y el niño tienden a la representación, simbolización y abstracción del acto del pensamiento.

---

<sup>1</sup> Leif, Joseph y Brunelly, Lucien. La verdadera naturaleza del juego. Pag. 42

Por él se expresa en todos los lenguajes, se concentran, disciplinan, organizan, planifican, resuelven problemas, crean, respetan, comparten y desarrollan el sentido del humor.

Rosa y Carolina Hagáisi dicen que el niño es un germen vital que aspira al desarrollo y postula que toda su potencialidad sea llevada a su normal acabamiento. Para ello la educación infantil debe orientarse en el sentido de darle al niño oportunidades para que se manifieste libre y espontáneamente a través de los juegos.

Las hermanas Hagasi consideran que en la escuela los niños son los dueños de la casa, en la que viven y juegan libremente por iniciativa propia.

Froebel dice que el juego es el mayor grado de desarrollo del niño en esta edad por ser la manifestación libre y espontánea del interior, por exigencias del mismo interior... Constituye el germen de la facultad creadora del hombre.

## **CONCEPTOS**

**ACTIVIDAD LÚDICA:** La actividad lúdica es una estrategia metodológica gracias a la cual el niño y la niña viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con la trascendencia. Por el juego o actividad lúdica la niña y el niño tienden a la representación, simbolización y abstracción del acto del pensamiento.

Por él se expresa en todos los lenguajes, se concentran, disciplinan, organizan, planifican, resuelven problemas, crean, respetan, comparten

y desarrollan el sentido del humor.

ACTIVIDAD LÚDICA: Entendida como un conjunto de actividades libres placenteras y gratuitas, en el sentido más estricto de la palabra, es decir, sin finalidad aparente.

### **CÓMO SE DEBE APLICAR LA ACTIVIDAD LÚDICA**

La actividad lúdica posibilita a la persona su desarrollo integral: crecer por dentro y por fuera, disfrutar de la naturaleza del arte, de los otros, e incluso, de uno mismo y se caracteriza por su capacidad de juego (de ahí el objetivo lúdico unido a la actividad) mediante el juego interiorizamos las normas y pautas de comportamiento social, hacemos propios valores y actividades, despertamos la curiosidad, motor de aprendizaje, etc. De alguna manera, aquello que hemos aprendido y hemos vivido se hace, mediante el juego.

Es el juego entendido como actitud existencial como manera libre, placentera y gratuita de abordar la vida que se puede aplicar a todo sin corresponder específicamente a nada, lo que nos hace personas capaces de descubrir, conocer y desear la vida, sin duda, aspiraciones altamente “educativas”.

Jugar es una necesidad, un impulso vital nos empuja a descubrir, desde la infancia, todo lo que nos rodea, desde que nacemos, somos una fuente inagotable de actividad: mirar, tocar, manipular, curiosear, experimentar, inventar, expresar, soñar... En definitiva, jugar. Nadie discute la capacidad educativa del juego como fuente de aprendizaje, ni como actividad fundamental en el tiempo libre de los niños y niñas.<sup>2</sup>

En palabras de R. Denello “El juego por su propia definición, no tiene

---

<sup>2</sup> Decroly O. y Monchamp. El juego Educativo. Pág. 202

otra finalidad que la alegría y el placer de jugar". En definitiva se juega porque se juega, sin esperar resultado alguno fuera el propio juego.

### **EL JUEGO ADQUIERE EN LA INFANCIA UN VALOR PSICOPEDAGÓGICO EVIDENTE:**

- Proporciona placer y satisfacción.
- Estimula el espíritu de superación personal delante de los retos.
- Supone la posibilidad de expresar ceñimientos liberando tensiones psíquicas.
- Favorece un sano equilibrio emocional.
- Favorece la interiorización de normas y pautas sociales.
- Desarrollar la capacidad creativa.
- Estimula la creación de defensa contra la frustración.
- Desarrolla las capacidades motrices, cognitivas, sociales y afectivas.

### **QUÉ SE RECOMIENDA**

Propiciar espacios de juego en clases, en las escuelas y en los pueblos y ciudades que resultan seguras y estimulantes, dedicar tiempo al juego equilibrándolo e incluso priorizándolo a otras actividades aparentemente más productivas, facilitar el encuentro de los niños y niñas con otros ya que siempre resulta muy divertido y "productivo" el juego compartido que el juego en solitario y disponer de una variedad y rica selección de juegos y juguetes adecuados a la edad de los niños y de la calidad.

Es evidente que si jugar es una actividad tan importante en el desarrollo integral de los niños y niñas, los padres, educadores y maestros, debemos detenernos a seleccionar con acierto los mejores

juguetes para nuestros hijos, de la misma manera que nos preocupa su alimentación y su salud.

Y por último los niños y niñas necesitan contar con adultos alegres, con sentido del humor, dispuestos a compartir su tiempo libre con ellos y sobretodo a divertirse juntos.

Porque los adultos también necesitamos jugar o lo que es lo mismo, disfrutar observando, escuchando, riendo, imaginando, creando, experimentando, soñando, compartiendo, cooperando, sin esperar ningún otro beneficio que el placer de disfrutarla.<sup>3</sup>

### **INVESTIGACIONES Y APLICACIONES**

Varias investigaciones han demostrado la importancia que tiene para los alumnos el juego, ya que este fortalece la adquisición de los conocimientos, pero además es un excelente instrumento de aprendizaje y un método pedagógico que le ofrece al maestro grandes posibilidades para conocer a los alumnos, les permite estimularlos, darles participación a los más tímidos, fortalecer el colectivismo, tenacidad, valentía, justicia, honestidad y múltiples cualidades positivas de la personalidad.

El juego favorece la percepción, memoria y el pensamiento. Ellos sirven para emplearlos en diversos momentos de la clase. El juego como parte de las actividades que realiza el niño es un componente que debe ser aprovechado por el docente para elevar la motivación y el interés hacia el estudio. Así la actividad lúdica debe encontrar un espacio dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Las actividades lúdicas no se consideran como un objetivo sino como

---

<sup>3</sup> Aberasturi, Arminda: El niño y sus juegos. Pág. 110

un medio de educación siendo para el niño una necesidad donde le permite desarrollar el pensamiento y habilidades y enriquece sus sentimientos y emociones.

La utilización del juego como un medio de educación puede resultar exitosa si se tiene en cuenta que es la actividad propia del niño y que la independencia en él es necesaria conservarla y estimularla.

Motivado por las deficiencias que presentan los alumnos en la memorización de los ejercicios básicos es que surgió la necesidad de realizar este trabajo ya que este contenido es la base fundamental para la adquisición de nuevos conocimientos matemáticos, para familiarización de ejercicios y para las habilidades del cálculo.

La memorización de ejercicios básicos es uno de los contenidos fundamentales en segundo grado donde se hace necesaria la sistematicidad del cálculo oral para poder lograr mayor desarrollo

Para la elaboración de la propuesta de actividad, se tuvo en cuenta a un diagnóstico realizado, en el cual se detectaron dificultades en la memorización de los ejercicios básicos de los escolares de segundo grado, este se convirtió en el punto de partida para conformar dichas actividades.<sup>4</sup>

En la realización del mismo se tuvieron en cuenta el programa y las orientaciones metodológicas de 2 grados.

Además al concebir cada tarea se tuvo en cuenta la característica psicológica de los alumnos en estas edades, las posibilidades de los contenidos de matemática para la creación de diversas tareas que

---

<sup>4</sup> Decroly O. y Monchamp. El juego Educativo. Pág. 85

contribuyen al desarrollo de la memorización de los ejercicios básicos.

Las tareas se pueden realizar en distintos momentos del proceso de aprendizaje, este elemento depende de la iniciativa del maestro, de la concepción metodológica de la clase, de las características del grupo y de cada escolar, así como las exigencias del contenido.

La base orientadora está elaborada de tal modo que contribuya a la preparación y disponibilidad del educando para concentrar su atención en la tarea a realizar, leer y releer, analizar detenidamente la situación con el objetivo de que el alumno pueda instaurar o automatizar habilidades generales y específicas.

## **CONCLUSIONES**

La propuesta de actividades que se planea en este trabajo permite resolver las dificultades presentadas por los alumnos de segundo grado en la memorización de los ejercicios básicos.

La aplicación de las actividades lúdicas propuestas en varias escuelas del municipio de Sancti Spiritus proporcionó un salto cualitativo en la memorización de los ejercicios básicos en los escolares de segundo grado.

## **DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES**

Los niños aprenden en esta etapa a reconocerse como parte de un conjunto que involucra la familia, la escuela y la sociedad. Se identifica como personas con deberes y derechos así como comprenden que su participación es importante para el conjunto. El trabajo en este aspecto está íntimamente involucrado al desarrollo afectivo, sentando las bases

para la construcción de valores humanistas.<sup>5</sup>

## **DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES INTELECTUALES**

Las capacidades intelectuales son procesos cognoscitivos que hacen posible la realización de la actividad del sujeto surgen para aquellos formas de actividad para los cuales son necesarias, de tal modo que son capacidades para algo, no capacidades en abstracto: musicales, técnicos, idiomáticas, etc.

Se forman, se desarrollan y se expresan en la actividad y la comunicación.

No debe identificarse aptitudes intelectuales con capacidades. Las aptitudes son las premisas anatomofisiológicas de las capacidades. En ausencia de aptitudes, se pueden desarrollar a un determinado nivel de capacitados, pero el máximo nivel de desarrollo de las capacidades supone la presencia de las correspondientes con los conocimientos hábitos y habilidades. Para que un conocimiento sea aprendido, debe ser percibido, memorizado.

## **CAPACIDAD AFECTIVA**

Educar al niño en el enriquecimiento de las capacidades afectivas, han sido reconocidas por los educadores desde hace tres décadas, sin embargo, es a partir de los años 80 cuando se considera la educación infantil como el nivel educativo en el que más se puede influir con una adecuada trayectoria del desarrollo de las capacidades cognitivas, afectivas, motivacionales y sociales del niño.<sup>6</sup>

La sociedad está cambiando y la vida familiar está dejando de ofrecer a un número cada vez mayor de niños un fundamento seguro para la

---

<sup>5</sup> Ausubel, David y Edmundo V. Sullivan, "desarrollo social inicial en la familia" en el desarrollo infantil, 2. El desarrollo de la personalidad. Pág. 200

<sup>6</sup> Beard, Ruth M.: Psicología Evolutiva de Piaget. Pág. 104

vida. La escuela está convirtiéndose en la única institución de la comunidad en la que pueden corregirse las carencias emocionales y sociales del niño.

Las capacidades afectivas están involucradas en los contextos más próximos al ser humano. El ámbito familiar y escolar son las dos realidades fundamentales que comparten la responsabilidad de hacer crecer al niño en el aspecto afectivo.

En el hogar empieza la parte afectiva principalmente a través de las interacciones entre padres e hijos.

## **DESARROLLO FÍSICO**

El juego aparece como un elemento muy importante en el desarrollo físico del niño, ya que un niño que juega es un niño sano tanto desde el punto de vista físico como psicológico.

Un buen desarrollo de las capacidades físicas demuestra habilidades de movimientos, aptitud física en deportes individuales y en equipo, movimiento creativo y actividades de tiempo libre y de trabajo.

Los niños participan en juegos activos utilizando habilidades de motricidad gruesa, motricidad fina. Coordinan movimientos para hacer tareas complejas.

A través del desarrollo de capacidades físicas se fomenta la buena salud, la prevención de enfermedades y la seguridad.

Mejora la salud y el bienestar mediante el uso de habilidades afectivas.

En resumen el desarrollo físico es parte importante en el desarrollo integral del ser humano y este se logra también con la utilización de

actividades lúdicas.<sup>7</sup>

## **LA FORMACIÓN DE VÍNCULOS AFECTIVOS Y DE RELACIONES SOCIALES DURANTE LA PRIMERA INFANCIA**

- El vínculo maternal
- Los lazos con los padres y con otras figuras de apego.
- Los procesos de identificación personal en los primeros seis años de vida.
- La construcción del concepto de sí mismo y la autoestima.
- La identidad personal a partir de patrones asociados al género.
- La influencia del entorno familiar y social en la formación de la identidad.
- Información de criterios valorables en los niños y el desarrollo del juicio moral.<sup>8</sup>

La efectividad es el medio y el entorno vital que posibilita el ejercicio del juego y el arte y potencia su impacto sobre el desarrollo integral de la niña y el niño. En consecuencia la afectividad es un requisito indispensable para el ejercicio potente del juego y el arte conjugado.

## **LAS ZONAS DE JUEGO**

### **RINCONES ABIERTOS EN UNA ZONA TOTAL**

El Periodo de juego-trabajo presenta al niño la posibilidad de desarrollar distintos tipos de juegos. Es por eso que para ofrecerle un ambiente organizado, a fin de que pueda desarrollar su actividad lúdica, se arman “rincones de juego”, “áreas de juego” o “zonas de juego”. Cualquiera de estas tres denominaciones, que creemos son las

---

<sup>7</sup> Esparza, A y Petrolí, A.: La psicomotricidad en el Jardín de Infantes. Pág. 84

<sup>8</sup> Segal, Hanna: Introducción a la obra de Melanie Klein. Pág. 40

más comunes, aluden a un concepto de lugar, como resulta obvio.

La funcionalidad de esta división por zonas, áreas o rincones tiene que ver a nuestro juicio, con el encuadre de la actividad: es útil, para presentarle al grupo la opción de jugar de varios modos diferentes y simultáneos.

El ambiente debe aparecer organizado y dispuesto de manera tal que se perciba que existe un lugar donde se puede dramatizar y donde están las cosas que les van a hacer falta para ello, otro donde están los bloques para construir, etc.<sup>9</sup>

De aquí en más, terminológicamente, aceptaremos cualquiera de las tres denominaciones, pero pretendemos profundizar en la esencia de lo que un lugar determinado significa.

Nuestro criterio, respecto de la división en zonas, es que el periodo de juego-trabajo se desarrolla en una zona total dentro de la cual hay subzonas interrelacionadas. La metodología juego-trabajo supone la existencia simultánea y en funcionamiento, de todas las áreas de juego.

Si las zonas son abiertas, el juego se enriquecerá en tanto se relacionan entre sí las distintas posibilidades lúdicas.

Lo dicho antes aquí puede parecer contradictorio en tanto se pretende comenzar el periodo con un ambiente dividido, para luego permitir que esas divisiones pierdan sus límites reales, es decir, que las zonas “se abran”. No es contradictorio en tanto responde a dos criterios distintos, para momentos distintos. El primero, cuando aún no se ha desarrollado

---

<sup>9</sup> Balaban, Nancy, “Aprender del comportamiento infantil”. Pág. 20

el juego, es presentar el ambiente con sus materiales y mobiliario ordenados con criterio adulto, y en tanto todo lo que responde a un tipo de juego se encuentra junto, esto ayuda al niño a organizarse internamente. A partir de ahí, y con el juego en marcha, promover un espacio total en el que cada elemento puede ser usado según el juego propio del niño o del subgrupo, enriquecerá las posibilidades lúdicas.

A manera de ejemplo: un niño que pretenda cortar una hoja de papel en pedacitos (originalmente destinada al rincón de plástica) para usarlos como fideos en las ollas (rincón de dramatizaciones) está enriqueciendo sus posibilidades dramáticas. ¿Con qué argumento debe ser coartada esta actitud?

Hay que tener en cuenta –cuidando que se dé una actitud de respeto por los materiales y por los otros niños- que todo elemento es factible de ser usado en cualquiera de las áreas, si responde a las necesidades del juego. La maestra, sin embargo, no deberá olvidar cuál es el objetivo que la llevó a ubicar el material en cada zona de juego. Dicho en otras palabras, un libro de tapas duras puede ser usado como bandeja de la dramatización del rol de una azafata, pero ese mismo libro debe ser usado para observarlo, hacer lectura de imágenes, etc. No es perjudicial para nadie que en el momento en que no se lo usa para su destino específico, pueda utilizarse como bandeja.<sup>10</sup>

Cuando la maestra llega a aceptar y regular el uso del material de esta forma, podrá lograr zonas abiertas.

La zona abierta no implica, como lo marca el ejemplo, sólo el traslado y uso de los materiales en zonas no originales, sino el uso del espacio concreto. En este sentido el objetivo de respetar el juego de los demás

---

<sup>10</sup> Beard, Ruth M.: Psicología Evolutiva de Piaget. Pag. 25

debe ser trabajado con más profundidad. La zona de dramatizaciones, o cualquier otra, no debe estar delimitada de tal manera que el niño no pueda salir de esas marcas para dramatizar; pero debe saber que puede molestar al resto del grupo si se aleja demasiado de esa zona original interfiriendo con su acción el juego de los demás.

Nuestra propuesta implica el equilibrio de un espacio que puede ampliarse o reducirse en función de las necesidades del juego, que en definitiva no es permanecer en una zona “marcada” ni usurpar o invadir las otras zonas.

### **LOS NOMBRES PROPIOS DE LOS RINCONES**

Tradicionalmente los rincones que conforman un periodo de juego-trabajo son cinco. Se los denomina de diferentes maneras, a pesar de que todos los autores les adjudican los mismos objetivos y casi los mismos materiales.

Nuestra intención es elegir entre las denominaciones más conocidas aquellas que responda a los reales objetivos del juego que implica cada zona y utilizarla durante todo el desarrollo de este libro.

Los cinco rincones tradicionales aparecen en los tres niveles de edad y los llamaremos:

**Dramatizaciones:** Es la zona donde prevalece el juego dramático con connotaciones simbólicas. Los roles pueden ser tan variados como al niño se le ocurran; por lo tanto, no coincidimos con las denominaciones Hogar, Casita, Rincón de las muñecas, Rincón de la mamá, que aluden a una limitación tanto de la acción como del material a utilizar.

**Construcciones:** Es la zona donde se construye con materiales varios desestructurados. No coincidimos en denominarlo Rincón de bloques ya que a pesar de que la mayor riqueza de este rincón se logra a partir del uso de un equipo de bloques de madera, no es el único material

que permite la construcción. En otros casos, se lo llama Rincón de los autos por ser este el material más común que se agrega para la actividad. No coincidimos con esa denominación, porque puede o no, haber material accesorio y por otra parte, puede ser de diferentes tipos.

**Plástica:** Es la zona donde se realizan técnicas gráfico-plásticas (dibujo, pintura, collage y modelado). A partir de estas técnicas se pone al niño en contacto con lo artístico, por eso comúnmente se lo denomina Rincón de arte, término con el que en parte no concordamos porque arte implica muchas otras expresiones como el teatro, la música, etc. Obviamos otras denominaciones como Rincón de dibujo, Rincón de pintura, ya que aluden a una sola de las técnicas.

**Biblioteca:** Es la zona donde “se miran libros”. Este rincón que ofrece menos variedad de materiales que los otros, les da la posibilidad de manipularlos, hojearlos, “leerlos”. Pone al niño en contacto con un elemento cultural de gran importancia. También se lo llama Rincón de los libros, denominación que puede ser aceptada sin críticas.

**Madurez intelectual y motora:** Es la zona donde se ejercitan las nociones intelectuales y la psicomotricidad usando material específico. La denominación más generalizada de este rincón es Juegos Tranquilos, título con el que estamos decididamente en desacuerdo porque el tipo de actividad no tiene que ser necesariamente “tranquila”. Por otra parte existen otras zonas en esencia más serenas dentro del periodo (Biblioteca). Rastreando el origen de esta denominación pensamos que ha surgido de la actitud que la maestra espera que adopte el niño (estar sentado, jugar ordenadamente, etc.) cuando participa de la actividad en este rincón.

Existen otros dos rincones muy comunes en casi todos los jardines a

partir de la segunda mitad del nivel de cuatro años durante todo el grupo de cinco:

**Ciencias:** Es la zona donde se observa y explora el medio ambiente inmediato para tomar conciencia del mundo físico, químico y biológico. Desconocemos si existen, para este rincón, más denominaciones.

La actividad científica puede aparecer antes de las edades mencionadas ya que a partir del nivel de tres años se pueden incluir algunas experiencias que encaucen la curiosidad de los niños a nivel grupal. Esto es igualmente válido para la primera mitad del nivel de cuatro años.

Algunos autores incluyen en tres años y en cuatro durante todo el año, la existencia de un rincón especialmente destinado a esta actividad. Creemos que para que este rincón cumpla con los objetivos reales, es necesario trabajar con el grupo total en el área de sensibilización ante la ciencia.

**Carpintería:** Es la zona donde el niño fabrica, obtiene productos, utilizando elementos propios de este oficio, por eso más comúnmente se lo denomina Rincón del carpintero, denominación con la que no coincidimos porque no es la intención desempeñar el rol, sino lograr la habilidad para utilizar las herramientas.

Sentimos la obligación de aclarar que las denominaciones a las que nos referimos son las que consideramos apropiadas para que la maestra incluya en su planificación didáctica, dado que en teoría son las que más se adecuan al trabajo de cada rincón. La maestra – teniendo en cuenta que esta terminología específica y difícil de ser comprendida por los niños- deberá utilizar la que surja del grupo, que

seguramente estará dada por los materiales que contenga cada uno de los rincones.

En síntesis, aunque de los objetivos y contenido de cada rincón nos ocuparemos más adelante, la denominación es una concepción pedagógica que apunta a lo que didáctica o lúdicamente pretende que contenga cada zona. Ocurre que algunas denominaciones distorsionan los objetivos y esencia del área, de allí nuestro interés por proponer el uso de un código común.<sup>11</sup>

### **EL AMBIENTE FÍSICO EN FUNCIÓN DE LAS ZONAS DE JUEGO**

Cada grupo del Jardín de Infantes tiene un espacio particular y propio para desarrollar sus actividades. Este espacio es el denominado ambiente físico, que es simplemente una superficie delimitada dentro del edificio total.

El Periodo de juego-trabajo debe desarrollarse siempre dentro de esta zona. Si una maestra, como iniciativa creadora, se propusiera “mudar” el periodo de juego-trabajo a otro ambiente, cualquiera sea: otra sala, parque, patio, gimnasio, etc., tendrá que tener en cuenta que el cambio de estructura ambiental puede modificar la confianza que el grupo había logrado para el desarrollo de sus juegos en el ambiente acostumbrado. Seguramente se producirá un periodo de juego-trabajo atípico, en función de descubrir y explorar un nuevo lugar, en vez de descubrir y explorar nuevas situaciones de juego en un lugar conocido.<sup>12</sup>

Ante la alternativa de determinar la ubicación de las zonas de juego debe primar una actitud equilibrada entre la funcionalidad y la estética.

---

<sup>11</sup> Bosch y otros: Un Jardín de Infantes mejor, siete propuestas. Pág. 32

<sup>12</sup> Hartlei, R.E. y otros: Cómo comprender los juegos infantiles. Pág. 15

Existen salas ideales: amplias, cuadradas, con mucha luz natural, con paredes aprovechables (pocas puertas), con ventilación suficiente. Es evidente que bajo esas condiciones ninguna jardinera tendrá dificultad para organizar en ambiente en función de los rincones. Muchas otras veces el lugar designado para el grupo reúne muy pocas de estas condiciones. Creemos que casi todos los ambientes físicos pueden servir para realizar un periodo de juego-trabajo. Organizarlo requerirá de la maestra mayor creatividad en tanto pueda hacerlos funcionar de manera estable bajo condiciones particulares. La primera actitud ante un espacio vacío debe ser evaluarlo críticamente y decidir si todos los rincones pueden funcionar simultáneamente; si la respuesta es positiva, se dará el ideal de un periodo de juego-trabajo: la existencia de todas las zonas de juego en función de la edad del grupo. Si la respuesta es negativa, no es valedero intentar comprimir al grupo dentro de un ambiente, en función de un juego con más posibilidades, ya que no se puede pretender creatividad lúdica si carecen de comodidad. Por lo tanto habrá que resolver cuántos rincones en número pueden funcionar simultáneamente, cuáles serán esos rincones y con qué frecuencia va a funcionar cada uno.

Cerrar zonas de juego, evidentemente, resta posibilidades creativas al grupo, pero somos conscientes de que existen ambientes en los que la coexistencia de todas las áreas deseadas es imposible. A pesar de esto no se debe olvidar que el periodo de juego-trabajo no puede contar con menos de tres áreas. Elegir entre dos variables es ofrecer dos actividades grupales simultáneas y no un periodo de juego-trabajo. Hay algunas premias que debe ser tenidas en cuenta, siempre que el ambiente físico lo permita, para la menor ubicación de los rincones:

- **Plástica** debería ocupar una zona que tenga buena luz, preferentemente natural y estar ubicada cerca de las piletas.

- **Dramatizaciones** debería ocupar una zona que ofrezca una relativa privacidad; no debe ser un espacio de tránsito de los otros niños y no debe estar preferentemente, cerca de la puerta.
- **Construcciones** debería ocupar una zona amplia y abierta. Evitar la cercanía de vidrios por las características del juego y del material.
- **Biblioteca** puede ocupar un espacio restringido si se lo compara con las otras áreas.
- **Madurez Intelectual y Motora** debería ocupar una zona de poco tránsito de niños, con una distribución de sillas y mesas que facilite la ubicación del grupo.
- **Ciencias** debería ocupar una zona con buena luz, preferentemente natural, cerca de una pileta y de la puerta de entrada a la sala para facilitar las salidas al exterior en función de recolección de elementos.
- **Carpintería** solo necesita el lugar que ocupa el banco del carpintero. Tener en cuenta que por el tipo de actividad conviene que no esté cerca de vidrios ni de otros grupos de juego.

Para favorecer un manejo más cómodo, los materiales de cada zona de juego deben estar ubicados dentro de cada área, al alcance y cerca de los niños.

Como cada área tiene un tipo de juego especial, y en consecuencia un uso determinado del espacio y un “ruido” característico, debe tenerse en cuenta que la ubicación de los rincones dada su vecindad o proximidad en el ambiente físico, promoverá algunas otras pautas de ubicación:

- Separar, dentro de las posibilidades, los rincones más ruidosos (Construcciones, Carpintería) de aquellos que requieren un clima más calmo (Biblioteca, Plástica, Madurez Intelectual y Motora).
- Se sugiere que Ciencias esté cerca del rincón de plástica porque ambos necesitarán de la piletta y porque a partir de experiencias científicas se puede necesitar graficar.
- Los rincones de Dramatizaciones y Construcciones son los únicos que, por el tipo de juego que implican, tienden a expandirse en el espacio, motivo por el cual no se recomienda que estén muy próximos para evitar situaciones de enfrentamiento que pueden provocar agresión entre los subgrupos participantes en ambas áreas.

Existe una manera concreta de ubicar los rincones, existen pautas que ayudan a lograrlo, pero sustentándolo y complementando la funcionalidad del ambiente, la jardinera no debe olvidarse de que la sala debe estar arreglada, limpia, alegre, con detalles que hacen a una armonía total. El equilibrio de estos dos aspectos “motiva a jugar”.

## **EL “PARA QUÉ” DE LOS RINCONES Y SUS MATERIALES**

Ya están delineados algunos aspectos de la metodología del periodo

juego-trabajo. Para concluir esta parte nos abocaremos a la tarea de “llenar” los rincones. Esto alude a elegir el material de cada área de acuerdo con la planificación previa, que tenga en cuenta el nivel de edad y el nivel de maduración del grupo, en la etapa del año en que se está trabajando.

Los objetivos del periodo de juego-trabajo se cumplen por medio de actividades y estas actividades necesitarán de determinados materiales para concretarse.

A partir de lo dicho, vamos a formular los objetivos de cada zona y sugerir algunos materiales necesarios para cada nivel de edad.

#### **a) EL ÁREA DE DRAMATIZACIONES**

**Objetivo General:** que los niños logren a través de la experiencia de jugar en este rincón:

- Asumir roles.
- Adquirir mayor capacidad para simbolizar.
- Elaborar situaciones.
- Revivir situaciones placenteras.

En los distintos niveles de edad se pueden formular Objetivos Específicos que se desprenden de este Objetivo General. Que el niño logre:

- Imitar modelos simples de juego.
- Desarrollar un juego socializado.
- Asumir roles distintos de los del seno familiar.
- Dramatizar todo tipo de roles.
- Una estructura básica dentro del juego reglado.

### **Algunas características del juego dramático. Cinco años**

Dramatizan situaciones más completas. Le agregan detalles. Planean previamente el desarrollo de la escena. Asumen roles en relación con “ser grandes”. Los varones demuestran fuerza y masculinidad a través de los roles y las niñas adoptan los que tienen marcada feminidad. Aparecen las reglas en el juego. Generalmente dramatizan sin disfrazarse. Se sienten coartados cuando descubren que son observados por el adulto.

Las situaciones dramáticas más comunes son: “los personajes de televisión y de historietas”, “la escuela”, “los policías”, “las señoras”, “los deportistas”.

### **Sugerencias del mobiliario**

Por la variedad de situaciones de juego se recomienda colocar en el rincón, el stock completo de material desestructurado en cantidad considerable, para que les permitan crear sus propios muebles.

### **Sugerencias de materiales**

Los grupos de cinco años, a partir de una situación dramática, hacen un manejo diferente del material. Las necesidades de uso de determinados materiales surgen en función de la escena a desarrollar.

Por lo tanto se sugiere tener un stock previsto para cuatro años al alcance de los niños según lo requieran.

## **b) EL ÁREA DE PLÁSTICA**

**Objetivo General:** que los niños logren a través de la experiencia de participar en este rincón:

- Conectarse con los materiales del collage, del dibujo, del modelado y la pintura.
- Expresarse libremente a través de las técnicas gráfico-plásticas.
- Combinar técnicas y/o materiales
- Aprender cuál es el uso correcto de los elementos de trabajo.

En los distintos niveles de edad se pueden formular Objetivos Específicos que se desprenden de este Objetivo General.

Que los niños logren en el dibujo:

- Controlar su trazo para que se dé un pasaje del garabato descontrolado al garabato controlado.
- Graficar el monigote
- Graficar la figura humana
- Graficar objetos de la realidad.

Que los niños logren en la pintura:

- El pasaje de la mancha a la forma.
- El pasaje de la forma a la reproducción de figuras concretas.

Que los niños logren a través del modelado:

- El pasaje del manipuleo a la concreción de formas.
- El pasaje de la concreción de formas a la reproducción en tercera dimensión.

Que los niños logren a través del collage:

- El pasaje del “pegoteo” al pegado”
- El pasaje del pegado a la composición
- El collage en tercera dimensión (volumen).

**Algunas características del rincón de plástica. Cinco años.**

Le dedican mucho más tiempo a cada uno de sus trabajos. Son muy detallistas. No abandonan el trabajo sin concluirlo, pueden proyectar continuarlo en días sucesivos.

Proyectan qué van a hacer. Explican lo que hicieron y lo evalúan.

Se autoabastecen totalmente. Se ocupan de la limpieza de los materiales.

**Sugerencias del material**

Se pueden incluir todos los materiales del listado para cuatro años, agregando:

- Bolígrafos
- Lápices negros
- Goma de pegar de colores
- Carbonillas
- Tinta china
- Pintura esmalte
- Papel maché
- Punzones
- Aluminio o cobre en láminas
- Yeso.

### c) EL ÁREA DE MADUREZ INTELECTUAL Y MOTORA

Para formular los objetivos de esta área creemos conveniente separar los rubros que apuntan a la maduración intelectual de aquellos referidos a la maduración motora. Solamente lo hacemos con fines teóricos, ya que en la actividad concreta el uso de la mayoría de los materiales específicos requiere la ejercitación de ambos aspectos.

Deseamos aclarar que los objetivos referidos a la motricidad fina se incluyen en este rincón porque habrá en él materiales específicos para ejercitarla. Esto no significa ignorar la ejercitación motriz en las otras áreas de juego y en la actividad en general, ya que es obvio que el manipuleo de objetos la lleva implícita.

**Objetivo General de la Madurez Intelectual:** Que los niños logren estructurar e incorporar a través del ejercicio constante y progresivo que implica el uso del material específico, las nociones de:

- Objeto
- Espacio
- Tiempo
- Causalidad
- Esquema corporal
- Clase y número

En los distintos niveles de edad se pueden formular Objetivos Específicos que promueven a partir de cada una de las nociones lo siguiente:

Respecto del objeto:

- Color
- Tamaño
- Forma
- Grosos
- Temperatura
- Sabor
- Olor
- Textura
- Longitud
- Peso

Respecto del espacio:

- Relación sujeto objeto
- Relación objetos entre sí
- Relación objetos en movimiento

} En el uso del espacio  
concreto y/o gráfico

Respecto del tiempo:

- Ordenamiento de las acciones en los distintos momentos del día (antes-ahora-después)
- Ordenamiento de las partes del día (mañana-tarde-noche)
- Ordenamiento de los días (ayer-hoy-mañana).
- Relación de la acción y el tiempo (relación témporo-espacial).

Respecto de la causalidad:

- Relación causa-efecto

Respecto del esquema corporal:

- Vivencia del propio cuerpo
- Vivencia de sus partes
- Lateralidad

Respecto de la clase y del número:

- Agrupaciones
- Clasificaciones
- Cuantificadores
- Seriaciones
- Conservación de la cantidad
- Inclusión en la clase.

**Objetivo General de la Madurez Motriz:** que los niños afiancen y ejerciten a través del uso de material específico y de la actividad programada:

- La coordinación óculo-manual
- La tensión y la relajación de los pequeños músculos

A manera de Objetivos Específicos y entendiendo que la exigencia para la resolución de los ejercicios dependerá del nivel de edad, mencionaremos actividades concretas que llevan a la concreción del Objetivo General mencionado:

- Enhebrar
- Alinear
- Delinear
- Contornear
- Enroscar
- Trozar
- Recortar

- Punzar
- Superponer
- Encajar
- Ensartar
- Encastrar
- Plantar
- Perforar

**Algunas características del rincón de Madurez Intelectual y Motora. Cinco años.**

Se comprometen más en la resolución del problema que presenta el material. Perseveran hasta lograrlo. Generalmente no piden ayuda. El material pierde atracción después de resolver correctamente el problema. Les gustan las cosas complicadas, inclusive que les planteen más de una dificultad. Permanecen un tiempo considerable en este rincón. Incluyen a otro compañero para trabajar con un material; pueden hacerlo en conjunto.

**Sugerencias de materiales**

- Plantados de tarugos finos para realizar recorridos múltiples.
- Ensartados de varios ejes y piezas con cortes rectos, para armar figuras o escenas de ambos lados.
- Encajes planos hasta 16 piezas.
- Rompecabezas con cortes rectos, hasta 12 piezas.
- Rompecabezas con cortes sinuosos, hasta 10 piezas.
- Rompecabezas autocorrectores, hasta 16 piezas.
- Rompecabezas con modelo para reproducir, hasta 10

piezas.

- Loterías de idénticos de formas concretas, hasta 12 piezas.
- Loterías de idénticos de formas abstractas, hasta 12 piezas.
- Loterías de idénticos por cantidad, hasta 10 piezas.
- Loterías de idénticos por posición, hasta 10 piezas.
- Loterías que relacionan distintas variables (tamaño, color, grosor, posición, etc.), hasta 10 piezas.
- Loterías de relación continente-contenido, hasta 8 piezas.
- Loterías de relación parte-todo, hasta 8 piezas.
- Loterías de relación causa-efecto, hasta 8 piezas.
- Dominós medianos o chicos de idéntico de figuras geométricas con variación de color y tamaño, hasta 24 piezas.
- Dominós medianos o chicos de idéntico por textura, hasta 24 piezas.
- Dominós medianos o chicos de idéntico por textura con variación de color, hasta 24 piezas.
- Dominós medianos o chicos de relación número-cantidad hasta 24 piezas.
- Dominó tradicional adulto (de idéntico de cantidad de puntitos).
- Seriaciones por tamaño, hasta 10 piezas.
- Seriaciones por grosor, hasta 6 piezas.
- Seriaciones temporales, hasta 6 piezas.
- Seriaciones temporo-espaciales, hasta 4 piezas.
- Clasificaciones: equipo de bloques lógicos Dienes.
- Clasificaciones: material de todo tipo, posible de ser clasificado usando cualquiera de las variables que el

mismo presente.

- Miniconstrucciones: ídem cuatro años, agregando complementos para armar escenas.
- Encastres: ídem cuatro años.
- Juegos de destrezas de manos: zapato para pasar cordones y hacer nudos o moños, tabla con variedad de cerraduras y tipos de candados.
- Enhebrados: elementos pequeños con orificios pequeños, planchas perforadas para enhebrados alternados (bordados).

Creemos importante señalar que las sugerencias para cada edad, en lo que se refiere al material, fueron confeccionadas remitiéndonos a las dificultades medias del material que cada grupo madurativamente puede resolver. Resulta evidente que para ejercitar cualquiera de las nociones de esta área, debe trabajarse con material concreto, pero estimamos que a partir de objetivos de trabajo claros, la maestra jardinera puede crear material con los elementos que tenga a su alcance, resultando esta tan apropiado y funcional como el comercializado. Estamos convencidos de que el buen trabajo en esta área depende de la capacidad de aprovechamiento de situaciones y elementos de la apertura creadora que tenga la maestra y no de la cantidad de material con que se cuenta.

#### **d) EL ÁREA DE CONSTRUCCIONES**

**Objetivo General:** que los niños logren a través de la experiencia del juego en este rincón:

- Manejar mejor el espacio concreto

- Adquirir mayor capacidad para simbolizar.
- Ejercitar la tensión y la relajación de los músculos que intervienen para asir y prender.

En los distintos niveles de edad se pueden formular Objetivos Específicos que se desprenden de este Objetivo General.

Que los niños logren respecto del uso del espacio:

- Manejar la verticalidad
- Manejar la horizontalidad
- Manejar la combinación de ambas
- El equilibrio estático de elementos superpuestos
- Conquistar la tercera dimensión.

Que los niños logren respecto de la simbolización:

- Dar nombre a la construcción
- Jugar con la construcción
- Jugar dentro de la construcción

Que los niños logren respecto de la tensión y la relajación:

- Adquirir una precisión motriz creciente para armar una estructura.

**Algunas características del rincón de construcciones.  
Cinco años.**

Hay un mayor dominio de las piezas y del espacio. Las construcciones comienzan a adquirir volumen. Buscan el equilibrio perfecto. Se exigen que no se derrumbe. Cuidan el detalle. Agregan elementos accesorios. Juegan “dentro” de la construcción. Las proyectan previamente.

### **Sugerencias de materiales**

- Ídem cuatro años agregando piezas más pequeñas de material de desecho (por ejemplo: carreteles de hilo, chapitas, etc.)

### **e) EL ÁREA DE BIBLIOTECA**

**Objetivo General:** que los niños logren a través de la experiencia de juego en este rincón:

- Disfrutar del contacto con el material.
- Desarrollar la imaginación.
- Desarrollar el lenguaje
- Aprender el primer código de lectura: el de la imagen gráfica.
- Acercarse a la Literatura (mediante la intervención adulta).

En los distintos niveles de edad se pueden formular Objetivos Específicos que se desprenden de este Objetivo General.

Que los niños logren:

- Manipular adecuadamente el material
- Hojear mecánicamente
- “Mirar” la imagen
- Identificar el personaje
- Interpretar una escena

- Interpretar una secuencia de escenas.

**Algunas características del rincón de Biblioteca. Cinco años.**

Les atrae mucho el material, es como “el libro de lectura”. Interpretan y aprovechan el material. No necesitan tanto de la intervención del adulto. Les gusta que los cuentos que miran sean narrados en grupo posteriormente. Recuerdan el texto. Corroboran si se les repite igual. Se interesan por el título del libro.

**Sugerencias de materiales:**

Con referencia a la calidad:

- De cualquier tipo

Con referencia al formato:

- De todo tipo incluyendo la espiral.

Con referencia al contenido:

- De escenas complejas en secuencias más largas.
- Con textos literarios
- Con fotografías.
- Historietas.

**f) EL ÁREA DE CIENCIAS**

**Objetivo General:** que los niños logren a través de la investigación en este rincón:

- Desarrollar la capacidad de observación.
- Interesarse por el medio que los circunda.
- Descubrir fenómenos del medio y explicar causas y efectos a través de la comprobación práctica.

En los distintos niveles de edad, en que funciona el rincón, se pueden formular Objetivos Específicos que se desprenden de este Objetivo General.

Que los niños logren:

- El pasaje de una observación “ingenua” (sin objetivos) a una observación objetivada.
- Desplazar el interés de los fenómenos cercanos a aquellos menos concretos.
- Explicar procesos, dentro de las características de pensamiento animista propio de la etapa de los tres a los siete años, cada vez con mayor objetividad.

### **Algunas características del rincón de ciencias. Cuatro y cinco años.**

Se asombran frente a los fenómenos que pueden descubrir. Quieren participar directamente en las experiencias, les aburre el rol de “espectador”. De acuerdo con el nivel de pensamiento siempre arriesgan una respuesta. Les preocupa el “cómo y el “por qué” de los fenómenos. Se concentran. Les atrae el manipuleo del material específico del rincón. Pueden realizar trabajos en etapas. Les interesan todos aquellos temas referidos a la naturaleza, especialmente con referencia a la vida animada. Existe siempre un interés afectivo sobre la actitud investigadora.

### **Sugerencias de materiales**

- Lupas
- Tubos de ensayo

- Pinzas
- Microscopio
- Mechero de alcohol
- Calentador eléctrico
- Porta-objetos
- Embudos
- Mangueras
- Balanza de pesas
- Frascos
- Coladores

**Elementos accesorios:**

- Todos los que surjan como necesarios para llevar a cabo una experiencia, por ejemplo: rastrillos, palas, pecera, cañas de pescar, etc.

**g) EL ÁREA DE CARPINTERÍA**

**Objetivo General:** que los niños logren a través de la experiencia de participar en este rincón:

- Ejercitar la motricidad fina
- Usar adecuadamente las herramientas
- Obtener productos de fabricación propia.

En los dos niveles de edad, en que funciona este rincón, se pueden formular Objetivos Específicos que se desprenden de este Objetivo General.

Que los niños logren:

- Habilidades cada vez más precisas
- Aprender a medir la fuerza y el esfuerzo.

- Pasar paulatinamente del ejercicio motor a la intencionalidad de lograr un modelo simple.

### **Algunas características del rincón de carpintería. Cinco años**

Tienen mayor precisión en los movimientos. Manejan mejor la fuerza y el esfuerzo. Se cansan menos. Perfeccionan la técnica de cada una de las habilidades. Siguen con entusiasmo todos los pasos previos a la elaboración de un determinado producto y estos se parecen más a los objetos reales.

### **Sugerencias de materiales**

Se agregan:

- Destornilladores
- Llave inglesa
- Cola (pegamento) de carpintero)
- Tuercas
- Tornillos
- Chapitas

### **CONSIDERACIONES FINALES**

Dado que el MATERIAL es uno de los ingredientes fundamentales del periodo de juego-trabajo, ya que es imposible realizarlo sin él, creemos importante incluir a manera de cierre de este capítulo algunas consideraciones que hacen a la cantidad y calidad del mismo:

- Un buen material es aquel que reúne las siguientes características: diseño atractivo y simple, objetivos claros,

funcionalidad, resistencia, no peligrosidad en relación a la calidad y a la materia prima, tamaño adecuado.

- El exceso de material no hace a la calidad y a las posibilidades lúdicas de las áreas. Confunde, crea ansiedad, distorsiona el uso, no enseña a elegir.
- La pobreza de material quita posibilidades lúdicas y creativas. No promueve una elección valedera desde el niño.
- Se debe organizar la cantidad de material dosificándolo en función de un año de trabajo. La maestra regulará la variación del mismo de acuerdo con el crecimiento de su grupo. Es esperable la inclusión, en un mismo momento, de materiales que presenten distinto grado de dificultad, respondiendo así a los diferentes niveles de maduración de los integrantes del grupo.
- Cuando la maestra compra o confecciona un material debe guiarse por la observación directa y el análisis particular de los objetivos y dificultades.
- El material que fue agregado por ofrecer “una novedad” sin tener en cuenta el nivel y la edad del grupo promoverá un mal uso y se desaprovechará.

Finalmente creemos que la valoración y la dedicación que cada jardinera hace respecto del material, es el reflejo de los otros tantos aspectos que hacen al desempeño de su rol profesional.

Si tiene una justa valoración del mismo, clara conciencia de que a la

vez de serle útil para determinadas tareas debe ser disfrutado por el grupo, transmitirá esta actitud a los niños favoreciendo un buen uso del material.

## **JUEGOS DE LIBRE DE EXPRESIÓN**

Pueden realizarse de diversa manera:

1. Juegos de imitación de actitudes de la vida real:

- Se pide a los niños como tarea previa que observen algunas acciones que se realizan en el hogar, la escuela o comunidad, y que sean de su agrado o interés.
- Luego, dentro de una atmósfera de alegría, confianza y expectativa, el profesor orientará el juego formulando preguntas que provoquen el recuerdo de la actividad observada o vivida:  
Ejemplo: peinarse, lavarse la cara, hacer ejercicios, rezar, etc.

2. Juegos de imaginación con objetos:

La actividad se realiza con objetos que los niños traen al aula y que previamente son solicitados por el profesor. Observarán el objeto y luego cada niño imaginará y decidirá qué uso diferente le puede dar, sin repetir la acción de sus compañeros.

Ejemplo:

Objeto observado: “una regla”.

Uso imaginario: Un lapicero, un pincel, una brocha, un lápiz, una cuchara, un peine, un pico, un micrófono, etc.

## **JUEGOS DE DISCRIMINACIÓN VISUAL**

Para que el niño logre discriminar las propiedades de forma, color y tamaño de los objetos y seres, debe realizar juegos variados de observación, clasificación y comparación de las propiedades de objetos y seres. Ejemplo:

### **Colorear**

Algunos profesores y padres de familia, ceñidos a los criterios de la

Escuela Antigua, todavía tratan de imponerse sobre el niño y obligarlo a pintar lo que su mente y razonamiento adulto percibe. No admiten que el niño creativamente pinte de otros colores. No conciben que el niño debe actuar en libertad, según sus propios sentimientos y entendimientos.

Con la imposición lo único que se logra es castrar su creatividad, impedir su desarrollo autónomo. En el juego, con mucha razón, el niño debe gozar de la máxima libertad para actuar.

### **DESCUBRIR DIBUJOS DIFERENTES**

Presentar al niño láminas con dibujos en serie, entre los cuales no varía en forma, color, tamaño o posición. Que identifique el dibujo diferente.

### **IDENTIFICAR DIBUJOS IGUALES**

Los niños observan una lámina con una serie de dibujos entre los cuales sólo dos son iguales.

### **JUEGOS DE MEMORIA VISUAL**

Reconocer un objeto entre otros parecidos. El profesor muestra un objeto al niño, por unos instantes y luego lo mezcla con otros parecidos. Pide al niño que reconozca el objeto mostrado. Ejemplo:

Mostrar un lápiz rojo, luego mezclarlo con otros lápices de colores. El niño debe reconocer el lápiz que se le mostró: el rojo.

Esta actividad puede realizarse con cualquier serie de objetos parecidos.

### **JUEGOS DE COORDINACIÓN AUDITIVA**

Dar y ejecutar órdenes

El profesor dice a sus alumnos que les va a dar una serie de órdenes que sólo deberán cumplir cuando diga “ dice Pilar “ o cualquier otro nombre, que el siempre la cumplirá.

Pide entonces que se ponga de pie todos y da la primera orden:

Dice Pilar: las manos a la cintura.

Y mientras pronuncia las palabras dice Pilar él pone las manos en la cintura, y los alumnos deben imitarlo, cumpliendo la orden con gran rapidez. Continúa el juego con órdenes similares.

## **JUEGOS DE SILENCIO**

Las prácticas de silencio tienen por objetivo afinar la sensibilidad auditiva de los niños, haciéndoles notar sonidos que generalmente pasan por inadvertidos si hay ruidos más intensos. Si se hace guardar absoluto silencio a los alumnos, al extremo de que se escuchen “volar las moscas” los niños podrán escuchar sonidos diversos: Como alguien que habla, grita o canta a lo lejos, un auto que pasa, un perro que ladra en la casa vecina, las hojas de un árbol agitado por el viento, el canto de los pájaros, el canto de los alumnos de un aula cercana, etc.

Estas prácticas servirán para que los alumnos digan luego qué sonidos han escuchado, quiénes o qué los producían, a que distancia y en que dirección se originaban, etc., e imaginar una situación en la que ocurrían; por ejemplo que un señor pasaba y por eso ladro el perro, etc.

## **JUEGOS PARA DESARROLLAR LA IMAGINACIÓN**

Frío y calor

El profesor invita a los niños a recordar sus experiencias vividas para que expresen con su cuerpo las sensaciones imaginadas de frío y calor. El profesor narra lentamente la experiencia, y los niños irán expresando con todo el cuerpo las sensaciones imaginarias de calor y frío. De lo contrario, los niños primero escuchan el argumento para luego interpretarlo.

## **JUEGOS DE DESTREZA**

**El toque de la oreja.** Consiste en tocarse la oreja con un dedo de la mano izquierda. Con un dedo de la otra mano, tocarse la punta de la nariz. Enseguida, rápidamente, mover las dos manos al mismo tiempo: Con el dedo con que se tocó la nariz, tocarse la oreja izquierda.

**Los círculos contrarios.** Consisten mover la mano horizontalmente, describiendo una circunferencia. Levantar el pie derecho y tratar de describir con él también una circunferencia, pero en sentido contrario.

## **JUEGOS PSICOMOTRICES**

A cada uno su silla.

Material: Local chico, con silla para todos. Menos uno. O en lugar de sillas círculos en el suelo.

Disposición: Las sillas están en círculos a cierta distancia de las paredes, de modo que se pueda pasar cómodamente entre la pared y las sillas. No juntarlas mucho.

Reglas. Los niños empiezan a caminar alrededor de las sillas, cantando. El guía silba, todos tratan de sentarse, pero como falta una silla, uno se queda sin asiento y es eliminado.

Enseguida se retira otra silla del círculo y el juego prosigue hasta que quede un solo jugador con su silla. Este último gana.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA**

#### **3.1. HIPÓTESIS**

Con la aplicación de actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y las niñas de primer año básico se mejoran las capacidades físicas, intelectuales, sociales y afectivas en un mayor grado.

#### **3.2. VARIABLES**

##### **3.2.1. Variable Independiente**

Las actividades lúdicas.

##### **3.2.2. Variables Dependientes**

Capacidades físicas, intelectuales, afectivas y sociales de los niños y niñas.

#### **3.3. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

La investigación es cualitativa y cuantitativa, su objeto de estudio se localiza en determinar a través de un estudio comparativo, de las actividades lúdicas, cuáles son sus potencialidades para desarrollar en niños parvularios distintas capacidades para su formación integral.

Es un estudio sistemático de hechos y acciones desarrolladas en el proceso educativo de niños y niñas párvulos en jardines, previamente escogidos para la investigación, en la que se recabarán datos en forma directa de la realidad existente en los jardines mencionados.

Se hace evidente la necesidad de acceder a un nivel metodológico bien estructurado, organizado y técnicas que nos conduzcan al conocimiento más cercano y real de la situación actual de estos centros y sus áreas de influencia comunitaria y así determinar los requerimientos que permiten cubrir con los objetivos planteados.

Para llegar a obtener respuestas significativas al problema planteado, como conclusiones claras y concisas se emprendió un proceso metodológico de diseño por el cual la investigación se realizó en cuatro etapas:

- a) La investigación
- b) Desarrollo de la comparación
- c) Determinación de los potenciales
- d) Recomendaciones para mejorar el trabajo.

### **Método**

Se utilizaron métodos inductivo-deductivo, ya que partiendo de teorías generales se particulariza el caso así mismo partiendo del caso se generaliza en las conclusiones.

El método sintético, que sirvió para analizar cada uno de los aspectos involucrados en la temática para llegar a una síntesis en el diagnóstico realizado.

También se utilizaron otros métodos como el analítico-histórico, bibliográfico, etc. Como también el método estadístico en el procesamiento de la información.

### **Técnicas e instrumentos**

Las técnicas utilizadas son las documentales y de campo:

**Técnicas documentales:** Para la información que se obtuvo a través de libros, revistas, Internet, etc.

**Técnicas de campo:** Para recopilar datos y observaciones de las fuentes primarias de información, aulas, comunidades, hogares de niños, técnicas de observación, entrevistas, muestra, para los cuales se utilizarán las correspondientes guías y cuestionarios.

Para el diseño de encuesta se seleccionaron preguntas cerradas, es decir, aquellas en las que el encuestado se limite a responder con una sola palabra y preguntas abiertas que le da opción al encuestado a responder sin limitaciones.

### 3.4. POBLACIÓN Y MUESTRA

La constituyen todos los alumnos, padres de familia y docentes de los primeros años básicos del cantón Jaramijó.

Luis Felipe Chávez	30 alumnos
Ernesto Kuffo	21 alumnos
<b>Total</b>	<b>51 alumnos</b>

51 padres de familia y 4 docentes

#### **Muestra**

La muestra está representada por el conjunto del universo involucrado en el estudio.

El tamaño de la muestra fue de 51 niños, es decir, se trabajó con los padres de familia de 51 niños

**3.5. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES  
VARIABLES INDEPENDIENTES  
ACTIVIDAD LÚDICA**

Concepto	Categorías	Indicadores	Escala	Técnica	Fuente
Actividad lúdica constituye un conjunto de actividades libres o juegos que desarrollan en niños y niñas en el proceso enseñanza aprendizaje	Las actividades lúdicas (juegos)	Juegos libres y placenteros	Se utiliza No se utiliza Muy poco se utiliza	Observación	Directores
		Juegos simbólicos	Se utiliza No se utiliza Muy poco se utiliza	Entrevista	Profesores
		Juegos de ejecución	Se utiliza No se utiliza Muy poco se utiliza	Encuesta	Padres de familia
		Juegos de construcción	Se utiliza No se utiliza Muy poco se utiliza		
		Juegos de reglas.	Se utiliza No se utiliza Muy poco se utiliza		

**3.6. OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES  
VARIABLES DEPENDIENTES  
CAPACIDADES FÍSICAS, INTELECTUALES, AFECTIVAS Y SOCIALES**

Concepto	Categorías	Indicadores	Escala	Técnica	Fuente
La capacidad debemos entenderla como un producto de desarrollo histórico y cultural del sujeto y no como maduración de estructuras biológicas genéticamente heredadas.	Capacidades físicas	Coordinación de movimientos	Sí coordina No coordina Muy poco coordina	Observación	Directores
		Sano crecimiento	Normal Retraso Medio	Entrevista	Profesores
		Habilidad de movimientos	Normal Retraso Medio	Encuesta	Padres de familia
		Desarrollo de la motricidad gruesa-fina	Normal Retraso Medio		
		Buena salud y prevención de enfermedades	Normal Media Enfermedad recurrente o aguda		
	Capacidades intelectuales	Énfasis a la observación y desarrollo de la capacidad adquisitiva	Sí tiene No tiene Muy poco		

		Desarrollo cognoscitivo	Óptimo Con dificultad Excelente		
	Capacidades afectivas	Potencia autoestima amor a los demás	Alta autoestima Baja autoestima Se aísla, no participa.		
	Capacidades sociales	Reconocerse como parte de un conjunto	Se integra No se integra Se integra con dificultad.		
		Compartir con los demás y aportar.	Se aísla Es sociable Cooperativo		

## **PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN**

### **PROCEDIMIENTOS**

El método empleado fue mediante encuesta de persona a persona, y observaciones durante los meses de junio a noviembre del año 2005 en el cantón Jaramijó.

Una vez obtenida la información se procede a seleccionarla, tabularla, analizarla e interpretarla. Para el cumplimiento de este objetivo se utilizaron las técnicas manuales para la tabulación de la información para el análisis de la interpretación se utilizó la informática. Con programa seleccionado para los casos específicos para la comprobación de hipótesis se necesitó de procedimientos de la estadística inferencial.

## CAPÍTULO IV

### RESULTADO DE LA INVESTIGACIÓN

#### RESULTADO DE LA ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

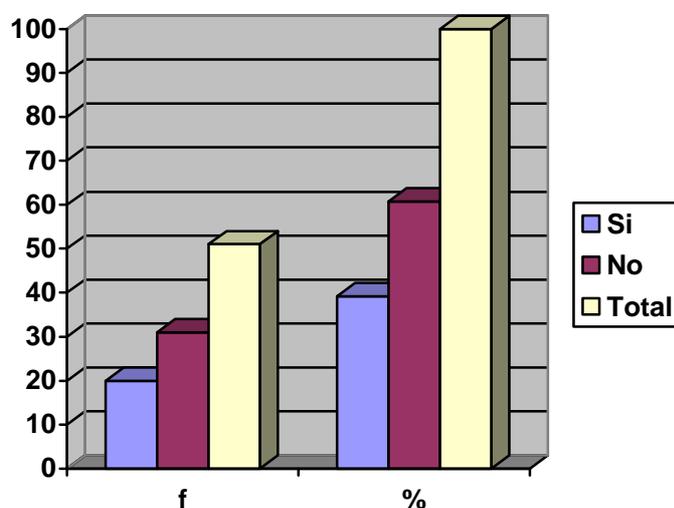
TABLA # 1

Práctica de actividades lúdicas en el jardín de infantes “Luis Felipe Chávez “ y “Ernesto Velásquez Kuffó”, período de Abril – Agosto 2005

Opciones	f	%
Si	20	39.21
No	31	60.79
Total	51	100.00

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



#### INTERPRETACIÓN

Según la encuesta realizada tenemos que el 39.21% de los padres de familia dicen que conocen que en el jardín donde sus hijos-hijas asisten se practican actividades lúdicas o juegos mientras que el 60.79% lo desconocen.

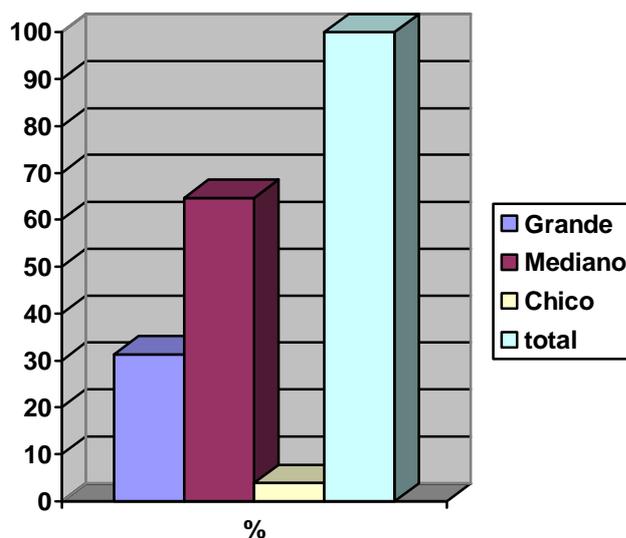
**TABLA #2**

Capacidad del espacio físico donde realiza actividades lúdicas los niños y niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velazques Kuffo”. Período de Abril – Agosto 2005.

Opciones	f	%
Grande	16	31.37
Mediano	33	64.70
Chico	2	3.93
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

Según la encuesta realizada el 31.37% de los padres de familia opinan que el espacio físico es grande, el 64.70% que es mediano y el 3.93% considera que chico.

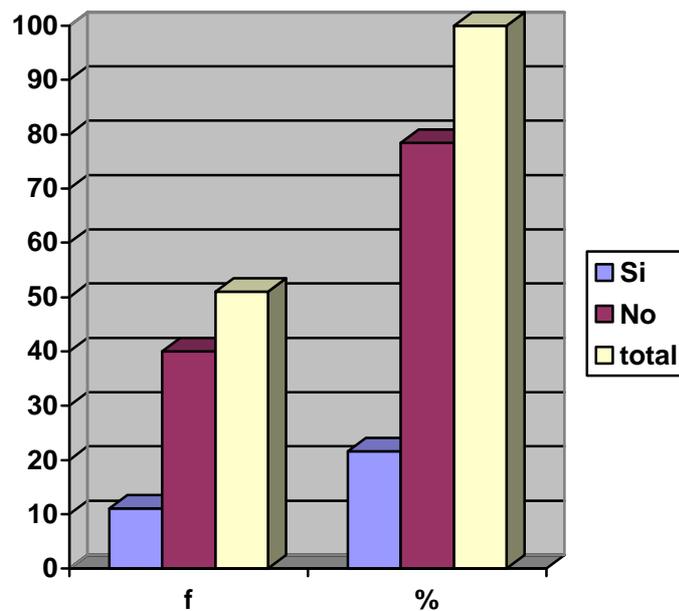
**TABLA # 3**

Desarrollo de las diferentes capacidades en el niño y niña mediante la aplicación de actividades lúdicas en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	11	21.56
No	40	78.44
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

Según la encuesta realizada el 21.56% contestó que conocen que las actividades lúdicas ayuda al desarrollo de capacidades y el 78.44% desconoce esto.

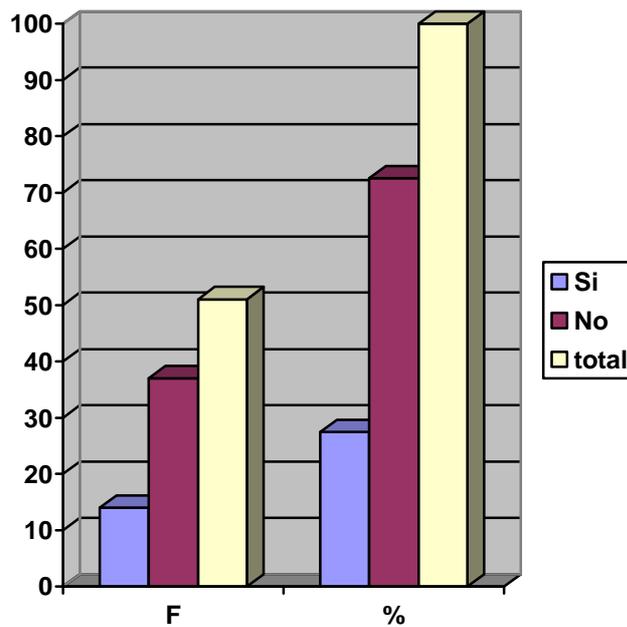
**TABLA # 4**

Participación del niño y niña en las diferentes actividades lúdicas que se realizan en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	F	%
Si	14	27.45
No	37	72.55
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 27.45% de los padres de familia contestaron que participan en las actividades lúdicas en el jardín donde sus hijos-hijas asisten, y el 72.55% no participan

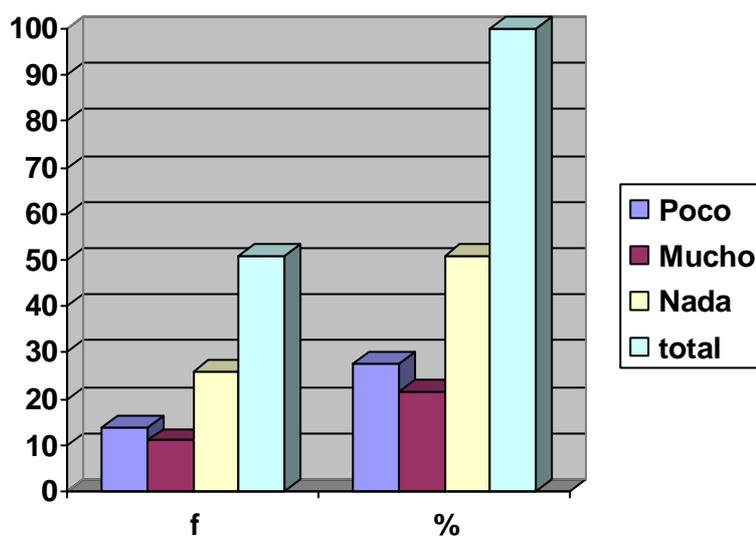
**TABLA #5**

Importancia del juego que practican a diario los niños y niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Poco	14	27.45
Mucho	11	21.56
Nada	26	50.99
Total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

El 27.45% de los padres dijeron que le dan poca importancia a los juegos que sus hijos – hijas practican, el 21.56 de dan mucha importancia y el 50.99% no le dan ninguna importancia.

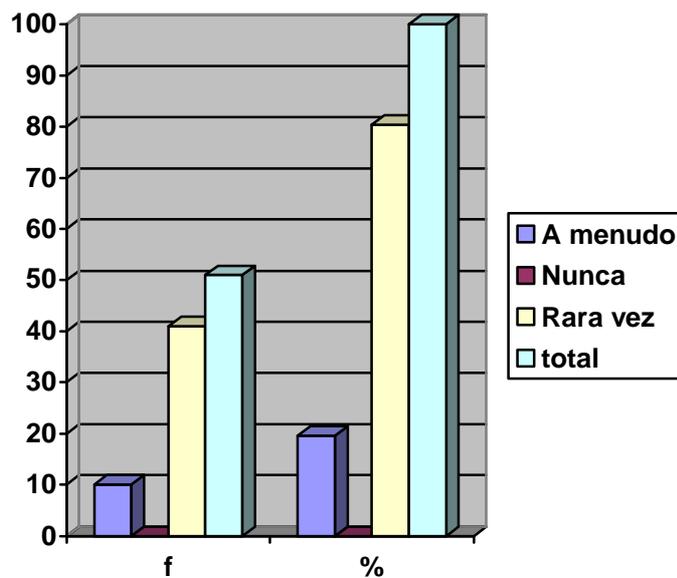
**TABLA #6**

Frecuencia del juego de niño y niña de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
A menudo	10	19.60
Nunca	0	0
Rara vez	41	80.40
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

Los padres de familia respondieron en un 19.60% que a menudo juegan con sus hijo, mientras que el 80.40% dicen que lo hacen rara vez

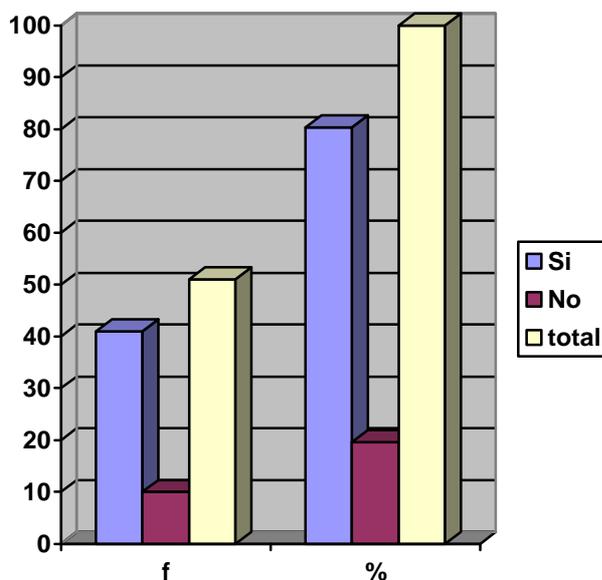
**TABLA # 7**

Importancia del juego que practican a diario los niños y niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	41	80.40
No	10	19.60
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 80.40% contestó que creen que es importante que los niños jueguen en el jardín y el 19.60% creen que no es importante.

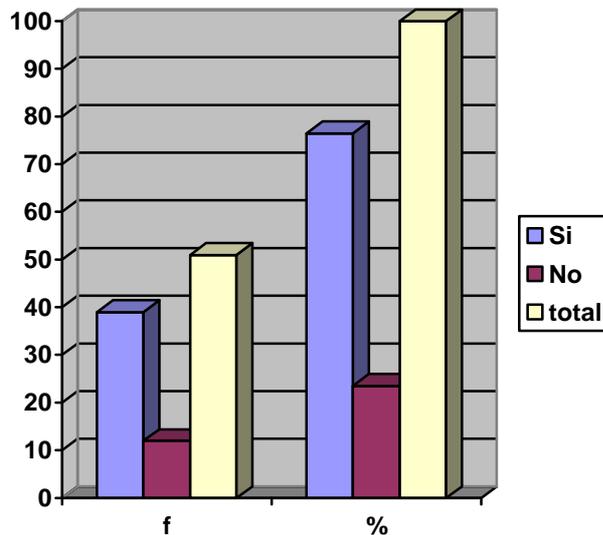
**TABLA # 8**

Conocimiento de las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades físicas de los niños y niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	39	76.47
No	12	23.53
Total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

El 76.47% de los padres encuestados saben que los juegos desarrollan las capacidades físicas de los niños – niñas y el 23.53% no lo sabían.

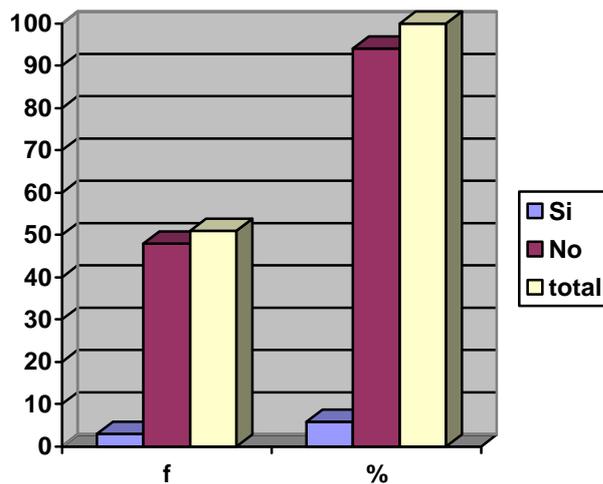
**TABLA #9**

Conocimiento de las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades intelectuales de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	3	5.88
No	48	94.12
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 5.88% de los padres encuestados saben que los juegos desarrollan las capacidades intelectuales de los niños – niñas y el 94.12% no lo sabían.

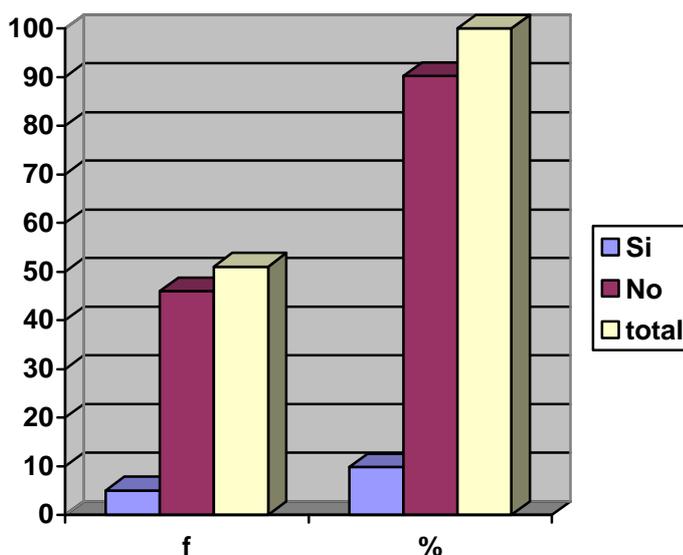
**TABLA #10**

Conocimiento de las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades afectivas de los niños – niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	5	9.80
No	46	90.20
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 9.80% de los padres encuestados saben que los juegos desarrollan las capacidades afectivas de los niños – niñas y el 90.20% no lo sabían.

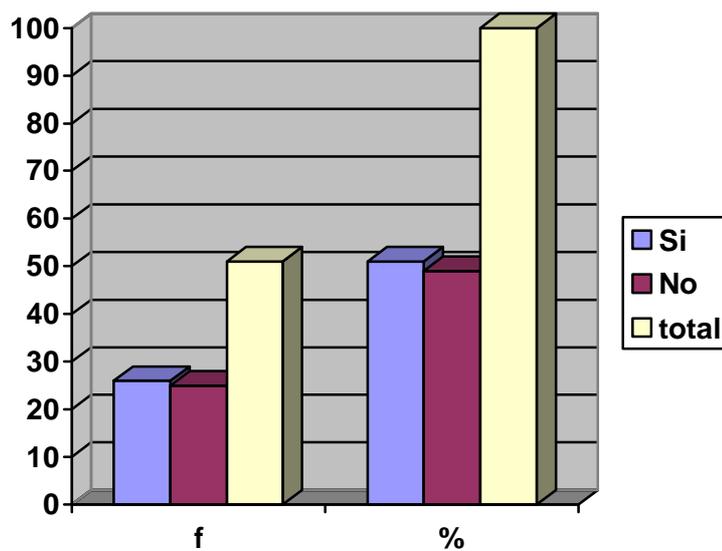
**TABLA #11**

Conocimiento de las actividades lúdicas en el desarrollo de las capacidades sociales de los niños – niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velasquez Kuffo”, periodo de Abril– agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	26	50.98
No	25	49.01
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 50.98% de los padres encuestados saben que los juegos desarrollan las capacidades sociales de los niños – niñas y el 49.01% no lo sabían.

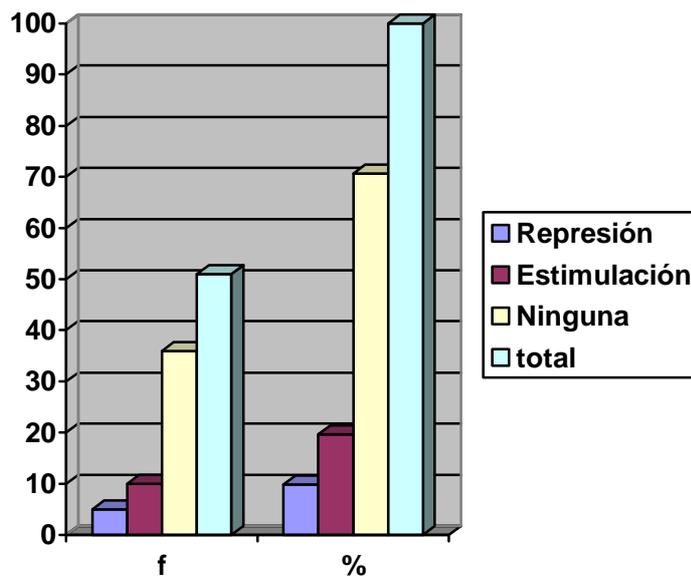
**TABLA #12**

Actitudes dentro del juego en el hogar en el niño y niña de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	F	%
Represión	5	9.80
Estimulación	10	19.60
Ninguna	36	70.60
total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

El 9.80% responden con represión cuando sus hijos juegan en la casa, el 19.60% con estimulación y el 70.60% es indiferente.

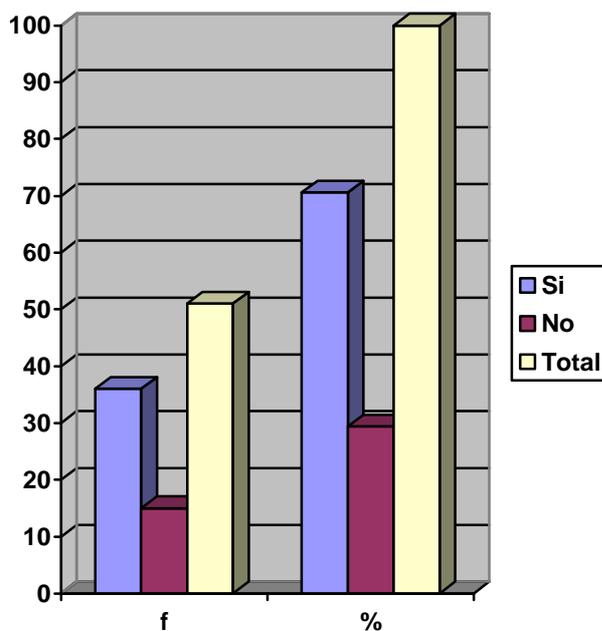
**TABLA #13**

Consideración del juego como pérdida de tiempo de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Kuffo”, periodo de Abril – agosto 2005.

Opciones	f	%
Si	36	70.58
No	15	29.42
Total	51	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a padres de familia.

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 70.58% de los padres de familia encuestados consideran que jugar la mayor parte del día es perder el tiempo, mientras que el 29.42 piensan lo contrario.

## RESULTADO DE LA ENCUESTA A LOS DOCENTES

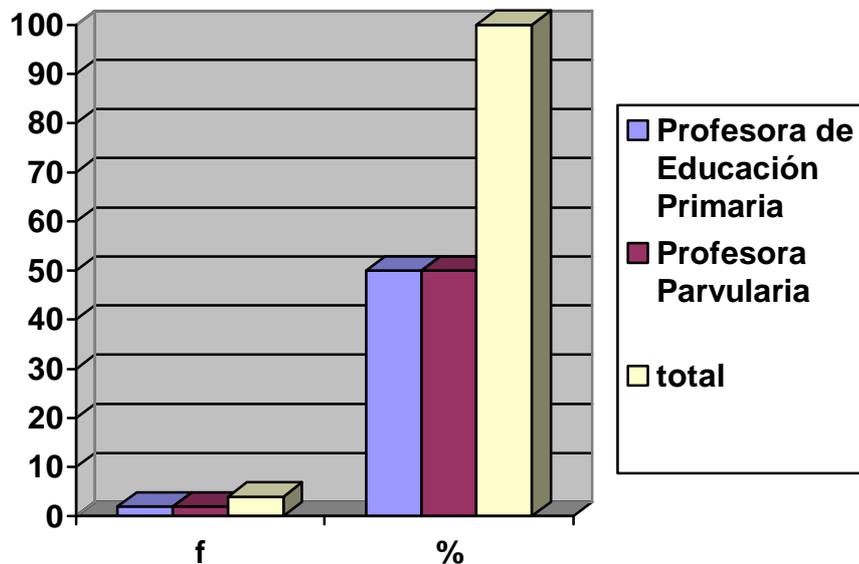
TABLA #14

Título profesional de los docentes que laboran en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

Opciones	f	%
Profesora de Educación Primaria	2	50
Profesora Parvularia	2	50
total	4	100

Fuente: Encuesta dirigida a docentes

Elaboración: Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

Según la encuesta realizada el 50% de los profesores son educadores de primaria y el 50% restantes son educadores parvularios.

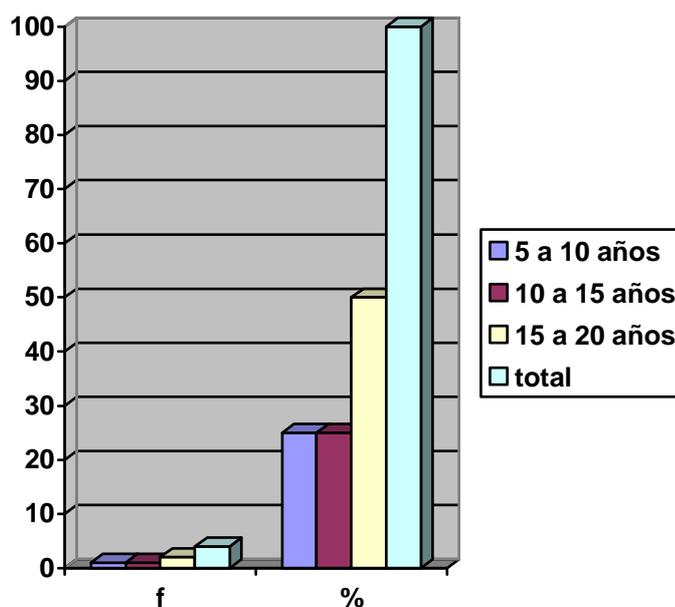
**TABLA #15**

Años de experiencia de los docentes que laboran en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

Opciones	f	%
5 a 10 años	1	25
10 a 15 años	1	25
15 a 20 años	2	50
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

Según la encuesta realizada el 25% de los profesores tienen de 5 a 10 años de experiencia laboral, el 25% de 10 a 15 años y el 50% de 15 a 20 años.

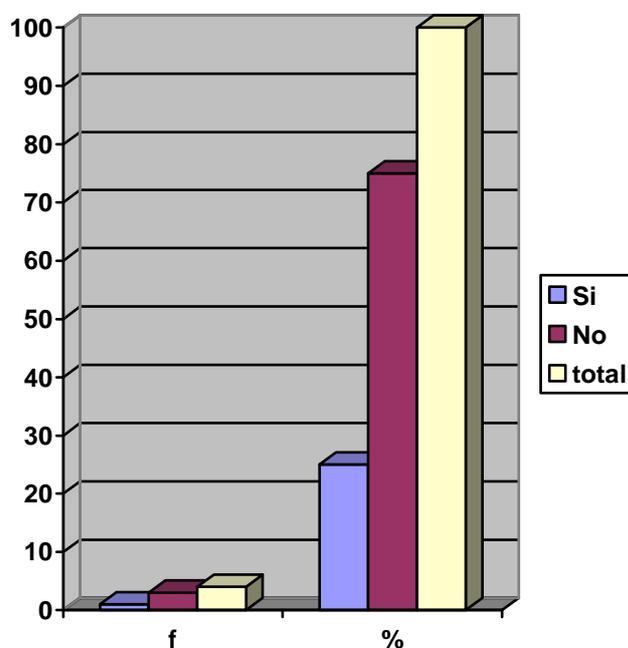
**TABLA #16**

Capacitación sobre actividades lúdicas al personal docente de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Kuffo”.

Opciones	f	%
Si	1	25
No	3	75
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 25% de los profesores respondieron que si habían sido capacitados en actividades lúdicas, mientras que el 75% dijeron que no habían sido capacitados.

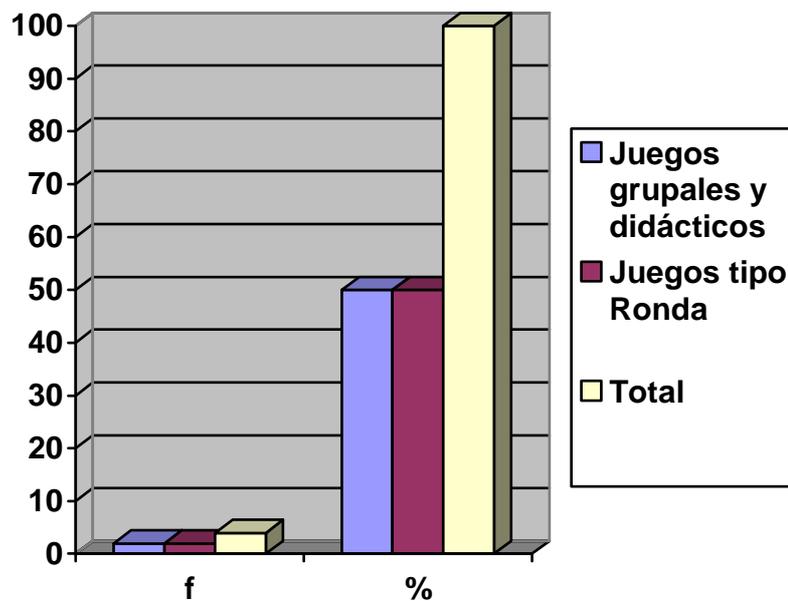
**TABLA #17**

Utilización de los diferentes juegos que se fomentan dentro del aula de clases de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

<b>Respuestas</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Juegos grupales y didácticos	2	50
Juegos tipo Ronda	2	50
Total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

Al preguntar que tipos de juegos aplicaban las profesoras con sus alumnos ellas dijeron que juegos didácticos un 50%, y que emplean juegos estilo rondas el otro 50%.

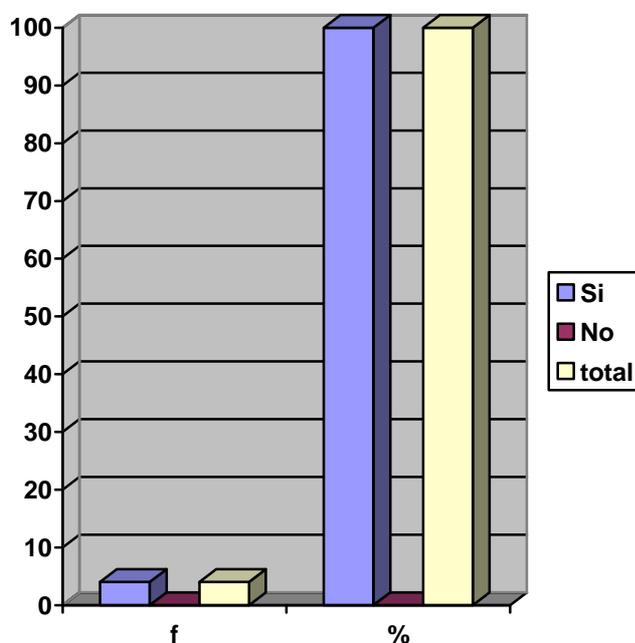
**TABLA #18**

Desarrollo de diferentes capacidades del niño y niña mediante la aplicación del juego en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velasquez Kuffo”.

Opciones	f	%
Si	4	100
No	0	0
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

Todas docentes acordaron que mediante el juego los niños y niñas desarrollan diferentes capacidades

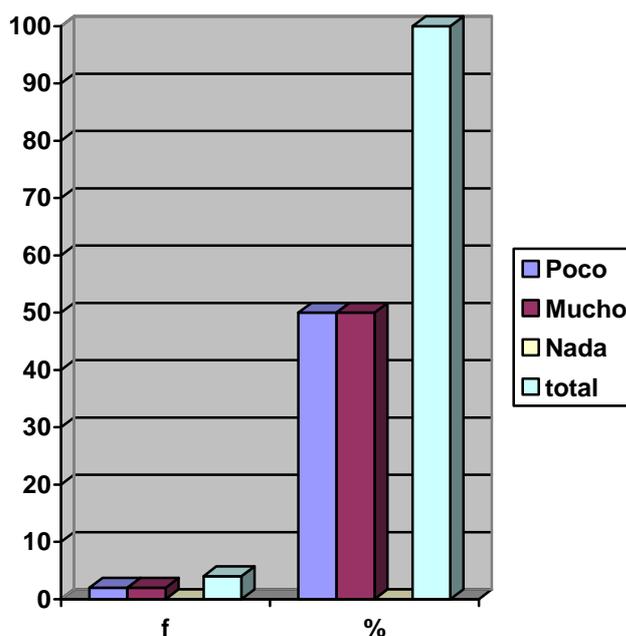
**TABLA #19**

Ocupación del tiempo dentro del horario de clases para la realización de actividades lúdicas en el niño y niña de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

Opciones	f	%
Poco	2	50
Mucho	2	50
Nada	0	0
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

Al preguntarle a las docentes cuanto tiempo desarrollan actividades lúdicas en el jardín durante las horas de clases el 50% respondió que mucho tiempo y el 50% que poco.

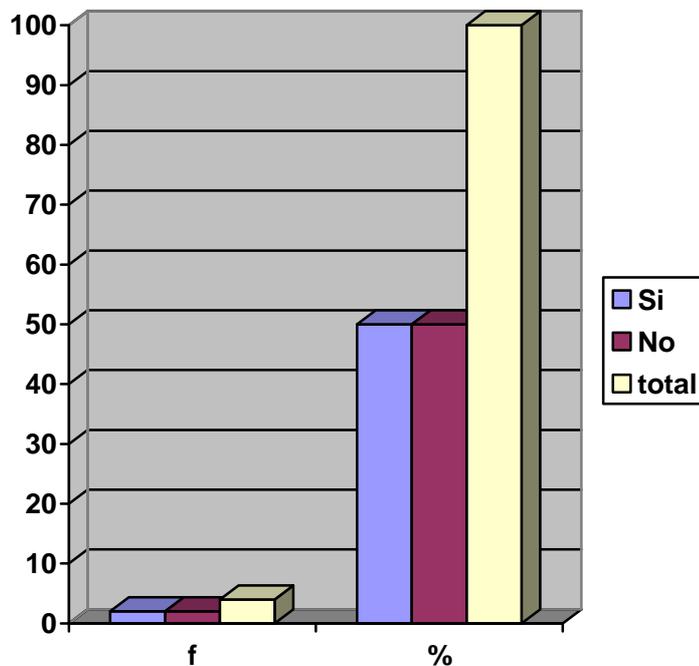
**TABLA #20**

Estimulación a los padres de familia para la integración de sus hijos en el desarrollo de las diferentes actividades lúdicas en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

Opciones	f	%
Si	2	50
No	2	50
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

Al preguntarle a las docentes si estimulan a los padres de familia para que se integren con sus hijos en desarrollar diferentes actividades lúdicas, el 50% respondieron que si, y el otro 50% respondieron que no.

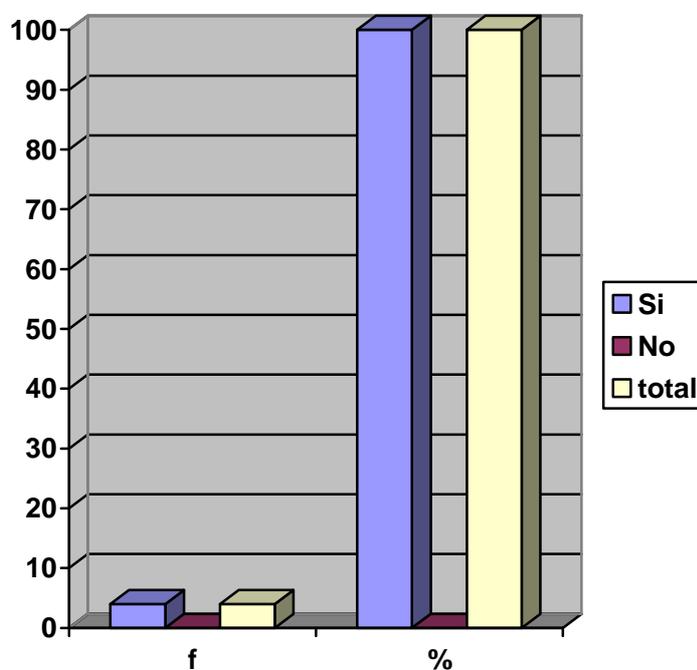
**TABLA #21**

Importancia del juego para el desarrollo integral del niño – niña de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velasquez Kuffo”.

Opciones	f	%
Si	4	100
No	0	0
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### INTERPRETACIÓN

Todos los docentes respondieron que sí conocían que el juego es importante para un desarrollo integral

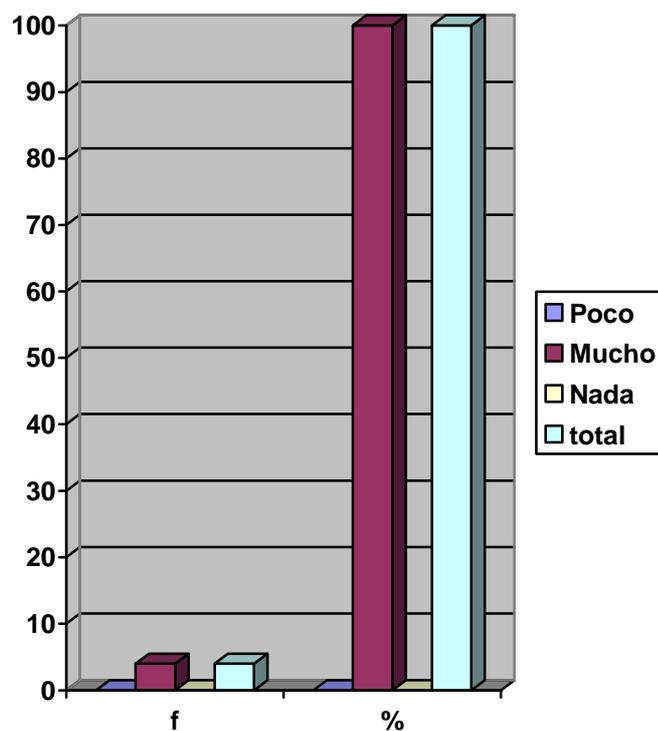
**TABLA #22**

Grado de importancia de las actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

Opciones	f	%
Poco	0	0
Mucho	4	100
Nada	0	0
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

Todas las docentes dicen darle mucha importancia a las actividades lúdicas

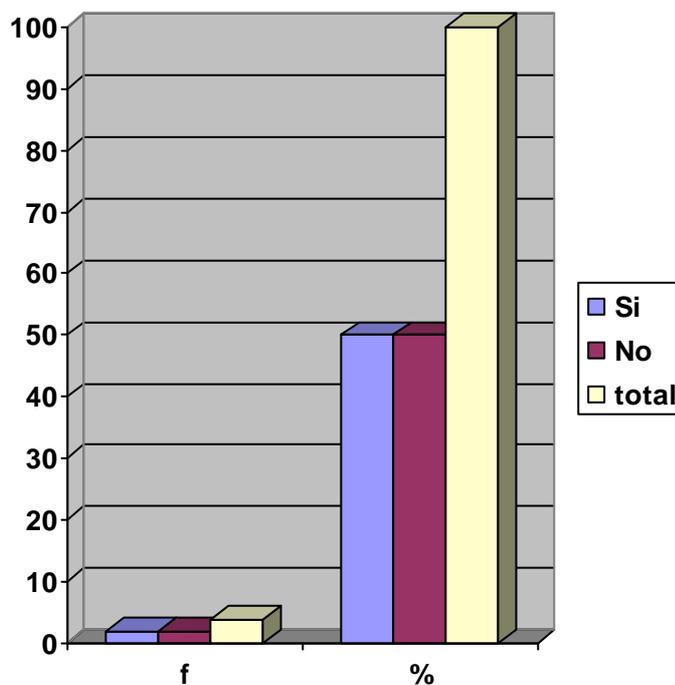
**TABLA #23**

Aplicación de las actividades lúdicas como eje transversal en los niños y niñas de los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo”.

Opciones	F	%
Si	2	50
No	2	50
total	4	100

**Fuente:** Encuesta dirigida a docentes

**Elaboración:** Mercedes Cedeño



### **INTERPRETACIÓN**

El 50% de las docentes dicen que aplican con sus alumnos lo que dice el referente curricular acerca del juego, y el 50% no lo aplican

## ANÁLISIS DE RESULTADO

De la información obtenida a través de una encuesta a los padres de familia se constato que un alto porcentaje (60,79) los padres desconocen que en los jardines donde asisten sus hijos utilizan como estrategia de aprendizaje las actividades lúdicas sobre todo en el jardín Ernesto Velásquez kuffo.

La mayoría de los padres ignoran que las actividades lúdicas ayudan al desarrollo integral de sus hijos e hijas así lo demuestra la encuesta que se realizo (78,44%) tabla # 3. La encuesta dio como resultado que un (72,55%) de los padres no participan en las diferentes actividades lúdicas que se realizan en los jardines; sin embargo piensan que los juegos son importante así opinaron la mayoría aunque ellos no comparten estos juegos con sus hijos; Puesto que los docentes no les han informado de la importancia de estos, ellos creen que desarrollan diferentes capacidades: En especial las capacidades físicas y sociales (ver tabla # 8 y 11) aunque desconocen que ayudan al desarrollo de las capacidades intelectuales y afectivas. Así mismo consideran que jugar la mayor parte del tiempo en el jardín y en la casa es perder tiempo así lo confirmaron mediante la encuesta esto es el (70,58).

Referente a la encuesta que se realizo a los docentes se comprobó que de los cuatro docentes que laboran en los jardines tres son parvularios y uno es docente primario. En el jardín Luís Felipe Chávez laboran dos parvularias mientras que en el jardín Ernesto Velásquez Kuffo labora una parvularia y una maestra en docencia primaria. El (75%) de los maestros no han recibido capacitación sobre actividades lúdicas, sin embargo consideran que las actividades lúdicas son importantes para el desarrollo integral del niño y niña. El (50%) de los maestros aplican actividades lúdicas mediante rondas y el otro (50%) con juegos didácticos; Dos de las maestras manifiestan que realizan actividades lúdicas en el jardín que laboran (Luís Felipe Chávez) y las otras dos maestras dicen que ocupan poco tiempo en realizar actividades lúdicas dentro del jardín, así mismo

dos de ellas estimulan a los padres que se integren con sus hijos a compartir las diferentes actividades lúdicas que realizan en el jardín y las otras dos poco lo hacen. El (50%) de los maestros aplican el juego como eje transversal y el otro (50%) no lo aplican.

**APLICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES LUDICAS  
ESCALA DE MEDICION**

**LUIS FELIPE CHAVEZ Y ERNESTO VELASQUEZ KUFFO**

<b>JUEGOS</b>	<b>Mucha Frec.</b>	<b>Poca Frec.</b>	<b>Esporádica</b>	<b>Mucha Frec.</b>	<b>Poca Frec.</b>	<b>Exporádica</b>
Simbólicos	❖			❖		
Construcción	❖			❖		
Juegos en silencio	❖				❖	
Juegos libre de expresión	❖				❖	
Juegos de discriminación visual	❖					❖
Juegos de desarrollo de la imaginación	❖			❖		
Juego dramatizado	❖				❖	
Juego de destrezas	❖			❖		
Juego de discriminación auditiva	❖			❖		
Juego de memoria auditiva	❖				❖	
Juegos de desinhibición	❖			❖		
Juego para el control de emociones	❖			❖		
Juegos de memoria visual	❖			❖		
Juegos para desarrollar la imaginación	❖				❖	
Juegos sicomotrices	❖			❖		

Se observo que con la aplicación de los diferentes actividades lúdicas que se realizaron los niños con frecuencia desarrollaron diferentes capacidades:

**Capacidades Físicas.-** desarrollaron movimientos globalizados del cuerpo

**Capacidades intelectuales.-** se observó el desarrollo del pensamiento simbólico, convergente, crítico, práctico.

**Capacidades Sociales.-** se comprendió consigo mismo, con la familia, comunidad, naturaleza en función del bien común.

**Capacidades Afectivas.-** se sensibilizó por las manifestaciones de las personas y de la naturaleza y demostró sus sentimientos.

Fuente: Observación directa a los profesores y alumnos investigados.  
Elaboración: Mercedes Cedeño

## COMPROBACIÓN DE HIPÓTESIS

### EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN DE ACTIVIDADES LÚDICAS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS-AS DE PRIMER AÑO BÁSICO DE LOS JARDINES DE INFANTES “LUIS FELIPE CHÁVEZ” Y “ERNESTO KUFFO” DEL CANTÓN JARAMIJO. PERIODO DE ENERO-AGOSTO DEL 2005

ACTIVIDADES LÚDICAS \ CAPACIDADES	SI (S)	NO (N)	TOTAL
Físicas	39	12	51 i
Intelectuales	3	48	51 i
Afectivas	5	46	51 i
Sociales	26	25	51 i
<b>TOTAL</b>	<b>73 j</b>	<b>131 j</b>	<b>204 i</b>

FUENTE: Encuesta

ELABORADO POR: Mercedes Cedeño Cedeño

Para este análisis se aplicará estadística inferencial, usando pruebas estadísticas paramétricas que es aquella cuyo modelo especifica ciertas condiciones acerca de los parámetros de la población de la que se obtuvo la muestra investigada, que no se prueban ordinariamente si no se supone que se mantienen. La significación de los resultados de una prueba paramétrica depende de la validez de estas suposiciones.

1. Si (s)

2. No (n)

Ho:  $P_j = P_i P_j$

$i = 1,2,3,4$

H1:  $P_{ij} = P_i P_j$

$j = 1,2$

Nivel de significancia = 0.05

Filas (F)

Columnas (C)

$F = 4$

$C = 2$

$F - 1 = 4 - 1$

$C - 1 = 2 - 1$

$$F = 3$$

$$C = 1$$

$$3 \times 1 = 3$$

3 grados de libertad  $X^2$  con  $\alpha = 0.05$  obtenemos

$$X^2_{0.05} = 7.815$$

Se rechaza la hipótesis nula si  $X > 7.815$

La aplicación se la realiza aplicando el método del Ji Cuadrado, en donde existe un cruce de variables entre filas y columnas.

$$E1.1 = \frac{n1 * n1}{n} = \frac{(51)(73)}{204} = 18.25$$

$$E1.2 = \frac{n1 * n2}{n} = \frac{(51)(131)}{204} = 32.75$$

$$E2.1 = \frac{n2 * n1}{n} = \frac{(51)(73)}{204} = 18.25$$

$$E2.2 = \frac{n2 * n2}{n} = \frac{(51)(131)}{204} = 32.75$$

$$E3.1 = \frac{n3 * n1}{n} = \frac{(51)(73)}{204} = 18.25$$

$$E3.2 = \frac{n3 * n2}{n} = \frac{(51)(131)}{204} = 32.75$$

$$E4.1 = \frac{n4 * n1}{n} = \frac{(51)(73)}{204} = 18.25$$

$$E4.2 = \frac{n4 * n2}{n} = \frac{(51)(131)}{204} = 32.75$$

El siguiente paso es calcular si la hipótesis es aceptada o rechazada, para esto es necesario combinar todos los elementos internos de la tabla con el resultado anteriormente obtenido, al aplicar esta técnica estadística se verifica la hipótesis y se toma una decisión en base a los resultados obtenidos con lo cual se busca el control y la evaluación de ese riesgo.

$$X^2 = \frac{(s1 - E1.1)^2}{E1.1} + \frac{(n1 - E1.2)^2}{E1.2} + \frac{(s2 - E2.1)^2}{E2.1} + \frac{(n2 - E2.2)^2}{E2.2} +$$

$$X^2 = \frac{(s3 - E3.1)^2}{E3.1} + \frac{(n3 - E3.2)^2}{E3.2} + \frac{(s3 - E3.3)^2}{E3.3} + \frac{(n4 - E4.1)^2}{E4.1} +$$

$$X^2 = \frac{(39 - 18.25)^2}{18.25} + \frac{(12 - 32.75)^2}{32.75} + \frac{(3 - 18.25)^2}{18.25} + \frac{(48 - 32.75)^2}{32.75} +$$

$$X^2 = \frac{(5 - 18.25)^2}{18.25} + \frac{(46 - 32.75)^2}{32.75} + \frac{(26 - 18.25)^2}{18.25} + \frac{(25 - 32.75)^2}{32.75} =$$

$$X^2 = 23.59 + 13.15 + 12.74 + 7.10 + 9.62 + 5.36 + 3.29 + 1.83$$

$$X^2 = 76.09$$

### **RESULTADO**

Dado que  $X^2 = 76.09$  siendo menor que el resultado propuesto de  $X^2 = 7815$  se da aceptada la hipótesis.

### **CALCULO**

Ho: Ps = Pn

H1: Son diferentes

$$GLt = 8 - 1 = 7$$

$$GLE = 2 - 1 = 1$$

$$GLmen = (4-1) + (4-1) = 6$$

Se rechaza la hipótesis nula si  $F > 5.99$

ORDEN	CAPACIDADES	1 (s)	2 (n)	S <sup>2</sup>	N <sup>2</sup>
1	Físicas	39	12	1521	144
2	Intelectuales	3	48	9	2304
3	Afectivas	5	46	25	2116
4	Sociales	26	25	676	625
<b>TOTAL</b>		<b>73</b>	<b>131</b>	<b>2231</b>	<b>5189</b>

**FUENTE:** Encuesta

**ELABORADO POR:** Mercedes Cedeño Cedeño

### SUMA TOTAL DE CUADRADOS

Es la suma total de las desviaciones x con respecto de la media de todos los elementos, así tenemos la siguiente fórmula:

$$\sum X^2 = (S^2 + N^2) - \frac{(s + n)^2}{GLt} =$$

$$\sum X^2 = (2231 + 5189) - \frac{(73 + 131)^2}{8} =$$

$$\sum X^2 = (7420) - \frac{(204)^2}{8} =$$

$$\sum X^2 = 7420 - 5202 =$$

$$\sum X^2 = 2218$$

### SUMA DE CUADRADOS ENTRE GRUPOS

Es la suma de los cuadrados de las desviaciones de las medias de cada grupo con respecto a la media total, multiplicado por el número de casos de cada subgrupo. Su cálculo directo responde a la fórmula:

$$\sum X^2e = \left[ \frac{(s)^2}{4} + \frac{(n)^2}{4} \right] - \frac{(s+n)^2}{GLt}$$

$$\sum X^2e = \left[ \frac{(73)^2}{4} + \frac{(131)^2}{4} \right] - 5202$$

$$\sum X^2e = (1332.25 + 4290.25) - 5202$$

$$\sum X^2e = 5622.50 - 5202$$

$$\sum X^2e = 420.50$$

### **SUMA DE CUADRADOS DENTRO DE LOS GRUPOS**

Es la suma de los cuadrados de las desviaciones de cada puntuación con respecto a la media grupal, en cada uno de los grupos. Su cálculo directo se hace a través de la fórmula señalada para la suma total de cuadrados, aplicada a cada uno de los grupos.

#### **1(s)**

$$\sum X^2d = (S^2) - \frac{(s)^2}{4}$$

$$\sum X^2d = 2231 - 1332.25 = 898.75$$

#### **2 (n)**

$$\sum X^2d = (N^2) - \frac{(n)^2}{4}$$

$$\sum X^2d = 5189 - 4290.25 = 898.75$$

### **SUMA TOTAL DE s + n**

$$898.75 + 898.75 = 1797.50$$

### **COMPROBANDO**

Suma De Cuadrados entre grupos + Suma total de s + n

$$420.50 + 1797.50 = 2218$$

## CUADRADOS MEDIOS

Son los cocientes entre la suma de los cuadrados de cada una de las tres categorías de grupos o tratamientos, por sus respectivos grados de libertad, con estos cálculos previos se puede considerar la F de Snedecor, que es la razón o cociente entre el cuadrado medio dentro de los grupos.

$$\text{Entre grupos} = \frac{420.5}{1} = 420.50$$

$$\text{Dentro de los grupos} = \frac{1797.50}{6} = 299.58$$

### Contraste F de Snedecor

$$F = \frac{420.5}{299.58} = 1.40$$

## CONCLUSIÓN

Como el resultado de F de Snedecor nos dio 1.40 siendo menor que  $F = 5.99$  se acepta la hipótesis en donde se demuestra que la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños-as de primer año básico si mejoran las capacidades físicas, intelectuales, sociales y afectivas en un mayor grado hecho que se corrobora en estudios realizados en una situación similar en otros países demostrándose una vez más la efectividad de esta estrategia

## CONCLUSIONES

Mediante la encuesta se pudo percibir que la mayoría de padres de familia y al menos la mitad de los profesores encuestados desconocen la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los niños y niñas y mediante la observación durante cinco meses en los jardines de infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Kuffo” ubicados en el cantón Jaramijó.

Se constató que los párvulos que asisten al Jardín “Luis Felipe Chávez” se expresan de forma abierta, rápida, dinámica, son afectivos, sociables, etc., porque han sido motivados y estimulados con actividades lúdicas mediante la enseñanza aprendizaje.

El desarrollo físico es un elemento de suma importancia en la vida del niño, un niño que juega es un niño sano física y psicológicamente. Coordina movimientos, desarrolla habilidad de movimientos, desarrolla la motricidad, mantiene una buena salud y previene enfermedades.

Un niño que realiza actividades lúdicas cotidianamente aprende con mayor rapidez los procesos cognoscitivos que aquellos que no realizan estas actividades.

Mediante el juego el niño se reconoce como parte de un conjunto que involucra a la familia, la escuela y la sociedad. Se identifica como persona con deberes y derechos, aprende a compartir con los demás y a aportar. Va unido al desarrollo afectivo porque potencia la autoestima, amor a los demás, se desarrolla íntegramente preparándose para solucionar problemas que se presenten en el futuro.

Luego de establecidos los resultados, según los cuadros estadísticos presentados en este informe respecto a la hipótesis presentada.

La hipótesis planteada al inicio de esta investigación es “con la aplicación de actividades lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas de primer año básico se mejoran las capacidades físicas, intelectuales, sociales y afectivas en un mayor grado”.

## RECOMENDACIONES

Luego de un análisis reflexivo tendiente a proponer mejoras en la calidad del proceso educativo se formulan algunas recomendaciones que se exponen a continuación:

- 1) Es urgente la capacitación de los docentes en el conocimiento de la importancia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo integral del párvulo, ante esto, las autoridades educativas deben buscar los mecanismos necesarios para que los docentes participen en seminarios, talleres de capacitación en esta área, si no se da esta circunstancia, los docentes pueden hacer autogestión para capacitarse.
- 2) El Jardín como institución debe planificar acciones para incorporar a los padres de familia en el proceso educativo, especialmente en dar a conocer lo que tiene el juego para el desarrollo de sus niños/as.
- 3) Que los Jardines de Infantes deben estar equipados con áreas recreativas y juguetes que estimulen y potencien al niño y niña.
- 4) El Jardín como tal debe promover, a través de actividades culturales y deportivas, encuentros donde se realicen juegos y actividades lúdicas entre padres e hijos.
- 5) La mejor educación es el ejemplo y en ese campo de las actividades lúdicas esa verdad funciona acertadamente, es por eso que los niños y niñas necesitan docentes que sean activos y dispuestos a compartir con ellos mediante el juego.

## **CAPITULO V**

### **PROPUESTA**

**Título: “Capacitación del Personal Docente, padres de familia y ampliación de áreas recreativas”.**

#### **INTRODUCCIÓN**

De acuerdo con el conocimiento que se adquirió al investigar y al redactar el marco teórico del tema, acerca de actividades lúdicas en el desarrollo infantil; y por el estudio estadístico que se realizó en los Jardines del cantón Jaramijó, es concurrente realizar una propuesta que beneficie a los párvulos del cantón y que dé como resultado educadores preparados y niños psicológicamente sanos y felices.

La propuesta consiste en dar seminarios a los educadores y a los padres de familia una vez al mes, al menos, acerca de la importancia de las actividades lúdicas y los métodos más indicados que se deben aplicar.

Además de una construcción de campos amplios dedicados a juegos para los niños de las primeras edades, el mismo que podría ser financiado por medio de empresas privadas y actividades en conjunto con los niños y los padres de familia. De esta manera se estimulará a los niños y niñas de Jaramijó a fin de obtener un mejor rendimiento en los jardines y en las etapas escolares siguientes, lo que dará resultados futuros como el progreso del cantón.

#### **OBJETIVOS**

##### **Objetivo General**

Fortalecer el conocimiento de los docentes y padres de familia en relación al proceso de enseñanza - aprendizaje a través de actividades lúdicas

### **Objetivos Específicos**

- Comprometer a los docentes que laboran en los Jardines de Infantes “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Velásquez Kuffo” del cantón Jaramijó acrecienten sus conocimientos sobre las actividades lúdicas y su importancia a fin de que puedan aplicarlos con los niños /niñas.
- Generar experiencias de aprendizaje que junto con la familia inicien a los niños y niñas en el desarrollo de las diferentes capacidades,
- Fundamentar las actividades lúdicas que deben incentivarse para apoyar la educación integral.
- Estimular a los padres de familia de los jardines de infantes mencionados a fin de que conozcan la importancia que tienen las actividades lúdicas para el desarrollo de sus hijos.
- Propiciar un trabajo conjunto con los padres de familia y docentes respecto a las necesidades educativas de los niños/niñas
- Conseguir que los niños y niñas de los jardines “Luis Felipe Chávez” y Ernesto Velásquez Kuffó” cuenten con espacios respectivos adecuados en los que puedan desarrollar sus actividades.

### **FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO-TÉCNICA**

#### **Relevancia del rol que desempeña la educadora de párvulos en la comunidad educativa**

Las educadoras de párvulos tienen el rol de liderar el proceso de enseñanza-aprendizaje, planificando, implementando y evaluando el trabajo educativo en todos sus aspectos. Para esto, deben reflexionar constantemente con sus pares sobre su práctica y conformar redes

permanentes de comunicación y trabajo con la comunidad y, en especial, con la familia, sobre las necesidades, fortalezas e intereses de crecimiento, desarrollo y aprendizaje de los niños. Junto con esto es responsabilidad del educador, promover con otros profesionales, técnicos de educación parvularia y colaboradores de su centro, jardín o unidad educativa, la conformación de un equipo de trabajo para reflexionar, diseñar y evaluar la implementación de estas Bases Curriculares.

Es importante que en la planificación del proyecto educativo o plan general la educadora de párvulos considere respecto a la comunidad educativa, específicamente:

- El tipo y forma de contribución de la familia y demás actores en las diferentes etapas del desarrollo curricular.
- El análisis en común de las principales aspiraciones y sentidos de las familias y los demás actores en relación a la educación de las niñas y niños.
- El planteamiento de objetivos comunes de trabajo, generando climas de confianza y valorando los distintos aportes y puntos de vista involucrados en la familia y otros actores, resguardando las orientaciones técnicas correspondientes.
- La formulación de actividades y estrategias específicas, de acuerdo con la aplicación de los diversos principios y criterios que proponen estas Bases Curriculares, que reflejen la integración de los aportes realizados por los distintos miembros de la comunidad; ello permitirá una mayor comunicabilidad, identificación y apropiación de las iniciativas por parte de los distintos actores involucrados.

- El proyecto educativo institucional de su centro, jardín o establecimiento educacional, como marco que oriente los sentidos y propósitos del proyecto educativo o plan general que se desarrollará para la conformación y funcionamiento de la comunidad educativa.

En la implementación del proyecto educativo o plan general es importante que la educadora de párvulos considere:

- Promover la interacción y convivencia entre los distintos miembros de la comunidad educativa: niños, educadores, familias y otros actores comunitarios propiciando espacios de encuentro que potencien el desarrollo de los sentidos y valores compartidos.
- Favorecer la organización y el trabajo en equipo de los adultos que forman parte de la comunidad educativa, delegando tareas, promoviendo la participación y el aprovechamiento de las capacidades individuales y colectivas. Respecto a esto último, cabe tener presente el aporte de la familia y de otros agentes educativos de la comunidad en el desarrollo de actividades directas con los niños, situación que es particularmente significativa para ambos.
- Contrastar los objetivos formulados inicialmente con el avance de las actividades, de manera de ir haciendo las adaptaciones o enriquecimientos que sean necesarios en función de los logros de los niños y de la comunidad educativa en su conjunto.

En el seguimiento y evaluación del proyecto educativo o plan general es importante que la educadora de párvulos considere:

- Compartir con la comunidad educativa el seguimiento de algunos aprendizajes relevantes en los niños, como igualmente los

resultados y dificultades que va teniendo el desarrollo del proceso educativo, haciéndolos parte en la búsqueda de soluciones a los problemas, o de generación de nuevas y mayores oportunidades para los niños.

- Mantener redes de información con la familia y a otros actores de la comunidad educativa respecto de los logros que tienen las niñas y los niños en el proceso de aprendizaje, en función de los objetivos y metas propuestas, para validar las experiencias y retroalimentar el diseño del proyecto o plan general.
- Organizar instancias evaluativas referidas a los aportes de los diferentes miembros de la comunidad educativa, y a los avances y dificultades que se observan en los niños.

### **Relevancia del tipo y calidad de las interacciones que deben desarrollarse en los contextos de educación parvularia**

**Las interacciones de los adultos con los niños:** Más allá de las características de los planes y proyectos que cada comunidad educativa se proponga, estos necesitan de un sustento de interacciones que está dado principalmente por el tipo de relaciones que promueven los adultos en el trabajo cotidiano con los niños.

La educadora y los distintos agentes educativos deben velar por que las interacciones que se presentan entre ellos y los niños constituyan un escenario favorable para el aprendizaje, para el logro de los propósitos que plantean estas Bases Curriculares y aquellos sentidos que de manera particular cada comunidad educativa se ha propuesto imprimir a su proyecto educativo. Hay algunas condiciones que son particularmente importantes para crear un clima favorable de interacciones entre los adultos y los niños que se recomienda considerar:

- Establecer vínculos afectivos sólidos con los niños, que los hagan sentirse queridos, seguros y aceptados por los adultos que los rodean, permite una mejor comunicación con ellos y una mayor apertura e iniciativa para enfrentar las experiencias de aprendizaje.
- Es importante que las interacciones entre adultos y niños sean espontáneas y fluidas, conjugando las distintas necesidades y modos de ser tanto de los niños como de los adultos, en un clima de respeto.
- En el contexto de jardines, centros u otras unidades educativas, las relaciones de los adultos con los niños –sin perder su naturalidad– deben estar dotadas de intención educativa, tendiendo a potenciar en todo momento los aprendizajes esperados.
- En la relación de los adultos con los niños se debe ver reflejado el espíritu, los principios y valores que hayan definido en el proyecto o plan de las diferentes unidades educativas y aquellos que se enfatizan en estas Bases Curriculares.
- El adulto debe velar para que las dificultades que rugen en la convivencia cotidiana con los niños se resuelvan en un clima de buen trato y no violencia, considerando en todo momento su calidad de sujetos de derechos y velando por que éstos sean promovidos, cautelados y respetados por los distintos adultos que forman parte de la comunidad educativa.

## **Ambientes potenciadores de aprendizajes**

No cabe duda que los programas de Educación Parvularia de calidad generan grandes beneficios en el desarrollo de los niños y niñas, como también a sus familias y a la comunidad toda.

Así lo demuestran actuales investigaciones en el campo de la neurociencia y estudios que evalúan el impacto de la Educación Parvularia en la Educación Básica.

En efecto, informes de investigación en el campo de la neurociencia, señalan que una de las características más notables del cerebro humano, es su extraordinaria capacidad de adaptación frente a distintos niveles de enriquecimiento del entorno social que lo rodea. Es así, que si el sistema nervioso de un niño/a se ve enfrentado a demandas cognitivas complejas, desarrolla plasticidad remodelando la base anatómica que sustenta las funciones cerebrales superiores como el lenguaje, memoria y capacidad de aprendizaje.

No obstante, estudios que evalúan el impacto de la Educación Parvularia en la Educación Básica, concluyen que no todos los programas de Educación Parvularia generan los mismos resultados. Parece claro que, los niños/as se van a desarrollar a lo largo de sus años escolares tanto si acuden a una buena o regular educación. Sin embargo, su desarrollo no será el mismo en un caso y en otro, pues, se debe distinguir, entre el desarrollo natural (aquel que es previsible que se produzca de manera natural si no aparecen graves problemas de tipo personal o social que lo impidan o retrasen) y el desarrollo potenciado, que es el plus de desarrollo que se obtiene por el hecho de haber acudido a un programa de educación de alta calidad, en el cual los niños/as han tenido la oportunidad de desarrollar múltiples experiencias que les han permitido

afianzar sus capacidades, destrezas y competencias en los diferentes ámbitos.

Si no todos los programas de Educación Parvularia, tienen el mismo impacto en el desarrollo de los niños y niñas, cabría preguntarse: ¿Qué entenderemos por calidad en la Educación Infantil?

**Calidad en la Educación Infantil:** La preocupación por la calidad de la Educación Infantil, surge con el proceso de industrialización y con la incorporación de la mujer al trabajo.

En este contexto se genera la necesidad de crear servicios e instituciones, cuyo objetivo central era “cuidar” a los niños y niñas, mientras sus madres trabajaban. Estos primeros centros, proporcionaban una atención preferentemente asistencial, o bien, consistía en una escolarización precoz. No será hasta los años 60 cuando la infancia comienza a ser considerada como importante desde el punto de vista educativo, pues diversos estudios señalaban, que los problemas que aparecían en los estudiantes en la etapa escolar, podían prevenirse proporcionando una educación infantil adecuada. En este escenario, surgen los programas compensatorios de educación infantil como Barrio Sésamo o “Head Start” especialmente en los Estados Unidos.

Por otra parte, y también en los años 60, los estudios sobre la infancia señalaban la importancia de los vínculos afectivos entre las madres y sus hijos en el desarrollo general de estos. Los estudios sobre el apego infantil desarrollados por Bolwby en Reino Unido mostraban la necesidad de atender efectivamente a los menores. Las influencias de estos estudios llegaron al ámbito de las guarderías. En los 70 se estudió la posible influencia de la separación temprana por acudir a una guardería en el desarrollo afectivo y social de niños y niñas. Los resultados mostraban que la asistencia a las guarderías no era necesariamente

positiva para niños y niñas, ya que interfería en el desarrollo de los vínculos afectivos familiares. Las reacciones no tardaron en llegar, en la década de los 80, numerosas investigaciones presentaban resultados diferentes; los efectos en el desarrollo social, eran más positivos que negativos. Los niños y niñas vivían más experiencias sociales, y tenían una mayor diversidad de interacciones con adultos e iguales en estos contextos. Estas diferencias ponían de manifiesto que el debate no era la asistencia o no a guarderías, sino el tipo de práctica educativa que allí tiene lugar, es decir, se inicia el debate sobre “la calidad” de la educación infantil.

Evaluar la calidad de la educación infantil, no es una tarea fácil. En 1979, se publica en Estados Unidos un informe que define la calidad de la educación infantil en torno a dos dimensiones: la llamada calidad estructural y la calidad de procesos. La primera incluye indicadores del tipo tamaño del grupo, la ratio, y la formación de los educadores, todos ellos susceptibles de ser controlados y regulados por las autoridades en política educativa especificando el número máximo de alumnado en las aulas, de profesorado y el tipo de formación de estos. Aspectos que generalmente aparecen recogidos en las leyes educativas como “requisitos mínimos”.

La segunda dimensión, o la calidad de los procesos incluye aspectos más difícilmente abordables como son la calidad de las interacciones entre los adultos y los niños, el clima del aula, el tipo de actividades, los aprendizajes que se favorecen, el uso de espacio y materiales.

Esta segunda dimensión, es la denominaremos Ambiente de aprendizaje.

**Ambiente de aprendizaje:** El ambiente de aprendizaje, está constituido por un conjunto de aspectos organizados tendientes a generar aprendizajes significativos y relevantes, facilitando el trabajo individual

como también el encuentro con otros. Está constituido por todos aquellos espacios funcionales y afectivos que organizamos con una intencionalidad pedagógica.

Este espacio, para que sea de calidad se debe plantear como un contexto de vida enriquecedor para todos los niños y niñas.

Cuando hablamos de contexto de vida enriquecedor, significa por una parte que el jardín infantil y la comunidad, sea, con certeza un espacio de encuentro para niños, niñas, padres, etc. Es decir, que les permita mantener contactos con personas, con objetos, con informaciones, con ideas, con normas, etc. Las oportunidades de abrirse a esos encuentros serán, sin duda, múltiples y muy variadas y va a depender de las oportunidades que si brinden, tanto del encuentro con experiencias cercanas como también de acercamientos con otras realidades.

Es por ello que es necesario abrir espacios o áreas recreativas para el encuentro de niños/as y padres y comunidad en general.

El valor añadido que el centro educativo aporta a los niños y niñas es, justamente, el enriquecimiento de la dimensión encuentro: cuanto más variado, más profundo, más retador, más plural es el encuentro, tanto más enriquece el bagaje de experiencias a través del cual los niños/as van desarrollándose. Este encuentro se debe realizar en un espacio que favorezca la comunicación efectiva, que permita el trabajo grupal, en pequeños grupos y en forma individual.

Esta es una invitación a reflexionar:

¿Qué experiencia diariamente tiene el niño/a en el centro educativo, que podríamos catalogarla como relevante, retadora, provocativa?

¿Las experiencias educativas que se proyectan consideran la gama de intereses de todo el grupo de niños/as? Es decir, se está ofreciendo realmente una gama de posibilidades o bien, continuamos con las actividades homogéneas impuestas por el educador o educadora?

¿Cómo se organizan los ambientes?

Los jardines infantiles, constituyen ese espacio preparado para poder llevar a cabo experiencias ricas en los diversos órdenes del aprendizaje. Para ello nos hemos preparado las Educadoras, para ello se dota de recursos a los diversos ambientes de trabajo, para ello se han definido unas normativas para la organización y funcionamiento del establecimiento. En teoría, los establecimientos educativos y comunidad, deberían ser espacios potenciadores de la curiosidad, de actividades de búsqueda y experimentación, de apertura a nuevos retos intelectuales y personales.

Nuevamente una invitación a reflexionar:

¿Qué está aprendiendo el niño/a realmente, fruto de la labor pedagógica realizada?

¿Cuánto tiempo dedicamos diariamente a actividades habituales, de socialización, de libre elección, de juego espontáneo, actividades de creación?

¿Cómo estructuramos la organización del tiempo?

¿La propuesta curricular que ofrecemos está bien articulada y es enriquecedora para los niños/as?

Otro tipo de enriquecimiento que los jardines infantiles pueden ofrecer a los niños/as, es abrirles ventanas al mundo que les rodea de una forma amplia e intensa. Al mundo social, natural, cultural, al lúdico. Significa dar oportunidad que se integren los diversos agentes sociales con capacidad de enriquecer la propuesta pedagógica.

## **DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

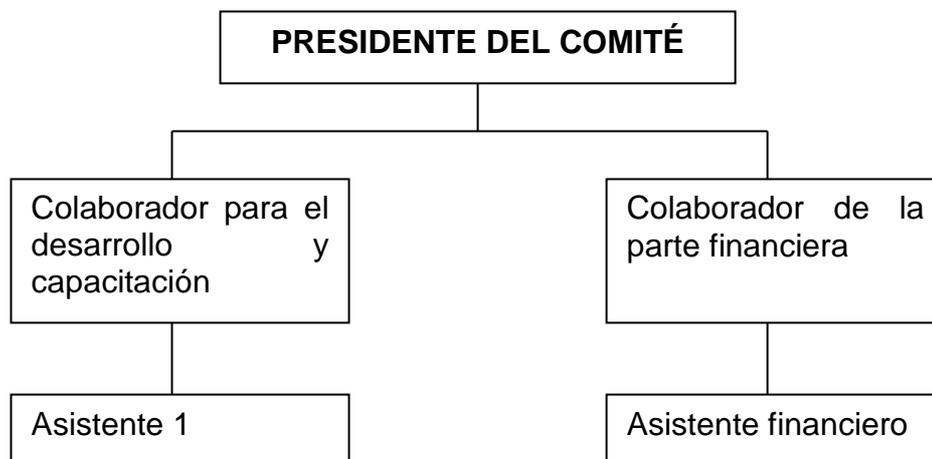
Como se mencionó en la introducción, la propuesta consiste en la capacitación de docentes y padres de familia acerca de las actividades lúdicas; y en conseguir el financiamiento (de la empresa privada y por medio de actividades) para la construcción de áreas recreativas y didácticas para los jardines del cantón Jaramijó.

Para llevar a cabo lo mencionado anteriormente se requiere de un plan de acción y de un comité voluntario que se encargue de cumplirlo.

El comité estará formado por una persona encargada de contratar a los capacitadores y de cuatro colaboradoras que buscarían el apoyo financiero (empresa privada y actividades).

El plan de acción consiste en capacitación de docentes y de padres de familia mensualmente por el lapso de un año, y en el año posterior a la capacitación, cuando la población esté consciente de la importancia de las actividades lúdicas, se llevará a cabo una campaña para conseguir la construcción de áreas recreativas en los Jardines “Luis Felipe Chávez” y “Ernesto Kuffo”.

## DISEÑO ORGANIZACIONAL



- **Presidente del Comité:** Es el encargado de las gestiones financieras y quien está a cargo de seleccionar a los capacitadores de las opciones que le presente el “colaborador para el desarrollo y capacitación”.
- **Colaborador para el desarrollo y capacitación:** Es el encargado de buscar a los capacitadores y evaluar su desempeño además de idear horarios en que los padres de familia y docentes puedan asistir a las charlas y seminarios.
- **Asistente #1:** Comunica a los padres de familia de las charlas y publica los horarios.
- **Colaborador de la parte financiera:** Debe tener conocimientos económicos básicos, va a ayudar de gran manera al presidente del comité en la gestión financiera y en el manejo de fondos.
- **Asistente financiero:** Publicará y ayudará en la redacción del balance que refleje qué se hace con los fondos obtenidos, estos se mostrarán de manera pública.

## **CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

NUMERO DE ORDEN	ACTIVIDADES	RESPONSABLES	RECURSOS NECESARIOS	COSTOS	FINANCIAMIENTO	CALENDARIO 2006 - 2007																
						7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6					
1	Diseño del programa de capacitación	Lcda. Mercedes Cedeño	Computadora Esferos Hojas	25	Lcda. Mercedes Cedeño	*																
2	Formación del comité de gestión	Lcda. Mercedes Cedeño	Humano	*	Lcda. Mercedes Cedeño		*															
3	Gestionar con el municipio la ampliación áreas recreativas	Comité de Gestión Lcda. Mercedes Cedeño	Oficio Viáticos	35	Comité de Gestión			*														
4	Capacitación docentes	Lcda. Mercedes Cedeño Dra. Estefanía Basurto	Laminas Videos Afiches Retroproyector Computadora	150	Comité de Gestión				*													
5	Capacitación padres de familia	Lcda. Mercedes Cedeño Dra. Estefanía	Videos Retroproyector Laminas	150	Comité de Gestión					*												



## BIBLIOGRAFÍA

Aberasturi, Arminda: El niño y sus juegos. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1973.

Ausubel, David y Edmundo V. Sullivan (1997), “desarrollo social inicial en la familia” en el desarrollo infantil, 2. El desarrollo de la personalidad, México, Paidós, pp 77-85.

Balaban, Nancy (2000), “Aprender del comportamiento infantil”, en niños apegados, niños independientes. Orientaciones para la escuela y la familia, Madrid, Nancea (primeros años).

Beard, Ruth M.: Psicología Evolutiva de Piaget. Editorial Kapeluz, Buenos Aires, 1971.

Bleger, José: Psicohigiene y Psicología Institucional. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1974.

Bleger, José: Psicología de la Conducta. Centro Editor de América Latina, Buenos Aires, 1969.

Bosch y otros: Un Jardín de Infantes mejor, siete propuestas. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1979.

Decroly O. y Monchamp. El juego Educativo. Ed. Morata S.A. Madrid, 1986.

Díaz, Vega, José Luis, El juego y el juguete en el desarrollo del niño. Ed. Trillas, México, 1997.

Esparza, A y Petroli, A.: La psicomotricidad en el Jardín de Infantes. Editorial Paidós, España, 1980.

Hartley, R.E. y otros: Cómo comprender los juegos infantiles. Ediciones Hormé, Buenos Aires, 1965.

Labarrere Reyes, Guillermina y Gladis E. Valdivia Pedagogía, Editorial Pueblo y Educación, La Habana, 1998.

Lavanchy, Sylvia. La educación preescolar. Desafío y aventura. Ed. Universitaria. Santiago de Chile, 1996.

Leif, Joseph y Brunelly, Lucien. La verdadera naturaleza del juego. Editorial Kapeluz. Buenos Aires, 1978.

Merino, Celia y otros. El niño de cero a tres años. Ed. Escuela Española. Madrid, 1995.

Oeser, O.A.: Maestro, alumno y tarea. Psicología Social aplicada a la Educación. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1967.

Palacios, Jesús y V. Hidalgo (1995), "Desarrollo de la Personalidad en los años preescolares", en J. Palacios, A. Marchesi, y C. Coll (comps), Desarrollo psicológico y educación, I Psicología Evolutiva, Madrid, Alianza Editorial, pp. 205-217.

Piaget, Jean: Psicología de la inteligencia. Editorial Psique, Buenos Aires, 1972.

Piaget, Jean: Seis estudios de Psicología. Barral Editores, Barcelona, 1973.

Raimondi, Mirta. Aprender jugando. Módulo tres. Programa Nacional de Educación Preescolar, el Ecuador estudia, 1992.

Segal, Hanna: Introducción a la obra de Melanie Klein. Editorial Paidós, Buenos Aires, 1972.

[www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/tiempolibre/1381771.asp-23k](http://www.educaweb.com/esp/servicios/monografico/tiempolibre/1381771.asp-23k)

[www.mfc.uclv.edu.cu/scmc/Boletin/N2/textos/Ens.Matem.General/CarmenDiazISPSS.doc](http://www.mfc.uclv.edu.cu/scmc/Boletin/N2/textos/Ens.Matem.General/CarmenDiazISPSS.doc).

# **ANEXOS**

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PADRES DE FAMILIA

- 1) ¿Conoce usted si en el jardín al que asiste su hijo – hija se practican actividades lúdicas o juegos?
- 2) ¿Cómo es el espacio físico donde realizan actividades lúdicas en el jardín donde asisten su niño o niña?
- 3) ¿Conoce usted que mediante las actividades lúdicas su hijo o hija desarrolla diferentes capacidades?
- 4) ¿Participa con su hijo – hija en las diferentes actividades lúdicas que se realizan en el jardín?
- 5) ¿Qué importancia le da usted a los juegos que su hijo o hija practican a diario?
- 6) ¿Con qué frecuencia juega con su hijo-hija?
- 7) ¿Cree que es importante que en el jardín los niños juegan?
- 8) ¿Sabía usted que las actividades lúdicas o juegos desarrollan las capacidades físicas de los niños – niñas?
- 9) ¿Sabía usted que las actividades lúdicas o juegos desarrollan las capacidades intelectuales de los niños – niñas?
- 10) ¿Sabía usted que las actividades lúdicas o juegos desarrollan las capacidades afectivas de los niños – niñas?
- 11) ¿Sabía usted que las actividades lúdicas o juegos desarrollan las capacidades sociales de los niños – niñas?
- 12) Cuando sus hijos juegan en su casa su actitud de...
- 13) ¿Considera que jugar la mayor parte del día es perder el tiempo?

## ENCUESTA DIRIGIDA A LOS DOCENTES

- 1) Datos Generales
  - a) Título Profesional
  - b) Años de experiencia docentes
- 2) ¿Ha recibido usted capacitación sobre las actividades lúdicas?
- 3) ¿Cuáles son los diferentes juegos que usted fomenta en los niños – niñas con los que usted trabaja?
- 4) ¿Considera que mediante el juego el niño o niña desarrollan diferentes capacidades?
- 5) ¿Qué tanto tiempo los niños de su jardín realizan actividades lúdicas dentro del horario de clases?
- 6) Estimula a los padres de familia para que se integren con sus hijos en desarrollar diferentes actividades lúdicas
- 7) ¿Conoce usted que el juego es importante para un desarrollo integral?
- 8) ¿Qué importancia le da a las actividades lúdicas?
- 9) El referente curricular pone al juego o actividades lúdicas como eje transversal. ¿Esta aplicando esto con sus alumnos?