

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACION

1.1. Antecedentes

En la actualidad se requiere una mejor interacción entre docentes, niños y niñas para que exista un adecuado desarrollo del pensamiento en el proceso de enseñanza-aprendizaje; para esto es preciso que el docente cuente con estrategias lúdicas adecuadas para hacerlo.

El éxito de los niños y niñas depende en gran parte del interés que demuestre el docente al momento de planificar su asignatura y en la selección de los contenidos científicos, para ello es necesario que utilice el juego como una herramienta en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es necesario incrementar la utilización del juego para poder elevar el interés de los niños y niñas por aprender a aprehender, y que desarrollen su pensamiento creativo, reflexivo, analítico y crítico para poder ampliar sus conocimientos.

ELÍAS, Josep Maria (2000) “El juego duplica la capacidad de concentración y de memoria del niño o niña por lo que el aprendizaje resulta más sencillo cuando realiza este tipo de actividad, según un estudio presentado hoy por el vicepresidente del Colegio de Pedagogos de Catalunya, Josep Maria Elías durante la primera Jornada sobre el Valor del Juego y del Juguete en el desarrollo del pensamiento Infantil”.

Elías aseguró que diversos estudios han demostrado que el juego es un importante estímulo para la atención y la memoria de los niños y niñas.

Además el juego, señaló, desarrolla el pensamiento y la resolución de conflictos, así como la persistencia.

Jugar en familia, Jugar con tus hijos e hijas te brinda la oportunidad de influenciar en su desarrollo social y desarrollar sus destrezas verbales, pues ellos se sentirán motivados a hablar.

Además cuando juegas con tus hijos e hijas, les dejas saber que ellos son parte importante dentro del núcleo familiar.

El jardín del hogar puede ser una excelente alternativa para ubicar juegos que aúnen diversión, entretenimiento y estímulo para los más chicos, sin dejar de lado por supuesto la decoración y la estética del espacio.

Es importante la utilización de nuevas propuestas psicopedagógicas que le ayuden al niño y niña a desarrollar habilidades y destrezas con los cuales pueda mejorar su aprendizaje y asimilación de nuevos conocimientos significativos que le permitan alcanzar sus propósitos o metas planteadas con una buena actividad lúdica que eleve su autoestima y mejore su nivel académico.

1.2. Planteamiento del Problema

Es necesario determinar las causas y los efectos del escaso interés de los docentes en la utilización del juego como herramienta valiosa en el proceso de enseñanza- aprendizaje, pero sujeto a los mecanismos generales de acción y pensamiento; en los niños de los segundos y terceros años de básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca”.

Los docentes no dedican un espacio para compartir con los niños y niñas. Y en el poco tiempo que pasan con ellos, solo aplican la escuela tradicionalista que es solo memorización.

El modelo tradicionalista en el aula; a contribuido a que los niños y niñas pierdan su creatividad, imaginación y puedan construir su propio conocimiento.

Una errada evaluación cuantitativa; es una causa que a permitido, que los niños sean evaluados según la acumulación de puntos obtenidos a través de diferentes actividades, y no más bien evaluando su capacidad de conocimiento y actitudes personales.

La falta de protagonismo por parte de los padres; siendo los padres en la actualidad cómplices de este desinterés y a la vez se han despreocupado por el desarrollo mental de sus hijos, lo cual desemboca en los fracasos escolares de sus primogénitos.

Dando como efecto en los niños las siguientes consecuencias: - Temor por la asignatura.- Desinterés por la materia.-Despreocupación por el contenido de la asignatura.- Bajo rendimiento académico.- Inseguridad personal.

De la misma manera existen en los niños una alta desmotivación y desinterés por aprender nuevos conocimientos por lo cual es necesario motivar a través del juego a los párvulos para que logren alcanzar sus metas propuestas, capacidades y definir sus actitudes.

1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA

¿Cuáles son las causas y efectos en la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de básica de las escuelas “Nuestra Señora

de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” de la ciudad de Ibarra en el periodo comprendido 2008-2009?

1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1. Delimitación de la unidad de observación: La presente investigación se realizó en los segundos y terceros años de educación básica.

1.4.2. Delimitación espacial: La investigación se realizó en las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” de la ciudad de Ibarra

1.4.3. Delimitación temporal: Se realizó el segundo trimestre del período 2008-2009.

1.5. OBJETIVOS:

1.5.1.- Objetivo General:

Investigar las causas y efectos de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de acuerdo a los principios aportados por Piaget, que favorezcan el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de educación básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” del cantón Ibarra.

1.5.2.- Objetivos Específicos:

1.- Diagnosticar las causas y efectos de las actividades lúdicas que utilizan los docentes de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” del cantón Ibarra.

2.- Elaborar una propuesta de un manual de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento, sustentado en la teoría de Piaget.

3.- Socializar la propuesta para el desarrollo del pensamiento.

1.6. JUSTIFICACIÓN:

Fue necesario investigar las causas y efectos de las actividades lúdicas en el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas, para saber si su utilización genera el despertar de su atención, crea en ellos un genuino interés por el estudio, estimula el deseo de conseguir los resultados previstos y cultivar el gusto por aprender de acuerdo a los principios aportados por Piaget en los cuales sustentamos nuestro estudio.

Tomando en consideración el pensamiento de Piaget, todo pensamiento proviene de la coordinación de los actos externos. Por lo tanto, la coordinación de los movimientos del cuerpo y de los estímulos sensoriales son requisitos previos para la aplicación de las actividades motrices y sensoriales a los problemas y tareas específicas. En el niño pequeño el pensamiento queda fijado en estas actividades y se les asigna un lugar prominente en nuestra escuela primaria.

A los niños se les debe brindar un campo fértil para alcanzar sus logros para aprender lo que se les enseña, por lo que debe existir competencias hasta conseguir un mejor nivel académico.

Fue necesario conocer los factores que permiten a la actividad lúdica, desarrollar el pensamiento en los niños y niñas en el proceso de enseñanza - aprendizaje tiene como objetivo llevar a los mismos a realizar sus intereses y predisponerlos para que se orienten y aprendan lo que el docente desea enseñar.

Investigamos cuáles son las causas y efectos de la escasa utilización de los juegos para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de básica de las escuelas

“Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” de la ciudad de Ibarra.

Se afirma que es de suma importancia utilizar los juegos como técnicas activas de estudio en donde los niños y niñas se interesen por las materias para mejorar el aprendizaje.

La presente tesis fue posible realizarla, ya que existió el respaldo de las autoridades de las escuelas, de algunos profesores de los niños y niñas quienes colaboran para la realización de la investigación.

La presente tesis va dirigida a la utilización de este manual práctico en el cual se encuentre contenida una recopilación de actividades lúdicas que ayuden a los docentes en su labor diaria y logren desarrollar de mejor forma la inteligencia infantil.



CAPITULO II

2. MARCO TEORICO

2.1. Fundamentación Teórica

El ideal irrenunciable de la educación, es generar ambientes de aprendizaje, donde los estudiantes desarrollen su conciencia crítica y pensamiento creativo y al mismo tiempo los docentes promuevan un aprendizaje con libertad y responsabilidad.

Entonces siendo la educación una función básica y permanente de La vida social, es necesario establecer estrategias que puedan servir de pauta en el proceso de Ínter-aprendizaje.

Las estrategias lúdicas vienen a constituirse una herramienta que facilita el aprendizaje; y sirve para que tanto el niño como el adulto se diviertan.

Se considera que el juego es importante en muchos aspectos del desarrollo social, emocional e intelectual de los niños y en el aprendizaje académico. Es uno de los instrumentos más poderosos que tienen los niños para pruebas y aprender nuevas habilidades, conceptos y experiencias.

El juego puede ayudar a los niños a desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los desafíos que encuentren en la escuela.

Acerca de lo que son las estrategias lúdicas en el campo educacional, con todas sus implicaciones, la tratan ampliamente diversos autores:

Para HUIZINGA (1972) <http://www.monografías.com/cgi-bin/search-cgi.Arteaga>. El juego y la actividad física.: “el juego es más viejo que la cultura” en donde se cree que el juego ya existía antes de que el hombre poblará la tierra en especies animales. (p 1).

JACQUIN (1854). <http://www.monografías.com/cgi-bin/search-cgi.Arteaga>. “El juego y la actividad física: psicopedagogo dice que: el juego es una actividad espontánea y desinteresada, que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente justo que vencer”. (p 12).

Jean PIAGET (1896-1980) <http://teoría de piaget\Introducción a la teoría de Jean Piaget.htm...>”El bebé que juega y hace una serie de movimientos y ejercicios adquiere control sobre su cuerpo, crea sus esquemas mentales y se adentra en el conocimiento de su medio ambiente”. (p 3).

2.1.1. Fundamentos Filosóficos.

La presente tesis contiene una dificultad en la aplicación de las estrategias lúdicas basada en los siguientes fundamentos básicos:

- La formación de una sociedad libre y democrática.
- Formación integral libre.
- Una educación liberadora

Al respecto Jean-Jacques ROUSSEAU (1712-1778) demostró que el niño tiene modos de ver, de sentir y de pensar que le son propios; demostró también que nada se aprende si no que es a través de una conquista activa. “No le deis a vuestro alumno ninguna clase de lección verbal: él debe aprender solo de la experiencia”. (p 9)

Por lo tanto solo se aprende a pensar cuando se ejercitan los sentidos, instrumentos de la inteligencia, y que para poder sacar todo el provecho posible es necesario que el cuerpo, que sustenta sea robusto y sano esto se puede lograr mediante el juego.

2.1.2. Fundamentos Psicológicos.

Jean PIAGET (1896-1980), “Psicólogo y pedagogo suizo, conocido por sus trabajos pioneros sobre el desarrollo de la inteligencia en los niños. Por lo que sus estudios tuvieron un gran impacto en el campo de la psicológica infantil y la psicología de la educación.

“En sus trabajos, Piaget distinguió cuatro periodos del desarrollo cognitivo del niño, que están relacionados con actividades del conocimiento como pensar, reconocer, percibir, recordar y otras. En el estadio sensorio motor, desde el nacimiento hasta los 2 años, en el niño se produce la adquisición del control motor y el conocimiento de los objetos físicos que lo rodean. En el periodo preoperacional de los 2 a los 7 años, adquiere habilidades verbales y empieza a elaborar símbolos de los objetos que ya puede nombrar, pero en su razonamiento ignora el rigor de operaciones lógicas”.

“En el periodo operacional concreto de los 7 años a los 12 años cuando es capaz de manejar conceptos abstractos como los números y de establecer relaciones, periodo que se caracteriza por un pensamiento lógico; el niño trabajará con eficiencia siguiendo las operaciones lógicas, siempre utilizando símbolos referidos a objetos concretos y no abstractos, con lo que aún tendrá dificultades. Por último, de los 12 a los 15 años (edades que se pueden adelantar por la influencia de la escolarización), se desarrolla el período operacional formal, en el que se opera lógica y sistemáticamente con símbolos abstractos, sin una correlación directa con los objetos del mundo físico”.

“Para PIAGET, la idea de la asimilación es clave, ya que la última información que llega a una persona es “asimilada” en función de lo que previamente hubiera adquirido. Es decir debe haber una transformación de los esquemas del pensamiento en función de las nuevas circunstancias”. (p 232)

Según HAMILTÓN (1986) nos dice en su obra modelos pedagógicos indicándonos los principales aspectos de la teoría contextual:

- ☉ Atender a la interacción entre las personas y su entorno profundizando la reciprocidad de sus acciones.
- ☉ Asumir el proceso de enseñanza aprendizaje como un proceso interactivo continuo.
- ☉ Analizar el contexto del aula como a influido por otros contextos y en permanente interdependencia.
- ☉ Tratar procesos no observables como: pensamientos, actitudes, creencias y percepciones de los agentes del aula. (Pág. 10).

La fundamentación psicológica de este problema toma en cuenta las siguientes variables:

- ❖ Las actividades lúdicas se realizan de acuerdo a las etapas evolutivas del niño según Piaget.
- ❖ Incidencia en la práctica de valores.
- ❖ Toma a las actividades lúdicas como la base del aprendizaje significativo.

2.1.3. Fundamentos Pedagógicos

Pedagogía es el estudio intencionado, sistemático y científico de la educación.

Es la ciencia de la educación, disciplina que tiene por objetivo el planteo, estudio y solución del problema educativo.

Conjunto de normas, principios y leyes que regulan el hecho educativo.

Se asume como Fundamentación pedagógica los aspectos importantes como los siguientes:

- ❖ Personalidad autónoma y solidaria en su entorno social y natural.
- ❖ Las actividades lúdicas ayudan a estimular las facultades intelectuales del niño.
- ❖ La lúdica permite descubrir hasta que punto las experiencias vividas en el aprendizaje producen el resultado esperado.

David HUME (1711-1776). Pedagogo, filósofo, economista, político. Preconiza que: “La filosofía y la pedagogía se apoyan en lo real y concreto, lo sobrenatural debe rechazarse”.

Se cree entonces que la educación no es abstracto sino practico; el aprendizaje se motiva si los conocimientos son interesantes y tienen utilidad, aquí lo lúdico emerge como una cualidad del conocimiento, facilita cualquier aprendizaje escolar, lo lúdico en el campo pedagógico propicia los procesos que permiten crecer a la persona. Una pedagogía lúdica produce interacciones, no se limitan a los programas escolares, se fundamentan en acciones cualitativas que permiten

comprender, interpretar, asumir e innovar contenidos. Las metodologías lúdicas generan un cambio cualitativo de actitudes, gestos, condiciones, posturas y también permiten nuevas señales, estados y situaciones.

2.1.4. Fundamento Social.

La educación es el camino fundamental para guiar al hombre en la vida social y a la vez tener una visión acerca del mundo.

- ❖ La educación es un proceso de socialización en el que todos los niños se incorporan al sistema socio económico en que viven.
- ❖ Los procesos educativos deben fortalecer la conciencia social de la necesidad de transformar a los estudiantes en agentes de desarrollo que sean capaces de lograr una preparación y capacitación adecuada que les permita involucrarse en la vida social.
- ❖ Las actividades lúdicas constituyen a la estimulación de las relaciones cognoscitivas, afectivas, verbales, psicomotoras, sociales, la medición de la socialización del conocimiento y la provocación de una reacción activa, crítica, creativa de los niños.

Harry y Margaret HARLOW (1962) en su laboratorio de investigación de la Universidad de Wisconsin, llevaron a cabo una serie de experimentos de aislamiento social con monos, demostrando espectacularmente que la ausencia del juego en los primeros años del macaco rhesus (*macacus rhesus*) tenía como resultado sorprendentes anomalías en la conducta social y sexual del adulto, así como también en otro experimento parecido, en el que se demuestra también que los

factores ambientales, como los que procura sensación de seguridad, influyen las actividades del juego. (p 18)

2.1.5. El Desarrollo Cognoscitivo.

Comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras. Es decir, el niño al irse relacionando con su medio ambiente, irá incorporando las experiencias a su propia actividad y las reajusta con las experiencias obtenidas; para que este proceso se lleve a cabo debe de presentarse el mecanismo del equilibrio, el cual es el balance que surge entre el medio externo y las estructuras internas de pensamiento

2.1.6. La teoría de Piaget aplicada a la escuela para pensar

La teoría de Piaget trata de la naturaleza y el desarrollo del pensamiento en los niños; "La inteligencia es el producto de las capacidades innatas en relación con el ambiente". Por consiguiente un niño pequeño sabe más de lo que puede expresar verbalmente" (p 3)

2.1.6.1. El desarrollo y el aprendizaje

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica "El aprendizaje se refiere a la adquisición de habilidades y datos específicos y a la memorización de información. Cabe destacar que el aprendizaje solo se produce cuando el niño posee mecanismos generales con los que puede asimilar la información contenida en dicho aprendizaje".

"El aprendizaje de cualquier dato depende, en parte, de la capacidad general del niño para relacionar en forma lógica estos datos específicos con otros datos. Los niños aprenden en una "escuela para

pensar”; datos y habilidades específicos, como en cualquier escuela tradicional”. (p 8)

2.1.6.2. Las fuentes del desarrollo

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica “Un segundo principio, único en la teoría de Piaget, se centra en la palabra “interacción”; en este sentido se dice que la herencia y la maduración están en interacción con el ambiente en el desarrollo de la inteligencia innata del niño”.

“Piaget tiene también una teoría interaccionista, pero en ella la herencia, la maduración psicológica, el ambiente y su interacción en el desarrollo de la inteligencia no son las causas primarias de este desarrollo. Según Piaget, esas causas se encuentran subordinadas a un mecanismo regulador del crecimiento dentro de la misma inteligencia, denominado “factor de equilibrio” y que es fundamental para toda su teoría”.

“La inteligencia humana no está preformada, no es innata en el niño, sino que tiene su propia tendencia activa al desarrollo, la escuela para pensar es un intento de dar un marco ambiental favorable al pensamiento activo en una forma directa y teóricamente bien motivada”. (p12)

2.1.6.3. Pensamientos de nivel alto y bajo

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica “Tercer punto que para entender esta posición, uno debe comprender que toda la actividad humana pasa a través del pensamiento, pero no en un nivel fijo. De acuerdo a la teoría de Piaget, sólo aplicando el razonamiento en un alto nivel, es decir, alto en

relación a la etapa de desarrollo propio del niño, puede producirse el desarrollo intelectual”.

“Una conducta correcta puede ser de nivel alto para el niño, y por lo tanto resultarle estimulante, y al mismo tiempo puede ser de nivel bajo para otro y resultarle por lo tanto rutinaria o simplemente aburrida. O la que es peor, puede ser “demasiado alta”, es decir que puede estar más allá del mecanismo de comprensión de que dispone el propio niño”.

“La teoría de Piaget destaca que la experiencia de nivel alto es la fuente de toda inteligencia, la abstracción de nivel alto es la que se produce a partir de la acción propia del niño sobre los objetos del ambiente. La abstracción de un nivel bajo referida a objetos y la abstracción de un nivel alto referida a las acciones, deben separarse conceptualmente si el maestro desea alentar experiencias de nivel alto que estimulen la inteligencia, nadie afirma que un niño deba actuar en un nivel alto que estimulen la inteligencia, nadie afirma que un niño deba actuar siempre en un nivel alto; lo que se puede esperar es que el ambiente estimule y lleve a conductas de nivel alto, si bajo condiciones normales el nivel de un problema es demasiado alto, el niño reacciona de una manera psicológicamente sana y típica lo ignora o lo convierte en otro problema diferente que pueda manejar”.

“Como resultado de experiencias el niño agrega más confusión a las borrosas nociones de cambios geológicos, arrastra en su memoria el peso muerto de las palabras sin sentido, no ejercita su interesante potencial de abstracción de nivel alto para relacionar la geografía con la geología, adquiere al ámbito de separar el pensamiento del aprendizaje, o mejor, dicho, el hábito del aprendizaje de nivel bajo y por último se siente como un inválido intelectual que no puede mantenerse sobre sus propios pies”.(p 36)

2.1.6.4. Lenguaje y pensamiento.

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica “Cuarto punto la teoría de Piaget le da la esencia al pensar y a su desarrollo sin tener que recurrir a un lenguaje social, porque el pensar es una actividad que se regula a sí misma, comienza antes que el lenguaje y va más allá de dicho lenguaje, el lenguaje se utiliza con el propósito de comunicarse y contribuye con la acción de pensar, pero solo de manera periférica, Piaget no considera al lenguaje como una causa principal de las dificultades en el pensamiento infantil, si el pensamiento de un niño es “infantil”, su uso de lenguaje también lo será, es porque en la escuela para pensar no basa sus actividades primordialmente en el lenguaje verbal ni menos aún más en la lectura ni la escritura”

“Los niños en edad escolar comienzan a establecer mecanismos que Piaget denomina “operaciones concretas”, donde la palabra “concreta” se refiere a los objetos particulares sobre los que recaen tales operaciones, estas son operaciones mentales que clasifican, relacionan, enumeran y localizan objetos particulares, mientras que las “operaciones formales” se refieren a la comprensión de hipótesis y preposiciones”(p 43)

2.1.6.5. Motivación intrínseca.

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica “El quinto punto de la teoría de Piaget (la motivación para el desarrollo es intrínseca) su teoría no se opone al uso moderado de controles e incentivos externos la motivación intrínseca para el desarrollo con la motivación extrínseca para el aprendizaje, insistimos acerca de la diferencia entre la motivación para el desarrollo y la motivación para el aprendizaje”.

“En términos de comportamiento, el niño provee su propio esquema de recompensas y refuerzos intrínsecos, el maestro es un motivador y no una persona que inculca conocimientos”. (p 57)

2.1.6.6. Los alcances de la inteligencia.

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica “Nuestras ideas sobre la inteligencia también son pobres, pero en este caso contamos con los “tests de inteligencia “que nos liberan de la necesidad de pensar en la inteligencia, sostenemos que una vez que la concepción de la escuela para pensar se haya implantado en los círculos educativos, disminuirá mucho la necesidad de los tests estandarizados”.

“Pensar implica el uso activo de la inteligencia y la inteligencia implica el uso de los instrumentos mediante los cuales una persona piensa, Piaget sostiene que la inteligencia es siempre activa y constructiva (de donde derivó la palabra “operativa”) y contribuye activamente en cualquier situación con la que el individuo esté en contacto”.

“El pensamiento (o inteligencia) está presente en las acciones, las imágenes y el lenguaje, y puede ser aplicado a todas las áreas de contenido interesante, si el lenguaje las imágenes visuales o alguna acción externa son realmente ingredientes esenciales de la inteligencia humana, los niños afectados por esas definiciones sensoriales o motrices deberían ser intelectualmente disminuidos en proporción con la severidad de sus deficiencias físicas”.

“Pero la inteligencia es una capacidad humana general por el medio de la cual la persona organiza su ambiente, las clases y las probabilidades no pueden encontrarse en el mundo físico, son

conceptos contruidos creativamente por la inteligencia humana y no pueden trasmitirse a través del lenguaje u otros símbolos”. (p 77)

2.1.6.7. Las etapas del desarrollo y la variabilidad individual.

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica “Piaget rechaza la idea de una edad fija para cada período, cada uno de ellos se refiere a las diferencias en la estructura del pensamiento, diferencias que no se deben únicamente al incremento de conocimientos, es decir; que se produce un cambio en la estructura del conocimiento y no simplemente en el contenido del conocimiento”. (p 83)

“El maestro de una escuela para pensar organiza una cantidad de tareas para sus niños, todas estas tareas abarcan niveles de dificultad y complejidad bastante evidentes, todos estos niveles de desenvolvimiento en las tareas no siguen exactamente los diferentes estadios que marcó Piaget; es decir, que las diferencias entre los niveles no se deben esencialmente a los distintos contenidos si no a las estructuras cualitativamente diferentes de las tareas. Los maestros no clasifiquen al niño como “preoperacional” u “operacional”, sino que lo dejen libre para actuar, esta variabilidad adopta tres forma, cada una de las cuales se opone a un ideal normativo”.

- Primero los niños difieren en la realización de una misma tarea mucho más de lo que un coeficiente mental intelectual nos puede hacer creer.
- Segundo tipo de variabilidad está presente en un mismo niño cuando realiza una diversidad de tareas diferentes.

- Tercer tipo de variabilidad se da cuando el mismo niño en una misma tarea, su desempeño varía de un día a otro, fenómeno enteramente normal que todos nosotros experimentamos.

Si el pensamiento de un maestro es más articulado en la exposición práctica que en la teórica esto es precisamente como debe ser, la aplicación de una teoría debe ir siempre al frente de la teoría, y en la aplicación práctica debe evaluarse, la teoría de Piaget tiene su fuente de origen en la práctica, de acuerdo con la observación real de la vida de los niños. (p 90)

2.1.6.8. El valor del juego en la enseñanza

www.clarin.com/diario/1998/04/29/i-01822d.htm (1998) valor del juego en la enseñanza “Una razón de la deficiencia de nuestro sistema educativo se encuentra en las aulas y está relacionada con la utilización de la didáctica anacrónica. En muchos, si no en la mayoría, de los cursos prevalecen la transmisión rutinaria de conocimientos y la recepción pasiva de los alumnos, lo que conduce al aburrimiento y a una inhibición de las capacidades de aprendizaje y de razonamiento de los chicos. En tales condiciones, y como la experiencia cotidiana de todos los que intervienen en ese proceso indicaría, la enseñanza se convierte en un acto formal por el cual el maestro hace como si enseñara y el alumno, para conseguir la evaluación indispensable, hace como si aprendiera. Existe por lo tanto, una enorme dilapidación de recursos y energías. Por esta razón, la preocupación por las formas, los instrumentos y medios didácticos debe ocupar un lugar tan importante como la que se tiene por los contenidos. Como ejemplo de herramienta no suficientemente explotada en el aula se halla la utilización de juegos y técnicas participativas y dinámicas”.

“El juego es una herramienta pedagógica capaz de producir conocimientos aliviando la pesadez de la didáctica tradicional. Pero,

a pesar de estar expresamente contemplada en los diseños curriculares, suele faltar en las escuelas, en parte por una insuficiente capacitación docente. Hay que vencer prejuicios tales como el que impide a un adulto jugar con menores y, sobre todo, se necesita saber más para enseñar de una forma más constructiva. El juego expresa el interés por conocer, por interactuar con el mundo, por aprender, comprometerse y seguir determinadas reglas; el juego pone al participante en un lugar activo, lo obliga a tomar decisiones, a elegir y a procesar las consecuencias de sus actos”.

“Los juegos no crean indisciplina; por el contrario, permiten canalizar las inquietudes de los chicos y alcanzar cooperativamente el objetivo deseado por todos: el aprendizaje. Si bien no hay impedimentos formales -toda vez que desde el Ministerio de Educación se fomenta la utilización de nuevas técnicas y hasta se autorizó explícitamente el uso de todos los espacios a fin de no encerrar a los alumnos en un aula- parecen faltar, en algunos casos, un cambio en las prácticas cotidianas de los docentes y, en situaciones como los cursos superpoblados, la creación de condiciones materiales para efectivizarlas. Se trata, así, de un elemento más a tener en cuenta en la discusión educativa”. (p 23)

2.1.6.9. Importancia y valor del juego en la niñez:

Elvalordeljuego\Importanciayvalordeljuegoenlaniñezhtm(2006)
Dirección de Información - Policía Nacional del Perú

- El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego
- El juego de los niños siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares

- El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente a través del juego
- El juego de los niños refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea
- A través del juego los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro
- El juego estimula todos los sentidos
- El juego enriquece la creatividad y la imaginación
- El juego ayuda a utilizar energía física y mental de maneras productivas y/o entretenidas
- El juego es divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas cuando se están divirtiendo

El juego facilita el desarrollo de:

- Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse
- Habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes
- Destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos
- Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar
- Inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros.

El juego facilita el aprendizaje sobre:

- Su cuerpo- habilidades, limitaciones
- Su personalidad- intereses, preferencias
- Otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños.
- El medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites.
- La sociedad y la cultura- roles, tradiciones, valores
- Dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas.
- Solución de problemas- considerar e implementar estrategias.
- Toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias

El juego a través de las etapas de desarrollo de los niños:

- 0-1 año- estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes.
- 1-3 años- movimiento físico, comienza el juego imaginativo, juego paralelo.
- 3-5 años- arte, construcción, juego con otros niños o adultos.
- 6-12 años- juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo, y competitivo.

Ayudando a los niños a desarrollarse y a aprender a través del juego.

- El área de juego debe estar relativamente limpia y organizada.
- El área de juego debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio.
- El área de juego debe ser segura y supervisada.
- Al escoger juguetes, el adulto debe leer las instrucciones y tomar precauciones de seguridad.
- Los niños que juegan con adultos desarrollan más su creatividad.
- Observar a los niños para descubrir sus habilidades y preferencias.
- Dejar que los niños dirijan la actividad de juego; usted puede añadir complejidad.
- Hay muchas maneras de usar el mismo juguete; usted puede estimular la creatividad.
- Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando los niños hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan los juguetes con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas, o de razonamiento.
- Describir en voz alta el juego de los niños, demostrando atención e interés, enseñando conceptos, y dando ejemplo de cómo usar el lenguaje imitar el juego apropiado de los niños,

demostrando aprobación, implicación, y dando ejemplo de cómo imitar y compartir con otros.

- Reflejar el habla apropiada de los niños durante el juego, demostrando que escuchamos, aceptamos, y comprendemos lo que dicen, y ayudándoles a desarrollar sus destrezas de comunicación.
- Dar reconocimiento a las conductas apropiadas de los niños durante el juego, dejándole saber lo que nos gusta, ayudando a fomentar una buena relación con los niños, y causando que se repitan con más frecuencia.
- Ignorar las conductas inapropiadas de los niños durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), reduciendo la frecuencia de estas conductas.
- Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando una sensación de seguridad en los niños
- Establecer límites, enseñándole a los niños lo que es aceptable y lo que no lo es.
- Hacerle preguntas a los niños durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio.
- Observar el juego de los niños, para notar indicadores de dificultades o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica).
- Notar si el juego de los niños parece inmaduro para su edad.
- Notar si el juego de los niños parece atascado, repitiendo lo mismo una y otra vez durante mucho tiempo.

- Notar si el juego de los niños parece haber regresado a una etapa más atrasada.
- Notar si los niños son capaces de mantener la atención y enfocar la concentración.
- Notar si los niños expresan sus emociones durante el juego.
- Notar si el niño se conduce cuando juega con otras personas

(p 5)

2.2. Posicionamiento Teórico-Personal.

Se utilizó las principales teorías psicológicas como son: la teoría cognoscitiva, la teoría contextual o ecológica, socio crítica y principalmente la teoría de Piaget que son las que hicieron posible elaborar la temática y permitió tener una visión real de la misma y a partir de aquí crear su propio modelo desplegando las estrategias metodológicas, didácticas y permitentes, para alcanzar el máximo potencial de su fuerza interior que le permitirá el éxito académico dentro del contexto social.

La teoría cognoscitiva permitió investigar y conocer las estrategias lúdicas, para poder adaptarlas al medio educativo de los estudiantes; es por esta razón que las teorías apropiadas tienden a mejorar la calidad de vida, y muchos la han adoptado dentro de su sistema académico, pues a más de potenciar estas teorías son las que condujeron a respetar las diferencias individuales en el proceso de enseñanza aprendizaje, así también estas teorías nos explican; cuales son las habilidades y destrezas que cada uno de nosotros tenemos más o menos desarrolladas y cómo podemos llegar a incrementar para mejorar las capacidades propias de aprendizaje de cada uno de los estudiantes.

A través de esta teoría logramos que el estudiante se convierta en un agente activo y dinámico de su propio conocimiento, y es quien construye nuevos aprendizajes significativos de los diferentes conocimientos y experiencias, con el fin que logremos desarrollar capacidades intelectivas, afectivas y motoras.

La teoría contextual o ecológica ayudó a mantener el ritmo de aprendizaje de manera eficaz a través del entorno estudiantil donde la vida misma se manifiesta y se puso en práctica justamente con los conocimientos adquiridos en las aulas pedagógicas.

La teoría de Piaget ayudó a nuestro estudio para generar un ambiente adecuado para que el pensamiento de los niños se desarrolle de mejor manera y propiciar que la lúdica influya positivamente en los mismos y de esa misma manera en los procesos de asimilación y acomodación de los conocimientos. Aunque asimilación y acomodación son funciones invariantes en el sentido de estar presentes a lo largo de todo el proceso evolutivo, la relación entre ellas es cambiante de modo que la evolución intelectual es la evolución de esta relación asimilación / acomodación. Básicamente existen dos formas de asegurar que un niño adquiera los conocimientos y las costumbres deseables dentro de la sociedad. Existe la manera directa de impartir los conocimientos como un producto acabado o la posibilidad de dejar al niño libre para que elabore sus propios conocimientos. Las dos maneras no se oponen necesariamente pero sí son decididamente diferentes. Cada una tiene sus ventajas, así como también acarrea sus riesgos.

Partiendo de lo expuesto anteriormente, se ha considerado que la teoría cognoscitiva, contextual o ecológica y la teoría de Piaget son las que mantienen a los maestros y padres de familia como entes que deben llevar al estudiante a descubrir su interés por aprender, como una de las limitaciones para su desarrollo cognitivo e intelectual, de la

misma manera brindarles a los niños la serenidad para aceptar las limitaciones personales de las influencias del entorno.

Por lo tanto haciendo un análisis crítico de las teorías cognoscitiva, conceptual y la teoría de Piaget hemos notado que es urgente que todos los docentes y padres de familia apliquen las estrategias lúdicas sustentadas en las teorías antes mencionadas.

Como una de las estrategias de la teoría cognoscitiva, puede ser que los padres de familia, obtengan conocimientos básicos de algunas materias, como una manera de contribución y ayuda necesaria para el mejoramiento del aprendizaje y subestimar el rendimiento académico de los niños.

La teoría contextual, sería que los padres de familia y de los docentes apliquen sus conocimientos tanto educativos, como morales, basados en las experiencias reales que día a día se las contemplan, y se las evidencian en el entorno natural, donde se encuentra la especie humana.

Se logró a través de esta teoría que los niños utilicen su contorno social, ecológico, histórico, geográfico, cultural, etc. Incluyeron en su proceso de enseñanza para un mejor aprendizaje, los niños aprendieron por la mediación de padres, educadores, compañeros y la sociedad en su conjunto lo que permitió un mejor desarrollo intelectual.

La teoría Sociocrítica nos permitió prepararlos para una sociedad concreta e ideológica definida. Ya que adquiere un sentido cultural, valores, lenguaje y otros para ponerlos en su vida diaria.

Culturizar y preparar nuevas generaciones en la vida social y laboral. Mejorar el papel crítico en beneficio de una democracia justa y equitativa.

De la misma manera la teoría de Piaget nos proporciona un esquema más acorde a la necesidad imperiosa de conocer el desarrollo intelectual de los niños.

Conseguimos interrelacionar al docente y a los niños de una forma más concreta y activa en procura de hacer la actividad pedagógica más agradable y con mejores resultados.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

ADAPTACIÓN:: ⇒ Ajuste de la conducta individual necesario para la interacción con otros individuos. Está siempre presente a través de dos elementos básicos: la asimilación y la acomodación. El proceso de adaptación busca en algún momento la estabilidad.

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Práctica (p. 23)

ASIMILACIÓN: ⇒ Se refiere al modo en que un organismo se enfrenta a un estímulo del entorno en términos de organización actual. "La asimilación mental consiste en la incorporación de los objetos dentro de los esquemas de comportamiento, esquemas que no son otra cosa sino el almacén de acciones que el hombre puede reproducir activamente en la realidad"... Jean PIAGET, (1.948). Desarrollo intelectual de los niños.(p 245)

- ACOMODACIÓN:** ⇒ Es el proceso mediante el cual el niño se ajusta a las condiciones externas. La acomodación no sólo aparece como necesidad de someterse al medio, sino se hace necesaria también para poder coordinar los diversos esquemas de asimilación... Jean PIAGET, (1.948). Desarrollo intelectual de los niños.(p 312)
- AUTONOMO/A** ⇒ Disposición intelectual o cognitiva, puramente interna y estable.
- Marisol, MORA GIRALT, Diccionario de psicología.(p 26)
- ASUMIR** ⇒ Atraer así, tomar para así.
- José, GAY, Edición del milenio. (p 150)
- COMPRENDER** ⇒ Facultad, capacidad para entender con actitud comprensiva y tolerante.
- Ana, BIOSCA, Diccionario enciclopédico océano uno. (p 404)
- CONCRETO** ⇒ De las palabras que designan un ser o un objeto perfectible por los objetos.
- Antonio, CORPAS, DINAC
Puigcerver. (p 108).

- COGNOSCITIVA** ⇒ Modelo complejo que dispone la mente para aprehender un estímulo determinado.
HAMILTÓN (1986) Didáctica Especial. (p 41).
- DESINTERÉS** ⇒ Despego de todo provecho personal.
Antonio, SURÍS, Editorial Océano. (p 508).
- DESOCUPACIÓN** ⇒ Práctica de las personas que tienen aportación insuficiente.
Maria, VIDAL, Edición del milenio.(p 510).
- DESARROLLO DEL PENSAMIENTO** ⇒ Es un proceso transformador en que nos vemos involucrados todos.
Jean PIAGET, (1.969). Desarrollo intelectual de los niños.(p 57).
- ESTRATEGIA** ⇒ Arte de coordinar todo tipo de acciones.
Carlos, GISPERT, Grupo Océano. (p 640).
- ESTIMULAR** ⇒ Forma de energía física interna y externa del organismo suficiente intensidad para excitar un receptor sensorial.
Carlos, GISPERT, Grupo Océano. (p 640).

EQUILIBRIO:

⇒ Es la unidad de organización en el sujeto cognoscente. ya que a su vez sirven como marcos asimiladores mediante los cuales la nueva información es incorporada en la persona.

Jean PIAGET, (1.969). Desarrollo intelectual de los niños.(p 57).

ESQUEMA

⇒ Representa lo que puede repetirse y generalizarse en una acción; es decir, el esquema es aquello que poseen en común las acciones. Un esquema es una actividad. operacional que se repite y se universaliza de tal modo que otros estímulos previos no significativos se vuelven capaces de suscitarla.

Maria, VIDAL, Edición del milenio.(p 510).

ESTRUCTURA

⇒ La estructura no es más que una integración equilibrada de esquemas. Así, para que el niño pase de un estado a otro de mayor nivel en el desarrollo, tiene que emplear los esquemas que ya posee, pero en el plano de las estructuras

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica (p. 23).

HABILIDADES

⇒ Capacidad o disposición para éxito personal en las interacciones que tienen lugar en la esfera social.

Jean PIAGET, (1.948). Desarrollo intelectual de los niños.(p 245).

INTELIGENCIA

⇒ Capacidades del sujeto para adaptarse a un ambiente o a varios, para realizar abstracciones, solucionar problemas y aprender nuevas estrategias.

Marisol, MORA GIRALT, Diccionario de psicología.(p 26)

INFANTE

⇒ Niño de corta edad.

José, GAY, Edición del milenio. (p 150).

INTERPRETAR

⇒ Comprender y expresar bien o mal el asunto o materia de que se trata.

Ana, BIOSCA, Diccionario enciclopédico océano uno. (p 404).

INTERACCIÓN

⇒ Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más personas.

Antonio, CORPAS, DINAC

Puigcerver. (p 108).

INNOVAR

⇒ Cambiar las cosas introduciendo novedades

HAMILTÓN (1986) Didáctica Especial. (p 41).

JUEGO

⇒ Decisión que estudia el comportamiento adecuado frente a diversas estrategias de actuación, basadas en la posibilidad de otros niños.

Antonio, SURÍS, Editorial Océano. (p 508).

OPERACIONAL

⇒ Método que examina no solo el objeto que debe ser observado sino también operaciones realizadas por los observadores.

Antonio, SURÍS, Editorial Océano. (p 508)

ORGANIZACIÓN

⇒ Es un atributo que posee la inteligencia, y está formada por las etapas de conocimientos que conducen a conductas diferentes en situaciones específicas. La función de la organización permite al niño conservar en sistemas coherentes; los flujos de interacción con el medio.

Hans G. FURTH y Harry WATHS (1978) La Teoría de Piaget en la Practica (p. 23).

PROGENITOR

⇒ Pariente en línea recta ascendente de una persona.

Jean PIAGET, (1.948). Desarrollo intelectual de los niños.(p 245).

PSICOPEDAGÓGICAS

⇒ Ciencia que estudia los fenómenos psicopedagógicos para llegar a una formulación mas adecuada de los métodos didácticos y pedagógicos.

Jean PIAGET, (1.948). Desarrollo intelectual de los niños.(p 312).

SERIACIÓN

⇒ Es una operación lógica que a partir de un sistema de referencias, permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según sus diferencias, ya sea en forma decreciente o creciente. Posee las siguientes propiedades:

Joseph M^a Farraré Martí y M^a Gracia Lasheras Pérez (1.980) Enciclopedia de la Psicología / diccionario / Océano

2.4. Interrogantes O Subproblemas

¿Cuáles son las causas y efectos de la escasa utilización de los juegos para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” de la ciudad de Ibarra?

- ¿Cuál son las estrategias lúdicas que utilizan los docentes en las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca”?
- ¿Cuáles son los factores que nos permiten el desarrollo de las actividades lúdicas en el salón de clases?
- ¿Cómo mejorar la actividad lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los segundos y terceros años de educación básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca”?

2.5. MATRIZ CATEGORÍAL:

CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR
<p>El juego es un arte que nos sirve para difundir o resolver un conflicto.</p> <p>Se aplica a los conocimientos</p>	<p>* Las actividades lúdicas en el aprendizaje</p>	<p>* Oír</p> <p>* Coger</p> <p>* Ver</p> <p>* Chupar</p> <p>* Rasgar</p> <p>* Rayar con el lápiz</p> <p>* Funcionar con las cosas</p> <p>* Meter objetos en algunos sitios</p> <p>* Codificar sus experiencias en símbolos.</p>

CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR
<p>Los niños en edad escolar comienzan a establecer mecanismos que Piaget denomina “operaciones concretas”, comprensión de hipótesis y preposiciones.</p>	<p>★ Lenguaje y comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ★ De diversión ★ De práctica deportiva. ★ De construcción. ★ De descubrimiento. ★ De comunicación. ★ De desarrollo de la imaginación. ★ De desarrollo de la memoria. ★ Pre-escritura ★ Escritura ★ Post-escritura

CONCEPTO	CATEGORIA	INDICADOR
El esquema de la propuesta	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="651 427 887 465">★ Presentación <li data-bbox="651 689 1010 779">★ Aplicación de las estrategias lúdicas 	<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="1038 427 1174 465">★ Índice <li data-bbox="1038 689 1315 835">★ Juegos para el pensamiento sensorio motor <li data-bbox="1038 891 1315 1037">★ Juegos para el pensamiento lógico <li data-bbox="1038 1093 1315 1283">★ Actividades para el pensamiento social <li data-bbox="1038 1339 1315 1429">★ Lectura y escritura <li data-bbox="1038 1574 1233 1608">★ Aritmética <li data-bbox="1038 1664 1193 1697">★ Ciencia <li data-bbox="1038 1753 1289 1787">★ Artes y oficios <li data-bbox="1038 1843 1193 1877">★ Música <li data-bbox="1038 1921 1273 1955">Educación física

2.6. RECURSOS

HUMANOS

- * Grupo investigador ➡ Luis Insuasti y Mónica Torres
- * Director de tesis ➡ Dr. Pedro Criollo Hernández
- * Docentes ➡ 11
- * Niños y Niñas ➡ 310

INSTITUCIONALES

- * Escuela “Nuestra Señora de Fátima”.
- * Escuela “Ciudad de Ibarra”.
- * Escuela “Guayaquil de Alpachaca”

MATERIALES Y PRESUPUESTO

- * Bibliografía 70,00
- * Copias 100,00
- * Costo de impresión de cromos didácticos 250,00
- * Data show 170,00
- * Director de tesis 50,00

* Espiralados y empastados	160,00
* Internet	110,00
* Material de escrito	50,00
* Material fotográfico y digitación	50,00
* Movilización	100,00
* Refrigerio	30,00
* Útiles de oficina	60,00
TOTAL	1200

CAPITULO III

3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN:

Proyecto factible

Fue factible realizar esta investigación porque se contó con la disponibilidad de maestros, así como también con la apertura de padres y madres de familia; la ejecución de este proyecto va encaminado a mejorar las condiciones psicopedagógicas e implementar un manual de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento, en los niños de segundos y terceros años de educación básica de algunas escuelas urbanas de la ciudad de Ibarra dirigida a maestros.

Esta tesis se realizó en cuatro meses, a la vez verificamos los resultados obtenidos en la aplicación de esta propuesta, que requiere un proceso progresivo para determinar su facilidad.

Bibliográfica.

Es bibliográfica porque permitió el estudio y recolección de datos de información de fuentes bibliográficas como: documentos, estudios previos, eventos, Internet, a fin de ampliar y profundizar el conocimiento sobre el problema para realizar reflexiones, conclusiones y la propuesta planteada.

De campo.

Fue de campo por que permitió aplicar los diferentes instrumentos con el propósito de recolectar información directamente

de la realidad con el fin de hacer descripciones, interpretaciones, predicciones, evaluaciones, reflexiones, biocríticas.

3.2. Métodos

☉ Método Científico

Así también este método nos ayudó a diagnosticar, investigar y elaboración de nuevas explicaciones que ayudaran a resolver los problemas del aprendizaje.

La recolección de información.

A través de este método logramos recoger, procesar y analizar datos que fueron herramientas fundamentales para determinar el índice de actividad lúdica en escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Guayaquil de Alpachaca” y “Ciudad de Ibarra” y así dar a conocer a los profesores el nivel de incidencia de la misma en los niños de los segundos y terceros años de educación básica en las escuelas antemencionadas de la ciudad de Ibarra.

La información fue obtenida para el proceso de esta tesis a través de la aplicación de una encuesta como técnica de recolección de datos para conocer la realidad en que ellos viven.

Confiamos en la veracidad de la encuesta porque nos permitió tener un acercamiento afectivo con los entrevistados.

☉ Teóricos.

Pudimos descubrir, explicar y determinar el principio del objetivo a investigar, de esta manera poder comprender la estructura y dinámica del problema.

☉ Científico.

Esta investigación fue de carácter científico por que se basó en la teoría para desarrollar la práctica, además se observó y describió el problema tal como se presento en la realidad de las instituciones investigadas, es decir este método permitió interpretar la realidad presente.

☉ Analítico-Sintético.

Se utilizó el análisis de datos obtenidos e interpretados, este método ayudó a analizar y descomponer el problema de sus elementos para encontrar los subproblemas, los mismos que sirvieron de base para la elaboración de los objetivos.

Se escogió el método analítico – sintético por que permitió comprender los aspectos que pueden construir causas del escaso uso del juego, y así, desentrañar los elementos que necesitamos modificar para cambiar el comportamiento de todos.

☉ Inductivo – Deductivo.

A través de la inducción que es un procedimiento de investigación y mediante el cual lograremos inferir cierta prioridad o relación a partir de hechos particulares, es decir nos permitirá el tránsito de lo particular a lo general. Su complemento es el procedimiento deductivo, mediante el cual transitaremos de aseveraciones generales verdaderas a otras, o a características generales del objetivo.

3.3. Técnicas e Instrumento.

Encuesta.

Fue dirigida a los maestros, a los niños y niñas para obtener la información sobre el índice en la utilización de juegos en el aula de clase con los niños de los primeros y segundos años de básica de las Escuelas Nuestra Señora de “Fátima”, “Guayaquil de Alpachaca”, “Ciudad de Ibarra”.

3.4. Población.

INSTITUCIÓN	NIÑOS/AS	EDUCADORAS
Escuela Ntra. Señora de Fátima	70	3
Escuela Guayaquil de Alpachaca	120	4
Escuela Ciudad de Ibarra	120	4
Total	310	11

3.5. Muestra.

La población muestral de los docentes no fue superior a la de estudiantes, por lo cual no se pudo hacer el cálculo muestral, debido a que la encuesta fue aplicada a once docentes que se encontraban enseñando a los segundos y terceros años de educación básica de las escuelas que fueron objeto de nuestra investigación, por lo cual solamente fueron aplicadas a los estudiantes.

Además las encuestas tomadas a los estudiantes fueron hechas en su totalidad, por consecuencia no se aplicó el cálculo muestral.

3.6. Esquema de la Propuesta.

- ★ Título de la propuesta
- ★ Justificación de la propuesta
- ★ Fundamentación
- ★ Objetivos
- ★ Ubicación sectorial y física
- ★ Desarrollo de la propuesta
- ★ Impactos
- ★ Difusión
- ★ Bibliografía
- ★ Anexos

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

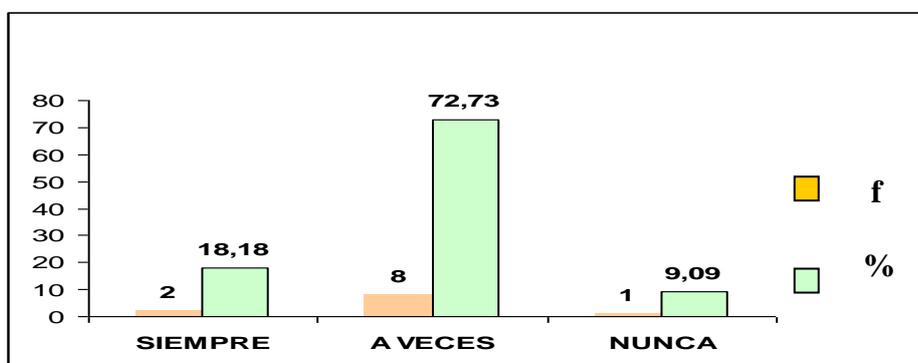
CAPITULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. De los docentes

1. Utiliza estrategias lúdicas para que los niños/as desarrollen el pensamiento.

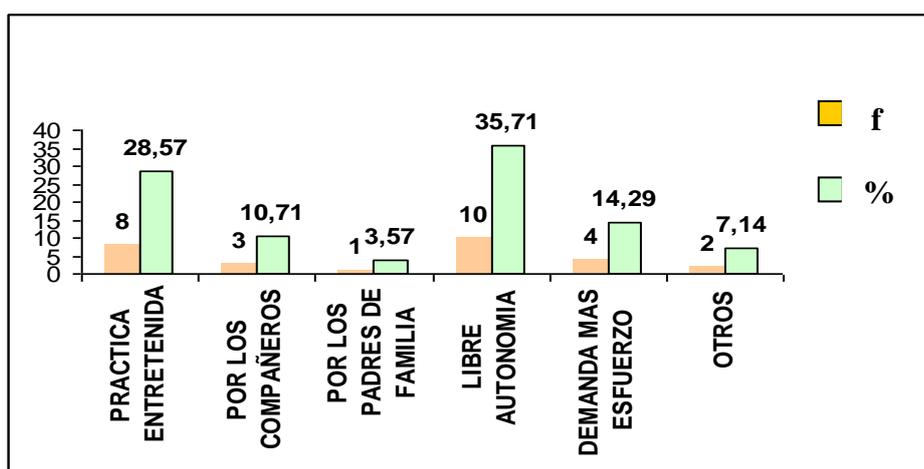
RESPUESTA	f	%
SIEMPRE	2	18,18
A VECES	8	72,73
NUNCA	1	9,09
TOTAL	11	100



En cuanto a la utilización de los juegos para que los niños desarrollen el pensamiento en las escuelas encuestadas, el 72,73% de los docentes, manifiestan que las utilizan a veces, mientras que el 18,18% siempre las emplean y apenas el 9,09% señalan que nunca aplican estos juegos. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

2. Porqué utiliza el juego en el Inter. aprendizaje:

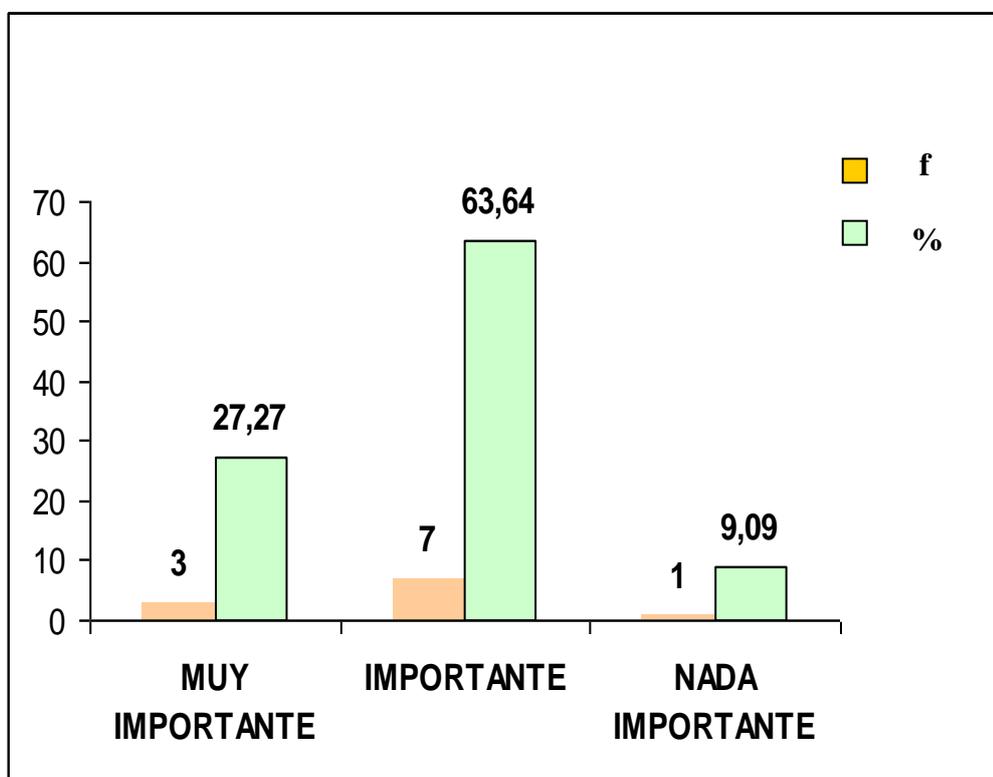
RESPUESTA	f	%
PRACTICA ENTRETENIDA	8	28,57
POR LOS COMPAÑEROS	3	10,71
POR LOS PADRES DE FAMILIA	1	3,57
LIBRE AUTONOMIA	10	35,71
DEMANDA MAS ESFUERZO	4	14,29
OTROS	2	7,14
TOTAL	28	100



En cuanto a por que utilizan el juego en el Inter-aprendizaje en las escuelas encuestadas, el 35,71% de los docentes, manifiestan que las utilizan por libre autonomía, mientras que el 28,57% piensan que es una práctica entretenida, él 14,29% opinan que es algo que les demanda más esfuerzo a sus niños, él 10,71% usa por sugerencia dada de sus compañeros, en una cifra mas baja el 7,14% sostienen otras razones y apenas el 3,57% señalan que aplican estos juegos por sugerencia de los padres de familia. Consecuentemente podemos afirmar que la mayoría de docentes aplica los juegos por libre autonomía.

3. Cree Ud. que la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento es:

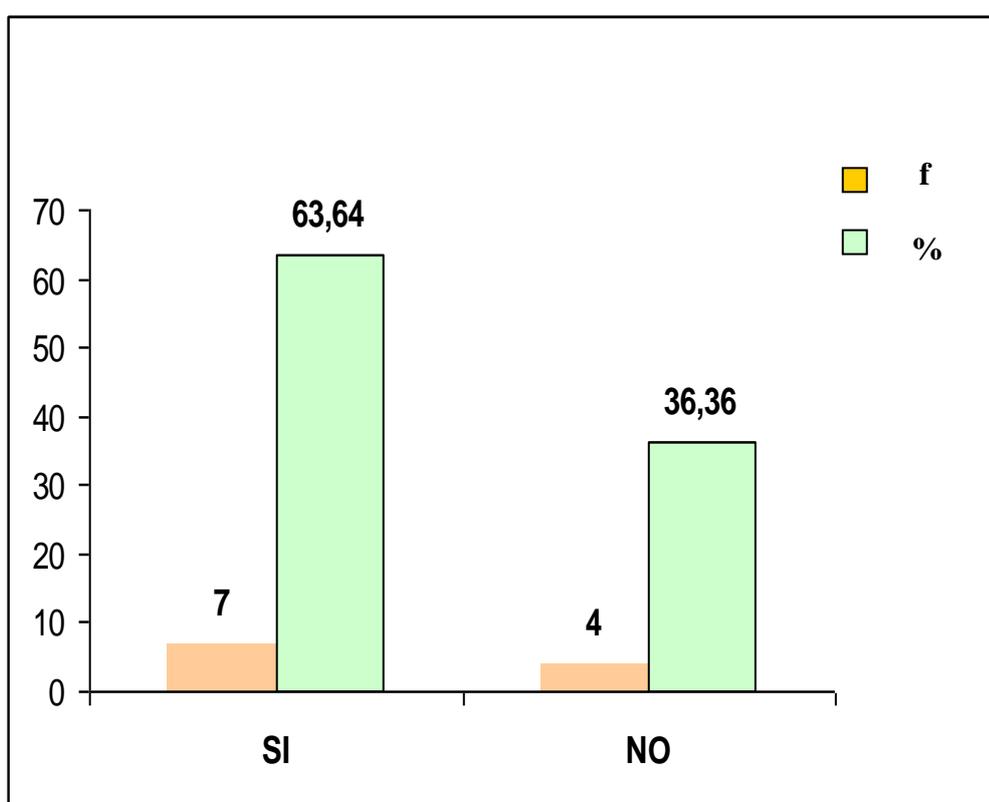
RESPUESTAS	f	%
MUY IMPORTANTE	3	27,27
IMPORTANTE	7	63,64
NADA IMPORTANTE	1	9,09
TOTAL	11	100,00



En cuanto a la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento es importante en las escuelas encuestadas, el 63,64% de los docentes, manifiestan que es importante, mientras el 27,27% indicaron que es muy fundamental y apenas el 9,09% señalan que no tiene valor. Perseverantemente podemos confirmar que constituye una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

4. ¿Cree Ud que el juego es aplicable en todas las materias?

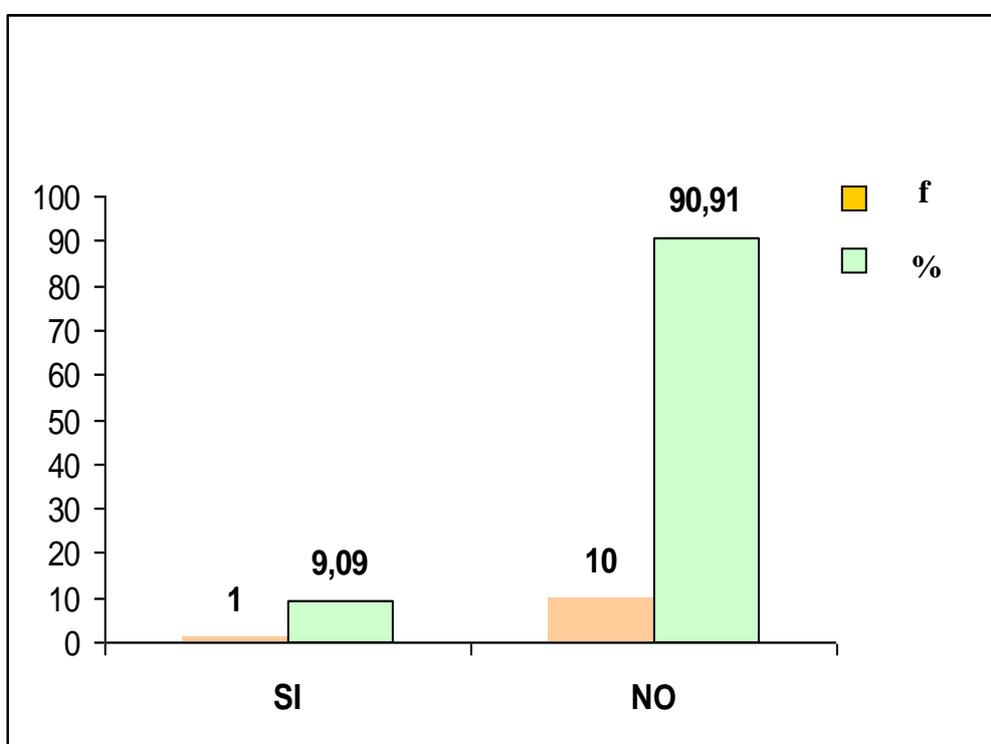
RESPUESTAS	f	%
SI	7	63,64
NO	4	36,36
TOTAL	11,00	100,00



En cuanto a la aplicabilidad del juego en todas las materias de las escuelas encuestadas, el 63,64% de los docentes, manifiestan afirmativamente y apenas el 36,36% señalan negativamente. Consecuentemente podemos afirmar que el juego se puede aplicar en todas las áreas de estudio pero siempre y cuando existan las debidas ayudas psicopedagógicas adecuadas a los niños y niñas.

5. ¿Tiene a su disposición algún manual de estrategias lúdicas que facilite su utilización?

RESPUESTA	f	%
SI	1	9,09
NO	10	90,91
TOTAL	11,00	100,00

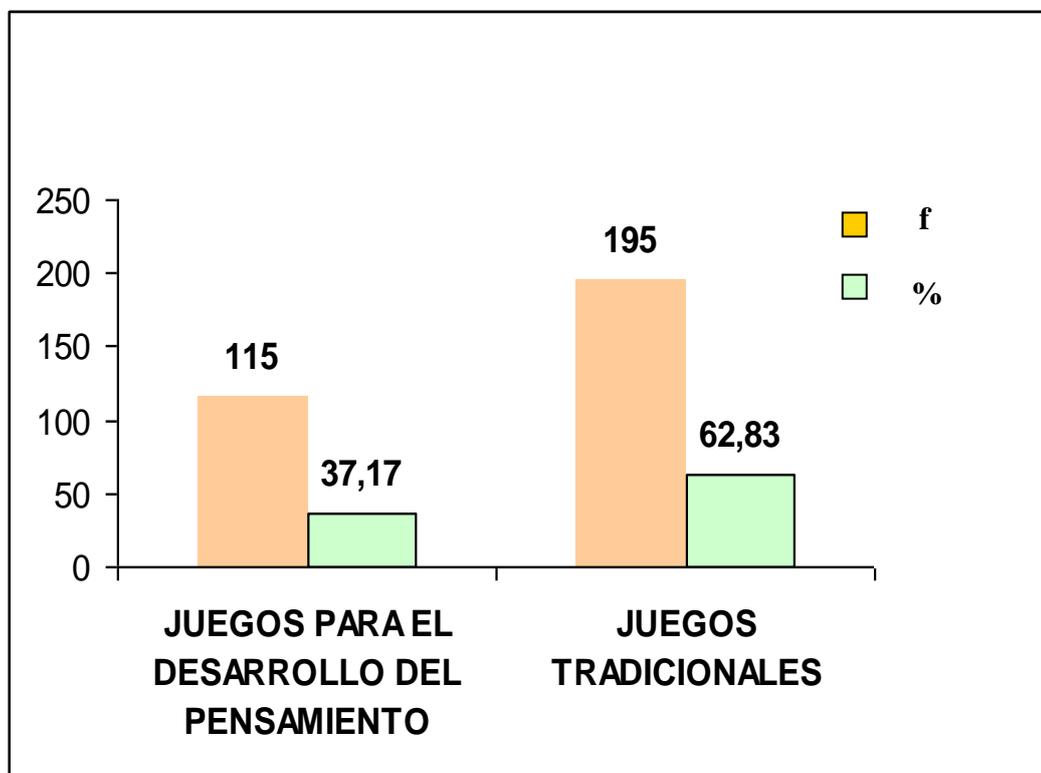


En cuanto a la disposición de tener algún manual de estrategias lúdicas que facilite su utilización en las escuelas encuestadas, el 90,91% de los docentes, manifiestan que no poseen y apenas el 9,09% señalan que si ostentan. Consecuentemente podemos afirmar que no tienen ningún instrumento para la aplicación de estas actividades lúdicas dirigidas al desarrollo adecuado en la inteligencia de los niños.

4.2. De las encuestas a los niños:

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	115	37,17
Juegos tradicionales	195	62,83
TOTAL	310	100

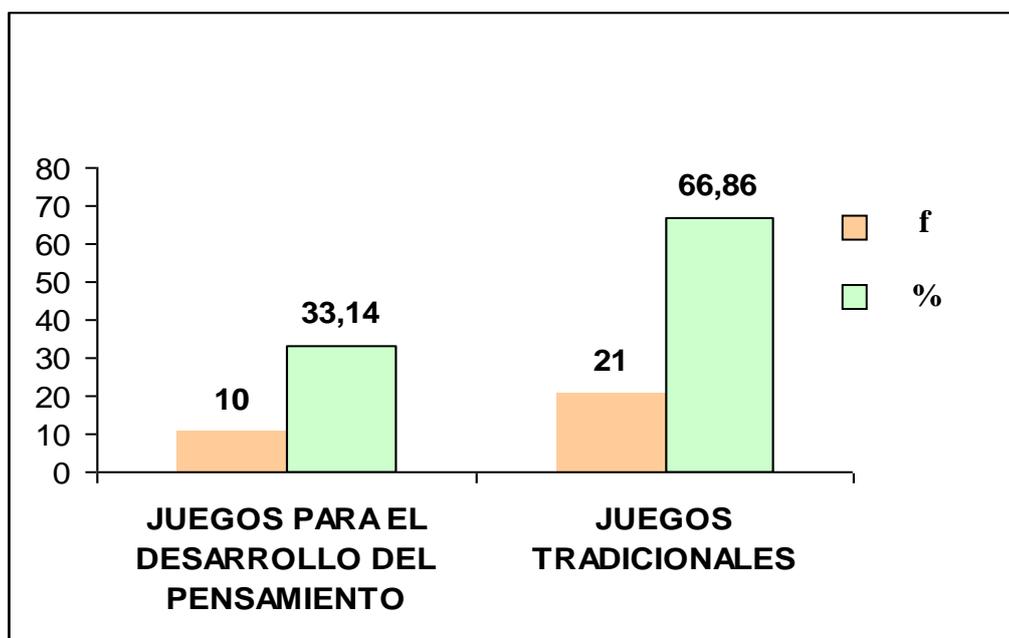


En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en las escuelas encuestadas, el 62,83% de los niños, manifiestan que son los tradicionales y apenas el 37,17% señalan que los juegos utilizados son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

(Encuesta tomada a los niños/as de la escuela “nuestra señora de Fátima” del segundo año de básica).

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	10	33,14
Juegos tradicionales	21	66,86
TOTAL	31	100

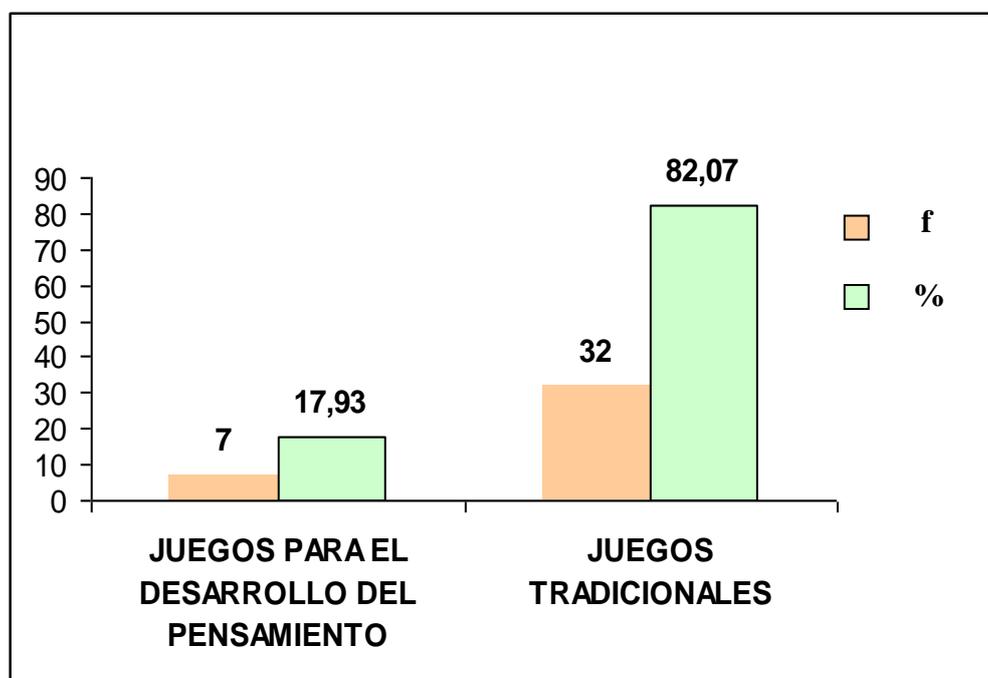


En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en la escuela “nuestra señora de Fátima” del segundo año de básica, el 66,86% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son los tradicionales y el 33,14% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

(Encuesta tomada a los niños/as de la escuela “nuestra señora de Fátima” del tercer año de básica).

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	7	17,93
Juegos tradicionales	32	82,07
TOTAL	39	100

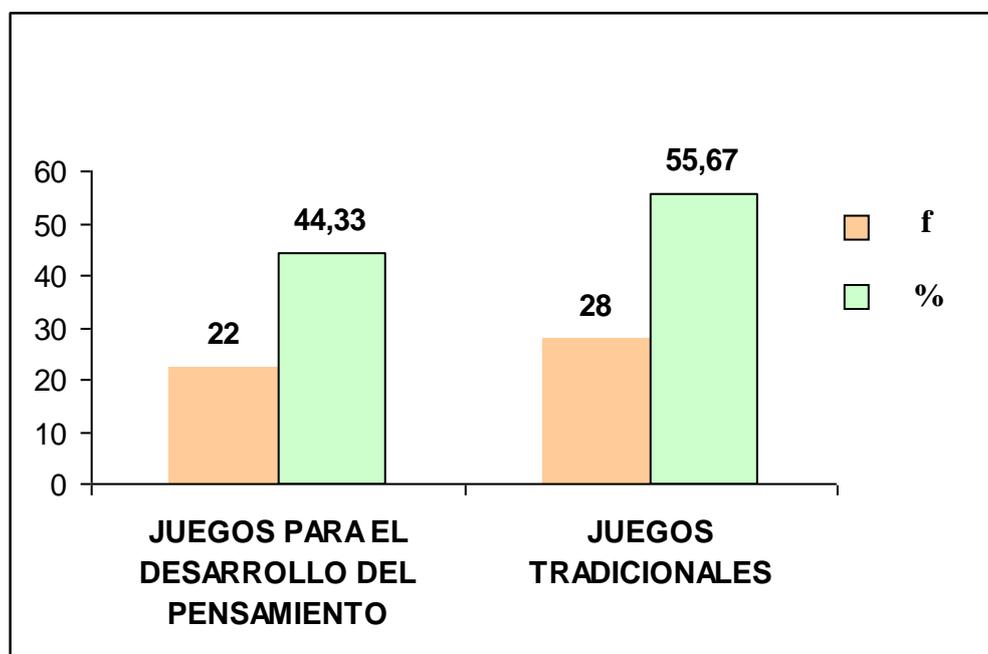


En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en la escuela “nuestra señora de Fátima” del tercer año de básica, el 82,07% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son los tradicionales y el 17,93% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

(Encuesta tomada a los niños/as de la escuela “Guayaquil de Alpachaca” del segundo año de básica)

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	22	44,33
Juegos tradicionales	28	55,67
TOTAL	50	100

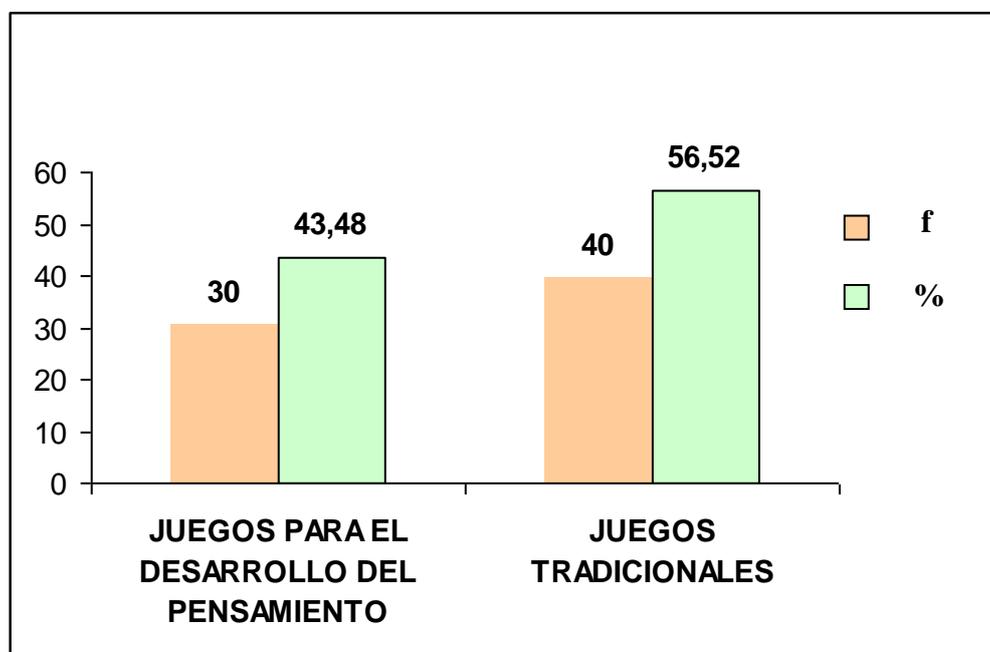


En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en la escuela “Guayaquil de Alpachaca” del segundo año de básica, el 55,67% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son los tradicionales y el 44,33% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

(Encuesta tomada a los niños/as de la escuela “Guayaquil de Alpachaca” del tercer año de básica).

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	30	43,48
Juegos tradicionales	40	56,52
TOTAL	39	100

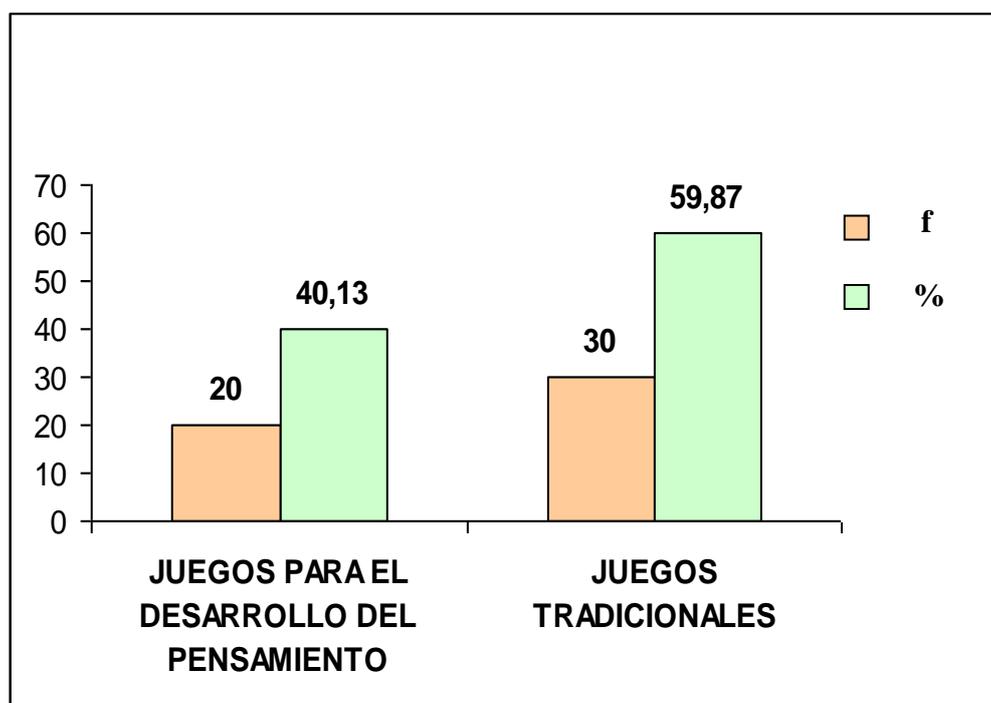


En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en la escuela “Guayaquil de Alpachaca” del tercer año de básica, el 56,52% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son los tradicionales y el 43,48% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

(Encuesta tomada a los niños/as de la escuela “Ciudad de Ibarra” del segundo año de básica).

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	20	40,13
Juegos tradicionales	30	59,87
TOTAL	50	100

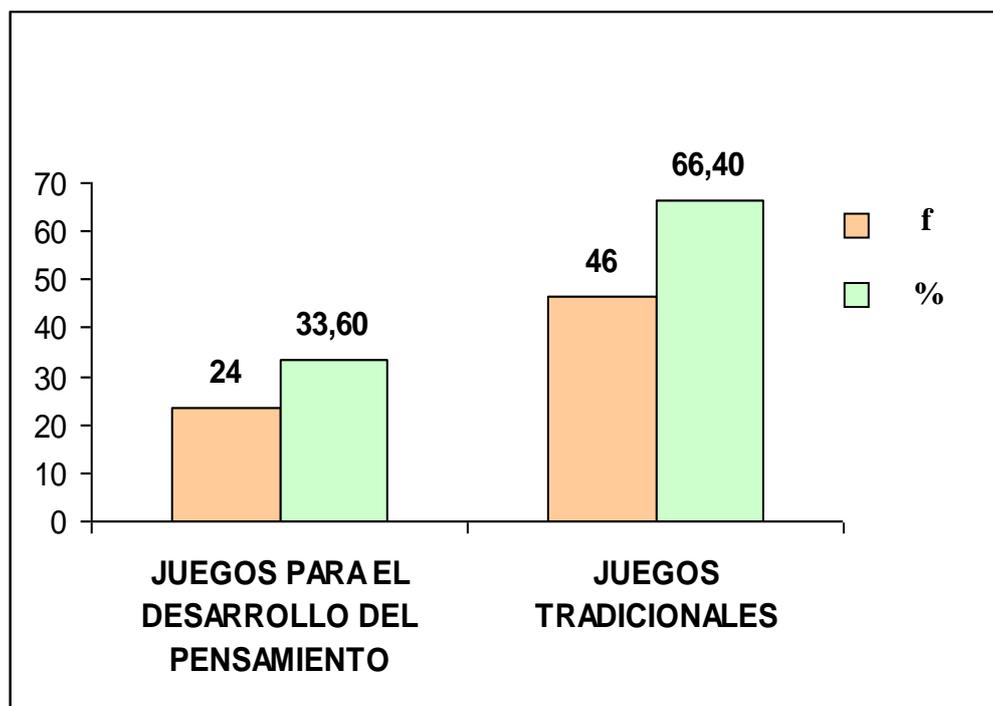


En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en la escuela “Ciudad de Ibarra” del segundo año de básica, el 59,87% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son los tradicionales y el 40,13% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

1.- Los juegos que he realizado durante este año son:

(Encuesta tomada a los niños/as de la escuela “Ciudad de Ibarra” del tercer año de básica).

RESPUESTA	f	%
Juegos para el desarrollo del pensamiento	24	33,60
Juegos tradicionales	46	66,40
TOTAL	39	100



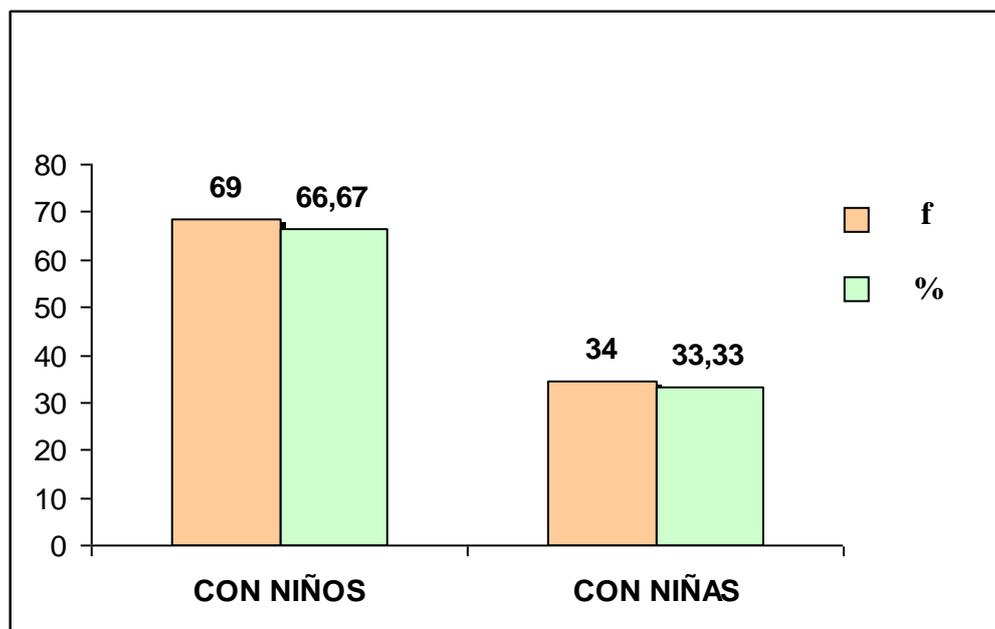
En cuanto a los juegos que se han realizado durante este año en la escuela “Ciudad de Ibarra” del tercer año de básica, el 66,40% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son los tradicionales y el 33,60% de los encuestados manifiestan que los juegos que se han utilizado son para el desarrollo del pensamiento. Consecuentemente podemos afirmar que existe un déficit de actividad lúdica dirigida al desarrollo adecuado de la inteligencia de los niños.

2.- ¿Con quiénes me gusta más jugar?

(Respuestas emitidas por los niños)

TOTAL DE NIÑOS ENCUESTADOS: 103

RESPUESTA	f	%
CON NIÑOS	69	66,67
CON NIÑAS	34	33,33
TOTAL	103	100,00



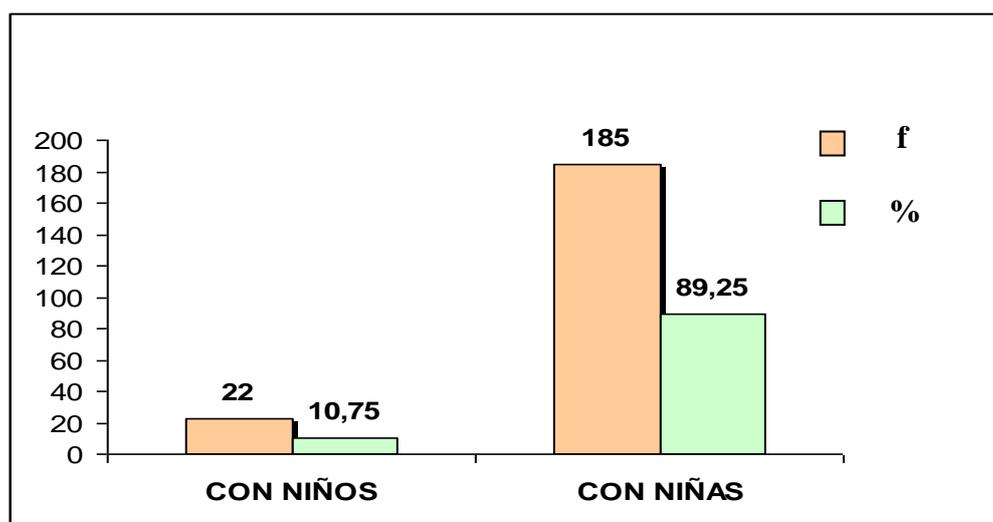
En cuanto a la predilección de los niños a hora de jugar en las escuelas encuestadas, el 66,67% indican que les gusta mas entretenerse con personas del mismo sexo y el 33,33% de los encuestados manifiestan que les gusta jugar más con las niñas Consecuentemente podemos afirmar que existe mayor inclinación a realizar actividad lúdica con personas del mismo generó, lo que indica que los juegos empleados son excluyentes y generacionales.

2.- ¿Con quiénes me gusta más jugar?

(Respuestas emitidas por las niñas)

TOTAL DE NIÑAS ENCUESTADOS: 207

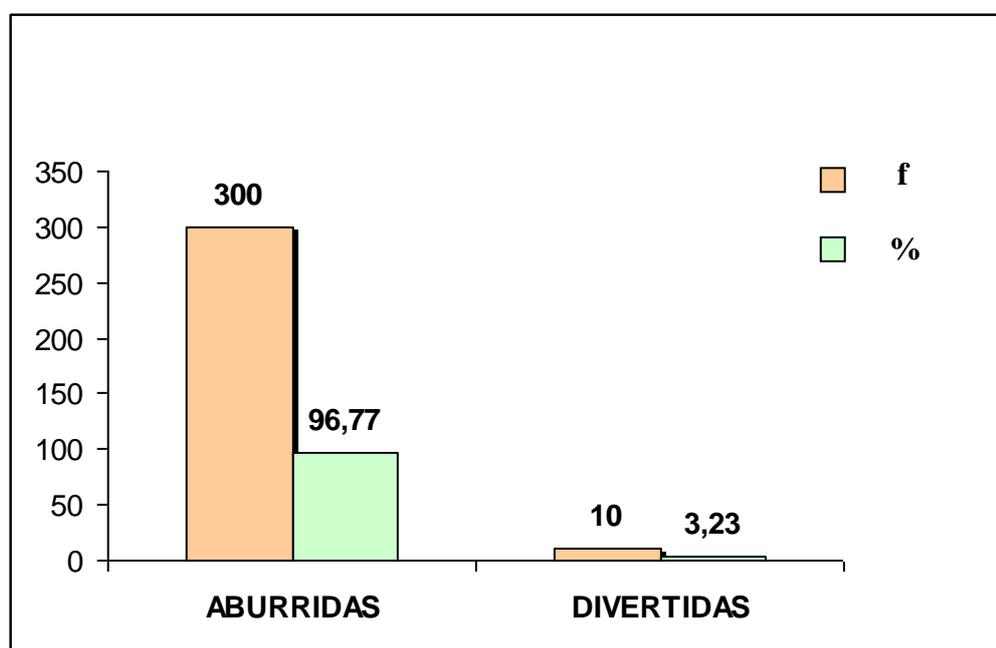
RESPUESTA	f	%
CON NIÑOS	22	10,75
CON NIÑAS	185	89,25
TOTAL	207	100,00



En cuanto a la predilección de las niñas a hora de jugar en las escuelas encuestadas, el 89,25% indican que les gusta más entretenerse con personas del mismo sexo y el 10,75% de las encuestadas manifiestan que les gusta jugar más con las niños. Consecuentemente podemos afirmar que existe mayor inclinación a realizar actividad lúdica con personas del mismo género, lo que indica que los juegos manejados son excluyentes y discrecionales.

¿Cómo son las clases en el aula?

RESPUESTA	f	%
ABURRIDAS	300	96,77
DIVERTIDAS	10	3,23
TOTAL	310	100,00



En cuanto a cómo son las clases en las escuelas encuestadas, el 96,77% indican que las clases son aburridas o poco divertidas, y el 3,23% de los niños manifiestan que las clases son divertidas. Consecuentemente podemos decir lo que piensan los niños que las clases siguen siendo tradicionalistas y no existe una actitud positiva de los maestros al cambio de su actividad.

CAPITULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES:

Realizadas las encuestas a los docentes de los segundos y terceros años de educación básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” del cantón Ibarra , se concluye que:

- El niño que juega es el niño que aprende, el juego es vital para el desarrollo normal del niño.
- Que los docentes de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” del cantón Ibarra no aplican en su totalidad las estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La aplicación de las estrategias lúdicas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, no se realiza por falta de conocimiento y capacitación a los docentes.
- Falta socializar el código de la niñez y adolescencia, por los docentes desconocen el derecho del desarrollo infantil de aprender jugando un ambiente de calidad y calidez.
- Para tener un aprendizaje significativo es necesario que el Inter.-aprendizaje se base en la aplicación de la lúdica utilizando la teoría de Piaget entre otras.

5.2. RECOMENDACIONES:

Realizado el trabajo de investigación se sugiere lo siguiente:

- ❑ Que los docentes asuman un cambio de actitud en el proceso de Inter.-aprendizaje aplicando las estrategias lúdicas en el mismo.
- ❑ Que los directivos de las instituciones educativas, promuevan la capacitación y actualización de los docentes en el dominio de las estrategias lúdicas, para mejorar el desarrollo del pensamiento.
- ❑ Los docentes serán quienes con el ejemplo propiciarán el desarrollo de valores en sus educandos, los mismos que serán utilizados en cualquier circunstancia de la vida.
- ❑ Recomendar el uso y aplicación del manual “JUGANDO A APREHENDER” que le ayudará al docente a desarrollar el pensamiento de los niños

CAPITULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

JUGANDO A APREHENDER

6.1. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Niño que juega es niño que aprende, el juego es importante para su desarrollo, lo que exige una redefinición de conceptos y principios, que permitan un nuevo enfoque educativo.

Decroly aplicó el juego para facilitar el aprendizaje de los niños con problemas a pedagogía activa. No son más que un momento del aprendizaje, pero si son empleados con conocimientos completos constituyen un gran momento en la clase.

El juego didáctico integra actividades de percepción, actividad sensoria motora, actividades verbales y actividades donde se relaciona el conocimiento del mundo, de los objetos y de los seres vivos con alto contenido de afectividad.

Frente a esta realidad se pretende en esta propuesta sencilla pero de gran trascendencia, permitir al estudiante que partiendo del juego en su forma primaria, libre, espontánea y sin intención más que el goce, pase a ser más elaborado e intencionado hacía el logro de un aprendizaje específico convirtiéndose en una estrategia metodológica extraordinaria.

El proyecto beneficiará directamente a los estudiantes y a los docentes y promoverá una mayor interacción entre el maestro y el niño; y propiciara hacerle práctico, capaz de activar y socializar

eficientemente el saber, donde se aprenda jugando para desarrollar las siguientes habilidades:

- ❑ Habilidades físicas: coordinación corporal, movimientos amplios y precisos de los músculos.
- ❑ Habilidades perceptibles visuales auditivas
- ❑ Habilidades cognoscitivas: imitación, representación, espacio, posición, lateralidad, tiempo, conservación, análisis, síntesis, tamaño, asociación, causa, discernimiento.
- ❑ Habilidades lingüísticas: hablar, repetir, imitar, narrar, preguntar, interpretar, ejecutar, órdenes, representar gráficamente las estructuras lingüísticas.
- ❑ Habilidades afectivas: socializar, despertar interés, sonreír, amar, respetar, cumplir pequeñas obligaciones y reglas, discernir valores.

6.2. FUNDAMENTACION.

6.2.1. MODELO METODOLÓGICO PARA APRENDER JUGANDO.

El modelo que se presenta, pretende que los niños disfruten y aprendan a la vez, y para que el juego sea de éxito total se debe proceder con una clara explicación de los procesos y pasos a seguir, combinada con una inteligente motivación por parte del educador.

En esta propuesta al plantear el juego dentro de un proceso educativo, puede primar aquellos elementos estructurales que sirven para el desarrollo de un aspecto determinado, por lo que se debe tomar en cuenta varias cuestiones como:

- ☞ La disposición de los jugadores.
- ☞ El terreno de juego.
- ☞ Las normas del juego.
- ☞ El objetivo del juego.
- ☞ La puntuación.

Igualmente hay que considerar que la forma en la que el educador propone el juego a los estudiantes es clave para que ellos respondan positivamente. Por lo que la explicación debe tener en cuenta los siguientes consejos:

- ☞ El ensayo o ejemplo.
- ☞ La formación de los equipos.
- ☞ El uso del gesto como refuerzo visual.
- ☞ No permitir que se interrumpa la explicación.
- ☞ Asegurarse que todos han entendido las reglas.

De la misma manera se debe considerar de que cada paso metodológico del juego permite recuperar el verdadero sentido de la palabra escuela: lugar de la alegría, del placer intelectual, de la satisfacción.

6.2.2. NORMATIVA PEDAGÓGICA.

Con lo expuesto, consecuentemente la educación debe potenciar la aplicación de las actividades lúdicas en las escuelas. La normativa que permite regular y optimizar el proceso educativo se la concreta de la siguiente manera:

a) preparación y formación del maestro. Es importante que el docente no se lance a una práctica con inseguridad o desconocimiento, por lo que se debe observar lo siguiente:

- ☞ Conocer la naturaleza de lo lúdico.
- ☞ Conocer los objetivos, las finalidades más específicas y los medios que lo respaldan u orientaciones.
- ☞ Conocer las formas apropiadas para su implementación.

b) Organizaciones y planeaciones antes de poner en práctica cualquier actividad lúdica, el maestro debe organizarse y trazarse un plan de trabajo, teniendo para ello en cuenta:

- ☞ La caracterización de los estudiantes y del ambiente.
- ☞ Adecuación a los objetivos.

c) Preparación y formación de los estudiantes.

d) Ejecución de las actividades lúdicas.

e) Evaluación del resultado de la aplicación de los juegos pedagógicos.

Todo lo anotado precisa que, la eficiencia de la educación lúdica como propuesta de la escuela para pensar, dependerá exclusivamente de los docentes que la promuevan y la empleen. Hacer educación lúdica significa ante todo formar maestros para esta finalidad. Lo que equivale a todo un desafío.

6.2.3. NORMATIVA DIDÁCTICA.

Dentro del modelo de acción didáctica propuesto para utilización de las estrategias lúdicas, el docente debe apoyarse en la siguiente clasificación:

- a) Juegos visuales motores: que consisten en desarrollar la relación de la percepción visual con los movimientos, sobre todo en la coordinación entre las funciones visuales y los movimientos de las manos con niños pequeños.
- b) Juegos auditivos motores: consisten en relacionar sonidos con los movimientos de tal manera que los jugadores asocian y exploran sus posibilidades corporales a partir de percibir sonidos de instrumentos musicales y de otros objetos.
- c) Juegos visuales: están relacionados con actividades que sirven para registrar detalles y características de elementos a partir de sensaciones visuales.
- d) Juegos perceptivos: están encaminados a propiciar por medio de los sentidos, situaciones donde los niños diversifiquen y enriquezcan su percepción al ver y registrar con más detalle las sensaciones visuales auditivas y táctiles que le sugiere el ambiente que les rodea.
- e) Juegos psicomotrices: pretenden estimular los movimientos efectuados por los músculos con la ayuda del sistema nervioso. En los jugadores los movimientos del cuerpo se producen cuando en una situación, por ejemplo al sentarse en una silla, el cerebro ordena a los músculos los movimientos necesarios para realizar dicha acción. Para que esto pueda ejecutarse correctamente los

movimientos necesarios para ello han de ser ordenados y coordinados para alcanzar tal fin.

- f) Juegos para lenguaje y comunicación: se relacionan con actividades de comprender y expresar con propiedad, dominar el idioma como instrumento de adaptación e interacción.

6.2.4. NORMATIVA SOCIAL.

El carácter social de las situaciones lúdicas, sus contenidos, procedimientos y estrategias que se sugieren para el desarrollo del propio juego debe atenerse a reglas sociales elaboradas, ya que constituyen el motor para el desarrollo de la mente del niño. Tanto las reglas como el momento en que las mismas deben ser aceptadas, cumplidas o establecidas tienen que ver con la interacción entre los niños.

Al igual que el aprendizaje escolar, el desarrollo no pasa solamente para imitar cómo se comportan los otros niños durante el juego, sino por la internalización de las acciones relacionadas como que cada niño debe comportarse cuando juega; eso explica la toma de conciencia y el respeto por las normas sociales que regulan el comportamiento propio de cada niño y del grupo.

Para VIGOSTSKI, el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles que son complementarios; es más él se ocupa sobre todo del “juego simbólico” y destaca como los objetivos adquieren valor y significado para el niño en el mismo juego y a través de la influencia de los otros niños.

6.2.5. VALORES Y SU APLICACIÓN.

Uno de los principales aspectos que se trabajan a través del juego son los valores, de ahí que es menester hacer constar los valores que adquieren, más fuerza en el desarrollo de las actividades lúdicas:

- ☉ Aceptación y respeto hacia uno mismo y hacia los demás cumpliendo las normas básicas de convivencia.
- ☉ Relación del grupo.
- ☉ Mostrar autonomía, decisión y auto superación en el desarrollo de diferentes tareas.
- ☉ Entender el dialogo como una fuente de enriquecimiento personal.
- ☉ Ser crítico con las propias actuaciones y las de los demás.

6.3. OBJETIVOS.

6.3.1. OBJETIVO GENERAL.

Proporcionar un manual metodológico con estrategias lúdicas que contribuya a mejorar el Inter. Aprendizaje de los niños y niñas de los segundos y terceros años de educación básica de las escuelas de la ciudad de Ibarra.

6.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

- ☉ Desarrollar el hábito de un pensamiento creador independiente.
- ☉ Desarrollar en el niño una imagen positiva de sí mismo.
- ☉ Desarrollar actitudes de cooperación social y responsabilidad moral.

- ☉ Desarrollar la conciencia y la apreciación de las personas, cosas y hechos del ambiente.
- ☉ Desarrollar la actitud en las tareas básicas de la lectura, escritura y aritmética.

6.4. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.

Las instituciones investigadas se encuentran en el perímetro urbano de la ciudad de Ibarra, escuela “Nuestra Señora de Fátima” (Particular), escuela “Ciudad de Ibarra” y la escuela “Guayaquil de Alpachaca” (fiscales), con un total de trescientos diez estudiantes y once docentes que laboran en los segundos y terceros años de educación básica.

La escuela particular “Nuestra Señora de Fátima”, tiene una infraestructura adecuada sus construcciones son de cemento armado, sus aulas son pedagógicas, los patios son amplios para el número de estudiantes, tiene áreas recreativas y áreas verdes, canchas deportivas.

La escuela “Ciudad de Ibarra” tiene una infraestructura adecuada sus construcciones son de cemento armado, sus aulas son pedagógicas, los patios son amplios para el número de estudiantes, tiene áreas recreativas canchas deportivas.

La escuela “Guayaquil de Alpachaca”, el establecimiento educativo tiene una infraestructura propia sus aulas son pedagógicas, los patios son reducidos para el número de estudiantes.

Las escuelas mencionadas atendidas por profesionales de la educación con títulos de bachiller en ciencias de la educación, educación primaria y con títulos de licenciados en educación básica.

6.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

Considerando que dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, el juego ocupa un lugar importante en el desarrollo integral del niño se ha creído conveniente elaborar ocho unidades para los docentes abran las puertas de sus aulas al juego y la creatividad que viene ligada a él.

Siendo el juego un medio elemental para la estructuración del desarrollo del pensamiento. Lo lúdico estimula la actividad combinatoria, pieza clave en el desarrollo de ambos.

Los educadores son los llamados a aplicar las actividades lúdicas para que los niños encuentren placer en la realización de las tareas escolares y más aún en la seguridad de que adquieren a través del juego aprendizajes de fuerte significación

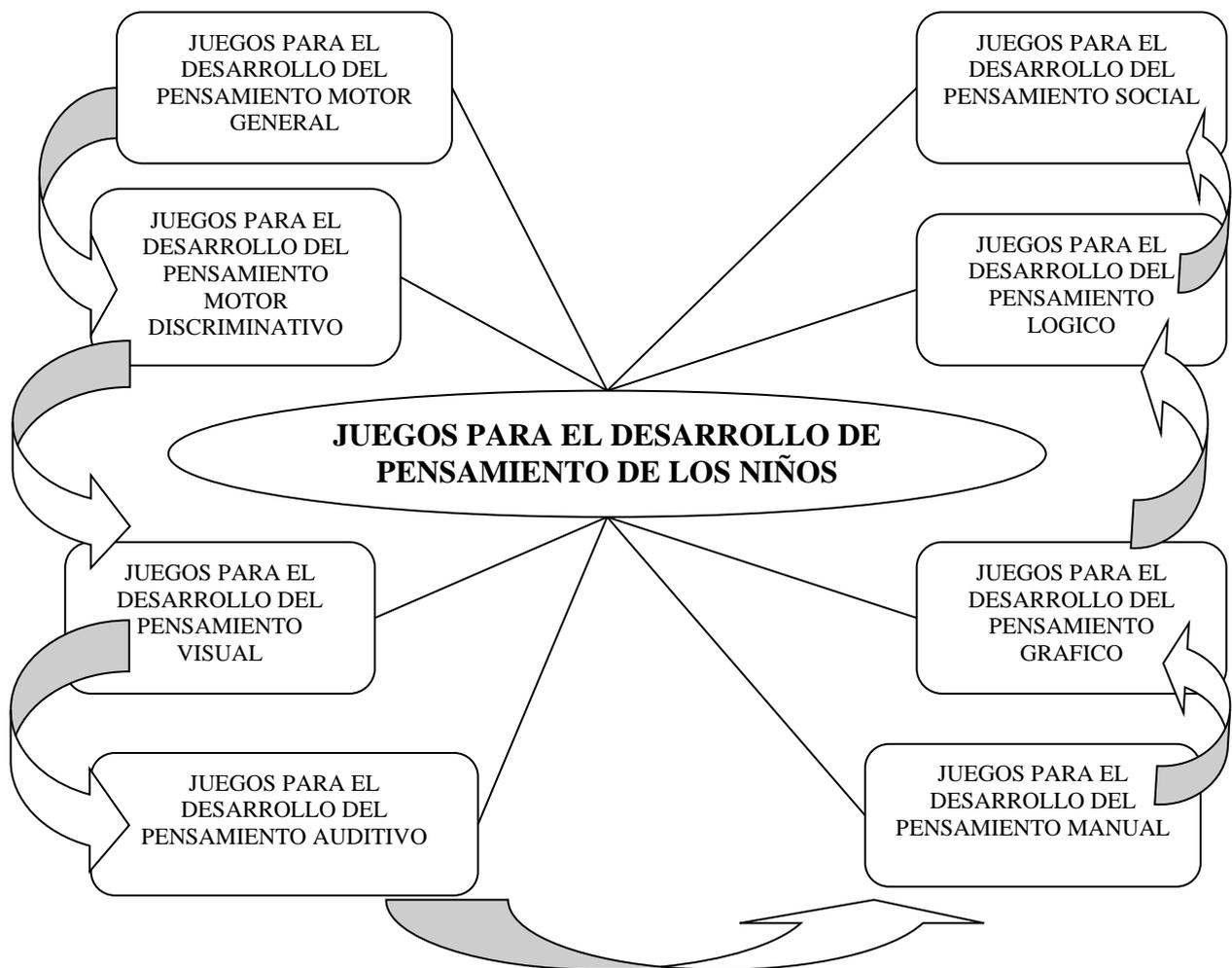
En esta propuesta se toma como referencia a los niños de seis a ocho años de edad y se han hecho constar las ocho unidades, en donde se encuentran las destrezas generales y específicas para el desarrollo del pensamiento, estrategias metodológicas que son el punto clave de nuestro proyecto que permite establecer al juego como motivación para el aprendizaje.

Los juegos están seleccionados de acuerdo a la edad de los niños, al objetivo que se propone en el Inter.-aprendizaje, a los valores que se desea afirmar; en la evaluación se observa y se registra el desempeño de cada participante en el desarrollo de las destrezas: escuchar, leer, hablar escribir; y por sobre todo a la formación integral del niño para formar una nueva sociedad.

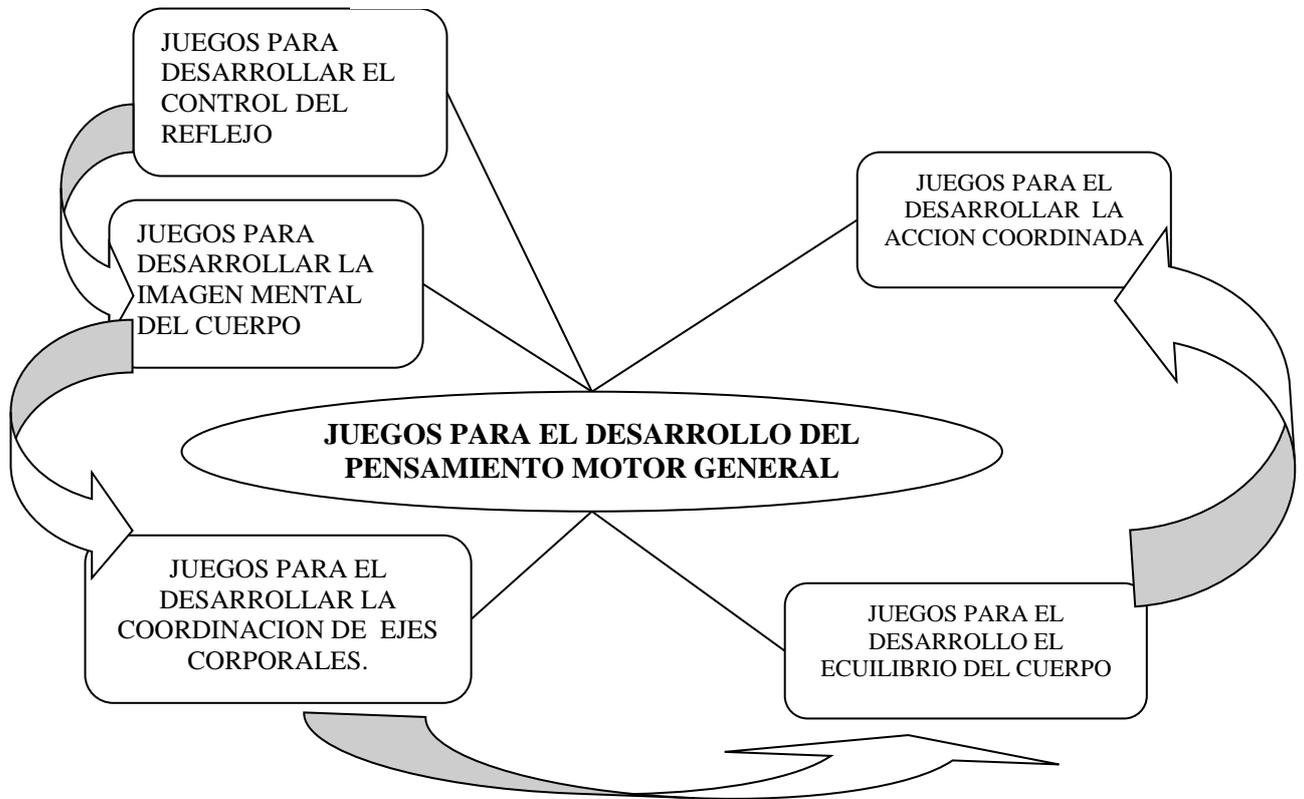
PRESENTACION DEL MANUAL DIDACTICO

“JUGANDO A APREHENDER”

CUADRO DE UNIDADES



CUADRO DE LA UNIDAD 1



UNIDAD I

PENSAMIENTO MOTOR GENERAL

La teoría de Piaget hace desaparecer la distinción tradicional entre las actividades intelectuales y las corporales o físicas. El movimiento y el pensamiento son interdependientes.

En esta unidad descubriremos veinticuatro juegos significativos y estructurados que aumentarán su dominio sobre los movimientos físicos.

Utilizaremos la palabra ejercicio deliberadamente, aunque cuando hablemos del movimiento no nos referimos exclusivamente a

los ejercicios físicos. Estamos interesados en el pensamiento que las acciones físicas o motrices implican.

Una vez que controle el pensamiento motor podrá concentrarse exclusivamente en el material que escriba. El niño tiene problemas similares cuando por primera vez se le da un lápiz y se pide que escriba.

El problema se considerará exitoso si el niño llegará a brincar, saltar y caminar según el ritmo. Por lo contrario, un niño que realmente conoce los movimientos parciales de los dedos de la mano y el brazo podrá aplicar este conocimiento a las situaciones que los requiera.

Movimientos generales.- estos movimientos utilizan grupo de músculos como los del tronco, las piernas, los brazos o el cuello. Para referirnos aquellas actividades que requieren el uso de los músculos pequeños utilizaremos el nombre de movimientos finos.

Los movimientos generales y finos están íntimamente relacionados entre sí por que implican una coordinación espacial, es decir la comprensión del espacio que le rodea al niño en un momento dado.

El pensamiento motor incluye la coordinación del sentido kinestésico y de la sensibilidad propioceptiva. Estos sistemas sensoriales están interrelacionados. El sentido kinestésico permite el conocimiento de los movimientos sensibles o encubiertos en los huesos y articulaciones, y los de los músculos y tendones. La sensibilidad propioceptiva proporciona la intuición o consciencia interna.

A medida que el niño madura se va desarrollando su pensamiento motor; es capaz de enfrentarse con el estímulo del ambiente de manera cada vez más perfecta.

Hemos clasificado cinco componentes principales del pensamiento motor general:

- ☉ Control del reflejo
- ☉ Imagen mental del cuerpo (esquema corporal)
- ☉ Coordinación de los ejes del cuerpo.
- ☉ Equilibrio del cuerpo
- ☉ Acción coordinada

JUEGOS PARA EL DESARROLLAR EL CONTROL DEL REFLEJO.

El control del reflejo se refiere a la transición entre el movimiento brusco descontrolado y la actividad controlada. Estos juegos están diseñados para que los niños deficientes en las actividades básicas de agarrar y empujar deliberadamente.



TALLER # 1

- ☉ TÍTULO: Juego de aferrar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño su coordinación refleja de aferrar sus manos a objetos con mayor seguridad para que la transición entre el movimiento brusco descontrolado y la actividad controlada sea exitoso.
- ☉ DESTREZA: Coordinación de reflejo
- ☉ MATERIALES: Escalera
- ☉ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.-Se coloca una escalera sobre el suelo y el niño se acuesta (boca abajo) sobre ella.

PASO 2.-Una maestra toma las manos del niño y las coloca firme pero amablemente alrededor de un escalón de la escalera. PASO 3.-Otro maestro levanta la escalera tomando ángulo (con el piso), mientras que el primero intenta que el niño se suelte de las manos.

PASO 4.- El pequeño debe continuar cogido de la escalera para no caerse al suelo.

Otros procedimientos similares pueden utilizarse para ayudar al niño a que desarrolle su forma de agarrar.



Niño aferrado a la escalera



Niño suspendido en la escalera.

TALLER # 2

- ☉ TÍTULO: Juego de empujar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño su coordinación refleja al empujar sus pies a objetos con mayor seguridad para que la transición entre el movimiento brusco descontrolado y la actividad controlada sea exitoso.
- ☉ DESTREZA: Coordinación de reflejo
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: El niño debe resistir la flexión forzada, es decir si le doblan un brazo o una pierna, deberá tratar de enderezar ese miembro extendiéndolo.

PASO 1.- Para este juego el niño se acuesta en el suelo en posición boca arriba

PASO 2.- El maestro empuja uno o ambos pies del niño, haciéndole doblar las rodillas hasta que toque en su pecho. En este momento los pies del niño deben estar en contacto con las manos del maestro.

PASO 3.- A pesar de que el niño se mantiene en esta posición se alienta a resistir tirando las piernas.

PASO 4.- El proceso continúa hasta que el niño es capaz de ejercer fuerza y el control motor necesario para zafar su cuerpo de la presión del maestro.

La función del maestro puede remplazarse por una pared o un tablero, y la técnica puede utilizarse con actividades más completas.

Con el tiempo el niño debe ser capaz de impulsar su cuerpo en el espacio utilizado con los pies y las manos por ejemplo en una hamaca o en una tabla de equilibrio.



JUEGOS PARA DESARROLLAR LA IMAGEN MENTAL DEL CUERPO

El niño puede no conocer el esquema de su cuerpo o la manera en que se relacionan y trabajan las partes del mismo. En otras palabras, se siente incomodo al adoptar las posturas prerrequeridas para la tarea y no posee la coordinación espacial adecuada.

Antes de que el niño esté listo para usar una acción física específica para lograr un objetivo definido, tiene que poseer un adecuado conocimiento, no sólo de la ubicación de las partes del cuerpo, sino también de la relación de estas partes entre sí y con el cuerpo en su totalidad.

Los juegos descritos en esta sección están diseñados para ayudar a los niños a formarse una imagen mental de su cuerpo.



TALLER # 3

- ☉ TÍTULO: Juego caminata cruzada
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la imagen corporal del cuerpo a través del conocimiento de la ubicación de las partes del mismo y su relación entre ellas para que posea la coordinación espacial adecuada.
- ☉ DESTREZA: Esquema corporal
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: Todo el “equipo” necesario para este juego es un área en el piso marcada con una raya blanca.

PASO 1.- El maestro debe hacer que el niño se ponga de pie sobre la raya con su pie derecho sobre el lado izquierdo y su pie izquierdo sobre el lado derecho.

PASO 2.- Luego se lo debe alentar para que camine a lo largo de la raya alternando sus pies de esa manera.

PASO 3.- Una vez que tuvo éxito en la tarea puede intentar hacerlo nuevamente, esta vez hacia atrás.

Muchos niños pueden caminar cruzando la pierna a los cinco años, pero otros aún a la edad de ocho a nueve años encuentran muy difícil la camita retrocediendo; son niños que tienen dificultad en controlar sus pies o en actuar en el espacio que se halla detrás de ellos. De acuerdo con el largo de la raya, en este juego pueden participar grupos de seis o más. La velocidad del juego no importante. El maestro como observador puede ayudar aisladamente a un niño que tiene dificultad para comprender la tarea.



TALLER # 4

- ☯ TÍTULO: Juego de la carretilla

- ☯ OBJETIVO: Desarrollar la imagen mental de brazos y manos, su alcance su ubicación con respecto al cuerpo, la relación entre ellos en el niño para que posea la coordinación espacial adecuada.

- ☯ DESTREZA: Esquema corporal

- ☯ MATERIALES: Maestro y niño

- ☯ PROCEDIMIENTO: Este juego es para dos personas, pueden participar el maestro y un niño o dos solos.

PASO 1.- El niño coloca sus manos sobre el piso y la otra persona lo toma por las piernas y le levanta el cuerpo.

PASO 2.- El primer niño camina con sus manos

Ahí algunas variantes de este juego, desde las más sencillas a las más complejas. Por ejemplo, el niño puede caminar libremente por la habitación, ya sea adelante atrás o al costado. También puede caminar en línea recta o cruzando las manos con al principio de la caminata cruzada. De la misma manera también puede ir adelante, atrás, o al costado.

TALLER # 5

- ☉ TÍTULO: Juego de ¿dónde te toqué?
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño un esquema corporal a través de sensaciones perceptibles sutiles para lograr un conocimiento de su propio cuerpo.
- ☉ DESTREZA: Esquema corporal
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego es para dos personas, pueden participar el maestro y un niño o dos solos.

PASO 1.-Un niño se coloca de pie ante el pizarrón mirando un dibujo que representa su cabeza, cuello, hombros y tronco, y el maestro o un segundo niño se para detrás de él.

PASO 2.-El niño debe reproducir la figura que “sintió” en su espalda.

Hay tres etapas de este juego:

1. El segundo niño o el maestro tocan al primer niño en cualquier parte de la espalda, el cuello, los hombros o el tronco. El primer niño debe marcar con una “X” en la figura el lugar donde cree que fue tocado. Para verificarlo puede pegar un trocito de cinta adhesiva en la espalda del niño para indicar el lugar, y luego poder compararlo.
2. se le muestran al primer niño simples dibujos lineales trazados en tarjetas. Mientras las examina el

maestro o el compañero le traza uno de estos dibujos en la espalda. El niño deberá mostrar la tarjeta que tiene el dibujo que creyó percibir en la espalda. La complejidad de los dibujos depende del éxito obtenido en la tarea.

3. En este nivel el niño traza sobre el diagrama corporal que se halla en el pizarrón el diseño que cree le trazaron sobre su espalda. No se utilizan tarjetas. En su dibujo son muy importantes el tamaño, la posición correcta y la exactitud del diseño. También aquí la complejidad del dibujo depende del nivel del primer niño.

TALLER # 6

- ☉ TÍTULO: Juego de montar en un palo de escoba
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño un esquema corporal a través de movimientos coordinados sutiles para lograr un conocimiento de su propio cuerpo.
- ☉ DESTREZA: Esquema corporal
- ☉ MATERIALES: Dos palos de escoba
- ☉ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.-En la primera variante el niño monta al palo tomándolo y debe sacárselo de entre las piernas sin soltarlo.

PASO 2.-En la segunda variante, dos niños se colocan de pie, uno frente al otro, y se encierran en una “trampa” sosteniendo los palos de escoba de tras de cada uno con los brazos entrelazados. Un niño coloca su brazo derecho entre el brazo y el lado izquierdo del otro niño; y su brazo izquierdo lo mantiene sobre el lado de afuera del brazo derecho del otro niño este adopta la posición inversa. ¿pueden sostenerse sin dejara caer los palos de escoba? La respuesta es negativa; a menos que el niño haya logrado tener un buen esquema corporal y pueda cooperar con su compañero, no podrá entender “cómo son las cosas.



TALLER # 7

- ☉ TÍTULO: Juego de elevar las partes del cuerpo
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño un esquema corporal a través de movimientos de elevación sutiles para lograr un conocimiento de su espacio temporo-espacial
- ☉ DESTREZA: Esquema corporal
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego es para el pensamiento referido al esquema corporal no requiere elementos materiales y pueden participar en él el maestro y uno o dos niños.

PASO 1.-El niño se acuesta en el piso, boca abajo.

PASO 2.-El maestro le toca, primeramente el codo derecho y la rodilla izquierda, luego la cabeza, después la pierna izquierda y finalmente ambas piernas.

PASO 3.- El niño debe responder levantando o bajando en el mismo orden cada parte específica. Esto requiere recordar la secuencia.

Si el niño no puede responder en este nivel, el maestro toca dos partes del cuerpo del pequeño simultáneamente y el niño debe dar una respuesta inmediata.

Si el niño tuviera dificultad en responder a sólo un estímulo, se le pide que se acueste en posición boca arriba. Los niños tienen menor dificultad al responder levantando un pie o moviendo un brazo hacia adelante que hacía atrás por su conocimiento del espacio frontal está mejor desarrollado que su conocimiento del espacio posterior.



TALLER # 8

- ☉ TÍTULO: Juego de preguntas sobre el cuerpo
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño una imagen mental de su cuerpo al incluir conciencia de la extensión y volumen del mismo para idear nuevos juegos.
- ☉ DESTREZA: Esquema corporal
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: En este juego se realizan preguntas a los niños tales como:

PASO 1.- Preguntar al niño ¿Hasta dónde puedes alcanzar? ¿A qué distancia de la pared debes estar para tocarla con el brazo extendido?, ¿Si te sientas allí, puedes alcanzar este objeto con los pies?, ¿si estás acostado de espaldas, puedes tocarte el hombro derecho con la mano izquierda o de tres maneras diferentes manteniendo la mano en contacto con el piso?, ¿en qué posición debes estar para gatear por debajo de esa silla?

Hay muchas variantes. A los niños se les debe estimular para idear otros juegos.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA COORDINACIÓN DE LOS EJES COORPORALES

El desarrollo de la coordinación, la adaptación e interacción armoniza de las partes del cuerpo, es el objetivo más importante del programa para el pensamiento motor. El cuerpo humano, es un organismo bilateral que se puede subdividirse en cuadrantes (superior derecho, inferior derecho, inferior izquierdo, superior izquierdo). Cuando los cuadrantes funcionan con movimientos y en momentos apropiados, decimos que el cuerpo está coordinado.

Los tres principales ejes internos del cuerpo: vertical, el horizontal y el transversal. Estos ejes controlan diferentes movimientos del cuerpo: de un lado al otro, hacia uno, lejos de uno en el sentido de las agujas del reloj y en el sentido inverso. Si el niño no posee este conocimiento internalizado de los ejes corporales tendrá dificultades el entender y aplicar los conceptos básicos relacionados con las coordenadas espaciales.

El conocimiento de los ejes del cuerpo y el pensamiento visual están íntimamente relacionados. Para moverse hacia los objetos en el espacio se necesita una coordinación inteligente de los cuadrantes de la retina y los cuadrantes del cuerpo.

Los juegos para el pensamiento motor que aquí se describen desarrollan el conocimiento de la relación de los ejes vertical, lateral y transversal entre sí, y con el esquema corporal general. En particular la lateralidad, la direccionalidad.

TALLER # 10

- ☉ TÍTULO: Juego de Ángeles en la nieve
- ☉ OBJETIVO: El niño debe responder lo más rápido posible, primero moviendo una extremidad Luego dos, tres y cuatro para que pueda desarrollar un nivel de secuencia apropiado.
- ☉ DESTREZA: Coordinación corporal
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este es un juego común para el pensamiento motor, que se realiza en varios programas de desarrollo.

PASO 1.- Para este juego el niño se acuesta en el suelo en posición boca arriba.

PASO 2.- Luego desliza sus brazos totalmente extendidos por sobre su cabeza.

PASO 3.- De la misma manera desliza sus piernas totalmente extendidas en el suelo, hasta que logra su máxima separación

Algunas veces el niño no sabrá por donde comenzar. Cuando esto sucede el maestro u otro niño pueden ayudarlo a mover los brazos y las piernas.

A veces se hace necesario limitar el movimiento pasivo a sólo los brazos o sólo las piernas hasta que el niño descubra las reglas del juego.

Para desarrollar una respuesta inmediata, se le indica verbalmente al niño que se detenga o comience a mover una pierna en

particular; si fuera necesario, el maestro puede señalar, tocar o nombrar la extremidad correspondiente



TALLER # 11

- ☯ TÍTULO: Juego de arrastrarse
- ☯ OBJETIVO: La actividad de arrastrarse desarrolla la sincronización entre el lado derecho y el lado izquierdo del cuerpo en este caso se reduce al mínimo el efecto de la gravedad y el niño puede concentrarse en los movimientos del cuerpo para lograr una mejor coordinación de los ejes corporales
- ☯ DESTREZA: Coordinación corporal
- ☯ MATERIALES: Maestro y niño
- ☯ PROCEDIMIENTO: El niño puede concentrarse en los movimientos del cuerpo al arrastrarse, ya que no tiene que pensar en el problema del equilibrio.

PASO 1.- El niño se acuesta boca abajo, luego estira el brazo derecho mientras dobla la pierna derecha, luego se detiene.

PASO 2.- El niño invierte después el procedimiento y estira el brazo izquierdo y la pierna izquierda hacia adelante, mientras gira la cabeza hacia el brazo izquierdo extendido.

PASO 3.- Luego se esfuerza con la mano izquierda y empuja con el pie izquierdo hacia adelante.

El movimiento se continúa, alternando entre el lado izquierdo y el derecho a través de una corta distancia predeterminada.

TALLER # 12

- ☯ TÍTULO: Juego de gatear
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar la armonía y la sincronización de la forma y el ritmo de los movimientos al gatear para proporcionar una mejor coordinación.
- ☯ DESTREZA: Coordinación de ejes corporales
- ☯ MATERIALES: Maestro y niño
- ☯ PROCEDIMIENTO: Para esta actividad el niño podrá apoyarse sobre las manos y rodillas.

PASO 1.- Inicialmente moverá una mano y la rodilla opuesta hacía adelante manteniendo el equilibrio con la otra mano y rodilla

PASO 2.- La cabeza debe estar mirando siempre el brazo que se adelanta.

PASO 3.- Deberá tratar de levantar simultáneamente el brazo y la rodilla y colocarlos más adelante en el piso, simultáneamente.

PASO 4.- Repetirá este procedimiento con la otra mano y rodilla para ir deslizándose gateando, sobre el piso.

Más adelante podrá variar la forma y el ritmo. Podrá deslizarse siguiendo el ritmo rápido o lento de un metrónomo o de la indicación proporcionada por una luz.

Una variación más avanzada de este juego es la combinación de ritmos y marcas. Es decir marcas con “D” o “I” sobre un diseñado sobre el suelo.



TALLER # 13

- ☯ TÍTULO: Juego de caminar siguiendo el ritmo.
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar la armonía y la sincronización de la forma y el ritmo de los movimientos al caminar para proporcionar una mejor coordinación.
- ☯ DESTREZA: Coordinación de ejes corporales
- ☯ MATERIALES: Maestro y niño y metrónomo
- ☯ PROCEDIMIENTO: El ser humano camina siguiendo un esquema contra lateral; balancea el brazo izquierdo hacía el pie derecho y viceversa

PASO 1.- Para acentuar este movimiento contra lateral los niños caminarán siguiendo el ritmo rápido o lento de un metrónomo, y se apuntará exageradamente: mano derecha hacía el pie izquierdo, mano izquierda hacía el pie derecho etc.

Además de caminar avanzando y siguiendo el ritmo, los niños caminarán hacía el costado con pasos abiertos moviendo la mano derecha hacía el pie izquierdo y viceversa.

TALLER # 14

- ☉ TÍTULO: Juego de rodar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la armonía y la sincronización de la forma y el ritmo de los movimientos al rodar en un camino de dos a dos metros y medio de ancho para interrelacionar los movimientos del cuerpo.
- ☉ DESTREZA: Coordinación de ejes corporales
- ☉ MATERIALES: Maestro y niño
- ☉ PROCEDIMIENTO: Para rodar, el niño debe desarrollar la habilidad de impulsar todo un lado de su cuerpo sobre el otro lado, a fin de pasar de la posición boca abajo a la boca arriba y viceversa. El moviendo es rotativo alrededor del eje que va de la cabeza a los pies y los brazos y los pies no deben mantenerse rígidos sino flexibles, y deben colocar en la rotación.

PASO 1.- El niño rodará sobre una alfombra y sobre otro camino adecuado.

PASO 2.- Se le pide al niño que gire noventa grados (primero hacía la derecha, y luego a la izquierda), o hacía otra dirección.

PASO 3.- Esto se hace en ambas direcciones, de modo que la primera vez la cabeza actué como apoyo y en la otra lo sean los pies.

PASO 4.- Manteniéndose dentro de un carril esto requiere el conocimiento de la posición del cuerpo y de la interrelación de los movimientos de las partes de dicho cuerpo, y de los límites del campo de actividades.

El niño debe ser consciente de que su cabeza y sus pies funcionan como apoyos; también debe conocer la relación entre la parte superior e inferior del cuerpo. Esto es de especial importancia cuando gira en un ángulo de noventa grados.



TALLER # 15

- ☯ TÍTULO: Juego de eje corporal
- ☯ OBJETIVO: Descubrir en el niño la congruencia de coordinar y aprender a controlar las partes superiores e inferiores de su cuerpo a través del eje corporal para que pueda interrelacionar los movimientos del mismo.
- ☯ DESTREZA: Coordinación de ejes corporales
- ☯ MATERIALES: Maestro y niño
- ☯ PROCEDIMIENTO: Este es un buen juego para un niño que tiene dificultad en rodar realizando un ángulo de noventa grados.

PASO 1.- Se dibuja o se marca con una cinta adhesiva en el piso un cuadrado o círculo de unos treinta centímetros de diámetro.

PASO 2.-El niño se coloca en posición boca abajo con la cabeza dentro del área trazada.

PASO 3.- El objetivo es mover el cuerpo formando un gran círculo primero en el sentido de las agujas del reloj, luego en el sentido contrario, utilizando la cabeza como apoyo. La cabeza del niño no debe sobresalir del área.

Para lograr esto el niño debe comprender la reciprocidad de los movimientos de las partes del cuerpo, del lado derecho, lado izquierdo, parte superior e inferior.

TALLER # 16

- ☉ TÍTULO: Juego de golpear una pelota
- ☉ OBJETIVO: Desarrolla en el niño el control bimanual y toma conciencia de los lados de su cuerpo y aprende cómo se relacionan entre sí y con los objetos de su campo visual.
- ☉ DESTREZA: Coordinación de ejes corporales
- ☉ MATERIALES: Palo de escoba, cinta adhesiva y una pelota se sugiere con red para colgarla del techo.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego requiere precisión y conocimiento de la fuerza relativa de cada brazo.

PASO 1.- El niño debe sostener un palo de escoba con una mano en cada extremo y así debe golpear una pelota que cuelga del techo.

PASO 2.- Luego se le incorpora el sentido de dirección al utilizarse una adhesiva de color para marcar un punto específico en el palo y al tratar de hacer que la pelota se mueva en una dirección determinada golpeándola solamente en la parte marcada del palo.

En esta etapa podrán participar dos niños, quienes botearán la pelota en cada extremo.

TALLER # 17

- ☉ TÍTULO: Juego de hacer círculos bimanuales en la pizarra
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño un sentido sincronizado y determinado al dar una orden de mover los brazos para poder controlar y dirigir los movimientos de ambas extremidades a la vez debiendo mantener el ritmo.
- ☉ DESTREZA: Coordinación de ejes corporales
- ☉ MATERIALES: Marcadores de tiza líquida, dos borradores o esponjas sintéticas, dos bloques de madera y la pizarra.
- ☉ PROCEDIMIENTO: El juego de los círculos manuales es individual, pero eso no impide que en un determinado momento puedan haber varios niños actuando. Con la última variante se puede estimular la competencia con respeto a: ¿Cuánto tiempo debe mantenerse un niño haciendo círculos bimanuales sin que se le caiga los bloques de madera colocados encima de los borradores?

PASO 1.- El niño se pone de pie frente a la pizarra con un marcador de tiza líquida en cada mano.

PASO 2.- Apoya el marcador en la pizarra y simultáneamente mueve ambos brazos en movimientos rítmicos circulares. En esta forma dibuja círculos.

El niño que tenga una coordinación bilateral adecuada podrá cambiar el sentido del movimiento o interrumpir mientras que el otro sigue dibujando en la pizarra; en todos estos movimientos se debe mantener el ritmo.

Como variante de esta técnica, el niño sostiene dos borradores o dos esponjas sintéticas en forma de ladrillo contra la pizarra.

PASO 1.- El niño deberá rotar sus brazos manteniendo los dedos apuntando al techo. El colocar un trozo de madera sobre el borrador le enseña al niño a moverse desde el hombro y no sólo con la muñeca.

JUEGOS PARA DESARROLLAR EL EQUILIBRIO DEL CUERPO

Estos juegos hacen que el niño tome conciencia de la fuerza de gravedad y evite aquellas situaciones que no puede dominar. Es decir, que inteligentemente emplea la gravedad para estabilizar e incrementar la eficiencia de los movimientos del cuerpo.

Cuanto más eficiente sea el niño en, detenerse o en comenzar cualquier movimiento, menor será el esfuerzo que tendrá que realizar y también deberá saber como cambiar el sentido y la velocidad de sus movimientos, mientras se halla en estado dinámico.

La mayoría de los movimientos generales en las actividades para lograr equilibrio requieren la coordinación del movimiento de la cabeza con el resto del cuerpo.

Si el niño no posee un equilibrio adecuado podría tener problemas de orientación en el espacio o tendría constantemente necesidad de readaptar su postura. Un buen equilibrio le da al niño la base para un movimiento eficiente con un menor esfuerzo.



TALLER # 18

- ☉ TÍTULO: Juego en el carril para caminar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño el equilibrio del cuerpo a través del carril para caminar de Harmon para que controle eficientemente su postura.
- ☉ DESTREZA: Equilibrio del cuerpo
- ☉ MATERIALES: Dos tipos diferentes de carriles uno de cinco centímetros y otro de diez centímetros (ver anexo 1) y otro carril llamado carril inclinado de Harmon, está inclinado como una “V” invertida con vértice en el centro del carril. (ver anexo 2)
- ☉ PROCEDIMIENTO: Cuando el niño camina sobre los lados inclinados, el leve ángulo de declive hace que peso del cuerpo caiga sobre la parte externa de los pies. Esto alinea el cuerpo

PASO 1.- Caminar hacia adelante y atrás sobre el carril inclinado de Harmon manteniendo la visión centrada en un objeto particular, y abarcando con la visión periférica todo lo que le rodea, permite que el niño desarrolle el control de su postura.

PASO 2.- Una actividad que se puede sugerir es que el niño camine por el carril de cinco por diez fijando la vista en un punto que haya elegido frente así.

PASO 3.- Luego con los brazos extendidos hacia los costados, camina despacio y deliberadamente por carril hacia delante, atrás y de costado, primero sobre el de diez centímetros, luego sobre el de cinco centímetros.

PASO 4.- Otra actividad consiste en que los niños pasen de carril en carril en una determinada secuencia. El niño pasará del carril inclinado de cinco por diez.

Un niño que posee un control eficiente de postura se encuentra en una situación favorable para soportar la tensión presente en cualquier actividad controlada, como la lectura.

Las diferencias clínicas entre ambos carriles son las siguientes:

- a) El de cinco por diez desarrolla la integración del estímulo visual con el conocimiento de cómo controlar la ubicación de los pies para mantener el equilibrio vertical en una determinada actividad espacialmente alejada del piso.
- b) El carril de Harmon. Superficie cubierta de un material antideslizante y con las tablas inclinadas a nueve grados y a once grados con respecto a la horizontal



TALLER # 19

- ☉ TÍTULO: Juego de el balancín
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la coordinación lateral a través del uso del balancín para tener mayor equilibrio y lateralidad de los movimientos de su cuerpo.
- ☉ DESTREZA: El equilibrio del cuerpo
- ☉ MATERIALES: Un balancín (ver anexo 3)
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego requiere de una hamaca que permita al maestro analizar fácilmente la actividad de los niños.

PASO 1.- El niño se coloca con ambos pies sobre el lado de la hamaca, paralelos al eje de apoyo. El maestro debe indicarle al pequeño que centre su vista en un punto del espacio y mantenga los brazos extendidos a nivel de los hombros. Cuando el maestro presiona en el extremo opuesto de la hamaca el niño para no perder el equilibrio debe mantenerse bien derecho distribuyendo su peso. De esta manera se desarrolla un equilibrio lateral.

PASO 2.- El niño se mantiene de pie sobre un borde con ambos pies perpendiculares al eje de apoyo. La presión sobre el lado opuesto del balancín hace que el niño de balancee hacia adelante o hacia atrás y deba restablecer el equilibrio llevando el peso de su cuerpo a esa dirección: así en el niño se desarrolla el equilibrio frontal posterior.

PASO 3.- Una vez que el niño conozca el equilibrio lateral y el frontal posterior, podrá manejar el equilibrio lateral. El niño busca el equilibrio del balancín. Durante su primer

intento generalmente vuelca el balancín hacia uno u otro lado. Para contrarrestar este vuelco debe presionar hacia abajo sobre el lado opuesto del balancín.

Luego de que el niño aprenda a mantener el balancín en una posición estable, podrá desarrollar un control del nivel más elevado arrojando o recibiendo pelotas.



TALLER # 20

- ☯ TÍTULO: Juego de el trampolín.
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en el niño el sentido de equilibrio a través del trampolín para poder controlar y dirigir los movimientos.
- ☯ DESTREZA: El equilibrio del cuerpo
- ☯ MATERIALES: Un trampolín pequeño
- ☯ PROCEDIMIENTO: Durante esta actividad, el maestro siempre debe estar junto al niño.

PASO 1.- Permanecer de pie, caminar sobre el trampolín.

PASO 2.- Saltar con ambos pies y caer sentados sobre el trampolín.

PASO 3.- Luego realizar piruetas sobre la superficie del trampolín.

Todos los niños disfrutan de este juego y especialmente es útil para aquellos que tienen el pensamiento motor desordenado.

TALLER # 21

- ☯ TÍTULO: Juego del empújame
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en el niño un sentido de equilibrio determinado a través de la resistencia del cuerpo para poder controlar y dirigir los movimientos de las extremidades.
- ☯ DESTREZA: El equilibrio del cuerpo
- ☯ MATERIALES: Piso alfombrado
- ☯ PROCEDIMIENTO: Este juego debe realizarse sobre un piso alfombrado

PASO 1.- Un niño se acuesta sobre uno de los lados y otro niño lo empuja para hacerlo rodar. El primer niño, sin emplear las manos debe tratar de resistirse.

PASO 2.- Luego de demostrar que puede mantener el equilibrio en esa posición, el niño se sienta en posición de Buda, mientras otros niños tratan de voltearlo.

Otra variación más extrema con los brazos cruzados y mientras saltan hacia atrás o hacia adelante tratan de voltear al contrincante o de empujarlo más allá de una determinada línea. En todos estos juegos de empujar pueden participar dos o más niños.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA ACCION COORDINADA

El accionar coordinado, componente del desarrollo motor, se manifiesta muy prematuramente en el niño pero nunca alcanza su totalidad, ni siquiera en la vida adulta.

En esta fase de los movimientos coordinados, el niño incorpora los componentes del pensamiento motor en general. Todos los juegos de actividad coordinada tienen el objetivo común de variar el pensamiento motor del niño y de ayudarlo para que conozca que hay varias formas de solucionar un problema motor.



TALLER # 22

- ☉ TÍTULO: Juego de brincar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la adquisición de un buen equilibrio sobre cada pie en el proceder de brincar para mantener un equilibrio óptimo.
- ☉ DESTREZA: La acción coordinada
- ☉ MATERIALES: Maestro alumno
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego puede ser individual o grupal. Cuando se juega en grupos el maestro o el líder da las órdenes. Esta orden debe darse en cualquier momento.

PASO 1.- Para lograr que el niño brinque bien se le debe estimular a colocar al pie levantado detrás y no delante de sí mismo. Deberá doblar los brazos por los codos y cerrar los puños.

PASO 2.- Se debe estimular los saltos cortos no los largos y violentos, y señalar al niño a llevar los brazos hacia adelante y a utilizar la parte superior del cuerpo para que lo ayude a avanzar.

PASO 3.- Cuando se salta con los dos pies se les enseña a los niños a levantar ambos al mismo tiempo y a apoyarlos juntos en el piso en saltos cortos y no largos.

Brincar sobre uno o ambos pies se puede realizar en el lugar, moviéndose hacia adelante, atrás o hacia el costado. Al lograr el control de uno mismo en una actividad dinámica como está se promueve el autocontrol en cualquier otra actividad propia del aprendizaje que se le incluye en el aula.



TALLER # 23

- ☉ TÍTULO: Juego de salticar
- ☉ OBJETIVO: Desarrolla en el niño el pensamiento motor permitiendo rápidamente a salticar en la misma forma en que se salta, es la rapidez y soltura del movimiento para el control del movimiento dinámico y promover su autocontrol en las actividades del aula que incluyen muy poco movimiento
- ☉ DESTREZA: La acción coordinada
- ☉ MATERIALES: Maestro alumno
- ☉ PROCEDIMIENTO: Salticar no es saltar, es más bien una locomoción hacia adelante alternando movimientos del salto.

PASO 1.- Los brazos se impulsan hacia adelante enfrente del pecho y las rodillas se levantan adelante lo más posible inclinando lentamente, también hacia adelante la parte superior del tronco.

Salticar se presta mucho más para las carreras de posta, los juegos activos y los juegos musicales.

TALLER # 24

- ☉ TÍTULO: Juego de saltar a la cuerda
- ☉ OBJETIVO: Despliega en el niño el esfuerzo para darse cuenta de que el movimiento, el pensamiento y el aprendizaje están interrelacionados para tener una acción coordinada.
- ☉ DESTREZA: La acción coordinada
- ☉ MATERIALES: Una cuerda
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego es para la acción coordinada puede dividirse en etapas graduadas.

En el principiante:

PASO 1.-Se arrastrará en la cuerda por el piso hacía el niño que pensará en ese momento adecuado para saltar, es decir cuando la cuerda se acerca a sus pies.

PASO 2.-La cuerda se arquea lentamente sobre la cabeza del niño y luego se arrastra por el suelo.

De modo que se le agregan al pensamiento motor comprometido el ritmo y la visión periférica. Poco a poco el ritmo con que se hace girar la soga se va acelerando hasta que el pequeño pueda combinar su salto con el movimiento rítmico de la soga. En este punto, el niño estará preparado para sostener por si mismo la soga y para armonizar los movimientos de sus brazos y piernas con un ritmo cada vez más rápido.

CUADRO DE LA UNIDAD 2



UNIDAD II

PENSAMIENTO MOTOR DISCRIMINATIVO

Los movimientos discriminativos se refieren a las habilidades específicas de manipulación; habilidades que son necesarias para el éxito en las situaciones académicas y vocacionales o laborales. El pensamiento motor discriminativo siempre involucra múltiples

estímulos, y a menos que éstos sean adecuadamente integrados, el niño experimentará una gran tensión.

Los treinta y seis juegos aptos para el desarrollo motor discriminativo que se describen en esta unidad mejoraran la eficiencia de los subsistemas de los ojos, los labios, la lengua y los dedos de tal manera que estos subsistemas deberán incrementar más que interferir en el rendimiento del niño.

Los movimientos discriminativos se iniciarán con los subsistemas interdependientes de un solo organismo: el ser humano. Los subsistemas de los movimientos generales y discriminativos no trabajan como una máquina en la que cada subsistema tiene su propio motor individual.

El objetivo de todos los juegos no es el de ejercitar un subsistema sino desarrollar el pensamiento del niño

JUEGOS OCULARES PARA EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO MOTOR

El pensamiento visual tiene un papel prominente en el pensamiento de los niños con visión normal; su desempeño exitoso depende en gran parte del control que ejerce el niño sobre los movimientos discriminativos del ojo.

Los juegos pueden subdividirse en:

- 1) Aquellos en los que la mano del niño se mueve pasivamente en los ojos deben seguir el movimiento de su mano.
- 2) Aquellos en que el objeto se mueve y los del niño le deben indicar a la mano donde buscar el objeto.

- 3) Aquellos en que el objeto se mueve y el niño debe seguirlos sin utilizar las manos.

JUEGOS PARA DESARROLLAR EL MOVIMIENTO DE ENFOCAR

Los dos juegos que se describen a continuación deben incrementar la habilidad de niño para adaptar su vista desde un punto cercano a otro lejano, y desde uno lejano a un punto cercano, con el menor esfuerzo.

TALLER # 25

- ☯ TÍTULO: Juego de mírame claramente
- ☯ OBJETIVO: Estimular la vista del niño para lograr enfocar en un punto cercano luego en otro espacio cualquiera a través del punto binocular para que pueda orientar adecuadamente los objetos.
- ☯ DESTREZA: Visual
- ☯ MATERIALES: Una hoja de papel
- ☯ PROCEDIMIENTO: Existen diversas variantes, pero en todas ellas el niño sigue el mismo procedimiento, alternando rápidamente el enfoque desde un punto cercano a uno lejano y viceversa. Para hacerlo tanto con un ojo cubierto o con ambos descubiertos.

PASO 1.- Se le coloca al niño un trozo de papel que vaya desde la frente hasta el centro de su nariz y que divida los dos campos visuales.

PASO 2.- Luego se le pide al niño que mire hacia un objeto, o un costado.

PASO 3.- El maestro le pregunta al niño: ¿Con cuántos ojos lo estás viendo? El niño generalmente cree que le está viendo con ambos ojos, pero con hacerle cerrar los ojos alternadamente, se dará cuenta de que lo está viendo solamente con el ojo del lado en el cual se encuentra el objeto.

TALLER # 26

- ☯ TÍTULO: Juego del trombón
- ☯ OBJETIVO: Estimular la vista del niño para lograr enfocar en un punto cercano luego en otro espacio cualquiera a través del punto binocular para que pueda orientar adecuadamente los objetos.
- ☯ DESTREZA: Visual
- ☯ MATERIALES: Una hoja de papel y una hoja de papel impreso
- ☯ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- Se le coloca al niño un trozo de papel que vaya desde la frente hasta el centro de su nariz utilizando sólo uno de sus ojos, pero con ambos ojos abiertos se le dice que enfoque su vista en un trozo de papel cubierto de letras pequeñas impresas en él acercará y alejará de su ojo como si tocará un trombón.

PASO 2.- Al acercar y alejar el papel el niño tratará de ver las letras claramente y de mantener las letras impresas enfocadas en un punto más cercano al ojo.

JUEGOS PARA EL DESARROLLO DE LA IMAGEN MENTAL DE LOS MOVIMIENTOS DEL OJO

Los cuatro juegos de esta categoría son fundamentales para desarrollar el conocimiento de ¿dónde están mis ojos? Y ¿puede moverlos hacia donde yo quiero que se muevan? El niño dirige sus ojos hacia una de las nueve áreas espaciales, sin mover ni la cabeza ni el cuerpo:

Arriba a la izquierda	Arriba	Arriba a la derecha
A la izquierda	Al frente	A la derecha
A bajo a la izquierda	A bajo	A bajo a la derecha



TALLER # 27

- ☯ TÍTULO: Juego de alcance con los ojos abiertos
- ☯ OBJETIVO: Estimular la vista del niño para lograr controlar los movimientos de la vista en el espacio a través del movimiento de los ojos para que puedan tener mayor control visual.
- ☯ DESTREZA: Visual
- ☯ MATERIALES: Niños y maestro
- ☯ PROCEDIMIENTO: Los niños pueden estar de pie o sentados en círculo; deben estar relajados pero derechos, mirando al frente con los ojos abiertos.

PASO 1.- Se les dice que muevan los ojos, no las cabezas, hacia el extremo derecho y que los tengan allí hasta contar hasta diez deben tener cuidado de no girar la cabeza

PASO 2.- Luego llevarán los ojos a la izquierda, hacia arriba, abajo y así las nueve áreas espaciales.

Se le dice al niño “mueve los ojos hacia este lado. Trata de alcanzar allí con tus ojos, gira bien los ojos para llegar” (los niños pequeños generalmente confunden los términos derecha e izquierda).

TALLER # 28

- ☯ TÍTULO: Juego de movimiento con los ojos cerrados
- ☯ OBJETIVO: Estimular la vista del niño para lograr controlar los movimientos de la vista en el espacio a través del movimiento de los ojos cerrados para que puedan tener mayor control visual.
- ☯ DESTREZA: Visual
- ☯ MATERIALES: Niños y maestro
- ☯ PROCEDIMIENTO: Los niños pueden estar de pie o sentados en círculo; deben estar relajados pero derechos, mirando al frente con los ojos cerrados.

PASO 1.- Se les dice que muevan los ojos, no las cabezas, hacia el extremo derecho y que los tengan allí hasta contar hasta diez deben tener cuidado de no girar la cabeza

PASO 2.- Luego llevarán los ojos a la izquierda, hacia arriba, abajo y así las nueve áreas espaciales.

Se le dice al niño “mueve los ojos hacia este lado. Trata de alcanzar allí con tus ojos, gira bien los ojos para llegar” (los niños pequeños generalmente confunden los términos derecha e izquierda).

TALLER # 29

- ☯ TÍTULO: Juego de guiñar los ojos
- ☯ OBJETIVO: Estimular la vista del niño para lograr controlar los movimientos de la vista en el espacio a través del movimiento de los ojos para que puedan tener mayor control visual.
- ☯ DESTREZA: Visual
- ☯ MATERIALES: Niños y maestro
- ☯ PROCEDIMIENTO: El control sobre el guiñar de los ojos es beneficioso y no perjudicial para el movimiento ocular.

PASO 1.- El niño debe guiñar los ojos, tanto abiertos como cerrados en repeticiones cortas y secuenciales.



TALLER # 30

- ☉ TÍTULO: Juego de balanceo de la cabeza
- ☉ OBJETIVO: Controlar los movimientos de la vista mientras mueve la cabeza para desarrollar la imagen mental del ojo del niño.
- ☉ DESTREZA: Visual
- ☉ MATERIALES: Niños y maestro
- ☉ PROCEDIMIENTO: En los juegos anteriores el niño movía los ojos manteniendo la cabeza quieta en este juego deberá mantener los ojos quietos mientras gira la cabeza. Estando de pie o sentado pero derecho y relajado, los ojos deberán concentrarse en objeto cualquiera de la habitación.

PASO 1.- Moverá la cabeza de lado a lado como si estuviera manifestando “NO”.

PASO 2.- Luego moverá la cabeza de arriba hacia abajo como diciendo “SI”.

PASO 3.- Después moverá diagonalmente; y finalmente la rotará en el sentido de las agujas del reloj y viceversa.

Mientras la cabeza se mueve, los ojos deberán permanecer fijos en un objeto determinado.

JUEGOS PARA DESARROLLAR LA TRAYECTORIA OCULAR

Para la trayectoria ocular los ojos están fijos en un objeto que no se mueve. Describiremos nueve juegos de entre muchos posibles que desarrollan este movimiento ocular.

Estos juegos desarrollan el control del movimiento del ojo. Lo cual es necesario para reducir el esfuerzo y mejorar la eficiencia visual del niño.



TALLER # 31

- ☯ TÍTULO: Juego de no dejes de mirarme
- ☯ OBJETIVO: Controlar los movimientos de los ojos a través del movimiento de la mano para lograr un desarrollo de la trayectoria ocular del niño.
- ☯ DESTREZA: Visual
- ☯ MATERIALES: Niños y maestro
- ☯ PROCEDIMIENTO: En este juego, la mano guía los ojos.

PASO 1.- El maestro sostiene la mano del niño con su índice contra el índice del niño. Mientras el maestro mueve la mano del niño, este debe mantener la mirada en su propio dedo (Su interés en el juego aumentará si se utiliza un pequeño títere o se dibuja una cara en la uña del niño).

Una vez que el pequeño domine esta técnica, estará listo para una variante más compleja llevada a cabo entre dos niños uno de estos moverá un objeto que sostiene en la mano mientras que el otro trata de colocar un dedo en un agujero que tendrá este objeto. En esta variante los ojos guían y la mano obedece.

TALLER # 32

- ☉ TÍTULO: Juego de la pelota que se balancea
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la trayectoria ocular mientras sigue con la vista una pelota para formarse una idea clara de la ubicación espacial.
- ☉ DESTREZA: Visual
- ☉ MATERIALES: Niños, maestro, pelota, cuerda y una red para la pelota
- ☉ PROCEDIMIENTO: Se cuelga del techo una pelota de goma, sólida de unos diez centímetros de diámetro y con formas o letras impresas en ella.

PASO 1.-Mantenido su equilibrio el niño de pie, sentado o acostado en el piso, observa el balanceo de la pelota, puede seguir su trayectoria con los ojos únicamente, con los ojos y las manos utilizando cualquier otra técnica que él mismo o el maestro haya bosquejado.

PASO 2.-pueden enfocar la pelota mirándola a través de un aro de alambre sostenido delante de sí.

PASO 3.-Puede seguirla con las manos o con una linterna.

PASO 4.-Puede hacer que balance sobre la cabeza al tiempo que sus ojos siguen el movimiento. A mediad que aparecen a la vista las letras impresas en la pelota podrá buscar e identificar las letras que forman su nombre.

Podrá acostarse boca arriba, y observarla mientras se balancea sobre él. En otra variante el niño balancea la pelota sosteniendo con sus dientes el extremo de una cuerda que se haya atado a la misma; el niño hará balancear la pelota moviendo la cabeza y no las manos.



TALLER # 33

- ☉ TÍTULO: Juego de sigue la rueda
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la convergencia visual del niño a través del disco giratorio para lograr una mejor trayectoria ocular.
- ☉ DESTREZA: Visual
- ☉ MATERIALES: Disco giratorio, varios objetos pequeños (a escoger)
- ☉ PROCEDIMIENTO: Para este juego se necesita un disco giratorio, sobre el cual se colocan varios objetos pequeños. Utilizando solo los ojos el niño sigue la trayectoria de uno de los objetos que se mueven sobre el disco giratorio. En otra variante se adhieren en bases en un disco y el niño debe arrojar adentro algunos objetos pequeños. El disco giratorio se inclina ligeramente de costado, y se le adhiere un objeto en el borde más elevado, al rodar el disco el niño observa el objeto al acercarse y alejarse de él.

TALLER # 34

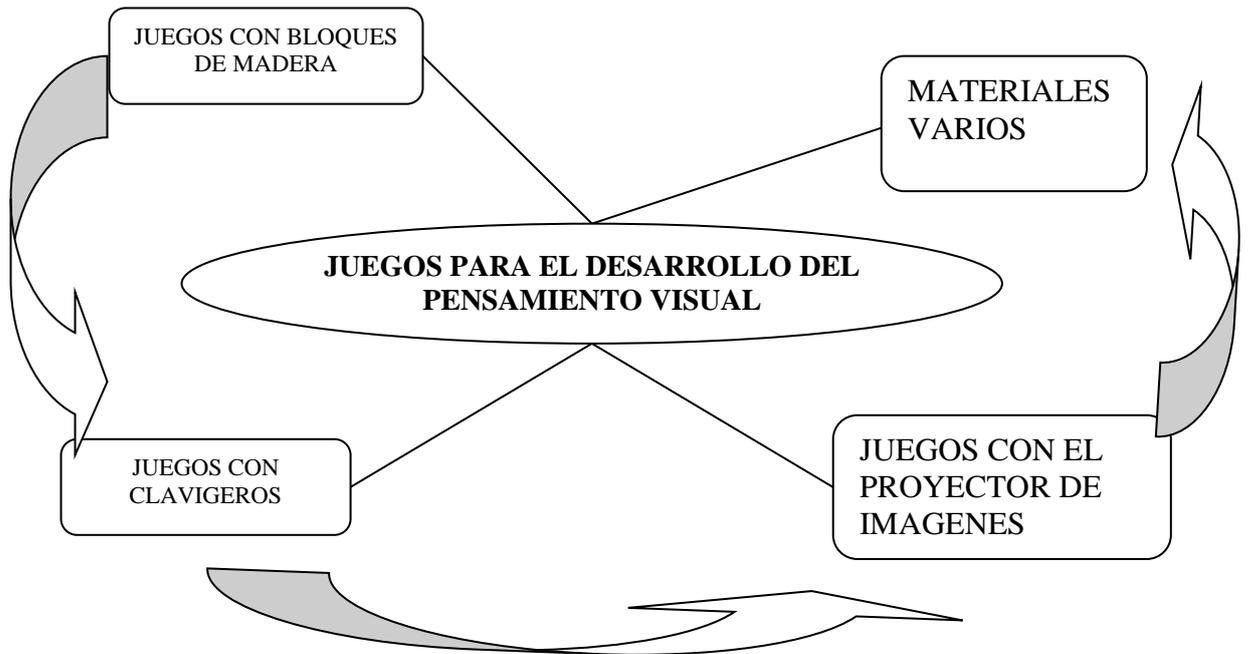
- ☉ TÍTULO: Juego de películas en movimiento
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar el control de los movimientos de la vista mientras se mueven las imágenes para incrementar la capacidad visual del niño.
- ☉ DESTREZA: Visual
- ☉ MATERIALES: proyector, espejo giratorio, computador.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Para este juego se proyectan diapositivas, películas o filminas, no sobre una pantalla estática sino sobre un espejo giratorio que refleja la imagen en toda la habitación.

PASO 1.- Se divide a los niños en equipos y se les asigna a cada uno de ellos un puntaje por respuesta correcta; así el niño que se identifica con su grupo, aunque su equipo haya perdido no experimentará una sensación de fracaso.

PASO 2.- Los niños deben encontrar los “Objetos escondidos” se esconden en dichas imágenes proyectadas.

PASO 3.- El maestro deberá descubrir aquellos niños con problemas al “Seguir un objeto” para trabajar con ellos individualmente.

CUADRO DE LA UNIDAD 3



UNIDAD III

JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO VISUAL

La función del mecanismo visual como camino o vía de toda información nueva es de fundamental importancia en esta tarea como en cualquier otra actividad escolar. Un niño puede mirar, reconocer y seleccionar visualmente y cuadrado entre un grupo de formas y sin embargo este mismo niño puede no ser capaz de dibujarlo o construirlo por que no posee el necesario conocimiento de su cuerpo. Por lo menos tres procesos del pensamiento que involucran al cuerpo y a los

sentidos, se ponen en funcionamiento en esta tarea que pueden aplicarse a cualquier actividad gráfica o manual.

Este tipo de pensamiento, se le describe más en detalle en la sexta unidad en la base que debe tener todo niño para dibujar un objeto adecuadamente.

Pensamiento manual. Sólo si el niño ha llegado a desarrollar un apropiado pensamiento manual podrá construir un diseño adecuado a su edad con materiales adecuados.

Pensamiento visual. Si el pensamiento visual, está desarrollado adecuadamente el niño podrá copiar el diseño con éxito diseños similares.

Todas estas experiencias sensoriales son atraídas a la mente a través de una lámina un dibujo o una palabra impresa procesados por medio del mecanismo visual.

En esta unidad hemos analizado el papel importante de la vista con relación al pensamiento corporal, pero podríamos hacer un repaso de la relación entre el pensamiento y la vista.

Un aspecto único del mecanismo visual es que los dos sistemas (Del ojo derecho e izquierdo) deben trabajar simultáneamente y con una sincronización precisa para enviar al cerebro un mensaje exacto. A pesar de que estos dos sistemas varían en cuanto a su función y a la empleo de nervios deben estar coordinados los treinta y cinco juegos que se describen en esta unidad están divididos en cuatro categorías de acuerdo al tipo de equipo que se utilice: ya sean bloques de madera, tableros, para encastrar, un taquistoscopio o cualquier otro material. Los juegos ponen en acción los conceptos pertenecientes al

pensamiento visual de las partes, el todo, la figura y el fondo, y la percepción temporal.

JUEGOS CON BLOQUES DE MADERA

Los bloques de madera, de diversos tamaños, colores y formas geométricas, que pueden adquirirse en la mayoría de jugueterías, constituyen un juego excepcionalmente educativo. También al jugar de este modo el niño pone práctica el ciclo de “avanzar, asir, sostener y soltar”, que se describen en la unidad anterior.



TALLER # 35

- ☉ TÍTULO: Juego de hallar semejanzas con bloques
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la manipulación a través de los bloques de madera para incrementar su pensamiento visual.
- ☉ DESTREZA: Visual y motriz
- ☉ MATERIALES: Bloques de madera de diversas formas geométricas.
- ☉ PROCEDIMIENTO Para este juego, en el que participan un niño y el maestro, solo se requieren bloques de madera. Hay tres variantes, que van desde lo mas simple hasta lo mas complejo.

Primera variante

PASO 1.- Se coloca una pila de bloques entre el maestro y el niño

PASO 2.- El maestro selecciona un bloque y lo sostiene en lo alto para que el niño lo vea. El niño deberá seleccionar otro bloque que sea de igual forma al del maestro; esta modalidad continua el desarrollo del concepto de igual o desigual

Segunda variante

PASO 1.- El maestro construye diseños con bloques y el niño tiene que construir diseños iguales.

PASO 2.- Los bloques pueden colocarse en la mesa o en el piso en un plano horizontal uno encima del otro en un plano vertical. Para comenzar se utilizan dos y tres

bloques, y a medida de que el niño se hace mas habilidoso se agregan mas.

Los niños tendrán más dificultades para construir un rombo, debido a su distribución en diagonal.

Tercera variante

PASO 1.- El niño debe igualar un diseño donde los bloques se encuadran levemente separados. Cada vez se van dejando espacios mayores

Esta variante le ayuda al niño a desarrollar visualmente el concepto de pausa y separación



TALLER # 36

- ☉ TÍTULO: Juego de quitar o agregar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la manipulación a través de los bloques de madera para incrementar su pensamiento visual.
- ☉ DESTREZA: Visual y motriz
- ☉ MATERIALES: Dos arreglos de bloques de madera
- ☉ PROCEDIMIENTO: Para este juego se colocan dos arreglos de bloques: el modelo del maestro y la copia del niño.

PASO 1.- El maestro cubre los arreglos para que el niño no pueda verlos mientras él agrega o quita un bloque de cualquiera de los dos diseños.

PASO 2.- Luego el niño tendrá que determinar qué cambio ha ocurrido y agregará o quitará un bloque del diseño que no ha sido tocado para que nuevamente queden iguales. Más adelante se podrá agregar o quitar dos o más piezas

TALLER # 37

- ☯ TÍTULO: Juego de hallar semejanzas con dibujos
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la manipulación a través de los bloques de madera para imitar diagramas y darle la oportunidad de una autoevaluación positiva.
- ☯ DESTREZA: Visual y motriz
- ☯ MATERIALES: Bloques de madera y láminas
- ☯ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- Se le muestra al niño una lámina de un diseño construido con bloques de madera (Esto actúa como símbolo para los mismos bloques) para que utilizando sus bloques iguale el dibujo.

PASO 2.- los bloques que él utilice en esta reconstrucción deberán ser del mismo color, de la misma forma y tamaños a los que aparecen en la lamina.

PASO 3.- Al principio el niño imitara el diseño colocando sus bloques encima de la lámina; pero luego construirá un diseño igual sobre la mesa a lado del dibujo. La lámina puede colocarse en varios lugares de la habitación; mientras tanto el niño se queda sentado y reconstruye el diseño sobre la mesa.

TALLER # 38

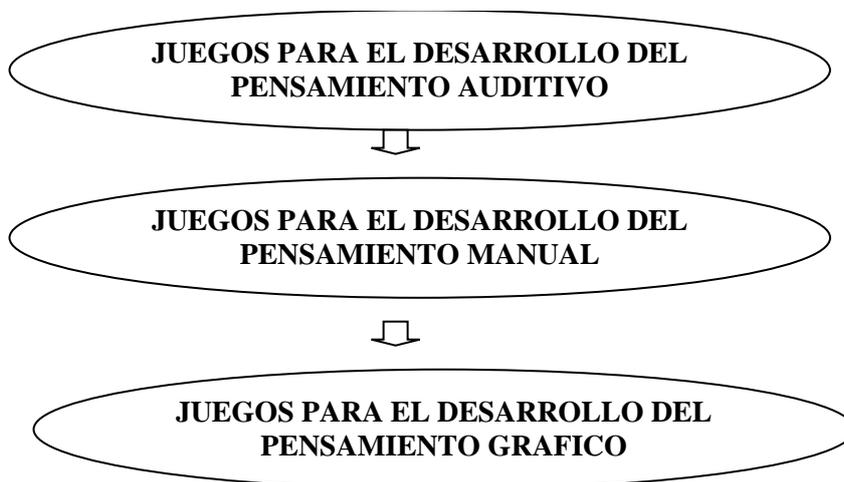
- ☉ TÍTULO: Juego de memoria
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la manipulación a través de los bloques de madera para imitar diagramas y darle la oportunidad de una autoevaluación positiva.
- ☉ DESTREZA: Visual y motriz
- ☉ MATERIALES: Bloques de madera y láminas
- ☉ PROCEDIMIENTO: En los juegos anteriores el niño movía los ojos manteniendo la cabeza quieta en este juego deberá mantener los ojos quietos mientras gira la cabeza. Estando de pie o sentado pero derecho y relajado, los ojos deberán concentrarse en objeto cualquiera de la habitación.

PASO 1.- El niño observa el dibujo del bloque durante un corto tiempo luego se cubre el dibujo y sin destaparlo, el niño deberá recordarlo y reconstruirlo.

PASO 2.- El pequeño verificará el éxito de su esfuerzo descubriendo el modelo dado.

CUADRO DE LAS UNIDADES IV; V; VI

ESTAS UNIDADES NO POSEEN SUBDIVISIONES



UNIDAD IV

JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO AUDITIVO

Los quince juegos a que aquí se describen desarrollan los procesos básicos del pensamiento auditivo; oír y escuchar, que pueden considerarse como los prerrequisitos para la adquisición del habla y la escritura de la lengua materna.

Se debe realizar una evaluación audiométrica para ayudar a detectar a los niños que padecerían problemas para que reciban un tratamiento especial. Este tipo de detección debe realizarse en las primeras semanas del primer año escolar del niño (jardín de infantes o

segundo de básica). Generalmente no existe ningún problema en la escritura o el mecanismo del oído, si no que el niño no ha desarrollado su capacidad para interpretar los sonidos que oye. Su problema tiene que ver con el pensamiento con la información que recibe a través de sus órganos auditivos.

Los juegos que aquí se describen fueron diseñados para el pensamiento auditivo del niño y no para corregir las deficiencias del procesamiento auditivo que pueden interferir en el aprendizaje de la lectura y la escritura.

Antes de presentar los juegos, es importante recalcar que son actividades de descubrimiento y no experiencias que deben enseñarse. Los instructores deben permitir que las habilidades del pensamiento auditivo se desarrollen naturalmente como respuesta a los juegos; nunca darán a los niños la respuesta CORRECTA.

Los juegos para el pensamiento auditivo desarrollan la habilidad para discriminar variaciones de diversos componentes básicos:

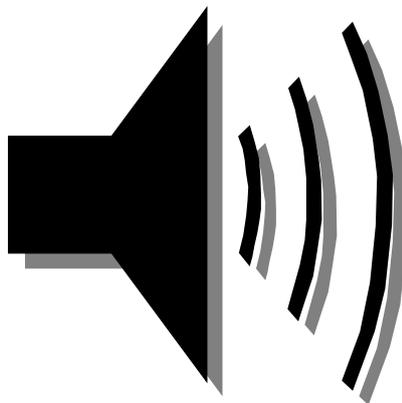
- 1) El tono, es decir la mayor o menor elevación de un sonido
- 2) La intensidad, si un sonido es fuerte o suave
- 3) La duración, cuánto tiempo perdura un sonido
- 4) La pausa, período del tiempo entre cada sonido
- 5) Los elementos, las variaciones de los sonidos que componen las palabras sin sentido que se empleen.

Hay distintas condiciones en la manipulación del sonido sin sentido que ayudan a desarrollar una adecuada interpretación y utilización de la secuencia del sonido, y que constituyen uno de los

prerrequisitos para la lectura y la escritura. Estas condiciones son las siguientes:

- 1) Recordar.- es decir traer a la memoria números y letras o sonidos sin significado en diversas secuencias.
- 2) Ubicar.- determinar donde se encuentra tal o cual sonido
- 3) Identificar.- en una palabra sin sentido, cual es el sonido inicial, el del medio, el final, o su combinación
- 4) Innovar.- el niño crea una palabra sin sentido con un sonido dado al comienzo, al medio o al final o en cualquier otra posición
- 5) Agregar, quitar o sustituir.- se trabaja sólo con algunos sonidos de la palabra sin sentido.

En cualquier juego que requiera la identificación la discriminación o la ubicación de sonidos el maestro debe esconder su boca para evitar que niño lea sus labios.



TALLER # 39

- ☉ TÍTULO: Juego de grave y agudo
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la discriminación auditiva a través de sonidos agudos y graves para lograr un mejor pensamiento auditivo.
- ☉ DESTREZA: Auditiva
- ☉ MATERIALES: Hoja de papel y un reproductor de sonido cualquiera.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego desarrolla la discriminación del tono.

PASO 1.- Se le hace escuchar al pequeño una serie de tonos agudos y graves.

PASO 2.- Se elige una palabra sin sentido, por ejemplo "BO" el niño puede responder con una imitación vocal del sonido o puede trazar una raya horizontal en la pizarra o en el clavijero, para representar los tonos agudos con clavijas se coloca por encima una raya y los graves con clavijas colocadas por debajo de la misma,

En una variante más compleja se escribe la sílaba "BO" en varias combinaciones de tonos graves y agudos formando una especie de oración.

PASO 3.- El maestro o un niño que actúa como emisor lee en voz alta una de las unidades.

PASO 4.- El niño debe representar los sonidos agudos y graves en una hoja de papel, colocando arriba-debajo de una línea horizontal dibujada en la misma los tonos.

Es un proceso de desarrollo muy lento,



TALLER # 40

- ☉ TÍTULO: Juego de suave y fuerte
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la discriminación auditiva a través de sonidos suave y fuerte para lograr un mejor pensamiento auditivo.
- ☉ DESTREZA: Auditiva
- ☉ MATERIALES: Hoja de papel y un reproductor de sonido cualquiera.
- ☉ PROCEDIMIENTO Este juego es similar al anterior pero en vez de indicar las diferencias del tono indica la fuerza del sonido.

PASO 1.- Se le hace escuchar al pequeño una serie de tonos suaves y fuertes.

PASO 2.- Para representar la variación de entre un sonido suave o fuerte. Se dibuja marcas gruesas para indicar sonidos fuertes y marcas angostas para indicar sonidos suaves sobre la hoja de papel

Puede proporcionarse un esfuerzo sensorio motor haciendo que los niños aprieten sus puños para representar los sonidos fuertes o intensos y que se relajen y abran sus manos para representar sonidos menos intensos.

TALLER # 41

- ☉ TÍTULO: Juego de duración
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la discriminación de las variaciones en la duración de tiempo entre los elementos del sonido para lograr un mejor pensamiento auditivo.
- ☉ DESTREZA: Auditiva
- ☉ MATERIALES: Hoja de papel y un reproductor de sonido cualquiera.
- ☉ PROCEDIMIENTO Este juego es similar al anterior pero en vez de indicar la duración del tono.

PASO 1.- Se le hace escuchar al pequeño una serie de tonos cortos y prolongados.

PASO 2.- Para representar la variación de entre un sonido suave o fuerte. Se dibuja líneas prolongadas para indicar sonidos prolongados y líneas cortas para indicar sonidos cortos sobre la hoja de papel.

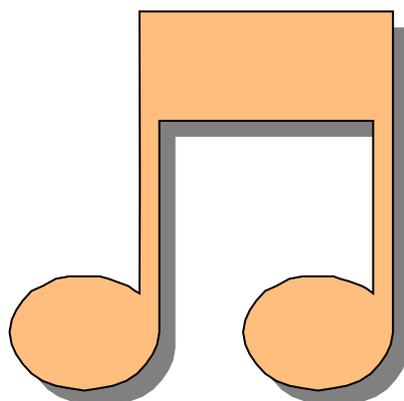
Una vez que el niño se este listo para este juego, ya no necesitará más la ayuda de objetos concretos para indicar este proceso.

TALLER # 42

- ☉ TÍTULO: Juego de pausa
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la discriminación de las variaciones en la duración de tiempo o pausa entre los elementos del sonido para lograr un mejor pensamiento auditivo.
- ☉ DESTREZA: Auditiva
- ☉ MATERIALES: Hoja de papel y un reproductor de sonido cualquiera.
- ☉ PROCEDIMIENTO Este juego es similar al anterior pero en vez de indicar la duración de las pausas del sonido.

PASO 1.- Se le hace escuchar al pequeño una serie de sonidos pausados.

PASO 2.- Para representar la variación del sonido los niños indicaran la duración de las pausas dejando espacios más o menos largos sobre la hoja de papel.



TALLER # 43

- ☉ TÍTULO: Juego de elementos
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar la discriminación de las variaciones en la duración de tiempo o pausa entre los elementos del sonido para lograr un mejor pensamiento auditivo.
- ☉ DESTREZA: Auditiva
- ☉ MATERIALES: Hoja de papel y un reproductor de sonido cualquiera.
- ☉ PROCEDIMIENTO En este juego se utilizan dos palabras sin sentido como códigos, por ejemplo “Bo” y “Bi” los niños crean un símbolo escrito para cada palabra. “Bo” puede representarse por una línea recta y “Bi” por una línea ondulada.

PASO 1.- Se le hace escuchar al pequeño una serie de sonidos pausados. Entre una secuencia con los códigos que necesite utilizar la maestra (como en ejemplo anterior)

PASO 2.- Para representar gráficamente a los códigos ante dichos será necesario que el niño diferencie al sonido por tono, intensidad, duración y existencia de las pausas esto lo realizará utilizando las instrucciones de los juegos anteriores.

UNIDAD V

JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO MANUAL

El pensamiento manual es una función básica del hombre y desempeña un papel muy importante en el desarrollo intelectual del niño. En esta unidad, describimos ocho juegos para el desarrollo del pensamiento manual del niño.

El pensamiento manual implica el procedimiento de la información recibida a través de dos tipos de receptores sensoriales: el táctil y el quines-tés-tico-propioceptivo. El táctil se refiere a nuestro sentido del tacto; el quines-tés-tico-propioceptivo.

El pensamiento manual puede ser considerado como un esfuerzo, para la integración del pensamiento visual y del auditivo.

Los siguientes juegos para el desarrollo manual utilizan la secuencia evolutiva.

TALLER # 44

- ☉ TÍTULO: Juego de ¿Qué es y dónde está?
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar el concepto de número e incrementar su conocimiento de la discriminación de figura y fondo para tener un mejor pensamiento manual.
- ☉ DESTREZA: Manual
- ☉ MATERIALES: Caja para tocar y encontrar, caja de cartón, yeso, laminas, taquistoscopio, bloques de madera.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Pueden participar el maestro uno o dos niños. Si hubiera tres o cuatro “cajas para tocar y encontrar”, el juego puede convertirse en una actividad grupal. ¿Qué es y dónde está? Contribuye al reconocimiento de las figuras y de las relaciones espaciales.

PASO 1.- Se extiende una capa de yeso plástico sobre un cuadrado de cartón portátil y que puede insertarse o quitarse de las cajas para tocar y encontrar. De acuerdo al grado de desarrollo del niño se presionan sobre el yeso uno a cinco bloques de madera en varias posiciones, algunas en vertical y otras acostados; El mismo diseño de bloques puede usarse 4 veces.

PASO 2.- el cartón cuadrado de yeso puede extraerse, rotarse 90 grados y reinsertarse en la caja de tocar y encontrar sin mover los bloques.

PASO 3.- Por la cara que cuelga la cortina de la caja, el niño mete sus manos y así debe determinar la forma de cada bloque, su posición dentro de la caja, su ubicación

con respecto a los bloques, y el espacio que los separa. En la 1era. Variante el niño debe reproducir encima de la caja el diseño exacto de lo que su mano encuentra dentro de ella.

PASO 4.- En otra variante, el niño reproduce una lamina de un diseño con bloque. Se coloca el dibujo encima de la caja y el niño debe construir un diseño dentro de la misma. De manera inversa se puede construir un diseño dentro de la caja, y el niño tiene que seleccionar entre un número de láminas la que considere igual a ese diseño.

PASO 5.- El maestro puede dibujar el diseño él mismo, utilizar láminas de las que se compran preparadas, o puede tomar fotos polaroid. Al utilizar fotos se introduce masa fácilmente el concepto de perspectiva. Las proyecciones con el taquistoscopio, los dibujos en la pizarra, los juegos de transformación y comunicación se incorporan adecuadamente como variantes de este juego. La secuencia de desarrollo debe ir siempre hacia lo complejo, iniciando en el nivel donde el niño se encuentre más cómodo.

TALLER # 45

- ☉ TÍTULO: Juego de Tacto de fichas de domino
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar el concepto de número e incrementar su conocimiento de la discriminación de figura y fondo para tener un mejor pensamiento manual.
- ☉ DESTREZA: Manual
- ☉ MATERIALES: Caja para tocar y encontrar, caja de cartón, yeso, laminas, taquistoscopio, fichas de domino pizarra.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este juego prepara al niño para la aritmética de la misma manera, en que las palmadas con ritmo; lo que preparaban para la lectura.

PASO 1.- Se insertan sobre la capa de yeso una fichas comunes de domino para formar los diseños que se describen en el juego anterior, utilizando la misma secuencia del desarrollo.

PASO 2.- El niño debe pasar los dedos sobre los puntos escavados de las fichas de domino, para determinar cuántos puntos hay sobre cada una.

PASO 3.- Además, debe determinar la relación espacial entre las fichas.

TALLER # 46

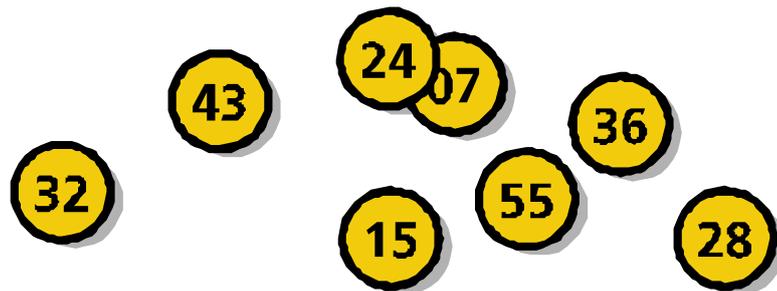
- ☉ TÍTULO: Juego de tableros para figuras
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar el concepto de posición espacial y aumentar su conocimiento de la discriminación de figura y fondo para tener un mejor pensamiento manual.
- ☉ DESTREZA: Manual
- ☉ MATERIALES: Tablero de seguín o los discos para encajar, caja para tocar y encontrar.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Este es un juego aparentemente sencillo que desafía el pensamiento manual del niño.

PASO 1.- Se puede utilizar una adaptación del tablero de Seguín, que es un tablero con un círculo, un cuadrado y un triángulo recortados de tal manera que esta figura puede insertarse y quitarse. Otros tableros tienen las figuras de una cruz, un rectángulo y un óvalo para formar un total de 6 figuras. El tablero se hará de tal manera que las figuras puedan dividirse para formar 12 piezas en total. Los discos para encajar que también son adecuados para adecuar aquí.

PASO 2.- Manteniendo las manos dentro de la caja como el niño coloca las figuras recortadas en los agujeros correspondientes.

PASO 3.- En otra variante el niño dispone las figuras recortadas sobre la caja, de tal manera que su ubicación y forma correspondan a los espacios del tablero ocultos en la “caja para tocar y encontrar”.

Aquí se acentúa la posición espacial y el reconocimiento de figuras



	26	01	15		03	12	
24		16		09		10	25
02	14	17	28		32	05	
	23		06	36		07	33

TALLER # 47

- ☹ TÍTULO: Juego de serie y comparación.
- ☹ OBJETIVO: Desarrollar el conocimiento inteligente de las texturas y fondo para tener un mejor pensamiento manual.
- ☹ DESTREZA: Manual
- ☹ MATERIALES: Papel de lija, caja para tocar y encontrar.
- ☹ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- Se coloca dentro de la caja trocitos cuadrados de papel de lija de distinto espesor de grano.

PASO 2.- El niño debe disponer los cuadrados en serie; por ejemplo, cubriendo el trozo más áspero con otro algo menos áspero, y así sucesivamente.

PASO 3.- También se pueden recortar figuras cuadradas y triangulares del papel de lija y el niño debe seleccionarlas y disponerlas de acuerdo con su forma y textura.

Se puede introducir aquí las mismas variantes utilizadas en el juego de ¿Qué es y donde esta? En ellas, el niño estará reforzando la integración del pensamiento visual y manual.

TALLER # 48

- ☉ TÍTULO: Juego de los objetos familiares.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar su conocimiento de la discriminación de figura y fondo para tener un mejor pensamiento manual.
- ☉ DESTREZA: Manual
- ☉ MATERIALES: Caja para tocar y encontrar, objetos familiares o letras y números de plástico en pares.
- ☉ PROCEDIMIENTO: En este juego se utilizan pares de objetos familiares como peines, bolitas, carretes, hortalizas y frutas.

PASO 1.- Uno de los elementos del par de objetos se le coloca encima de la caja y el niño debe buscar entre los que se hallan dentro de la caja para tocar y encontrar el otro elemento del par.

PASO 2.- También puede hacerse que, con ambos elementos de cada par de objetos dentro de la caja, el niño deba seleccionar y buscar los pares requeridos.

PASO 3.- Puede utilizar de la misma manera letras y números de plástico.

Este juego puede hacerse aplicando las mismas reglas colocando los objetos de una mano que el niño mantenga detrás de de espalda. También puede realizarse una formación en rueda hacer que los niños se pasen objetos de uno a otro todos por sus espaldas.

UNIDAD VI

JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO GRAFICO

El pensamiento grafico involucra dos componentes: el pensamiento motos y el visual, la vista guía y dirige al movimiento.

Los siguientes juegos están elaborados para una autoevaluación y pueden llevarse a cabo tanto en grupo como individualmente.

Un control motor ocular bien integrado con el control motor de los dedos lleva a la larga a un pensamiento grafico inteligente.

En cuanto a las actividades para el pensamiento grafico que se realizan sentados, los niños deberán trabajar sobre un plano inclinado, elevado unos 30 a 45cm por encima de la horizontal de la mesa o pupitre. De esta manera se reduce al mínimo la tensión física, y una menor tensión incrementa la eficiencia de los procesos del pensamiento.

TALLER # 49

- ☉ TÍTULO: Juego de seguir una trayectoria grafica.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en los niños la secuencia y velocidad para seguir una trayectoria grafica a través de líneas para desarrollar el pensamiento grafico.
- ☉ DESTREZA: Manual y visual
- ☉ MATERIALES: Marcadores de tiza líquida y pizarra.
- ☉ PROCEDIMIENTO: este juego se realiza con dos niños.

PASO 1.-Para esta tarea es preferible utilizar marcadores de tiza líquida de colores. El niño toma el marcador con su mano preferida (Y coloca su otra mano sobre la pizarra para apoyarse e incrementar la coordinación bilateral), y traza una línea dentro del carril sin salirse de los lados. Al principio sólo se utilizarán carriles rectos; y luego se incluyen ángulos y curvas.

PASO 2.-Una vez que el niño pueda seguir la trayectoria del carril descrito, puede disminuirse la amplitud de este hasta que el niño sea capaz de seguir la trayectoria de una línea fina única

PASO 3.-Luego se incluyen líneas que se entrecruzan y al seguir una línea que es cortada por otra, el niño debe dar cuenta de que la línea continúa y debe planear sus movimientos con anticipación para cruzar la intersección y llegar al otro extremo de la línea.

TALLER # 50

- ☯ TÍTULO: Juego de los puntos
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en los niños la comprensión para seguir una secuencia a través de puntos dibujados y para tener un mejor pensamiento grafico.
- ☯ DESTREZA: Manual
- ☯ MATERIALES: Marcadores de tiza y pizarra.
- ☯ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- Se coloca primero dos puntos, luego tres puntos formando un triángulo y finalmente cuatro puntos en cruz.

PASO 2.- Se le dice al niño que trace una línea desde aquí hasta aquí y ahora desde aquí etc.

TALLER # 51

- ☉ TÍTULO: Juego de la liebre y el perro
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en los niños el niño la comprensión para seguir una secuencia a través de puntos dibujados y para tener un mejor pensamiento grafico.
- ☉ DESTREZA: Manual
- ☉ MATERIALES: Marcadores de tiza y pizarra.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Se juega con dos niños.

PASO 1.-Un niño actúa de liebre y el otro niño hace el papel de perro. Los dos niños se ponen en un extremo del pizarrón.

PASO 2.-La liebre hace primeramente dos cruces y las une con una línea y luego va haciendo otras cruces uniendo con líneas consecutivas, pero el perro hace la misma función por la parte de atrás siguiéndole a la liebre.

PASO 3.-Aquí es cuando el niño que hace de perro atrapa a la liebre uniendo más rápido las cruces con líneas ganándole a la liebre y los niños cambian de papel.



TALLER # 52

- ☯ TÍTULO: Juego con puntos
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en los niños la comprensión para seguir una secuencia a través de puntos dibujados y para tener un mejor pensamiento grafico.
- ☯ DESTREZA: Manual
- ☯ MATERIALES: Marcadores de tiza y pizarra.
- ☯ PROCEDIMIENTO: Se juega con dos niños, ambos pequeños están desarrollando el pensamiento grafico

PASO 1.- Un niño dibuja cruces en la pizarra y el otro traza líneas uniéndolas. Todas las cruces unidas deben formar un dibujo; por ejemplo, cuatro cruces unidas forman un cuadrado, tres un ángulo y varias un círculo.

PASO 2.- El primer niño podrá pensar en un dibujo más complejo, como un pez o una casa.

TALLER # 53

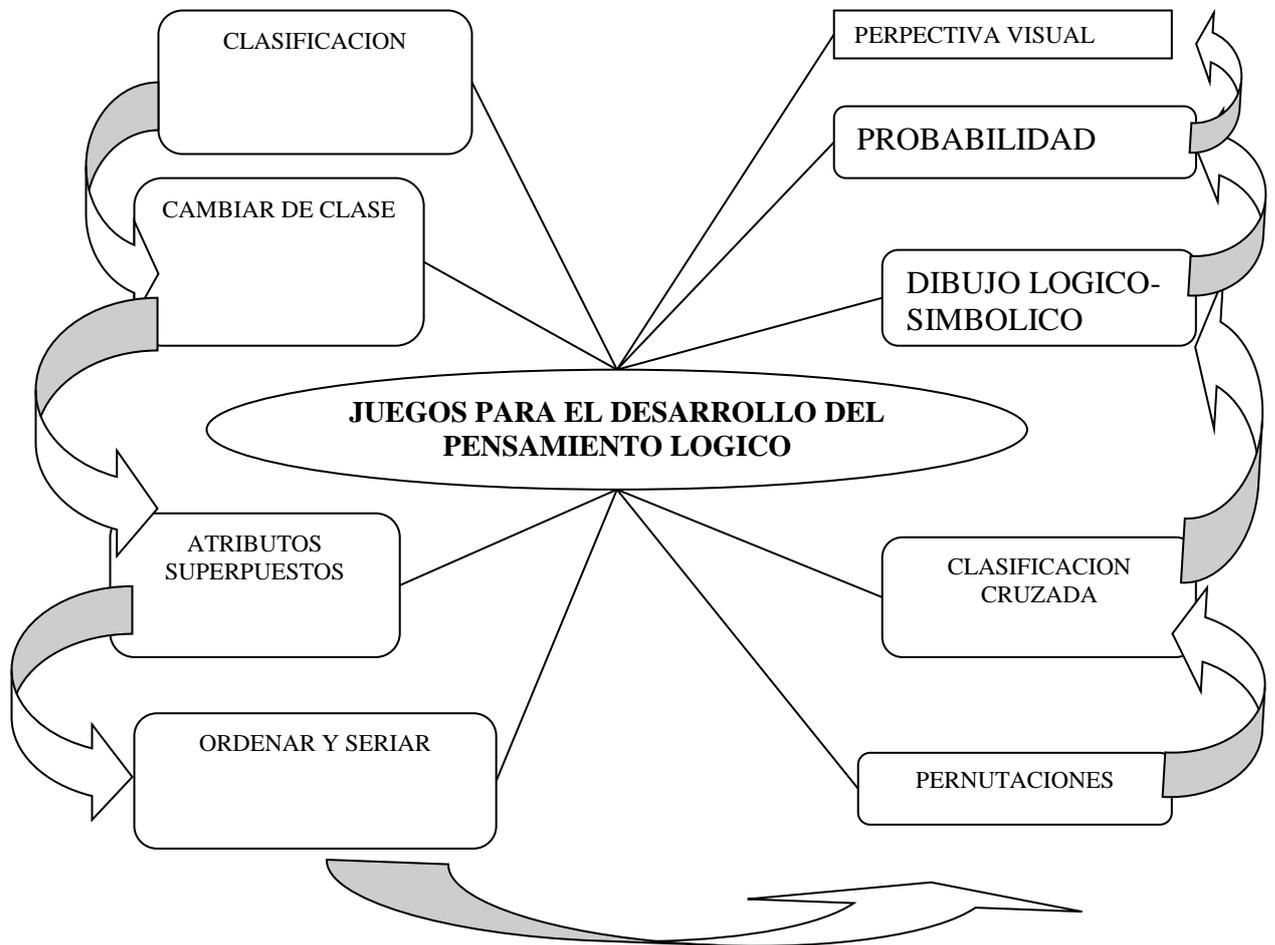
- ☉ TÍTULO: Juego de puntos cercanos y figuras múltiples
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño sus habilidades múltiples la comprensión para seguir una secuencia a través del dibujo para tener un mejor pensamiento grafico.
- ☉ DESTREZA: Manual y visual
- ☉ MATERIALES: Proyector, papel de calcar y una hoja plástica transparente.
- ☉ PROCEDIMIENTO: A través del dibujo que realiza el niño se puede comparar y evaluar su trabajo sin que él, no se desanime al continuar dibujando y desarrollando su pensamiento grafico

PASO 1.- Utilizando un proyector de un punto cercano el niño proyecta un modelo y luego lo dibuja de memoria sobre el papel de calcar o sobre una hoja plástica transparente.

PASO 2.- Se quita el proyector y se coloca el dibujo del niño encima, el niño puede ver el modelo a través de la hoja de calcar o de la hoja plástica.

PASO 3.- Pero si su trabajo no es muy bueno, el pequeño calcará la figura sobre su hoja y luego pasará a las siguientes tarjetas del proyector.

CUADRO DE LA UNIDAD VII



UNIDAD VII

JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO LÓGICO

Los juegos que se describen en esta unidad, como todos los juegos para pensar, se realizan para que el niño piense y no para que aprenda un determinado tema o reglas para resolver problemas. Los resultados no interesan por que sí, sino por qué sirven de estímulo al pensamiento infantil.

Las reglas de corto alcance para obtener resultados en ciertos problemas, como las fórmulas matemáticas, son útiles al niño si posee la capacidad de comprender el problema en un nivel alto. Saber cómo aplicar una regla correctamente es una tarea de nivel bajo comparado con saber cómo explorar la tarea. La exploración significativa es moverse mentalmente dentro del sistema de pensamiento que el niño a interiorizado, y aplica el sistema a la tarea que tiene entre manos.

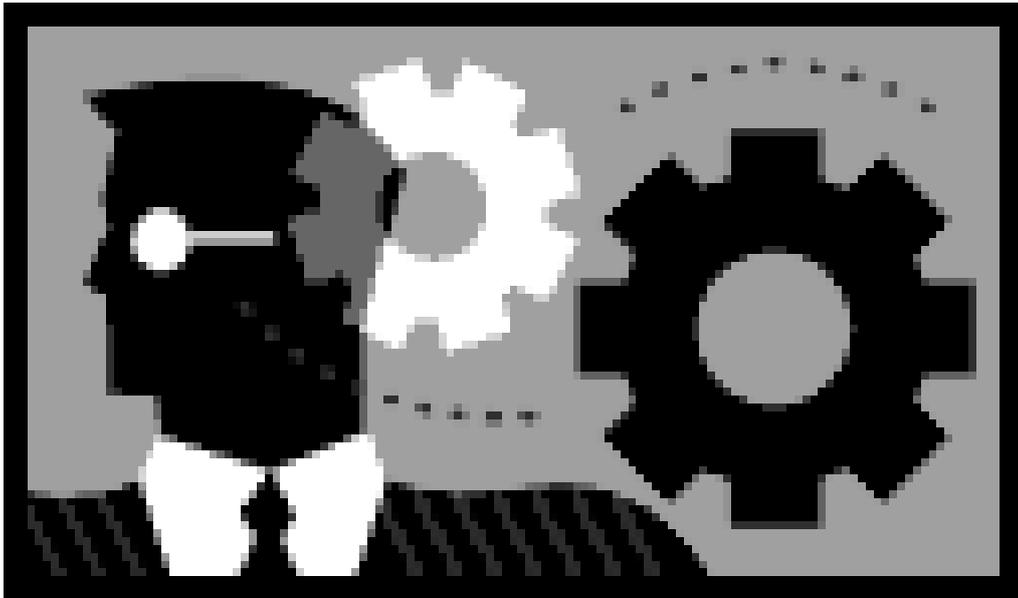
Las tablas de multiplicar, no implica automáticamente que el niño que se haya interiorizado del sistema lógico matemático que la sostiene. Sin embargo, una vez que haya comprendido el sistema y pueda utilizarlo libremente, resumiendo el maestro estimula al niño para la actividad de pensar, y éste no se ve forzado a obtener resultados que él mismo no a descubierto. Los estímulos que guían la actividad del niño provienen principalmente de la misma tares, y no de lo que el maestro diga.

Para una adecuada comprensión en imprescindible que el niño no limite la implicación a la situación escolar artificial. Por lo tanto, cada vez que se pueda se tratara de utilizar, en los juegos de la “Escuela para pensar”, materiales del medio físico y social del niño.

CLASIFICACIÓN

Toda clasificación implica la selección y la agrupación de objetos con clases de acuerdo con alguna regla o principio, utilizaremos como ejemplo el árbol genealógico de una familia, toda clasificación seria implícita, por lo menos teóricamente, la posibilidad de una clasificación jerárquica. El abuelo A tiene 3 hijos: B, C, y D, cada uno de los cuales tiene a su vez 2 hijos de E a J. Por último, J tiene 3 hijos: K; L y M.

Este es un perfecto ejemplo de la jerarquía de clases en cuanto a que todas ellas están necesariamente relacionadas entre sí.



TALLER # 54

- ☉ TÍTULO: Juego de descubrimiento de una clase.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño descubra la posibilidad de agrupación a través de la clasificación de figuras para un mejor pensamiento lógico.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: Figuras geométricas y 3 cajas.
- ☉ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- Se les dan a los niños 9 figuras geométricas recortadas: 3 triángulos, 3 círculos, 3 cuadrados, de 3 colores: azul, amarillo y rojo.

PASO 2.- Se les pide a los pequeños que los agrupen de la manera más natural y que mejor le parezca. Estas instrucciones no necesariamente deben expresarse verbalmente; se les pueden dar a los niños 3 cajas en las cuales irán agrupando los objetos.

PASO 3.- Probablemente la mayoría preste atención solo a una variante, se les pide a los niños que agrupen las figuras geométricas de otra manera.

Con diversos juegos de este tipo y sin hablar mucho, los niños se van dando cuenta del principio vital de toda clasificación, en otras palabras que es tan correcto decir que las figuras son azules, amarillas o rojas como que son triángulos, cuadrados o círculos.

TALLER # 55

- ☉ TÍTULO: Juego de intercesión de circunferencias.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la capacidad de clasificación a través de círculos superpuestos para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: Tres circunferencias, objetos pequeños y amarillos triángulos de colores.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Como preparación para este juego utilizamos primero dos circunferencias colocadas una a lado de la otra. Dentro de una de estas se agrupan objetos azules; dentro de la otra, los amarillos y fuera de la circunferencia todos los objetos de otros colores. Luego había que colocar los objetos pequeños dentro de la circunferencia uno y los objetos amarillos en la circunferencia dos.

PASO 1.- ¿Qué deben hacer los niños con los objetos que son pequeños y amarillos? Pertenecen a ambas circunferencias, y la única forma de demostrar esto físicamente es colocando parcialmente una encima de la otra. El área en que se superponen representa el lugar al que pertenece un objeto pequeño y amarillo.

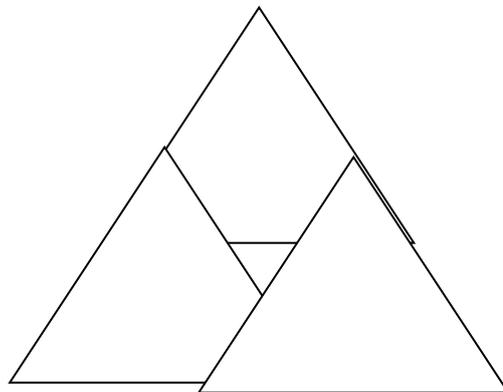
PASO 2.-Al final del juego, el niño habrá agrupado todos los objetos en cuatro grupos: pequeños, amarillo, pequeños y amarillos, y fuera de las circunferencias los objetos que ni son pequeños ni amarillos. En este caso como en el anterior, la introducción de intercesión de

circunferencias es muy lenta para dar al niño tiempo que asimile el principio de clases superpuestas.

PASO 3.- Luego que los niños realicen correctamente la doble clasificación, se importara una tercera circunferencia para hacer el juego más complejo.

Nos manejamos con tres variantes diferentes, como por ejemplo la forma, el espesor y el color, y seleccionamos uno de los atributos de estas variantes como el más importante, por ejemplo un triángulo, delgado y azul. Los tres espacios que no se superponen contienen:

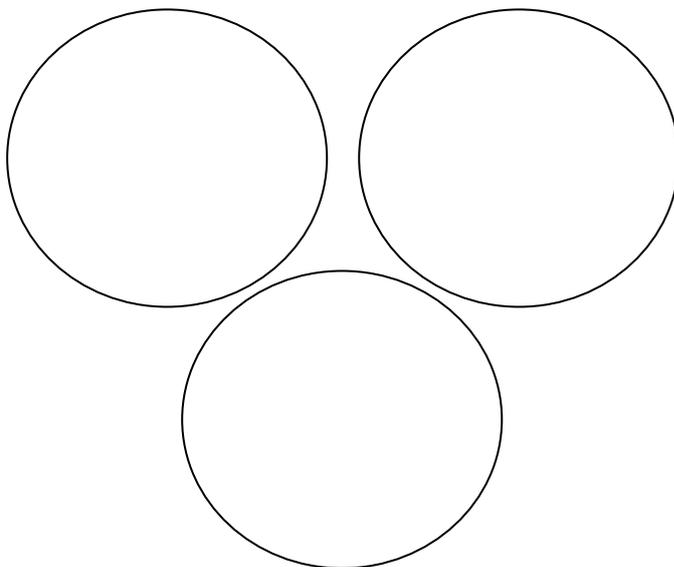
- 1.- Triángulos que no son ni delgados ni azules.
- 2.- Objetos azules que no son ni triángulos ni delgados.
- 3.- Objetos delgados que no son ni triángulos ni azules.



TALLER # 56

- ☉ TÍTULO: Juego de descubrimiento de clases.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la capacidad de clasificación a través de círculos superpuestos para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: Tres circunferencias, objetos pequeños y amarillos triángulos de colores.
- ☉ PROCEDIMIENTO: En esta variante del juego anterior, el maestro dispone todos los objetos a la vista del niño, coloca algunos de ellos en los respectivos espacios de las circunferencias interceptadas. Basándose en estos ejemplos, los niños continúan seleccionando los objetos y el maestro lo va corrigiendo hasta que los pequeños descubren el principio adecuado de la clasificación.

PASO 1.- Aquí la tarea es deducir de la muestra inicial el principio que rige la selección



TALLER # 57

- ☉ TÍTULO: Juego de ¿Qué podría ser?
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la capacidad de reconocimiento a través de objetos y fotografías para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: Objetos y/o fotografías.
- ☉ PROCEDIMIENTO: En este juego, que puede realizarse en la clase entera, un niño muestra un objeto determinado, como por ejemplo un esfero y pregunta para qué sirve. “Para escribir “es la respuesta natural, es decir qué “Pertenece a la clase de instrumentos para escribir”. ¿Pero para qué más? Los niños se turnan entre sí o no, de acuerdo con las circunstancias, un esfero puede utilizarse para señalar, para golpear, para romper, para azotar, para hacer un agujero, para buscar algo, para lanzar como flecha, para dar vuelta a algo etc.

Otras veces el maestro los muestra a los niños la foto de una persona y le pregunta a cada uno quien puede ser esa persona.

ORDENAR Y SERIAR

En esta tarea la atención del niño se centra en la secuencia en que se colocan los objetos. Es decir, que un objeto está correctamente en su lugar cuando el niño al mismo tiempo tiene en cuenta la ubicación de las cosas y la secuencia o esquema que las mismas forman dentro de un todo.

El pensamiento auditivo se describe una serie de ritmos o patrones rítmicos, precisamente para el sentido auditivo se caracteriza especialmente por su dimensión temporal. La relación de la secuencia auditiva y el lenguaje puede reconocerse en las dificultades que muchos niños tienen para diferenciar la secuencia de los sonidos; esto demuestra cómo funciona el pensamiento sensorial, el físico y el lógico y cómo se beneficia cada uno de ellos de un desarrollo sano de cada aspecto interrelacionado de la secuencia. En este como en los otros juegos el pensamiento lógico y el pensamiento matemático están íntimamente relacionados. Volvemos a insistir en el hecho de que los juegos lógicos que se describen en esta unidad no deben ser utilizados en lugar de un programa adecuado de matemáticas o ciencias, sino que se ilustran operaciones lógicas comunes a todo tipo de pensamiento

TALLER # 58

- ☉ TÍTULO: Juego de configuraciones.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la capacidad de seriación y configuración a través de secuencias abiertas y cerradas para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: bloques, laminas, dibujos, pizarra, lápiz y papel.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Los juegos con configuraciones y secuencias se realizaran en grupo utilizando bloques, laminas, dibujos, pizarra, lápiz y papel, frecuentemente tiene más de una solución apropiada.

PASO 1.- La primera configuración es abierta, se continúa sin fin por ejemplo xxoxxoxxo.....,

PASO 2.- .La segunda es cerrada y se nos presenta como un conjunto simétrico por ejemplo xxoxxoxx.

Generalmente, las configuraciones cerradas responden al pensamiento perceptivo, y las abiertas al pensamiento lógico.

TALLER # 59

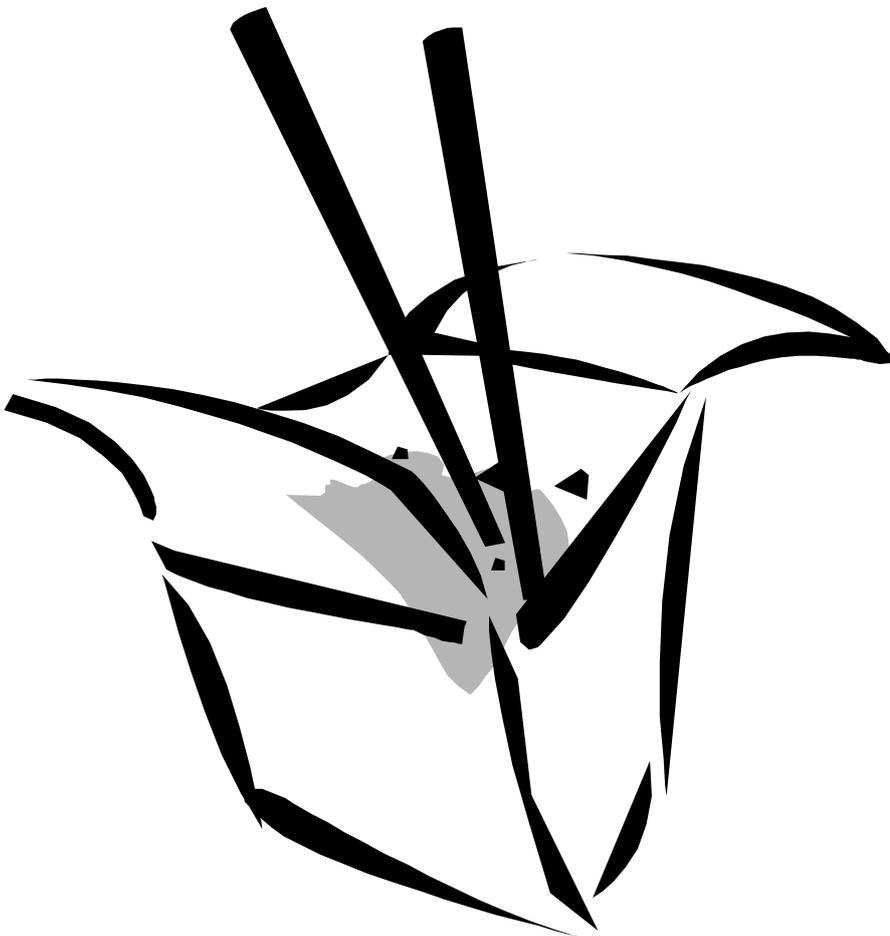
- ☉ TÍTULO: Juego de seriación.
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la capacidad de ordenamiento serial a través de objetos variados para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: Palitos, discos, papel de lija, colores de varios tonos, y bloques de variados espesores.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Los elementos a ordenar deben diferenciarse lo mas posible unos de otros. De manera que el niño deberá utilizar alguna forma de medición aunque solo sea colocando los elementos uno a lado del otro.

PASO 1.- Se le da al niño 10 palitos de diferentes longitudes y él debe arreglarlos en orden correspondiente se acepta cualquier tipo de orden o agrupación si hacer comentarios. .

PASO 2.- Al día siguiente se le dan a los niños, en vez de 10 palitos, 10 discos de diferentes tamaños; así el niño no puede hacer ningún bosquejo.

PASO 3.- El maestro vuelve a presentar la actividad con los palitos, instruyendo al niño claramente para que los ordene por longitud, de manera ascendente desde en más pequeño al más grande.

Eventualmente, el maestro sugiere realizar un orden descendente y presenta otros objetos como por ejemplo, círculos de diferentes tamaños, trozos de papel de lija de diferentes grosores de grano, colores de varios tonos, bloques de variados espesores. En una variante más difícil de este juego es la interpolación que requiere que los niños ya hayan completado el ordenamiento en serie de varios palitos.



TALLER # 60

- ☯ TÍTULO: Juego de formar fila.
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la capacidad de ordenamiento serial a través de la clasificación de los miembros de la clase para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☯ DESTREZA: Lógico matemático
- ☯ MATERIALES: Maestro y niños
- ☯ PROCEDIMIENTO: Este juego de poner en orden o en serie se aplica a las personas y a los objetos comunes. Cuando los niños forman fila de acuerdo con su estatura, se están comportando con sus cuerpos de manera similar a la de poner en orden los palitos; tiene que compararse entre sí para colocarse precisamente entre el niño que es un poquito más alto que él y el niño que es un poquito más bajo. Otra manera de formar una fila es siguiendo el orden alfabético de los nombres de pila, o por el color de cabello, o por orden cronológico, o el de fechas de nacimiento.

PERMUTACIONES

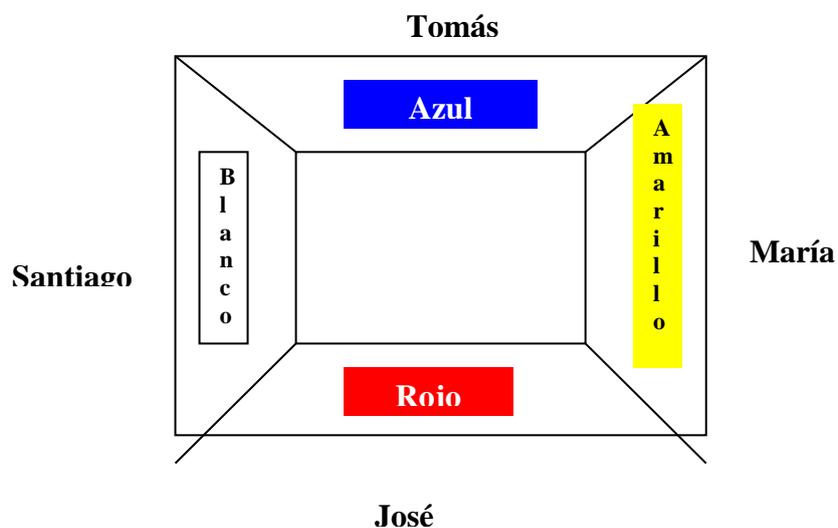
En estos juegos los niños aprenden a pensar atención a las varias formas en que un número fijo de elementos se combinan. Tomemos por ejemplo los números 1,2 y 3 utilizando la formula estándar de permutación ($3 \times 2 \times 1 = 6$), sabemos que se las puede combinar, sin duplicar los números, de seis maneras distintas: 123, 132, 213, 231, 312, 321. Nótese la secuencia sistemática de estos números, primero los 2 guarismos que comienzan con 1, luego aquellos guarismos con 2, y por últimos los dos que comienzan con 3. Este es sólo un ejemplo de una posible aproximación sistemática. Teniendo cuatro elementos, la formula estándar para un posible ordenamiento ($4 \times 3 \times 2 \times 1 = 24$) nos indica 24 permutaciones y así sucesivamente. El objetivo de estas tareas es que los niños descubran por si mismos un método sistemático para lograr un juego completo de combinaciones posibles

TALLER # 61

- ☉ TÍTULO: Juego de combinaciones
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la secuencia sistemática a través de la permutación para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☉ DESTREZA: Lógico matemático
- ☉ MATERIALES: Mesa, asientos, hojas de papel de papel brillante y tarjetas con los nombre de los niños.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Los elementos a ordenar deben diferenciarse lo más posible unos de otros. De manera que el niño deberá utilizar alguna forma de medición aunque solo sea colocando los elementos uno al lado del otro.

PASO 1.- Cuatro niños se sientan alrededor de una mesa.

PASO 2.-El maestro pregunta ¿De cuántas maneras distintas pueden ubicarse alrededor de la mesa? La respuesta es 24, como se demuestra arriba, pero lo que aquí nos interesa es que los niños tengan la oportunidad de experimentar varias combinaciones o arreglos, es decir que cada niño a la orden del maestro se cambien de un asiento a otro



Para poder registrar y comparar los resultados de varios grupos de cuatro niños, se marca cada uno de los lados de la mesa con un color diferente como se indica en la gráfica.

PASO 3.- Los niños escriben sus nombre o sus iniciales junto al color sobre una hoja de papel.

Por ejemplo, un grupo puede haber registrado lo siguiente:

AZUL	TOMAS	MARIA	SANTIAGO	JOSE	JOSE
AMARILLO	MARIA	JOSE	TOMAS	TOMAS	SANTIAGO
ROJO	JOSE	SANTIAGO	MARIA	SANTIAGO	TOMAS
BLANCO	SANTIAGO	TOMAS	JOSE	MARIA	MARIA

En ningún momento el maestro deberá decirles a los maestros la regla para ordenar llegar al número total o para construir los pares de manera sistemática.

TALLER # 62

- ☯ TÍTULO: Juego de permutaciones gráficas
- ☯ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la secuencia sistemática a través de la permutación para un mejor pensamiento lógico matemático.
- ☯ DESTREZA: Lógico matemático
- ☯ MATERIALES: Pizarrón y tiza líquida de colores.
- ☯ PROCEDIMIENTO: Este juego no es diferente del anterior, excepto en que se realiza en una pizarra sin la utilización de objetos concretos. El maestro coloca una secuencia corta en la pizarra, como por ejemplo LXOTU. Luego traza una raya debajo de ella y deja que los niños realicen las permutaciones.

CUADRO DE LA UNIDAD VIII



UNIDAD VIII

JUEGOS PARA EL PENSAMIENTO SOCIAL

La insistencia de Piaget en la unidad de la inteligencia y el conocimiento se hace evidente en su aseveración de que la inteligencia que trata con el mundo físico y lógico no es esencialmente diferente de la que trata con el mundo social.

El pensamiento en su aplicación concreta, física y lógica, requiere la actuación y la manipulación por parte del niño y de la misma manera la participación activa es esencial para el pensamiento social.

Recuérdese sin embargo que la parte más importante para el desarrollo de una personalidad madura debe ser el resultado espontáneo de una total y saludable experiencia de la vida y del trabajo, más que un enfoque especializado de los problemas sociales.

EXPERIENCIAS DRAMATIZADAS

El drama en el aula interesa a los mismos participantes por las experiencias que tienen al dramatizar. Los juegos de dramatización no requieren ejercitación y consisten generalmente en mímicas cortas e improvisaciones en que las del maestro generalmente sólo proporciona una idea de su estructura.

La dramatización es básicamente una actividad grupal orientada a una tarea. Cada actor tiene la oportunidad de ser original y es respetado por dar nuevas ideas a sus compañeros, a su vez el actor aprende a prestar atención y a respetar la colaboración original de los otros miembros de su grupo.

Durante los juegos de dramatización, los niños expresan tanto sus temores y simpatías como sus pensamientos y sentimientos fortuitos. En la dramatización nada esta bien o mal, valen todas las experiencias, en esta atmósfera de baja competición el niño tímido parece vencer su auto conciencia.

El maestro de la dramatización experimental no es figura autoritaria tradicional, sino que es un compañero de juego y un director; participa de la actividad sentado o de pie, con el grupo e invitando a visitantes o espectadores a participar también.

En conclusión, dado que los niños pequeños son capaces de demostrar lo que saben antes de saber cómo escribir o expresarse, los juegos de dramatización en el aula dan una excelente oportunidad para que en el niño desarrolle su pensamiento.

JUEGOS PREPARATORIOS

El cuerpo es el instrumento del jugador – autor; los primeros juegos que deben realizarse son aquellos que ayudan al niño a descubrir las posibilidades de este maravilloso instrumento, en el que quizá nunca a reparado.

TALLER # 63

- ☹ TÍTULO: Juego de saludar a ciegas
- ☹ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad social a través de la voz para desarrollar su pensamiento social.
- ☹ DESTREZA: habilidad social
- ☹ MATERIALES: Maestro y niños.
- ☹ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- En niño A está con los ojos tapados.

PASO 2.-El niño B se pone de pie delante de él y le dice “hola A, (el nombre del niño que esta con los ojos tapados) ¿Quién soy?”. El niño A tiene tres oportunidades para descubrir la identidad del niño B.

PASO 3.- El siguiente en taparse los ojos es el niño B y otro niño se colocará delante de él.

Este juego puede prolongarse tanto tiempo como dure el interés de los niños, es una buena manera de aprender los nombres al comienzo del año escolar.

TALLER # 64

- ☹ TÍTULO: Juego de saludar al tacto
- ☹ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad social a través de la voz para desarrollar su pensamiento social.
- ☹ DESTREZA: Habilidad social
- ☹ MATERIALES: Maestro y niños
- ☹ PROCEDIMIENTO: Cuando los niños se han puesto prácticos en el saludo a ciegas se puede probar esta variante.

PASO 1.- El niño A tiene los ojos tapados y deberá tocar la cara y la cabeza del niño B para descubrir su identidad.

PASO 2.- Como el juego anterior, cada niño tiene 3 posibilidades y el niño B es el siguiente en tener los ojos tapados.

TALLER # 65

- ☉ TÍTULO: Juego de escuchar
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad social a través de los sonidos para desarrollar su pensamiento social.
- ☉ DESTREZA: Habilidad social
- ☉ MATERIALES: Maestro y niños.
- ☉ PROCEDIMIENTO:

PASO 1.- Los niños se sientan con los ojos cerrados y escuchan los sonidos que se producen:

- a. Fuera del edificio.
- b. Fuera del cuarto.
- c. Fuera del aula.

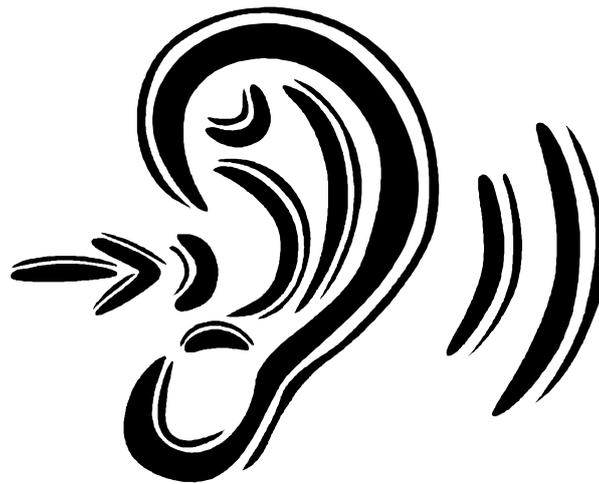
PASO 2.-Una vez que han realizado variaciones del juego durante algunos días, se le puede agregar las siguientes especificaciones:

- a. Trata de concentrarte en un solo de los ruidos o sonido que escuchas.
- b. Imagínate a una persona relacionada con uno de los ruidos que escuchas.

Distorsión.- Se le pide a cada uno que haga un ruido especialmente interesante ¿De dónde provino el ruido? ¿Qué es? ¿Alguien más escuchó? ¿Estás de acuerdo con lo que él dijo? ¿Quién escuchó otro ruido o sonidos?

PASO 3.- Abran los ojos. ¿Qué has oído? ¿Puedes reproducir el ruido (sonido)? (sonido de bus).

Los sonidos son opcionales por el maestro.



TALLER # 66

- ☉ TÍTULO: Juego de los sonidos
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad social a través de reproducción de sonidos para desarrollar su pensamiento social.
- ☉ DESTREZA: Habilidad social
- ☉ MATERIALES: Maestro y niños.
- ☉ PROCEDIMIENTO: Esta variación del juego para escuchar utiliza ruidos (sonidos) grabados no naturales.

PASO 1.- Los niños deberán identificar los sonidos grabados. Luego se agregarán sonidos menos familiares al medio de los niños. Por ejemplo, con niños del campo pueden utilizarse ruidos de la ciudad, como el timbre de un ascensor, el ruido de un taladro o el silbato de un policía.

PASO 2.- Luego escucharán grabaciones de efectos sonoros profesionales.

PASO 3.- Luego escucharán sonidos pertenecientes a una clasificación por ejemplo, los ruidos del agua pueden inducir una canilla que gotea una manguera con toda su fuerza el ruido de una pistola de agua que salpica.

PASO 4.- La mitad de la clase grabara ruidos (sonidos para que la otra mitad los identifique, unos días más tarde se puede invertir la tarea.

TALLER # 67

- ☉ TÍTULO: Juego de hablar con el cuerpo
- ☉ OBJETIVO: Desarrollar en el niño la habilidad social a través de reproducción de sonidos para desarrollar su pensamiento social.
- ☉ DESTREZA: Habilidad social
- ☉ MATERIALES: Maestro y niños
- ☉ PROCEDIMIENTO: El maestro le dice “les voy a pedir que hablen sin utilizar palabras; quiero que hablen con sus cuerpos.

PASO 1.- Todos de pie, ahora digan:

Duele, con el pulgar;	No, con el pie;
Adiós, con la mano;	Estoy esperando, con el pie;
No, con la cabeza;	Huelo algo feo, con la nariz;
	Estoy contento, con las piernas;

Discusión: ¿Fue difícil hablar con sólo una parte del cuerpo por vez? ¿Es ésa la manera en que generalmente te expresas? ¿Una parte por vez? Repitamos el juego nuevamente utilizando todo el cuerpo para expresar cada idea sin utilizar las palabras.

PASO 2.-. Repitamos el juego nuevamente utilizando todo el cuerpo para expresar cada idea sin utilizar las palabras.

Maestro;

Jugador

Digan “no” con la cabeza. Sólo con la cabeza. Recuerden que no usarán palabras.

Algunos niños sacuden las cabezas lenta pero enfáticamente, otros rápidamente. Algunos se olvidan y dicen la palabra “no”.

Digan “me duele” con el pulgar. Sólo con el pulgar. Cada uno sienta el dolor.

Algunos niños retuercen sus pulgares; otros los mantienen rígidos, y otros se chupan o soplan sus pulgares.

Sonrisas grandes

Digan “bravo”, con toda la cara.

Miradas duras, largas, algunas parpadean.

Digan “Tú no me gustas” con los ojos. Dejen que sean sus ojos los que sigan.

6.6. IMPACTOS

6.6.1. IMPACTO SOCIAL

Se ha propuesto estas ocho unidades con miras a que los niños enriquezcan y estimulen su desarrollo intelectual, liderándolos del miedo de jugar, llevándoles a una participación más activa y comprometida en el proceso de interacción y comunicación social.

La escuela funciona como un ente de preparación y solución donde se prepara al niño para la vida competitiva individual. El juego al contrario es una actividad social, donde el niño aprende a integrarse, aceptar y desarrollar reglas sociales.

Dentro de los hogares de los niños se observará un cambio de comportamiento, ya que los integrantes de la familia empezarán a fortalecer valores, a respetar reglas y por ende contribuir a mejorar relaciones afectivas y sociales.

6.6.2. IMPACTO EDUCATIVO

Las instituciones educativas de la ciudad de Ibarra, tienen como objetivo principal trabajar por una “educación de calidad”; es decir formar estudiantes creativos, participativos y reflexivos; con la aplicación de la lúdica se conseguirá que los conocimientos se aprendan más placenteramente y de esta manera, sean asimilados y recordados más fácilmente la enseñanza, mejorando y elevando los estándares de calidad educativa.

6.6.3. IMPACTO PEDAGÓGICO

La aplicación de las estrategias lúdicas para el desarrollo del pensamiento requiere tener un profundo conocimiento de los fundamentos esenciales, por lo que ésta propuesta bien aplicada y

comprendida, significará un aporte concreto y positivo para el mejoramiento de la enseñanza- aprendizaje, sea en la cualificación y formación crítica del educando, sea como herramienta que garantice más satisfactoriamente la permanencia del niño en la escuela, sea para redefinir valores y mejorar la relación y el acoplamiento de las personas en la sociedad.

En consecuencia el impacto será considerable y de gran importancia ya que el niño se sentirá como dice: Cecilia Meireles “Nadie es más libre en este mundo que aquel que logra vivir la alegría en la libertad, la libertad es la alegría y la libertad y la alegría en su diario vivir”.

6.7. DIFUSIÓN

Esta propuesta se pondrá a consideración en las instituciones educativas investigadas, con la participación de directores y docentes los mismos que libremente podrán sugerir cambios o rectificaciones; se llevará a cabo la ejecución, el control y la evaluación para determinar si los objetivos se cumplieron o no.

6.8. BIBLIOGRAFÍA

1. ,(1982)La construcción de lo real en el niño, Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
2. BIBLIOTECA DE CONSULTA, Microsoft, Encarta 2009.
3. BIJOV W. Sydney: (1.982) psicología del desarrollo infantil, (1ra Edición) Editorial Trillas S.A. Volumen 3 México.
4. BIJOV W. Sydney: (1.982) psicología del desarrollo infantil, (2da Edición) Editorial Trillas S.A. Volumen 1 México
5. BOLETIN PEGAGÓGICO (1994) Pensamiento y Creatividad Unidad ejecutora del MEC-BID Programa de mejoramiento de la educación básica Quito.
6. CANDA MORENO, Fernando: (2000) Diccionario de Psicología y Pedagogía (Edición 2000) España.
7. CERDA, Hugo: (2000) La Creatividad en la ciencia y en la educación Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 228p., Colección Aula Abierta.
8. CHILD, Dennis, (1998) "Psicología para los docentes", Editorial kapeluz, Buenos Aires.
9. CILFFORD, Margaret M., (1983) Enciclopedia Práctica de Pedagogía (Ediciones Océano, S. A.) Volumen I Barcelona
10. CILFFORD, Margaret M., (1983) Fundamentos y Desarrollo (Ediciones Océano, S. A.) Volumen II Barcelona.

11. COMITÉ INTERINSTITUCIONAL PARA LA APLICACIÓN DEL CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y LA ADOLESCENCIA, (2008) “código de la niñez y la adolescencia”, Ecuador.
12. El desarrollo psico- afectivo de las niñas y niños de los C.D.I , (2000) programa de desarrollo infantil , Pág.13, Quito-Ecuador.
13. ESCUELA PARA MAESTROS, (2004-2005) Enciclopedia de pedagogía del Tercer Milenio. Impreso en Colombia por Printer Colombiana S. A.
14. FLORIAN BORBON, Sandra. (1997) Estrategias para Implementar la Creatividad, Santa Fe de Bogota: Cooperativa Editorial Magisterio, 142 p., Colección Aula Alegre.
15. FULLAT Octavi, “Filosofía de la Educación”, Pág. 73.
16. Hans G. Furth y Harry Waths (1978) La Teoría de Piaget en la Practica
17. HAUSNER, Lee. Enseñar a tu Hijo a ser Creativo. (1era. Edición) Editorial Piados, México D.F.
18. HEINELT, Gottfried:(1979). Maestros Creativos, Alumnos Creativos, Buenos Aires-Argentina: Editorial Kapeluz.
19. IZQUIERDO, Enrique, (1998), “Investigación Científica”, Imprenta Cosmos Ecuador
20. JIMÉMEZ IZQUIERDO, Juan, MURIEL SUAREZ, Sofía, TREJO LÓPEZ Oliva y TECUATL TREJO, David, (2004) Proyectos Escolares (Edición 2004) España.
21. JIMÉNEZ VELEZ, Carlos Alberto, DINELLO, Raimundo Ángel y MOTTA MOROQUIN, Jesús Alberto, (1953). Lúdica Cuerpo y

Creatividad. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 2001, 230 p., colección.

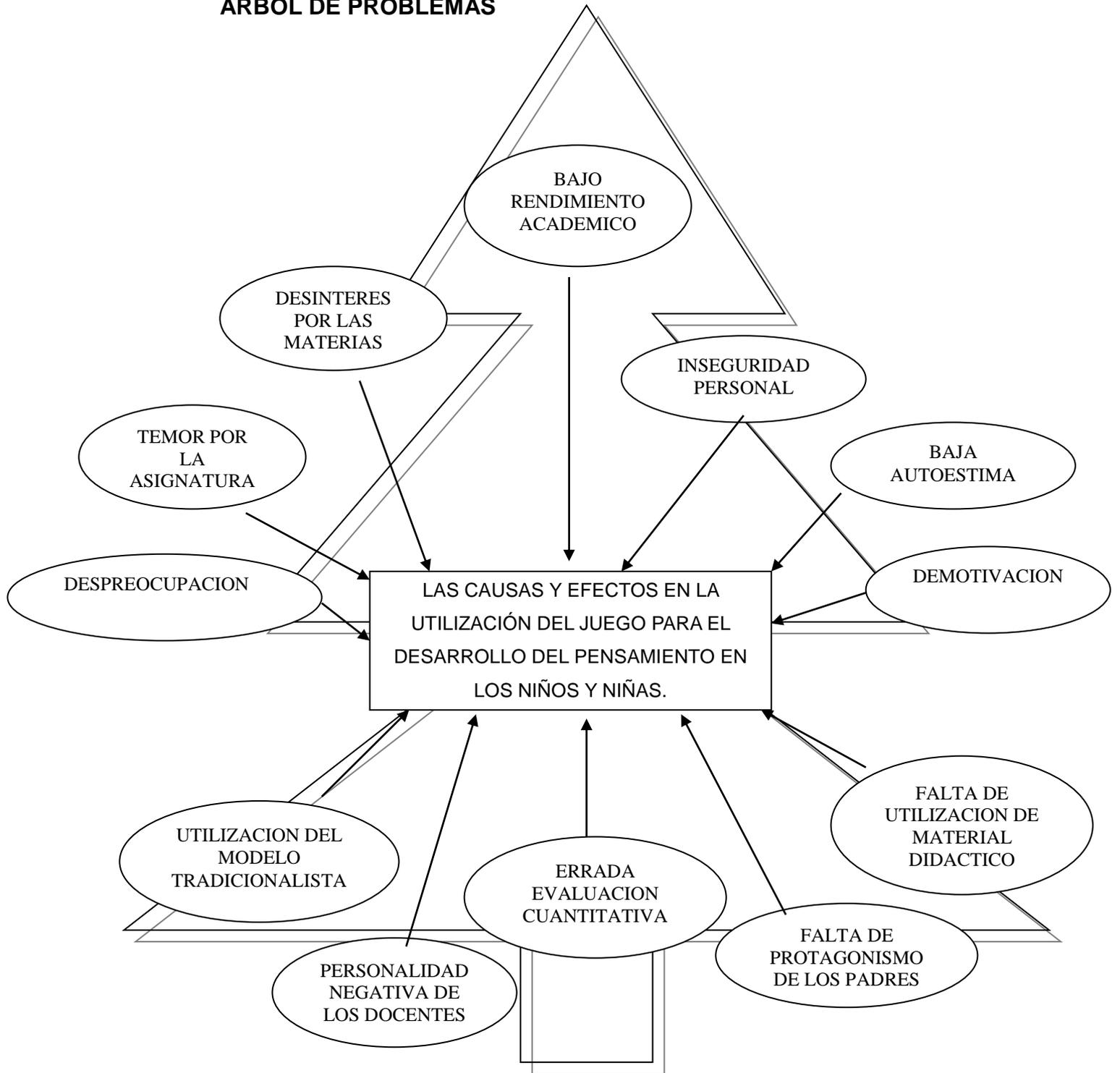
22. MEC-BID, (1997), Reforma Curricular para la Educación Básica (Tercera Edición) Quito.
23. MEC-CONVENIO ECUATORIANO ALEMAN, (1994), Programa de Estudio de Cultura Física Nivel Primario (Tercera Edición)
24. NUÑES DE ALMEIDA, Paulo: (1995), Educación Lúdica, (2da. Edición) Editorial San Pablo, Santa Fe de Bogotá
25. PIAGET, Jean: ,(1961) La formación del símbolo en el niño, México, Editorial Fondo de Cultura Económica
26. PIAGET, Jean:(1967) Seis estudios de psicología. Barcelona, Editorial Seix Barral.
27. PROGRAMA DE DESARROLLO INFANTIL, (2000), “Desarrollo socio afectivo de los niños y las niñas de 6 a 8 años”
28. SALGUERO marco Antonio, “Pedagogía General, Factores preliminares básicos”, Quito, 1998
29. Teoría de piaget Teorías de Piaget - [//www.monografías_com.htm](http://www.monografías_com.htm)
30. www.clarin.com/diario/1998/04/29/i-01822d.htm/ El Valor Del Juego.htm
31. ALONSO Esperanza (centro lúdico educativo “12 LUNAS”) Pedagoga y Terapeuta en Comunicación Humana. www.fepeleduca.org/modules.php?name=News&file=article&sid=38.
32. <http://www.Monografias.com/cgi-bin/search.cgi>.Arteaga.El Juego y la Actividad Física.

33. <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso5/JARamirez.htm>.
34. HUIZINGA (1.972) <http://www.monografias.com/cgi-bin/searchcgi>.
Arteaga
35. JACQUIN (1854) <http://www.monografias.com/cgi-bin/searchcgi>.
Arteaga
36. Jean PIAGET (1896-1980) [http// teoría de Piaget/introducción a la teoría de Jean Piaget.htm...](http://teoría%20de%20Piaget/introducción%20a%20la%20teoría%20de%20Jean%20Piaget.htm)
37. www.pnp.gob.pe/revistaelectronica/tematica/juego.htm - JARA FARFÁN Waldo Fermín- *El Juego': Vital para el Desarrollo y Aprendizaje de sus Niños*

ANEXOS

ANEXO 1

ARBOL DE PROBLEMAS



ANEXO 2

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

ENCUESTA PARA LOS DOCENTES.

Estimado docente:

Con fines exclusivos de investigación, cuyos resultados serán eminentemente confidenciales, le solicitamos su colaboración contestando la siguiente encuesta.

1.- ¿Utiliza estrategias lúdicas para que los niños/as desarrollen el pensamiento?

- Siempre
- A veces
- Nunca

2.- ¿Por qué utiliza el juego en el Inter-aprendizaje?

- Porque considera una práctica entretenida
- Por sugerencia de los compañeros
- Por sugerencia de los padres de familia
- Por libre autonomía
- Porque demanda de más esfuerzo
- Otro;.....

3.- ¿Cree Ud. que la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento es?

Muy importante

Importante

Nada importante

4.- ¿Cree Ud que el juego es aplicable en todas las materias?

SI () NO () ¿Porqué?

.....

5.- ¿Tiene a su disposición algún manual de estrategias lúdicas que facilite su utilización?

SI () NO () ¿Por qué?

.....

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

ENCUESTA PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS.

Queridos niños y niñas:

Pega los cromos en los recuadros:

Los juegos que he realizado con mi maestro/a durante este año en clases son:



¿Con quiénes te gusta más jugar?

1.-.....

2.-.....

3.-.....

¿Cómo son las clases en el aula?

Aburridas o Divertidas

Cromo grande
Caritas Tristes o Caritas Felices

ANEXO 4

MATRIZ DE COHERENCIAS.

TEMA:

Estudio de la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de básica.

PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿cuáles son las causas y efectos en la utilización del juego para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” de la ciudad de Ibarra en el periodo comprendido 2008-2009?</p>	<p>Investigar la aplicación de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza - aprendizaje de acuerdo a los principios aportados por Piaget, que favorezcan el desarrollo del pensamiento en los niños de los segundos y terceros años de educación básica de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “Ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” en el cantón Ibarra.</p>

INTERROGANTES / SUBPROBLEMAS	OBJETIVOS ESPECIFICOS
<p>¿Cuáles son las causas y efectos de la escasa utilización de los juegos para el desarrollo del pensamiento en los niños y niñas de los segundos y terceros años de básica de la escuela nuestra señora de Fátima de la ciudad de Ibarra?</p> <p>¿Cuál es el instrumento para mejorar el desarrollo del pensamiento en el aula de son los juegos mas utilizados por los profesores?</p> <p>¿Cómo mejorar la actividad lúdica en la escuela nuestra señora de Fátima de la ciudad de Ibarra?</p>	<p>1,- Diagnosticar las causas y efectos de las actividades lúdicas que utilizan los docentes de las escuelas “Nuestra Señora de Fátima”, “ciudad de Ibarra” y “Guayaquil de Alpachaca” de la ciudad de Ibarra.</p> <p>2.- Elaborar una propuesta de un manual de actividades lúdicas para el desarrollo del pensamiento, sustentado en la teoría de Piaget.</p> <p>3.- Socializar la propuesta para el desarrollo del pensamiento.</p>

ANEXO 5



JUEGAR FUTBOL



JUEGO DEL COLUMBIO



JUEGO DEL PASAMANOS



DIBUJAR Y COLOREAR



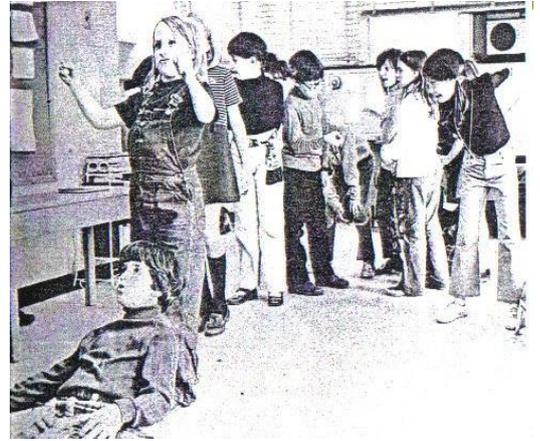
JUEGO DE SALTAR LA CUERDA



LEER UN CUENTO



JUEGO DE LA CAMINATA



JUEGO DEL AVION



CUENTAME LO QUE SUCEDIÓ



DIBUJAR CON ACUARELAS



JUEGO DE LA RAYUELA



JUEGO DE LA RESBALADERA