



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PIEDAD GÓMEZ JURADO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013”.- Propuesta alternativa.

Trabajo de grado previo a la obtención del título de Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.

AUTORAS:

Jara Puglla María Beatriz

Martínez Yépez Angélica Patricia

DIRECTORA:

Ing. Dávila Hipátia

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DE LA DIRECTORA

En mi calidad de Directora de Trabajo de Grado presentado por las Srtas. Jara Puglla María Beatriz y Martínez Yépez Angélica Patricia, para optar por el Título de Licenciadas de Docencia en Educación Parvularia, titulado **“IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PIEDAD GÓMEZ JURADO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012 - 2013”**.

Considerando que dicho trabajo reúne todos los requisitos legales para ser sometido a la presentación pública y evaluación de parte del jurado examinador que se designe.

Ibarra 2013


Ing. Hipatia Dávila
DIRECTORA

DEDICATORIA

En primer lugar dedico este trabajo a Dios por darme la vida y guiar mi camino para llegar a cumplir mis metas, ya que con él en mi corazón ha sido más fácil superar las dificultades de la vida, también le dedico a mi hija Zoe Mina, ya que me ha dado la fuerza necesaria para seguir luchando cada día, siendo mi mayor inspiración para superarme y ser su ejemplo a seguir.

Con amor: Beatriz Jara

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a quien ha sido mi mayor inspiración para continuar en esta lucha diaria y motivo de superación mi hija Emily, a mis padres quienes constituyen un pilar fundamental y han sido mi apoyo durante todo este proceso y a mi hermana que siempre ha estado a mi lado.

Con cariño: Angélica Martínez.

AGRADECIMIENTO

Al concluir nuestro trabajo de grado nos gustaría agradecer sinceramente a la Ing. Hipátia Dávila por impartirnos sus conocimientos, orientaciones, su paciencia y su motivación que han sido fundamentales para nuestra formación como investigadoras y su trato humano que ayuda a formarnos como personas luchadoras capaces de cumplir sueños y metas.

A la facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, a las autoridades y al equipo docente que nos ha acompañado a lo largo del camino, brindando siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando la formación.

Al primer año de educación básica “Piedad Gómez Jurado” de la Ciudad de Ibarra, a su directora Lcda. Magdalena Suárez, por habernos abierto las puertas y permitido realizar la presente investigación, a sus maestras y auxiliares y como no a los niños/as que con su carisma lograron que cada momento sea agradable e inolvidable.

Beatriz Jara y Angélica Martínez

ÍNDICE GENERAL

Contenido

CAPÍTULO I.....	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema.	2
1.3 Formulación del problema.....	3
1.4 Delimitación.....	3
1.4.1 Unidades de Observación.....	3
1.4.2 Delimitación Espacial.....	3
1.4.3 Delimitación Temporal	4
1.5 Objetivos.	4
1.5.1 Objetivo General.....	4
1.5.2 Objetivos Específicos.....	4
1.6 Justificación.	5
CAPÍTULO II.....	6
2. MARCO TEÓRICO.....	6
2.1.1 Teoría del aprendizaje.	6
2.1.2 Teoría cognoscitiva.....	6
2.1.3 Teoría psicológica.....	7
2.1.4 Teoría Psicoanalítica.	7
2.1.5 Teoría fisiológica.....	8
2.1.6 Teoría del desarrollo cognitivo.....	8
2.1.7 Teoría psicoevolutiva.	9
2.1.8 Teoría Constructivista.	9
2.1.9 Teoría de la Recapitulación	11
2.1.10 El juego según varios pensadores:	11
2.1.11 EL JUEGO COMO METODOLOGÍA	13
2.1.12 TIPOS DE JUEGOS	14
2.1.13 EL JUEGO DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.	18

2.1.14 EL APRENDIZAJE Y EL JUEGO.....	19
2.1.15 Fundamentación teórica.....	20
2.1.16 Fundamentación Psicopedagógica	21
2.1.17 Fundamentación educativa	23
2.1.18 Fundamentación Social	25
2.2 Posicionamiento Teórico Personal.....	26
2.3 Glosario de términos.....	27
2.3 Interrogantes de Investigación.	30
2.5 Matriz Categorical.....	31
CAPÍTULO III.....	32
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	32
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	32
3.2 MÉTODOS.....	33
3.3 TÉCNICAS.....	34
3.4. Población.	35
3.5. Muestra:.....	36
CAPÍTULO IV.....	38
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “PIEDAD GÓMEZ JURADO”	38
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “PIEDAD GÓMEZ JURADO”	48
CAPÍTULO V.....	58
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	58
5.1 CONCLUSIONES.	58
5.2 RECOMENDACIONES.....	59
5.3 RESPUESTAS DE LAS INTERROGANTES.	59
CAPÍTULO VI.....	61
6 PROPUESTA ALTERNATIVA.....	61
6.1 Título de la propuesta	61
6.2 Justificación e importancia.....	61

6.3 Fundamentación	62
6.4 Objetivos:	63
6.5 Ubicación sectorial y física.....	63
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	64
6.7 Impactos	157
6.8 Difusión	157
6.9 Bibliografía.....	159

RESUMEN

El desarrollo integral del niño merece una especial atención, sobre todo en lo que a educación se refiere, es por ello que esta investigación está dirigida a los niños/as del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” poniendo énfasis en la gran importancia que tiene la aplicación de diferentes métodos de enseñanza dentro del proceso educativo, como es uno de ellos el método del juego por el cual nos hemos inclinado, tomando en cuenta que las nuevas generaciones de niños/as son más despiertos, creativos, innovadores, etc. percibiendo la necesidad de implementar métodos que despierten el interés, los motive y haga del estudio una actividad placentera y a la vez divertida. Hemos recopilado toda información que ha sido de mucha ayuda y a la vez necesaria para el entendimiento de este tema tan complejo; tomando en cuenta a los diferentes pensadores y teorías existentes sobre el método del juego. El marco teórico se fundamentó en las teorías de Vigotsky y Piaget, para ello la metodología de investigación utilizada fue el método científico, analítico-sintético, inductivo-deductivo y estadístico a través de la investigación documental y de campo; llegamos a la conclusión de que a través de este método podemos lograr en el niño despertar habilidades y destrezas, de una manera espontánea sin ataduras, reglas ni limitaciones. Las actividades lúdicas dentro de la educación puede llegar hacer una herramienta de trabajo muy útil, ya que permite una mayor y mejor sociabilización con los involucrados en el proceso, también permite una mejor afinidad en los niños, ya que los mantiene activos logrando descargar toda su energía y potencialidades. Durante esta investigación se cuenta con todos los recursos necesarios, tanto humanos, como materiales, también con el apoyo de las autoridades, personal docente, alumnos de la institución educativa investigada; frente a esta realidad se ha elaborado una guía que cuenta con actividades que permitirán a los docentes aplicar nuevas estrategias con orientaciones elaboradas pedagógicamente, siguiendo un proceso lógico y sistemático. El análisis e interpretación de resultados se lo realizo mediante encuestas plasmadas en el programa de Excel, para indicar gráficamente los resultados obtenidos por porcentajes, las conclusiones y recomendaciones nos permitieron evaluar el trabajo realizado durante esta investigación.

ABSTRACT

The integral development of children deserves special attention, especially as far as education is concerned is why this research is aimed at children as First-Year Basic Education " Piedad Gómez Jurado " emphasizing the great importance is the application of different teaching methods in the educational process, as one method of game for which we have tended, taking into account that new generations of children are more alert, creative, innovative, etc. . Perceived the need to implement methods to arouse interest, motivate and make the study a pleasurable activity while entertaining. We have compiled all information has been very helpful and also necessary for the understanding of this complex issue , taking into account the different existing theories of thinkers and the method of play. The theoretical framework was based on the theories of Piaget and Vygotsky, to do the research methodology used was scientific , analytic-synthetic , deductive and inductive- statistical method through desk research and field , we conclude that through this method we can achieve in the child awakening skills and abilities, in a spontaneous untethered , rules or limitations. The recreational activities within education can come make a very useful working tool as it allows more and better socialization with those involved in the process , it also allows a better affinity for children , as it keeps getting download all your assets energy and potential. During this research have all , both human and material , also with the support of the authorities , teachers , students of the educational institution investigated resources ; confront this reality has produced a guide that features activities that will teachers implement new pedagogical strategies with guidance developed in a logical and systematic process . The analysis and interpretation of results were performed using the program embodied in Excel surveys to indicate graphically the results obtained by percentages, conclusions and recommendations allowed us to evaluate the work done during this investigation.

INTRODUCCIÓN

En los primeros años de vida del niño/a, el juego es de vital importancia, ya que contribuye al desarrollo de sus capacidades, destrezas y habilidades.

Según la teoría de Vigotsky afirma que "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" Su teoría es constructivista, porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural.

Este documento fue dividido en seis partes para llegar a una mejor comprensión del tema, en el primer capítulo se habla sobre el tema, justificación, planteamiento del problema, objetivos enfocados dentro del nivel preparatorio.

El segundo capítulo trata sobre las diferentes teorías, fundamentaciones acerca del juego como método en el aprendizaje, glosario de términos y la Matriz Categorical.

En el tercer Capítulo se habla sobre la metodología de la investigación. En el cuarto capítulo involucra el análisis e interpretación de resultados sobre las encuestas aplicadas a las maestras y padres de familia del Primer Año de Educación General Básica "Piedad Gómez Jurado".

En el quinto capítulo tiene que ver con las conclusiones y recomendaciones que se dio a las maestras.

En el sexto capítulo contiene la propuesta alternativa la cual se presentó una guía de actividades para las maestras parvularias.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes

El juego es una actividad innata del ser humano, desde los albores de la humanidad ha ocupado un lugar importante en el desarrollo del conocimiento que le será útil en el transcurso de su vida diaria. Tomado mayor importancia, en el campo de la educación debido a que a través del juego se fortalecen las inteligencias múltiples. De la necesidad de buscar nuevos métodos de enseñanza que logren mayores y mejores resultados se implementa el juego en la educación, corrigiendo los métodos tradicionales y rutinarios de épocas pasadas.

En la actualidad la educación ha tomado un giro muy importante, ya que permite que los niños/as construyan su propio conocimiento mediante la experiencia propia, permitiéndoles desarrollar sus destrezas y habilidades sin limitaciones, logrando aprendizajes significativos. Por ello hemos tratado de orientarnos en este proceso con el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” de la ciudad de Ibarra que fue creado el 16 de septiembre de 1980 con resolución ministerial N° 004DEI. Institución que fue designada con el nombre ilustre maestra ibarreña, Lcda. Piedad Gómez Jurado, el 27 de abril de 1982. El 01 de marzo de 1985. En la actualidad el plantel cuenta con 185 niños y niñas de 4 a 5 años de edad, 6 paralelos, 6 maestras, 2 auxiliares, 5 maestras de áreas especiales y 1 conserje.

1.2 Planteamiento del problema.

Este trabajo de investigación, surgió como una necesidad de profundizar los conocimientos sobre la incidencia del juego como método de enseñanza, ya que existe poca fundamentación teórica respecto al tema mencionado, la ausencia de una guía que sirva como material de apoyo para los docentes, en la Institución educativa. Para favorecer el desarrollo del niño/a, a nivel físico, intelectual, creativo, emocional, social y cultural se plantea que el juego cumple un rol fundamental, tanto en ámbitos de desarrollo y aprendizaje, sin embargo, no se han realizado investigaciones profundas, teniendo en cuenta su importancia dentro de la educación se podrán proponer nuevas formas de ver el mundo, ya que jugar para el niño/a es vivir. En nuestro país, a nivel educativo, el juego se ha considerado como una actividad de poca significancia en la enseñanza-aprendizaje, relevándolo a un plano de poca importancia en la planificación del proceso académico, inclusive se ha considerado al juego como una pérdida de tiempo, sin darle el valor que éste representa en el desarrollo integral del individuo.

La falta de motivación en los niños/as durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, la posibilidad de desarrollar destrezas y habilidades en los niños/as sin reglas ni ataduras solo con orientaciones son otras de las causas que nos impulsa a realizar esta investigación con el fin de evolucionar y renovar la educación con actividades a través del juego como método, estimular a los niños/as, despertar el interés en el aprendizaje, fortalecer sus capacidades y desarrollarse plenamente.

Pese a que se han desarrollado tesis sobre la incidencia del juego en el proceso de e-a, son escasas las investigaciones en este campo, es así que en la Universidad Central del Ecuador se ha realizado un trabajo en el

que se menciona el desarrollo de la lecto- escritura a través de la actividad lúdica, así como un trabajo similar sobre el rescate y aplicación de juegos tradicionales para el desarrollo de la motricidad gruesa y lateralidad en el Centro de Educación inicial Álvaro Pérez Intriago de la ciudad de Santo Domingo en el año 2011. De igual manera al buscar información sobre temas similares en los archivos de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, no se ha encontrado bibliografía.

1.3 Formulación del problema.

¿Cómo estimular el aprendizaje a través de la implementación del juego como método de enseñanza en los niños/as de 4 a 5 años del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” del cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, en el periodo 2012-2013?

1.4 Delimitación.

1.4.1 Unidades de Observación

La investigación se llevó a cabo en el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”.

1.4.2 Delimitación Espacial

Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”, está ubicado en las calles Honduras y Bolivia, del cantón Ibarra de la provincia de Imbabura.

1.4.3 Delimitación Temporal

La investigación tuvo aproximadamente una duración de seis meses en el período 2012-2013.

1.5 Objetivos.

1.5.1 Objetivo General.

Determinar los diferentes tipos de juego como método que permitan estimular el aprendizaje de niños/as y el desarrollo de la inteligencia, destrezas y habilidades, fortaleciendo su estado físico, psicológico, social y espiritual en el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” de la ciudad de Ibarra.

1.5.2 Objetivos Específicos.

- Identificar los diferentes tipos de juego, que puedan ser aplicables a niños/as de 4 a 5 años.
- Investigar las diferentes actividades dentro del juego como método para aplicarlas de una forma eficaz.
- Estimular los sentidos de la agudeza visual, táctil y auditiva; promoviendo la noción del tiempo y espacio a su vez dar soltura y agilidad al cuerpo.
- Elaborar una guía de apoyo para docentes del Primer Año de Educación General Básica, que les permitan impulsar el aprendizaje en los niños/as basado en los distintos tipos de juego de acuerdo a su necesidad.

- Socializar los beneficios que proporciona el uso de una guía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños/as.

1.6 Justificación.

Una razón importante se debe a que es un requisito previo para obtener el título de Licenciadas en Educación Parvularia. La investigación se llevó a cabo gracias a la apertura y acogida de la directora y sus docentes del el Primer Año de Educación General Básica, quienes han sabido corroborar con la información necesaria, ya que esto beneficiará a los niños/as y a la Institución. Para este trabajo obtuvimos los recursos necesarios tanto humanos como materiales, es por ello que se llegó a obtener buenos resultados, de la presente investigación se podrán derivar los juegos más pertinentes para estimular el aprendizaje en los niños/as del Primer Año de Educación General básica, constituyéndose en una herramienta eficaz en la planificación de los docentes.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1.1 Teoría del aprendizaje.

Thorndike, (2009) en su obra “Tratamiento Educativo de la Diversidad de la Personalidad” manifiesta:

El juego es una conducta aprendida. Las diferentes formas de conducta de cada cultura se reflejan en los juegos de los niños de esas culturas. Los niños de sociedades que valoran el logro prefieren los juegos de capacidad física, mientras los educados para obedecer, prefieren los juegos de estrategia. (p. 31)

2.1.2 Teoría cognoscitiva.

Piaget, (2009) en su obra “Tratamiento Educativo de la Diversidad de personalidad” manifiesta:

El juego es una forma de aprender sobre objetos y hechos. Los juegos se desarrollan en paralelo con las facultades cognitivas. La necesidad de juego se manifiesta en la primera infancia de tres formas:

- Los juegos como ejercicio, correspondientes a la necesidad de acción automática.**

- Los juego simbólicos que se distinguen de los anteriores por la ficción y por la utilización de símbolos propios. Este tipo de juego se origina hacia la mitad del segundo año.

- Los juegos reglados que están subordinados a normas. Este tipo de juego se realiza a partir de los siete años. (p.25)

2.1.3 Teoría psicológica.

Moritz Lazarus, (2009) en su obra “Tratamiento Educativo de la Diversidad de personalidad” manifiesta:

El juego no produce gasto de energía sino que es un sistema para recuperarla cuando la necesitamos o cuando estamos decaídos. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos del estrés. Es por tanto una compensación de la fatiga producida por la realización de otras actividades menos atractivas. La teoría cuadra muy bien con el modelo de vida adulto que separa el trabajo del ocio, y con los niños que, cuando salen al patio a jugar, se liberan y descansan de la tensión provocada por las tareas escolares. (p.16)

2.1.4 Teoría Psicoanalítica.

Freud Eriksonel, (2009) en su obra “Tratamiento Educativo de la Diversidad de personalidad” manifiesta:

El juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Por eso lo vinculo a la expresión de los instintos y en

particular al instinto de placer. Pero el juego también puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. El niño se convierte en actor y representa aspectos negativos de la realidad, la angustia y reconstruyendo lo que le ha sucedido en el pasado. Los acontecimientos traumáticos son dominados y se solucionan los conflictos personales. (P.18-19)

2.1.5 Teoría fisiológica.

Herbert Spencer, (2009) en su obra “El juego infantil y su metodología” manifiesta:

El juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume; el hombre invierte esa energía en actividades que no son necesarias para la supervivencia, como el juego si es de carácter físico-motor. Aplicando a la infancia el organismo infantil también suele acumular una energía o tención que no se gasta en ninguna ocupación física o creativa importante, así que utiliza el juego como sustituto del trabajo. Así el placer que produce el juego, permite en el niño y el adulto descansar tanto el espíritu como el cuerpo, lo que tienen indudables beneficios terapéuticos. (p.16)

2.1.6 Teoría del desarrollo cognitivo.

Jean Piaget, (2010) en su obra “Desarrollo cognitivo” manifiesta:

Que igual que la imitación, el juego tiene una función simbólica, permite al niño enfrentarse a una realidad imaginaria que, por una parte tiene algo en común con la realidad efectiva, pero por otra

parte, se aleja de ella. Así practican mentalmente eventos o situaciones no presentes en la realidad. El juego está dominado por la asimilación, un proceso mental por el que los niños adaptan y transforman la realidad externa en función de sus propias motivaciones y de su mundo interno. Las dos principales funciones son: consolidar habilidades adquiridas mediante la repetición y reforzar el sentimiento de poder cambiar de manera efectiva el mundo. (P.183-184)

2.1.7 Teoría psicoevolutiva.

Jean Piaget, (2009) en su obra “El juego infantil y su metodología” manifiesta:

El juego es reflejo de las estructuras mentales y contribuye al establecimiento y desarrollo de nuevas estructuras mentales. Las diversas formas que el juego adopta en la vida del niño son consecuencia de su desarrollo evolutivo. Así, en las etapas iniciales los niños desarrollan esquemas motores utilizando objetos y el propio cuerpo. Durante el juego; al ejercitarlos, con independencia de las propiedades específicas de cada objeto, el niño va reconociendo la realidad al mismo tiempo que interioriza el mundo y lo interpreta. La función de este juego de ejercicios es considerar los esquemas motores, y su coordinación, a medida que estos se adquieren. (p.19)

2.1.8 Teoría Constructivista.

Vigotsky, (2010) en su obra “Historia y perspectiva actual de la educación infantil” manifiesta:

El juego, como instrumento y recurso socio-cultural, es papel gozoso de ser un elemento impulsor del desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. Según sus propias palabras "El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño".

Su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural. Además analiza el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil fase del "juego socio-dramático".

Despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" imitativamente, de esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas. A medida que el niño crece el juego dramático, la representación "teatral" y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas. (P.296-299)

2.1.9 Teoría de la Recapitulación

Stanley Hall, (2009), en su obra “El juego infantil y su metodología” manifiesta:

Que el orden de aparición de los distintos tipos de juego en la vida del niño, argumentando que el niño imita actividades de la vida de sus antepasados de tal forma que represente simbólicamente las diferentes etapas de la evolución del hombre. El juego podría considerarse una forma de recordar las tareas de las primeras sociedades, como un largo proceso de aprendizaje que conduce a las actividades superiores de los hombres civilizados. (17-18)

2.1.10 El juego según varios pensadores:

Donald Winnicott, (2008) en su obra “El Juego nuevas miradas desde la Neuropedagogía” manifiesta:

Una de las características más destacables del juego es que es una actividad muy seria para quien lo realiza. Define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones.

Además dice que desde el nacimiento el ser humano está ocupado en esta tarea: las respuestas provienen del juego, de la creatividad, de la cultura, que se encuentran en el campo que no es externo ni interno al niño, sino que nace de una relación de confianza entre madre e hijo. El juego es interesante porque representa un ejercicio de control sobre la realidad, aunque se trate de un control precario

que se debe restablecer continuamente, como hacen al recordarse a sí mismos y a los otros constantemente las reglas del juego. (p. 92)

George Mead, (2008) en su obra “La Filosofía del Presente” manifiesta:

El juego como una de las condiciones sociales en las que emerge el Ser. El autor se refiere principalmente al juego simbólico y los procesos de asunción de roles, que no son sino medios para imaginarse a sí mismo como si fuera otra persona, sin seguir otra regla que la de su propio capricho o humor; Jugando el niño se confronta con otros, identificando semejanzas y diferencias. También le permite tomar una perspectiva distinta, que sería la del personaje con el que se identifica. La asunción de un papel provoca respuestas en sus interlocutores, que le proporcionan el material necesario para redefinir su capacidad de asumir los puntos de vista de los demás. Así se crea un proceso de acción y reacción, afianzando los conceptos del “Ser” y del “Otro” (p. 124)

Bruner, (2010) en su obra “Materiales y recursos didácticos en contextos comunitarios” manifiesta:

El juego como un espacio de experiencias único para el jugador en el que éste puede inventar, crear y experimentar sin riesgo con condiciones presentes en la vida cotidiana. El juego es, por lo tanto, un soberbio medio para la exploración, representa una fuente de experimentación y sociabilidad. Cuando utilizamos los juegos con una finalidad educativa los propios juegos se transforman, siguen siendo juegos, pero se utilizan para un objetivo específico, para aprender unos contenidos concretos o para desarrollar algún tipo de

estrategias y habilidades. El juego queda integrado en un contexto que establece sus propias reglas de cómo ese juego ha de ser utilizado para sacar más beneficios formativos. (p. 249)

Karl Groos, (2010) en su obra “Psicología del Desarrollo I” manifiesta:

El juego es necesario para la maduración psico-fisiológica y que es un fenómeno que está ligado al crecimiento. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio, o en un pre-ejercicio, para el desarrollo de funciones que son necesarias para los adultos y que el niño ensaya sin la responsabilidad de hacerlas de una manera completa. La finalidad del juego esta entonces en sí mismo, en la realización de la actividad que produce placer. El niño se interesa más por los procesos que por los productos de su actividad, lo cual le permite ejercitarlos con toda la libertad, sin las trabas de tener que alcanzar un fin. Los juegos motores, los juegos de actividad física, le permiten desarrollarse desde el punto de vista físico, los juegos simbólicos prepararse para actividades posteriores de carácter social. (p. 161)

2.1.11 EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

Es una actividad seria que se lleva a cabo dentro del aula sin perder su carácter lúdico creando las condiciones necesarias para que los niños/as desarrollen aprendizajes de acuerdo con sus intereses e iniciativas; en este sentido los educadores debemos conocer todas las posibilidades pedagógicas de los juegos y saber explotarlas en función de los requerimientos del grupo.

Justificativos de la utilización del juego como método de enseñanza:

- Promueve la alegría y diversión.
- Le permite al niño/a desarrollar su inteligencia.
- Estimula la creatividad y la fantasía.
- Le brinda una posibilidad de interactuar con el medio ambiente, de percibir objetos y personas, de esta forma se identifica con la realidad.
 - Aprende reglas, turnos, situaciones y roles.
 - Desarrolla su autonomía, independencia, fortaleciendo así su personalidad.
 - No requiere de motivación, se presenta espontáneamente siempre y cuando acapare el interés del niño/a y no se sienta obligado a jugar.
 - Desarrolla diferentes habilidades a medida que el juego sube su nivel de complejidad debido a que presenta cada vez más reglas.
 - El juego permite que el niño aprenda a dominar su cuerpo.
 - Ayuda a liberar tensiones y conflictos de la vida diaria.
 - Es un medio de enseñanza y aprendizaje que permite fortalecer destrezas y aptitudes sociales.
 - Fomenta valores como la solidaridad, el respeto y la ayuda.

2.1.12 TIPOS DE JUEGOS

El juego como sabemos es la más importante de las actividades del niño/a, lo toma como una acción seria de la cual aprende, es así que el educador debe aprovechar el juego y utilizarlo como una metodología para utilizar sus ventajas didácticas.

Los juegos deben desarrollarse de acuerdo con la madurez física, mental y social de los niños que está determinada por la cantidad de

estímulos que ofrece el medio ambiente, posibilitando así un desarrollo armónico e integral.

El juego va aumentando el nivel de dificultad a medida que el niño desarrolla sus capacidades de aceptar más reglas, es decir va de lo más simple a lo más complejo; son los padres los encargados de enseñar las primeras reglas que son necesarias a lo largo de su vida para establecer límites y normas claras.

Para que el niño practique reglas es necesario que antes las comprenda, las asimile y de esta forma mantendrá una mejor convivencia social con sus padres y adultos; trasladando normas, turnos, roles y tiempos a situaciones de la vida diaria. A medida que los juegos tienen más reglas aumenta el nivel de complejidad de juego. A continuación la clasificación de los juegos:

2.1.12.1 Juego individual (libre).- El objetivo principal de este juego es alcanzar una identidad y autonomía para actuar con seguridad y confianza en sí mismo mediante la práctica de juegos libres, cada niño pone sus propias reglas, juega solo porque siente el deseo y la necesidad de hacerlo y por ninguna otra razón, no debe estar influenciado o dirigido por el docente, dentro del aula solo lleva a cabo únicamente fuera de las horas de clase sin embargo es sumamente valioso porque desarrolla la fantasía e imaginación solucionando de esta forma sus problemas. En este tipo de juego el niño tiene la libertad de equivocarse, de hacer algo mal, sin verse afectado de los reproches del docente.

2.1.12.2 Juego grupal (guiado/dirigido).- Es cuando las reglas son propuestas por el docente, son actividades que el niño realiza en conjunto con sus compañeros y docente, su objetivo principal es desarrollar la capacidad de socializar con los demás por medio del juego y actividades dirigidas permitiendo al niño descentralizar su pensamiento.

El contexto de grupo permite que se desarrollen capacidades sociales más amplias que las que le ofrece el hogar; de esta manera el niño cuando forma parte de un grupo encuentra un mayor espacio para la innovación, creatividad y afectividad.

Los niños con los problemas emocionales al formar parte del grupo, siempre recibirán beneficios como la retroalimentación de sus compañeros, se adapta a normas, responde a roles, aprende a aceptar a los demás porque se expone a una variedad de conductas.

Este tipo de juego está determinado por el docente quien propone las reglas y da las pautas del desarrollo del juego sin quitar la libertad y espontaneidad del niño. Puede ser utilizado con un fin educativo como una herramienta didáctica la cual se aplica dentro de las horas de clases por lo que el docente puede recurrir a diferentes juegos grupales como:

2.1.12.3 Dramáticos o simbólicos.- su objetivo principal es desarrollar la creatividad, imaginación por medio de la presentación de roles, acciones o situaciones cotidianas de los adultos, oficios o personajes, permitiendo al niño la adquisición de lenguaje, incrementación del vocabulario, además les permite resolver sus necesidades cuando dramatiza situaciones de la vida cotidiana desde su perspectiva.

2.1.12.4 Juegos tradicionales.- son de tipo popular, su objetivo es relacionar al niño con el medio social y cultural. Se transmite de padres a hijos; al igual que otros juegos estos pueden emplearse en el aprendizaje o adaptarlos para desarrollar capacidades grupales.

Los educadores debemos promoverlos porque permiten a los niños contactarse con sus orígenes y ancestros de manera que conozcan el folklor de su país.

2.1.12.5 Juegos físicos.- su fin es desarrollar en el niño los órganos de los sentidos y la motricidad por medio de la manipulación y exploración de los objetos que le rodean incluso su propio cuerpo. Este tipo de juego fortalece la imagen corporal, del control motor y del equilibrio, el docente puede recurrir a estos juegos ya que son una herramienta para establecer una relación con los alumnos puesto que brindan una atmósfera agradable, de relajación y distensión muscular que permite el descanso sin dejar a un lado la concentración, el esfuerzo y el tono muscular adecuado.

El papel del docente consiste en trabajar con los sentimientos espontáneos del niño, no los debe criticar ni cuestionar, él debe guiar el juego, establecer las normas y aunque está evaluando al niño, su papel es facilitar, controlar, buscar la comunicación, ofrecer una retroalimentación y transmitir afecto.

2.1.13 EL JUEGO DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE.

Sarlé Patricia, (2008) en su obra, “Enseñar en clave de juego” manifiesta:

El juego es un recurso para hacer de una forma entretenida las actividades en clase, para el docente el tiempo de jugar aparece como opuesto al tiempo dedicado a enseñar contenidos educativos, aun sin quererlo a veces el juego queda relegado a los espacios de recreo o patio y en pocas oportunidades se lo reconoce como una instancia necesaria para el aprendizaje de los niños/as. Al jugar, el niño/a aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad, le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con las que se enfrenta, y también construir conocimientos nuevos. El juego lo ayuda a reelaborar sus experiencias y es un importante factor de equilibrio y dominio de sí. Al mismo tiempo el juego le permite comunicarse y cooperar con otros y ampliar el conocimiento que tiene del mundo social. (P.20-21)

Esto nos ilumina la otra cara de la moneda, la docente utiliza el juego pero también lo enriquece, lo hace crecer, lo nutre. En cuanto al niño el juego es su mejor entrenamiento pero también le permite profundizar, concentrarse y aprender mejor.

Algunas actividades están estructuradas de tal modo que garantizan la aparición y el sostenimiento de juegos. Por ejemplo, el juego en el patio o en el aula, el juego dramático, físicos, grupales, tradicionales que se

proponen para reunir al grupo o en tiempos agotadores para despertar el ánimo y a su vez el interés de los niños/as.

Otras actividades no son juegos, pero el docente los transforma en tales a partir de la creación de un escenario dentro del cual se desarrolla la imaginación y creatividad. Por ejemplo, armar un restaurante durante la hora del recreo no hace que la hora de comer sea un juego, pero genera un modo de organizar lúdicamente la clase en ese momento.

Algunas veces, las propuestas resultan ser largas o difíciles para algunos niños/as y en general, en estos casos son ellos los que transforman las actividades en juegos. Por ejemplo, mirar los libros es una propuesta interesante que casi siempre los apasiona; sin embargo a veces se les ocurre usarlos como techo de una casita o utilizar el libro como un abanico.

2.1.14 EL APRENDIZAJE Y EL JUEGO.

Zapata Oscar, (2008) en su obra, “Aprender jugando en la escuela primaria” manifiesta:

La mejor situación para aprender, resulta ser aquella en donde las actividades son agradables y satisfactorias para el aprendiz, que este no las puede diferenciar del juego o la considera como actividades integradas juego-trabajo. El juego es función, estímulo y formación del desarrollo infantil; porque para el niño/a es un instrumento de afirmación de sí mismo, que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear

y resolver problemas cotidianos de desarrollo y convivencia. (P.13-14)

Todo juego supone un proyecto, pues no se puede intentar alguna actividad si antes no se propuso un objetivo, y ciertas reglas, puesto que para alcanzar la meta es necesario que se establezcan, se acepten y se respeten algunas normas. El juego es una actividad que transforma y modifica imágenes, esto se debe a que el juego del niño/a puede prescindir de accesorios, de objetos concretos o juguetes, la demostración clara de esto en la educación es el patio de recreo; no existe un lugar más vacío y más frío, que los característicos y siempre iguales, patios de recreo de los centros educativos, Las acciones y la alegría que despliegan los niños en estos lugares, testimonia que lo único importante para que el juego se pueda realizar es la actividad misma que es quien le da el valor.

2.1.15 Fundamentación teórica

- El juego es una actividad libre, espontánea y esencialmente placentera, no impuesta o dirigida desde afuera, que el niño realiza con entusiasmo, por lo que es utilizado como estrategia pedagógica. Los niños al jugar aprenden; actúa, explora, proyecta, desarrolla su creatividad, se comunica y establece vínculos con los demás.

- **(PIAGET).**- Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Piaget dice que las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo del niño, son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. En el proceso de asimilación y acomodación, el juego corresponde al primero, porque relaciona al niño con la realidad, que muchas veces es desbordada por su imaginación. El proceso de

acomodación ocurre cuando a través del juego el niño aprende significativamente.

➤ **(BRUNER Y GARVEY).**- Mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “cómo si” que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

➤ **(VIGOTSKY).**- El juego se caracteriza fundamentalmente porque en él, se da el inicio del comportamiento conceptual del niño. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego es principalmente imaginaria.

Pero, subraya que lo sustancial en el juego, es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, los cuales contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Con el juego, el niño se ubica en la zona de desarrollo próximo, ya que la mediación de este y el profesor logran desarrollar sus capacidades.

2.1.16 Fundamentación Psicopedagógica

El juego en la edad preescolar nos lleva a pensar en la existencia de un gran motor que activa e impulsa al niño a crecer, le da vida y significado a sus acciones y le permite avanzar en su desarrollo. En esta edad, a través de la actividad lúdica, el niño ve, representa e imagina el mundo elaborando finalmente sus propias visiones, representaciones e imaginaciones en una permanente construcción que involucra las dimensiones cognoscitiva, afectiva y social. El juego debe ser el primer

contexto en donde los educadores inciten el uso de la inteligencia y de la iniciativa. A través del juego, se crean condiciones favorables para que se alcancen muchos de los objetivos que esta edad supone, por ejemplo, es muy fácil que un niño por medio del juego, memorizar un objeto, imaginar un acontecimiento, hacer un control consciente de los movimientos, desarrollar la fantasía y el pensamiento, expresar y controlar las emociones.

Las funciones del juego en la institución son:

- El juego también es una fuente del desarrollo afectivo, construyéndolo en un momento de riqueza emocional para el niño. En él participa intensamente, lo vive, cree y se aferra a las ficciones, creencias y fantasías allí concebidas. Por eso, el juego tiene gran poder en la vida.
- El desarrollo físico y psicomotriz: Los juegos que involucran movimiento y expresión a través del cuerpo son fundamentales en esta etapa, porque llevan implícita la acción sugerida por la imagen o representación que el niño ha construido del mundo. Por ello es más fácil emprender ejercicios como realización de actos característicos de algún personaje, animal, situación, etc., saltar como un conejo, volar como una paloma. Los pequeños que no pueden reproducir un movimiento expresivo por instrucción de un adulto, lo hacen muy fácilmente y con entusiasmo en el juego.
- El desarrollo intelectual: el juego no solo permite que el niño vaya incorporando nuevos conocimientos sobre el mundo objetivo y social, sino que va elevando este conocimiento a un nivel superior logrando el desarrollo de su capacidad de pensamiento a través de la reorganización permanente de sus estructuras intelectivas.

- El juego es fuente de conocimiento a través de la percepción, la representación y la imaginación. El dar oportunidad a niños (as) de ver e imaginar el mundo en colores y en imágenes vivas, abre paso a la creatividad. En el juego los menores ponen en marcha su capacidad cognoscitiva al “sustituir”, es decir, al utilizar un objeto para reemplazar, representar o designar otro, llegando así a los símbolos de los objetos reales, como son las señales, los signos, números y todo lo que requiera la simbolización.

- El desarrollo de la personalidad: El juego y el juego de roles especialmente tiene que ver con el desarrollo de la personalidad del niño, en el más allá de la acción con los objetos; al jugarlo, transforma la realidad creando un espacio imaginario en el cual representan las relaciones entre los hombres.

- El juego también es una fuente del desarrollo afectivo, construyéndolo en un momento de riqueza emocional para el niño. En él participa intensamente, lo vive, cree y se aferra a las ficciones, creencias y fantasías allí concebidas.

2.1.17 Fundamentación educativa

El niño en estas edades utiliza el juego para todo, para él el mundo es el juego, por ello nosotros debemos aprovechar esta incentivación extra para inculcar los valores educativos que se debe fomentar.

En el área de Educativa nos vamos a basar como estrategia metodológica básica en el juego. Todas las actividades que se propongan estarán estructuradas a través de juegos, tanto en equipos como en

individuales, lo que hará que el niño no se sienta extraño ya que seguirá dentro de su todo poderoso mundo del ocio y la diversión. La iniciación en cualquier tipo de juego debe llevarse a cabo en las edades correspondientes a Educación Infantil, para proseguir durante el desarrollo del niño en los diferentes ciclos posteriores. Esta actividad favorece varios aspectos educativos de la persona:

Integración en el grupo: primeros fundamentos de la comunicación entre sus iguales.

Conocimiento y desarrollo corporal: desarrollo de la coordinación dinámica general y la lateralidad, al utilizar todos los segmentos corporales.

Sentido rítmico: a través de las danzas los niños se familiarizan con las pulsaciones, acentuaciones, pausas asociadas a los movimientos.

Estructuración Espacial: a través de las distintas formaciones grupales los alumnos descubren el espacio corporal propio y el espacio próximo.

Estructuración Temporal: los diferentes desplazamientos y cambios de velocidad en el juego, hacen que los alumnos conozcan las duraciones, velocidades y ritmos en las distintas actividades.

Enriquecimiento del lenguaje: mediante los diálogos en los juegos

adquieren un lenguaje natural, practicando la correcta forma de articular, realizando la fonación y memorizando las palabras.

Formación integral de la persona: los valores educativos de los juegos populares se pueden dividir en tres áreas: motora, psicomotora y socio motora.

2.1.18 Fundamentación Social

Los Fundamentos sociológicos enfatizan la relación entre familia y escuela, y el hecho de que estas dos instituciones sociales son las responsables de la educación y socialización de los niños. Cualquier desarrollo educacional, lleva siempre un planteamiento sobre la sociedad y por lo tanto produce sus formas procedimientos y relaciones. La influencia del hogar y la escuela como los dos ambientes naturales del niño en el desarrollo de su personalidad y en la adquisición de destrezas sociales y afectivas le permiten desenvolverse en el entorno cultural y ambiental de una forma armoniosa y eficiente.

El estudiante y la escuela no pueden verse independientemente del contexto sociocultural. Lo que ocurre fuera de la escuela afecta lo que ocurre dentro de ella. Las experiencias familiares y comunitarias representan una gran oportunidad como espacios concretos, reales y cercanos al niño que le permiten atender a dos necesidades que se encuentran en el niño pequeño, la identificación cultural y las de pertenencia a un grupo. Las estrategias de la familia y de la comunidad representan el esfuerzo de la educación inicial por llegar, donde este vive y se desarrolla. De hecho, la familia es el primer escenario en que se produce la educación. Por otra parte, la comunidad se constituye en el espacio social en donde el individuo permanentemente va a aprender

formas de participación como integrante en ámbito y conflicto social común.

2.2 Posicionamiento Teórico Personal.

TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DE VIGOTSKY, (2010) en su obra “Historia y perspectiva actual de la educación infantil” manifiesta:

Damos relevancia a su teoría constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural quien señala “que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio conocimiento”. (P.296-299)

El juego esta denominado por ficción e imaginación, los niños/as observan a los adultos los imitan y así lo transforma en juego adquiriendo relaciones sociales a medida que el niño/a va creciendo su juego va evolucionando, cuando aparece el juego simbólico va dejando la individualidad y busca el juego más social. El juego es un factor fundamental para conocer y dominar los objetos a través de actividades lúdicas en el cual el niño/a avance en su desarrollo, es una acción espontánea, a partir del juego los niños/as aprenden valores y pequeños detalles de la vida cotidiana. El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño, jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando y cambiando continuamente.

2.3 Glosario de términos

.

Abordaje: Roce, choque, colisión, atropello.

Abrumadoras: Que agobia o preocupa en exceso.

Adoctrinar: Enseñar o educar a alguien sobre la manera de actuar o comportarse, inculcándole determinadas ideas o creencias.

Autenticidad: Calidad y carácter de verdadero o autorizado.

Contexto: Conjunto de circunstancias que condicionan un hecho.

Cognitivas: Relativo al conocimiento o a la inteligencia.

Deficiencias: Defecto, imperfección, carencia.

Diagnosticar: Recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza

Dilema: Argumento formado por dos proposiciones contrarias, de manera que negada o afirmada cualquiera de ellas, queda demostrado lo que se intenta probar.

Egocéntrico: Se aplica a la persona que se considera el centro de todo, que piensa que es muy importante y que todo el mundo se ha de preocupar de él.

Emerger: Brotar, salir a la superficie del agua u otro líquido.

Espiritual: Ser inmaterial y dotado de razón.

Ficciones: Conjunto de acontecimientos y seres que forman parte de la imaginación.

Filosofar: Meditar sobre alguna cuestión con razonamientos filosóficos.

Hipótesis: Suposición sin pruebas que se toma como base de un razonamiento.

Inclusión: Introducción de una cosa dentro de otra o dentro de sus límites

Intrínsecas: Característico, esencial.

Lúdicas: Del juego o relativo a él.

Método: Modo estructurado y ordenado de obtener un resultado, descubrir la verdad y sistematizar los conocimientos.

Metodología: Parte de la lógica que estudia los métodos del conocimiento.

Metodológicos: Hace referencia al conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica.

Neuropedagogía: Es una ciencia naciente que tiene por objeto de estudio el cerebro humano.

Pedagógico: Expuesto con claridad y sencillez, de manera que sirve para educar o enseñar.

Perspectiva: Punto de vista desde el cual se considera o se analiza un asunto.

Psicomotriz: concepción integral del sujeto que se establece entre el conocimiento, la emoción, así como su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Psicopedagogía: se encarga de los fenómenos de orden psicológico para llegar a una formulación más adecuada de los métodos didácticos y pedagógicos.

Recapitulación: Exposición resumida y ordenada de lo tratado o explicado anteriormente de forma más extensa.

Renovación: Restablecer o reanudar una relación u otra cosa que se había interrumpido.

Riguroso: Exacto, preciso, minucioso.

Sintético: Que tiene capacidad o aptitud natural para la síntesis.

Sistemática: Método de ordenación, organización o clasificación de elementos.

Sistémico: Pertenece o relativo a la totalidad de un sistema; general, por oposición a local.

Temática: Que está centrado o dedicado a un conjunto de actividades en torno a una idea común.

Terapéutico: Parte de la medicina que tiene por objeto el tratamiento de las enfermedades.

Tipología: Estudio o clasificación de tipos que se realiza en cualquier disciplina.

2.3 Interrogantes de Investigación.

¿Promover la importancia que tiene la implementación del juego dentro del proceso de educación?

¿Por qué Investigar los diversos tipos del juego como método que mejoren el aprendizaje en los niños/as?

¿Para qué elaborar la guía de apoyo en el ámbito pedagógico?

¿Cómo lograr una buena socialización de la guía para obtener excelentes resultados?

2.5 Matriz Categorical.

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>Es una actividad recreativa que lleva a cabo un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo. Una de las principales herramientas al servicio de la educación con gran implicación en el desarrollo emocional y del proceso de socialización especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales.</p>	<p>El juego</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Juego Individual ➤ Juego grupal ➤ Juego dramático o simbólico ➤ Juegos tradicional ➤ Juegos Físico 	<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de tarjetas. • Pepes y pepitas. • Las croquetas. • La gallinita ciega. • Cámbiate la ropa.
<p>Es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.</p>	<p>Enseñanza Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> * Memorístico o repetitivo * Receptivo * Por descubrimiento * Significativo * De mantenimiento * Innovador * Visual * Auditivo 	<ul style="list-style-type: none"> • Concentración • Actuación • Interés • Rendimiento • Entendimiento • Motivación

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN.

DE CAMPO

- Tomando en cuenta que el estudio debe ubicarse en la tipología que mejor se adapte a la investigación y que cumpla con el propósito planteado, se ha decidido trabajar con una investigación de campo; ya que se basa en informaciones obtenidas directamente de la realidad. En otras palabras, se efectúa una medición de los datos reales del sitio donde se encuentra el objeto de estudio, es decir en el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”.

DOCUMENTAL

- Como es compatible desarrollar este tipo de investigación de carácter documental, utilizamos diferentes tipos de fuentes de información de donde obtuvimos datos para llevar a cabo nuestra investigación, como libros, revistas, periódicos, internet, etc., primero consultamos las fuentes de carácter documental, a fin de evitar una duplicidad de trabajos.

DESCRIPTIVA

- Así mismo de acuerdo a la profundidad de la investigación trabajamos con una investigación descriptiva, llamada también investigación diagnóstica, que consiste, fundamentalmente, en caracterizar un fenómeno o situación concreta indicando sus rasgos más peculiares o diferenciadores.

- El objetivo de la investigación descriptiva consistió en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, objetivos, procesos y personas.

3.2 MÉTODOS

Varios son los métodos utilizados durante esta investigación entre estos tenemos:

3.2.1 Observación científica.- Para la presente investigación se procedió a través de la observación directa del comportamiento de 185 niños/as, del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” con los cuales se aplicaron diferentes técnicas de juego. Además se realizó un registro de los resultados tanto al inicio como a la finalización de los mismos y su correspondiente evaluación.

3.2.2 La recolección de información.- Para la recolección de información en el presente trabajo realizamos encuestas a padres de familia y docentes de la institución. Además registros fotográficos de las acciones emprendidas para el cumplimiento de los objetivos planteados.

3.2.3 Analítico sintético.- Con los datos recolectados se realizó el análisis y evaluación de los resultados de la investigación, a través de la comparación de los aspectos comportamentales durante la aplicación de los diversos juegos.

3.2.4 Hipotético Deductivo.- Plantea una hipótesis que se puede analizar deductiva o inductivamente, es decir que se busca que la parte teórica no pierda su sentido, por ello la teoría se relacionará posteriormente con la realidad observada que es la aplicación del juego como método de enseñanza que estimule el aprendizaje en los niños/as 4 a 5 años.

3.2.5 Método Matemático.- La información que se alcanzó fue tabulada, representada y simbolizada estadísticamente por lo cual pudimos examinar y analizar la información obtenida.

3.3 TÉCNICAS.

Con el fin de recopilar la información requerida en este estudio, las técnicas de investigación que más benefician a la investigación son.

La encuesta.- Esta técnica sirvió para adquirir información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se podrá conocer la opinión o valoración de los sujetos seleccionados en la muestra.

3.3.1 INSTRUMENTOS

- **Cuestionario.-** Con este instrumento básico de la observación en la encuesta y en la entrevista, se formula una serie de preguntas que permitieron medir una o más variables. La estructura y el carácter del cuestionario definió usando preguntas abiertas y cerradas, tomando en cuenta las reglas de aplicación como son: claridad en las preguntas, uso confidencial de la información, orden en las preguntas, que fueron fáciles de entender, etc.

3.4. Población.

Para determinar esta investigación se tomó como población al Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” con un total de 185 niños/as y 12 profesores.

PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA	NIÑOS	NIÑAS
PARALELO “A”	16	15
PARALELO “B”	15	15
PARALELO “C”	15	16
PARALELO “D”	15	16
PARALELO “E”	15	15
PARALELO “F”	16	16
TOTAL	92	93
TOTAL NIÑOS/AS	185	

3.5. Muestra:

n= Tamaño de la muestra

PQ= Varianza de la población, valor constante=0,25

N= Población / Universo

(N-1)= Corrección geométrica, para muestras grandes >30

E= Margen de Error estadísticamente aceptable:

0,02=2% (mínimo)

0,3= 30% (máximo)

0,05= 5%(recomendado en educación)

K= Coeficiente de corrección de error, valor constante=2

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

$$n = \frac{(0,25)(185)}{(185 - 1) \frac{(0,05)^2}{2^2} + 0,25}$$

$$n = \frac{50}{(184) \frac{0,0025}{4} + 0,25}$$

$$n = \frac{46,25}{0,115 + 0,25}$$

$$n = \frac{46,25}{0,365}$$

$$n = 126$$

$$n = 126 \text{ estudiantes}$$

3.5.1 Fracción Muestra Estratificada (de cada grupo a investigar).

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

m= Fracción Muestral

n= Muestra

N= Población / universo

E= Estrato

(Población de cada establecimiento)

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

$$m = \frac{126}{185}$$

$$m = 0.68$$

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS DOCENTES DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “PIEDAD GÓMEZ JURADO”.

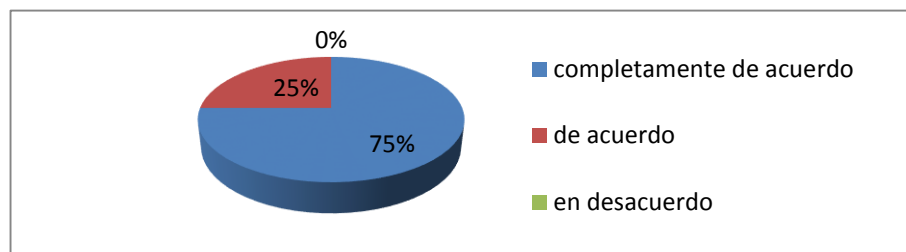
Pregunta 1: ¿Cree usted que el juego es importante en la educación?

Cuadro N° 1:

RESPUESTAS	f	%
Completamente de acuerdo	9	75%
De acuerdo	3	25%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico

N°1:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

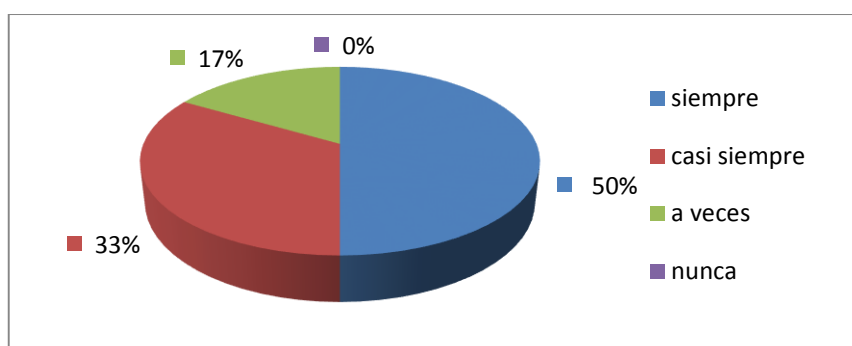
De acuerdo a la encuesta realizada hemos llegado a la conclusión de que el juego cumple un papel muy importante dentro del proceso educativo como medio a través del cual los niños y niñas exploran y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones y con distintos propósitos.

Pregunta 2: ¿Usted aplica el juego como método en su enseñanza?

Cuadro N°2:

RESPUESTAS	F	%
siempre	6	50%
Casi siempre	4	33%
A veces	2	17%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°2:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

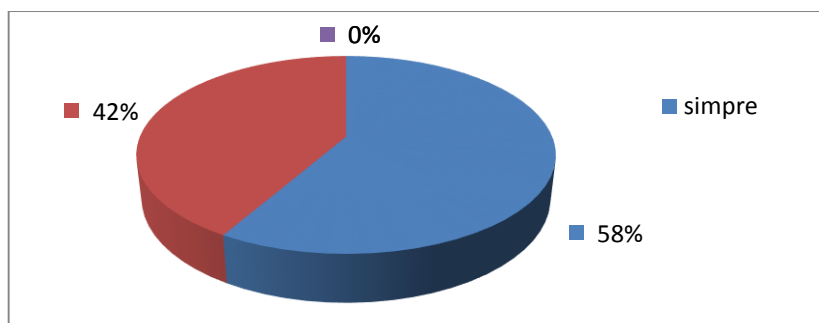
En la encuesta realizada se llegó a conocer que el 50% de los docentes aplican el juego como método en sus planificaciones ya que en algunos casos se le considera un instrumento para conseguir algún fin didáctico y en otros se antepone el valor educativo que posee el juego en sí mismo. Contribuyendo a desarrollar el pensamiento lógico y a que sus alumnos interpreten la realidad de forma ordenada, sobre todo si estos juegos disponen de un sistema de normas o reglas que potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas.

Pregunta 3: ¿Realiza algún tipo de juego en la jornada diaria?

Cuadro N°3:

RESPUESTAS	F	%
siempre	7	58%
Casi siempre	5	42%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°3:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

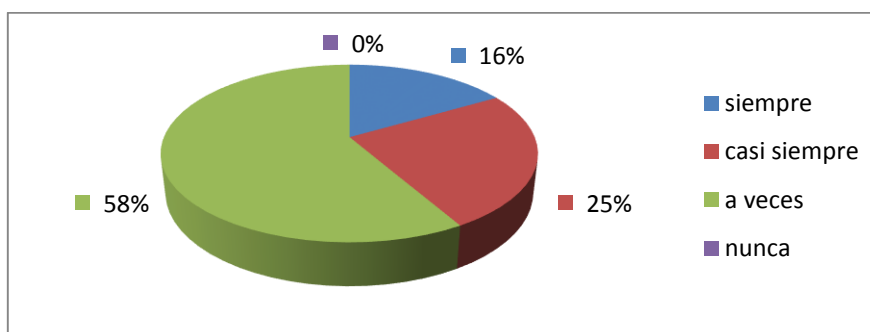
Conforme la encuesta realizada se comprobó que gran parte de las maestras realizan algún tipo de juego con los niños/as, considerando que a través de estas se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales; es también una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo, monitorea y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes.

Pregunta 4: ¿Cuenta con material apropiado para realizar actividades de juego?

Cuadro N°4:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	2	16%
Casi siempre	3	25%
A veces	7	58%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°4:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

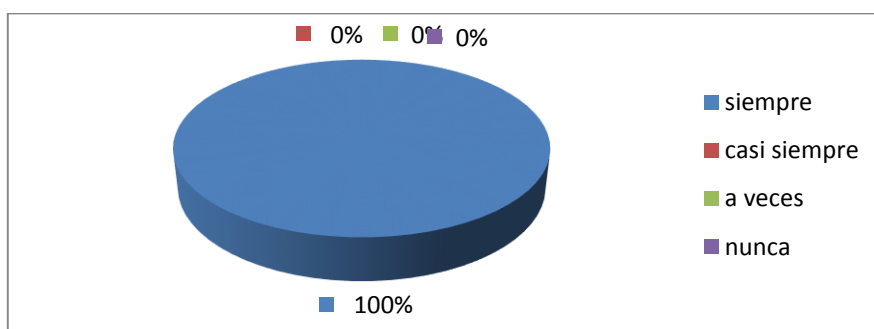
Acorde a la encuesta realizada podemos deducir que no todas las maestras cuentan con material apropiado para realizar actividades de juego, pese a que están conscientes de que dicho material cumple varias funciones durante la enseñanza, ya que éstos ayudan a desarrollar diversos aspectos como la coordinación motriz, el equilibrio, la fuerza, la manipulación de objetos, el dominio de los cinco sentidos, la discriminación sensorial, la capacidad de imitación, la coordinación viso motora, todos de diversa índole y consideración, por lo que es necesario que una aula cuente con todo el material que él o la docente requiera para sus clases.

Pregunta 5: ¿La reacción de los niños es positiva ante la implementación del juego en el aprendizaje?

Cuadro N°5:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	12	100%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°5:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

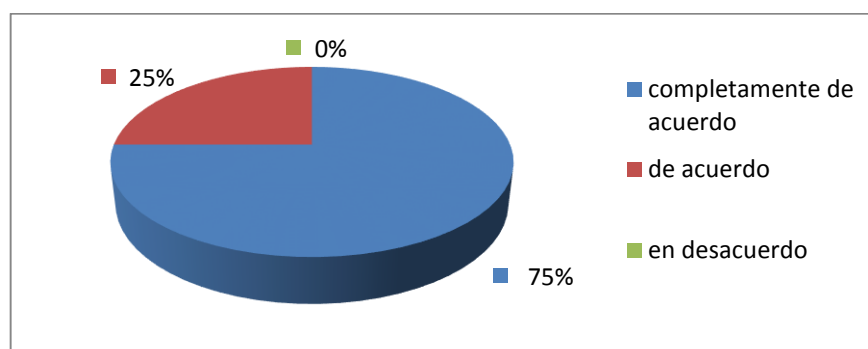
Conforme la encuesta realizada verificamos que la reacción de los niños es positiva ante la implementación del juego en el aprendizaje ya que permiten lograr por igual un mismo objetivo, estas actividades contribuyen a potenciar el desarrollo de la formación de la personalidad de los niños, fundamentalmente en sus relaciones interpersonales y de amistad, la tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategias y obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso, por ello en nuestro manual propuesto daremos algunas estrategias para incentivar esta práctica.

Pregunta 6: ¿El niño capta fácilmente en su proceso de aprendizaje, cuando se le aplica el juego como método?

Cuadro N°6:

RESPUESTAS	f	%
Completamente de acuerdo	9	75%
De acuerdo	3	25%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°6:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

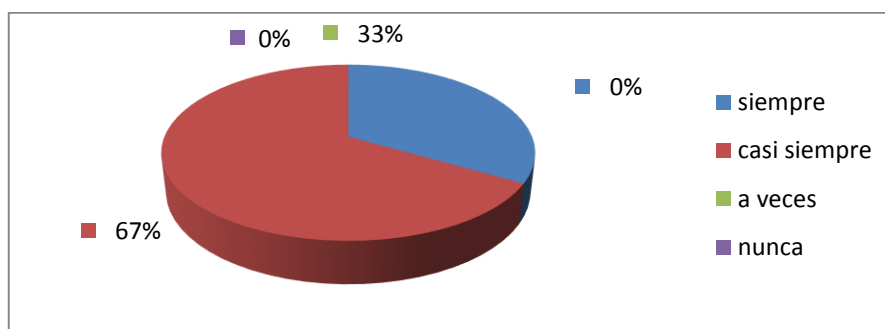
De los resultados de la encuesta podemos interpretar que los niños a través del juego aprenden de una forma más fácil, ya que el juego vuelve el aprendizaje más divertido y el conocimiento permanece para siempre, desarrolla las capacidades de pensamiento, y se puede utilizar no solamente para estimular la creatividad sino como una manera de transformar emociones negativas en actitudes positivas.

Pregunta 7: ¿Al facilitarle una guía que contenga juegos, dinámicas y canciones las pondría en práctica?

Cuadro N°7:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	4	33%
Casi siempre	8	67%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°7:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

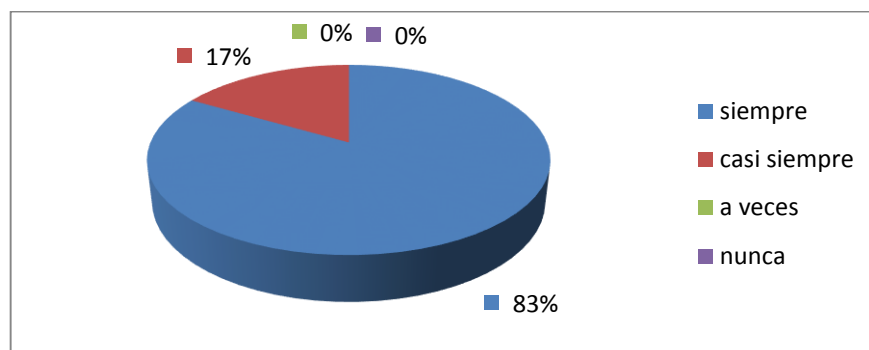
Con los resultados obtenidos en esta pregunta podemos concluir que al contar con una guía se podría promover en los docentes un enfoque de competencias e inclusión para brindar a los niños/as un aprendizaje significativo utilizando la recreación, cantando y ejecutando dinámicas, potencializando sus habilidades para enfrentar la vida, maximizando el aprendizaje adquirido por medio de estos juegos.

Pregunta 8: ¿A través del juego el niño aprende a socializar?

Cuadro N°8:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	10	83%
Casi siempre	2	17%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°8:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

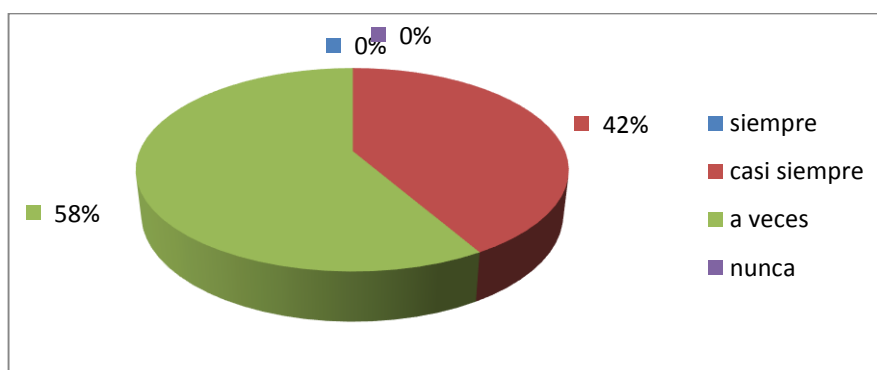
Conforme la encuesta realizada constatamos que el juego es un medio importante para la socialización entre los niños/as por que les permiten un mayor conocimiento y desenvolvimiento en el medio que les rodea. El juego es una puerta al mundo de la socialización, cuando un pequeño invita a otro a jugar se ponen en movimiento muchos aspectos, como la cooperación, el respeto por las reglas, esperar turnos, confrontar ideas, realizar acuerdos, la tolerancia y el compartir.

Pregunta 9: ¿Cuenta usted con una guía apropiada sobre los diferentes tipos de juego?

Cuadro N°9:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	5	42%
A veces	7	58%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N° 9:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

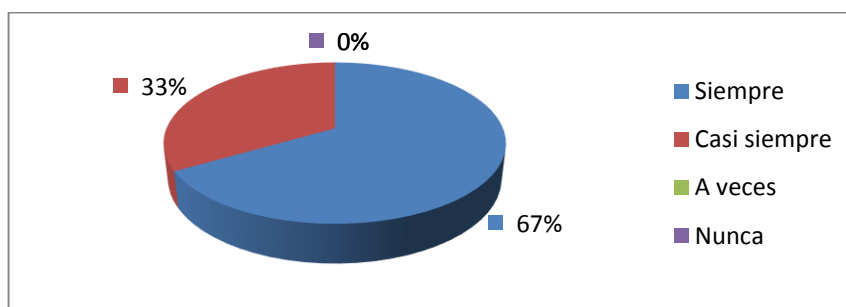
Conforme a la encuesta realizada confirmamos que las docentes, no cuentan con una guía específica sobre diferentes tipos de juego que podrían aplicar dentro de sus planificaciones, pese a ser esta una gran herramienta que orienta y promueve en el maestro el uso de recursos y estrategias dentro o fuera del aula, siendo un instrumento que complementa el aprendizaje y se puede adaptar a las necesidades de quien la aplica para lograr los objetivos trazados.

Pregunta 10: ¿Le gustaría contar con una guía que contenga juegos apropiados para niños/as de 4 a 5 años específicamente?

Cuadro N° 10:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	8	67%
Casi siempre	4	33%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
TOTAL	12	100%

Gráfico N°10:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

Conforme a las respuestas de esta encuesta se puede deducir que en cada aula debería existir más material de apoyo sobre los diferentes juegos que permitan desarrollar las capacidades de los niños/as ya que constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para la preparación de los estudiantes en la toma de decisiones sobre diversos problemas, ya que el juego es una técnica participativa de la enseñanza.

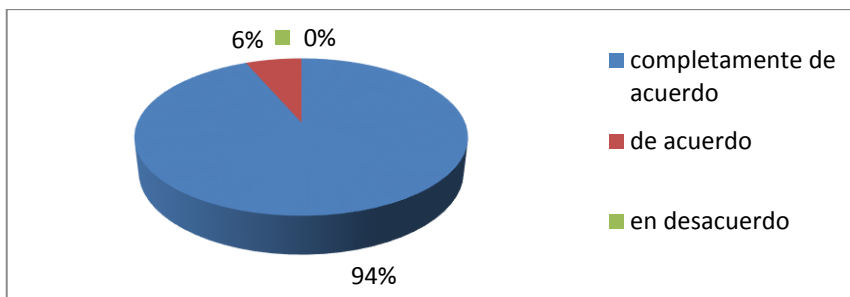
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS REALIZADAS A LOS PADRES DE FAMILIA DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “PIEDAD GÓMEZ JURADO”

Pregunta 1: ¿Cree usted que el juego es importante en la educación de su hijo?

Cuadro N°1:

RESPUESTAS	F	%
Completamente de acuerdo	173	94%
De acuerdo	12	6%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°1:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

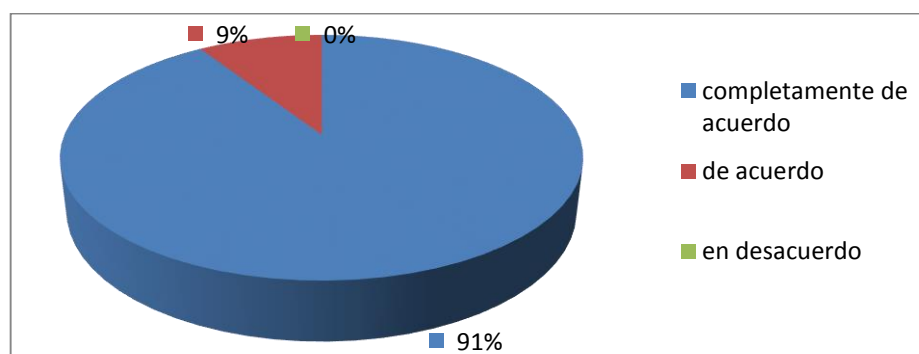
Al estar de acuerdo los padres de familia, con que el juego es importante en la educación y que este influye directamente en los niños/as pequeños aprenden a relacionarse con el mundo, desarrollando sus capacidades, imaginación, mueven sus músculos y articulaciones; el juego es el mejor entretenimiento para la inteligencia, la capacitación de habilidades, las emociones y la actividad física, es también el medio por el cual se potencializan las relaciones con otros niños y con su entorno.

Pregunta 2: ¿Piensa usted que el juego ayuda a mejorar el aprendizaje?

Cuadro N°2:

RESPUESTAS	F	%
Completamente de acuerdo	168	91%
De acuerdo	17	9%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°2:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

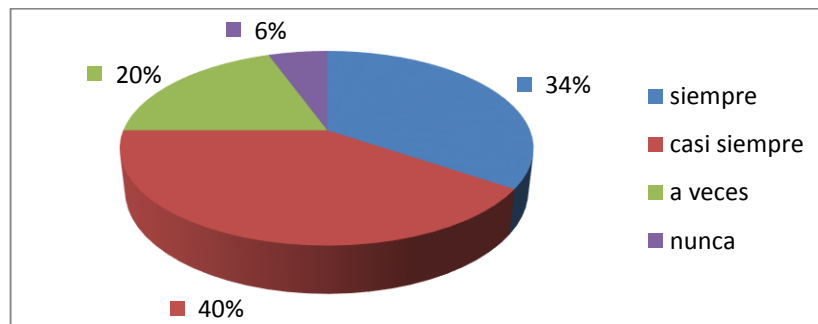
La encuesta realizada nos permite conocer que los padres de familia concuerdan con que el juego es muy importante dentro del proceso educativo de los niños/as, ya que este les motiva e impulsa a aprender de una forma divertida, que es el objetivo principal de la educación, permitiéndoles ser cada vez más independientes, logrando que estén equilibrados y bien relacionados con su medio.

Pregunta 3: ¿Con que frecuencia juega con su hijo?

Cuadro N°3:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	68	34%
Casi siempre	76	40%
A veces	30	20%
Nunca	11	6%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°3:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

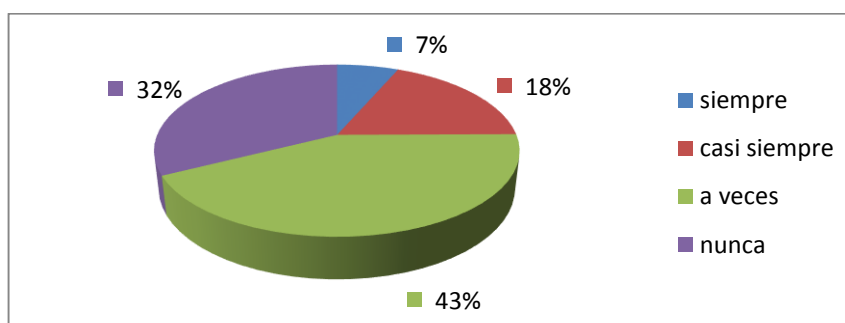
Los resultados que arroja la encuesta muestran que menos de la mitad de los padres encuestados juegan con sus hijos, lo que indica que algunos quizás por motivos, generalmente de trabajo, no tienen tiempo de jugar con ellos. Esto debería cambiar ya que el jugar aunque sólo sea media hora al día mejora notablemente el desenvolvimiento del niño dentro del aula de clase.

Pregunta 4: ¿En las tareas de su hijo/a, usted participa de forma divertida?

Cuadro N°4:

RESPUESTAS	F	%
Siempre	12	7%
Casi siempre	34	18%
A veces	79	43%
Nunca	60	32%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°4:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

Acorde a la encuesta realizada verificamos que los padres de familia no siempre participan de forma divertida en las tareas de sus hijos.

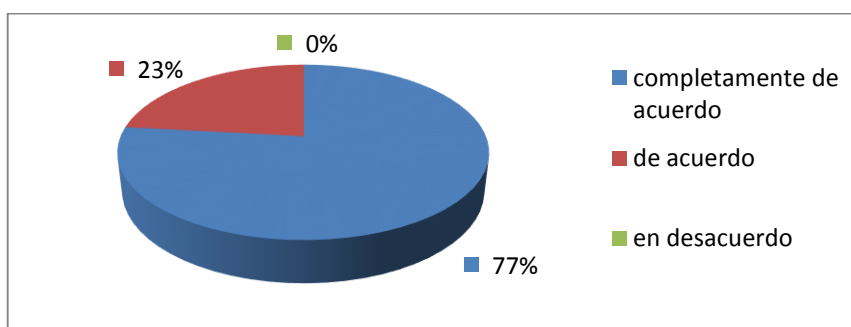
Pese a que las tareas son una actividad muy importante para el aprendizaje del niño y ayudan a reforzar el trabajo realizado por el docente en la escuela, los padres de familia son un elemento activo en la realización de la tarea, esto no quiere decir que el padre o la madre deban como en muchos casos realizar la tarea de sus hijos, sino más bien ser un apoyo para ellos, lo que mejora los lazos de amor y comunicación entre padres e hijos.

Pregunta 5: ¿Cree usted que mediante el juego los niño/as socializan de una mejor manera?

Cuadro N°5:

RESPUESTAS	F	%
Completamente de acuerdo	142	77%
De acuerdo	43	23%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°5:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

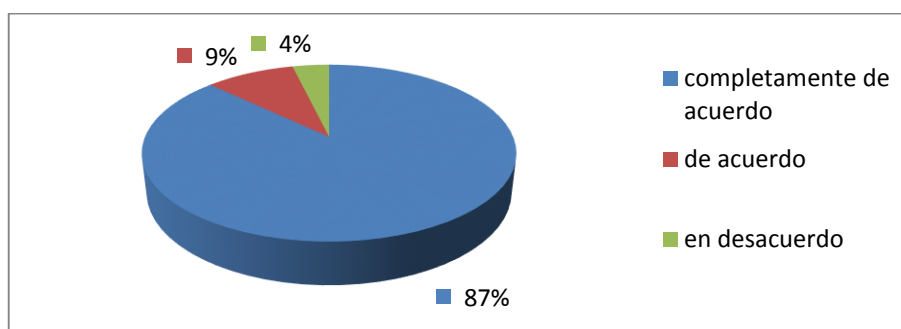
En la encuesta realizada dedujimos que el juego contribuye en la socialización de los niños/as permitiéndoles experimentar y conocer diversas culturas y formas de pensar, en el momento del juego el niño establece relaciones que le ayuda a adaptarse a un entorno sociológico que demanda de personas con valores y modales aceptables; este tipo de habilidades solo se puede lograr a través del juego cuando un niño aprende a acatar normas y reglas.

Pregunta 6: ¿Considera importante rescatar los juegos tradicionales?

Cuadro N°6:

RESPUESTAS	F	%
Completamente de acuerdo	161	87%
De acuerdo	17	9%
En desacuerdo	7	4%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°6:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

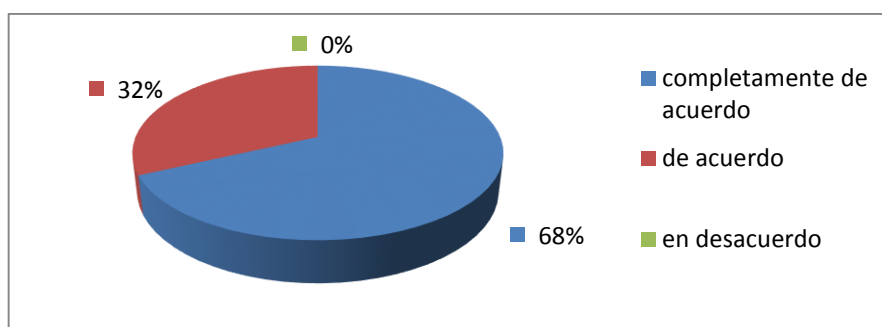
A través de la encuesta realizada comprobamos que la mayoría de padres de familia tienen un total agrado sobre la importancia de rescatar los juegos tradicionales, para conservar parte de la historia, de esta manera evitar que los niños/as pasen horas frente a la televisión, los juegos electrónicos y más cosas improductivas, perdiendo de esta forma nuestra identidad cultural. Por tal razón se hace necesario lograr una adaptación de los juegos tradicionales a los contenidos pedagógicos desarrollados en el aula de clase, garantizando así el desarrollo cultural.

Pregunta 7: ¿Cree usted que los docentes deben aplicar el juego en la jornada diaria?

Cuadro N°7:

RESPUESTAS	f	%
Completamente de acuerdo	126	68%
De acuerdo	59	32%
En desacuerdo	0	0%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°7:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

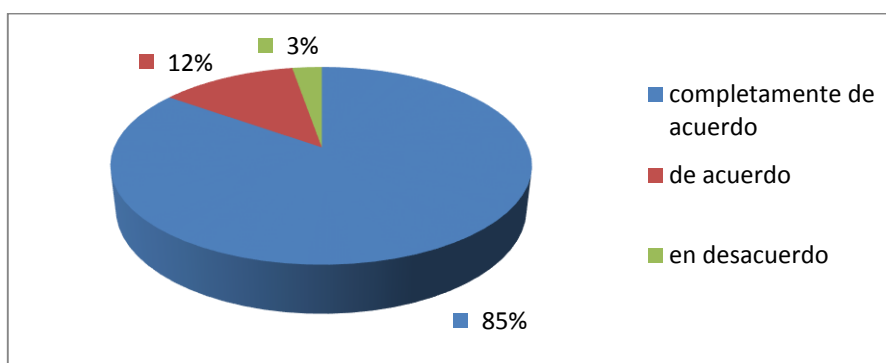
Conforme la encuesta realizada evidenciamos que los padres de familia concuerdan con que los docentes apliquen diversos tipos de juego en sus planificaciones para de esta manera motivar a los niños/as dentro del proceso educativo.

Pregunta 8: ¿Cree usted que los juegos de acción (correr, saltar, fútbol, etc.) ayudan al niño a liberar su energía?

Cuadro N°8:

RESPUESTAS	F	%
Completamente de acuerdo	157	85%
De acuerdo	23	12%
En desacuerdo	5	3%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°8:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

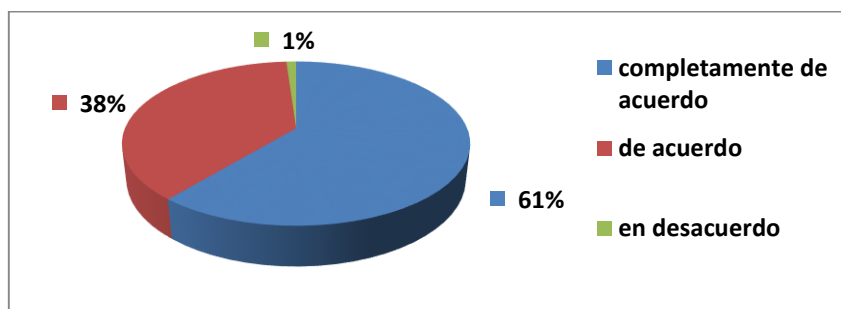
De acuerdo a la encuesta realizada comprobamos que mediante los diferentes tipos de juego los niños/as liberan energía y disfrutan activamente mejorando su condición física, se fortalece su coordinación, mejora su salud y le ayuda a superar obstáculos, lo importante que es sea cual sea la actividad que realice vaya siempre encaminada al mejoramiento físico y psicológico del niño.

Pregunta 9: ¿Piensa usted que el juego desarrolla habilidades y destrezas en los niños?

Cuadro N°9:

RESPUESTAS	f	%
Completamente de acuerdo	113	61%
De acuerdo	70	38%
En desacuerdo	2	1%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°9:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

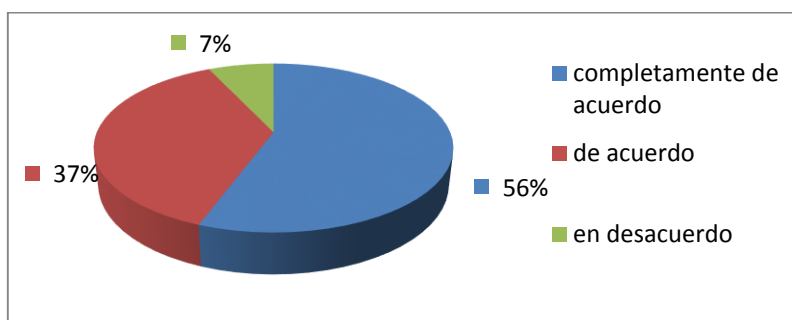
La encuesta realizada permitió examinar que gran parte de los padres de familia concuerdan con que el juego desarrolla habilidades y destrezas en los educandos, podemos afirmar que cuando los niños juegan no lo hacen solo porque es divertido, también lo hacen porque cuando participan en el juego, desarrolla habilidades de lenguaje, interacción social, coordinación física, madurez emocional y sobre todo desarrollan aptitudes para la vida sin darse cuenta.

Pregunta 10: ¿Cree usted que el juego despierta en los niños el interés por aprender?

Cuadro N°10:

RESPUESTAS	f	%
Completamente de acuerdo	103	56%
De acuerdo	69	37%
En desacuerdo	13	7%
TOTAL	185	100%

Gráfico N°10:



Fuente: Jara Beatriz y Martínez Angélica

Análisis

Según la encuesta realizada verificamos que los padres de familia coinciden con que el juego despierta el interés en los niños/as por aprender. Se podría decir que el juego correctamente organizado ayuda a los niños en las acciones laborales y en las actividades si se utiliza un sistema adecuado, permanecen motivados y mejora su estado de ánimo, lo que podría garantizar su completo desarrollo físico y psicológico.

CAPÍTULO V

5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES.

Luego de haber analizado los resultados de las encuestas aplicadas a los docentes y padres de familia de la institución se pudo extraer las siguientes conclusiones:

- EL juego es un método, práctico, divertido e importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- A través del juego obtienen resultados positivos y despiertan el interés de los niños/as.
- El juego es importante para el crecimiento del cuerpo y de la mente, para el desarrollo general de los niños/as.
- A través del juego los niños/as pueden desarrollar progresivamente habilidades y destrezas.
- Los docentes se inclinan por aplicar el juego como método en la jornada diaria.
- Gran parte de padres de familia no participan de una forma divertida en las tareas de sus hijos/as.
- Los padres de familia están de acuerdo, en que los docentes trabajen con el juego como método de enseñanza.

5.2 RECOMENDACIONES.

Una vez establecidas las conclusiones podemos realizar las siguientes recomendaciones a los diferentes implicados en este proceso educativo:

A los docentes

- Implementar ambientes lúdicos dentro de la institución.
- Poner mayor énfasis en los diferentes tipos de juego.
- Realizar actividades dentro y fuera del aula.
- Fomentar en los niños/as la integración para una buena sociabilización.

A los padres de familia

- Brindar tiempo de calidad a sus hijos.
- Participar en las diferentes actividades y tareas de sus hijos/as.
- Colaborar con la institución en beneficio de los niños/as.

5.3 RESPUESTAS DE LAS INTERROGANTES.

¿Promover la importancia que tiene la implementación del juego como método dentro del proceso de educación?

Evidenciando la reacción de los niños/as ante la aplicación del juego dentro de las actividades diarias, confirmamos que son placenteras porque se divierten y a la vez aprenden.

¿Por qué Investigar los diversos tipos del juego como método que mejoren el aprendizaje en los niños/as?

Para innovar, evolucionar y despertar el interés de los niños/as en el aprendizaje, volverlo dinámico y divertido, obteniendo resultado progresivos.

¿Para qué elaborar la guía de apoyo en el ámbito pedagógico?

Para que sirva como una herramienta de trabajo donde puedan apoyarse las docentes con diferentes actividades lúdicas, que pueden poner en práctica en sus planificaciones diarias, para lograr un ambiente divertido.

¿Cómo lograr una buena socialización de la guía para obtener excelentes resultados?

Difundir sobre el contenido de la guía a las docentes, sobre los beneficios que tiene la aplicación del juego como método dentro y fuera de las aulas a los niños/as. Realizar prácticas demostrativas sobre los diferentes tipos de juego que contiene la guía, para comprobar la eficacia del mismo.

CAPÍTULO VI

6 PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 Título de la propuesta

GUÍA DIDÁCTICA SOBRE DIVERSOS TIPOS DE JUEGO QUE SE PUEDE APLICAR A LOS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “PIEDAD GÓMEZ JURADO” DE LA CIUDAD DE IBARRA. PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE.

6.2 Justificación e importancia

Durante la investigación realizada se presencié la necesidad que tienen las docentes de utilizar un documento como guía que a su vez sirva de apoyo y les permita afianzar y reforzar el trabajo que día a día desempeñan en las aulas y fuera de ellas, potenciando todas las capacidades de los niños/as proponiendo mayores y mejores resultados dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. La siguiente propuesta permite:

- ❖ Entender las diferentes necesidades de cada uno de los niños dentro del aprendizaje.
- ❖ Respetar la evolución de los niños.
- ❖ Valorar las diferencias individuales de cada niño/a.
- ❖ Realizar actividades para que los niños logren adquirir conocimientos significativos
- ❖ Respetar el ritmo de aprendizaje de cada niño/a.

- ❖ Motivar a los niños para que puedan aprender de una forma dinámica, creativa y divertida.

Esperamos que esta guía didáctica de actividades de los diferentes tipos de juego, producto de nuestro esfuerzo, dedicación y experiencia sirva de orientación, apoyo para las docentes y renueve la calidad educativa volviéndola más dinámica.

6.3 Fundamentación

VIGOTSKY, () en su obra “Teoría constructivista” manifiesta:

Que a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural ya que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio conocimiento. El juego esta denominado por ficción e imaginación, los niños/as observan a los adultos los imitan y así lo transforma en juego adquiriendo relaciones sociales a medida que el niño/a va creciendo su juego va evolucionando, cuando aparece el juego simbólico va dejando la individualidad y busca el juego más social.

La presente guía está basada en esta teoría constructivista ya que dice que el juego es un ejercicio recreativo, factor fundamental dentro del aprendizaje de los niños/as porque les permite construir su propio conocimiento, pensamiento, sentimiento, actitudes y valores espontáneamente, mientras juega va desarrollando diferentes capacidades en pequeños detalles de la vida cotidiana, impulsando el desarrollo mental y su inteligencia, al jugar con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social y natural aumentando su comunicación y cambiando continuamente a través de la

práctica y experiencia sometido a reglas posibilitándolo a solucionar problemas y situaciones nuevas cada vez más complejas.

6.4 Objetivos:

Objetivo General

Promover el juego como método de enseñanza en los niños/as del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” de la ciudad de Ibarra para estimular el aprendizaje.

Objetivos Específicos

- ❖ Contribuir al progreso de la calidad educativa del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”.
- ❖ Proporcionar a las docentes algunas opciones de juegos que puedan llevar a cabo en sus planificaciones diarias.
- ❖ Aplicar los diversos tipos de juego propuestos en la guía para un apoyo dentro del proceso de enseñanza aprendizaje con los niños/as.

6.5 Ubicación sectorial y física.

La presente investigación se realizó en el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”, ubicado en las calles Honduras # y Bolivia, sector urbano, parroquia el sagrario del cantón Ibarra de la provincia de Imbabura.

Esta institución dispone de una infraestructura acorde a las necesidades de los niños/as de 4 y 5 años. Su construcción es de bloque, posee espacios verdes y juegos recreativos para la recreación y diversión de los niños/as a la hora del receso; patio para realizar actividades dentro y fuera del aula. Dispone de todo lo indispensable para mantener el aseo personal de los niños/as.

6.6 Desarrollo de la propuesta.



APRENDAMOS JUGANDO



ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. PORTADA.....	65
2. INTRODUCCIÓN.....	69
3. PRESENTACIÓN.....	70
4. ASPECTO PEDAGÓGICO.....	71
5. OBJETIVOS.....	72
6. OBJETIVO GENERAL.....	72
7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	72
8. ESTRUCTURA DE LA GUÍA.....	73
9. JUEGOS INDIVIDUALES.....	74
9.1 ADIVINA ADIVINADOR.....	75
9.2 ADIVINA QUIEN SOY.....	76
9.3 CAMBIO DE TARJETAS.....	77
9.4 DIBUJO LIBRE.....	78
9.5 EL ARENERO.....	79
9.6 EL MODELADO.....	80
9.7 LA RANITA SALTARINA.....	81
9.8 LOS LEGOS.....	82
9.9 MIL HISTORIAS.....	83
10. JUEGOS GRUPALES.....	84
10.1 COLOCARNOS ES CONOCERNOS.....	85
10.2 CONVOCO A LOS INDIOS.....	86
10.3 DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO.....	87
10.4 FUTBOLÍN CIEGO.....	88
10.5 LOS TOPOS.....	89
10.6 MATAO.....	90
10.7 METER GOL.....	91
10.8 PELOTA ZIG-ZAG.....	92
10.9 PEPES Y PEPITAS.....	93
10.10 PIMPÍN Y POMPÓN.....	94
10.11 PROTÉGETE DE LA LLUVIA.....	95
10.12 SERPIENTE CIEGA.....	96

10.13	VELOZMENTE.....	97
10.14	VEN Y VETE.....	98
10.15	VUELA GLOBITO.....	99
11.	JUEGOS DRAMÁTICOS.....	100
11.1	ADIVINA LA PALABRA.....	101
11.2	BUSCAR DESENLACES.....	102
11.3	CAMINANDO CON SENTIMIENTOS.....	103
11.4	COPIONES.....	104
11.5	EL ADIVINO.....	105
11.6	EL PESCADOR.....	106
11.7	EXPLOTAR GLOBOS.....	107
11.8	HAGO LO Q VEO.....	108
11.9	LA CARRERA DE LOS CARACOLES.....	109
11.10	LA CUERDA IMAGINARIA.....	110
11.11	LAS CROQUETAS.....	111
11.12	LAS HORMIGAS.....	112
11.13	MASAJE EN EL HOMBRO.....	113
11.14	ME CONVIERTO EN.....	114
11.15	MI BURRITO.....	115
11.16	NOCIONES DIVERTIDAS.....	116
11.17	PENSANDO LAS PALABRAS.....	117
11.18	PIRATA Y LADRÓN.....	118
11.19	QUE SUCEDE EN EL AUTOBÚS.....	119
11.20	RELOJITO A LA 1 Y A LAS 2.....	120
11.21	TODOS A COMER.....	121
11.22	YA LLEGA MI TREN.....	122
12.	JUEGOS TRADICIONALES.....	123
12.1	AGUA DE LIMÓN.....	124
12.2	ANTÓN PIRULERO.....	125
12.3	CARRETILLAS.....	126
12.4	EL BAILE DE LA SILLA.....	127
12.5	EL FLORÓN.....	128

12.6	EL GATO Y EL RATÓN.....	129
12.7	EL PATIO DE MI CASA.....	130
12.8	LA RAYUELA.....	131
12.9	LA TÍA MÓNICA.....	132
12.10	LAS ESTATUAS.....	133
12.11	TINGO, TINGO, TINGO, TANGO.....	134
12.12	VIRÓN, VIRÓN.....	135
13.	JUEGOS FÍSICOS.....	136
13.1	A CRUZAR.....	137
13.2	A TAPAR LA CALLE.....	138
13.3	AL EMPUJÓN.....	139
13.4	AL PAVO, PAVITO, PAVO.....	140
13.5	CÁMBIATE LA ROPA.....	142
13.6	CHANGOS Y CHANGUITAS.....	143
13.7	CHARCA A LA ORILLA.....	144
13.8	EL CABALLITO.....	145
13.9	EL TRENITO.....	146
13.10	ENCANTADOS.....	147
13.11	ESCONDITE PÍ.....	148
13.12	LAS CUATRO ESQUINAS.....	149
13.13	LOCA, LOCA, LA PELOTA.....	150
13.14	LOS CONEJOS.....	151
13.15	LOVE.....	152
13.16	MOLINOS DE VIENTO.....	153
13.17	NO ME MUEVO.....	154
13.18	QUÍTALE LA COLA AL BURRO.....	155
13.19	STOP DOBLE.....	156

INTRODUCCIÓN

El juego en el mundo de la educación es una situación relativamente reciente. En la actualidad, desarrolla un papel determinante y contribuye enormemente al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños/as. A través del juego, los niños/as controlan su propio cuerpo y coordinan sus movimientos, organizan su pensamiento, exploran el mundo que les rodea, controlan sus sentimientos y resuelven sus problemas emocionales, en definitiva se convierten en un ser social y aprenden a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

En este sentido, la actividad mental es continua y, por eso, el juego implica, imaginación, exploración, creación. A la vez que el niño juega, crea e inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean además favorece el desarrollo intelectual, concentración, memorización, a razonamiento hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

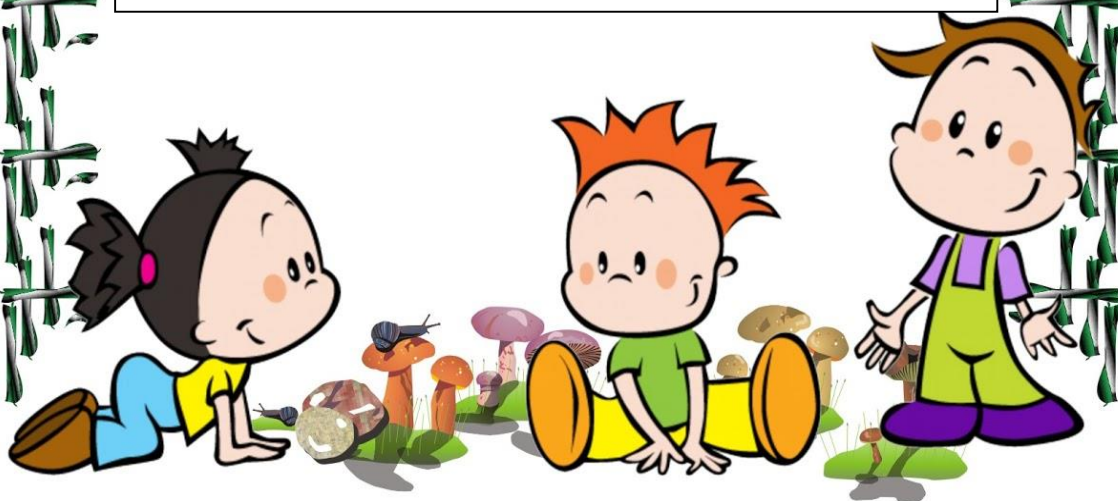
Otro aspecto importante del juego es el desarrollo de capacidades motoras, desarrollo social, la relación y cooperación con los demás así como el respeto y perfecciona el lenguaje. La capacidad de simbolizar como la de representar papeles le ayuda a tener seguridad en sí mismo, a autoafirmarse, acrecentando, además, la comunicación y el mantenimiento de relaciones emocionales.



PRESENTACIÓN

Con la elaboración de esta guía didáctica pretendemos dar a conocer un poco más acerca de uno de los aspectos más importantes en el desarrollo de los niños/as en la etapa de la infancia y durante el Primer Año de Educación General Básica como es el juego uno de los temas más interesantes al que podemos enfrentarnos como maestros. La propuesta busca promover el aprendizaje mediante el juego como método a través de los diferentes tipos de juegos utilizando diversos materiales, fortaleciendo la integración de los niños/as para complementar las diferentes planificaciones. Además busca aplicar el conocimiento a la vida cotidiana.

El juego infantil es una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa. Mediante los juegos, los niños consiguen entrar en contacto con el mundo y tener una serie de experiencias de forma placentera y agradable ya que jugar es explorar, crear, conocer y divertirse. De igual manera, se empleara la motivación dentro de los juegos y su importancia para ser llevados a cabo de manera óptima por los niños y la maestra.





ASPECTO PEDAGÓGICO

- ❖ Los juegos no crean indisciplina permiten, canalizar inquietudes y alcanzar objetivos.
- ❖ El juego permite el desarrollo de la capacidad simbólica a pesar de ello requiere de procesos que respeten las especificidades de la mente infantil y creen un soporte educativo apropiado.
- ❖ Ayuda en el desarrollo cognitivo y la capacidad para comprender y controlar su entorno físico, social, y para actuar sobre la realidad.
- ❖ Identificar las partes de su cuerpo y de los demás por medio de la observación.
- ❖ Practicar normas y reglas para que tengan una mejor convivencia entre compañeros y educadora.
- ❖ Valorar y participar en representaciones grupales y otras formas de emitir mensajes culturales que cultiven alegría.
- ❖ Actuar con seguridad y confianza en sí mismo.
- ❖ Desarrollar la creatividad e imaginación en el niño/a con juegos individuales y grupales.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Es dar a conocer a las maestras sobre algunos tipos de juegos que se pueden aplicar a los niños/as del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”, para aportar en el proceso de enseñanza- aprendizaje de una forma dinámica y divertida que despierte el interés y los afiance entre sí.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Desarrollar las capacidades de los niños/as.
- ❖ Contribuir en el ámbito socio-afectivo.
- ❖ Proporcionar a las docentes un conjunto de actividades de juego que puedan llevar a cabo en sus planificaciones diarias.
- ❖ Aplicar los diversos tipos de juegos propuestos en la guía para un apoyo dentro del proceso educativo con los niños/as.



BLOQUE 1

JUEGO INDIVIDUAL O LIBRE

Definición.- El niño/a pone sus propias reglas, juega solo porque siente el deseo y la necesidad de hacerlo y por ninguna otra razón, no debe estar influenciado o dirigido por el docente, dentro del aula solo lleva a cabo únicamente fuera de las horas de clase sin embargo es sumamente valioso porque desarrolla la fantasía e imaginación solucionando de esta forma sus problemas. En este tipo de juego el niño tiene la libertad de equivocarse, de hacer algo mal, sin verse afectado de los reproches del docente.

Objetivos Generales:

- Alcanzar una identidad y autonomía para actuar con seguridad y confianza en sí mismo mediante la práctica de juegos libres.
- Tomar decisiones, opiniones y propuestas de juego con sus compañeros.
- Actuar con seguridad y confianza en sí mismo.
- Enfrentar con humor cualquier tipo de situación de la vida diaria por medio de soluciones creativas.

Objetivos específicos:

- Expresar libremente curiosidad e interés a través de actividades que son estructuradas y regladas por el propio niño para lograr autonomía e independencia fortaleciendo su personalidad.
- Desarrollar la creatividad e imaginación del niño con juegos individuales para buscar soluciones propias de la vida diaria.

Desarrollo de los juegos:

1. Nombre del juego: “ADIVINA ADIVINADOR”

Duración: 15 minutos.

Espacio: fuera del aula.

Objetivos: Mejorar el sentido olfativo.

Desarrollo: El juego consiste en adivinar lo que sus compañeros tienen en la mano, y para ello debe tener los ojos tapados sin poder tocarlo, solo debe percibir el olor puede ser cualquier cosa, aunque es preferible que sean alimentos o frutos, flores, etc. Quien logre olfatear más elementos es el ganador.

Material: antifaz, alimentos, frutas, plantas. Etc.

Normas: cada niño/a debe traer un fruto o flor y permanecer vendado los ojos para adivinar.



Foto N°1

Fuente: internet google

2. Nombre del juego: “ADIVINA QUIEN SOY”

Duración: 15 minutos.

Espacio: aula.

Objetivos: Aumentar la sensibilidad auditiva.

Desarrollo: Consiste en escribir nombres de animales en una hoja de papel y cada participante debe tirar desde un sitio fijo un tanto distante un marcador de tal manera que caigan encima del papel, y el animal que le toque a cada uno tendrá que hacer el sonido por unos momentos hasta que sus compañeros lo adivinen.

Material: marcador, hojas de papel.

Normas: cada participante deberá levantar la mano cuando sepa a qué animal está imitando su compañero/a.



Foto N°2

Fuente: internet google

3. Nombre del juego: “CAMBIO DE TARJETAS”

Duración: 30 minutos aproximadamente.

Espacio: interior, preferiblemente.

Objetivos: trabajar la desinhibición, conocimiento de los miembros del grupo y percepción espacial.

Desarrollo: cada niño escribe su nombre en una tarjeta (con dibujos, colores, como quiera). Todos los miembros del grupo corren libremente y mientras suena la música se van cambiando las tarjetas (que están boca abajo). Cuando la música deja de sonar, cada uno da la vuelta a la tarjeta, mira el nombre, y debe buscar a su dueño.

Material: cartulinas, colores, música.

Normas: Se intercambiarán las tarjetas indistintamente, para al final buscar al dueño de la tarjeta.



Foto N°3

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

4. Nombre del juego: “DIBUJO LIBRE ”

Duración: 30 minutos.

Espacio: aula.

Objetivos: Desarrollar la creatividad e imaginación.

Desarrollo: la maestra forrará la pared con papelógrafos ubicados a nivel de los niños, se colocará una canasta de crayones junto a cada papelógrafo, para que puedan dibujar libremente lo que ellos deseen y se les pondrá música tranquila de fondo.

Material: papelógrafos, crayones, cinta adhesiva.

Normas: rayar únicamente dentro de los papelógrafos y no manchar las paredes.



Foto N°4

Fuente: internet google

5. Nombre del juego: “EL ARENERO”

Duración: 30 minutos.

Espacio: patio.

Objetivos: Desarrollar la motricidad fina.

Desarrollo: para empezar a socializar con los niños/as se los traslada a un viaje imaginario, (la playa) se les llevará a los niños/as al arenero de una forma ordenada y se les entregara objetos que ellos deseen escoger para que jueguen libremente.

Material: palas, baldes, juguetes. etc.

Normas: jugar con cuidado evitar lanzar arena a sus compañeros.



Foto N°5

Fuente: internet google

6. Nombre del juego: “EL MODELADO”

Duración: 30 minutos.

Espacio: aula.

Objetivos: Desarrollar la motricidad fina.

Desarrollo: la maestra les entrega masa o plastilina de varios colores para que modelen libremente; mientras trabajan la maestra los motiva con música o contándoles una historia y puede preguntar a los niños que objeto están plasmando.

Material: masa o plastilina de colores.

Normas: deberán guardar absoluto silencio mientras trabajan, solo podrá hablar el niño/a al que la maestra le pregunte.



Foto N°6

Fuente: internet google

7. Nombre del juego: “LA RANITA SALTARINA”

Duración: 30 minutos.

Espacio: fuera del aula.

Objetivos: Saltar de casilla en casilla e ir diciendo las palabras por la inicial que corresponda lo más rápido

Desarrollo: Se dibujará un cuadro grande con tiza en una zona lisa. El cuadro estará formado por siete cuadrados en los cuales aparecerá una letra:

Por turnos, el alumno deberá saltar por todas las casillas diciendo una palabra con la inicial que toque. Ej.: Empieza por la "A", una palabra con la "A", luego con la B etc.

Material: tizas

Normas: Cuando el alumno se quede parado pensando más de 10 segundos, pierde el turno. La siguiente vez, tendrá que empezar desde el principio y el jugador que más palabras diga gana.



Foto N°7

Fuente: internet google

8. Nombre del juego: “LOS LEGOS”

Duración: 30 minutos.

Espacio: aula.

Objetivos: Desarrollar la inteligencia, concentración, habilidades.

Desarrollo: se les enseñará a los niños/as una lámina con un objeto conocido para que lo reproduzcan, deberán escoger las piezas que ellos deseen, del tamaño y color a su gusto para esto se colocará una canasta con legos en el centro del aula, cada niño realizará su propia construcción. A medida que el niño va construyendo puede tomar las piezas que le hagan falta.

Material: legos, canasta.

Normas: coger los legos que sean necesarios de una forma ordenada.



Foto N°8

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

9. Nombre del juego: “MIL HISTORIAS”

Duración: 30 minutos.

Espacio: fuera del aula.

Objetivos: Correr lo más rápido posible hacia un elemento que diga el docente.

Desarrollo: El docente irá contando una historia en la cual nombrará elementos de la naturaleza y los alumnos tendrán que estar atentos para que cuando escuchen una palabra de un objeto corran a tocarlo, ejemplo: Iba por el campo y me encontré un ÁRBOL (todos corren a tocar un árbol), el cual tenía las RAMAS leñosas. Como era otoño, las HOJAS estaban esparcidas por el CÉSPED...

Material: Elementos de la naturaleza: árboles, arbustos, flores, palos, piedras, etc.

Normas: Cada vez siga la historia un alumno diferente.



Foto N°9

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

BLOQUE 2

JUEGO GRUPAL O DIRIGIDO

Definición.- Las reglas son propuestas por el docente, las actividades el niño realiza en conjunto con sus compañeros. El contexto de grupo permite que se desarrollen capacidades sociales más amplias que las que le ofrece el hogar; de esta manera forma parte de un grupo encuentra un mayor espacio para la innovación, creatividad y afectividad, aprende a aceptar a los demás porque se expone a una variedad de conductas.

Objetivos Generales:

- Desarrollar la capacidad de socializar con los demás por medio del juego y actividades dirigidas permitiendo al niño descentralizar su pensamiento.
- Valorar y participar en representaciones grupales como rondas y otras formas de emitir mensajes culturales que cultiven la alegría.
- Respetar ideas, sentimientos y sugerencias de los compañeros.
- Emplear hábitos de trabajo en grupo como organización, orden, iniciativa y esfuerzo.

Objetivos específicos:

- Establecer relaciones afectivas entre educadora y niños por medio de actividades grupales para que los niños/as adquieran seguridad y confianza en sí mismo.
- Fomentar actividades de integración social que le permitan adaptarse a las condiciones e interés establecidos en el grupo.

Desarrollo de los juegos:

1. Nombre del juego:“ COLOCARNOS ES CONOCERNOS”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: equilibrio y relacionarse con sus compañeros.

Desarrollo: Se ponen varias sillas seguidas. Se suben todos a ellas y el profesor da las consignas. Ordenarse por alturas, color de ojos, color de pelo, talla de pie, etc. Todos los desplazamientos deberán ser sin bajarse de las sillas.

Material: sillas.

Normas: No se puede bajar de la silla.



Foto N°1

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

2. Nombre del juego: “CONVOCO A LOS INDIOS”

Duración: entre 3 y 5 minutos (depende del número de participantes).

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: Conocerse, crear buen clima, trabajar la desinhibición, el espacio, direccionalidad y atención.

Desarrollo: para empezar e ir adentrando a los niños en el juego, se les cuenta una historia de una tribu. Todos los jugadores se sientan en un círculo cerrado y uno queda en el centro, que es el que da la consigna (o retahíla; por ejemplo: convoco a los... que lleven gafas), y estos tienen que levantarse y cambiar de lugar, no se pueden quedar en el mismo sitio, ni ir de derecha a izquierda. El del centro pasa a ocupar el lugar de uno de los participantes que se han levantado.

Material: ninguno.

Normas: el que está en el centro es el que va dando la consigna.

Retahíla: “Convoco a los indios e indias.....”.



Foto N°2

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

3. Nombre del juego: “DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: Potencia la atención y la rapidez.

Desarrollo: Colocamos sillas en círculo y nos sentamos, todos menos uno, este en el centro dice “De la Habana ha venido un barco cargado de...” alguna prenda, color de ojos, pelo, brazo, oreja... y todo aquel que tenga la palabra que se nombre debe levantarse de su silla y cambiar a otra. Ese será el momento en que el del centro buscará una silla para sentarse, por lo tanto otro quedará de pie y será el que continúe el juego.

Material: sillas.

Normas: No se puede permitir un juego brusco y se deben controlar las aproximaciones a las sillas y a los compañeros para que nadie salga dañado.



Foto N°3

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

4. Nombre del juego: “FUTBOLÍN CIEGO”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior o exterior delimitado.

Objetivos: desarrollo de la coordinación, juego en equipo, competitividad y escuchar a los compañeros.

Desarrollo: Se hacen varios equipos con sus respectivas hinchadas. Se hacen dos porterías y se colocan como quieran los jugadores por el campo, siempre en grupos de 2 o 3. Jugarán con los ojos cerrados. Serán las hinchadas las que digan hacia donde hay que moverse. Ganará el equipo que consiga marcar más goles.

Material: un balón y algo que haga las veces de portería.

Normas: No se pueden abrir los ojos.

No hay centro del campo pero tampoco vale ir hasta la portería contraria.



Foto N°4

Fuente: internet google

5. Nombre del juego: “LOS TOPOS”

Duración: 30 minutos.

Espacio: fuera del aula.

Objetivos: mejorar el sentido del tacto

Desarrollo: se realizan dos equipos y se les deja un margen de 2 minutos para recopilar todo lo posible (palos hojas piedras, objetos). Pasado este tiempo se reúnen los dos equipos y una persona del equipo contrario tendrá que adivinar con los ojos vendados todos los objetos que hayan traído el equipo.

Material: 2 antifaces

Normas: se podrá escoger solo elementos de la naturaleza. También se podrá meter otro tipo de objetos.



Foto N°5

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

6. Nombre del juego: “MATAO”

Duración: depende de las habilidades de los grupos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: Potenciar y coordinar los movimientos propios del cuerpo y fomentar las experiencias de dominio y confianza en sí mismo.

Desarrollo: Dividimos un espacio a la mitad y lo delimitamos claramente con cuerdas o con tizas. Los equipos se sitúan a un lado y a otro. Sin salirse del territorio marcado lanzan la pelota contra el equipo contrario tratando de dar en el cuerpo del adversario diciendo ¡matao!, sin que la pelota bote antes, de esta manera el jugador queda momentáneamente eliminado, si este coge la pelota con las manos sin que se caiga tendrá la posibilidad de salvar a un compañero que estuviera eliminado y eliminara al jugador que haya lanzado la pelota.

Material: Pelota.

Normas: no se pueden rebasar las líneas y no se puede tirar a la cara y con demasiada fuerza.



Foto N°6

Fuente: internet google

7. Nombre del juego: “METER GOL”

Duración: 25 minutos aproximadamente.

Espacio: interior y exterior.

Objetivos: desarrollar la puntería, percepción espacio-temporal

Desarrollo: formando un círculo, los jugadores se abren de piernas juntando pie con pie. Con las manos se hace rodar una pelota por el suelo dando toques para intentar meter gol en las piernas de los compañeros. Si a alguien le meten gol, tiene que jugar con una sola mano, si le vuelven a meter gol, quedará eliminado.

Material: un balón de goma espuma.

Normas: El balón no puede salir del círculo formado por los niños.



Foto N°7

Fuente: internet google

8. Nombre del juego: “PELOTA ZIG-ZAG”

Duración: 20 minutos aproximadamente.

Espacio: preferiblemente, exterior.

Objetivos: perfecciona la rapidez, reflejos, observación, atención y coordinación óculo-manual.

Desarrollo: formando dos filas enfrentadas y con dos pelotas (una de cada color), se comienzan a pasar al compañero que está enfrente del que está al lado tuyo, formando así una cadena en zigzag. La pelota que llegue antes al extremo de la fila es la pelota del grupo ganador. Si el balón se cae, se comienza de nuevo el recorrido completo.

Material: dos pelotas de goma espuma de distinto color, para simbolizar los equipos.

Normas: Si la pelota se cae al suelo, se vuelve a empezar desde el principio.



Foto N°8

Fuente: internet google

9. Nombre del juego: “PEPES Y PEPITAS”

Duración: 20 minutos aproximadamente.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad gruesa, la velocidad de reacción y fomentar la atención.

Desarrollo: existen dos equipos, que se colocan en fila espalda contra espalda (del equipo contrario), un equipo son “Pepes” y el otro “Pepitas”. Cuando el director de juego grite “¡Pepes!”, éstos se giran rápidamente y corren tras el equipo contrario; si grita “¡Pepitas!”, estas se giran y persiguen al otro equipo. Cada miembro que consigan coger en la carrera, será un punto para el equipo. El campo está delimitado, y es obligatorio correr en línea recta.

Material: se pueden utilizar banderines para delimitar los campos.

Normas: Sólo hay un director de juego, que dirá en cada momento Pepes o Pepitas. Ganará el equipo que antes llegue a “X” puntos.



Foto N°9

Fuente: internet google

10.Nombre del juego: “PIMPÍN Y POMPÓN”

Duración: 25 minutos aproximadamente.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desarrollar la coordinación óculo-manual, aumentar la rapidez de acción y trabajar la lateralidad.

Desarrollo: colocamos a los niños en círculo. A uno le damos una de las pelotas y la llamamos “Pimpín”, al siguiente, le damos la otra y la llamamos “Pompón”. A la señal de la profesora, se pasarán las dos pelotas en la misma dirección, intentando que Pimpín pille a Pompón. Si una pelota se cae al suelo, la otra deberá seguir en movimiento.

Material: dos pelotas de goma, a ser posible de distinto color, para denotar a “Pimpín” y a “Pompón”.

Normas: Cuando Pimpín alcance a Pompón pasará a ser Pompón, el perseguido por Pompón.

Si alguna de las pelotas se cae al suelo, la otra debe seguir en movimiento.



Foto N°10

Fuente: internet google

11.Nombre del juego: “PROTÉGETE DE LA LLUVIA”

Duración: 20 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo percepción espacial, coordinación y velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras protegidos de la lluvia (con una colchoneta todo el equipo encima de la cabeza). El profesor indicará las formas de desplazarse.

Material: colchonetas.

Normas: Si la colchoneta se cae se tiene que parar el equipo y quedarán eliminados.



Foto N°11

Fuente: internet google

12.Nombre del juego:“ SERPIENTE CIEGA”

Duración: 20 a 30 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: beneficiar la cooperación, desinhibición, atención, compañerismo, confianza y experimentar el espacio, el ambiente.

Desarrollo: dividimos la clase en parejas. Uno de ellos tendrá que cerrar los ojos, mientras el otro le va guiando sin hablar. Le guía mediante leves toques en la espalda o en los hombros. El significado de cada golpe se habrá pactado antes de comenzar.

Material: pañuelo.

Normas: el que va delante no puede abrir los ojos, puede ir vendado.



Foto N°12

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

13.Nombre del juego: “VELOZMENTE”

Duración: 30 minutos

Espacio: interior

Objetivos: Desarrollar la velocidad y coordinación óculo manual

Desarrollo: colocados en dos equipos, y en dos filas paralelas uno detrás de otro. Sentados con las piernas abiertas deben pasarse el balón por encima de la cabeza. El último que lo recibe pasa delante, la fila que llegue antes a un punto establecido gana.

Material: balones según el número de equipos

Normas: sentarse juntos cuando el último pasa a primero. Si se cae el balón se vuelve a empezar.



Foto N°13

Fuente: internet google

14.Nombre del juego: “VEN Y VETE”

Duración: 15 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Fomentar la rapidez y agilidad en el movimiento y carrera.
Discriminación de los conceptos ven y vete.

Desarrollo: Se forman cuatro grupos de igual número de personas. Un niño/a será quien persiga. Se sentarán formando una cruz en el suelo. El que persigue irá pasando y cuando decida dará un pequeño toque al último de una fila en la cabeza y le dirá “ven” o “vete”. Si dice ven se tendrán que levantar los de la fila y correr en la dirección que lo hace el que persigue. Si dice vete, será en dirección contraria. El último en sentarse será quien persiga.

Material: ninguno.

Normas: Si dicen vete es en dirección contraria, ven es en la misma dirección.



Foto N°14

Fuente: internet google

15.Nombre del juego: “VUELA GLOBITO”

Duración: hasta que se pierda el interés.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar un buen ritmo respiratorio.

Desarrollo: Los jugadores se reparten a suerte formando dos o tres equipos con el mismo número de integrantes. Cada equipo recibe un globo de color diferente que deberá inflar y anudar antes de comenzar el juego. A una señal, cada equipo lanza su globo al aire e intenta mantenerlo flotando mediante soplos cuando cae. El equipo que mantenga el globo en el aire más tiempo será el ganador.

Material: globos.

Normas: No se puede tocar el globo.



Foto N°15

Fuente: internet google

BLOQUE 3

JUEGO DRAMÁTICOS O SIMBÓLICOS

Definición.- su objetivo principal es desarrollar la creatividad, imaginación por medio de la presentación de roles, acciones o situaciones cotidianas de los adultos, oficios o personajes, permitiendo al niño la adquisición de lenguaje, incrementación del vocabulario, además les permite resolver sus necesidades cuando dramatiza situaciones de la vida cotidiana desde su perspectiva.

Objetivos Generales:

- Dramatizar hechos y situaciones, expresándolos mediante movimientos armónicos del cuerpo.
- Representar personajes en situaciones diferentes a las cotidianas, mediante juegos dramáticos.
- Participar en juegos de roles familiares y de la comunidad utilizando objetos y pertenencias en función del grupo.

Objetivos Específicos:

- Participar en juegos representativos que dramaticen las necesidades, deseos y frustraciones del niño.
- Trasladar las preocupaciones y ansiedades del niño de la vida diaria a través de representación de roles y personajes.

Desarrollo de los juegos:

1. Nombre del juego: “ADIVINA LA PALABRA”

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Desarrollar la capacidad de expresión no verbal (gestos, mímica...)

Desarrollo: la maestra dice al oído de un alumno (que salga voluntario) una palabra, y el alumno/a frente al resto de compañeros debe tratar de expresar mediante lenguaje mímico y corporal la palabra, mientras el resto trata de adivinarla. Únicamente puede afirmar o negar con la cabeza, quien adivine más palabras es el ganador.

Material: ninguno

Normas: el alumno voluntario no debe hablar nada.



Foto N°1

Fuente: internet google

2. Nombre del juego: “BUSCAR DESENLACES”

Duración: 30 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Desarrollar la improvisación e imaginación.

Desarrollo: la maestra empieza a describir una historia. Un señor intenta durante unos minutos colarse en una larguísima cola del cine, al entrar en tu piso encuentras un ladrón, el avión en el que viajas está perdiendo altura. Eres una gitana a la que un señor desconocido te ha ayudado a levantarte...etc.

Material: ninguno

Normas: los niños/as deberán ir imitando el relato de la historia.



Foto N°2

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

3. Nombre del juego: “CAMINANDO CON SENTIMIENTOS”

Duración: 10 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Desarrollar gestos y mímica.

Desarrollo: El/la docente caminará por todo el espacio del aula mostrando actitudes ya sea activos, desganados, distraídos, nerviosos, divertidos, aburridos, alegres, etc. todos los niños/as deberán caminar de tras, imitando cada actitud.

Material: ninguno.

Normas: toda la clase participa, nadie se quedará sentado.



Foto N°3

Fuente: internet google

4. Nombre del juego: “COPIONES”

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Desarrollar la agilidad mental, perceptiva, atención y concentración.

Desarrollo: Todos los participantes se sientan o forman un círculo. El primer jugador ejecuta una acción, como darse dos palmadas en el muslo; el siguiente repite la misma acción y añade una acción que desee, como toser o silbar un par de veces. El tercer jugador tendrá que repetir las acciones de los anteriores más una nueva y así sucesivamente.

Material: ninguno

Normas: todos los jugadores deben repetir la misma secuencia, y si salta uno perderá.



Foto N°4

Fuente: internet google

5. Nombre del juego: “EL ADIVINO”

Duración: 10 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Reforzar vocales.

Desarrollo: El/la docente escribe en la pizarra algunas vocales, por ejemplo: a, e, o, un grupo de niños/as representa a todas las vocales, otro niño/a será el adivino quien debe buscar a aquellos niños que tienen la vocal i, y la u, diciendo que salgan las vocales que no están puestas en la pizarra.

Material: hojas en la que están escritas las vocales, una vocal en cada hoja.

Normas: el grupo q sean las vocales deberán tratar d esconderse.



Foto N°5

Fuente: internet google

6. Nombre del juego: “EL PESCADOR”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior / exterior amplio.

Objetivos: Favorecer la relajación, rapidez y reflejos.

Desarrollo: Uno será (el pescador), se colocará en un extremo. Los demás (los peces) se pondrán en el otro extremo. Se marcará una línea para delimitar cual es la tierra y cual el agua donde están los peces. El pescador tendrá que pescar todos los peces que pueda, de uno en uno. Se terminará cuando no quede ningún pez en el agua.

Material: ninguno.

Normas: Cada vez que pesque un pez este se convertirá en pescador. Será indispensable que el pescador, para poder coger un pez, coja oxígeno, para ello en cuanto entre en el agua, deberá hacer un ruido sin parar, si para de hacerlo tendrá que volver a la tierra, para no ahogarse.



Foto N°6

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

7. Nombre del juego: "EXPLOTAR GLOBOS"

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Facilitar la "puesta a punto" corporal.

Desarrollo: Los componentes del grupo ocupan todo el espacio, de forma que puedan realizar cualquier movimiento, sin estorbarse. La maestra les indicará cuándo comenzarán a caer globos imaginarios desde el techo. Deberán explotarlos no con las manos sino con cualquier otra parte del cuerpo (codos, hombros, caderas, cabeza, etc, Además añadirá diferentes consignas por ejemplo: caen muchísimos globos, por delante, por detrás, por los lados, explotar los globos a diferentes alturas, los globos están en el suelo y los hacemos estallar a pisotones, hay globos de diversos tamaños (grandes, muy grandes, pequeños) que nos obligan a tomar impulso y saltar, los explotamos con un pie, luego con el otro, con ambos a la vez, alternando, etc.

Material: ninguno

Normas: "Jugar con el globo" buscando nuevas posibilidades.



Foto N°7

Fuente: internet google

8. Nombre del juego: “HAGO LO Q VEO”

Duración: 10 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: fomentar la expresión corporal y la observación.

Desarrollo: comienza un niño/a que dice: Yo hago... y hace un gesto o un movimiento determinado. Se dirige a otro compañero con ese movimiento. El otro estudiante dice: si tú haces (repite el movimiento del otro), yo hago (hace el otro movimiento) y así sucesivamente.

Material: ninguno.

Normas: la imitación debe ser idéntica.



Foto N°8

Fuente: internet google

9. Nombre del juego: “LA CARRERA DE LOS CARACOLES”

Duración: 25 minutos.

Espacio: fuera del aula.

Objetivos: desarrollar la agilidad junto con la imaginación.

Desarrollo: El juego funciona como una verdadera carrera, los niños fingen ser lentos como caracoles, los movimientos deben ser controlados y muy amplios, no pueden pararse nunca, ni tampoco pararse a esperar al que viene detrás, deben mantenerse siempre en movimiento. El/la maestro/a, que actuará de árbitro, dará el alto cuando el último niño haya llegado a la meta, quien será el ganador.

Material: ninguno

Normas: deben tener amplitud para realizar las carreras estar atentos permanecer fingiendo ser caracoles.



Foto N°9

Fuente: internet google

10.Nombre del juego: “LA CUERDA IMAGINARIA”

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Romper la tensión inicial, facilitar la "puesta a punto" corporal, proporcionar diversión.

Desarrollo: En parejas, un participante será (A y otro B) "A" hace como si atara una cuerda imaginaria de una determinada parte del cuerpo de "B". "A" tira de la cuerda y "B" caminará sintiendo la tracción en la parte del cuerpo en que la cuerda ha sido atada. Luego deberán ir cambiando la cuerda de lugar, procurando buscar los sitios más inverosímiles para atarla, variar la rapidez de la marcha: lento, rápido. Y cambiar el papel.

Material: ninguno

Normas: En grupos de tres, dos son atados, buscar otras variantes con los alumnos.



Foto N°10

Fuente: internet google

11.Nombre del juego: “LAS CROQUETAS”

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desarrollar la motricidad y la orientación espacial.

Desarrollo: Se forman dos grupos. La mitad serán “las croquetas”, que se situarán tumbadas en el suelo, y el resto “los tenedores”, que estarán de cuclillas tras ellas.

Cuando comience el juego, “las croquetas” comenzarán a rodar a la mayor velocidad posible para que no las alcancen “los tenedores”, que vienen dando saltos en cuclillas para “pincharlas”.

Al final se hará recuento y se verá que grupo ha ganado.

Material: ninguno.

Normas: “los tenedores” deberán ir todo el rato de cuclillas y “las croquetas” rodando por el suelo.



Foto N°11

Fuente: internet google

12.Nombre del juego: “LAS HORMIGAS”

Duración: 20 minutos.

Espacio: fuera del aula.

Objetivos: Desarrollar la concentración e imaginación.

Desarrollo: La docente pide a los alumnos que se pongan de rodillas y observen en un punto preciso del suelo las evoluciones de un pequeño grupo de hormigas: cada uno debe, por turno, evocar verbalmente el tipo de actividad de las hormigas (hormiga que encuentra una vecina, que entra en su hormiguero, que transporta un alimento, que se pelea, que tropieza con un obstáculo, etc).

Material: ninguno

Normas: La docente estimulará la atención, a través de preguntas, cada vez que él sienta que disminuye. Puede variar el ejercicio en una nueva dirección haciendo de repente que las hormigas se dispersen en todos los sentidos por todo el espacio y que cada uno tenga como tarea seguir a una de ellas, o bien que se pongan a trepar por las piernas y que cada uno deba sentirse cosquilleado e intentar desembarazarse de las intrusas.



Foto N°12

Fuente: internet google

13.Nombre del juego: “MASAJE EN EL HOMBRO”

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Favorecer la relación con los otros de manera activa y sensible, crear un clima de confianza dentro del grupo, ejercitarse en la relajación.

Desarrollo: Se invita a que cada niño/a del grupo que elija a alguien a quien quisiera darle algo. Formadas las parejas, se colocan uno detrás de otro formando un círculo, pero mirando todos en la misma dirección. A continuación, se les dice que empiecen a masajear, en silencio, la espalda, los hombros y el cuello de la persona que tienen delante. De esta forma, todos a un tiempo, dan y reciben masaje. Se mantiene doble comunicación: con el que se tiene delante a través del tacto y con quien está detrás a través del sonido. Pues hay que ir indicando a la persona que se tiene detrás qué tipo de masaje es el que nos gusta, pero sin utilizar palabras sino cualquier sonido. Intentar diferentes tipos de masaje y prestar atención a quien se tiene delante para averiguar dónde y cómo desea ser masajeado. Sin hablar, darse la vuelta, y quedarán en dirección opuesta, de esta forma ahora recibirá el masaje quien antes nos lo estaba dando.

Material: ninguno

Normas: Terminado el ejercicio, dedicar unos momentos a comentar la experiencia.



Foto N°13

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

14.Nombre del juego: “ME CONVIERTO EN....”

Duración: 20 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio dinámico, coordinación, fuerza, conocimiento del cuerpo, conceptos de rápido- lento, grande- pequeño

Desarrollo: Se divide la clase en 3 grupos, y se sientan en tres colchonetas, se les cuenta una historia sobre el bosque. Los alumnos se tienen que desplazar hacia el bosque mágico, (que es una colchoneta grande), y allí tienen que saltar, y terminar con una posición de equilibrio.

Las formas de desplazarse son diferentes, corriendo hacia delante, atrás, lateral, convirtiéndome en un gatito, en un monstruo, en un enano, en un coche de carreras, en una tortuga, en un cangrejo, en un pirata con una pierna de palo (pata coja), lento- rápido....

Material: ninguno.

Normas: no tirarme encima de ningún compañero en el “bosque mágico”



Foto N°14

Fuente: internet google

15.Nombre del juego: “MI BURRITO”

Duración: 30 minutos aproximadamente.

Espacio: interior.

Objetivos: fomentar la curiosidad y aumentar la desinhibición

Desarrollo: uno es la madre y el otro el burro. El burro se coloca en el centro del círculo formado por el resto de los niños. La madre asigna a cada niño un color, y cuando dice el color, el correspondiente niño sale y le topa al burro; si éste adivina quién ha sido con los ojos cerrados, deja de ser burro.

Material: no es necesario ningún material.

Normas: la mamá elige quién se levanta a topar al burro.



Foto N°15

Fuente: internet google

16.Nombre del juego: “NOCIONES DIVERTIDAS”

Duración: 10 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: perfeccionar nociones.

Desarrollo: los niños/as deberán pintar los papelotes, el papel azul representa el cielo, el papel blanco las nubes. Repartimos papeles a varios grupos de tres en tres unos serán las nubes otros el cielo. Cuando la maestra nombre el cielo los niños con el papel azul tienen que colocarse encima del papel, cuando nombre blanco los niños con papel blanco deben colocarse al lado de los niños que representan el cielo. Después el/la docente pregunta a los otros niños/as: dónde está el cielo arriba o debajo, etc.

Material: papel azul, papel blanco.

Normas: el/la docente deberá incrementar más nociones.



Foto N°16

Fuente: internet google

17.Nombre del juego: “PENSANDO LAS PALABRAS”

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: Promover la diversión.

Desarrollo: Un miembro del grupo abandona el aula. Los otros eligen una palabra, por ejemplo, "lentamente". Vuelve el que se marchó y tiene que tratar de adivinar la palabra elegida pidiendo a sus compañeros que ejecuten de "esa manera" las órdenes que él vaya impartiendo. Si dice "mover los brazos", el grupo los moverá muy despacio. Si por cualquier razón no quisieran o pudieran realizar la orden, se contestaría "yo no quiero", pero muy lentamente.

Material: ninguno

Normas: El/La maestro/a da las órdenes, el grupo se mueve de ese modo.



Foto N°17

Fuente: internet google

18.Nombre del juego: “PIRATA Y LADRÓN”

Duración: 30 minutos.

Espacio: Preferible un interior para estar descalzos.

Objetivos: Mejorar la atención, el compañerismo, la estrategia, la discriminación ruido-silencio y las habilidades motoras.

Desarrollo: Un jugador voluntario será el "pirata". Los demás miembros del juego se dividen en dos grupos iguales, y se disponen en dos filas. En frente se sentará el pirata con los ojos vendados y al cuidado de su tesoro, las llaves. Los primeros de cada fila, deberán intentar coger las llaves, pero con todo el silencio posible de manera que el pirata sea capaz de discriminar el ruido que oiga. Cuando oiga algo, señalará en la dirección donde lo ha escuchado, y si coincide con uno de los ladrones, este deberá volver al final de su fila. Ganará el equipo que antes consiga el tesoro.

Material: unas llaves o pelota de goma espuma.

Normas: Si te oye el pirata estás eliminado hasta que te vuelva a tocar.



Foto N°18

Fuente: internet google

19.Nombre del juego: “QUE SUCEDE EN EL AUTOBÚS”

Duración: 20 minutos.

Espacio: dentro o fuera del aula.

Objetivos: interpretar roles fomentando la actuación.

Desarrollo: El Juego consiste en que un grupo de niños/as interpreta un viaje en autobús asumiendo otras identidades: por ejemplo una pareja con un bebe, una persona mayor, una enfermera, etc. El grupo de niños/as que no está participando deben observar todo lo q suceda en el bus porque terminada la actuación deberán comentar que es lo que pasaba, quienes estaban, que hacían, como se movían, que decían.

Material: ninguno.

Normas: Los niños que están observando deberán permanecer en silencio.



Foto N°19

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

20. Nombre del juego: “RELOJITO A LA 1 Y A LAS 2”

Duración: 20 minutos, pero según como quiera la abuelita.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: percepción espacial.

Desarrollo: Se colocan todos en fila menos uno que será la abuelita. La que se pondrá en el otro extremo de la habitación. El primero de la fila preguntara “abuelita, abuelita, ¿qué hora es?, la 1, las 2 o las 3.” Y así sucesivamente. La abuelita contestará a cada pregunta 1, 2 o 3 pasos de.... (Hormiga, elefante, etc.) Ganará el primero en llegar hasta la abuelita.

Material: ninguno.

Normas: Se pregunta en orden de la fila. La abuela decide el tipo de pasos que debe dar cada uno.



Foto N°20

Fuente: internet google

21.Nombre del juego: “TODOS A COMER”

Duración: 10 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: socialización: tener modales en la mesa.

Desarrollo: Los niños/as deben imaginar que los lápices representan los cubiertos, el papel el plato. Todos hacemos de cuenta como que comemos albóndigas o macarrones, lo que sea, pero el que abra la boca mientras mastica, tiene que dejar de comer y esperar a que sus compañeros terminen, e inventar una receta para comer.

Material: lápices y papel.

Normas: deben permanecer sentados cada uno en su pupitre.



Foto N°21

Fuente: internet google

22.Nombre del juego: “YA LLEGA MI TREN”

Duración: 15 minutos.

Espacio: en el aula.

Objetivos: control del cuerpo en coordinación con otros

Desarrollo: Se trata de un tren que va a frenar: Tres o cuatro niños/as hacen de vagones, van corriendo por la sala imitando el sonido del tren, hasta llegar a la estación que es un círculo previamente pintado en el piso, cuando el/la maestro/a diga: ¡alto!, deben frenar sin caerse ni soltarse y entrar despacio en la estación.

Material: un círculo pintado

Normas: el tren debe avanzar hasta q del alto el/la maestro/a.



Foto N°22

Fuente: internet google

BLOQUE 4

JUEGO TRADICIONAL O POPULAR

Definición.- son de tipo popular, su objetivo es relacionar al niño con el medio social y cultural. Se transmite de padres a hijos; al igual que otros juegos estos pueden emplearse en el aprendizaje o adaptarlos para desarrollar capacidades grupales.

Los educadores debemos promoverlos porque permiten a los niños contactarse con sus orígenes y ancestros de manera que conozcan el folklor de su país.

Objetivos Generales

- Disfrutar del contacto con otros niños, con el ambiente y con su cultura.
- Participar de forma directa o indirecta en las expresiones tradicionales de la comunidad representándolos por medio de juegos.
- Valorar y participar de las tradiciones y costumbres del entorno.
- Familiarizarse con eventos tradicionales a través del juego.

Objetivos Específicos

- Participar en juegos que permitan fortalecer la comunicación verbal con los compañeros para mejorar su socialización.
- Ejercitar la motricidad gruesa por medio de actividades físicas que le ayuden a desfogar su energía.

Desarrollo de los juegos:

1. Nombre del juego: “AGUA DE LIMÓN”

Duración: 15 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Experimentación del espacio, fomentar interacción y atención.

Desarrollo: Los niños van interactuando y cantando en una sola voz hasta que la voz guía de la maestra da la consigna de formar grupos de diferentes números de integrantes o participantes.

Canción: Agua de limón, Vamos a jugar, el que se queda solo, solo se quedará, cogerse en grupos de 2, 4, 6, 9 etc.

Material: Ninguno

Normas: La ronda se la puede hacer con diferentes tonos de voz, o ritmos es muy divertida y aplicable en el aula o fuera de ella.



Foto N°1

Fuente: internet google

2. Nombre del juego: “ANTÓN PIRULERO”

Duración: 20 minutos.

Espacio: exterior o interior del aula.

Objetivos: la retención de información y concentración.

Desarrollo: El Antón Pirulero es quién dirige el juego es quién asigna un gesto que tiene que hacer cada niño como por ejemplo: peinarse, rascarse la cabeza, halarse la oreja, tocarse la nariz, etc. Después todos hacen un círculo, cuando se empieza a cantar todos acompañan con las palmas golpeando los muslos al ritmo de la canción.

Canción:

Este es el juego de San Pirulero. (Bis)

Cada quién atiende a su juego. (Bis)

El que no atiende, paga una prenda.

Material: Ninguno.

Normas: Si un niño hace un movimiento que no se le haya asignado dará una prenda y para luego del juego cumplir una penitencia.



Foto N°2

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

3. Nombre del juego: “CARRETILLAS”

Duración: 20 a 25 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: desarrollar la motricidad gruesa, aumento de la capacidad viso- motora.

Desarrollo: Se corren por equipos de dos. Uno hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lleva la carretilla, sujetando al otro jugador por los dos pies, sobre una distancia marcada de antemano. Parten de una línea al oír la señal de salida y deberán correr hasta llegar a la línea de meta. Se deberá adaptar la distancia a recorrer a la edad de los participantes. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga, con el consiguiente trompazo contra el suelo.

Material: ninguno

Normas: cuidado con esto, que puede haber lesiones de narices.



Foto N°3

Fuente: internet google

4. Nombre del juego: “EL BAILE DE LA SILLA”

Duración: 30 minutos.

Espacio: Exterior o interior del aula.

Objetivos: Desarrollar la coordinación viso-motora y la audición.

Desarrollo: Para realizar este juego se necesitan sillas, al menos tantas como personas haya menos una, y música que se pueda iniciar y parar a voluntad. Se colocan todas las sillas formando un círculo con el espaldar hacia dentro los niños están de pie delante de ellas, la docente controlará la música. Se colocará siempre una silla menos que las personas que estén jugando o dando vueltas. Cuando empiece a sonar la música, los niños deben girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo. En el momento que para la música, cada niño intentará sentarse en una de las sillas. Quien se queda sin sentarse en una silla quedará eliminado, entonces se retira una silla, se recompone el círculo y vuelve a sonar la música. Se repite el juego hasta que la última ronda se hace con una sola silla y dos jugadores. Gana el que queda sentado en la última silla.

Material: Sillas, música.



Foto N°4

Fuente: internet google

5. Nombre del juego: “EL FLORÓN”

Duración: 15 minutos.

Espacio: exterior o interior del aula.

Objetivos: Este juego habilita los movimientos finos de las manos, al mismo tiempo desarrolla el ingenio, la observación y atención.

Desarrollo: El docente coloca a los niños y niñas en fila, frente a sí. Muestra el objeto que llamará florón, junta las manos, escondiendo el florón entre ellas y los niños imitan el cierre de manos. El docente dice que dejará el florón entre las manos de alguno mientras los niños cantan. El docente deja el florón entre las manos de uno de los niños y le pregunta a otro niño: ¿Dónde está el florón?

Todos cantan, el niño responde si adivina, todos aplauden y le tocará a él pasar el florón. Si no adivina, pagará una prenda, como por ejemplo, imitar a alguien.

Canción: "El florón está en mis manos, (Bis) de mis manos ya pasó.
(Bis)

"Las monjitas carmelitas se fueron a Popayán, a buscar lo que han perdido debajo del arrayán".

Material: Un objeto pequeño.

Normas: tratar de adivinar quien tiene el florón.



Foto N°5

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

6. Nombre del juego: “EL GATO Y EL RATÓN”

Duración: 20 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Fomentar la socialización y avivar la agilidad.

Desarrollo: La docente formara un círculo con los niños cogidos de la mano. Se escogen dos niños y se les da el papel de gato y al otro de ratón. El ratón se escapará por entre los "agujeros" que hacen entre todos los niños con las manos cogidas y los brazos lo más extendidos posibles.

El gato le intenta seguir, pero los niños bajan los brazos y no le dejan pasar, pero puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no lo rompa al pasar.

Y cuando el gato toca al ratón, entonces ahora al ratón le toca ser el gato y escoger a una persona para que sea el ratón.

Canción:

Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, mañana te pillaré.

Material: Ninguno.

Normas: Todos deben sostenerse duro de las manos y no soltarse.



Foto N°6

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

7. Nombre del juego: “EL PATIO DE MI CASA”

Duración: 15 minutos.

Espacio: Exterior preferiblemente.

Objetivos: Promover la atención y motivación.

Desarrollo: Todos se agarran de las manos y forman un círculo amplio, con los brazos estirados irán girando y haciendo gestos y movimientos cantando la canción. Dentro del círculo hay un jugador, que será el que haga de juez. Cuando cantan "¡Agáchate, y vuélvete a agachar!" se agachan dos veces seguidas. Cuando cantan "a estirar, a estirar", se abre el círculo todo lo que se pueda, estirando los brazos, pero sin soltarse las manos.

Canción: El patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja como los demás. ¡Agáchate! ¡Y vuélvete a agachar! ¡Que los agachaditos, no saben bailar! H,I,J,K,L,M,N,A, que si tú no me quieres otro niño me querrá. ¡Chocolate!, ¡molinillo! ¡Corre, corre, que te pillo! ¡A estirar, a estirar! ¡Que el demonio va a pasar!

Material: Ninguno.

Normas: Los niños no deben soltarse las manos.



Foto N°7

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

8. Nombre del juego: “LA RAYUELA”

Duración: 25 a 30 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: desarrollar el equilibrio, lateralidad y la motricidad gruesa.

Desarrollo: Se dibuja con una tiza en el suelo una figura como la del dibujo, las casillas con los números del 1 hasta el 10.

El primer jugador lanza un pedazo de teja o ladrillo. Si se queda fuera de las casillas deberá o toca la raya, cede el turno.

Para ir a recoger la teja, primero pasará a la pata coja de casilla en casilla sin pisar la casilla ocupada por la teja. Las casillas emparejadas - 5/8 y 6/7 - deben pisarse cada una con un pie al mismo tiempo.

Cuando el jugador llega arriba, descansa antes de realizar el camino de regreso. Al llegar a la casilla previa a la ocupada por la teja la recoge y vuelve.

Al realizar el recorrido del 1 al 10, el jugador tira la piedra por encima del hombro. La casilla en la que cae pasa a ser de su propiedad. Cuando no quedan casillas libres finaliza el juego.

Material: Una tiza para pintar la rayuela, un pedazo de teja, ladrillo o piedra plana.

Normas: respetar los turnos y las reglas del juego.



Foto N°8

Fuente: internet google

9. Nombre del juego: “LA TÍA MÓNICA”

Duración: 20 a 25 minutos

Espacio: interior o exterior

Objetivos: desarrollar la atención y concentración.

Desarrollo: Todos los niños/as se colocan en círculo y van cantando la canción al mismo tiempo que van haciendo un movimiento que represente a lo que se hace referencia en la canción:

sombrero: harán un saludo como si tuvieran un sombrero en la cabeza.

pluma: moverán la mano abierta sobre la cabeza.

carrito: moverán los dos brazos como mecer un carrito de bebé.

bebé: moverán los dos brazos acunando a un bebé para que se duerma.

Material: ninguno

Normas: el que se equivoca pierde.

Retahíla:

Tenemos una tía, la tía Mónica, que cuando va de compras le hacemos tra-la-lá,

Así le hace el sombrero, el sombrero le hace así,

Así le hace la pluma, la pluma le hace así,

Así le hace el carrito, el carrito le hace así,

Así le hace el bebé, el bebé le hace así,



Foto N°9

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

10.Nombre del juego: “ LAS ESTATUAS”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general

Desarrollo: los alumnos se desplazan por todo el espacio (bosque) imitando a un animal (serpiente, canguro, león, etc...), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (sillas, bloques de colores, sillas apoyadas al revés, colchonetas...), cuando el profesor diga “estatua se deben subir” de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados, apoyando el glúteo, etc.

Material: ladrillos de colores, sillas, colchonetas, material del medio.

Normas: no puedo agarrarme de ningún compañero.



Foto N°10

Fuente: internet google

11. Nombre del juego: “TINGO, TINGO, TINGO, TANGO”

Duración: 15 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Impulsar la coordinación viso-motora.

Desarrollo: La maestra formara un círculo con los niños y escogerá a uno de ellos lo volteara de espaldas y le tapan los ojos para que pronuncie seguidamente: tingo, tingo, tingo, tingo, tingo, tingo...

Y ruedan una pelota de niño a niño, cuando el niño diga tango hasta ahí llega el juego y en las manos del que tenga la pelota se queda y se coloca una pena y sale del juego y se vuelve a comenzar el juego.

Material: Una pelota o un objeto mediano.

Normas: Al pasar la pelota debe hacerlo rápidamente.



Foto N°11

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

12. Nombre del juego: “VIRÓN, VIRÓN”

Duración: 20 minutos.

Espacio: exterior preferiblemente.

Objetivos: Fomentar el la unión, desarrollar la concentración y atención.

Desarrollo: La maestra elegirá dos niños quienes serán los encargados de formar un puente por donde atravesaran los demás niños formando una fila mientras van cantando la canción al final un niño quedara atrapado y pasa a formar parte de uno de los dos niños que forman el puente quienes deberes identificarse con un nombre. Al finalizar todos los niños formaran una especie de cadena para con la ayuda de todos halaran fuerte asta derrotar al otro grupo. Gana quien logre halar al grupo contrario hasta su grupo.

Canción: Virón, virón donde viene tanta gente de la casa de San Pedro, que noticias ha traído que la casa se ha caído, mandaremos a componerla, con que plata y dinero, con la cascara del huevo, que pase el rey que ha de pasa que el hijo del conde se ha de quedar.

Material: Ninguno.



Foto N°12

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

BLOQUE 5

JUEGOS FÍSICOS O DE EJERCICIOS

Definición.- desarrolla en el niño/a los órganos de los sentidos y la motricidad por medio de la manipulación y exploración de los objetos que le rodean incluso su propio cuerpo. Este tipo de juego fortalece la imagen corporal, del control motor y del equilibrio, el docente puede recurrir a estos juegos ya que son una herramienta para establecer una relación con los alumnos puesto que brindan una atmósfera agradable, de relajación y distensión muscular que permite el descanso sin dejar a un lado la concentración, el esfuerzo y el tono muscular adecuado.

Objetivos generales

- Fortalecer la lateralidad.
- Participar en juegos para lograr la coordinación sicomotora de sus movimientos.
- Identificar las partes de su cuerpo y de los demás por medio de la observación.
- Relacionar las partes del cuerpo con sus funciones.

Objetivos específicos

- Liberar sus fuerzas y energías mediante ejercicios de motricidad para mantenerse relajado durante las demás actividades del día.
- Disminuir el nivel de tensión muscular para lograr el autocontrol de su cuerpo.

Desarrollo de los juegos:

1. Nombre del juego: “A CRUZAR”

Duración: 30 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Desarrollar la percepción espacial, capacidad de salto, coordinación y velocidad.

Desarrollo: marcar un recorrido delimitando el espacio con conos, tres alumnos hacen de toros, y el resto de la clase a la voz del profesor, tienen que correr por el circuito, saltando los obstáculos, hasta llegar a una zona donde los toros ya no pueden alcanzarlos, y si los alcanzan se convierten en toros.

Material: aros, ladrillos de colores, colchonetas, llantas.

Normas: todos debes cruzar los obstáculos.



Foto N°1

Fuente: internet google

2. Nombre del juego: “A TAPAR LA CALLE”

Duración: 25 a 30 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: desarrollar la atención, motricidad gruesa y el lenguaje.

Desarrollo: todos los niños/as se agarran de las manos, estirando todo lo posible para conseguir tapar toda la calle. Agarrados por las manos, forman una línea que tapa todo el ancho de la calle e impide que nadie pueda pasar sin romper la fila. Justamente, el juego consiste en esto, en impedir que nadie pase

Normas: Mientras se juega, se canta.

Retahíla:

A tapar la calle, que no pase nadie.

Sólo mi abuelo, comiendo buñuelo.

Que pase mi abuela, comiendo ciruela.

Que pase mi tía, comiendo sandía.

Que pase mi tío, comiendo pepino.

Que pase mi hermana, comiendo manzana.



Foto N°2

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

3. Nombre del juego: “AL EMPUJÓN”

Duración: de 25 a 30 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: desarrollar la atención y memorización.

Desarrollo: Se marca un círculo con una soga con la maestra dentro del y los niños/as esperan su turno de entrada al juego haciendo una fila. Cada niño se queda con el número que le ha tocado en el juego, para poder intervenir en él cuando salga su número en la canción.

El ritmo de entrada y salida lo da la canción y los jugadores deberán de estar atentos para entrar o salir según les indique la letra de la canción. Salen cuando el jugador que ha entrado les da un empujón al cantar "Al empujón" (de ahí el nombre del juego).

Cuando cantan "al pelotón", quiere decir que estarán saltando todos los niños que han ido entrando y se irán saliendo al ir nombrando a cada jugador por el número en el que se incorporaron al juego, irán alternando su salida para que todos los niños puedan jugar.

Material: Una cuerda de 6 metros de largo.

Normas: No es conveniente que salten más de 5-6 jugadores en el pelotón, porque podrían dificultar la terminación correcta del juego.

Retahíla:

Al uno al dos, al empujón, que te doy un empujón.

Al empujón, que entre el dos.

Al empujón, que entre el tres.

Al empujón, que entre el cuatro.

Al empujón, que entre el cinco.

Al pelotón, que salga el uno.

Al pelotón, que salga el dos.

Al pelotón, que salga el tres.

Al pelotón, que salga el cuatro.

Al pelotón, que salga el cinco.



Foto N°3

Fuente: Institución "Piedad Gómez Jurado"

4. Nombre del juego: “AL PAVO, PAVITO, PAVO”

Duración: 25 a 30 minutos

Espacio: exterior

Objetivos:

Desarrollo: Todos los niños/as comienzan el juego agarrados de las manos, formando un círculo girando, dando vueltas y cantando la canción.

Cuando cantan "una, dos y tres", se sueltan de las manos y dan una vuelta sobre sí mismos. Luego, se vuelven a agarrar de las manos y continúan dando vueltas y cantando.

Cuando cantan "el pavito ya está aquí", se separan las manos y se agrupan por parejas, quedando siempre algún jugador sin ella.

A ese jugador, le gritarán "Pavo, pavito, pavo". Luego, se comienza de nuevo el juego.

Material: ninguno

Normas: Es necesario que el número de niños/as sea impar, para que siempre quede algún niño/a libre, sin pareja.

Retahíla:

Al pavo, pavito, pavo,

al pavo, pavito, sí.

El pavito se ha marchado

a la hora de dormir. ¡Una!

Al pavo, pavito, pavo,

al pavo, pavito, sí.

El pavito se ha marchado

a la hora de dormir. ¡Dos!

Al pavo, pavito, pavo,

al pavo, pavito, sí.

El pavito se ha marchado

a la hora de dormir. ¡Tres!

Al pavo, pavito, pavo,

al pavo, pavito, sí.

El pavito se ha marchado

y el pavito ya está aquí.



Foto N°4

Fuente: internet google

5. Nombre del juego: “CÁMBIATE LA ROPA”

Duración: 30 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: Desarrollo de percepción espacial, coordinación, velocidad y memoria.

Desarrollo: Se divide la clase en 4 o 5 grupos. Realizar carreras de relevos. Un alumno lleva puesta su chaqueta, cuando da el relevo, al otro tiene antes que quitarse la chaqueta y dársela a su compañero, que no puede empezar a correr hasta que no tenga puesta la chaqueta.

Material: Chaqueta, saco, etc.

Normas: no empezar a correr, hasta que no tenga bien puesta la chaqueta.



Foto N°5

Fuente: internet google

6. Nombre del juego: “CHANGOS Y CHANGUITAS”

Duración: según lo que tarde la elección, pero aprox. 35 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: trabajar la atención, fomentar las relaciones con los demás y desarrollar la rapidez.

Desarrollo: hay un chango, una changuita y una madre que asigna colores. Los participantes con su color ya asignado. El chango y la changuita tienen que ir diciendo colores hasta que adivinen el color del participante. Retahíla: (chango): pum, pum, soy el chango que viene a llevarlos, quiero uno color. (Changuita): soy la changuita que viene a comerlos. Una vez elegidos todos los niños, se forman los dos grupos y se tira de una cuerda, intentando que el equipo contrario pase una línea intermedia.

Material: Una cuerda.

Normas: La madre asigna los colores a los compañeros del chango y la changuita; después irán eligiendo alternativamente, un jugador para que se una a su equipo.



Foto N°6

Fuente: internet google

7. Nombre del juego: “CHARCA A LA ORILLA”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: atención y orientación espacial.

Desarrollo: Se ponen cuatro cuerdas en el suelo formando un cuadrado. El grupo se pone fuera del cuadrado, menos uno que se pone dentro, justo en el medio del mismo. Empezará a decir “charca”, y todos tendrán que saltar dentro del cuadrado, “orilla” y saltarán fuera del cuadrado. El que se equivoca se pone en medio.

Material: cuerdas para formar el cuadrado.

Normas: El que se equivoca se pone en medio.

Sólo habla el que está en el medio dirigiendo.



Foto N°7

Fuente: internet google

8. Nombre del juego: “EL CABALLITO”

Duración: 25 a 30 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: fomentar el compañerismo y la adaptación social.

Desarrollo: es un juego que se practica por parejas, uno de los jugadores se sitúa detrás del otro jugador y sujeta los extremos de la cuerda, que pasa por la cintura del compañero que está delante. Éste corre y gira en la dirección hacia el que el jugador de atrás tira de la cuerda, igual que si fuera un caballito. Se pueden hacer circuitos, pasar por sitios difíciles, agachados, hacer recorridos por tiempos, etc.

Material: una cuerda para cada pareja.

Normas: el jugador que hace de caballito sea el que arrastre al otro jugador.



Foto N°8

Fuente: internet google

9. Nombre del juego: “EL TRENITO”

Duración: 20 a 25 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: Permite socializar y respetar su personalidad.

Desarrollo: los niños/as se agrupan de tres en tres formando un tren colocando sus brazos sobre los hombros del jugador de delante. El niño que va en cabeza, irá imitando el ruido de un tren y moverá sus brazos como si fuera las ruedas del tren. Los trenes se desplazan por el espacio de juego. Cuando se cruzan con otro tren, se detienen en paralelo y los jugadores de cada tren dicen su nombre por turno, empezando por el que va en cabeza, mientras se dan la mano. Una vez concluidas las presentaciones, los trenes comienzan a circular de nuevo. Cuando se cruzan con otro tren, el que va en cabeza dice su nombre y si aún no se han presentado, se colocan en paralelo y realizan las presentaciones. Si ya se han presentado, se saludan con la mano en alto diciendo adiós y siguen su marcha.

Material: ninguno

Normas: el juego continúa hasta que todos los jugadores se han presentado entre sí.



Foto N°9

Fuente: internet google

10.Nombre del juego: “ENCANTADOS”

Duración: 25 minutos.

Espacio: Exterior preferiblemente.

Objetivos: Impulsar el compañerismo y la cooperación.

Desarrollo: La maestra designa a un niño quien tiene dos deberes, perseguir a los niños para encantarlos y cuidar a los que ya están encantados para que no los desencanten, hasta lograr toparlos o encantarlos si lo logra los niños deberán quedarse parados sin moverse hasta que otro niño lo toque y le quite lo encantado. Si quieren desencantar a alguien deben meterse debajo de sus piernas uno que esta desencantado.

Material: Ninguno.

Normas: El fin del juego ocurre cuando todos los niños quedan encantados, y nuevamente se vuelve a empezar; pueden elegir otra persona que encante.



Foto N°10

Fuente: internet google

11.Nombre del juego: “ESCONDITE PÍ”

Duración: 30 minutos.

Espacio: exterior.

Objetivos: desarrollar atención y orientación espacial.

Desarrollo: Un niño con los ojos cerrados contará hasta 10 (ejemplo) con los brazos extendidos. El resto de compañeros se tendrá que esconder. Cuando termine de contar “pi uno, pi dos,...” podrá dar tres pasos intentando encontrar a alguno de sus compañeros. Si no ve a nadie, volverá a empezar a contar y tendrán que venir a toparle los brazos y volver a esconderse. Si encuentra alguno de sus compañeros pasará a contar.

Material: ninguno.

Normas: El que cuenta sólo puede dar tres pasos, aunque serán del tamaño que quiera, pero nunca saltos. El que es encontrado pasa a contar.



Foto N°11

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

12.Nombre del juego: “LAS CUATRO ESQUINAS”

Duración: Hasta que se pierda interés.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desarrollar psicomotricidad gruesa y la atención.

Desarrollo: Se dibuja un cuadrado en el suelo y en cada esquina se coloca un niño. En el centro hay un niño que intentará atrapar a alguno de ellos cuando cambien de lugar, si logra hacerlo quedaran eliminados. Los niños que estén en las esquinas, mediante gestos y señales, buscarán el momento en que el que ocupa el centro esté distraído para moverse.

Norma: el cambio de esquina debe realizarse rápidamente.



Foto N°12

Fuente: internet google

13.Nombre del juego: “LOCA, LOCA, LA PELOTA”

Duración: 25 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: desarrollar la atención y la motricidad gruesa.

Desarrollo: Los jugadores se sitúan de pie, formando un círculo, sin moverse hasta que alguien les pase la pelota. Al que le toque, se situará fuera del círculo y su misión es la de atrapar al niño/ña que lleve la pelota. Si lo consigue, este no podrá pararse hasta que se dé por terminado el juego.

El juego se inicia con uno que corre con la pelota y otro que le persigue para atraparle. Cuando el niño consiga dar una vuelta completa, puede pasarle la pelota a otro compañero, y de esta forma salvarse colocándose sentado en el interior del círculo.

Material: 1 pelota.

Normas: Tienen que dar una vuelta completa antes de pasar la pelota y no pueden pasar por el centro del círculo.



Foto N°13

Fuente: internet google

14.Nombre del juego: “LOS CONEJOS”

Duración: 25 a 30 minutos

Espacio: exterior

Objetivos: desarrollar la orientación, motricidad gruesa y el compañerismo.

Desarrollo: en grupos de tres, dentro del grupo, dos se dan las manos para formar la madriguera y el tercer jugador hace de conejo y se coloca dentro de la madriguera. Comienza el juego con todos los conejos metidos dentro de su madriguera. A una señal del que está sin madriguera, todos los conejos salen fuera y están corriendo fuera durante un tiempo (10). Mientras, las madrigueras pueden girar sobre sí mismas, pero no podrán moverse del lugar donde están. Cuando se termina la cuenta de diez, todos los conejos salen corriendo a buscar una madriguera en la que refugiarse, incluido el que empezó sin casa.

Material: ninguno

Normas: el conejillo que se queda sin madriguera empezará de nuevo la cuenta.



Foto N°14

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

15.Nombre del juego: “LOVE”

Duración: 10 minutos.

Espacio: interior o exterior.

Objetivos: velocidad y equilibrio dinámico.

Desarrollo: Es un juego que se dice Love en vez de Stop. Se elige un voluntario, que tiene que intentar coger a otro niño/a. Aquel que vayan a coger puede pararse y decir love, quedándose quieto. Tendrá que poner los brazos formando un círculo. Para salvar a esa persona tiene que ir un compañero y pasando por el círculo darle un beso en la mejilla.

Material: ninguno.

Normas: no se puede permanecer todo el rato en la misma esquina.



Foto N°15

Fuente: internet google

16.Nombre del juego: “MOLINOS DE VIENTO”

Duración: 20 a 25

Espacio: exterior

Objetivos: desarrollar la agilidad

Desarrollo: Se hacen dos equipos, el equipo de molinos y el equipo de molineros. Los molineros tendrán que coger todos los pañuelos y los molinos deberán impedirselo. El equipo de los molinos se venda los ojos con sus pañuelos y forman un círculo, con los brazos abiertos y las piernas separadas. Moverán lentamente y sin cesar las piernas y los brazos como si fueran las aspas de un molino. Los molineros tratan de pasar entre los brazos y las piernas de los "molinos" sin ser tocados por estos, para recuperar, de uno en uno, sus pañuelos, que se habrán colocado en el centro del círculo al comenzar el juego. Luego deberán salir del círculo sin ser tocados. Si en su intento por entrar al círculo el molinero es tocado, deberá salir del círculo y volver a empezar.

Material: tantos pañuelos como jugadores.

Normas: los papeles se cambiaran sólo entre el molino y el molinero que resulta tocado.



Foto N°16

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

17.Nombre del juego: “NO ME MUEVO”

Duración: 15 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: destreza psicomotora, habilidad, atención y conocimiento del cuerpo.

Desarrollo: Se pone una música y la maestra ira diciendo partes del cuerpo que no se pueden mover hasta que solo quede la cara. Cuando solo quede la cara, cada parte que diga el docente se podrá ir moviendo. Si alguien se equivoca, se elimina.

Material: música.

Normas: prestar atención únicamente a la maestra para no equivocarse.



Foto N°17

Fuente: internet google

18.Nombre del juego: “QUÍTALE LA COLA AL BURRO”

Duración: 30 minutos.

Espacio: interior.

Objetivos: Favorecer el compañerismo, agilidad y coordinación.

Desarrollo: Se divide la clase en dos grupos. Daremos pañuelos o tiras de papel de dos colores, según el grupo. Cada persona deberá ponerse el pañuelo en la espalda, agarrado al pantalón, no atado. Intentaremos que los grupos sean del mismo número, porque tendrán que retarse de 1 en 1. Hay que conseguir quitarle al del otro equipo el pañuelo de la espalda, sin perder el nuestro. Por cada colita conseguida se sumará un punto.

Material: pañuelos o tiras de papel de dos colores.

Normas: No se pueden atar los pañuelos, deben estar enganchados. Cada pañuelo es un punto. La puntuación que determina el ganador se establece al comienzo del juego.



Foto N°18

Fuente: Institución “Piedad Gómez Jurado”

19.Nombre del juego: “STOP DOBLE”

Duración: 25 minutos en adelante.

Espacio: exterior.

Objetivos: favorecer la cooperación, desinhibición, atención y velocidad.

Desarrollo: Se divide la clase en parejas, y se le entregará a cada pareja un pañuelo con el que se atarán una pierna. Una pareja se la atará y deberá perseguir al resto del grupo. Si consigue tocar a alguien se cambiarán los papeles. Cualquier pareja antes de ser tocado, si se encuentra en peligro, podrá gritar “STOP”, abriendo las piernas, levantando la que tienen atada. De esta manera deberán permanecer inmóviles hasta que otra pareja les salve pasando por debajo de ellos. El juego finaliza cuando alguien consigue dejar inmovilizados a todo el grupo.

Material: un pañuelo por pareja.

Normas: mientras se está salvando no pueden ser capturados. Sólo se salva si la pareja pasa por debajo de las piernas. Una vez que se dice Stop nadie se mueve.



Foto N°19

Fuente: internet google

6.7 Impactos

Con esta guía de diversos tipos de juegos, se pretende apoyar a las docentes dentro del proceso educativo para facilitar su labor diaria a través de diferentes y múltiples alternativas para evitar la rutina e incentivar el aprendizaje de una forma dinámica y divertida.

Con la aplicación de esta guía las docentes convertirán el aula en verdaderos talleres dinámicos, permitiendo facilitar el proceso de sociabilización de los niños/as.

Renovar el aprendizaje de los niños/as para aumentar su creatividad y desarrollar sus destrezas y habilidades aprovechando al máximo cada una de sus capacidades.

Con esto pretendemos lograr que el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” se desarrolle en un ambiente alegre y armónico donde los niños/as puedan sacar a flote sus emociones y plasmarlas en conocimiento a través del aprendizaje.

6.8 Difusión

La transmisión de conocimientos y documentación plasmados en esta guía serán compartidos con todas y cada una de las docentes y autoridades del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez

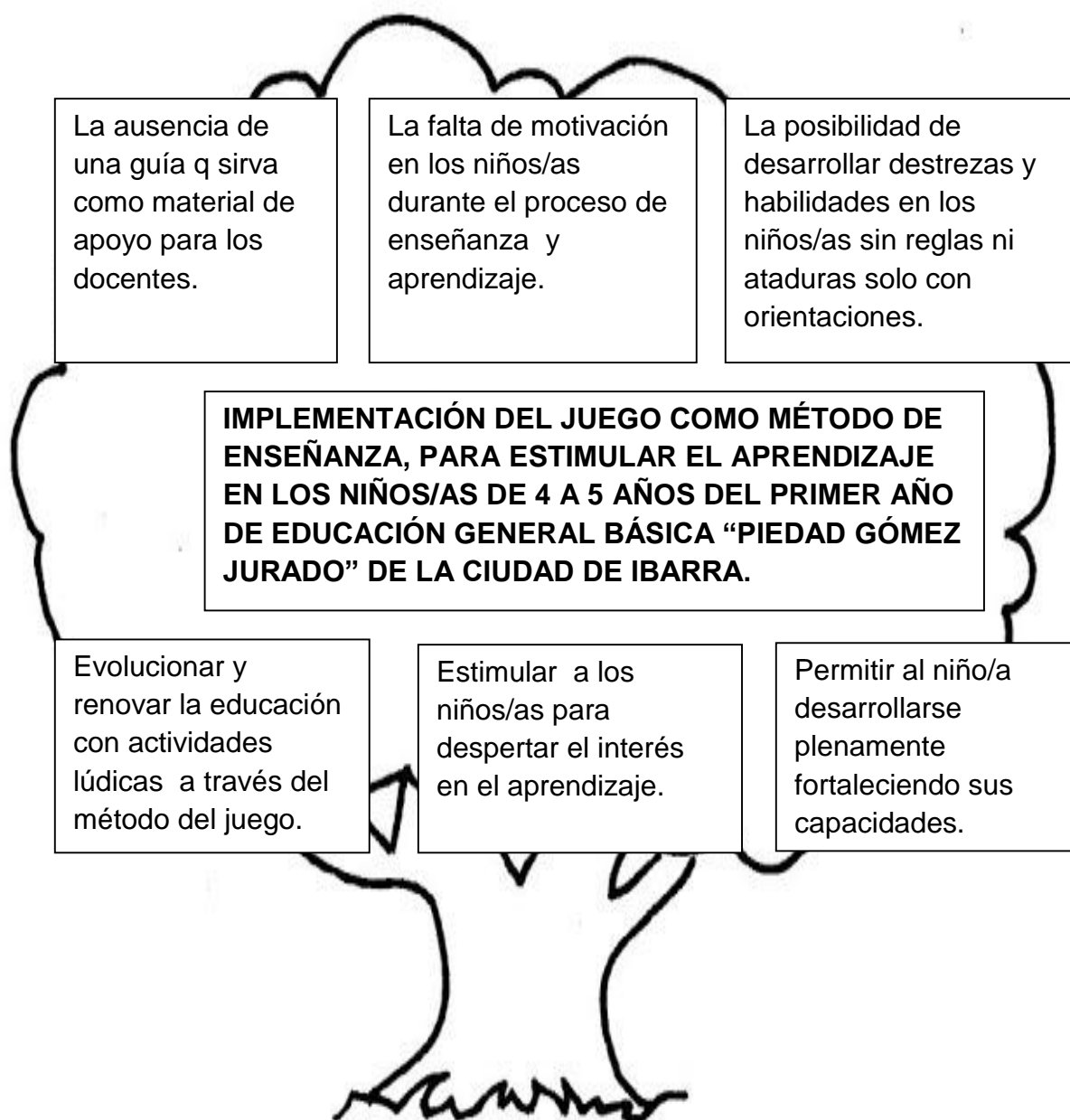
Jurado” de la ciudad de Ibarra para que lo tomen y lo sepan acoger como un material de apoyo que les servirá para aplicar en sus planificaciones diarias.

La distribución será personal permitiendo que las docentes interesadas en la guía puedan duplicarla y les sea de gran ayuda convirtiéndolas en las voceras de esta propuesta.

6.9 Bibliografía.

1. ABAD Javier, "El juego simbólico" (2011).
2. ANTORAZ Elena, "Desarrollo cognitivo motor", (2010).
3. BEÑERES Codina "El juego como estrategia didáctica" (2008).
4. BERNABEU Natalia, "Creatividad y aprendizaje", (2009).
5. BERNABEU Natalia, "El juego como herramienta pedagógica" (2008).
6. DELGADO Inmaculada, "Juego infantil y su metodología", (2011).
7. FERNÁNDEZ M. José "El libro de la Estimulación" (2010).
8. GARCIA Alfonso, "El juego infantil y su metodología", (2009).
9. GARCÍA Jean (2010) "Psicología del desarrollo I".
10. GENTO Samuel, "Tratamiento educativo de la diversidad de personalidad", (2009).
11. JIMÉNEZ Carlos Alberto, (2008) "El Juego Nuevas miradas desde la Neuropedagogía".
12. JIMÉNEZ Miguel, "Expresión y comunicación" (2009)
13. RODRÍGUEZ Jesús, "Materiales y Recursos didácticos en contextos comunitarios" (2010).
14. SÁNCHEZ Ignacio "La Filosofía del Presente" (2008).
15. SARLÉ Mónica Patricia, "Juego y aprendizaje escolar", (2008).
16. SARLÉ Patricia, "Enseñar en clave de juego", (2008).
17. VIDAL Cinta, "Rincones de actividad en la escuela infantil" (2008).
18. ZAPATA Oscar, "Aprender jugando en la escuela primaria", (2008).
19. ZIMMERMANN Mónica, "Juegos y actividades para niños", (2011).
20. ZÚÑIGA Francisco, "Historia y perspectiva actual de la educación infantil", (2010).

ANEXO 1. Árbol de problema



ANEXO 2. Matriz de coherencia.

Formulación del problema o tema	Objetivo general
<p>¿Cómo estimular el aprendizaje a través de la implementación del juego como método de enseñanza en los niños/as de 4 a 5 años del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” del cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, en el periodo 2012-2013?</p>	<p>Determinar las diferentes actividades dentro juego como método que permitan estimular el aprendizaje de niños/as y el desarrollo de la inteligencia, destrezas y habilidades, fortaleciendo su estado físico, psicológico, social y espiritual en el Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado” de la ciudad de Ibarra.</p>
Interrogantes de investigación	Objetivos específicos
<p>¿Promover la importancia que tiene la implementación del juego dentro del proceso de educación?</p> <p>¿Por qué Investigar los diversos tipos del juego como método que mejoren el aprendizaje en los niños/as?</p> <p>¿Para qué elaborar la guía de apoyo en el ámbito pedagógico?</p> <p>¿Cómo lograr una buena socialización de la guía para obtener excelentes resultados?</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los diferentes tipos de juego, que puedan ser aplicables a niños/as de 4 a 5 años. • Investigar las diferentes actividades dentro del juego como método para aplicarlas de una forma eficaz. • Estimular los sentidos de la agudeza visual, táctil y auditiva; promoviendo la noción del tiempo y espacio a su vez dar soltura y agilidad al cuerpo. • Elaborar una guía de apoyo para docentes del Primer Año de Educación General Básica, que les permitan impulsar el aprendizaje en los niños/as basado en los distintos tipos de juego de acuerdo a su necesidad. • Socializar los beneficios que proporciona el uso de una guía dentro del proceso de enseñanza aprendizaje en los niños/as.

ANEXO 3. Encuestas



ENCUESTA

La siguiente encuesta esta aplicada a los diferentes docentes del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”.

Señor/a docente por favor señale con una (x), la opción que usted crea conveniente.

1. ¿Cree usted que el juego es importante en la educación?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

2. ¿Usted aplica la el juego como método en su enseñanza?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

3. ¿Realiza algún tipo de juego en la jornada diaria?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

4. ¿Cuenta con material apropiado para realizar diversas actividades de juego?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

5. ¿La reacción de los niños es positiva ante la implementación del juego en el aprendizaje?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()

d. Nunca ()

6. ¿El niño capta fácilmente en su proceso de aprendizaje, cuando se le aplica el juego como método?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

7. ¿Al facilitarle una guía que contenga juegos, dinámicas y canciones las pondría en práctica?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

8. ¿A través del juego el niño aprende a socializar?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

9. ¿Cuenta usted con una guía apropiada sobre diversos tipos de juego?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

10. ¿Le gustaría contar con una guía que contenga juegos apropiados para niños/as de 4 a 5 años?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()



ENCUESTA

La siguiente encuesta esta aplicada a los padres de familia del Primer Año de Educación General Básica “Piedad Gómez Jurado”.

Queridos padres de familia responda con una (x), según su criterio personal.

1. ¿Cree usted que el juego es importante en la educación de su hijo?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

2. ¿Piensa usted que el juego ayuda a mejorar el aprendizaje?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

3. ¿Con que frecuencia juega con su hijo?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

4. ¿Realiza actividades recreativas con su hijo?

- a. Siempre ()
- b. Casi siempre ()
- c. A veces ()
- d. Nunca ()

5. ¿Cree usted que mediante el juego los niño/as socializan de una mejor manera?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

6. ¿Considera importante rescatar los juegos tradicionales?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

7. ¿Cree usted que los docentes deben aplicar el juego como método en la jornada diaria?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

8. ¿Cree usted que los juegos de acción (correr, saltar, futbol, etc.) ayudan al niño a liberar su energía?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

9. ¿Piensa usted que el juego desarrolla habilidades y destrezas en los niños?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

10. ¿Cree usted que el juego despierta en los niños el interés por aprender?

- a. Completamente de acuerdo ()
- b. De acuerdo ()
- c. En desacuerdo ()

ANEXO 4. Fotografías.



Foto No. 1

Fuente: institución "Piedad Gómez Jurado"



Foto No. 2

Fuente: institución "Piedad Gómez Jurado"



Foto No. 3

Fuente: institución "Piedad Gómez Jurado"



Foto No. 4

Fuente: institución "Piedad Gómez Jurado"



Foto No. 5

Fuente: institución "Piedad Gómez Jurado"



Foto No. 6

Fuente: institución "Piedad Gómez Jurado"

Ibarra, 28/02/2013

JARDÍN "PIEDAD GÓMEZ JURADO"

Doctor.

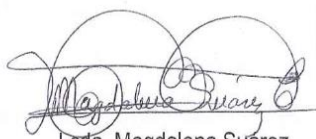
Hugo René Andrade Jaramillo

DECANO DE LA FECYT "UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE"

Presente:

Me dirijo hacia usted, con el motivo de dar a conocer que las señoritas Jara Beatriz y Martínez Angélica estudiantes del 8vo semestre de la especialidad Parvularia, realizaron las diferentes encuestas, documentación que será adjunta al Trabajo de Grado en el Jardín "Piedad Gómez Jurado" que se encuentra a mi cargo Lcda. Magdalena Suárez, el mismo que les dio apertura y está presto a colaborar en lo que le sea posible.

De antemano le anticipo mi más sincero agradecimiento, augurándole éxito en la labor que diariamente desempeña en su institución.


Lcda. Magdalena Suárez



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE VALIDACIÓN

PROPUESTA ALTERNATIVA

"IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "PIEDAD GÓMEZ JURADO "DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013".

Magister.

Jesús León.

Experto en juegos: Dígnese revisar y posteriormente validar el trabajo que ponemos a su disposición, para lo cual presentamos la respectiva ficha, en la cual debe marcar con una x de acuerdo a la siguiente escala.

DATOS PERSONALES DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: León Vinuesa Jesús

Título profesional: Magister

Experiencia profesional: 3.2 años

Institución educativa en la que labora: U.T.N.

Dirección:

Teléfono:

Escala de valoración del 3 al 1.

3 MUY SATISFACTORIO

2 SATISFACTORIO

1 POCO SATISFACTORIO

ASPECTOS	DESCRIPCIÓN	3	2	1
Pertinencia	Diseño para los docentes de Primer Año de Educación General Básica	X		
Cientificidad	Elaborado en base a las teorías cognitiva y constructiva.		X	
Originalidad	Elaborado con la valiosa ayuda de expertos e investigaciones mediante textos, internet y otros.	X		
Actualidad	Se emplearon actividades lúdicas para trabajar dentro y fuera del aula.	X		
Claridad	Emplec la terminología específica y fácil de comprender para un uso adecuado.	X		
Metodología	Se basa en el desarrollo integral de los niños, cooperación, participación y aprendizaje dinámico.		X	
Ejercicio de aplicación	Las estrategias metodológicas pueden ser aplicadas en las planificaciones de los docentes.	X		
Presentación	La secuencia de contenido y su estética son agradables.	X		

OBSERVACIONES.....

.....

.....

SUGERENCIAS.....

.....

.....

FIRMA.....

C.C.....10200924107

Ibarra, 11 de septiembre de 2013

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Por medio del presente tengo a bien certificar que he revisado la Guía Didáctica propuesta en la tesis: **IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA, PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "PIEDAD GÓMEZ JURADO" DE LA CIUDAD DE IBARRA.**, desarrollado por las estudiantes MARIA BEATRIZ JARA PUGLLA y ANGELICA PATRICIA MARTÍNEZ YÉPEZ, estudiantes de la carrera de Licenciatura en Parvularia, del año 2013, la cual cumple con todos los parámetros y requisitos establecidos por la Universidad.

ATT



100092420-7

Msc. Jesús León
DOCENTE U.T.N.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE VALIDACIÓN

PROPUESTA ALTERNATIVA

"IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "PIEDAD GÓMEZ JURADO "DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013".

Magister.

Vicente Yandún.

Experto en juegos: Dignese revisar y posteriormente validar el trabajo que ponemos a su disposición, para lo cual presentamos la respectiva ficha, en la cual debe marcar con una x de acuerdo a la siguiente escala.

DATOS PERSONALES DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: *Dr. Vicente Yandún y Hsc*
Título profesional: *Dr. Docencia e Investigación Hsc.*
Experiencia profesional: *22 años docencia Universitaria*
Institución educativa en la que labora: *U.T.N*
Dirección: *Ciudad el "Olivo"*
Teléfono:

Escala de valoración del 3 al 1.

- 3 MUY SATISFACTORIO
- 2 SATISFACTORIO
- 1 POCO SATISFACTORIO

ASPECTOS	DESCRIPCIÓN	3	2	1
Pertinencia	Diseño para los docentes de Primer Año de Educación General Básica	X		
Cientificidad	Elaborado en base a las teorías cognitiva y constructiva.		X	
Originalidad	Elaborado con la valiosa ayuda de expertos e investigaciones mediante textos, internet y otros.	X		
Actualidad	Se emplearon actividades lúdicas para trabajar dentro y fuera del aula.	X		
Claridad	Empleo la terminología específica y fácil de comprender para un uso adecuado.	X		
Metodología	Se basa en el desarrollo integral de los niños, cooperación, participación y aprendizaje dinámico.	X		
Ejercicio de aplicación	Las estrategias metodológicas pueden ser aplicadas en las planificaciones de los docentes.	X		
Presentación	La secuencia de contenido y su estética son agradables.	X		

OBSERVACIONES.....

.....

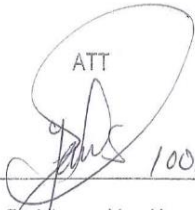
SUGERENCIAS.....
Para que sea de más utilidad para los docentes

FIRMA.....
 C.C.....100168468-5

Ibarra, 11 de septiembre de 2013

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Por medio del presente tengo a bien certificar que he revisado la Guía Didáctica propuesta en la tesis: **IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA, PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "PIEDAD GÓMEZ JURADO" DE LA CIUDAD DE IBARRA.**, desarrollado por las estudiantes **MARIA BEATRIZ JARA PUGLLA** y **ANGELICA PATRICIA MARTÍNEZ YÉPEZ**, estudiantes de la carrera de Licenciatura en Parvularia, del año 2013, la cual cumple con todos los parámetros y requisitos establecidos por la Universidad.

ATT

100168468-5
Dr. Vicente Yandún
DOCENTE U.T.N.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE VALIDACIÓN

PROPUESTA ALTERNATIVA

“IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA “PIEDAD GÓMEZ JURADO “DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013”.

Licenciado.

Byron Viteri

Experto en juegos: Dígnese revisar y posteriormente validar el trabajo que ponemos a su disposición, para lo cual presentamos la respectiva ficha, en la cual debe marcar con una x de acuerdo a la siguiente escala.

DATOS PERSONALES DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres: VITERI VASQUEZ BYRON RAFAEL

Título profesional: LICENCIADO C.C.F.F.

Experiencia profesional: 9 AÑOS

Institución educativa en la que labora: UTN

Dirección: ALFREDO GOMEZ JOINE S.46

Teléfono: 0996801683 / 062957088

Escala de valoración del 3 al 1.

3 MUY SATISFACTORIO

2 SATISFACTORIO

1 POCO SATISFACTORIO

ASPECTOS	DESCRIPCIÓN	3	2	1
Pertinencia	Diseño para los docentes de Primer Año de Educación General Básica	✓		
Cientificidad	Elaborado en base a las teorías cognitiva y constructiva.	✓		
Originalidad	Elaborado con la valiosa ayuda de expertos e investigaciones mediante textos, internet y otros.	✓		
Actualidad	Se emplearon actividades lúdicas para trabajar dentro y fuera del aula.	✓		
Claridad	Emplec la terminología específica y fácil de comprender para un uso adecuado.	✓		
Metodología	Se basa en el desarrollo integral de los niños, cooperación, participación y aprendizaje dinámico.	✓		
Ejercicio de aplicación	Las estrategias metodológicas pueden ser aplicadas en las planificaciones de los docentes.	✓		
Presentación	La secuencia de contenido y su estética son agradables.	✓		

OBSERVACIONES.....

.....

SUGERENCIAS.....

.....

FIRMA.....

C.C...109.92569.5.....

Ibarra, 11 de septiembre de 2013

CERTIFICADO DE VALIDACIÓN

Por medio del presente tengo a bien certificar que he revisado la Guía Didáctica propuesta en la tesis: **IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA, PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA "PIEDAD GÓMEZ JURADO" DE LA CIUDAD DE IBARRA.**, desarrollado por las estudiantes **MARIA BEATRIZ JARA PUGLLA** y **ANGELICA PATRICIA MARTÍNEZ YÉPEZ**, estudiantes de la carrera de Licenciatura en Parvularia, del año 2013, la cual cumple con todos los parámetros y requisitos establecidos por la Universidad.

ATT

Lic. Byron Viteri
DOCENTE U.T.N.



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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003033980		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Jara Puglla María Beatriz		
DIRECCIÓN:	Elejido de Caranqui		
EMAIL:	mabelinda_0705@hotmail.es		
TELÉFONO FIJO:	062650189	TELÉFONO MÓVIL:	0989199896

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PIEDAD GÓMEZ JURADO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013”. - Propuesta alternativa.
AUTOR (ES):	Jara Puglla María Beatriz Martínez Yépez Angélica Patricia
FECHA: AAAAMMDD	2014-02-20
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Ing. Dávila Hipátia

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Jara Puglla María Beatriz, con cédula de identidad Nro. 100300351-2, 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 144.

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 20 días del mes de Febrero del 2014

EL AUTOR:

ACEPTACIÓN:

(Firma).....

Nombre: Jara Puglla María Beatriz

C.C.: 100300351-2

(Firma)

Nombre: Ing. Betty Chávez

Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Jara Puglla María Beatriz, con cédula de identidad Nro. 100300351-2, 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: **“IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PIEDAD GÓMEZ JURADO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013”.- Propuesta alternativa.** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciadas en Docencia en Educación 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.

Ibarra, a los 18 días del mes de Febrero del 2014

(Firma) 

Nombre: Jara Puglla María Beatriz

Cédula: 100300351-2



**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 dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003033980		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Martínez Yépez Angélica Patricia		
DIRECCIÓN:	Yacucalle		
EMAIL:	angie_2238@yahoo.com		
TELÉFONO FIJO:	062585410	TELÉFONO MÓVIL:	0982763075

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PIEDAD GÓMEZ JURADO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013".- Propuesta alternativa.
AUTOR (ES):	Jara Puglla María Beatriz Martínez Yépez Angélica Patricia
FECHA: AAAAMDD	2014-02-20
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciadas en Docencia en Educación Parvularia.
ASESOR /DIRECTOR:	Ing. Dávila Hipátia

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Martínez Yépez Angélica Patricia, con cédula de identidad Nro. 1003033980, 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 144.

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 20 días del mes de Febrero del 2014

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Martínez Yépez Angélica Patricia

C.C.: 1003033980

ACEPTACIÓN:

(Firma)

Nombre: Ing. Betty Chávez

Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Martínez Yépez Angélica Patricia., con cédula de identidad Nro. 1003033980, 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: **“IMPLEMENTACIÓN DEL JUEGO COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ESTIMULAR EL APRENDIZAJE EN NIÑOS/AS DE 4 A 5 AÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA PIEDAD GÓMEZ JURADO DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2012-2013”.-** **Propuesta alternativa.** que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciadas en Docencia en Educación 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.

Ibarra, a los 18 días del mes de Febrero del 2014

(Firma) 

Nombre: Martínez Yépez Angélica Patricia

Cédula: 1003033980