



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**TEMA:**

“EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA SECTOR URBANO” PERÍODO 2010 – 2011. PROPUESTA ALTERNATIVA

**Trabajo de grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación de Parvularia**

**AUTORAS:**

Buitrón Guzmán Sandra Elizabeth

Recalde Rojas Gladys Vanessa

**DIRECTOR:**

Dr. Julio César Alarcón

Ibarra, 2011

## **ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR**

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema “ **EL JUEGO COMO RECURSO DIÁCTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA SECTOR URBANO PERÍODO 2010 – 2011**”

Trabajo realizado por las señoras egresadas: **BUITRON GUZMAN SANDRA ELIZABETH – RECALDE ROJAS GLADYS VANESSA**, previo a la obtención del Título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Especialidad Parvularia.

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

**DR. JULIO CÉSAR ALARCÓN**  
**DIRECTOR**

## DEDICATORIA

*Con mucho cariño dedico este trabajo a Dios, a mis padres y hermanos, ya que ellos con sus bendiciones, cariño me apoyaron incondicionalmente. A mis hijos Karlos y Ronny quienes me motivaron a la lucha de cada día para alcanzar el éxito profesional.*

*GLADYS*

*Este trabajo lo dedico con mucho cariño a Dios, a mi familia, quienes con su apoyo y bendiciones me impulsaron y motivaron para la culminación de esta carrera. A mis hijas Alexandra y Daniela a quienes quiero inculcar que con esfuerzo y responsabilidad todo se logra.*

*SANDRA*

## **AGRADECIMIENTO**

Una vez concluido el presente trabajo, queremos dejar constancia de nuestro sincero y reconocido agradecimiento a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, a sus autoridades y a los docentes de los diferentes módulos del Programa de Profesionalización Docente mención Educación Parvularia, por habernos impartido sus conocimientos científicos y haber compartido sus valiosas experiencias, las mismas que nos han permitido crecer en el campo educativo.

A nuestro Director de tesis Dr. Julio César Alarcón, por su ayuda constante e incondicional en la orientación y desarrollo de nuestro proyecto de investigación, factor fundamental para culminar nuestro propósito.

A los Centros Infantiles del MIES-INFA, sector urbano de Ibarra, a su Director Ing. César Pérez, como también a sus promotoras y a los niños y niñas, quienes nos permitieron realizar las actividades necesarias para el cumplimiento investigativo.

A todas las personas que de una u otra manera nos brindaron su apoyo.

## RESUMEN

Las actividades lúdicas en el nivel inicial consiguen que los niños y niñas adquieran conciencia de sus vivencias corporales, descubran el mundo a través de movimiento de los sentidos con los cuales controlan y coordinan diferentes partes de su cuerpo. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta de desarrollo de las actividades lúdicas encaminadas a seguir objetivos trazados de acuerdo a las planificaciones en los niños y niñas de los Centros Infantiles del MIES-INFA Ibarra sector Urbano ya que disminuye el desarrollo de destrezas y habilidades. Razón por la cual y frente a esta realidad se ha estructurado una guía didáctica que cuenta con técnicas de aprendizaje que permiten a las maestras aplicar nuevas estrategias con orientaciones elaboradas pedagógicamente y siguiendo un proceso lógico y sistemático, tomando en cuenta las características evolutivas de los niños y niñas. La información bibliográfica, recursos humanos, materiales económicos, apoyo del personal docente y alumnos de los Centros Infantiles investigados permitió la factibilidad. Los objetivos planteados fueron identificar actividades lúdicas que permitan el desarrollo y aprendizaje significativo del niño y niña, señalando las limitaciones existentes para el desarrollo de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo y aprendizaje significativo del niño y niña, elaborando una guía didáctica de actividades lúdicas que permitan el aprendizaje significativo del niño y niña. El marco teórico se fundamentó en las teorías del aprendizaje de Piaget, Ausubel y Vigotski para ello la metodología de investigación fue el método científico, matemático, analítico sintético a través de la investigación de campo y documental; para obtener datos reales se aplicó entrevista a los niños y niñas de los centros infantiles y una encuesta a las promotoras y maestras parvularias. El análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros con porcentajes y gráficos que permiten de mejor manera observar los resultados de las conclusiones y recomendaciones también permitió evaluar el trabajo de los docentes en el área lúdica y reforzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un aprendizaje significativo.

## **ABSTRACT**

Recreational activities at the initial level to get children to become aware of their bodily experiences, discover the world through the senses movement which control and coordinate different parts of your body. One reason for delaying the learning process is the lack of development of recreational activities aimed at further targets set according to the schedules in children Children's Centers of MIES-INFA Ibarra Urban sector development by decreasing skills and abilities. Reason and deal with this reality is structured teaching guide that offers learning techniques that allow teachers to implement new pedagogical strategies developed guidelines and following a logical and systematic, taking into account the developmental characteristics of children and girls. Bibliographic information, human resources, financial materials, support staff and students of Children's Centres investigated the feasibility allowed. The objectives were to identify recreational activities that enable the development and meaningful learning of boys and girls, noting the constraints to the development of leisure activities that enable the development and meaningful learning of boys and girls, developing a teaching guide to leisure activities allow meaningful learning of boy and girl. The theoretical framework is based on learning theories of Piaget, Vygotsky Auzubel and methodology for this research was the scientific method, mathematical, analytical, synthetic through field research and documentary for real data was applied to interview children in childcare centers and a survey of developers and teachers kindergartens. The analysis and interpretation of results was done with percentages in tables and graphs that allow us to better observe the results of the findings and recommendations are also allowed to evaluate the work of teachers in the play area and continually reinforce the development of techniques to achieve learning significant.

# ÍNDICE

Portada	i
Aceptación del tutor	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Resumen	v
Abstract	vi
Índice	vii

## CAPITULO I

### 1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes	1
1.2. Planteamiento del Problema	2
1.3. Formulación del Problema	4
1.4 Delimitación	4
1.5 Objetivos	5
1.5.1 Objetivo General	5
1.5.2 Objetivos Específicos	5
1.6. Justificación	5
1.7. Importancia	7

## CAPITULO II

### 2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica	9
2.1.1. El juego: Teoría y definiciones	9

2.1.2. La importancia de las rondas y los juegos tradicionales en la primera infancia	17
2.1.3. Aprendizaje Significativo	22
2.1.4. Teorías	27
2.1.5. Tipos de Aprendizaje Significativo	30
2.2 Posicionamiento Teórico Personal	40
2.3. Glosario de Términos	42
2.4. Preguntas Directrices	46
2.5. Matriz Categorial	47

### CAPITULO III

#### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación	49
3.2. Métodos	50
3.3. Técnicas e instrumentos	51
3.4. Población	52
3.5. Muestra	53

### CAPITULO IV

#### 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Análisis e interpretación de resultados de las encuestas	56
4.2. Análisis e interpretación de resultados de las entrevistas	71

### CAPITULO V

#### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones	86
5.2. Recomendaciones	87



## CAPITULO VI

### 6. PROPUESTA

6.1. Título de la Propuesta	88
6.2. Justificación e Importancia	88
6.3. Fundamentación	91
6.4. Objetivos	98
6.4.1. General	98
6.4.2. Específicos	98
6.5. Ubicación sectorial y física	99
6.6. Desarrollo de la Propuesta	98
6.6.1. Características Evolutivas en niños de 3 a 5 años	100
6.6.2. Técnica N° 1 Tema: Juegos para el desarrollo social y emocional	105
6.6.3. Técnica N° 2 Tema: Juegos para el desarrollo físico (motricidad fina y gruesa)	116
6.6.4. Técnica N° 3 Tema: Juegos para el desarrollo cognitivo	126
6.6.5. Técnica N° 4 Tema: Juegos para el desarrollo del lenguaje	133
6.7. Impactos	154
6.8. Difusión	154
6.9. Bibliografía	155

### ANEXOS

Anexo 1.- Árbol de Problemas	159
Anexo 2.- Encuesta dirigida a las promotoras	160

Anexo 3.- Entrevista dirigida a los niños y niñas de los Centros Infantiles.	163
Anexo 4.- Certificado Director MIESS INFA	166
Anexo 5.- Matriz de Coherencia.	167
Anexo 6.- Fotografías	168

## **CAPÍTULO I**

### **1.- EL PROBLEMA**

#### **1.1. Antecedentes**

Ante la necesidad de la población urbana del cantón Ibarra de los sectores: Alpachaca, Azaya, Caranqui y el centro de Ibarra se creó por medio del Ministerio de Bienestar Social e INNFA, Centros Infantiles de cuidado diario para cada uno de los Sectores mencionados, brindando así atención a los niños y niñas de 0 a 5 años; Los mismos que en la actualidad pasan a formar parte de Ministerio de Inclusión Social y Económica MIES e INFA.

Al realizar la práctica docente y trabajar en los sectores mencionados en calidad de mediadoras del aprendizaje con la modalidad Creciendo con Nuestros Hijos CNH, hemos podido consensuar que existen dificultades por parte de las promotoras y Maestras Parvularias en el momento de impartir el aprendizaje ya que ellas no utilizan como herramienta de aprendizaje al juego limitando a los niños a desarrollar sus habilidades y destrezas.

En la actualidad dentro del ámbito de los cuidados que se ofrece en los centros infantiles, las maestras en general emplean, una diversidad de metodologías para generar el desarrollo del niño en la etapa inmediata

anterior a la denominada educación básica, es decir, buscan un conjunto de actividades didácticas, que aplicarán en el aula, para llevar a sus párvulos hacia el desarrollo del aprendizaje.

Los procesos de cuidado vigentes que predominan en los centros infantiles en mayor grado se sustentan en una literatura didáctica tradicional, y en mínimo nivel basado en ejecutorias didácticas innovadoras que es lo que se debe pretender.

En toda tarea educativa que promueva el desarrollo se toma en cuenta a los objetivos que se desea alcanzar, lo que exige el planteamiento de metodologías y estrategias basadas en la actividad lúdica.

Finalmente, en nuestro medio, la actitud de gran parte de maestras y promotoras es limitada, ya que no cuentan con bibliografía necesaria pero si con disponibilidad para realizar las actividades lúdicas en un ambiente de calidad y calidez.

## **1.2. Planteamiento del Problema**

Actualmente en los Centros Infantiles existe una carencia de juegos relacionados con los objetivos y logros que se desea conseguir ya que el desconocimiento de estrategias no lo permite. El desarrollo inadecuado de la actividad lúdica en los niños trae consecuencias perjudiciales y que afectan a su desarrollo posterior; en varios casos observados en los

centros infantiles del MIES INFA de Ibarra, sector urbano, se detecta problemas que pueden agruparse de la siguiente forma:

- Problemas de atención
- Problemas de la memoria
- Problemas de comprensión

Por ello, en lo concerniente del aprendizaje significativo, se considera que en nuestra labor diaria al desarrollar las actividades con los niños y niñas dentro del centro de desarrollo, la metodología utilizada comúnmente no se ha encaminado a procesos innovadores y variados basados en las diferencias de los niños/as para contribuir a su desarrollo armónico. Los procedimientos extremadamente normativos poco contribuye al crecimiento del niño, resulta necesario una acción orientada al desarrollo de los dominios psicomotrices y cognitivos que complemente lo conceptual, procedimental y actitudinal a través de la ejecución de diversas destrezas o fundamentos técnicos.

De esta forma, y de acuerdo a las experiencias vividas a lo largo del ejercicio profesional, se puede deducir que los/as parvularios/as en su mayoría abusan de métodos tradicionales, lo que impide el desarrollo de las fases más importantes del niño, y su incidencia en lo cognitivo para conseguir un aprendizaje significativo.

Se ha comprobado que el juego no implica únicamente aspectos de desarrollo físico, es además de ello, desarrollo psicomotriz, medio de aprendizaje y medio de interacción y coordinación de los intereses

mutuos, en las que el niño adquiere pautas de comportamiento social a través de los juegos, especialmente dentro de lo que se conoce como su 'grupo de pares' (niños de la misma edad y aproximadamente el mismo estatus social, con los que comparte tiempo, espacio físico y actividades comunes). De esta manera pasan, desde los años previos a su escolarización hasta su adolescencia, por sistemas sociales progresivamente más sofisticados que influirán en sus valores y en su comportamiento futuro.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿De qué manera influye los juegos como recurso didáctico en el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 a 5 años de los centros infantiles del MIES INFA-IBARRA del sector urbano Período 2010 - 2011?

### **1.4. Delimitación**

#### **1.4.1 Delimitación Espacial**

La presente investigación se llevará a cabo en los centros infantiles del MIES- INFA Ibarra, sector urbano, provincia de Imbabura.

#### **1.4.2. Delimitación Temporal**

Esta investigación se iniciará y concluirá en el período 2010-2011.

## **1.5. Objetivos**

### **1.5.1. General**

Desarrollar el juego como estrategia que incida en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Infantiles del MIES-INFA Ibarra del Sector Urbano, período 2010 - 2011.

### **1.5.2. Específicos**

- Identificar actividades lúdicas que permitan el desarrollo y aprendizaje significativo del niño y niña.
- Señalar las limitaciones existentes para el desarrollo de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo y aprendizaje significativo del niño y niña.
- Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas que permitan el aprendizaje significativo del niño y niña.
- Socializar la propuesta planteada.

## **1.6. Justificación**

Se ha demostrado que el juego está implícito en la vida misma del niño y que constituye un medio para superar las diferentes etapas del desarrollo evolutivo, en lo que se incluye lo relacionado con el proceso cognitivo, se considerará que su práctica en la educación es el factor

decisivo en la adquisición y mantenimiento de una buena salud mental y física, por consiguiente contrarresta enfermedades, favoreciendo su mejoramiento psicomotriz, allí la importancia de investigar cómo aprovechar el desarrollo del juego para lograr los beneficios para los niños de los Centros Infantiles.

Es indudable que con el ejercicio de las actividades lúdicas se ayuda al desarrollo de sus potencialidades, una buena formación muscular y favorecer el funcionamiento de sus órganos, aparatos y sistemas, por eso se consideró que la actividad lúdica es tan valiosa para que el niño pequeño, que posee una inteligencia, un cuerpo y un espíritu en proceso de construcción, de desarrollo, de recreación logre un desarrollo pleno. En este sentido, la utilidad de esta investigación radica en permitir que el niño logre un adecuado desarrollo que favorezca el aprendizaje.

Se consideró que la importancia de toda actividad lúdica en el desarrollo del niño es grande; mediante su práctica se pone en actividad todos los órganos del cuerpo, y se fortifica y ejercita las funciones psíquicas del niño. Además, es indudable que este tipo de actividad permite la preparación de la vida social del niño, jugando se aprende la práctica de valores como la solidaridad y se contribuye a consolidar el carácter y el poder creador del niño. En estos fundamentos teóricos radica la utilidad práctica de la investigación.

Los juegos, entonces no es únicamente un aspecto relacionado con la recreación, es eso y forma parte del proceso formativo que ayuda en gran escala al equilibrio bio-psico-físico- social, en la formación del carácter, la personalidad y estabilidad emocional, permitiéndole una serie de vivencias para satisfacer intereses, inquietudes y necesidades, por lo tanto mayores estímulos para seguir viviendo.



Es indudable que constituye un tema de mucha importancia para el docente y la niñez, así como para los padres de familia, porque los juegos son los elementos significativos del convivir diario, familiar institucional y comunitario.

Esto hará imprescindible que el juego sea incorporado en los planes y programas de estudio señalados para la educación formal, con la finalidad de enriquecer con las experiencias del juego el proceso enseñanza aprendizaje de nuestros y estudiantes, constituyéndose, además, en una actividad en el que el niño ejerce sus propios esfuerzos, motivaciones y normas, de manera que a través de los ejercicios naturales se fortalezca como individuo.

El proyecto que se planteó merece una profunda preocupación por parte de las autoridades y docentes de las Instituciones en la que se aplicará el estudio; pues en la práctica de aprender jugando esta el capital humano que se deseará obtener.

Para su elaboración se tomó en consideración, a los parvularios/as, niñas y niños , de modo que tuvimos claras referencias a quienes va dedicado este trabajo, constituyéndose un nuevo enfoque de utilización didáctica de los juegos para el desarrollo y consecuentemente para mejorar el aprendizaje de los niños de los Centros Infantiles de la ciudad de Ibarra.

### **1.7. Importancia**

El presente trabajo de investigación se orientó a desarrollar el aprendizaje significativo en los niños/as de 3 a 5 años de los centros infantiles del MIES-INFA Ibarra sector urbano, resulta de importancia por los impactos que se obtuvo de su aplicación, se consideró en primer lugar

el impacto educativo, ya que en esta propuesta se planteó una serie de técnicas y estrategias para el desarrollo cognitivo en los niños/as, utilizando las actividades lúdicas. Tiene un impacto educativo importante, ya que se ayudó a quienes laboran en estos centros infantiles a cambiar sus métodos, técnicas y estrategias, incorporando algunas que fomenten las actividades lúdicas orientadas al desarrollo cognitivo.

Además, tiene un impacto pedagógico, porque la utilización de este tipo de actividades que bien planificadas y ejecutadas resultan ser acciones novedosas y que permitieron marcadas diferencias con otras actividades que resultan ajenas a los nuevos requerimientos, el uso de materiales es mínimo lo cual no favorece el aprendizaje en los niños y niñas.

Adicionalmente, mediante la aplicación de estas estrategias se consideró la diferencia en el desarrollo cognitivo de los niños/as, algo que se fortaleció con las actividades lúdicas. El dominio de la destreza para ciertos juegos requiere de condiciones especiales para garantizar una práctica adecuada. Las condiciones actuales requieren de una renovación total para mejorar este proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto permitió al niño mejores posibilidades para desarrollar sus aptitudes, con lo que se beneficia en forma directa al desarrollar una motricidad gruesa necesarias para el desarrollo de actividades posteriores concretas

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1. Fundamentación Teórica**

##### **2.1.1. El Juego: Teoría y Definiciones:**

Para Segovia B, (1981), en su obra dice:

**“¿A qué llamamos verdadero juego?” Esta pregunta formulada con tanta frecuencia y, aclarada, en cuanto a su esencia y significación, por algunas teorías fenomenológicas, considera al juego como típica expresión de la edad infantil y juvenil, que sé vivencia prácticamente en los momentos decisivos de las actividades”. (p. 20)**

Para Saz I, (2004), el juego comprende:

**“Toda actividad estructurada que consiste ya sea en el simple ejercicio de las funciones sensorio-motrices, intelectuales y sociales, ya en la reproducción ficticia de una situación vivida, por lo que el papel del juego es fundamental en el desarrollo cognitivo del niño. (p. 161)**

El juego en la vida de un niño es de vital importancia ya que en esta interacción estimula a su cerebro porque produce sinapsis nuevas y se refuerza las conexiones existentes, pues se siente libre y el juego permite actuar en el ambiente que lo rodea, a través de ello expresa sentimientos

y conflictos, coopera con otros niños y adultos logrando llenar sus necesidades socio-afectivas, fortaleciendo su convivencia en comunidad.

Las actividades de juego estimulan la capacidad afectiva del niño, el cariño por las demás personas, aprende a callar para dejar que otro hable; a aceptar posiciones diferentes y a defender las propias, motivan la colaboración, la comunicación y el encuentro con su comunidad.

Fortalecen el desarrollo de la autoestima y de ciertos valores como la tolerancia a la frustración, la responsabilidad y la solidaridad, los mismos que deben ser reforzados por el educador, la familia y la comunidad.

Pero evidentemente que parezca el juego al observado, su definición y explicación teóricas han suscitado grandes dificultades y no se han logrado aun elaborar criterios que cuenten con la aceptación unánime de los investigadores consideradas históricamente, las teorías y definiciones fisiológicas fueron las primeras.

Para Herbert S., (2001), dice:

**“El juego es la descarga agradable y sin finalidad de un exceso de energías. La falta de actividad que resulta de esa energía superflua es la repetición e imitación en forma de juego de las actividades de los adultos. Los críticos de esta teoría ponen de manifiesto que el juego a menudo no solamente continúa mucho tiempo después de haber consumido la energía superflua, sino que, por el contrario puede constituir una forma de restablecer de la fatiga y de recuperar energías”.** (p. 23)

Esto conduce a la teoría opuesta de la de Spencer es decir a la teoría recreativa del juego, cuyos principales defensores fueron Lazarus y Steintal.

Según Gross K.,(1985), dice que el principio básico de la teoría de la recreación es:

**“Que el cambio de ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que en otras partes entran en actividad, cuyo estudio acerca de las actividades lúdicas de los animales y de los niños es uno de los más completos, sostiene que las dos teorías nombradas no se oponen sino que se complementan”.** (p. 33)

Gross, (1985), dice:

**Toda ocupación unilateral, deja inactiva otras energías. El estudiante que emplea sus facultades mentales durante todo el día acumula reservas motoras, que son sino energías superfluas del tipo distinto de las que consumió; luego, mientras practican una actividad física, utiliza estas últimas y recupera las que perdió anteriormente”.** (p. 35)

Por otra parte, Gross no pasa por alto el hecho de que, con frecuencia, el cambio de una ocupación por otra puede ser casi insignificante y, sin embargo, el individuo se distrae. Señala, por ejemplo que el mero cambio de un libro científico por otro lado del mismo carácter puede restaurar energías.

Para Buher K. (2002), en su obra dice lo siguiente:

**“Los niños juegan todo el día sin que hayan llevado trabajos de los cuales necesiten descansar. Esto, y el hecho de que a veces continúan jugando hasta quedar totalmente exhaustos, hacen**

**pensar que ninguna de las teorías fisiológicas es completamente satisfactoria y reclama el análisis estrictamente psicológico. Como hemos dicho esta premisa es errónea para el criterio fisiológico, las actividades lúdicas son respuestas a estímulos de la misma manera que lo es cualquier otra actividad y para el mantenimiento del equilibrio físico y psicológico del organismo parecen constituir procesos tan vitales como otros cuales quiera.” (p. 29)**

La completa falta o escasez de ocupaciones recreativas se traducen, no solo en los niños, sino en actitudes cuando son adultos, y en ciertos casos en desequilibrios que muestran que se ha descuidado algo vital y necesario para todo ser humano fisiológicamente, el juego no debe definirse como en términos de finalidades ajenas al funcionamiento del organismo, sino más bien como un tipo de ciertos estímulos y reacciones, diferentes de otros que ocurren durante el trabajo o el reposo el juego como tal es decir como ocupación de estructura distinta de la del trabajo o el descanso, debe constituir, también desde este enfoque fisiológico, una totalidad de procesos diferente de los periodos de trabajo o reposo.

El juego es pues la parte del aprendizaje de todo ser humano desde el momento en que nace hasta el último momento de su existencia. Desde esa perspectiva sería correcto afirmar que el juego es una actividad sobrante, relajante e imprescindible.

Jean Piaget manifiesta:

**“El juego es un caso típico de conducta desperdiciado por la Escuela Tradicional por parecer desprovisto de significado funcional”, en otro planteamiento considera que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de la misma”. (p. 18)**

Sobre el juego se plantean teorías biológicas, fisiológicas, psicológicas y sociológicas, además de la concepción pedagógica que tiene para el desarrollo como actividad docente.

Dentro de las teorías biológicas se señala las siguientes:

- Teoría del crecimiento, formulada por Casuí, citado por Calero M, (2005), dice:  
**“Quien considera al juego como resultante fatal del crecimiento, vale decir del flujo y reflujo de fuerzas vitales que operan en el trabajo interno de estructuración orgánica”.** (p. 26)

En este caso, vale recalcar que el autor, según la misma referencia “La teoría del crecimiento concilia dos tendencias o corrientes explicativas del juego, las que reconocen solo una base o sustento orgánico y la que acepta el fundamento mental del mismo”

- Teoría del ejercicio preparatorio, defendida por Groos, (2005), **“En términos biológicos ha definido al juego como “el agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”.** (p. 26)

Continúa el autor en la crítica a esta teoría: “Interpretar la teoría de Groos al pie de la letra, sería caer en el absurdo. Significaría aceptar que el mundo estaría, dentro de muy poco, lleno de todas las ocupaciones u oficios que representan los niños en sus juegos: soldados, pilotos, jinetes, etc.”

- Teoría catártica, planteada por Carr que define al juego como **“Un acicate que sirve al organismo para impulsar su crecimiento y desalojar las propensiones antisociales con que el individuo**

**llega al mundo y que dado el estado actual de la civilización, resultan altamente perniciosas”**

Como crítica plantea: Admitir esta teoría implicaría que en todo juego, yace como algo que lo circunda o motiva, una fuerza nociva que tiende a liberarse. El niño juega a las palabras, a los sonidos, y otros, más para utilizar los órganos que para purificarlos.

- Teoría del atavismo, según ella **“los niños reproducen en sus juegos los actos que ejecutaron nuestros antepasados”**

La crítica planteada es que “no es correcto ver en el juego la reproducción breve de la especie, podría afirmar que la civilización mantiene todavía etapas insuperadas en el desarrollo mismo de la especie”

En las teorías fisiológicas, señalamos:

- Teoría de la energía superflua, según Calero M, (2005):  
**“El juego es la descarga agradable y sin formalidad de un exceso de energías. Spencer buscó la razón del juego en la existencia de un excedentes de energías, que pugnando por evadirse del organismo infantil se desplazarías por los centros nerviosos”**. (p. 21)

Como crítica se plantea que “si el juego supone una energía superflua que se va agotando en el juego, ¿Cómo se explicaría el juego a menudo continúa mucho tiempo después de que se ha consumido la energía inicial?; que el juego en muchas ocasiones no sirve para gastar energías, sino para restablecer la fatiga y aún para reponerse; y, no siempre los niños repiten o imitan en sus juegos la conducta de los adultos. En algunos casos existe verdaderamente una actividad creadora”.



- Teoría del descanso o recreo, según Calero M, (2005):  
**“Sostiene que el cambio de actividad u ocupación proporciona la posibilidad de recrear las partes fatigadas del sistema nervioso, en tanto que otras partes entran en actividad. Este criterio hizo establecer los recreos en las escuelas”.** (p. 28)

El grupo de investigación está de acuerdo con esta teoría, ya que el niño juega para cansarse y no para descansar, aunque en el plano psicológico se puede aceptar que el cambio de actividad puede equilibrar las energías perdidas.

Teorías psicológicas del juego, en las que se anotan:

- Teoría del placer funcional, citado por el autor señala que Kart Bühler define que “El placer es una actividad que proporciona placer funcional”, a diferencia de la sociedad placentera que produce la satisfacción de nuestras necesidades y aceptitos. Luego, advierte que la situación emocional que siente en niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde solo reina el espíritu y la libertad cumple su papel creador.
- Teoría de ejercicio previo, Gross plantea que el juego es “un agente empleado para desarrollar potencialidades congénitas y prepararlas para su ejercicio en la vida”.
- Teoría de la sublimación, formulada Sigmund Freud quien define al juego como: “una corrección de la realidad insatisfactoria”. Este autor considera que mediante el cambio de papeles de la parte pasiva por la activa el niño puede tomar en el juego venganza simbólica sobre las personas que lo hicieron padecer.

- Teoría de la ficción, defendida por Claparede, quien sostiene que "El juego es la libre persecución de los fines ficticios. El niño persigue y busca lo ficticio cuando las circunstancias reales no pueden satisfacer las tendencias profundas del espíritu infantil".

Las teorías sociológicas, que se citan constituyen:

- El aprendizaje social que según Cousinet "pasa por cuatro etapas: la agresión manual, la agresión oral, la agresión del exhibicionismo, y la del importunar",
- El juego social, que pasa por tres estadios : 1. Estadio de rechazo; 2. Estadio de aceptación de utilización; y 3. Estadio de cooperación y continúa; el niño que llega a la escuela tiene que alternar con otros niños mayores, en el recreo conoce a alumnos de diferentes grados, y su preocupación de imitarlos lo lleva a olvidarse de las actividades propias de su grado"

### **¿Cómo generar un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles?**

El o la docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a PENSAR y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego.

Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños/as a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

### **2.1.2. IMPORTANCIA DE LAS RONDAS Y LOS JUEGOS TRADICIONALES EN LA PRIMERA INFANCIA**

Estaba la pájara pinta sentadita en un verde limón,  
con el pico cortaba la rama con la rama cortaba la flor...

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño.

Una buena maestra parvularia, integra en la vida de la niña y el niño el ritmo y la melodía del lenguaje, así el aprendizaje resulta tan natural como el aprender a andar o hablar sabe que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de “buenas educadoras” porque atiborran a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años. Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza.

Es verdad que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero no olvidemos que cada cosa tiene su tiempo, su proceso, un niño de edad preescolar debe jugar, cantar, ser feliz actividades suficientes para aprender lo que sea necesario a esa edad.

Es tan importante y necesario que en preescolar el niño/a se relacione con los demás así desarrollará hábitos de aseo, de trabajo, a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, valores que le servirán para toda su vida teniendo en si calidad humana consigo mismo y con el resto de personas que lo rodean.

La experiencia y los primeros vínculos de cariño tienen una influencia vital en la determinación de la estructura del cerebro. La maestra que juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros 5 años de vida. Veamos cuáles son éstos:

### **EXPRESIÓN CORPORAL:**

Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen para seguir con nuevos conocimientos en su entorno.

Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz siendo este movimiento lo único que integra los hemisferios derecho e izquierdo de los niños.

Al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

Al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos rondas tradicionales de su entorno

expresando por medio de su cuerpo el sentimiento de alegría que siente.

### **EXPRESIÓN MUSICAL:**

La música ejerce un efecto mágico en el colectivo humano ¿Cómo no? en nuestros pequeños, un niño enriquecido musicalmente será feliz y a la vez solidario con sus congéneres y se le desarrollará en forma integral.

Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su aptitud rítmica. Siendo la forma rítmica de las canciones muy elemental para que los niños puedan cantar, bailar, tocar, SENTIR y expresarse utilizando los signos concretos del lenguaje musical, si los elementos básicos quedan profundamente arraigados en los niños la progresión será siempre fácil y fluida.

El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas. Por lo que el educador tiene la obligación de ampliar, cambiar y enriquecer el repertorio en función a las necesidades que vayan surgiendo.

### **RELACIONES LÓGICO MATEMÁTICAS:**

Por ejemplo, cuando el niño juega a la ronda del “Lobo feroz”, trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (que está

lejos) ¿qué estás haciendo lobito?, cuando el lobo sale a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el niño toma conciencia de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás.

Cuando camina de lado haciendo la ronda del “Felipito Felipón”, al cruzar la pierna derecha por encima de la izquierda, al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda, está reforzando su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

## **IDENTIDAD, AUTONOMÍA PERSONAL Y DESARROLLO SOCIAL**

En las rondas y juegos tradicionales, al jugar al “Las ollitas”, al “Matantiru Tirulán”, cuando “salva” a sus compañeros de ser llevados por el “diablo con los diez mil cachos”, cuando espera su turno para ser el lobo, el niño está practicando normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños, con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído.

En las rondas y juegos el niño adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se va conociendo, acepta sus propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir.

### **2.1.3. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

#### **Concepto**

Aprender significa adquirir información, retenerla y recuperarla en un momento dado. Cuando en el aula se logran aprendizajes significativos, los alumnos han adquirido los contenidos porque pudieron entender la información que se les ha presentado al tener conocimientos previos suficientes y adecuados. Las relaciones permiten el recuerdo, lo que no se relaciona no se aprende verdaderamente; pasa desapercibido o se olvida.

La memorización comprensiva es el resultado del aprendizaje significativo; este aprendizaje supone una red de relaciones que facilita el recuerdo. Las nuevas ideas se construyen sobre otras anteriores y los contenidos se entienden por su relación con otros contenidos.

#### **Funcionalidad de los aprendizajes**

Los conocimientos aprendidos significativamente son funcionales, es decir que se pueden aplicar en situaciones distintas a aquellas en las que se han aprendido. En todo proceso de enseñanza y de aprendizaje intencional es imprescindible valorar si se han logrado los aprendizajes previstos. Comprobar que los contenidos se aplican en otros contextos es el mejor indicador de que estos han sido adquiridos.



## **El sentido en el aprendizaje significativo**

Cuando el alumno está motivado pone en marcha su actividad intelectual. Se utiliza el término sentido para referir a las variables que influyen en que el alumno esté dispuesto a realizar el esfuerzo necesario aprender para aprender significativamente.

Hace referencia a todo el contexto donde se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje e incluye factores como:

- la autoimagen del alumno
- el miedo a fracasar
- la confianza que le merece su profesor
- el clima del grupo
- la forma de concebir el aprendizaje escolar
- el interés por el contenido

Procurar que el alumno quiera aprender requiere tanto del esfuerzo por hacer los contenidos interesantes como de procurar un clima escolar donde tenga sentido el aprendizaje. Además de que quiera es también imprescindible que el alumno pueda hacerlo.

## **Actividades de Aprendizaje Significativo**

Las actividades de Aprendizaje Significativo tienen momentos ordenados que permiten el paso a paso para arribar al proceso de aprendizaje, al ejercicio la autoestima, al desarrollo grupal, etc.

A continuación se incluyen como referencia una secuencia lógica que no es lineal necesariamente, pues, según las necesidades, algunos momentos de la actividad significativa pueden coincidir. Sin embargo, debemos tener cuidado de no considerarla una secuencia única, porque, de acuerdo con nuestra experiencia, los docentes podemos proponer varias secuencias que resultan apropiadas para lograr aprendizajes significativos.

### **Momento de recuperación de conocimientos previos:**

Pone énfasis en el juego, en recoger los saberes previos necesarios para el desarrollo de la actividad de aprendizaje significativo. La recuperación de los saberes previos se puede lograr a través de una prueba, la realización de ejercicios, el análisis de una imagen, la discusión de un tema determinado u otras estrategias sencillas.

### **Momento de motivación:**

En este momento ponemos a los alumnos y alumnas frente a una situación de aprendizaje que despierta su curiosidad y su interés por aprender. Tiene el propósito de generar el vínculo afectivo de los estudiantes con su aprendizaje. Es importante utilizar nuestra imaginación y creatividad para programar las estrategias más apropiadas para lograr mantener la motivación.

### **Momento básico:**

Se desarrollan un conjunto de acciones para crear, investigar, analizar, etc. obteniendo nuevos conocimientos. En este momento,

analizamos con los estudiantes las respuestas que han dado en los momentos anteriores y relacionamos con ellos sus saberes previos con los contenidos nuevos materia del aprendizaje.

El docente utiliza distintas estrategias para lograr el aprendizaje del niño y la niña. En este momento de la actividad intervienen los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes; por esta razón, las estrategias que debemos emplear serán variadas: experimentos, consultas de libros, solución de problemas, encuestas, etc. El trabajo puede ser individual o en pequeños grupos y el docente colabora como facilitador. Los resultados de estas actividades deben ser concretos, por ejemplo: un texto creativo, un resumen, un experimento, ejercicios o problemas resueltos, etc.

### **Momento de práctica:**

Permite que los alumnos y las alumnas hagan uso de estos nuevos conocimientos. En este momento los estudiantes refuerzan y consolidan sus aprendizajes, con el apoyo de maestro, mediante la aplicación de los nuevos aprendizajes a su vida diaria; es aquí cuando los aprendizajes se vuelven significativos para los alumnos.

### **Momento de evaluación**

Permite obtener información sobre cómo han aprendido los estudiantes para reforzar y corregir errores. En este momento, los alumnas y alumnos hacen su propia evaluación en relación con el proceso

de la actividad de aprendizaje significativo: el cumplimiento de las tareas a las que se comprometieron, su grado de participación en las mismas, el desarrollo de las competencias previstas, los conceptos y actitudes aprendidas, así como la reflexión sobre su proceso de aprendizaje (meta cognición).

Para el desarrollo de este momento podemos programar, por ejemplo, estrategias de autoevaluación y de evaluación en grupo. En este momento es decisivo el apoyo del docente para reforzar la autoestima, darles oportunidad de buscar alternativas para superar dificultades y tomar las decisiones más apropiadas.

### **Momento de extensión:**

Es el conjunto de acciones que permiten afirmar los nuevos aprendizajes en otros contextos. En general, al concluir una actividad de aprendizaje significativo las alumnas y alumnos se encuentran motivados para desarrollar otras iniciativas e ideas en relación con nuevas necesidades de aprendizaje surgidas del proyecto curricular de aula.

Cabe señalar que como parte de la programación de las actividades de aprendizaje, se considera para cada estrategia la estimación del tiempo, los recursos necesarios y los indicadores de evaluación.

Finalmente es importante recordar que los estudiantes participan de la actividad desde la planificación hasta la evaluación.

#### **2.1.4. TEORIAS**

##### **Teoría del Aprendizaje Significativo**

Para Ausubel (1987), en su obra dice:

**“El aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por estructura cognitiva, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”.** (p. 43)

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Según Ausubel, (1987), resume este hecho en su obra de la siguiente manera:

**"Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente". (p. 51)**

## **TEORÍA DE VIGOTSKY**

La teoría de Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. (Germán O.)

Según Vigotsky, (1925), considera al aprendizaje así:

**“Como uno de los mecanismos fundamentales del desarrollo. En su opinión, la mejor enseñanza es la que se adelanta al desarrollo. En el modelo de aprendizaje que aporta, el contexto ocupa un lugar central. La interacción social se convierte en el motor del desarrollo”. (p.79)**

Vigotsky introduce el concepto de 'zona de desarrollo próximo' que es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial. Para determinar este concepto hay que tener presentes dos aspectos: la importancia del contexto social y la capacidad de imitación. Aprendizaje y desarrollo son dos procesos que interactúan. El aprendizaje escolar ha de ser congruente con el nivel de desarrollo del niño. El aprendizaje se produce más fácilmente en situaciones colectivas. La interacción con los

padres facilita el aprendizaje. 'La única buena enseñanza es la que se adelanta al desarrollo'.

La teoría de Vigotsky se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o 'línea natural del desarrollo' también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que el individuo interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, en contra posición de Piaget. No podemos decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. A esto se refiere la ZDP. Lo que el niño pueda realizar por sí mismo, y lo que pueda hacer con el apoyo de un adulto, la ZDP, es la distancia que exista entre uno y otro. (Elizabeth) Vigotski, es el fundador de la teoría socio cultural en psicología. Su obra en esta disciplina se desarrollo entre los años 1925 y 1934 fecha en la que falleció a los 38 años a causa de una enfermedad infecciosa. La principal influencia que le da una cierta unidad a su obra, son los escritos del materialismo dialectico e histórico Marx y Engels, de los que era un profundo conocedor.

De hecho, Vigotsky como los psicólogos soviéticos de su época se planteo la tarea de construir una psicología científica acorde con los planteamientos Marxistas (Alicia) Concepto ser humano: Es constructivista exógeno, considera al sujeto activo, construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio social mediatizado por un agente y vehiculizado por el lenguaje. DESARROLLO COGNITIVO: Producto de la socialización del sujeto en el medio: Se da por condiciones interpsicológicas que luego son asumidas por el sujeto como intrapsicológicas. APRENDIZAJE: Esta determinado por el medio en el

cual se desenvuelve y su zona de desarrollo próximo o potencial.  
INFLUENCIAS AMBIENTALES: se da por las condiciones ambientales y esto da paso a la formación de estructuras más complejas.

## **ORIGEN DEL DESARROLLO:**

Vygotsky rechaza totalmente los enfoques que reducen la Psicología y el aprendizaje a una simple acumulación de reflejos o asociaciones entre estímulos y respuestas. Existen rasgos específicamente humanos no reducibles a asociaciones, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Gestalt, Piagetiana), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognoscitivas que se inducen en la interacción social. Vygotsky señala que el desarrollo intelectual del individuo no puede entenderse como independiente del medio social en el que está inmersa la persona. Para Vygotsky, el desarrollo de las funciones psicológicas superiores se da primero en el plano social y después en el nivel individual.

### **2.1.5. TIPOS DE APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO**

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje



significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

### **Aprendizaje De Representaciones**

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos.

Al respecto Ausubel, (1983), dice:

**“Ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan”.** (p. 46)

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

## **Aprendizaje De Conceptos**

Para Ausubel, (1983), dice;

**“Los conceptos se definen como objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos”.** (p. 61)

Partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota" , ese símbolo sirve también como significante para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

## **Aprendizaje de proposiciones.**

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva.

Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

## **Principio de la Asimilación**

El Principio de asimilación se refiere a la interacción entre el nuevo material que será aprendido y la estructura cognoscitiva existente origina una reorganización de los nuevos y antiguos significados para formar una estructura cognoscitiva diferenciada, esta interacción de la información

nueva con las ideas pertinentes que existen en la estructura cognitiva propician su asimilación.

Por asimilación entendemos el proceso mediante el cual " la nueva información es vinculada con aspectos relevantes y pre existentes en la estructura cognoscitiva, proceso en que se modifica la información recientemente adquirida y la estructura pre existente.

Para Ausubel, ( 1983), dice al respecto:

**“Este proceso de interacción modifica tanto el significado de la nueva información como el significado del concepto o proposición al cual está afianzada”.** (p. 120).

El producto de la interacción del proceso de aprendizaje no es solamente el nuevo significado de (a'), sino que incluye la modificación del subsunor y es el significado compuesto (A'a').

Consideremos el siguiente caso: si queremos que el alumno aprenda el concepto de cambio de fase (a) este debe poseer el concepto de calor (energía en tránsito) (A) en su estructura cognoscitiva previa, el nuevo concepto (cambio de fase) se asimila al concepto más inclusivo (calor) (A'a'), pero si consideramos que los cambios de fase se deben a una transferencia de energía, no solamente el concepto de cambio de fase podrá adquirir significado para el alumno, sino también el concepto de calor que el ya poseía será modificado y se volverá más inclusivo, esto le permitirá por ejemplo entender conceptos como energía interna, capacidad calorífica específica. etc.

Evidentemente, el producto de la interacción A' a' puede modificarse después de un tiempo; por lo tanto la asimilación no es un proceso que concluye después de un aprendizaje significativo sino, que continua a lo largo del tiempo y puede involucrar nuevos aprendizajes así como la pérdida de la capacidad de reminiscencia y reproducción de las ideas subordinadas.

Para tener una idea más clara de cómo los significados recién asimilados llegan a estar disponibles durante el periodo de aprendizaje, AUSUBEL plantea que durante cierto tiempo "son disociables de sus subsunsores, por lo que pueden ser reproducidos como entidades individuales lo que favorece la retención de a'.

Según Ausubel, (1983), en su obra menciona:

**“La teoría de la asimilación considera también un proceso posterior de olvido y que consiste en la "reducción" gradual de los significados con respecto a los subsunsores. Olvidar representa así una pérdida progresiva de disociabilidad de las ideas recién asimiladas respecto a la matriz ideativa a la que estén incorporadas en relación con la cual surgen sus significados”.** (p. 126)

Se puede decir entonces que, inmediatamente después de producirse el aprendizaje significativo como resultado de la interacción A'a' , comienza una segunda etapa de asimilación a la que AUSUBEL llama: asimilación obliteradora.

En esta etapa las nuevas ideas se vuelven espontánea y progresivamente menos disociables de los subsunsores (ideas ancla).

Hasta que no son reproducibles como entidades individuales, esto quiere decir que en determinado momento la interacción  $A'a'$ , es simplemente indisoluble y se reduce a  $(A')$  y se dice que se olvidan, desde esta perspectiva el olvido es una continuación de "fase temporal posterior" del proceso de aprendizaje significativo, esto se debe que es más fácil retener los conceptos y proposiciones subsunores, que son más estables que recordar las ideas nuevas que son asimiladas en relación con dichos conceptos y proposiciones.

Es necesario mencionar que la asimilación obliterada "sacrifica" un cierto volumen de información detallada y específica de cualquier cuerpo de conocimientos.

La asimilación obliteradora, es una consecuencia natural de la asimilación, sin embargo, no significa que el subsunor vuelva a su forma y estado inicial, sino, que el residuo de la asimilación obliteradora  $(A')$ , es el miembro más estable de la interacción  $(A'a')$ , que es el subsunor modificado. Es importante destacar que describir el proceso de asimilación como única interacción  $A'a'$ , sería una simplificación, pues en grado menor, una nueva información interactúa también con otros subsunores y la calidad de asimilación depende en cada caso de la relevancia del subsunor.

Resumiendo, la esencia la teoría de la asimilación reside en que los nuevos significados son adquiridos a través de la interacción de los nuevos conocimientos con los conceptos o proposiciones previas, existentes en la estructura cognitiva del que aprende, de esa interacción resulta de un producto  $(A'a')$ , en el que no solo la nueva información adquiere un nuevo significado( $a'$ ) sino, también el subsunor  $(A)$  adquiere

significados adicionales (A'). Durante la etapa de retención el producto es disociable en A' y a'; para luego entrar en la fase obliteradora donde (A'a') se reduce a A' dando lugar al olvido.

Dependiendo como la nueva información interactúa con la estructura cognitiva, las formas de aprendizaje planteadas por la teoría de asimilación son las siguientes.

### **Aprendizaje Subordinado**

Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de subsunción.

El aprendizaje de conceptos y de proposiciones, hasta aquí descritos reflejan una relación de subordinación, pues involucran la subsunción de conceptos y proposiciones potencialmente significativos a las ideas más generales e inclusivas ya existentes en la estructura cognoscitiva.

Según Ausubel, (1983), dice:

**“La estructura cognitiva tiende a una organización jerárquica en relación al nivel de abstracción, generalidad e exclusividad de las ideas, y que, "la organización mental" [...] ejemplifica una pirámide [...] en que las ideas más inclusivas se encuentran en el ápice, e incluyen ideas progresivamente menos amplias”.** (p. 121)

El aprendizaje subordinado puede a su vez ser de dos tipos: Derivativo y Correlativo. El primero ocurre cuando el material es aprendido y entendido como un ejemplo específico de un concepto ya existente, confirma o ilustra una proposición general previamente aprendida. El significado del nuevo concepto surge sin mucho esfuerzo, debido a que es directamente derivable o está implícito en un concepto o proposición más inclusiva ya existente en la estructura cognitiva, por ejemplo, si estamos hablando de los cambios de fase del agua, mencionar que en estado líquido se encuentra en las "piletas", sólido en el hielo y como gas en las nubes se estará promoviendo un aprendizaje derivativo en el alumno, que tenga claro y preciso el concepto de cambios de fase en su estructura cognitiva. Cabe indicar que los atributos de criterio del concepto no cambian, sino que se reconocen nuevos ejemplos.

Según Ausubel, (1983),

**“El aprendizaje subordinado es correlativo, si es una extensión elaboración, modificación o limitación de proposiciones previamente aprendidas”.** (p. 47).

En este caso la nueva información también es integrada con los subsensores relevantes más inclusivos pero su significado no es implícito por lo que los atributos de criterio del concepto incluido pueden ser modificados. Este es el típico proceso a través del cual un nuevo concepto es aprendido.

### **Aprendizaje Supraordinado**

Para Ausubel, (1983), dice:



**“Ocurre cuando una nueva proposición se relaciona con ideas subordinadas específicas ya establecidas, tienen lugar en el curso del razonamiento inductivo o cuando el material expuesto [...]implica la síntesis de ideas componentes". (p. 83)**

Por ejemplo: cuando se adquieren los conceptos de presión, temperatura y volumen, el alumno más tarde podrá aprender significado de la ecuación del estado de los gases perfectos; los primeros se subordinan al concepto de ecuación de estado lo que representaría un aprendizaje supra ordenado. Partiendo de ello se puede decir que la idea supra ordenada se define mediante un conjunto nuevo de atributos de criterio que abarcan las ideas subordinadas, por otro lado el concepto de ecuación de estado, puede servir para aprender la teoría cinética de los gases.

El hecho que el aprendizaje supra ordenado se torne subordinado en determinado momento, nos confirma que ella estructura cognitiva es modificada constantemente; pues el individuo puede estar aprendiendo nuevos conceptos por subordinación y a la vez, estar realizando aprendizajes supra ordenados (como en el anterior) posteriormente puede ocurrir lo inverso resaltando la característica dinámica de la evolución de la estructura cognitiva.

### **Aprendizaje Combinatorio**

Este tipo de aprendizaje se caracteriza por que la nueva información no se relaciona de manera subordinada, ni supra ordenada con la estructura cognoscitiva previa, sino se relaciona de manera general con

aspectos relevantes de la estructura cognoscitiva. Es como si la nueva información fuera potencialmente significativa con toda la estructura cognoscitiva.

Considerando la disponibilidad de contenidos relevantes apenas en forma general, en este tipo de aprendizaje, las proposiciones son, probablemente las menos relacionables y menos capaces de "conectarse" en los conocimientos existentes, y por lo tanto más dificultosa para su aprendizaje y retención que las proposiciones subordinadas y supra ordenadas; este hecho es una consecuencia directa del papel crucial que juega la disponibilidad subsunsores relevantes y específicos para el aprendizaje significativo.

Finalmente el material nuevo, en relación con los conocimientos previos no es más inclusivo ni más específico, sino que se puede considerar que tiene algunos atributos de criterio en común con ellos, y pese a ser aprendidos con mayor dificultad que en los casos anteriores se puede afirmar que "Tienen la misma estabilidad [...] en la estructura cognoscitiva" , porque fueron elaboradas y diferenciadas en función de aprendizajes derivativos y correlativos, son ejemplos de estos aprendizajes las relaciones entre masa y energía, entre calor y volumen esto muestran que implican análisis, diferenciación, y en escasas ocasiones generalización , síntesis.

## **2.2. Posicionamiento Teórico Personal**

Todos los autores citados en el presente anteproyecto han realizado aportes significativos para el desarrollo del niño o niña, siendo prioridad la

actividad lúdica como herramienta necesaria para lograr un aprendizaje significativo en los niños.

Estaremos de acuerdo con el modelo que manifiesta Piaget, en el que el juego es un caso típico de conducta, por parecer desprovisto de significado funcional”, en otro planteamiento considera que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de la misma”.

La metodología se basa en el desarrollo de diferentes situaciones vivenciadas por el niño. La observación y la acción del educador son más importantes que la misma programación.

El modelo en que nos basaremos es vivencial ya que se busca una educación que comience de la vivencia, que use el descubrimiento progresivo de las nociones fundamentales y de sus múltiples combinaciones, que explote todas las posibilidades de expresión para desarrollar todas las estructuras que conforman al niño, planteándose como objetivos: el desarrollo de la creatividad, la comunicación y el pensamiento operatorio.

Permitir al niño desde edad temprana, tomar conciencia de su cuerpo, y mediante el juego libre y espontáneo, desarrollar sus cualidades perceptivas, ya que el juego es para el niño como el trabajo para un adulto, es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Todo esto irá conformando, desarrollando y apoyando el desarrollo de sus potencialidades, obteniendo así un individuo capaz de hacer frente a cualquier situación o estímulo, y lo prepara para insertarse sin problemas en la sociedad. A continuación se dará una definición que permita aclarar el concepto y sus características:

El fundamento práctico del Aprendizaje Significativo propuesto es la actividad lúdica, la cual es más que una simple diversión, es la manera propia del niño para expresar sus sentimientos, de descubrir el mundo, de interactuar con su cuerpo, sus iguales y con los objetos. A través de ésta, podrá interpretar el mundo y consolidar sus aprendizajes. Piaget, considera al juego como una simple asimilación funcional, en la cual todos los comportamientos que pueda tener el niño son susceptibles de convertirse en juego cuando se repiten por asimilación pura, es decir, por simple placer funcional. El juego es el complemento de la imitación al principio y luego aparece por medio del ejercicio de las actividades por el solo placer de dominarlas y extraer de allí un sentimiento de virtuosidad o potencia.

### **2.3. Glosario de términos**

**Acicate:** Lo que resulta gratificante e impulsa a hacer o a desear algo.

**Asimilar:** Hacer semejante, comparable; Hacer equivalente; Apropiarse, digerir; Comprender completamente.

**Atavismo:** Inclinação a imitar o mantener formas de vida o costumbres arcaicas.

**Autoestima:** Un sentido del valor; sentimiento positivo sobre uno mismo y las propias habilidades. Una persona con buena autoestima se siente respetada, valorada, y capaz de hacer las cosas con éxito y de manera independiente.

**Cognositivo:** construcción del conocimiento, de un individuo de manera particular, en relación con su situación interna y sus expectativas.

**Conducta:** Manera o forma de comportarse una persona.

**Congénito:** Que se tiene desde el nacimiento porque se ha adquirido durante el período de gestación

**Coordinación:** Combinación o unión de algo para conseguir una acción común.

**Corporal:** Del cuerpo, esp. del humano, o relacionado con él.

**Creatividad:** Facultad o capacidad para crear.

**Equilibrio:** Estabilidad, situación de una cosa que, pese a no tener una base sólida, se mantiene sin caerse.

**Esquema:** Representación gráfica y simbólica de cosas materiales o inmateriales.

**Estrategia:** Plan o técnica para dirigir un asunto o para conseguir un objetivo.

**Evaluación:** Valoración de los conocimientos, de la actitud o del rendimiento de un alumno.

**Exhibicionismo:** Comportamiento sexual que consiste en mostrar los órganos genitales en público

**Facultad:** Capacidad, aptitud o potencia física o moral.

**Fisiológico:** Ciencia que estudia las funciones de los seres vivos.

**Idiosincrática:** La idiosincrasia proviene del griego, temperamento particular. Pueden ser distintivos y propios de un individuo o de una colectividad nacional, regional o étnica.

**Imagen:** Recurso expresivo que consiste en reproducir o suscitar una intuición o visión poética por medio del lenguaje.

**Imaginación:** Facultad de representar algo real o irreal en la mente.

**Iniciativa:** Capacidad para idear, inventar o empezar algo.

**Intelectual:** Referido a una persona, que se dedica profesionalmente al estudio o a actividades que requieren un empleo prioritario de la inteligencia.

**Juego:** Actividad recreativa que se realiza bajo determinadas reglas.

**Lúdico:** Actividad recreativa sometida a reglas en el que unos ganan y otros pierden.

**Memorizar:** Es el proceso de codificación, almacenamiento y reintegro de un conjunto de datos, este hecho implica también retener, conservar, evocar, recordar.

**Motivación:** Estimulación que suscita o despierta el interés.

**Noción:** Conocimiento elemental o básico.

**Proposición:** Enunciado de una hipótesis o suposición, y de una tesis o conclusión, que es consecuencia de la hipótesis.

**Recreativo:** Que divierte o entretiene.

**Ritmo:** Orden acompasado en la sucesión de las cosas.

**Noción:** Conocimiento elemental o básico.

**Sociológico:** Ciencia que estudia las condiciones de existencia y de desarrollo de las sociedades humanas

**Sonidos:** Conjunto de aparatos y sistemas que sirven para emitir, grabar, reproducir o modificar el ruido, la voz y la música.

**Tradicional:** Que sigue las normas o costumbres del pasado o de un tiempo anterior

**Vínculo:** Unión o atadura entre dos personas o dos cosas.

## 2.4. Preguntas Directrices

- ¿Qué actividades lúdicas permiten el aprendizaje significativo del niño y la niña?

Luego de haber realizado la investigación deducimos que en toda actividad lúdica en la que el niño participa activamente con el entorno manifestando sus emociones logra interiorizar el conocimiento.

- ¿Cuáles son las limitaciones para el desarrollo de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo del aprendizaje significativo del niño y la niña?

En los Centros Infantiles en los cuales se realizó la investigación observamos que las maestras y promotoras no utilizan la metodología adecuada, escolarizando a los niños, lo cual conlleva a futuros problemas de aprendizaje.

- ¿Se considera necesaria una guía didáctica de actividades lúdicas que permitan el desarrollo aprendizaje significativo del niño y la niña?

Las maestras y promotoras si están de acuerdo en utilizar una guía didáctica que cuente con estrategias y técnicas, ya que en su mayoría no cuentan con bibliografía necesaria. .

- La elaboración de una guía didáctica de actividades lúdicas permitirá mejorar el desarrollo del aprendizaje significativo del niño y la niña?

Hemos visto necesaria la elaboración de una guía didáctica, ya que está facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje, en un ambiente lúdico.



## 2.5. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
El juego es una actividad inherente al ser humano, que es utilizado por los niños para la diversión y el disfrute y como herramienta educativa.	Juego	Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"><li>- Divertido</li><li>- Entretenido</li><li>- Sociable</li><li>- Trabajar en grupo</li><li>- Creativo</li><li>- Se identifica</li><li>- Compartir</li><li>- Forma de expresión</li><li>- Fortalece el autoestima</li><li>- Recreativo</li></ul>

<p>Aprendizaje significativo es la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.</p>	<p>Aprendizaje Significativo</p>	<p>3 a 5 años</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desarrolla destrezas</li> <li>- Habilidades cognitivas</li> <li>- Duradero</li> <li>- Para toda la vida</li> <li>- Razonamiento</li> </ul>
---	----------------------------------	-------------------	---

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipo de Investigación:

La presente investigación es de carácter descriptiva, propositiva y factible la misma que presenta una propuesta, ya que da solución a muchas deficiencias de aprendizaje existentes.

También fue **de campo** ya que se realizó en el lugar de los acontecimientos, que son los centros infantiles MIES-INFA Ibarra sector urbano, con niños y niñas de 3 a 5 años, usando técnicas como: encuestas, entrevistas; que serán aplicadas a docentes, directivos, niños y niñas, para recoger y registrar la información necesaria, teniendo así como ventaja la realidad.

Esta investigación también fue **documental** porque se recolectó y estudió de fuentes bibliográficas como: libros, revistas, enciclopedias, artículos de periódicos, páginas web, donde encontraremos información confiable para profundizar conceptos de aprendizaje y juego. Como también en procesos, estratégicas, técnicas y actividades para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas de 3 a 5 años, lo que sirvió como apoyo en el desarrollo integral del niño.

Fue un **proyecto factible** porque respondió a la necesidad de solución de maestros y maestras que aspiran mejorar el aprendizaje, se elaboró una guía didáctica con métodos y técnicas, basada en el juego como estrategia, para el desarrollo del aprendizaje significativo, en los niños y niñas de 3 a 5 años del Centro Infantiles MIES-INFA Ibarra, sector urbano.

El presente trabajo de investigación se desarrolló bajo un enfoque crítico propositivo de carácter cuantitativo – cualitativo. Cuantitativo porque la información que se recolectó fue representada en cuadros y gráficos para luego ser sometida a un análisis de tipo estadístico o numérico.

Finalmente la formulación de la propuesta permitió solucionar el problema planteado en el presente proyecto de investigación.

### **3.2. Métodos:**

Para el desarrollo de la presente investigación se requerirá de los siguientes métodos:

El método fue **inductivo** porque fue empleado para reunir diferentes aspectos y elementos de la investigación y llegar a formar el todo que representa la propuesta de la investigación.

Teniendo el resultado de las encuestas, el método inductivo, nos permitió argumentar, analizar ordenada y coherentemente, que en los

Centros Infantiles del MIES-INFA Ibarra, sector urbano no existe un adecuado uso de los procesos en el desarrollo del aprendizaje significativo, en los niños y niñas de 3 a 5 años, ya que la mayoría de las docentes y madres comunitarias desconocen del tema ya que no tienen una preparación académica adecuada.

El método **matemático** fue útil porque cuadros nos permitió utilizar cuadros estadísticos para el análisis e interpretación de resultados.

### **3.3. Técnicas e Instrumentos:**

#### **Encuesta**

Esta fue la principal técnica para esta investigación, se aplicó un cuestionario estructurado por 15 ítems diseñados con preguntas cerradas, la misma que fue dirigida a promotoras y Maestras Parvularias, con lo cual se obtuvo resultados claros y precisos.

#### **Entrevista**

Fue una técnica que se utilizó en la investigación, cuyo instrumento fue dirigido exclusivamente a los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Infantiles del MIES-INFA Ibarra, sector urbano, con lo cual se obtuvo resultados precisos sobre el juego como estrategia que aplican las promotoras para el desarrollo del aprendizaje significativo, la misma que está estructurada de 5 preguntas válidas y aplicable.

### 3.4. Población

La población objeto de estudio se compone de:

CENTROS INFANTILES	NIÑOS	DOCENTES	
		Principal	Auxiliares
4	179	8	8

#### Cuadro de Población de Niños

CENTRO INFANTIL	Niños/as de 3 a 4 años	Niños/as de 4 a 5 años
“Jaramillo Pérez”	30	41
“ La Candelaria”	11	17
“Azaya”	17	21
“Barrio Central”	21	21
Subtotal	79	100
<b>TOTAL</b>	<b>179</b>	

### 3.4. Muestra

**Cálculo total de Muestra de Niños y Niñas:**

$$n = \frac{N \times PQ}{(N - 1) \frac{E^2}{K^2} + PQ}$$

Donde:

$n$  = Tamaño de la muestra

$N$  = Población

$PQ$  = Varianza de la población, valor constante = 0.25

$E$  = Margen de error

$K$  = Coeficiente de corrección de error

**Reemplazando datos:**

$$n = \frac{179 \times 0,25}{(179 - 1) \frac{0,05^2}{2^2} + 0,25}$$

$$n = \frac{49}{179 \times 0,000625 + 0,25}$$

$$n = \frac{44,75}{0,36125}$$

$$n = 123,8$$

$$n = 124$$

## FRACCION MUESTRAL

$$m = \frac{n}{N}$$

$m$  = Fracción Muestral

$n$  = muestra

$N$  = Población/universo

Reemplazando datos

$$m = \frac{123,8}{179}$$

$$m = 0,6916$$

**Cálculo de Muestra de Niños y Niñas de cada uno de los Centros Infantiles:**

$$n = m \times N$$

**CDI “Jaramillo Pérez”**

$$n = 30 \times 0,6916$$

$$n = 21$$

$$n = 41 \times 0,6916$$

$$n = 28$$



**CDI “La Candelaria”**

$$n = 11 \times 0,6916$$

$$n = 17 \times 0,6916$$

$$n = 8$$

$$n = 12$$

**CDI “Azaya”**

$$n = 17 \times 0,6916$$

$$n = 21 \times 0,6916$$

$$n = 12$$

$$n = 14$$

**CDI “Barrio Central”**

$$n = 21 \times 0,6916$$

$$n = 21 \times 0,6916$$

$$n = 14$$

$$n = 14$$

**Cuadro de Muestra:**

<b>INSTITUCIONES</b>	<b>ESTUDIANTES</b>	
Jaramillo Pérez	3 a 4	21
	4 a 5	28
La Candelaria	3 a 4	8
	4 a 5	12
Azaya	3 a 4	12
	4 a 5	14
Barrio Central	3 a 4	14
	4 a 5	14
<b>TOTAL</b>	<b>123</b>	

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

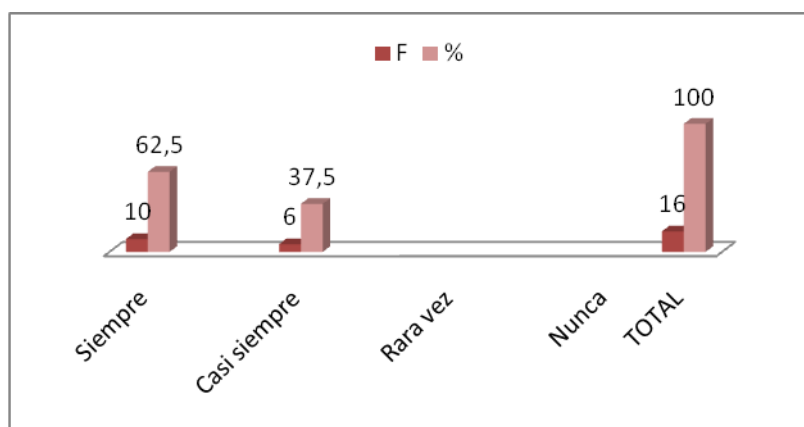
#### 4.1. ENCUESTA DIRIGIDA A LAS PROMOTORAS

##### Pregunta 1

1. Los niños y niñas a su cargo se divierten con el aprendizaje que Ud. les imparte?

INDICADORES	F	%
Siempre	10	62,5
Casi siempre	6	37,5
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 1



##### Interpretación

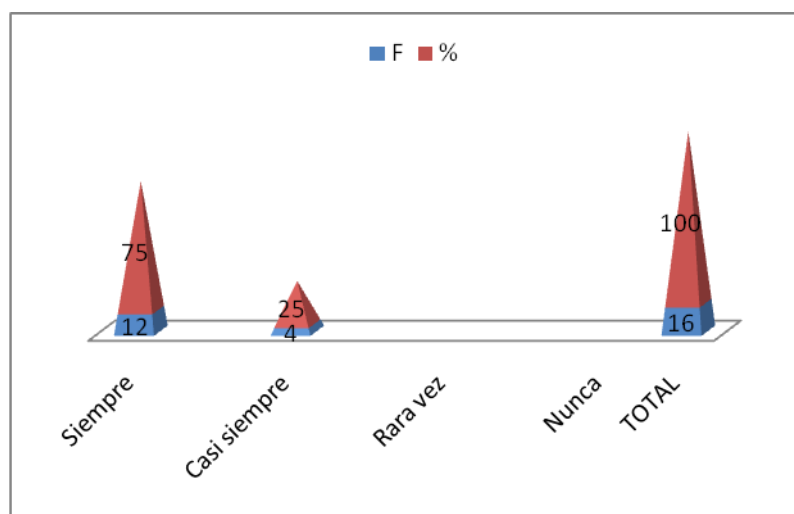
En relación a esta pregunta la mayoría de las promotoras encuestadas afirman que los niños se divierten con el aprendizaje que ellas imparten, un menor número de promotoras dice que sus niños no se divierten, quizá la falta de recursos didácticos ha llevado a estas maestras a que el aprendizaje que imparten a sus alumnos no sea divertido.

## Pregunta 2

2. Es entretenido el aprendizaje que Ud. brinda a sus niños?

INDICADORES	F	%
Siempre	12	75
Casi siempre	4	25
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 2



## Interpretación

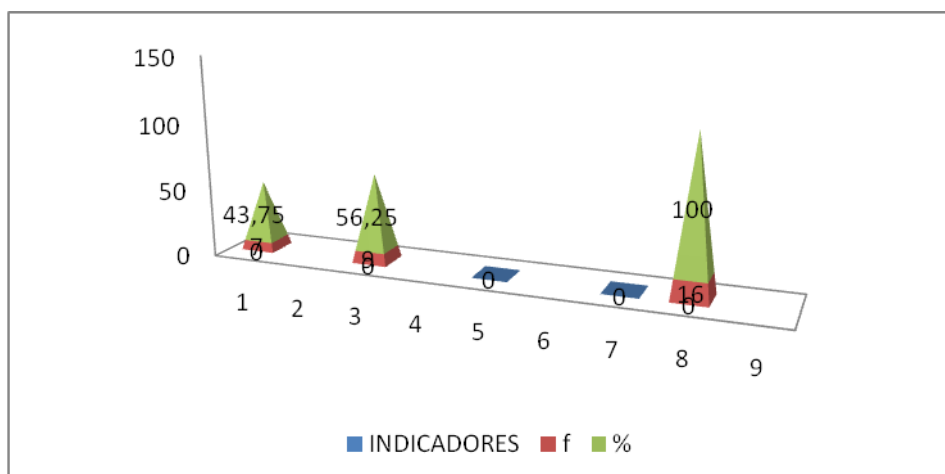
De acuerdo a las Parvularias encuestadas afirman que siempre es entretenido el aprendizaje que brindan a sus alumnos; ellas motivan a sus niños con juegos previos o canciones, ya que consideran que es el mejor recurso para que los niños aprendan. Otras maestras opinan que casi siempre es divertido el aprendizaje por lo que deben buscar alternativas para mejorar su enseñanza.

### Pregunta 3

3. Cree Ud. que las actividades lúdicas que realiza permite la sociabilidad entre los niños?

INDICADORES	f	%
Siempre	7	43,75
Casi siempre	9	56,25
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 3



### Interpretación

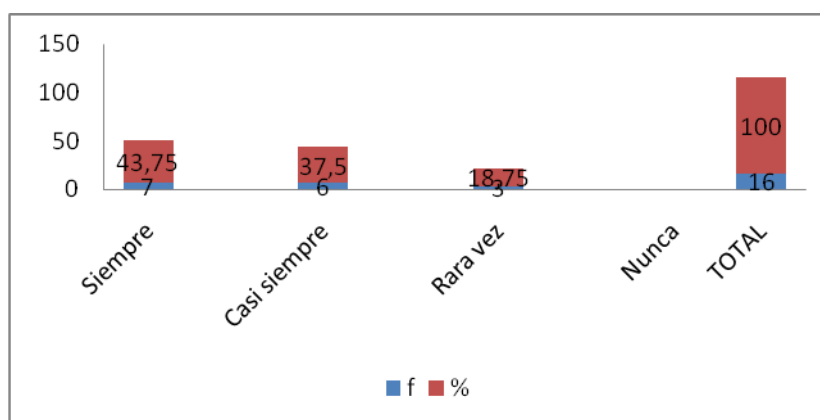
En relación a esta pregunta un porcentaje no muy alto de maestras consideran que siempre las actividades lúdicas que realizan permite la sociabilidad entre los niños, un porcentaje mayor al anterior considera que casi siempre el juego es un recurso que ayuda a mejorar la relación entre ellos, ya que en ocasiones existen niños muy tímidos que necesitan mayor atención, por lo que ellas juegan con sus niños para mejorar esta situación.

#### Pregunta 4

4. Las actividades que Ud. realiza permite que los niños y niñas trabajen en grupo?

INDICADORES	f	%
Siempre	7	43,75
Casi siempre	6	37,5
Rara vez	3	18,75
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 4



#### Interpretación

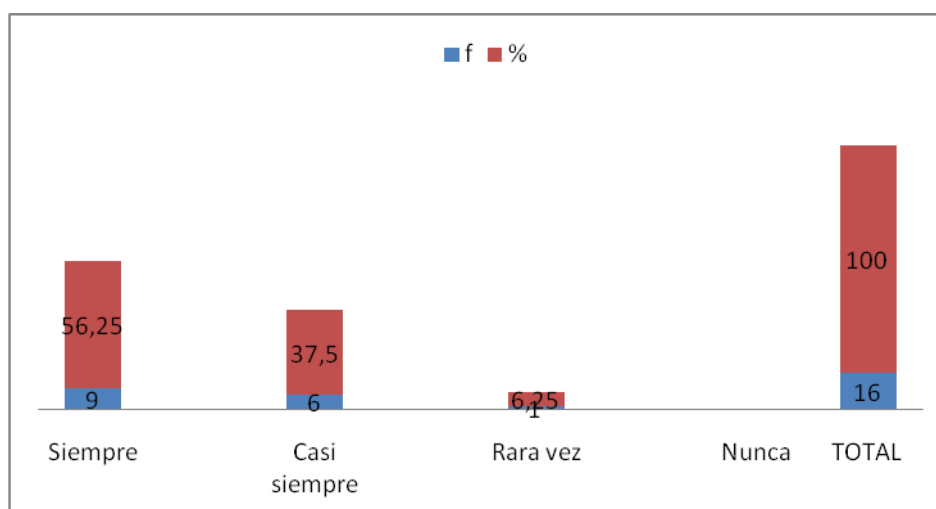
Un mayor porcentaje de las promotoras encuestadas expresan que siempre realizan actividades que permitan a los niños trabajar en grupo, en menor porcentaje dicen que casi siempre y rara vez las actividades que realizan son grupales. La actividad grupal fortalece la amistad entre los niños.

### Pregunta 5

5. En los juegos que Ud. realiza con los niños y niñas desarrolla la creatividad de ellos?

INDICADORES	f	%
Siempre	9	56,25
Casi siempre	6	37,5
Rara vez	1	6,25
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 5



### Interpretación

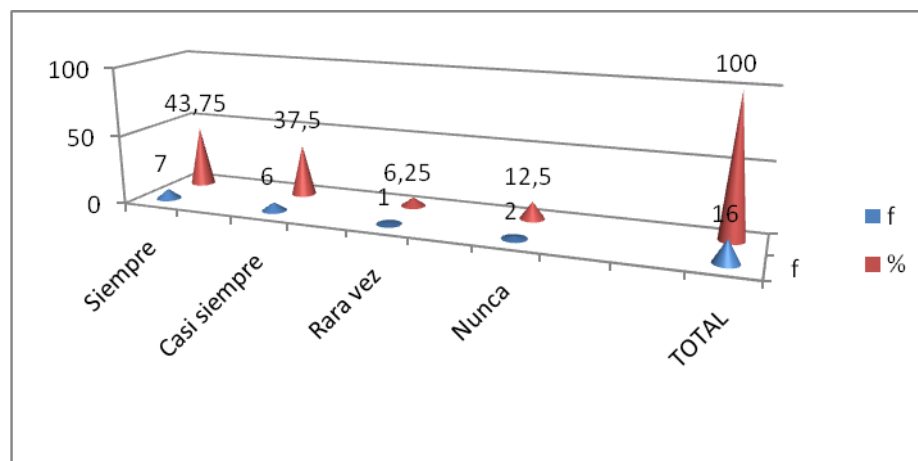
En las entrevistas aplicadas a las maestras se observa que la mayoría de ellas considera que los juegos que realizan con sus alumnos ayuda a desarrollar la creatividad; un porcentaje menor cree que casi siempre sucede esto y solo una maestra opina que rara vez la actividad lúdica desarrolla la creatividad. Hay que considerar que con el grupo de niños que ellas trabajan son muy creativos, por lo que ella debe realizar actividades adecuadas que contribuyan a su desarrollo.

### Pregunta 6

6. Si Ud. realiza una dramatización los niños y niñas se identifican con los personajes?

INDICADORES	f	%
Siempre	7	43,75
Casi siempre	6	37,5
Rara vez	1	6,25
Nunca	2	12,5
TOTAL	16	100,00

Gráfico 6



### Interpretación

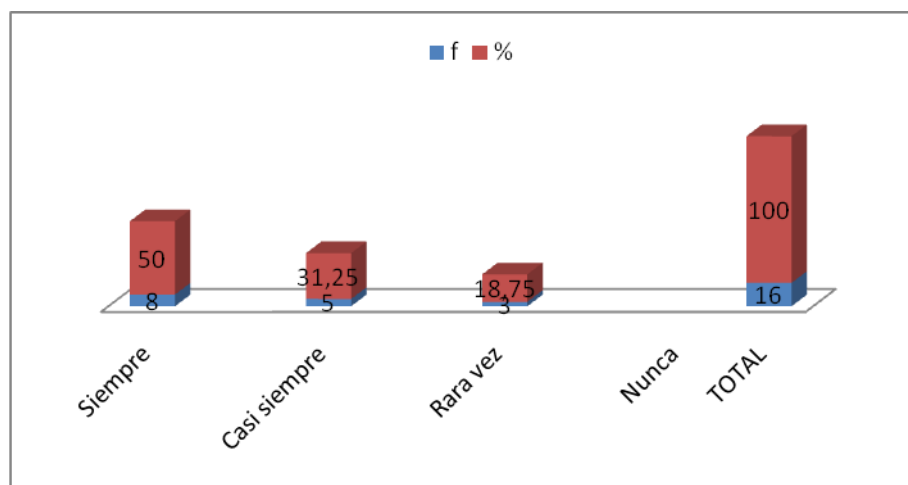
De los resultados obtenidos en las encuestas realizadas a las maestras se observa que la mayoría de ellas aseguran que al realizar una dramatización los niños se identifican con los personajes. Un porcentaje menor dice lo contrario, ya que muchas veces a los niños asumen roles de personajes que para ellos no son agradables como de brujas, lobos, etc.

### Pregunta 7

7. Realiza actividades en las que los niños compartan entre ellos?

INDICADORES	f	%
Siempre	8	50
Casi siempre	5	31,25
Rara vez	3	18,75
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 7



### Interpretación

De las encuestadas la mayoría de ellas afirman que realizan diferentes actividades en las que permiten que los niños compartan con sus compañeros, un menor porcentaje opina que rara vez realizan actividades en las que sus alumnos comparten entre ellos. Es necesario que las maestras realicen actividades como juegos, dramatizaciones,... en las cuales sus niños puedan compartir con los demás.

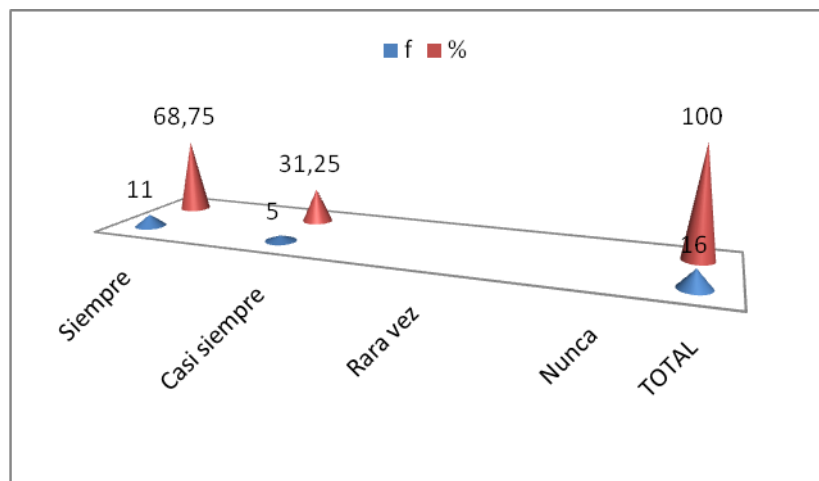


### Pregunta 8

8. ¿Cree Ud. que el juego es una forma de expresión en los niños y niñas?

INDICADORES	f	%
Siempre	11	68,75
Casi siempre	5	31,25
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 8



### Interpretación

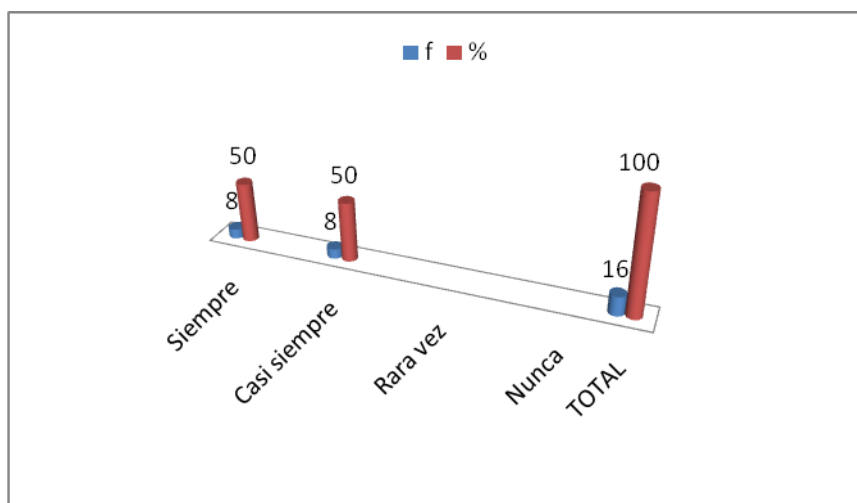
La mayoría de maestras entrevistadas consideran que el juego es un medio de expresión en los niños. Un mínimo porcentaje de maestras opina que no lo es, quizá ellas desconocen que en el juego los niños manifiestan sus emociones, sus sentimientos, es una forma de expresión por el cual la maestra puede detectar problemas psicológicos que afecten su desarrollo.

### Pregunta 9

9. ¿Cree Ud. Que es importante el juego para fortalecer el auto estima?

INDICADORES	f	%
Siempre	8	50
Casi siempre	8	50
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 9



### Interpretación

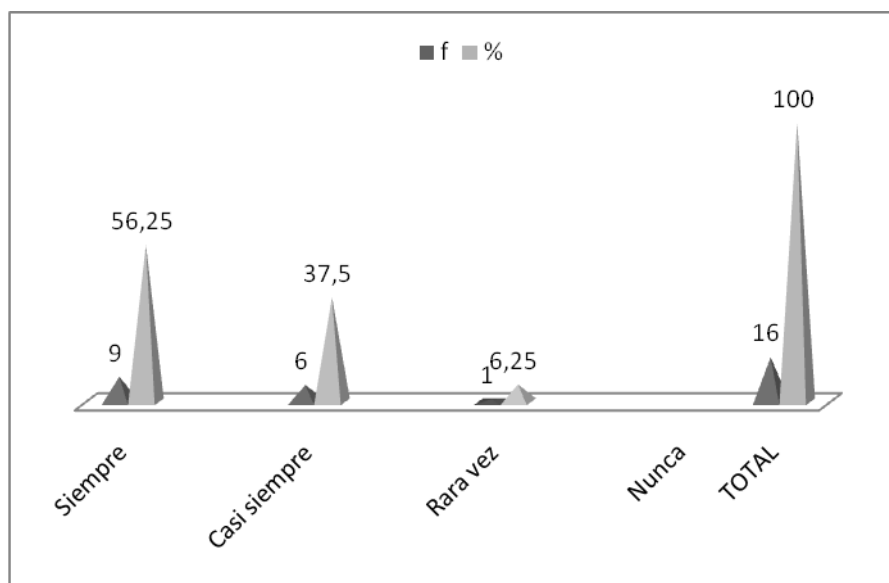
De las encuestas realizadas a las promotoras se obtiene un resultado positivo en el cual las maestras afirman que siempre y casi siempre el juego fortalece el autoestima en los niños y niñas, ya que este le proporciona seguridad de forma divertida y sin presión, identificándose consigo mismo, con los demás y su entorno.

### Pregunta 10

10. ¿ Son recreativas las actividades que Ud. realiza para conseguir un aprendizaje.

INDICADORES	f	%
Siempre	9	56,25
Casi siempre	6	37,5
Rara vez	1	6,25
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 10



### Interpretación

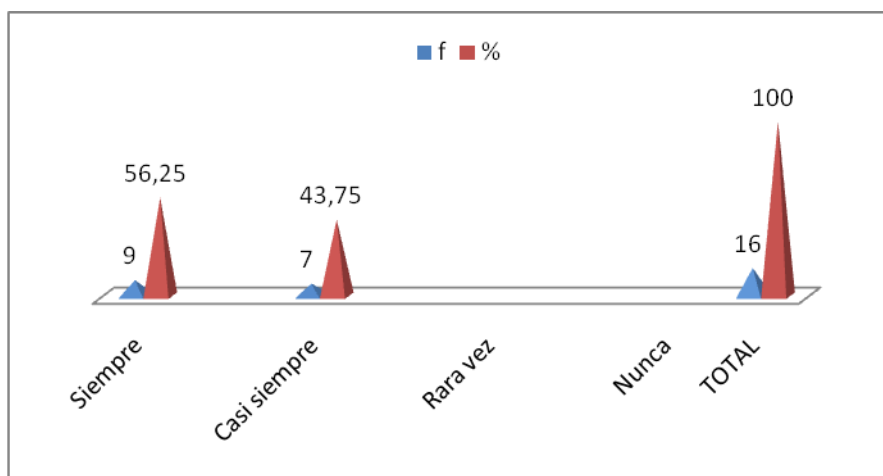
En relación a esta pregunta un mayor porcentaje de promotoras encuestadas afirman que siempre son recreativas las actividades realizadas, un menor número asegura que casi siempre y solo una promotora contesta que rara vez; por lo que debe mejorar sus actividades utilizando como recurso al juego.

### Pregunta 11

11. Considera Ud. que el aprendizaje significativo le ayuda al niño y niña a desarrollar destrezas?

INDICADORES	f	%
Siempre	9	56,25
Casi siempre	7	43,75
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 11



### Interpretación

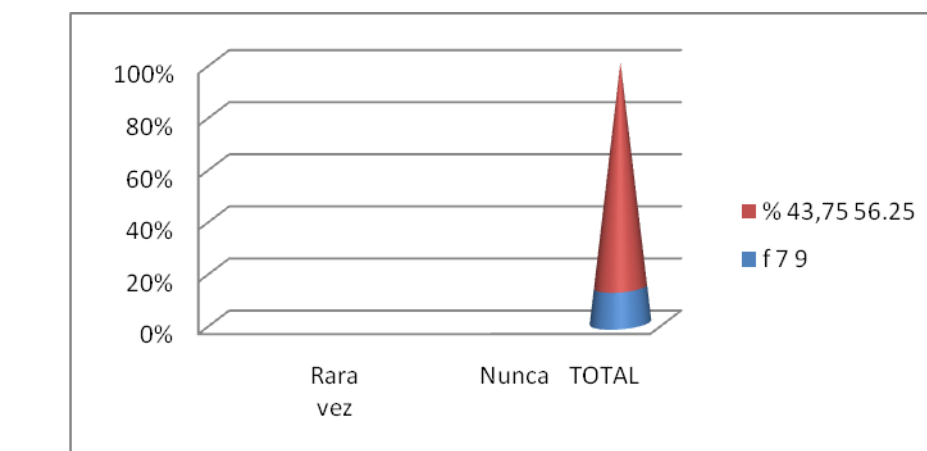
Las maestras encuestadas consideran que siempre y casi siempre el aprendizaje significativo ayuda a desarrollar las destrezas, ya que en el diario vivir, los niños ponen en práctica los conocimientos significativos que han adquirido.

## Pregunta 12

12. Cree Ud. que las habilidades cognitivas adquieren los niños y niñas a través del aprendizaje significativo?

INDICADORES	f	%
Siempre	7	43,75
Casi siempre	9	56.25
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 12



## Interpretación

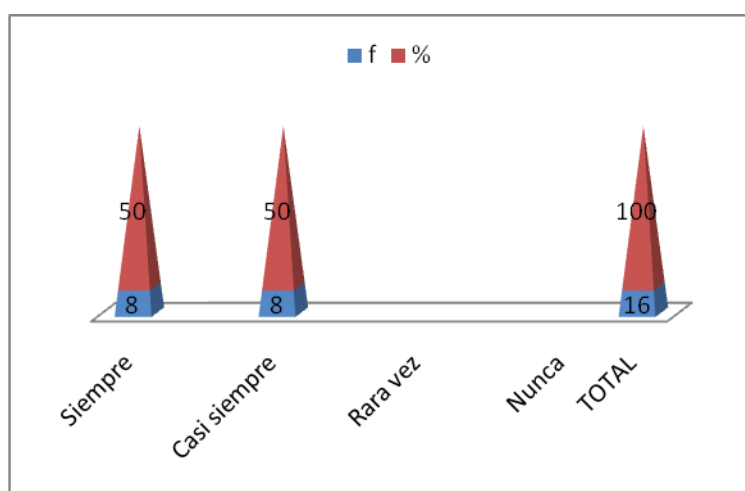
De acuerdo a las encuestas realizadas siempre y casi siempre las habilidades cognitivas son adquiridas por medio del aprendizaje significativo, ya que si los niños están en la capacidad de resolver problemas en su diario vivir es porque es el resultado del aprendizaje proporcionado por su maestra y el entorno que le rodea.

### Pregunta 13

13. El aprendizaje significativo en los niños y niñas es duradero?

INDICADORES	f	%
Siempre	8	50
Casi siempre	8	50
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 13



### Interpretación

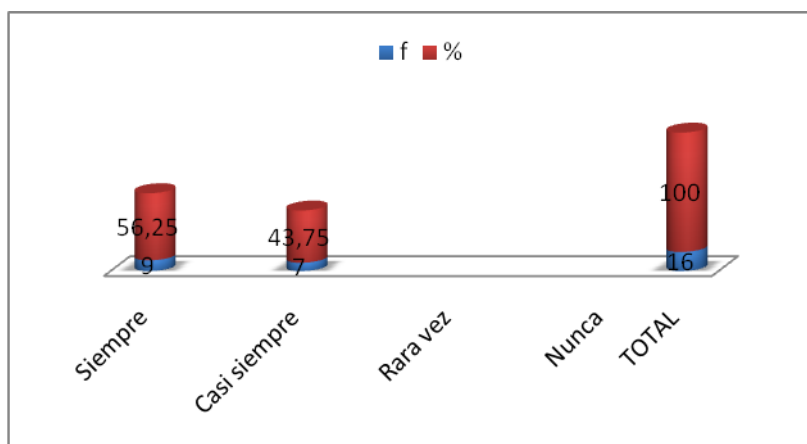
Se ha observado que las maestras responden a esta pregunta en igual porcentaje, siempre y casi siempre es duradero el aprendizaje significativo, ya que este es para toda la vida poniendo en práctica en sus actitudes y aptitudes, por lo que las maestras deben procurar que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea significativo.

### Pregunta 14

14. Considera Ud. que el aprendizaje significativo adquirido en los niños y niñas es para toda la vida?

INDICADORES	f	%
Siempre	9	56,25
Casi siempre	7	43,75
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 14



### Interpretación

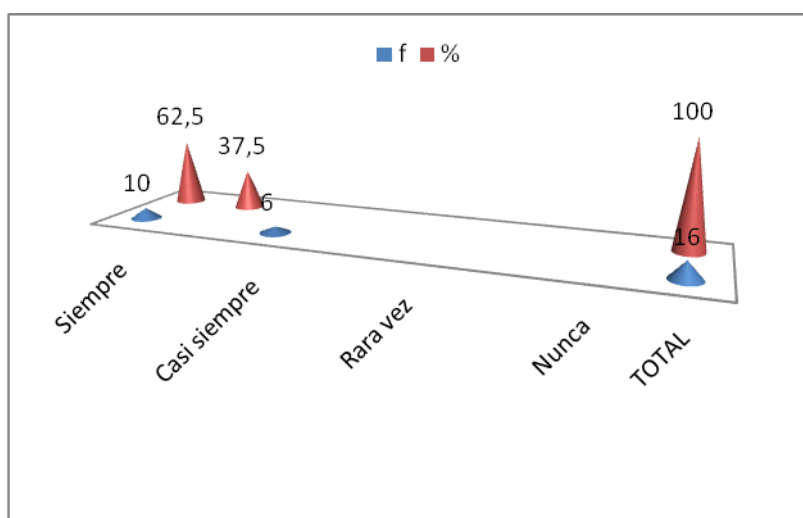
Según los datos obtenidos en las entrevistas las maestras afirman que siempre y casi siempre el aprendizaje significativo en sus alumnos es para toda la vida, ya que si las maestras han impartido el conocimiento utilizando los métodos y técnicas adecuados en actividades, estas posteriormente servirán al niño para toda la vida.

### Pregunta 15

15. Cree Ud. que el razonamiento en el niño lo proporciona el aprendizaje significativo?

INDICADORES	f	%
Siempre	10	62,5
Casi siempre	6	37,5
Rara vez		
Nunca		
TOTAL	16	100,00

Gráfico 15



### Interpretación

Las maestras encuestadas aseguran que siempre y casi siempre el aprendizaje significativo proporciona al niño la habilidad de razonamiento. Si el aprendizaje es significativo el niño tendrá la capacidad de analizar, ser crítico ante situaciones de su entorno o personales.



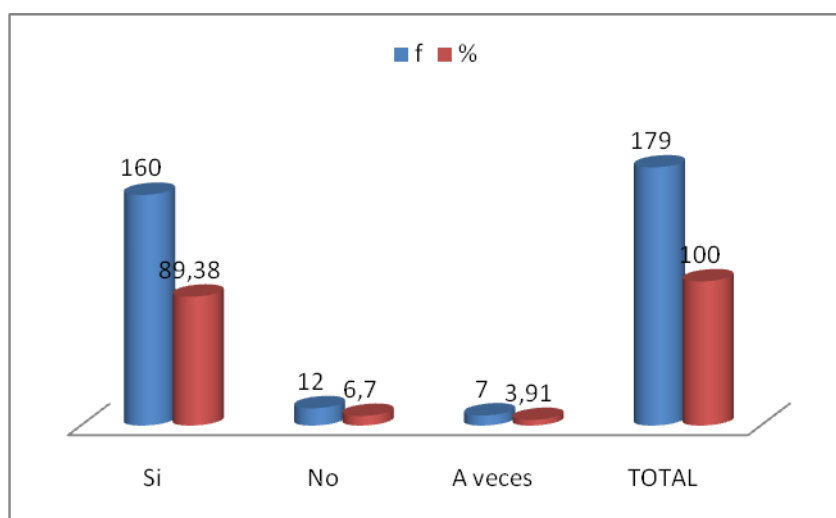
## 4.2. ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA SECTOR URBANO

### Pregunta 1

1. Te gusta jugar con tu Maestra?

INDICADORES	f	%
Si	160	89,38
No	12	6,70
A veces	7	3,91
TOTAL	179	100

Gráfico 1



### Interpretación

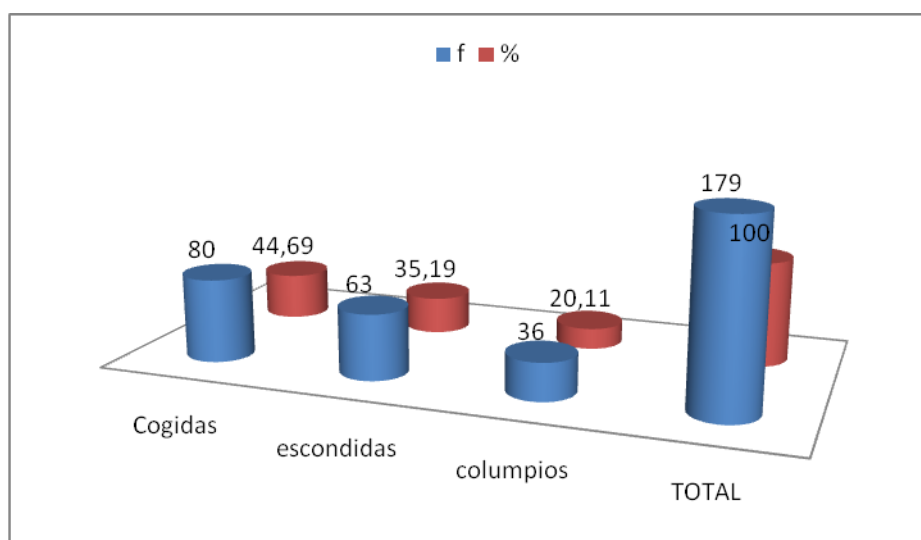
En relación a esta pregunta la mayoría de niños afirman que a ello le gusta jugar con su maestra, ellos disfrutan de los juegos que ella les imparte, a un menor número no le agrada jugar con la maestra y a otros muy pocas veces le gusta compartir juegos con ella, por lo que quizá a los niños les falta motivación por parte de su maestra.

## Pregunta 2

2.2.- A que juegas con tu Maestra?

INDICADORES	f	%
Cogidas	80	44,69
escondidas	63	35,19
columpios	36	20,11
TOTAL	179	100

Gráfico 2



## Interpretación

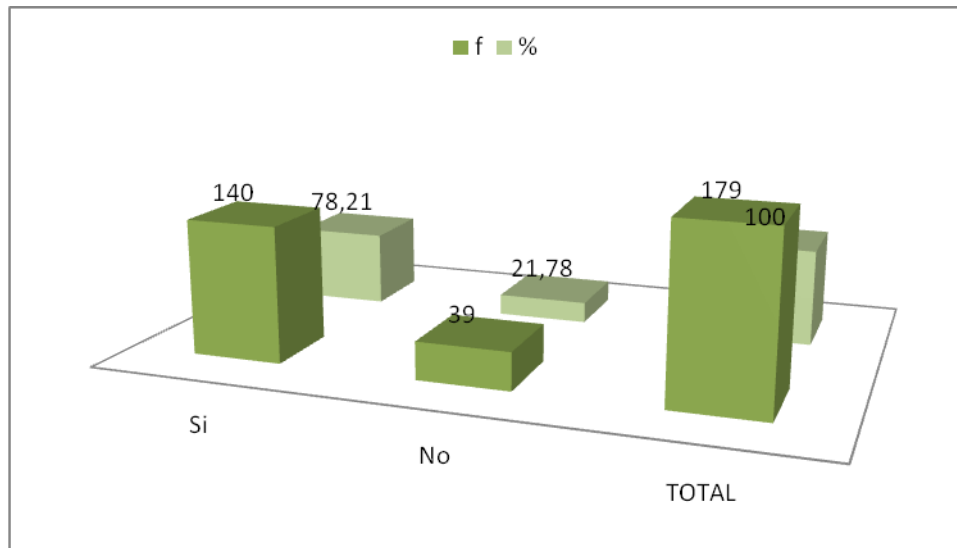
Los niños entrevistados les agrada mucho los juegos tradicionales que su maestra realiza, pues ellos se divierten con estas actividades, este es un recurso muy significativo en su desarrollo, ya que si la maestra lo utiliza adecuadamente podrá lograr el objetivo deseado siempre y cuando se cuente con el ambiente adecuado.

### Pregunta 3

2.3.- Te agrada compartir juegos con tus compañeros?

INDICADORES	f	%
Si	140	78,21
No	39	21,78
TOTAL	179	100

Gráfico 3



### Interpretación

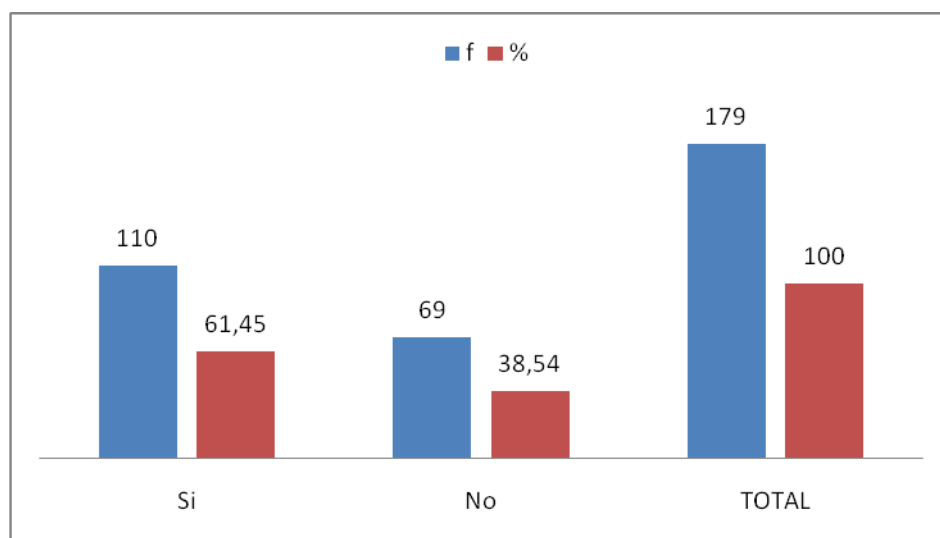
Se ha observado en las entrevistas realizadas a los niños y niñas que en su mayoría se relacionan muy bien con los demás compañeros, les agrada compartir juegos; pero a un número menor no les gusta jugar, puede ser que son niños que aun no están bien adaptados al grupo o quizá son introvertidos, a los que la maestra debe prestarles mayor atención y lograr su integración.

#### Pregunta 4

2.4.- Has jugado con títeres?

INDICADORES	f	%
Si	110	61,45
No	69	38,54
TOTAL	179	100

Gráfico 4



#### Interpretación

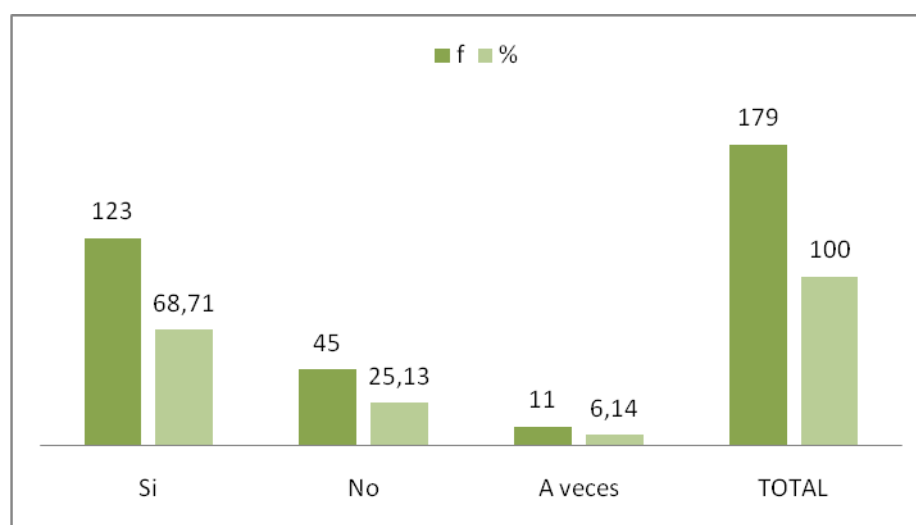
Los niños a los que se les aplicó las entrevistas afirman un mayor porcentaje que conoce los títeres y a jugado con ellos, lo que significa que las maestras a cargo de estos niños utilizan este excelente recurso para lograr al aprendizaje en sus niños. Un porcentaje menor dice que no juega con títeres, lo que se deduce que su maestra no ha utilizado este material.

## Pregunta 5

2.5.- Juegas con tu maestra y amigos cuando aprendes?

INDICADORES	f	%
Si	123	68,71
No	45	25,13
A veces	11	6,14
TOTAL	179	100

Gráfico 5



## Interpretación

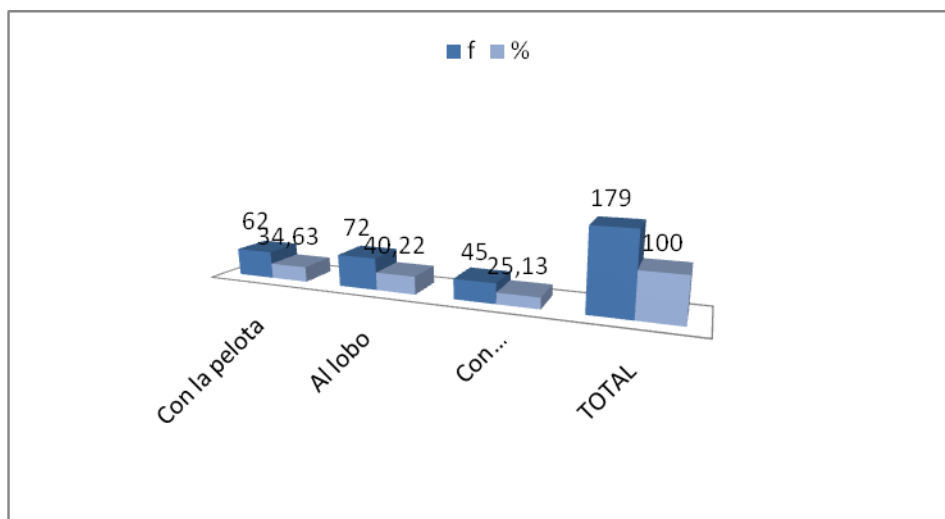
En esta pregunta los niños entrevistados no lo toman al aprendizaje como un juego, esto se debe a que sus maestras quizá lo hacen de forma escolarizada, sería conveniente que ellas utilicen la frase “aprender jugando”, de esa manera los niños asimilarían de otra manera su aprendizaje.

## Pregunta 6

2.6.- ¿Cuáles son los juegos que mas prefieres?

INDICADORES	f	%
Con la pelota	62	34,63
Al lobo	72	40,22
Con rompecabezas	45	25,13
TOTAL	179	100

Gráfico 6



## Interpretación

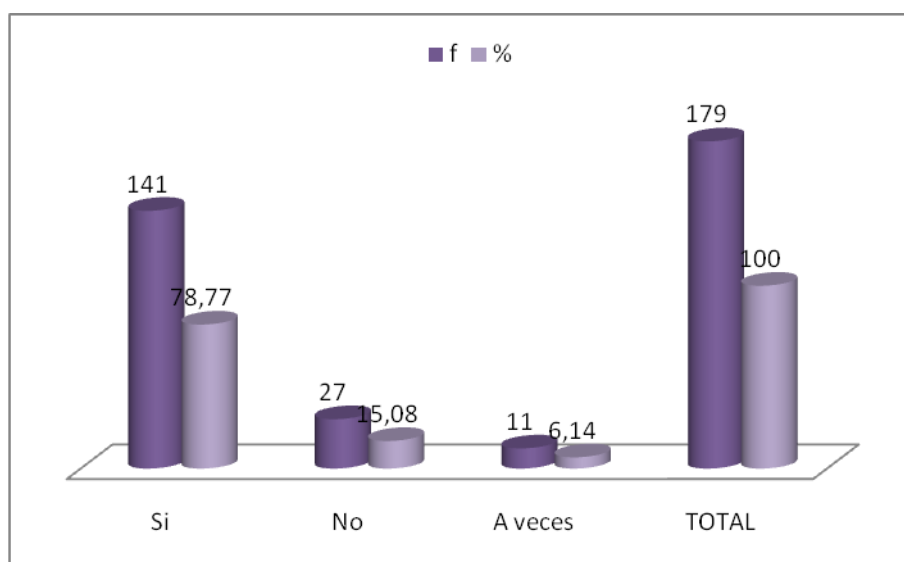
En relación a esta pregunta los niños entrevistados se divierten mucho con los juegos mencionados, pero el de su preferencia es el juego tradicional del lobo. A otro grupo de niños les agrada también el juego con la pelota y a un grupo menor jugar con rompecabezas; lo que significa que los juegos tradicionales aún son valorados por los niños y maestras.

## Pregunta 7

2.7. Te agrada trabajar en grupo con tus amigos?

INDICADORES	f	%
Si	141	78,77
No	27	15,08
A veces	11	6,14
TOTAL	179	100

Gráfico 7



## Interpretación

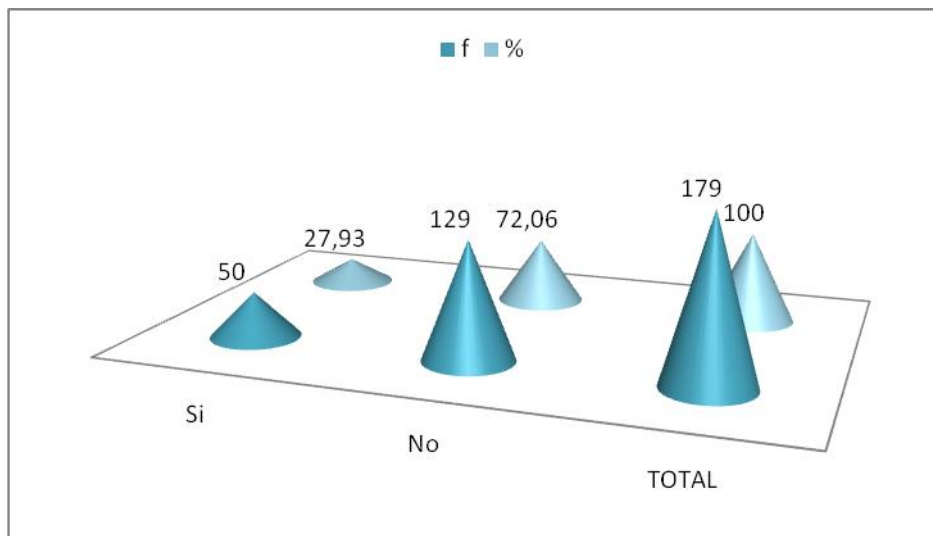
En las entrevistas realizadas a los niños un gran porcentaje afirman que a ellos les agrada trabajar en grupo, esta actividad fortalece la amistad entre los niños. A un número menor no le agrada trabajar en grupo por lo que la maestra debe realizar juegos de integración y un número muy pequeño a veces les gusta trabajar con los demás compañeros, es importante conocer las razones que los lleva actuar así para buscar soluciones que le ayuden a mejorar la actitud del niño.

### Pregunta 8

2.8. Tu maestra te pregunta si puedes inventar un juego?

INDICADORES	f	%
Si	50	27,93
No	129	72,06
TOTAL	179	100

Gráfico 8



### Interpretación

En relación a esta pregunta un menor porcentaje de niños entrevistados afirman que su maestra si les pregunta si pueden inventar juegos, y un gran número responde que su maestra no les hace dicha pregunta. Muchas veces las maestras limitan a los niños tratando de que ellos acaten reglas que ellas disponen, sin tomar en cuenta que a esta edad ellos son muy creativos.

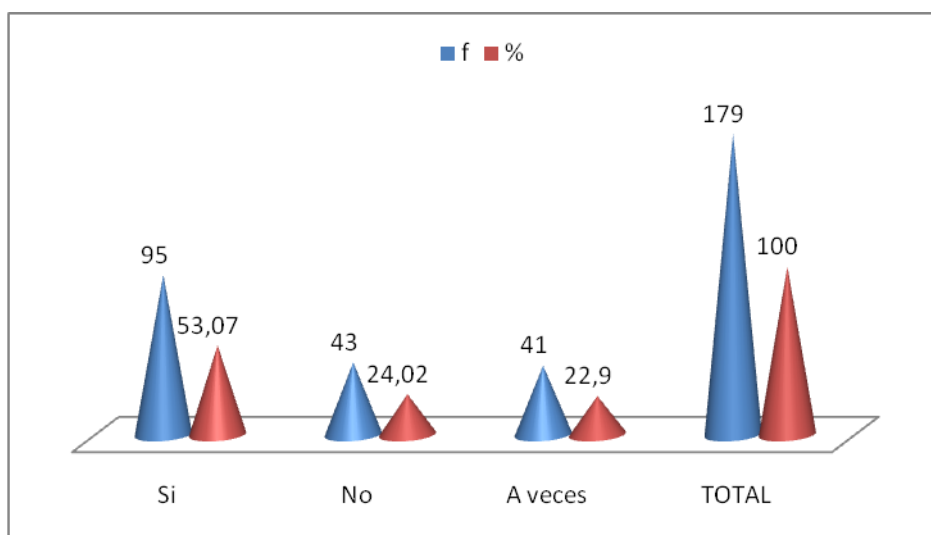


## Pregunta 9

2.9. Tu maestra te hace participar como si fueras un personaje de un cuento o un actor de cine?

INDICADORES	f	%
Si	95	53,07
No	43	24,02
A veces	41	22,90
TOTAL	179	100

Gráfico 9



## Interpretación

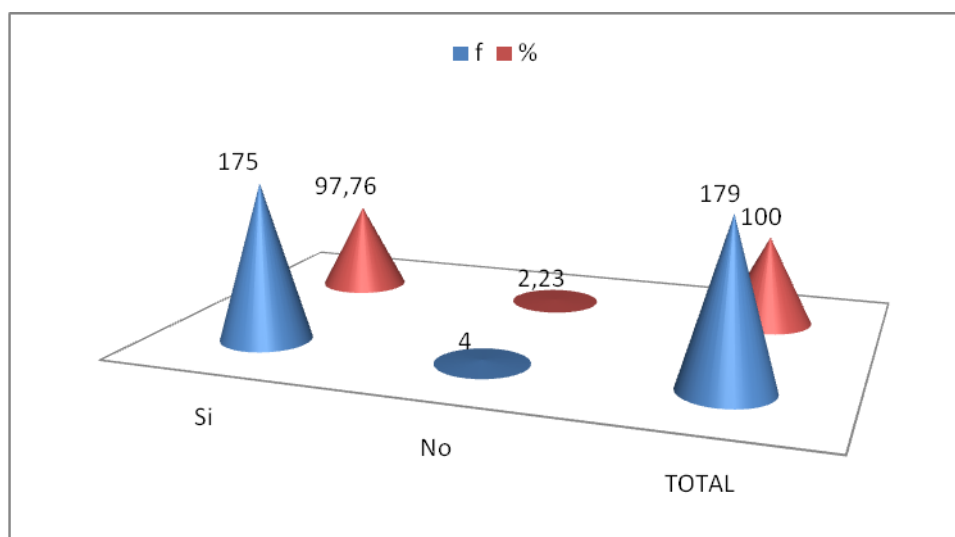
De acuerdo a los datos que se obtuvo en las entrevistas aplicadas a los niños un porcentaje no muy alto afirman que la maestra les hace participar en cuentos como el personaje que a ellos les agrada, otro grupo niños no participan de esta actividad y a otros niños a veces su maestra les hace participar. Esta actividad sirve muchas veces a la maestra o al maestro para detectar problemas en los niños ya que ellos se pueden identificar con los personajes.

### Pregunta 10

2.10. Tu maestra trata a todos los niños por igual y con cariño?

INDICADORES	f	%
Si	175	97,76
No	4	2,23
TOTAL	179	100

Gráfico 10



### Interpretación

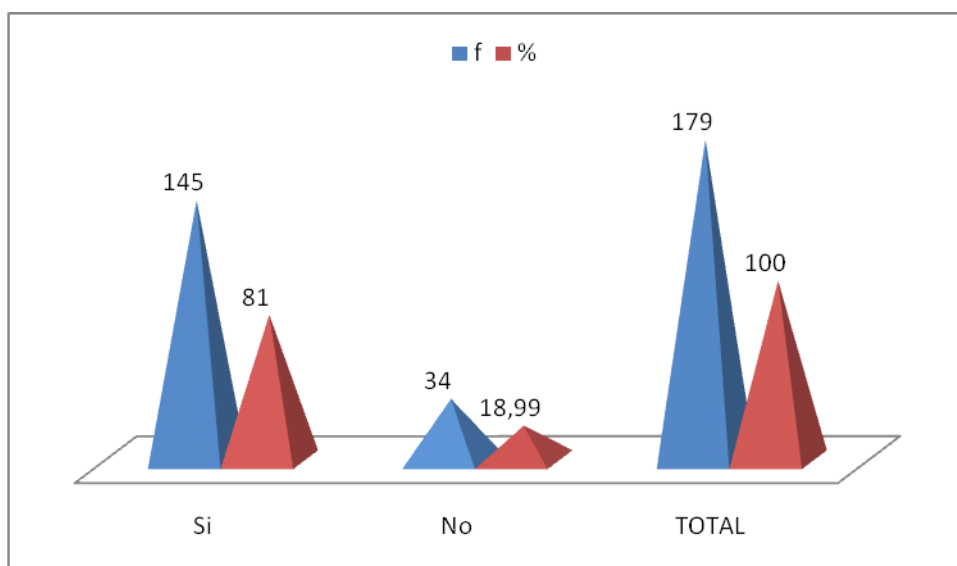
Según los datos obtenidos en esta pregunta la mayoría de niños afirman que su maestra trata a todos los niños con cariño, ella no tiene preferencia alguna, por lo que ellos también la quieren mucho. Un mínimo número de niños piensa que su maestra no les quiere y que ella prefiere a sus amiguitos, por lo que la maestra debe considerar esta situación.

## Pregunta 11

2.11. Conversas con tus padres lo que tu maestra te enseña en el aula?

INDICADORES	f	%
Si	145	81
No	34	18,99
TOTAL	179	100

Gráfico 11



### Interpretación

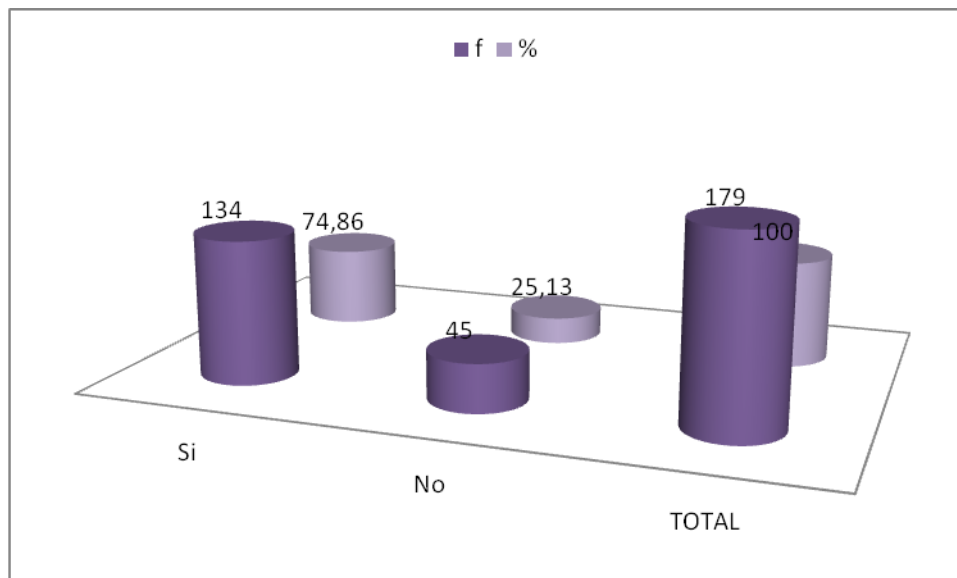
En esta pregunta la mayoría de niños conversa con sus padres lo que aprenden día a día en su Centro Infantil, esto es muy positivo ya que así sus padres están al pendiente y muestran interés por el desarrollo de sus hijos. Un menor porcentaje no comenta a sus padres lo que la maestra les enseña, quizá es porque los niños sienten el poco interés que los padres demuestran en las actividades que ellos realizan.

## Pregunta 12

2.12. Te gusta opinar cuando tu maestra cuando narra un cuento?

INDICADORES	f	%
Si	134	74,86
No	45	25,13
TOTAL	179	100

Gráfico 12



## Interpretación

De los resultados obtenidos en las entrevistas a los niños, se observa que a ellos les gusta mucho que su maestra les narre cuentos, disfrutan de dicha actividad, por lo que ellos participan activamente, comentando acerca de los personajes y manifestando sus ideas acerca del cuento. Un pequeño número de niños solo se limita a escuchar y no opina, quizá la maestra debe buscar más alternativas que despierte el interés en los niños al momento de narrar un cuento.

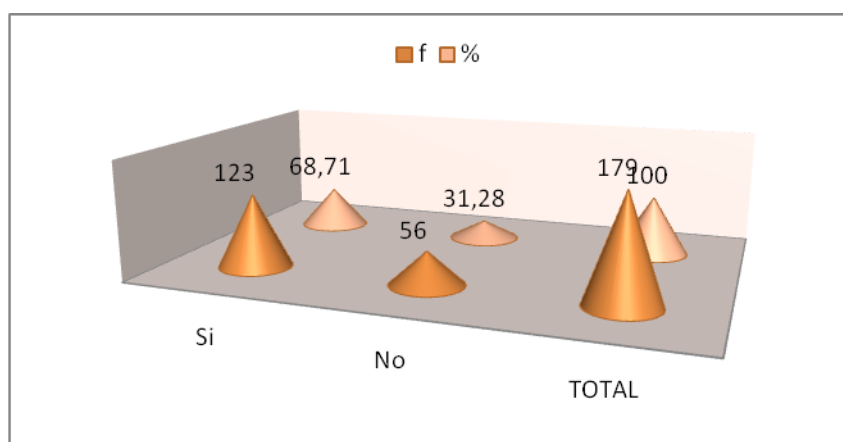
### Pregunta 13

2.13. Identificas los colores así:

- El amarillo con .....
- El azul con .....
- El rojo con.....
- El verde con.....

INDICADORES	f	%
Si	123	68,71
No	56	31,28
TOTAL	179	100

Gráfico 13



### Interpretación

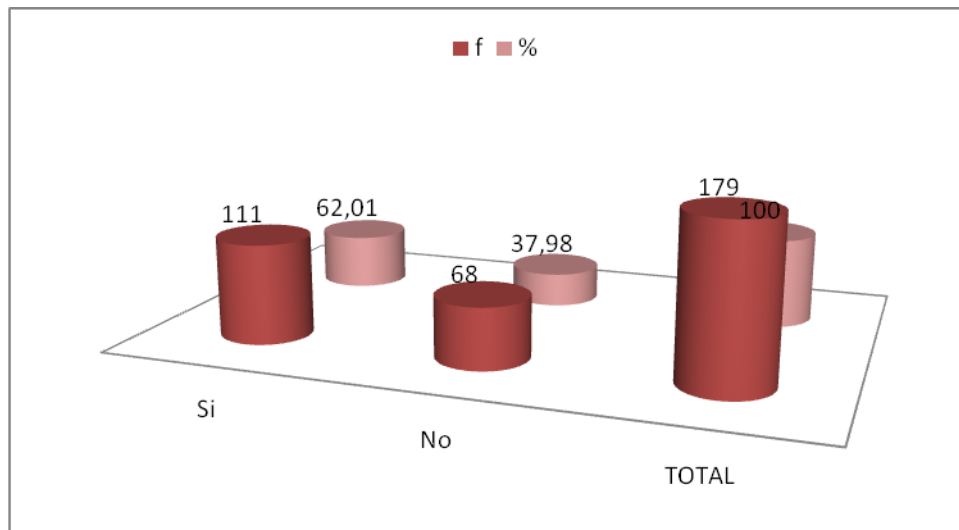
En las entrevistas realizadas a los niños un gran número de ellos identifican los colores en los diferentes objetos de su entorno, un número muy pequeño no reconoce los colores, por lo que las maestras a su cargo debe buscar estrategias para que los niños no se confundan y puedan identificarlos.

### Pregunta 14

2.14. Relacionas las figuras geométricas con otros objetos de tu aula?

INDICADORES	f	%
Si	111	62,01
No	68	37,98
TOTAL	179	100

Gráfico 14



### Interpretación

Se observó en los niños entrevistados que el mayor porcentaje de ellos si conocen las figuras geométricas, por lo que pueden relacionar con objetos de su entorno. Un menor porcentaje no identifican por lo que las maestras deben buscar estrategias acertadas para mejorar el aprendizaje de estos niños.

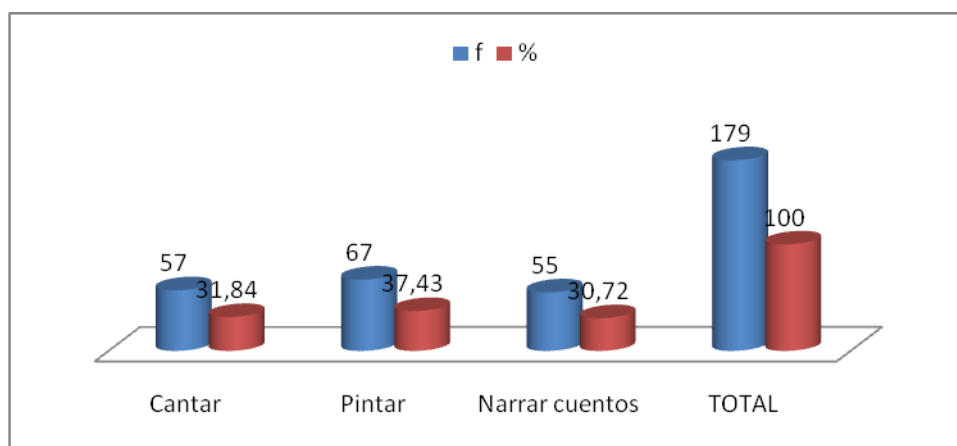
### Pregunta 15

2.15. ¿Cuál de estas actividades tu prefieres?

- Cantar
- Pintar
- Narrar cuentos

INDICADORES	f	%
Cantar	57	31,84
Pintar	67	37,43
Narrar cuentos	55	30,72
TOTAL	179	100

Gráfico 15



### Interpretación

De acuerdo a las entrevistas realizadas los niños prefieren la actividad de pintar, pero también les agrada cantar y a otros niños les gusta escuchar la narración de cuentos. Estas tres actividades son muy importantes para el aprendizaje del niño y deben formar parte de la jornada diaria de toda maestra.

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

En base a la investigación realizada a maestras y alumnos se concluye lo siguiente:

- 1.** Las Maestras Parvularias limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas, para lograr el aprendizaje significativo de los niños y niñas a través de las actividades lúdicas.
- 2.** Otro aspecto que se observó es la escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, esto conlleva a un bajo nivel de asimilación y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.
- 3.** Las Maestras Parvularias en su mayoría no siguen un proceso metodológico para incorporar al juego en las diferentes áreas de desarrollo del niño y niña.
- 4.** A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego-aprendizaje, limitando a los alumnos el desarrollo de la creatividad.



5. La propuesta de una guía didáctica de juegos, hará que el docente cuente con la herramienta necesaria para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños y niñas.

## **5.2. Recomendaciones**

1. Se recomienda a las Maestras Parvularias estar siempre actualizadas en lo que a educación se refiere, y así mejorando su perfil profesional, ya que en sus manos está el desarrollo integral de los niños y niñas.
2. A las Autoridades proporcionar a las maestras los materiales e infraestructura adecuada para el mejor desarrollo de las actividades.
3. El juego debe ser bien planificado, el mismo permita la integración de los contenidos de las diversas áreas de desarrollo y entrelaza los ejes de una manera armoniosa y placentera.
4. Si deseamos una sociedad mejor, justa y solidaria lo lograremos impartiendo una enseñanza basada en el juego con amor el mismo que será duradero y hará en el niño un ser humano integro.
5. De todo lo investigado surge la necesidad de proporcionar a las Maestras una guía didáctica, como un documento de apoyo en el que se propone alternativas innovadoras, la misma que se recomienda aplicarla en el trabajo diario, ya que ayudará al desarrollo integral de los niños y niñas.

## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. Título de la Propuesta**

GUIA DIDÁCTICA DE JUEGOS INFANTILES PARA DESARROLLAR EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA SECTOR URBANO, DIRIGIDO A MAESTRAS PARVULARIAS Y MADRES COMUNITARIAS.

#### **6.2. Justificación e Importancia**

Al ver la falta de desarrollo de destrezas en los niños nos ha llevado a realizar esta propuesta, ya que sabemos que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencia, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso.

Esta propuesta benefició al niño y a la niña ya que ellos deben aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida y esto se logra con el juego.

A las maestras ya que quien juega con sus alumnos fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus niños que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

Esta propuesta generó un ambiente lúdico que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles. El/la docente deben partir del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a PENSAR y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego.

Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico. Las capacidades cognoscitivas y

de lenguaje se estimularán en cualquier momento en que el niño/niña experimente, observe y solucione problemas utilizando el lenguaje como medio de comunicación, u otros como el lenguaje gestual o gráfico.

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente.

Durante la realización de cualquier actividad se debe permitir e incentivar a los niños y niñas a expresarse verbalmente, desarrollando así la comunicación e interacción, exceptuando aquellas que requieran un mayor nivel de atención y focalización.

El miedo al cambio puede generar resistencia en las madres comunitarias, ya que ellas están acostumbradas a realizar sus actividades sin una guía didáctica que desarrolle el aprendizaje del niño o niña.

Los aportes que ha hecho la psicología a la pedagogía han sido innumerables, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, pero también hay que reconocer que es la filosofía, como disciplina, la más abanderada dentro de las ciencias humanas y sociales cuando se hace el análisis epistemológico relacionado con el conocimiento científico. Sin menospreciar los aportes de la sociología y de la antropología, puesto que el elemento fundamental en ellas también es

el hombre cuyo desarrollo depende de la influencia sociocultural que el entorno le ofrece.

### 6.3. Fundamentación

Para Segovia B, (1981), en su obra dice:

**“¿A qué llamamos verdadero juego?” Esta pregunta formulada con tanta frecuencia y, aclarada, en cuanto a su esencia y significación, por algunas teorías fenomenológicas, considera al juego como típica expresión de la edad infantil y juvenil, que sé vivencia prácticamente en los momentos decisivos de las actividades”. (p. 20)**

Otro estudioso del juego sistemático es Callois (1958), cuyos planteamientos nacen del Homo Ludens de Huizinga, al crear no sólo una clasificación del juego basada en el tipo de canalización que elige el impulso lúdico, sino la presentación conceptual acerca de las perturbaciones del juego.

Carmen Torresell planteo de sus características esenciales, la trascendencia cultural del juego en el desarrollo de los pueblos, relaciones entre el mito y el juego. Su definición acerca del juego y el planteamiento de sus características esenciales, la trascendencia en el desarrollo de los pueblos, se convierte en paradigma para los investigadores de este tema. Distinguía entre un *período agonal*, en el cual el juego era sustancial a todo hecho social, y un *período post agonal*, desprovisto de la cualidad ludens o por lo menos con ésta muy mitigada o desvanecida.

Cañeque (1993), plantea que:

“La función propia del juego es el juego mismo. Ocurre que las aptitudes que ejercita son las mismas que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto. El juego, aún bajo su forma de juego de dinero, resulta rigurosamente improductivo... Es una característica del juego el no crear ninguna riqueza, ninguna obra...”. (p. 3)

Cañeque, (1993), dice:

“ El juego se sitúa dentro del orden de la fantasía, aunque se considera como una actividad donde el principio del placer es el que la rige. El individuo en crecimiento cesa de jugar, hace aparentemente una renuncia al placer que lograba con el juego”. (p. 5)

Aunque ese cese o renuncia no lo llevan u obligan a no revivir sus fantasías. Conocida la vida anímica del hombre se sobreentiende que nada es más difícil que renunciar al placer una vez que se ha saboreado. No puede pensarse entonces en la renuncia, lo que hace el ser humano es sustituir una cosa por otra. De allí que cuando cesa de jugar lo que hace simplemente es prescindir del apoyo que mantenía en los objetos reales y en lugar de jugar se recrea con la fantasía.

Otro estudioso del tema es Klein ( 1929), quien destaca “ la labor asociativa del juego”; porque el juego es el mejor medio de expresión del niño. Empleando la técnica del juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños. “El juego, entonces, le permite expresar sin palabras aquello que los adultos no aceptan y a éstos se les dificulta expresar sin palabras lo que sueñan

También Erikson (1972 ) se refirió al lugar central que el juego ocupa en su actividad de investigador y terapeuta (p.32)

- **El juego y el dominio de la realidad.**
- **El juego es para el niño una tarea interminable.**
- **El juego como prefiguración**

Erikson, (1972), plantea:

El juego es para el niño lo que el pensamiento y el planeamiento son para el adulto, un universo triádico en el que las condiciones están simplificadas, de modo que se pueden analizar los fracasos del pasado y verificar las expectativas. La voluntad de los adultos no puede imponer totalmente las reglas del juego, los juguetes y los compañeros son los iguales del niño. En el mundo de los juguetes, el niño ‘dramatiza’ el pasado, a menudo en forma encubierta, a la manera de los sueños, y comienza a dominar el futuro al anticiparlo en incontables variaciones de temas repetitivos” (p. 94-95).

Por este motivo, las reglas del juego se establecen de común acuerdo entre los jugadores, no son impuestas por los adultos. Se mantienen o se modifican a conciencia del grupo y no de otros miembros ajenos a él.

En ese mismo sentido Winnicott (1971) habla acerca del juego, por lo tanto: “Consideró el juego como una actividad central de estos procesos (procesos que llevan a la construcción del ser humano).”

Durante ese proceso se repiten, se olvidan, se retoman actividades lúdicas que favorecen la socialización del humano.

El juego no le interesó a Freud como tal; no obstante, en los trabajos de Erikson y Winnicott el juego se impone como problema, con un lugar exclusivo para él. Otro contraste se observa en el hecho de que aunque Freud consideró el juego como fenómeno onírico, como ensoñación y poesía, no le importó en absoluto su incidencia en los aspectos psicogenéticos que trató al estudiar la sexualidad infantil. Este aspecto sí le interesó a Klein porque el juego aporta el material básico del trabajo interpretativo en el psicoanálisis de los niños. Erikson lo incorpora a su modelo epigenético para descubrir su incidencia en los procesos de crecimiento y socialización.

Para Wallon, (1942), “Los juegos de los niños constituyen simulacros que facilitan el acceso y dominio del campo simbólico. Sustituciones plásticas comparables con las del simulacro ritual, constituyen preludios de formas más elaboradas como el símbolo y el signo y posibilitan el paso de la inteligencia de las situaciones a la representativa. La función simbólica desempeña en esta transición un papel capital.” ( p. 75).

Esa etapa representativa, con o sin juguetes -objetos- le permite al niño repetir las acciones agradables -o desagradables- ejercidas por los adultos.

Vigotsky (1966), señala que:

“Del mismo modo que toda situación imaginaria contiene reglas de conducta, todo tipo de juego con reglas contiene una situación imaginaria. El juego, con reglas más simples, desemboca inmediatamente en una situación imaginaria en el sentido de que tan pronto como el juego queda



regulado por normas, se descartan una serie de posibilidades de acción.” (p. 146).

La trascendencia del juego, en la vida del niño o de la niña, radica en el dinamismo que genera en los procesos de desarrollo al permitirle vivir experiencias extremas como las que genera la subordinación total a la regla. Al acatar las reglas, aprende que hay que cumplirlas tal cual como quedan establecidas. Se genera así no sólo el respeto a la norma, sino también la responsabilidad con el grupo. Allí el niño o la niña está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria.

Piaget (1945), “En el juego el niño es como si fuera una cabeza más alto de lo que en realidad es” (p. 198). Es decir, no hay que enseñarle qué debe o no hacer para estar en paz con su grupo.

Vigotsky, asigna a la primera fase el predominio de juegos que reproducen en forma sencilla cosas o acontecimientos reales. La segunda, inclinándose ya a la edad preescolar, en la cual se destaca o sobresale el nivel imaginativo del juego, el niño juega con su amigo invisible. Le sigue la fase donde se realizan los juegos reglados. Estos facilitan al niño o a la niña la transición al aprendizaje que se realiza en el aula. Esta actividad es considerada como trabajo del niño.

En la etapa de preescolar, el niño aprende a permanecer en el aula sin traumas, lo duro del problema es que cuando ingresa a la Educación Básica esa permanencia se le hace difícil porque el juego allí desaparece por completo.

El juego de reglas, según Piaget (1945), es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes” (p. 196-197).

Para Piaget (1945), las actividades lúdicas tienen las categorías:

### **Juegos de ejercicio**

- Juegos simbólicos**
- Juegos de reglas**
- Juegos de construcción**

Según este autor también “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional.

Cañeque (1993), en ese sentido, el juego constituye el polo extremo de la asimilación de lo real al yo, y participa al par, como asimilador, de esa imaginación creadora que seguirá siendo el motor de todo pensamiento ulterior y hasta la razón” (p. 6).

El profesor Testayre, 1987 (citado por Cañeque) afirma que el juego constituye un desafío ¿Qué es lo que hace que el juego se realice, cuál es la búsqueda del jugador, el motor del juego, el objeto bajo la trama de jugar? ... ¿Qué hay en el juego que moviliza, activa a la persona que se pone en jugador? ... Porque el juego no nace del deseo del otro, no puede

ser ordenado, el desafío surge a partir de la posición subjetiva del jugador, el juego se juega, existe en el acto, no se fija en una representación mental”. (p. 6-7).

Los individuos juegan en cada etapa de la vida a cosas distintas; cuando nace, el deseo de jugar no aparece cuando los demás se lo imponen. Continúa diciendo el profesor: “uno no juega a cualquier cosa ni con cualquiera.

El juego no es gratuito ni aleatorio”. Por eso el jugador busca sus compañeros, es decir, los selecciona y juega con ellos aquello donde él se siente más a gusto.

Las enseñanzas de Pestalozzi tuvieron también gran influencia en Froebel porque tomaba en cuenta los intereses del niño, buscaba que las tareas no mataran la alegría desbordante de sus años ya que no puede existir aprendizaje que valga nada si desanima o roba esa alegría. Retomando esto, Froebel pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el Juego como estrategia de desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía.

Froebel crea el kindergarten donde las madres y los maestros se integran para orientar la formación y el crecimiento humano de los niños. Para el caso, se basa en el uso de juegos y juguetes que denomina “dones pedagógicos” y que no son otra cosa que una serie de construcciones geométricamente calculadas para producir efectos en los niños. La influencia de Froebel se proyecta en María Montessori, Folker, Teresa Linder y así se extiende a varios países del mundo (p. 215).

Desde esta perspectiva, antes de Decroly, los ejercicios sensoriales no eran juegos y tampoco eran siempre activos, es decir, que pudiera inmovilizar el interés del niño, dentro de una psicopedagogía que tuviese como basamento la iniciativa, la libertad, la respuesta a las necesidades fundamentales, se decide entonces presentar la iniciación a la actividad en forma de juegos.

#### **6.4. Objetivos:**

##### **6.4.1. Objetivo general**

Incentivar la actividad lúdica en los niños de cuatro a cinco años de los centros infantiles del MIES-INFA IBARRA sector urbano, a través de la socialización de la guía didáctica dirigida a madres comunitarias y Maestras Parvularias para desarrollar el aprendizaje significativo.

##### **6.4.2. Objetivos específicos:**

- ✓ Diagnosticar como el juego es un medio para el desarrollo del aprendizaje significativo.
- ✓ Clasificar los juegos de acuerdo a las necesidades del niño.
- ✓ Elaborar una guía didáctica de juegos para el desarrollo del aprendizaje de los niños de tres a cinco años.
- ✓ Socializar la guía didáctica.

## **6.5. Ubicación sectorial y física**

En los centros infantiles que socializamos la propuesta tienen una infraestructura adecuada, cuentan con el espacio suficiente y necesario para realizar actividades lúdicas.

Estos centros infantiles están en el sector urbano del cantón Ibarra los mismos que están a cargo del MIES-INFA.

## **6.6. Desarrollo de la propuesta**

Como solución al problema elaboramos una guía didáctica. Este documento tiene su origen en la necesidad de poder contar con una serie de elementos metodológicos, conceptuales y de contenidos en torno a la estimulación e intervención adecuada para los niños y niñas entre 3 a 5 años.

Se constituye en un material de referencia, para el trabajo con niños y niñas en esta edad sea cual sea el modelo educativo del cual se parta, tanto en lo formal como en lo informal, seguras de que sus resultados serán positivos para el desarrollo de los niños.

### **6.6.1. CARACTERÍSTICAS EVOLUTIVAS EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS**

Cada niño se desarrolla a su propio ritmo, pero es importante que cada docente conozca a fondo en qué consiste cada una de las áreas del desarrollo infantil. De ahí él o ella podrán adecuar y enfocar sus planeamientos a la estimulación máxima de cada uno de estas áreas, y de esa manera fortalecer el proceso de desarrollo de cada uno de sus estudiantes.

El conocer las áreas de desarrollo y las conductas esperadas que cada niño debe presentar en cada una de ellas a su edad, le permite al docente detectar anomalías o retrasos que puedan presentarse en el desarrollo de un alumno.

Si estas anomalías o retrasos son presentadas por un estudiante, el conocer las áreas del desarrollo le permite al o la docente reforzar, y estimular aquella área en la que el niño falle, y ayudarlo a alcanzar al resto de sus compañeros.

El docente debe procurar siempre brindar espacios, actividades, ejercicios o técnicas donde se estimulen paralelamente, la parte cognitiva, motriz o física, de lenguaje y social y emocional del niño.

## Desarrollo social y emocional



- Comparte juguetes.
- Es capaz de seguir una serie de instrucciones simples.
- Muestra cierta comprensión de lo que está bien y lo que está mal.
- Se compara con otros.
- Desarrolla amistades e interactúa con otros niños.
- Juega a “hacer de cuenta que...” (juegos imaginarios).

## Desarrollo físico (motricidad gruesa y fina)



### 3 a 4 años

- Corre eludiendo obstáculos.
- Puede pararse en un solo pie.
- Empuja, jala y guía los juguetes.
- Tira y ataja una pelota.
- Construye una torre de bloques.
- Manipula plastilina.
- Puede vestirse y desvestirse.

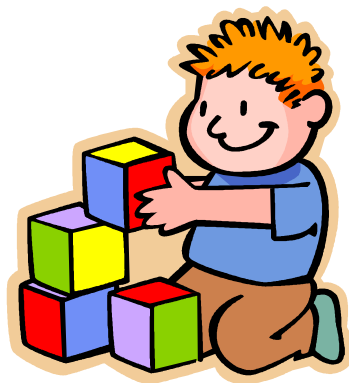
### 4 a 5 años

- Dibuja cruces y círculos.
- Camina hacia atrás.
- Es capaz de saltar hacia adelante repetidamente.
- Sube y baja escaleras.
- Es capaz de dar volteretas.
- Usa tijeras para niños.



- Puede recortar una línea continua.
- Copia cuadrados y cruces.
- Sabe escribir algunas letras mayúsculas.
- Dibuja figuras de personas.

### Desarrollo cognitivo



- Agrupa objetos y los hace corresponder.
- Organiza materiales.
- Hace preguntas de “por qué” y “cómo”.
- Sabe decir su nombre y edad.
- Participa en actividades durante períodos más prolongados de tiempo.
- Aprende observando y escuchando.
- Muestra tener conciencia del pasado y el presente.
- Es capaz de seguir una serie de dos a cuatro instrucciones.
- Juega con las palabras.
- Señala y nombra colores.
- Entiende el concepto de orden y proceso.
- Es capaz de contar hasta cinco.
- Puede decir su ciudad y pueblo.

## Desarrollo del lenguaje



### *3 a 4 años*

- Habla sobre sus actividades en la escuela o la casa de un amigo.
- Habla con suficiente claridad como para que las personas que no lo conocen entiendan la mayor parte de lo que dice.
- Forma muchas oraciones con más de cuatro palabras.
- Entiende preguntas simples.

### *4 a 5 años*

- Entre el 90 y el 100 % de lo que dice es comprensible para todos.
- Forma oraciones con un alto nivel de detalle.
- Cuenta historias que se mantienen centradas en un tema.
- Puede cometer algunos errores de articulación.
- Puede contestar preguntas simples y sobre una historia.

A continuación se presenta una serie de juegos para desarrollar las diferentes áreas de los niños y niñas de 3 a 5 años, las mismas que son una herramienta necesaria para el aprendizaje significativo de los alumnos.

# GUIA DIDÁCTICA

## APRENDAMOS JUGANDO

## 6.6.2. TECNICA Nº 1

### **TEMA: JUEGOS PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL**

**NOMBRE: Jugando a imitar**

#### **DEFINICION:**

Se trata de imitar a animales, en lo que cada equipo-animales tienen que desempeñar el papel y acciones de los animales escogidos.

#### **OBJETIVOS:**

- ✓ Fomentar la idea de grupo.
- ✓ Provocar un ambiente distendido.
- ✓ Desarrollar la comunicación y la cohesión.

#### **DESARROLLO:**

- Reunir al grupo de niños y dividirlos en dos grupos.
- Van a tomar parte de una comedia haciendo movimientos y sonidos de animales.
- Antes de iniciar la actividad hacer que los integrantes corran, se agachen, troten, etc, ayudándolos a pensar en animales específicos para representarlos, como: pájaros, perros, etc.
- Si no se ponen de acuerdo sugerir a uno de los grupos para que el otro no se entere.
- El otro grupo tendrá que adivinar el animal que están simbolizando.
- Se le da oportunidad de representar un animal a cada niño.

## **EVALUACIÓN:**

Debe girar en torno a:

- Las dificultades para introducirnos en el papel a representar, así como en las inferencias que esto puede tener en la vida real (problemas de comunicación en determinados contextos).
- Las muestra de afecto, cooperación, etc., recibidas y otorgadas.
- Los niveles de comunicación entre los distintos grupos de animales.
- Grado de humanización de los animales. Posibles conductas trasladadas a ellos.



**NOMBRE: Miradas****DEFINICION:**

Consiste en buscar con las miradas de otras personas para preguntarse los nombres.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Conocer los nombres.
- ✓ Favorecer el mutuo conocimiento.
- ✓ Favorecer una buena comunicación.

**DESARROLLO:**

- Los jugadores están de pie en un círculo.
- La maestra explica el juego.
- Se trata de buscar los ojos de las otras personas y cruzar nuestra mirada con la suya.
- En el momento, ambos jugadores caminan para encontrarse y preguntarse sus nombres, al mismo tiempo que se saludan.
- La maestra explica que solo podrán iniciar el camino de encuentro cuando se están mirando fijamente dos personas.
- Una vez que se han presentado, vuelven al círculo para seguir buscando los ojos de las otras personas.

**EVALUACION:**

Es importante evaluar lo sucedido en el juego:

- Que personas han seleccionado visualmente.
- Quién tomaba la iniciativa para iniciar el camino de la representación, que sucedía físicamente, etc.

- También es importante reflexionar sobre las dificultades de la comunicación visual y su importancia para una buena comunicación.



**NOMBRE: Guillermo Tell****DEFINICION:**

Consiste en idear formas de tocar la manzana (real o representada por algún objeto), sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene en la cabeza.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Desarrollar la confianza en uno mismo y en el grupo.
- ✓ Estimular la creatividad.
- ✓ Favorecer la empatía.

**DESARROLLO:**

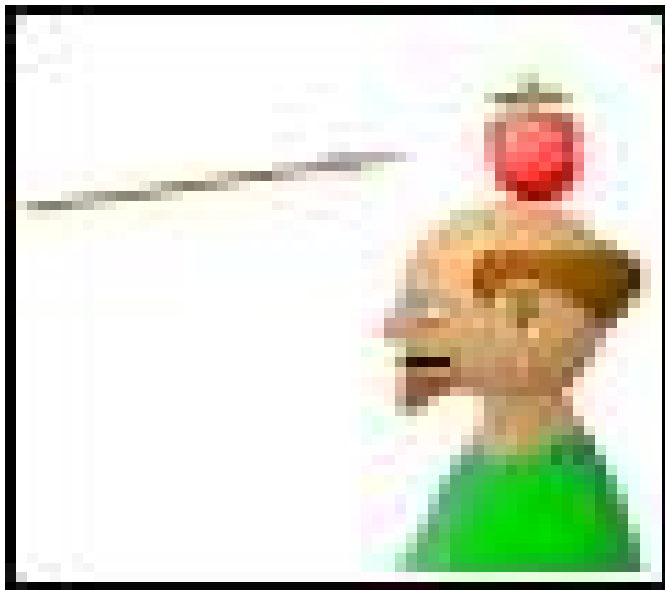
- Los jugadores se subdividen en grupos de tres a seis.
- Uno de ellos comienza haciendo de chico o chica de la manzana, y los otros hacen de un Guillermo Tell colectivo.
- El jugador que se coloca una manzana o un objeto cualquiera encima de la cabeza tiene los ojos cerrados o vendados.
- El Guillermo Tell colectivo debe idear cuantos métodos se le ocurran para tocar la manzana, sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene.
- Por ejemplo: tocándola al lado del jugador; separándose e iniciar una carrera hacia el chico y, al llegar junto a él, uno de ellos la toca o tira.
- Realizando una flecha humana: dos o tres jugadores sostienen a otro, que va rígido y con los brazos hacia adelante, con los brazos por encima de la cabeza; lo mismo pero hacia atrás.
- Soplando la manzana, con una cinta entre dos; etc.
- El juego termina intercambiándose los papeles.



## **EVALUACION:**

Es importante evaluar sentimientos como:

- Grado de confianza en el Guillermo Tell colectivo.
- Posibles medios o resistencias.
- Formas y concreción de la toma de decisiones en los jugadores que constituyen el Guillermo Tell colectivo.
- Las diferencias de pensamiento y sentimiento entre ser el chico de la manzana y formar parte del G. Tell colectivo.



**NOMBRE: Alza la pata pavito**

**DEFINICION:** Consiste en simular los movimientos que realiza un niño seleccionado.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Favorecer la seguridad en uno mismo y la confianza en el grupo.
- ✓ Estimular la percepción auditiva.
- ✓ Potenciar el contacto físico.

**DESARROLLO:**

- Todos los niños y niñas formar un círculo, excepto un niño.
- En el centro del círculo se coloca el niño seleccionado que es el pavito, que ejecutará varios movimientos al compás de estribillos que los demás deben imitar.

Alza la pata pavito,  
Manos arriba pavito,  
Manos cabeza pavito,  
Manos abajo pavito.

- Al terminar el estribillo, se forman parejas y el niño que queda solo se convierte en pavito.

## EVALUACION:

- Como en todos los juegos de confianza, es importante examinar nuestras propias reacciones, miedos, inseguridades, etc, y el grado de confianza en el grupo.



**NOMBRE: Esto me recuerda**

**DEFINICION:**

Se trata de imitar a un niño elegido actividades de la vida diaria.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la comunicación corporal.
- ✓ Posibilitar conocimientos de actividades diarias.
- ✓ Favorecer la confianza en el grupo.

**DESARROLLO:**

- Inicia un niño diciendo: “esto me recuerda” que tengo que bañarme.
- Los demás del grupo realizan todos los movimientos que se efectúan al bañarse.
- Otro niño elegido por la maestra continúa el juego, repite la frase inicial y luego adiciona otra actividad diaria, hasta que los participantes hayan demostrado con movimientos las actividades.
- Todos los alumnos deberán imitar los movimientos, sin equivocarse y si lo hacen entregan una prenda.
- El juego se suspende transcurrido el tiempo fijado.

**EVALUACIÓN:**

- Reflexionar sobre lo expresado a través del lenguaje corporal.
- Dificultades para representar e imitar las actividades diarias.

**NOMBRE: Blanca Nieves y los siete enanitos****DEFINICION:**

Consiste en deambular por una zona de juego en grupo de siete, sin usar las manos ni la vista.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Desarrollar la comunicación no verbal.
- ✓ Estimular la confianza en el grupo.

**DESARROLLO:**

- Los jugadores forman grupos de ocho.
- Uno hace de Blancanieves y los otros de enanitos (en grupos pequeños, pueden reducirse a tres o cuatro enanos.)
- Los que hacen de enanos se colocan en fila india detrás del que hace de Blancanieves.
- Esta va con los ojos abiertos, mientras que los enanos con los ojos cerrados.
- El juego consiste en deambular por la zona, sin que se pierda nadie, pero los enanos no pueden cogerse la mano.
- La única forma de comunicarse es a través de sonidos , silbidos, canciones o a través del contacto físico, pero sin usar las manos.
- Blancanieves puede salir de la fila e ir a buscar enanos perdidos, pero siempre sin hablar y sin utilizar las manos.
- El juego continúa, cambiándose los papeles.
- Cada grupo antes de comenzar el juego, puede arbitrar las reglas particulares que estime oportunas, respetando en todo momento las establecidas para el juego.

## EVALUACION:

- Contrastar el grado de confianza en el grupo; los diferentes códigos de comunicación que se hayan podido establecer.
- Los motivos de que haya jugadores que se pierdan.
- Las diferencias entre ser enano o Blancanieves.



### 6.6.3. TECNICA Nº 2

#### **TEMA: JUEGOS PARA EL DESARROLLO FISICO**

(Motricidad gruesa y fina)

**NOMBRE: Rueda**

#### **DEFINICION:**

Se trata de llevar una rueda empujándola con la mano.

#### **OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la coordinación óculo-manual.
- ✓ Desarrollar la idea de grupo cooperativo.

#### **DESARROLLO:**

- Cada niño debe contar con una rueda de cualquier material (caucho, lata, alambre, bejuco...).
- Trazar dos líneas a una distancia de 25 o más metros la una de la otra.
- Los participantes se ubican tras de una de ellas.
- El maestro da una señal, los niños parten en dirección a la meta, dirigen la rueda con la mano.
- Gana el primero en llegar a la meta.

## EVALUACION:

- ✓ Dificultad en seguir la dirección de la línea con la rueda.





**NOMBRE: Jugando con aros**

**DEFINICION:**

Se trata de realizar movimientos con ayuda de un aro.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la coordinación de movimientos.
- ✓ Desarrollar la idea de grupo.

**DESARROLLO:**

- La maestra realiza primero el juego para que los niños la observen.
- Jugamos a entrar y salir de un aro dando un salto.
- Situados varios aros en el suelo, jugamos a pasar alrededor.

Con los dos pies fuera del aro.

Con uno dentro y otro fuera.

Por dentro.

- jugamos a pasar alrededor de los aros como si fuéramos un muñeco, elevando y bajando los brazos simultánea o alternativamente.
- Termina el juego cuando los niños pierden el interés.

## EVALUACION:

- Limitaciones de los niños para realizar los saltos y seguir los movimientos que indica la maestra.



**NOMBRE: Juguemos con la pelota****DEFINICION:**

Se trata de realizar diferentes actividades con los pies utilizando una pelota.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Desarrollar estrategias cooperativas.
- ✓ Estimular la actividad física.

**DESARROLLO:**

- Jugar a desplazarse por el aula tomados de la mano y formando una fila.
- Luego hacer que los niños y niñas se sienten en el suelo a distintas distancias, jugar a pasar las pelotas grandes del uno al otro u otra.
- Después ponerse de pie, jugar a lanzar pelotas a la pared y esperar a que se detenga. Comparar la distancia entre ellas.
- Jugar a pasar la pelota con el pie. Variar las distancias.
- Jugar a lanzar la pelota contra la pared con el pie y recoger con las manos. Variar las distancias entre el niño o niña y la pared.
- Jugar a dejar caer la pelota al suelo y a recogerla cuando se haya parado. Realizar al mismo juego, lanzando la pelota hacia lo alto.
- Finaliza el juego al terminar todas las actividades.

## EVALUACION:

- Observar las dificultades para lanzar la pelota con el pie y la comparación de distancias.



**NOMBRE: El balero**

**DEFINICION:**

Se trata de ensartar una bola en una base.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Favorecer la coordinación óculo-manual.
- ✓ Estimular la colaboración y cohesión de grupo.

**DESARROLLO:**

- Este juego se ejecuta individualmente o en competencia
- Consiste en ensartar una bola de madera en una base o mango, unidos por una piola.

**EVALUACION:**

- La dificultad de ensartar la bola en la base varias veces seguidas.



**NOMBRE: Enhebrar****DEFINICION:**

Se trata de introducir mullos o semillas en un pedazo de hilo a través de una aguja o alambre.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la motricidad fina.
- ✓ Desarrollar el trabajo en equipo.

**DESARROLLO:**

- Preparar al material que cada uno ha conseguido, procurando homogenizar los mismos, es decir, intentar a que los alumnos mantengan los mismos materiales.
- A la señal dada los participantes iniciarán la tarea de introducir los mullos o semillas en un pedazo de hilo a través de una aguja o alambre delgado.
- Gana el alumno que mayor cantidad de material ha enhebrado o introducido en el hilo.
- Continúa el juego mientras dure el interés de los niños.

**EVALUACION:**

- Analizar la forma como introduce las semillas en el hilo y la cantidad de las mismas.



**NOMBRE: Milladoiro**

**DEFINICION:** Consiste en realizar montones de piedras u otros objetos.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la colaboración y cohesión de grupo.
- ✓ Favorecer la coordinación ocular-manual.
- ✓ Facilitar la comunicación y toma de decisiones.

**DESARROLLO:**

- Cada jugador tiene un determinado número de objetos: piedras, **palos, etc, si lo realizamos en l campo. Pelotas de espuma, tacos** de madera, prendas, etc, si lo realizamos en el interior.
- El animador del juego les explica que deben decidir tres lugares distintos y distantes para que los jugadores levanten sendos milladoriros.
- Igualmente deben tratar de que los tres tengan una semejante porción en el número de objetos.
- Cada jugador puede echar objetos en un milladoiro.
- Delante de cada lugar elegido se traza una línea distante del círculo del milladoiro de dos a cuatro metros en función de la edad de los miembros del grupo.
- Desde esa línea es de donde van tirando los objetos para ir realizando los milladoiros.
- Las piedras u objetos que caen fuera solo pueden ser recogidos por otro compañero que tendrá que lanzar un objeto suyo hacia donde está el que se ha salido, intentando que no quede más separación que la de un pie, si así ocurre ambos recogen los objetos y continua el juego.
- A la señal del animador, los jugadores comienzan a deambular por la zona de juego comunicándose en otro momento de forma no verbal

- El juego finaliza cuando todos han arrojado sus objetos para formar los milladoiros.

#### **EVALUACION:**

- Reflexionar sobre las formas en que se han adoptado las formas de decisión, tanto para decidir los emplazamientos de los milladoiros, como para formar los grupos, equilibrarlos en el número de objetos.



### 6.6.4. TECNICA Nº 3

#### TEMA: JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO

#### NOMBRE: Enanos y gigantes

#### DEFINICION:

Consiste en escoger un gigante para que atrape a los enanos.

#### OBJETIVOS:

- ✓ Reconocer la noción de tamaño.
- ✓ Favorecer el mutuo conocimiento.

#### DESARROLLO:

- En uno de los espacios del patio se delimitan las esquinas como marcas de descanso.
- En ella habitan los enanos; tras el lado opuesto se encuentra el gigante en acecho.
- Al principio del juego los enanos caminan libremente por el patio y se atreven acercarse cada vez más al gigante.
- Al grito del maestro ¡Se acerca el gigante!, este hecha a correr a perseguir a los enanos que huyen.
- El que es tocado antes de llegar a las marcas tiene que ayudar al gigante a cazar en el próximo juego.
- Gana el enano que se mantiene como último en el área del juego.
- Establecer otras marcas de descanso dentro del campo.

#### EVALUACION:

- ¿Cómo se sintieron a lo largo del juego?
- ¿Qué diferencias hay entre los gigantes y enanos?

**NOMBRE: Mi cuerpo**

**DEFINICION:**

Consiste en dibujar la silueta humana y colocar las partes de la cara.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Identificar las partes de la cara.
- ✓ Desarrollar la colaboración.

**DESARROLLO:**

- Sobre papelotes pedir al niño que se recueste.
- Luego se dibuja la silueta del cuerpo del niño.
- Recortar la silueta y pegar en la pared para que todos los niños la visualicen.
- Previo a esto deben estar dibujadas las partes de la cara (ojos, boca, nariz, orejas).
- Escoger a diferentes niños para que coloquen las diferentes partes de la cara.
- Estimular con aplausos si el niño lo logra.

**EVALUACION:**

- Analizar las dificultades de ubicar en el lugar correcto las partes de la cara.



**NOMBRE: Los buscadores del tesoro****DEFINICION:**

Consiste en recolectar variedad de objetos y agrupar a los que son iguales.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Reconocer la noción de igualdad.
- ✓ Establecer diferencias entre los objetos.

**DESARROLLO:**

- En este juego diremos a los niños que somos unos buscadores de tesoro.
- Indicar al niño que debe recoger diferentes objetos de su entorno e introducir en un cajón o bolsa.
- Estos objetos pueden ser palos, fundas, piedras, hojas, flores, etc.
- Luego pedir al niño que agrupe los objetos que son iguales y que diga cuales son las diferencias de algunos de los objetos que encontró.
- Al final contar los objetos que pertenecen a cada grupo.

**EVALUACION:**

- Analizar las dificultades para agrupar objetos iguales.
- Describir características de los objetos encontrados.

**NOMBRE: El espejo****DEFINICION:**

Se trata de formar parejas e imitar las acciones el uno del otro.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Identificar las partes del cuerpo.
- ✓ Facilitar la diversión.
- ✓ Favorecer el mutuo conocimiento.

**DESARROLLO:**

- Formar parejas con el grupo de alumnos.
- Colocar a los niños frente a frente.
- Indicar a los participantes que el uno debe imitar las acciones del otro, como si fuese un espejo: tocarse la cabeza, mover los brazos, cerrar los ojos, etc.
- Luego de un tiempo determinado la maestra indica cuando cambian los papeles.
- Premiar a la pareja que mejor lo realice.

**EVALUACION:**

- Se puede analizar sobre las dificultades de imitar las acciones del otro.
- Nombra las partes del cuerpo.



**NOMBRE: Toma lo que puedas****DEFINICION:**

Consiste en que mientras la maestra narra un cuento los participantes deben estar atentos para tomar objetos que se mencionan en el cuento.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Crear confianza en el grupo.
- ✓ Desarrollar la capacidad de escuchar y atender.

**DESARROLLO:**

- Colocar a los niños en un círculo.
- La maestra debe conseguir la mayor cantidad de objetos que se mencionan en el cuento de la Caperucita Roja, como una canasta, una capa roja, un lobo de peluche y colocarlos en el centro del círculo.
- Leer el cuento a los niños, tratando de que presten la mayor atención posible.
- Mientras se realiza la lectura nombrar con fuerza el objeto relacionado con el cuento, los niños deberán tomarlo rápidamente y colocarlo sobre su cabeza, luego poner nuevamente en el centro por si acaso se repita otra vez esa palabra.
- Ganará quien haya tomado más objetos en el momento correcto.

**EVALUACION:**

- Si el niño presta atención podrá coger los objetos que se mencionan en el cuento de lo contrario el tomará objetos en forma incorrecta.

**NOMBRE: Interpretemos órdenes****DEFINICION:**

Consiste en ejecutar las órdenes que en el juego se indica.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la capacidad de concentración.
- ✓ Interpretar órdenes.
- ✓ Identificar la noción de espacio.

**DESARROLLO:**

- Pedir a los niños que se coloquen en posición de gateo.
- Dar órdenes encaminadas hacerles cambiar la posición del cuerpo.
- Los niños deben interpretar estas órdenes al revés.
- Si la maestra dice: burrito camina hacia adelante, el burrito deberá hacerlo hacia atrás, etc.

**EVALUACION:**

- Es importante que el niño logre realizar en forma correcta las órdenes que se pide en el juego, es decir los aciertos que tiene en el juego.

## Nombre: Juguemos con la pelota

### DEFINICION:

Se trata de jugar con la pelota haciendo preguntas a quien agarre la pelota con un tiempo determinado.

### OBJETIVOS:

- ✓ Favorecer la atención y concentración del grupo.
- ✓ Provocar un ambiente distendido.

### DESARROLLO:

- Organizar con los niños un círculo y colocar a uno de ellos en el centro con una pelota.
- El jugador del centro lanza a cualquiera la pelota y al mismo tiempo dice: ¿Qué vuela? Y empieza a contar hasta diez.
- El jugador que recibe la pelota debe mencionar el nombre de un animal que vuela, antes de que el otro termine de contar.
- No debe repetirse el nombre de los animales. Los que no responden o lo hacen incorrectamente van saliendo del juego.

### EVALUACION:

- Se puede evaluar la agilidad mental de los niños al contestar las preguntas que indica el juego.



#### **6.6.5. TECNICA Nº 4**

**TEMA: JUEGOS PARA EL DESARROLLO DEL LENGUAJE**

**NOMBRE: Corrige el cuento**

**DEFINICION:**

Se trata de corregir errores que se cometan en el transcurso de la narración de un cuento.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Favorecer la capacidad de atención.
- ✓ Desarrollar el lenguaje en los niños.

**DESARROLLO:**

- A través de un cuento conocido por el niño, le diremos que vamos a jugar a que en esta oportunidad él debe corregir los errores que se comentan en la lectura.
- Para ello, a medida que se va relatando el cuento, en este caso la maestra irá agregando, quitando o cambiando elementos del cuento para que el niño corrija los errores que se cometan en la lectura.



## EVALUACION:

- Se puede evaluar la participación del niño en el transcurso del cuento.



**NOMBRE: Observa y aprende**

**DEFINICION:**

Cosiste en que el niño relate lo que observa.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Desarrollar la imaginación.
- ✓ Estimular la comunicación verbal.

**DESARROLLO:**

- Recopilar dibujos de revistas, periódicos, libros viejos o cuentos.
- Pedir al niño que diga lo que observa en la lámina.
- Se puede realizar preguntas sencillas que ayuden al alumno a descifrar posibles acciones que observe.

**EVALUACION:**

- Se puede evaluar la expresión y la observación en los niños.



**NOMBRE: Cuéntame un cuento****DEFINICION:**

Se trata de leer un cuento a los niños y que ellos contesten algunas preguntas.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la atención y la capacidad de concentración.
- ✓ Favorecer el lenguaje verbal.

**DESARROLLO:**

- Dividir al grupo de niños en dos subgrupos.
- Leer un cuento sencillo y que atraiga a todos los niños.
- Hacer preguntas a los equipos acerca de elementos del relato:

- ¿Quién es el protagonista?
- ¿Dónde se realiza la acción?
- ¿Cuándo se produce la historia?
- ¿Qué ocurrió primero?
- ¿Después qué paso?
- ¿Finalmente que sucedió?

- El equipo que más preguntas responda es el ganador.

**EVALUACION:**

- Analizar si los niños responden adecuadamente a las preguntas realizadas.

**NOMBRE: Las palabras****DEFINICION:**

Consiste en presentar al niño objeto algo desconocidos y decir al nombre.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Desarrollar la colaboración.
- ✓ Estimular el lenguaje oral y la atención.

**DESARROLLO:**

- Recurrir a objetos que el niño conoce y jugar a decir su nombre.
- Coger tres objetos que no sean muy familiares para los niños.
- Colocarlos encima de una mesa.
- Sentarse frente a ellos y decir el nombre de uno de los objetos.
- Los niños tienen que tocar y repetir el nombre del objeto que se indica.
- Si el realiza lo solicitado se le entrega el objeto.
- No hay que insistir en la palabra.
- Esto es un juego, el juego de hablar. Y en ellos es importante esperar el silencio hasta que los niños puedan contestar.
- Si pasados unos segundos. No repiten el nombre, no insistimos y pasamos al segundo objeto, pero no se lo entrega.

**EVALUACION:**

- Es importante que el niño preste atención para que pueda decir al nombre de los objetos, al menos uno más de la mitad de objetos presentados.

**NOMBRE: Ayúdame**

**DEFINICION:**

Consiste en colaborar a la maestra en distintas actividades y ella explicar al niño cada una de ellas.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Facilitar la idea de colaboración.
- ✓ Favorecer el enriquecimiento del lenguaje.

**DESARROLLO:**

- Indicar al niño que vamos a jugar a realizar diferentes actividades como: recoger la basura, colocar las cosas en el lugar, clasificar objetos, etc.
- La maestra debe explicar al niño en cada momento lo que está haciendo.
- Estas explicaciones contribuyen a enriquecer el lenguaje y le enseñan cómo se construyen bien unas frases, que cada vez irán siendo más complejas.
- También se puede dar órdenes al niño como: “Por favor deme la escoba que esta junto a la puerta”, teniendo en cuenta que cada vez se irán ampliando las proposiciones de las órdenes.
- Ir haciendo las frases más y más complicadas, pero siempre en función de la atención que le pueda poner.

**EVALUACION:**

- Es importante permitir al niño que exprese lo que hace y lo que desea.
- Se puede evaluar la atención prestada a las órdenes dadas.

**NOMBRE: La lengua juguetona**

**DEFINICION:**

Se trata de realizar distintos movimientos con la lengua.

**OBJETIVOS:**

- ✓ Estimular la articulación de fonemas.
- ✓ Provocar un ambiente divertido.

**DESARROLLO:**

- Explicar a los niños que van a jugar a imitar a la maestra a realizar movimientos con la lengua.
- Para ello se necesita un espejo de pared y la atención.
- Inicia el juego:

Sacamos la lengua

Subimos la lengua hacia la nariz

Bajamos la lengua hacia la barbilla

Nos lamemos las comisuras de los labios

Hacemos carritos con la lengua entre los labios

Sacar y meter la lengua rápido o lento

- Mira lo que hago...¿Tú puedes hacerlo?
- Con éstos sencillos ejercicios conseguimos estimular la correcta articulación de los fonemas, que son los sonidos de cada palabra.

## EVALUACION:

- si el niño no logra a realizar todos los ejercicios anteriores es probable que haya algún problema.



## DINÁMICAS Y RONDAS

### **Mambrú se fue a la guerra**

Mambrú se fue a la guerra,  
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!  
Mambrú se fue a la guerra,  
no sé cuándo vendrá.

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

No sé cuándo vendrá.

¿Vendrá para la Pascua?  
¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!  
¿Vendrá para la Pascua  
o por la Trinidad?

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!  
O por la Trinidad.

La Trinidad se pasa,  
¡qué dolor, qué dolor qué pena!  
La Trinidad se pasa,  
Mambrú no vuelve más.

Por allí viene un paje,  
¡qué dolor, qué dolor, qué pena!

Por allí viene un paje,  
¿Qué noticias traerá?  
¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!  
¿Qué noticias traerá?  
-Las noticias que traigo,



¡qué dolor, qué dolor, qué pena!

-Las noticias que traigo,

¡dan ganas de llorar!

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

Dan ganas de llorar!

Mambrú ha muerto en guerra.

¡Qué dolor, qué dolor, qué pena!

Mambrú ha muerto en guerra,

y yo le fui a enterrar.

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

Y yo le fui a enterrar!

Con cuatro oficiales

¡qué dolor, qué dolor, qué pena!

Con cuatro oficiales

y un cura sacristán.

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

Y un cura sacristán.

Encima de la tumba

¡qué dolor, qué dolor, qué pena!

Encima de la tumba

los pajaritos van,

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

Los pajaritos van,

cantando el pío, pío,

¡Ah, ah, ah, ah, ah, ah!

Cantando el pío, pío  
el pío, pío, pa.

### **Sobre el puente de Avignón**

Sobre el puente de Avignón  
todos bailan y yo también,  
hacen así...  
así las lavanderas.

Sobre el puente de Avignón  
todos bailan y yo también,  
hacen así ...  
así las planchadoras.

Sobre el puente de Avignón  
todos bailan y yo también,  
hacen así...  
así los militares.

Sobre el puente de Avignón  
todos bailan y yo también,  
hacen así...  
Así las cocineras.

Sobre el puente de Avignón  
todos bailan y yo también,  
hacen así...  
así me gusta a mí.

### **Canción de Pito pito**

Pito, pito gorgorito  
donde vas tú tan bonito,  
a la acera verdadera, pim pon fuera,  
tú te vas y tu te quedas!

### **El perro de San Roque**

El perro de San Roque no tiene rabo,  
porque Ramón Rodríguez se lo ha robado.  
El perro de San Roque no tiene cola,  
porque se la ha comido la caracola.

### **El tallarín**



Yo tengo un tallarín, un tallarín,  
que se mueve por aquí, que se mueve por allá

todo rebozado y con un poco de aceite,

con un poco de sal y te lo comes tú,

y sales a bailar.

Repetición (Se hace en círculo y al que le tacan para que salga a bailar va al centro, así hasta que todos están bailando en el centro)

### **Las manitos**

Las manitos, las manitos

¿Dónde están? ¿Dónde están?

Yo no las veo. Yo no las veo

Aquí estan, aquí están.

Tengo tengo tengo

Tengo, tengo, tengo,

tú no tienes nada,

tengo tres ovejas

en una cabaña.

Una me da leche,

otra me da lana,

otra me mantiene

toda la semana.

Caballito blanco,

llévame de aquí,

llévame hasta el pueblo

donde yo nací.

La niña María

La niña María ha salido en el baile  
Que baila, que baila, que baila  
Y si no lo baila  
Castigo le dará  
Por lo bien que lo baila hermosa Soledad  
Salga usted  
Que la quiero ver bailar.

Los Diez Perritos

Yo tenía diez perritos,  
yo tenía diez perritos,  
uno se perdió en la nieve.  
no me quedan más que nueve.

De los nueve que quedaban (bis)  
uno se comió un bizcocho.  
No me quedan más que ocho.

De los ocho que quedaban (bis)  
uno se metió en un brete.  
No me quedan más que siete.

De los siete que quedaron (bis)  
uno ya no le veréis.  
No me quedan más que seis.

De los seis que me quedaron (bis)

uno se mató de un brinco.  
No me quedan más que cinco.

De los cinco que quedaron (bis)  
uno se mató en el teatro.  
No me quedan más que cuatro.

De los cuatro que quedaban (bis)  
uno se volvió al revés.  
No me quedan más que tres.

De los tres que me quedaban (bis)  
uno se murió de tos.  
No me quedan más que dos.

De los dos que me quedaban (bis)  
uno se volvió un tuno.  
No me queda más que uno.

Y el perrito que quedaba (bis)  
se metió para bombero  
no me queda ningún perro.

La Gatita Carlota

Yo soy la Gatita Carlota  
Mi novio es el Gato con Botas  
Te vengo a invitar a un paseo  
Por arriba del tejado  
No puedo mi madre ha salido

Ha ido a comprarme un vestido  
Ven a verme mañana  
Yo te espero en la ventana.  
Micifú  
Micifú  
Por tu amor estoy cucú  
Dime "Miau, miau, miau"  
Mi gatito  
Micifú.

Ronda de San Miguel

Juguemos a la Ronda de San Miguel  
El que se ríe se va al cuartel  
A las 1, a las 2 y a las 3.

Naranja Piña

Naranja Piña  
Limón partido  
Déle un besito  
Al que quiera usted  
Sea hombre  
O sea mujer.

## RIMAS

### Un marinerito

Un marinerito  
me mandó un papel  
en el que decía  
que me case con él  
yo le respondí que me casaría  
pero no con él.

### Pinocho

A la vuelta de la esquina  
Me encontré con Don Pinocho  
Y me dijo que contara hasta ocho  
Pin una, pin dos, pin tres, pin cuatro

## TRABALENGUAS

### Como

Si yo como como como,  
y tú comes como comes.  
¿Cómo comes como como?  
Si yo como como como.



### **El cielo enladrillado**

El cielo está enladrillado  
¿quién lo desenladrillará?,  
el desenladrillador que lo desenladrille  
buen desenladrillador será.

### **Los Tres Tristes Tigres**

Tres tigres trigaban trigo,  
tres tigres en un trigal.  
¿Qué tigre trigaba más...?  
Los tres igual.

### **Trabalenguas de Pata, Peta, Pita y Pota**

Pata, Peta, Pita y Pota,  
cuatro patas, con un pato  
y dos patas cada una.  
Cuatro patas, cada pata  
con dos patas y su pato.  
Pota, Pita, Peta y Pata.

### **Cajones y Cordones**

Abrí cajones y cogí cordones,  
cordones cogí y cajones abrí.

### **Pablito**

Pablito clavó un clavito.

¿Qué clavito clavó Pablito?

### **Pepe Pecas**

Pepe Pecas pica papas con un pico.

Con un pico pica papas Pepe Pecas.

## **RETAHILAS**

### **Para esconderse**

Una vieja mata un gato

con la punta del zapato

el zapato se rompió

y la vieja se asustó

Entero saliste tú,

por la puerta del Perú.

¿Cuántos años tienes tú?

Uno, dos, tres, cuatro, cinco,...

Periquito Periquito

se parece a su papá,

por arriba, por abajo,

por delante y por detrás.  
Que se escondan,  
que se escondan,  
que se escondan todos ya,  
el que no quiera esconderse  
que no vuelva nunca más.

Pin, pin, saramacatín,  
vino la pollita  
con su sabanita,  
sábana redonda  
que te pille, que te esconda,  
que te vayas a esconder,  
detrás de la puerta de San Miguel.

### **Para brincar y saltar**

Brinco, brinco,  
San Francisco.  
Si me hago mal,  
que me cure  
San Pascual.

Brinco, brinco,  
San Francisco.  
Si me hago mal,  
que me cure

San Pascual.Santa Magdalena  
que no me rompa una pierna.  
Santo Tomás  
que el pajarito eche a volar.

### **La gallinita ciega**

Gallinita ciega,  
¿qué se te ha perdido?  
Una aguja y un dedal.  
Date tres vueltas  
y lo encontrarás.

## **6.7. Impactos**

Vincular más a la familia como agente educador y socializador, propiciando la reflexión y comprensión del juego para el desarrollo de la infancia, cuyo compromiso de la madre comunitaria fue socializarlo, de allí que se podrá obtener resultados a corto plazo en el cambio actitudinal de los niños y niñas.

La familia es mediadora activa entre el individuo y la sociedad. Su importancia es tal que se puede afirmar que es ella, de acuerdo a sus posibilidades y limitaciones, quien facilita o limita los procesos de desarrollo que afectan a sus integrantes. Si su acción es adecuada, los resultados favorecen a la propia sociedad.

Al contar con una guía de juegos las madres comunitarias y maestras parvularias están en la capacidad de realizar las actividades adecuadamente para lograr el desarrollo de destrezas de los niños de 3 a 5 años.

Las actividades lúdicas que se realizaran son con metodología y procesos adecuados para cada edad tomando en cuenta la individualidad del niño y la niña.

## **6.8. Difusión**

Esta guía didáctica se la socializó mediante talleres que puedan satisfacer las expectativas de las madres comunitarias y Maestras Parvularias, del MIES-INFA ya que en ellos se explicara el manejo adecuado de la guía y de la realización de juguetes con material del medio lo que ayudara a obtener los resultados esperados.

## 6.9. Bibliografía

- BENALCAZAR, Marco, ALVAREZ, Galo MONTESDEOCA, César (2005):Gía para realizar monografías, tesinas y tesis de grado
- CALERO, M, (2007): Educar jugando, Alfaomega, Madrid.
- CALVOPIÑA A. (1992). Metodología del Trabajo Científica, Ecuador – Quito: Offset Graba.
- CERDA H. (1993). Los Elementos de la Investigación. Colombia – Bogotá: El Búho Ltda.
- DECROLY, O, (2007): El juego educativo, Alfaomega, Madrid.
- FRANCO, T, (2007): Vida afectiva y educación infantil, Alfaomega, Madrid.
- HERRERA L. et al (2002) Tutorías de la Investigación Maestría en Gerencia de Proyectos Educativos y Sociales. Ecuador, Quito: AFEFCE.
- MUTSHELE, S, (2007): Arte y magia de las manualidades infantiles, Alfaomega, Madrid.
- SAZ, Ana Isabel, (2002): Diccionario de Psicología, Libros Hobby, Madrid – España.

- SEGOVIA BAUS Fausto, Manual de Recreación Educativa, Ed. EDIBOSCO, Quito.
- TAPIA OÑA Jorge, (200). “Las Dificultades del aprendizaje”. Editorial Universitari, Ibarra, Ecuador.
- ZORRILLA S. (1998). Metodología de la Investigación. México: Public-Mex S.A.
- JARES Xesus, (1992). El placer de jugar juntos, Ed. CCS, Madrid.

#### **6.9.1. Lincografía**

- <http://html.rincondelvago.com/juego-como-recurso-didactico.html>
- <http://www.lulu.com/product/tapa-blanda/el-juego-como-recurso-did%C3%81ctico-en-educaci%C3%93n-infantil/2510276>
- <http://www.monografias.com/trabajos10/dapa/dapa.shtml>
- <http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml>
- <http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/biblioteca/articulos/pdf/estrategia.pdf>
- <http://www.unbarriodecolores.com/GuiaDidactica-UnBarrioDeColores.pdf>
- [http://www.uv.es/filoeducpie/asignaturas/gd.juego\\_2p.pdf](http://www.uv.es/filoeducpie/asignaturas/gd.juego_2p.pdf)

# ANEXOS



Anexo 1.- Árbol de Problemas

Anexo 2.- Encuesta dirigida a las promotoras y maestras parvularias

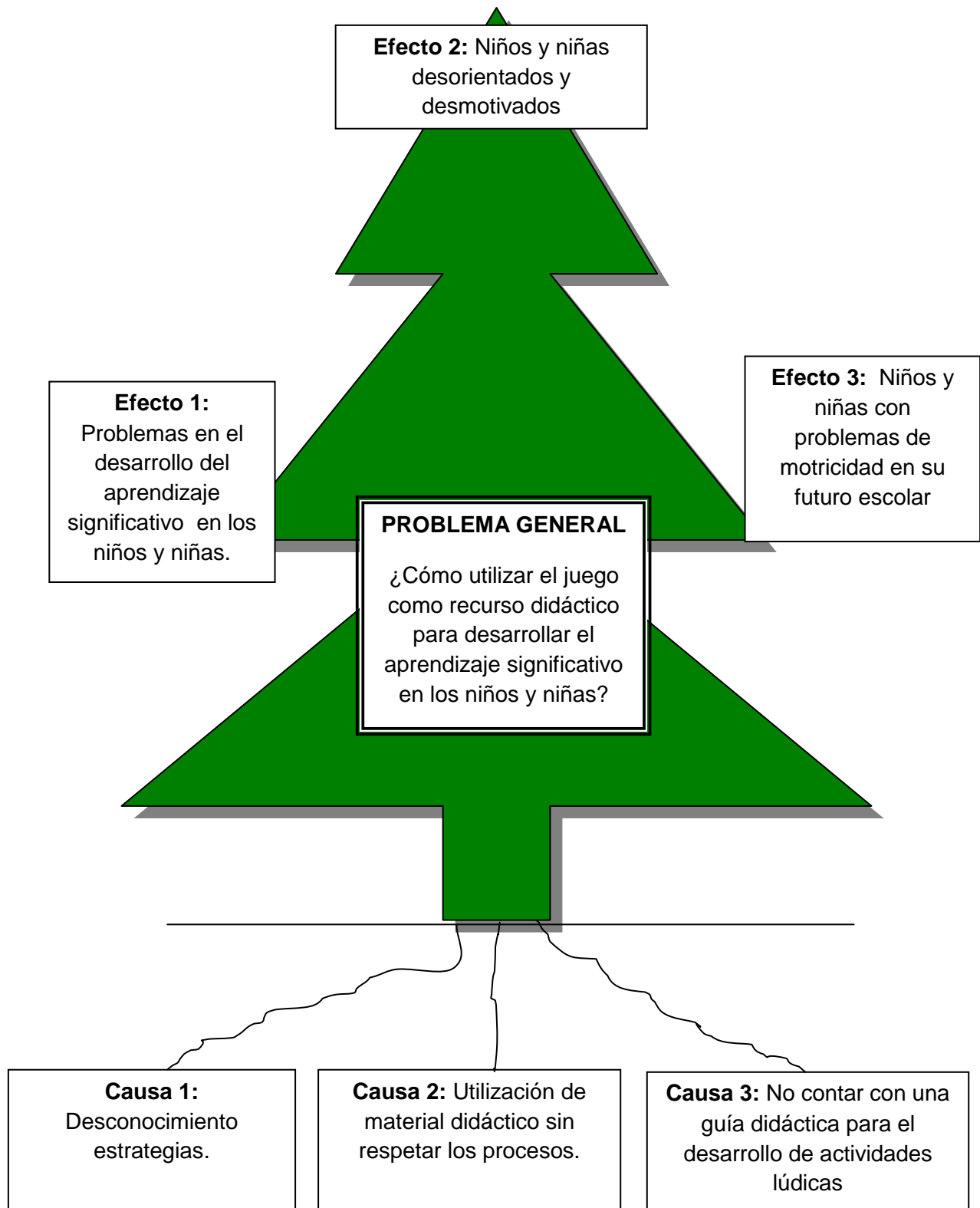
Anexo 3.- Entrevista dirigida a los niños de los Centros Infantiles.

Anexo 4.- Matriz de Coherencia.

Anexo 5.- Fotografías

## ANEXO 1

### ÁRBOL DE PROBLEMAS



# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FECYT

ENCUESTA DIRIGIDA A LAS PROMOTORAS Y MAESTRAS PARVULARIAS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA SECTOR URBANO.

Compañera Promotora o Maestra Parvularia:

Solicitamos comedidamente responder la presente encuesta que nos permitirá obtener información sobre el Tema: EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA SECTOR URBANO.

Los datos serán utilizados únicamente para el objetivo señalado.

Marque con una (x) la respuesta que crea conveniente.

1. Los niños y niñas a su cargo se divierten con el aprendizaje que Ud. les imparte?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

2. Es entretenido el aprendizaje que Ud. brinda a sus niños?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

3 .Cree Ud. que las actividades lúdicas que realiza permite la sociabilidad entre los niños?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

5. Las actividades que Ud. realiza permite que los niños y niñas trabajen en grupo?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

6. En los juegos que Ud. realiza con los niños y niñas desarrolla la creatividad de ellos?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

7. Si Ud. realiza una dramatización los niños y niñas se identifican con los personajes?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

8. Realiza actividades en las que los niños compartan entre ellos?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

9. ¿Cree Ud. que el juego es una forma de expresión en los niños y niñas?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

10. ¿Cree Ud. Que es importante el juego para fortalecer el auto estima?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

11. ¿ Son recreativas las actividades que Ud. realiza para conseguir un aprendizaje.

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

12. Considera Ud. que el aprendizaje significativo le ayuda al niño y niña a desarrollar destrezas?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

13. Cree Ud. que las habilidades cognitivas adquieren los niños y niñas a través del aprendizaje significativo?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

14. El aprendizaje significativo en los niños y niñas es duradero?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

15. Considera Ud. que el aprendizaje significativo adquirido en los niños y niñas es para toda la vida?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

16. Cree Ud. que el razonamiento en el niño lo proporciona el aprendizaje significativo?

Siempre                      casi siempre                      rara vez                      nunca

**¡GRACIAS POR SU COLABORACIÓN!**

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FECYT

ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS NIÑAS Y NIÑOS DE LOS CENTROS  
INFANTILES DEL MIES-INFA SECTOR URBANO

## Datos Informativos:

1.1. Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

2.2. Institución: \_\_\_\_\_ 2.3. Edad: \_\_\_\_\_

## 2.- Cuestionario:

2.1.- Te gusta jugar con tu Maestra?

2.2.- A que juegas con tu Maestra?

2.3.- Te agrada compartir juegos con tus compañeros?

2.4.- Has jugado con títeres?

2.5.- Juegas con tu maestra y amigos cuando aprendes?

2.6.- ¿Cuáles son los juegos que mas prefieres?

- Con la pelota
- Al lobo
- Con rompecabezas

2.7. Te agrada trabajar en grupo con tus amigos?

2.8. Tu maestra te pregunta si puedes inventar un juego?

2.9. Tu maestra te hace participar como si fueras un personaje de un cuento o un actor de cine?

2.10. Tu maestra trata a todos los niños por igual y con cariño?

2.11. Conversas con tus padres lo que tu maestra te enseña en el aula?

2.13. Te gusta opinar cuando tu maestra narra un cuento?

2.13. Identificas los colores así:

- El amarillo con .....
- El azul con .....
- El rojo con.....
- El verde con.....
- El morado con.....

2.14. Relacionas las figuras geométricas con otros objetos de tu aula?

2.15. ¿Cuál de estas actividades tu prefieres?

- Cantar

- Pintar

- Narrar cuentos



## ANEXO 4

### MATRIZ DE COHERENCIA

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
¿De qué manera la actividad lúdica como recurso didáctico incide en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 a 5 años de los Centros Infantiles del sector urbano MIES-INFA cantón Ibarra, periodo 2010-2011?	Desarrollar el juego como factor importante que incide en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del en los Centros Infantiles del MIES-INFA del sector urbano.
<b>INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• ¿Qué actividades lúdicas permiten el aprendizaje significativo del niño y la niña?</li><li>• ¿Cuáles son las limitaciones para el desarrollo de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo del aprendizaje significativo del niño y la niña?</li><li>• ¿Se considera necesaria una guía didáctica de actividades lúdicas que permitan el desarrollo aprendizaje significativo del niño y la niña?</li><li>• La elaboración de una guía guía didáctica de actividades lúdicas permitirá mejorar el desarrollo del aprendizaje significativo del niño y niña?</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Identificar actividades lúdicas que permitan el desarrollo y aprendizaje significativo del niño.</li><li>• Señalar las limitaciones existentes para el desarrollo de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo y aprendizaje significativo del niño.</li><li>• Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas que permitan el aprendizaje significativo del niño.</li><li>• Validar la propuesta planteada.</li></ul>

**ANEXO 5**

# **CENTROS INFANTILES DEL BUEN VIVIR MIES-INFA**

## **Centro de Desarrollo Infantil "JARAMILLO PEREZ"**





## Centro de Desarrollo Infantil "LA CANDELARIA"





## Centro de Desarrollo Infantil "AZAYA"



## Centro de Desarrollo Infantil "BARRIO CENTRAL"







**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento depongo mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100194090-5	
APELLIDOS Y NOMBRES:	BUITRÓN GUZMÁN SANDRA ELIZABETH	
DIRECCIÓN:	LA VICTOTIA TERCERA ETAPA N° 2-43	
EMAIL:	sandyed@hotmail.com	
TELÉFONO FIJO:	2645-380	091633327

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA, SECTOR URBANA PERÍODO ACADÉMICO 2010-2011 PROPUESTA ALTERNATIVA”
AUTOR (ES):	BUITRÓN GUZMÁN SANDRA ELIZABETH
FECHA: AAAAMMDD	2011-07-07
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	LICENCIADA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN DE PARVULARIA
ASESOR /DIRECTOR:	DR. JULIO CÉSAR ALARCÓN

## 2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **Sandra Elizabeth Buitrón Guzmán**, con cédula de identidad Nro. **100194090-5**, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

## 3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 07 días del mes de Julio del 2011


EL AUTOR:

(Firma) 

Nombre: **Sandra Buitrón**

C.C.: **100194090-5**

ACEPTACIÓN:

(Firma) 

Nombre: **Mgs. Edgar Saavedra**

Cargo: **Presidente del Tribunal**

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_






## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **Sandra Elizabeth Buitrón Guzmán** con cédula de identidad Nro. **100194090-5**, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado:

**“EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA, SECTOR URBANA PERÍODO ACADÉMICO 2010-2011 PROPUESTA ALTERNATIVA,”** que ha sido desarrollado para optar por el título de: **LICENCIADA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN DE PARVULARIA**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 

Nombre: **Sandra Buitrón**

Cédula: **100194090-5**

Ibarra, a los 07 días del mes de Julio del 2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN  
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

**4. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA**

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100299525-4		
APELLIDOS Y NOMBRES:	RECALDE ROJAS GLADYS VANESSA		
DIRECCIÓN:	ALPACHACA: GUAYAQUIL 10-51 Y TUNGURAHUA		
EMAIL:	Vanessa1211940@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062958326	TELÉFONO MÓVIL:	089110176

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA, SECTOR URBANA PERÍODO ACADÉMICO 2010-2011 PROPUESTA ALTERNATIVA”.
AUTOR (ES):	RECALDE ROJAS GLADYS VANESSA
FECHA: AAAAMMDD	2011-07-07
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	LICENCIADA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN DE PARVULARIA
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. JULIO CÉSAR ALARCÓN

**5. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD**

Yo, **GLADYS VANESSA RECALDE ROJAS**, con cédula de identidad Nro. 100299525-4, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 143.

**6. CONSTANCIAS**

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 07 días del mes de Julio del 2011


**EL AUTOR:**

**ACEPTACIÓN:**

(Firma).....

Nombre: **Gladys Recalde**

C.C.: 100299525-4

(Firma).....  


Nombre: **Mgs. Edgar Saavedra**

Cargo: **PRÉSIDENTE DEL TRIBUNAL**

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

### CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **GLADYS VANESSA RECALDE ROJAS**, con cédula de identidad Nro. **1100299525-4**, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado:

**“EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA, SECTOR URBANA PERÍODO ACADÉMICO 2010-2011 PROPUESTA ALTERNATIVA”**, que ha sido desarrollado para optar por el título de: **LICENCIADA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN DE PARVULARIA**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) .....

Nombre: **Gladys Recalde**

Cédula: **100299525-4**

Ibarra, a los 07 días del mes de Julio del 2011



**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACION, CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

---

Ibarra, 15 de julio del 2011

Doctor.

Gabriel Echeverría

DECANO FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIAS Y TECNOLOGÍA FECYT

Presente.-

De mi consideración:

Por medio del presente, le solicito de la manera más comedida, se dé el trámite correspondiente para que realice el empastado respectivo, ya que se ha revisado y se encuentran hechas las correcciones y sugerencias del Tribunal Calificador de la tesis titulada: **“EL JUEGO COMO RECURSO DIDACTICO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE TRES A CINCO AÑOS DE LOS CENTROS INFANTILES DEL MIES-INFA IBARRA, SECTOR URBANA PERÍODO ACADÉMICO 2010-2011 PROPUESTA ALTERNATIVA”** Trabajo realizado por las señoras egresadas: **BUITRÓN GUZMÁN SANDRA ELIZABETH RECALDE ROJAS GLADYS VANESSA** previo a la obtención del Título de Licenciadas en Docencia de Educación Parvularia

Atentamente,



Mgs. Edgar Saavedra

**PRESIDENTE DEL TRIBUNAL**

**MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL  
DIRECCIÓN PROVINCIAL MIES INFA IMBABURA**

**CERTIFICA**

Que la Srta. Gladys Recalde y la Sra. Sandra Buitrón, socializaron la **GUÍA DIDÁCTICA APRENDAMOS JUGANDO** en los CIVB's: Dr. Luis Jaramillo Pérez, Azaya, La Candelaria y Barrio Central, en dicha actividad participaron las promotoras, niños y niñas. Esto a su vez ha permitido que nuestros pequeños, cuenten con juegos y dinámicas adecuados para el desarrollo de habilidades y destrezas necesarias de acuerdo a sus edades.

Esta guía beneficiará a las familias por cuanto las promotoras darán a conocer la importancia de juego y sus beneficios a los padres de familia.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, pudiendo las interesadas hacer uso del presente como a bien creyere conveniente, excepto para trámites judiciales.

Ibarra, 14 de julio del 2011

  
Ing. César Pérez  
DIRECTOR PROVINCIAL INFA – IMBABURA



**Juntos por el Buen Vivir**

Infa Imbabura  
Quito y 13 de Abril  
Telf.: 2959 716 / 2 644-933 / 2 958027  
Ibarra – Ecuador  
[www.infa.gov.ec](http://www.infa.gov.ec)