



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

## **FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **TEMA:**

“INFLUENCIA DE LA LÚDICA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N°1 DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2014.” Propuesta Alternativa.

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Psicología Educativa y Orientación Vocacional.

### **AUTORA:**

Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

### **DIRECTOR**

MSc. Núñez Gómez Galo Ramiro

Ibarra, 2015

## ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del Trabajo de grado del siguiente tema: "INFLUENCIA DE LA LÚDICA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N°1 DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2014." Propuesta Alternativa. Trabajo realizado por la señorita egresada ROSALES VÁSQUEZ JENNIFER TATIANA, previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Psicología Educativa y Orientación Vocacional.

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

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

  
MSc. Galo Ramiro Núñez Gómez

**DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO**

## **DEDICATORIA**

Principalmente dedico este Trabajo de Grado con mucho cariño y amor a mis padres que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento, gracias por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, gracias por estar siempre a mi lado, les quiero de todo corazón y este trabajo que me duró casi un año hacerlo es para ustedes, ya que aquí refleja todo lo que me han brindado, solamente les estoy devolviendo un poco de lo que me dieron en un principio.

A mis hermanas gracias por estar conmigo y apoyarme, por ser incondicionales, por ser mis mejores amigas siempre y por permitirme contar con ustedes en las buenas y malas de la vida, gracias, gracias también a aquellos seres maravillosos que ustedes tienen a su lado, a mis queridos cuñados y sobrinos por estar siempre conmigo y consentirme tanto.

**Tatiana Rosales**

## **AGRADECIMIENTO**

Al finalizar un trabajo tan arduo y lleno de dificultades como el desarrollo de una tesis, es inevitable que me embargue el sentimiento y no deje de agradecer a muchas personas que directa o indirectamente han colaborado en el desarrollo de la misma. Por ello estoy consciente del valioso aporte que día a día realizaron, pues me hubiese sido imposible culminarlo sin la participación de personas e instituciones que han facilitado las cosas para que este trabajo llegue a un feliz término. Es para mí un verdadero honor utilizar este espacio para ser justa y consecuente con ellas, expresándoles mis agradecimientos.

Debo agradecer de manera especial y sincera al MSc. Galo Ramiro Núñez Gómez por aceptarme para realizar esta investigación, bajo su dirección, apoyo, confianza en mi trabajo y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de este trabajo, sino también en mi formación como profesional.

También agradezco al Lic. Carlos Garzón, Director del Centro Infantil María Olimpia Gudiño, donde se me permitió poner en práctica la investigación que mi tesis requería, así como a toda la comunidad educativa, porque todos ellos han colaborado en mi desarrollo académico y personal.

**LA AUTORA**

## ÍNDICE

TEMA:.....	i
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
ÍNDICE.....	v
RESUMEN.....	viii
SUMMARY.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	x
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	5
1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	7
1.4. DELIMITACIÓN .....	7
1.4.1 Unidades de observación.....	7
1.4.2 Delimitación espacial .....	8
1.4.3 Delimitación temporal.....	8
1.5 OBJETIVOS.....	8
1.5.1 Objetivo General .....	8
1.5.2 Objetivos Específicos.....	8
1.6. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.7. FACTIBILIDAD.....	10
CAPÍTULO II.....	11
2.MARCO TEÓRICO.....	13
2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSOFICA.....	13
2.1.1 Teoría Humanista.....	13
2.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLOGICA.....	16
2.2.1Teoría Cognitiva.....	16
2.2.2 Teoria Histórica Cultural.....	18
2.3FUNDAMENTACIÓN PEDAGOGICA.....	20
2.3.1 Métodos de aprendizaje.....	20
2.3.2. El juego como actividad de aprendizaje.....	24

2.4.FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA.....	25
2.4.1. Teoría Socio Crítica.....	25
2.5. FUNDAMENTACIÓN EDUCATIVA.....	26
2.5.1. La Lúdica.....	26
2.5.2. El Juego.....	31
2.5.2.1. Clases de Juegos.....	34
2.6 EL APRENDIZAJE.....	37
2.6.1. Aprendizaje Infantil.....	38
2.6.2. El aprendizaje pre escolar centrado en el niño: El método frobiliano.....	39
2.6.3 Modelo conceptual.....	40
2.7 DIDÁCTICA DEL JUEGO INFANTIL.....	41
2.8 RENDIMIENTO.....	43
2.8.1 Nivel De Rendimiento.....	43
2.8.2 Factores Que Influyen En El Rendimiento Escolar.....	44
2.9 EVALUACIÓN A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD.....	45
2.10 GUÍA DIDÁCTICA.....	46
2.10.1 Características de la guía didáctica.....	47
2.10.2 Procesos a seguir con la guía didáctica.....	48
2.10.3 Logros de la guía didáctica.....	49
2.10.4 Partes que componen la guía didáctica:.....	51
2.11 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL.....	53
2.10 GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	56
2.13 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN.....	64
2.14 MATRIZ CATEGORIAL.....	65
CAPÍTULO III.....	66
3. METODOLOGÍA.....	66
3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	66
3.1.1. Descriptiva.....	66
3.1.2. De campo.....	66
3.1.3. Cualitativa.....	66
3.1.4. Bibliográfica.....	67
3.1.5. Propositiva.....	67
3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	67
3.2.1. Observación.....	67
3.2.2. Deductivo / Inductivo.....	68

3.2.3. Analítico / Sintético .....	68
3.2.4. Método Estadístico .....	68
3.3. TÉCNICAS.....	68
3.3.1. Encuesta.....	68
3.3.2 Ficha De Observación.....	69
3.4 POBLACIÓN .....	69
3.5 MUESTRA .....	70
CAPÍTULO IV.....	71
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	71
4.1 Encuesta dirigida a los docentes del Centro Infantil Municipal N°1 "María Olimpia Gudiño" .....	71
4.2 Ficha de observación dirigida a los estudiantes del Centro Infantil Municipal N°1 " María Olimpia Gaviño".....	95
CAPÍTULO V.....	106
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	106
5.1 CONCLUSIONES .....	106
5.2 RECOMENDACIONES.....	107
5.3 Contestación a las interrogantes de investigación. ....	108
CAPÍTULO VI.....	110
6. PROPUESTA ALTERNATIVA.....	110
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	110
6.2 JUSTIFICACIÓN.....	110
6.3 FUNDAMENTACIÓN .....	110
6.4 OBJETIVOS.....	111
6.4.1 Objetivo General .....	111
6.4.2 Objetivos Específicos.....	111
6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	112
6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	112
6.7 IMPACTO.....	207
6.8 DIFUSIÓN.....	207
6.9 Bibliografía .....	208
ANEXOS.....	212
Anexo 1.....	213
Anexo 2.....	214
Anexo 3.....	215
Anexo 4.....	218

## RESUMEN

El presente Trabajo de Grado se elaboró con la intención de determinar la incidencia del juego en el rendimiento escolar de los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra, para impulsar al personal docente que labora en el mismo hacia un mayor desenvolvimiento metodológico y aumentar así los logros de aprendizaje en los escolares. Para poder brindar un sustento a este propósito se realizaron revisiones bibliográficas de algunos autores, y documentos afines que permitieron estructurar los diferentes aspectos que facultan aportar hacia los miembros de la comunidad educativa las estrategias lúdicas que impulsan hacia la consecución de aprendizajes de valor y significado para los estudiantes y en consecuencia un mejor rendimiento académico; tomando en cuenta que la etapa pre escolar permite usar como una herramienta valiosa los juegos, los mismos que al ser variados aportan generosamente en el desarrollo integral de los párvulos de forma creativa. Esta investigación se la preparó de forma directa con cada uno de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro Educativo, a través de una ficha de observación, y con el personal docente por medio de una encuesta con preguntas relacionadas en primer lugar en el interés hacia el uso de estrategias lúdicas en su planteamientos curriculares, y en segunda instancia con la motivación dirigida a los estudiantes y su uso adecuado. La interpretación de los resultados obtenidos se los realizó con cuadros estadísticos y gráficos, para conocer los porcentajes de cada una de las preguntas y así conocer cuál es la realidad en el lugar con respecto al tema, dando como resultado algunas conclusiones y recomendaciones importantes. Como una capacitación inmediata hacia la institución para mejorar el rendimiento escolar se desarrolló una guía de estrategias lúdicas, la cual está diseñada en base a diez clases de juegos considerados relevantes. A través de la presentación de este trabajo de grado se intenta aportar y entregar un recurso de apoyo para formar cada día niños y niñas seguros de sí mismos con las destrezas afectivas, cognitivas y praxiologicas necesarias que los eleve hacia objetivos de formación completa.



## SUMMARY

The following investigation was elaborated with the purpose to determine the influence of playing in the school performance of boys and girls from the Centro Infantil Municipal "María Olimpia Gudiño in Ibarra, to drive the teaching staff working at the mentioned institution, to have a better methodological development and to increase the students learning achievements. To support this purpose was necessary to do some bibliographic revisions from several authors and documents that allowed to structure the different aspects that empower the members of the educational community with playful strategies that increase the achievements of meaningful learning for the students and therefore get a better academic achievement; taking into consideration that the pre scholar phase allows the children to learn creatively through the use of playful activities. This investigation was done in a direct way with each one of the kids from the ages of 4 to 5 years old, from the Centro Educativo, through an index card and with the teaching staff through the use of a questionnaire with questions related to their interest in using or not playful strategies in their curricular plans and also to motivate the students. The interpretation of the results obtained was done using statistical tables to know the percentages of each questions and therefore be aware of the reality of the topic, giving at the end some important conclusions and recommendations to be considered. As well as an immediate capacitation for the institution to improve the educational achievement, was necessary to develop a guide with playful strategies, which was designed with the use of ten traditional games, through the presentation of this investigation it is intended to give a helping resource to form every day children with self-confidence, with the emotional, cognitive and praxeological skills necessary to raise the objectives of a complete formation.

## INTRODUCCIÓN

Esta investigación está basada en determinar la incidencia de la lúdica en el rendimiento escolar de los niños y niñas del Centro Infantil Municipal “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra, el cual es un tema de gran importancia para dar a conocer la relevancia del aspecto lúdico en el campo de aprendizaje de los estudiantes de etapas iniciales de escolaridad.

En el primer capítulo se da a conocer el problema que muestra los antecedentes, el planteamiento del problema para poder exponer cómo y dónde se originó, la formulación del tema, la delimitación temporal y espacial, los objetivos generales, específicos y finalmente la justificación.

En el segundo capítulo tenemos el marco teórico, con su respectiva fundamentación filosófica, psicológica sociológica, pedagógica y educativa, con las diferentes teorías como la Humanista, Cognitiva, Socio crítica, los métodos de aprendizaje, el rendimiento escolar y clases de juegos.

En el tercer capítulo tenemos la metodología, tipos de investigación, métodos de investigación, método inductivo, método deductivo, técnicas e instrumentos, la encuesta, ficha de observación la población y muestra.

En el cuarto capítulo se presenta el análisis e interpretación de los datos obtenidos a través de las encuestas y fichas de observación. Se presenta

la pregunta, el cuadro de frecuencias, el gráfico estadístico y el análisis respectivo.

En el quinto capítulo se dan a conocer las conclusiones y las recomendaciones a las que se llegaron con el resultado de las encuestas y fichas de observación analizadas.

En el sexto y último capítulo tenemos el desarrollo de la propuesta esquematizado con la respectiva justificación, fundamentación, los objetivos, la importancia, la ubicación sectorial y física, el impacto, socialización, el desarrollo de la guía.

## **CAPÍTULO I**

### **1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 ANTECEDENTES**

Las actividades lúdicas son una actividad natural en los seres humanos, y se encuentran presente a lo largo de toda su vida tratándose de una acción compleja porque encierra diferentes conductas. Ha existido siempre desde el inicio de las civilizaciones, así lo demuestran los vestigios arqueológicos hallados en algunos lugares del mundo, y las pruebas de estudios de las culturas antiguas.

La actividad infantil es una acción presente en la vida cotidiana de los niños y niñas en la época clásica tanto en Grecia como en Roma, es en el siglo XVII donde surge el pensamiento pedagógico moderno que concibe el juego como un elemento que facilita el aprendizaje, y más adelante el juego como una herramienta pedagógica la misma que se impone con fuerza entre quienes buscan un sistema educativo útil el cual en su mayoría era impartido por la iglesia.

Decroly lo define como un instinto que provoca un estado agradable o desagradable. Frobel dice que el juego es una vía de expresión del mundo interior de la persona, de esta manera la lúdica es un componente primordial en el aprendizaje desde etapas iniciales a lo largo de toda la historia mundial.

En nuestro país el uso de los juegos también ha sido notable en los diferentes niveles de enseñanza y a lo largo del tiempo ha ido evolucionando de acuerdo a las diferentes tendencias y teorías mundiales, siendo cada vez más importante su aplicación dentro de las aulas. En la década de los años 80 empiezan a aparecer con mayor fuerza los lugares de cuidado infantil en donde prima el uso del juego como recurso de enseñanza.

Dentro de las políticas de estado también se toma en cuenta a niños y niñas desde edades tempranas a través del INFA, y en la actualidad el MIES que se encarga de la educación mediante una adecuada programación y capacitación al personal para optimizar el aprendizaje a través de recursos y actividades lúdicas y obtener un mejor rendimiento escolar.

En la actualidad los Centros de Educación Inicial y Desarrollo Infantil tienen una gran acogida y demanda a nivel nacional debido a la gran cantidad de madres integradas al campo laboral, quedando sus hijos al cuidado de estos centros en donde se les brinda una enseñanza oportuna.

La Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI), garantiza el derecho a la educación y determina los principios generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir como una política de estado, principio que promulga lo siguiente: “La satisfacción de las necesidades, la consecución de una calidad de vida y muerte digna, el amar y ser amado, el florecimiento saludable de todos y todas, en paz y armonía con la naturaleza y la prolongación indefinida de las culturas humanas. El Buen Vivir supone tener tiempo libre para la contemplación y

la emancipación, y que las libertades, oportunidades, capacidades y potencialidades reales de los individuos se amplíen y florezcan de modo que permitan lograr simultáneamente aquello que la sociedad, los territorios, las diversas identidades colectivas y cada uno -visto como un ser humano universal y particular a la vez- valora como objetivo de vida deseable (tanto material como subjetivamente y sin producir ningún tipo de dominación a un otro)". Tomado del Plan Nacional para el Buen Vivir 2009 – 2013.

Enmarcado en este contexto la educación y el Buen Vivir interactúan de dos modos, por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, ya que permite el desarrollo de las potencialidades humanas, y como tal, garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas; por otro lado, el Buen Vivir es un eje esencial de la educación, en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de futuros ciudadanos, con valores y conocimientos para fomentar el desarrollo del país.

En la ciudad de Ibarra provincia de Imbabura, el 6 de abril de 1958, María Olimpia Gudiño Vásquez, mujer con gran sensibilidad social, vislumbró el sueño de crear una institución para cuidado y atención de niños y niñas de la localidad. Este bondadoso sueño se hizo realidad, es más, trascendió a tal punto que el 6 de abril del 2013 el Centro Infantil cumplió 55 años sirviendo a la niñez ibarreña, este deseo no tenía interés personal alguno, fue concebido por amor a los niños y niñas, por eso su impacto es perceptible con mucha facilidad; el mejoramiento de este sueño hecho realidad es permanente. El aporte para el crecimiento del Centro Educativo ha sido de todas las administraciones y de sus patronatos respectivamente, cada gestión y administración municipal

dejan la constancia de su sensibilidad a favor de este lugar y el apego hacia la ayuda de la educación de la niñez.

El Centro Infantil aporta al desarrollo de la niñez del cantón Ibarra, particularmente en niños y niñas de edades menores a 5 años y de sus respectivas familias, compartiendo y desarrollando procesos de educación inicial, de fortalecimiento y práctica de valores, de salud, de apropiamiento de la ecología, de la participación ciudadana, capacitación y productividad, para lograr mujeres y hombres libres, autocríticos y críticos, creativos y capaces de participar y construir una sociedad libre, democrática y participativa.

Existen elementos motivacionales que influyen ampliamente en el rendimiento escolar de los niños y niñas de 4 a 5 años, siendo la lúdica y los juegos los más apropiados, tomando en cuenta que la práctica de estos son características propias de esta etapa de la infancia y son parte de la actividad diaria los cuales influyen en los procesos generales de aprendizaje, se ha notado que no son un componente primordial en el momento de la aplicación y construcción del conocimiento.

De acuerdo a lo antes expuesto, la importancia de la lúdica en el rendimiento escolar es de carácter primordial y esta motivación es necesaria para el logro del aprendizaje significativo; el juego precisa al estudiante a buscar una solución, incorporar una nueva conducta o modificar una preexistente la misma que tiene como objetivo influenciar en el desempeño y la capacidad de aprendizaje. La falta de aplicación de recursos lúdicos, puede dar lugar a deficiencias en las operaciones fundamentales tales como relaciones sociales, desarrollo verbal, y razonamiento matemático, lo que trae como consecuencia un bajo nivel

en el área de matemática, expresión oral, así como también en su desarrollo social. De acuerdo a esta situación, en el Centro de Desarrollo Infantil se percibe levemente esta problemática sobre el rendimiento escolar, mediante observaciones empíricas y entrevistas informales con el personal docente, sobre todo del desarrollo cognitivo de los niños y niñas; esta situación podría estar vinculada a ciertos factores que intervienen como el uso irregular de recursos lúdicos, su manejo monótono y repetitivo, sin crear expectativa o motivación para el proceso de aprendizaje, y por ende un rendimiento bajo en los infantes.

Por consiguiente es necesario un estudio para determinar la influencia que ejerce el uso del juego y recursos lúdicos en el rendimiento escolar.

## **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Al observar la realidad en los niños y niñas de edades comprendidas entre los 4 a 5 años del nivel de inicial 2, del Centro Infantil, se aplican estrategias lúdicas para el logro de aprendizajes lo cual ayuda a mejorar las capacidades de aprendizaje con la información disponible, aspectos que influyen directamente en el desarrollo cognitivo de los infantes, pero es necesario ampliar y mejorar estos procesos. Actualmente esta institución cuenta con un total de 280 estudiantes, siendo necesaria la aplicación adecuada dentro del plan curricular estrategias lúdicas que eleven el nivel de rendimiento escolar.

La proyección de toda planificación en las primeras etapas del desarrollo escolar de los niños y niñas es colocar el sustento o la base en la



estructura del aprendizaje, existiendo como una herramienta transversal la aplicación y manejo del lenguaje lúdico, sin embargo al no hacer uso de este recurso se nota un nivel escolar aceptable.

El rendimiento escolar en las edades comprendidas entre los 4 y 5 años de edad dependen mucho de la estimulación y motivación que los estudiantes tengan a través de las estrategias lúdicas, en esta etapa del aprendizaje los niños y niñas del nivel pre- escolar tienen la tendencia natural de explorar su ambiente a través de los diferentes sentidos examinando los objetos por sí mismos, están vehementes por aprender y lo hacen experimentando y haciendo.

Los niños y niñas aprenden de sus juegos, están muy ocupados desarrollando destrezas, usando la expresión oral, el razonamiento y sus afectos, ganando así el control interno de sus emociones.

Dadas todas estas razones el papel del docente es ineludible en su capacitación e investigación bibliográfica sobre estrategias lúdicas, para que a través de esta búsqueda se cuente con una importante sustentación metodológica, actividades lúdicas apropiadas para cumplir con las diferentes situaciones de orden curricular así como también el manejo de procesos, pero no existe el conocimiento apropiado y la falta de preparación produce deficiencia de los procesos y un ineficiente cometido.

El bajo rendimiento en el desempeño muestra también un factor determinante en el aprendizaje, la utilización constante de recursos didácticos, la ausencia de incentivo del manejo de recursos materiales

apropiados como directrices del aprendizaje lúdico demuestran una baja motivación de los estudiantes, falta de atención y procesos de aprendizaje inadecuados.

Una de las características de los docentes es su vocación hacia el trabajo desempeñado, pero muchas veces la falta de compromiso en la búsqueda de nuevas alternativas, y componentes alternos del juego y la lúdica producen vulnerabilidad en la enseñanza, esta necesidad debe ser llenada con estrategias existentes en diferentes fuentes bibliográficas, videos, o experiencias adquiridas, pero se hace relevante la necesidad de un compromiso real hacia la tarea educativa, que dé como resultado una investigación seria de factores externos que determinen en el aprendizaje de los estudiantes de edad pre escolar.

### **1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye el uso inadecuado de la lúdica en el rendimiento escolar en niños y niñas de 4 a 5 años de edad, del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra en el período 2014?

### **1.4. DELIMITACIÓN**

#### **1.4.1 Unidades de observación**

Estudiantes de Educación Inicial 2 de los paralelos “A”, “B”, “C” y “D” de 4 a 5 años de edad del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra.

### **1.4.2 Delimitación espacial**

La investigación centra su ubicación en el Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” en la provincia de Imbabura, cantón San Miguel de Ibarra, en la avenida Eugenio Espejo y Teodoro Gómez de la Torre.

### **1.4.3 Delimitación Temporal**

La investigación se realizó en el período académico 2014.

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 Objetivo General**

Determinar la influencia de la lúdica en el rendimiento escolar de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, del Nivel Inicial 2 paralelo “A”, “B” “C” y “D” del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño”.

### **1.5.2 Objetivos Específicos**

- Diagnosticar la influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar.
- Seleccionar estrategias lúdicas innovadoras que tengan como eje la lúdica.

- Diseñar una guía con estrategias metodológicas lúdicas para el rendimiento escolar.
  
- Difundir la Guía con directivos, personal docente y padres de familia del Centro Infantil.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN**

Las razones motivantes de esta investigación fueron de carácter social, una mejor adaptación de los niños y niñas del Centro Infantil es un área apasionante para la carrera profesional y una temática de interés general recalcando que es un buen tema porque brinda la oportunidad de dar a conocer a fondo todos los aspectos lúdicos que determinan en el aprendizaje del niño, expresando la influencia y repercusión del mismo hacia la inclinación que se debe fomentar desde tempranas edades a la investigación, a la capacidad de razonamiento, a la destreza social, etc., resultando las estrategias lúdicas una importante herramienta para la consecución de tales destrezas.

Este trabajo contó con los requerimientos de la FECYT, en cuanto a diseño y esquema el mismo que se adoptó para el logro de una presentación adecuada y sustentable; existieron también las herramientas necesarias para poder realizar esta investigación, como bibliografía con aportes científicos, educativos sociales, psicológicos y recursos tecnológicos que permitieron evidenciar resultados y presentar una información más oportuna.

Esta investigación reúne las características de innovación dado que es un tema de interés general que sirvió para verificar procesos adecuados

dentro del marco educativo local, la creación de nuevas alternativas para el uso de la lúdica y el juego como referente hacia el desarrollo de mejores aprendizajes elemento que formaron parte de este proyecto.

## **1.7 FACTIBILIDAD**

Este proyecto fue factible de aplicar ya que se contó con la colaboración de los docentes y estudiantes del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra. La Universidad Técnica del Norte a través de la Carrera de Psicología ha impartido los conocimientos relevantes durante toda la etapa de estudios, los cuales han sido de mucho beneficio y aporte para poder realizar una adecuada investigación con parámetros y estándares de un nivel alto.

Dentro de las reformas de la ley de Educación del Ecuador, existen los principios que sustentan legalmente esta investigación, ya que dentro de la Constitución del país se encuentran los lineamientos para lograr una mejor educación desde las edades iniciales de aprendizaje, los mismos que sirvieron de apoyo con algunas orientaciones para apoyar y ampliar las posibilidades de un mejor aprendizaje, la intencionalidad educativa que el Estado Ecuatoriano plantea para los niños y niñas de los niveles de Educación Inicial 1 y 2 a través del fundamento que respeta los ritmos de aprendizaje oportunos de los infantes, y las orientaciones metodológicas que apuntan hacia fomentar posibilidades de alta potencialidad. Además es importante dar a conocer que se contó con el material bibliográfico apropiado, internet, textos y la colaboración de expertos en la materia; los mismos que orientaron a concluir con la propuesta, estos recursos sirvieron de apoyo para el desarrollo de esta investigación de manera eficiente.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

##### **2.1.1 Teoría Humanista**

El tema de investigación “Incidencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar” se apoyan en los saberes de la teoría humanista, ya que desde la perspectiva del campo educativo, existe también el vínculo para utilizar la estrategia del juego como una acción que aporta el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes del nivel de educación inicial. El objeto de estudio de la teoría humanista centra su atención en la formación del ser humano, su reencuentro con su esencia, colaborar en que su educación no se encuentre fuera de sus valores.

De acuerdo al psicólogo Carl Rogers la influencia del humanismo es representado a través de objetivos en el campo educativo como la exigencia de compromisos personales, el aprendizaje inicia por sí mismo, se evalúa por sí mismo, compromete a aprender, satisface necesidades, el logro de alto rendimiento en el aprendizaje a través de la teoría humanista tiene una aleación, estrategias de juego por similitudes en procesos y resultados, como mostrar a los estudiantes una consideración positiva, fomentando el crecimiento personal, y brindando posibilidades de elección.

La teoría humanista contribuye a esta investigación de acuerdo al hecho de tomar en cuenta elementos como la estimulación, intereses reales de los niños y niñas, un ambiente motivador y adecuado (características propias de las estrategias lúdicas), para el proceso de enseñanza aprendizaje, y ofertar también la opción de cambiar o mejorar su comportamiento, el uso correcto de recursos del medio ambiente y adecuados a la realidad de las situaciones de adquisición de conocimientos.

En la aplicación del juego y la lúdica desde la visión humanista se ilustra la participación del docente como mediador del aprendizaje, ya que al ser su tarea la de formar a los niños y niñas desde edades tempranas se requiere para el logro de esa formación interior, el conocimiento de las características individuales, el contexto de su entorno familiar y comunitario, intereses y características de la edad, de esta manera realizar una conexión con el estudiante para la investigación, descubrimiento y comunicación de ideas.

El libro Psicología y Vida comenta al respecto:

**“De acuerdo a la corriente humanista, la tarea principal de los seres humanos es luchar por un desarrollo positivo por ejemplo Carls Rogers( 1902-1987) subrayó que los individuos tienen una tendencia natural al crecimiento y la salud psicológica, un proceso favorecido por la posición incondicional de quienes lo rodean”. (GERRIG, ZIMBARDO,p.p13.**

Según la afirmación del psicólogo Carls Rogers se determina también que la influencia del juego puede dar a las personas hacia la consecución de ese desarrollo positivo, ya que según nos afirma

existe esa inclinación innata hacia el crecimiento , tarea en la que el juego y la lúdica desempeñan un rol jerárquico dado el compendio de habilidades y destrezas que a través de estos se puede lograr no de manera impositiva sino al contrario, siendo diversas las estrategias de este orden, las mismas que permiten un aprendizaje y rendimiento potenciales en los niños y niñas.

Al ser un estudio de investigación sobre la influencia del juego y la lúdica es necesario tomar en cuenta la afirmación que se detalla en el manual sobre las Teorías del Aprendizaje de la Universidad Interamericana para el desarrollo (p.p2):

**“La teoría humanista nos habla del hombre y de su fuerza interna de autorrealización, lo que le lleva a desarrollar una personalidad creativa, esta “fuerza” es impedida por factores externos para desarrollarse plenamente, por lo tanto el humanismo busca una “humanización” de la psique considerando al hombre como un proceso continuo que tiene libertad y elección”.**

El juego y la lúdica son las herramientas que permiten ese desarrollo de niños y niñas creativas, las actividades lúdicas no son un factor externo que impida ese crecimiento pleno sino que su efecto es inverso ya que este activa ese potencial y esa capacidad de autorrealización a través de la creatividad, roles, simbología habilidades motrices y otros elementos claves que forman parte del campo lúdico, con el propósito de mejorar el rendimiento escolar.

Las actividades lúdicas señalan las funciones de la actividad de la infancia: biológicas, culturales, educativas. Los juegos marcan las etapas



de crecimiento del ser humano. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos, el tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a experiencias positivas.

## **2.2. FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

### **2.2.1. Teoría Cognitiva**

El rendimiento escolar es el resultado de una serie de procesos que conllevan a un fin que es el logro de conocimientos, destrezas, principios, etc., uno de esos procesos es la aplicación adecuada de estrategias lúdicas que comprometan el logro de un determinado aprendizaje, dentro de estos pasos es necesario investigar cual es el propósito de la teoría cognitiva.

La teoría cognitiva, está vinculada al aprendizaje que los niños y niñas poseen a través del tiempo y la capacidad de interactuar con otros, la misma que puede ser generada a través de diversas estrategias, entre ellas el juego como un conector o vinculador con el aprendizaje. De acuerdo a esta teoría se muestran las permutaciones significativas que se llevan a cabo en una serie de etapas: sensorio- motor, pre-operacional, operaciones concretas, operaciones formales, las mismas que de manera planificada y progresiva pueden ser desarrolladas de manera lúdica.

El tema de esta investigación está centrada en niños y niñas entre el fin de la etapa sensorio- motor y el inicio de la etapa pre- operacional. La

etapa sensorio motor termina cuando se inicia el simbolismo, en donde concibe los objetos a su propio modo o de acuerdo a su propio punto de vista. La teoría cognoscitiva se encarga del estudio de procesos como el lenguaje, percepción, memoria, resolución de problema y razonamiento, dicho de otra manera se concibe a las personas como activadoras de estímulos. De acuerdo a Jean Piaget los niños y niñas construyen su mundo al interactuar con él poniendo énfasis en el papel de la acción en el proceso de aprendizaje, siendo la teoría del desarrollo de Piaget una de las más relevantes.

Para el desarrollo adecuado de los componentes cognitivos del aprendizaje, la acción del juego es fundamental ya que una de las principales estrategias de motivación es este, de manera indirecta se logra capturar con ayuda de la lúdica la atención, estimulación, sensopercepción, kinestésica, lenguaje, motricidad gruesa y fina, dicho de otra forma “jugando se aprende”, para lo cual es recomendable que desde los primeros años de la infancia se desarrolle la autonomía cognitiva, el interés por aprender, la resolución de problemas de modo que no exista duda al momento de disipar escenarios adversos.

En tal motivo, la responsabilidad de la institución formadora de desarrollar niños y niñas con confianza en sí mismas, creativas, motivadas, decididas, capaces de desarrollar sus potencialidades que se pueden lograr a través de la incrementación de estrategias lúdicas bajo la dirección del docente. Por lo tanto, las metas y actividades en la etapa de educación inicial no se pueden obtener ni disipar con el uso técnicas explicativas e ilustrativas, ya que éstas no responden totalmente la formación de aprendizajes necesarios a los escolares, por tal causa, es preciso e indispensable dentro del procedimiento cognitivo utilizar la

estrategia lúdica para poner de manifiesto aprendizajes relevantes, activando la calidad de la enseñanza, lo cual es la vía idónea.

### **2.2.2 Teoría Histórica Cultural**

La Teoría histórica cultural, muestra el enfoque del aprendizaje a través de experiencias lúdicas por el aporte que brindan a todo niño en etapa de desenvolvimiento social antes y después de integrarse a la fase escolar, el proceso del juego le permitirá ese rendimiento con la ayuda del maestro, así como también de las experiencias con sus compañeros de juego.

La afirmación anterior se la puede comprender con mayor precisión a través del comentario del texto Constructivismo y prácticas de aula en Caracollo:

**“La teoría de Lev Semionovich Vygotsky es instrumental, histórica y cultural, porque los procesos superiores; atención dirigida, memoria inmediata y formación de conceptos, tienen un carácter mediador de los estímulos exteriores e interiores, permitiendo al ser humano dirigir su conducta tal como el animal utiliza sus recursos para la supervivencia. La adquisición de estos instrumentos depende del medio social en el que vive cada niño y de la calidad de su interacción con sus adultos u otros niños más expertos por ello es histórica y cultural. Hasta dónde puede llegar el niño si el sistema socio cultural lo hace avanzar, determinado por la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz.” “En la teoría socio histórica de Vygotsky, las funciones psicológicas superiores (es decir, las funciones específicamente humanas**

**como: la estructura de la percepción, la atención voluntaria, la memoria voluntaria, los afectos superiores, el pensamiento, el lenguaje, la solución de problemas) se originan en el plano social y cultural, en donde el sujeto desarrolla sus actividades”. (PINAYA F., 2005).**

Siendo las funciones lúdicas compuestas por elementos que se acoplan al medio social y cultural como tradiciones, formas de expresión, y ampliación de su diversidad humana, esta teoría se vincula de manera precisa con el tema de estudio la influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar. Toda función en el desarrollo cultural del niño se presenta dos veces o en dos planos. Aparece primero en el plano social, y después en el plano psicológico. Vygotsky atribuye el desarrollo de los procesos psicológicos superiores a la mediación social y cultural, a la relación entre personas o con el entorno, porque es en esta relación que primero aparecen las funciones psicológicas humanas.

De acuerdo al pensamiento de Vygotsky el principio esencial de la teoría Histórico Cultural es que: “Para comprender al ser humano y su desarrollo es necesario entender y analizar las relaciones sociales en donde se desenvuelve”. Centrando esta afirmación es necesario hacer hincapié en la necesidad de conocer (de cada niño/a) en el momento de desarrollar nuevos aprendizajes, su entorno cultural, situación socio - económica, entorno, etnia, situación familiar entre otras para la aplicación de estrategias lúdicas de acuerdo a cada realidad, ya que no se podrá lograr el potencial deseado si existen problemas o situaciones que resolver, en tal razón es necesaria siempre una ubicación y planificación previa.

El mundo de hoy, es un lugar de mudanzas y cambios acelerados que afectan a diferentes sectores sociales y culturales los cuales son parte

fundamental del sistema escolar lo cual incide también en el campo educativo, pero los cambios que el sistema da son paradójicamente lentos y sin muchas expectativas, siendo urgente mostrar alternativas para una conversión estratégica de los procesos, al ser estos cambios vinculados hacia el área social y cultural se deben reestructurar los campos de acción y de ejecución de los procesos lúdicos para el aprendizaje significativo de los niños y niñas en esta de escolaridad.

## **2.3 FUNDAMENTACION PEDAGÓGICA**

### **2.3.1 Métodos de aprendizaje**

En la pedagogía actual el juego es parte de la realidad escolar, existen objetivos y enfoques diferentes con los cuales se ha diseñado estrategias para la consecución de aspectos claves en el aprendizaje. La realidad escolar se encuentra plasmada en la concepción del juego según Decroly, Froebel, y Montessori, cada cual con su percepción diferenciada, pero sin restarle importancia a ninguna de estas.

Decroly da gran importancia al procedimiento lúdico y material usado en el proceso de aprendizaje, considerando al proceso evolutivo del niño y sus centros de interés. De acuerdo a Decroly la finalidad de la escuela es preparar al niño y niña para la vida social y debe ser iniciado en el conocimiento de su propia personalidad, el punto de vista de Decroly se fundamenta en cuatro aspectos: el ser vivo en general, el hombre en particular, la naturaleza y la sociedad. Considera al niño como un ser capaz de comprender la realidad tal como es, un ser suficientemente

íntegro para adaptarse al medio que lo rodea. Los niños y niñas son el centro de toda actividad escolar.

De acuerdo al pensamiento de Froebel pedagogo alemán creador de la educación preescolar y del concepto de jardín de infantes, conocido como "El Pedagogo del Romanticismo" se realza el valor del juego y es de donde nacen los Kindergarten, y cuyos principios pedagógicos son los siguientes:

➤ **Paidocentrismo**

El niño/a es el centro de todo proceso educativo, concibe a la infancia como una etapa con características propias.

➤ **Naturalismo**

Unión entre educación y naturaleza

Niño como ser natural

Naturaleza como recurso

➤ **Activismo**

Importancia del auto actividad para mejorar el desarrollo del niño. De acuerdo al pensamiento Frobeliano la educación debe comenzar a edad temprana, debe ser gradual y tener un carácter integral, el papel de la familia es clave como transmisora de conocimientos, modelo para el niño, y la delimitación clara de la escuela como una extensión del hogar.

Asociando el papel del juego en el aula Froebel afirma que es un elemento que impulsa la actividad, la creatividad, marca las

características para su vida adulta y es el nivel más alto de desarrollo de los niños y niñas.

Para María Montessori el método educativo se caracteriza por la importancia en la actividad dirigida por el niño y la observación del educador, el propósito básico es liberar el potencial de cada estudiante para que se auto desarrolle en un ambiente estructurado, así la escuela no es un lugar donde el maestro transmite conocimiento, sino un lugar donde la inteligencia y el aprendizaje del niño/a se ampliará mediante un trabajo lúdico y con material didáctico especializado.

El enfoque pedagógico se interpreta según el libro El niño y juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas.

**“Por una parte, las actividades y materiales lúdicos constituyen los mejores medios que dispone el niño para expresarse y mejores testimonios a partir de los cuales el adulto puede intentar comprenderle; por otra parte, esas actividades y esos materiales pueden servir de fundamento de las técnicas y los métodos pedagógicos que el alumno quiere llegar a elaborar con el pensamiento puesto en ese niño cuya educación le está confiada. Parece natural, en efecto que el juego ocupe su lugar protagónico en la escuela. Hace ya cerca de dos mil años, el maestro de retórica latina Quintiliano formulaba el deseo que “el estudio sea para el niño un juego”. (1980)**

Pero reconocer la importancia fundamental del juego no significa tampoco confundirlo con las actividades escolares. Krau ha llamado la atención sobre el peligro de tal confusión: “Cuando el adulto interviene en el juego como adulto, el juego deja de ser juego infantil.

Si se deja que el juego se desarrolle libremente, no corresponde al deseo del educador, el cual quisiera encausarlo para responder a los fines educativos concebidos por él. En estas condiciones, el juego corre el riesgo de convertirse en un trabajo como cualquier otro, pudiendo caer en la trampa el pedagogo que sabe que el juego tiene una función educativa pero que no puede recuperarlo como él desea.

Hay que comprender que la función del juego es auto educativa, al parecer, lo único que puede favorecer el adulto es favorecer la creación de grupos de trabajo de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. La tarea es difícil, porque enseñar evitando dar la buena respuesta es un arte; pero no por ello hay que caer en el otro extremo: sentarse y mirar pasivamente como juegan los niños, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, para el cual no cabe inventar una receta.

Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales. Gracias a la observación del juego del niño se podrá ver como se manifiesta una perturbación del desarrollo afectivo, psicomotor e intelectual, se podrá identificar la base del desarrollo mental a que ha llegado el niño y que habrá de tener en cuenta si se desea perfeccionar las técnicas de aprendizaje utilizadas y descubrir los métodos que tienen más probabilidades de éxito.

Mediante el juego se instaura la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos cuando el lenguaje verbal falta. El juego,



en fin rompe el desarrollo de las actividades escolares y cotidianas compulsivas, suspende los imperativos de la disciplina y el trabajo de grupo.

### **2.3.2 El juego como actividad de enseñanza aprendizaje**

El juego se ha considerado un recurso pedagógico natural desde la antigüedad y en todas las épocas se ha ratificado su valor instruccional, si bien en ciertos periodos históricos el valor del juego es mayor que en otros, el juego se plantea como actividad que ofrece oportunidades excelentes para el desarrollo del niño/ a, tanto en su modalidad de juego libre como juego organizado.

Las aportaciones del juego para el desarrollo y aprendizaje del niño son las siguientes:

- Es un recurso para el aprendizaje infantil, potencian la función auto educativa
- Desarrollo de las habilidades y destrezas motrices básicas y habilidades perceptivas motrices.
- Los juegos contribuyen al desarrollo intelectual en los procesos como abstracción, elaboración de nociones e imágenes mentales
- Desarrollo social ya que a través de este se desarrolla un elemento esencial para la socialización entendida como proceso inseparable del logro de la individualidad.
- El juego supone la primera inmersión del niño/a en el mundo de la cultura.

## **2.4 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA**

### **2.4.1 Teoría Socio Crítica**

La etapa de la infancia tiene su función y su objetivo, esta fase de educación debe promover la oportunidad de dar a los niños y niñas una infancia feliz, de tal manera el aprendizaje no puede ser efectivo sino parte de sus necesidades, y una de las necesidades básicas que todo niño o niñas tienen es el de ser parte de acciones de juego que de manera indirecta otorguen aportes efectivos a su aprendizaje. Del anterior comentario se desprende la realidad de que el juego promueve un rendimiento que no lo aparte de sus intereses y necesidades, una de estas necesidades es el principio de libertad que debe ser considerado por los docentes en el momento de aplicar estrategias lúdicas para el aprendizaje ya que estas actividades promueven de manera oportuna niños desenvueltos en un ambiente de emancipación, lo cual va como una contradicción a los modelos tradicionales que regían con metodologías estáticas establecidas por adultos, de acuerdo a los modelos actuales es esencial que los niños y niñas busquen e investiguen por su propia decisión.

De acuerdo a la investigación basada en la teoría socio crítica se responden a las interrogantes: ¿A que está contribuyendo la educación?, ¿Qué función social tiene la escuela? Para responder estas interrogantes sería necesario observar que procesos se cumple en el espacio escolar, si se estimula a los estudiantes de etapa inicial con las estrategias adecuadas, o se mantiene en los mismos paradigmas y esquemas tradicionales, por eso la importancia del juego y la lúdica para el logro de nuevos modelos.

La perspectiva socio crítica de la educación muestra algunos ejemplos de escuela tradicional y escuela nueva, con sus marcadas diferencias: Escuela Tradicional: separación entre la escuela y la vida, personalidad individualista, desarrollo psicosocial dirigido al enfrentamiento amaestramiento y reproductora de la realidad social, Escuela Nueva: confianza en la naturaleza del niño, aprendizaje efectivo, pedagogía basada en la psicología en donde se tiene en cuenta el interés, la acción, la espontaneidad, el niño es el centro de la educación, educación para formar un individuo y ser social. Las estrategias lúdicas se basan en el logro de aprendizajes similares a la escuela nueva, con estudiantes seguros y llenos de familiaridad, aptos para centrar su atención en el desempeño total, sin autoritarismo y con el enfoque individual y comunitario, el juego ayuda a desarrollar estudiantes de acuerdo a la tendencia del modernismo.

## **2.5 FUNDAMENTACIÓN EDUCATIVA**

### **2.5.1 La Lúdica**

De acuerdo al criterio e investigación del libro Diagnóstico Pedagógico (MARTÍNEZ, Raquel) se concluye que:

**La práctica docente requiere de un análisis del aquí y el ahora, de los factores que influyen en el aula para detectar las necesidades que tiene cada grupo y lograr el aprendizaje de los alumnos. El párvulo necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia e interés cognoscitivo, la avidez y deseo por el saber.**

El compromiso de la institución educativa es formar un hombre digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar su potencial bajo la dirección de los docentes se requiere introducir métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en la educación.

El libro *Lúdica del maestro en formación* dice:

**“Hablar de lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto, su influencia y su relación con el ser humano; estas concepciones parten tanto de las posturas asumidas por los autores en sus producciones literarias como de las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él, al igual que de los criterios que se han asumido en artículos de revistas, páginas virtuales, seminarios y simposios que se han movido sobre este tema de interés”.(ECHEVERRI, GÓMEZ 2009).**

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con lo lúdico, existen estrategias a través de las cuales se combinan lo cognitivo, lo afectivo y lo emocional. Son dirigidas y monitoreadas por el docente para elevar el nivel de aprovechamiento del estudiante, mejorar su sociabilidad y creatividad y propiciar su formación científica, tecnológica y social.

Con la lúdica se enriquece el aprendizaje por el espacio dinámico y virtual que implica, como espejo simbólico que transforma lo grande en pequeño,

lo chico en grande, lo feo en bonito, lo imaginario en real y a los alumnos en profesionistas. El elemento principal, del aprendizaje lúdico, es el juego, recurso educativo que se ha aprovechado muy bien en todos los niveles de la educación. A partir de las revisiones, análisis y asociaciones del concepto de lúdica surgieron las siguientes pre categorías:

➤ **La lúdica como instrumento para la enseñanza**

En esta pre categoría se agrupan todos aquellos criterios y posturas que muestran a través de la lúdica una posibilidad didáctica y pedagógica muy estratégica, para los procesos de enseñanza y aprendizaje en la escuela. Es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya temor en resolver problemas.

➤ **La lúdica como expresión de la cultura**

Este planteamiento asume algunas definiciones haciendo un reconocimiento de la lúdica como manifestación humana, la cual dentro de sus interrelaciones en contextos sociales ha producido legados culturales y nuevas expresiones humanas que se configuran dentro de contextos específicos.

➤ **La lúdica como herramienta o juego**

Se logran recoger diferentes planteamientos que asumen la lúdica o el término lúdica como herramienta y lo materializa desde el juego, en una confusión conceptual entre estos dos términos.

➤ **La lúdica como actitud frente a la vida o dimensión humana**

Este es uno de los planteamientos que más intenta alejarse de la concepción instrumental como herramienta, pues si bien son acciones y actitudes frente a la vida, esta puede estar asociada al juego o no. La tesis de (HUIZINGA 1987) es pionera al afirmar que el hombre es un animal que ha hecho de la cultura su juego y que está agradablemente condenado a jugar.

En su análisis sobre los rasgos del juego aporta un nuevo elemento: la dualidad del juego, en donde el juego es más que un fenómeno fisiológico o una reacción psíquica condicionada, es también, una función llena de sentido. Todo juego significa algo, y esto se cumple sin base en alguna conexión racional.

Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que seres de razón, puesto que el juego es irracional. Y es irracional porque, según Huizinga, el juego abarca tanto al mundo animal como al humano y en definitiva, la existencia del juego se corrobora constantemente en la vida. La lúdica se reconoce como una dimensión del humano y es un factor decisivo para su desarrollo: a mayores posibilidades de expresión lúdica, corresponde mejores sucesos, mayor potencialidad.

La capacidad lúdica de un alumno se desarrolla articulando estructuras psicológicas cognitivas, afectivas y emocionales, mediante la socialización; elementos fundamentales que las docentes de etapas iniciales deben aprovechar para elevar los resultados académicos de su enseñanza. Es necesario no confundir lúdica con juego, ya que el juego

es lúdico pero no todo lo lúdico es juego, es también imaginación, motivación y estrategia didáctica.

**El lenguaje lúdico es un proceso psicológico, el cual tiene etapas íntimamente relacionadas con la pedagogía, que le dan sentido integral en niños, fluidez en escolares y análisis en adolescentes, logrando una individualización y propuestas innovadoras con satisfacción en sus metas, relaciones, capacidades, alternativas que cada profesional está obligado éticamente a elaborar por beneficio a sí mismo y al área de su profesionalización, “los procesos de enseñanza – aprendizaje y la labor del maestro al hacer uso de estos, están orientados al servicio social, por eso es difícil decir que otros sucesos sean de mayor valor, porque no toda actividad se la desarrolla tan íntegramente al servicio de los demás como sucede con la abnegada labor del maestro”. (Uriguen de Ruiz, 2008, pág. 21).**

La lúdica en la educación nos abre las puertas a la comunicación del docente con el alumno, de una manera distinta, con un nivel de confianza mayor con un conocimiento por medio de vivencias, experiencias y la habilidad mental para el desarrollo y planeación de actividades y su correspondiente solución.

Es conocida como una forma natural para que los niños congenien con el ambiente y las personas que los rodean, es la mejor manera de que el individuo conozca en un grupo, las leyes, las normas y el proceso de vivencia, para así más adelante poder unirse a un grupo más grande y acoplarse a este por medio de lo aprendido, además nos trae beneficios como desarrollo de la creatividad, la comunicación, el aprendizaje y la socialización, desarrolla tanto destrezas físicas como morales.

## 2.5.2. El Juego

Un juego es una actividad muy estratégica que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo y del arte, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas. La primera referencia sobre juegos que existe es del año 3000 a. C. Los juegos son considerados como parte de una experiencia humana y están presentes en todas las culturas. Probablemente, las cosquillas, combinadas con la risa, sean una de las primeras actividades lúdicas del ser humano, al tiempo que una de las primeras actividades comunicativas previas a la aparición del lenguaje.

### ➤ **Los Juegos Infantiles y la Educación**

De acuerdo al autor del libro: El aprendizaje por el juego en la escuela Primaria se obtiene este criterio:

**“El juego representa un aspecto esencial en el desarrollo del infante, en cuanto a que está ligado al desarrollo del conocimiento, de la afectividad, de la motricidad, y de la socialización del niño. En los programas de educación pre escolar el juego debe ocupar el lugar principal y constituir el eje organizador de toda la actividad educadora. (ZAPATA, 1989)**

En razón de la importancia que tiene el juego para la niñez, este ha sido motivo de gran cantidad de estudios, de los que han surgido varias



teorías. K. Groos, en 1896 hizo una de las primeras investigaciones sobre el “juego de los animales “y luego, estudió sobre el juego en los seres humanos. Esta tendencia que adhirió y continuo Claparede, enfocó al juego dentro de lo que definió como la teoría del pre- ejercicio, y se lo entendía como un ejercicio de tendencias instintivas que posteriormente encontrarían en la vida adulta, su aplicación concreta en el deporte o en la vida cotidiana. Se los dividía como juegos de experimentación o juegos de funciones generales, y en juegos de funciones especiales.

Los primeros comprenden a los juegos sensoriales como por ejemplo, auditivos, visuales, táctiles, silbidos, etc., los juegos intelectuales, de imaginación, de resolución de problemas, de curiosidad, etc.; los juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad; contener la respiración el mayor tiempo posible, adoptar posiciones difíciles, etc.; los juegos de funciones especiales comprenden los juegos de persecución, de lucha, de ocultamiento, de imitación, de actividades familiares y sociales.

➤ **El juego Infantil y su valor psicopedagógico en la educación maternal y pre escolar**

Se considera que el movimiento de la educación pre- escolar sistemática fue iniciado por el pedagogo Friedrich W. A. Froebel, (1782-1852); si bien, es cierto que los centros pre escolares surgen como una necesidad social y familiar. La primera escuela de este tipo se debe a Robert Owen en Inglaterra, (1816) que hizo centros para los hijos de los trabajadores de su fábrica, de New Lanarkala que, podían incorporarse cuando los niños sabían andar. El establecimiento resultó un modelo para fundar escuelas para párvulos en toda Europa. Cómo producto de esta iniciativa, los pedagogos y psicólogos comprendieron rápidamente la importancia y la necesidad de este nuevo nivel educativo y comenzaron a

realizar experiencias y a desarrollar nuevas teorías educativas que permitieran aprovechar las ventajas de iniciar la tarea pedagógica con los niños más pequeños. De esta forma, surgieron los sistemas de educación pre escolar que actualmente conocemos y modificaron radicalmente la visión sobre la infancia las teorías, los métodos y las técnicas que existían en esos momentos.

### ➤ **El trabajo y el juego**

Montessori, se preocupa por estimular el desarrollo integral de la personalidad del niño de forma tal que le permita llegar a la adultez como una persona creadora, madura y feliz, el camino para lograr sus fines plantea a través de la educación, y en particular, en un contexto educativo adecuado.

Esta es la razón del alto valor que otorgó al diseño de su material educativo. Entre los 3 y 6 años es la etapa en la cual los niños y niñas conquistan conscientemente su ambiente y en esta construcción y conquista, la mano adquiere un valor esencial: la mano guiada por la inteligencia realiza el primer trabajo del hombre.

Así mientras en el período precedente el niño era un ser casi contemplativo, que miraba su ambiente con aparente pasividad tomando del mismo lo que le servía para construir los elementos de su ser, en este nuevo período ejercita su voluntad de acuerdo a los estímulos que se le presenten. Primero era guiado por una fuerza oculta en él, ahora lo guía su ego, mientras que sus manos se muestran activas. Esta etapa se la denominó la “bendita edad de los juegos”.

### **2.5.2.1 Clases de Juegos**

#### **a) Los juegos recreativos**

Los juegos recreativos están encaminado a lograr que los niños y niñas de la enseñanza preescolar se recreen y se desarrollen en colectivo, dentro de ellos podemos encontrar los juegos tradicionales que tanto bienestar dan a los pequeños.

#### **b) Los juegos tradicionales**

Los juegos tradicionales son los que se practican en grupo con el fin de divertirse y entretenerse. Muchos de los juegos tradicionales que aún son vigentes se remontan a siglos atrás y por eso se les llama “tradicionales”, porque muchas generaciones han crecido practicando esos juegos y porque tienen una importancia cultural de que se sigan practicando juegos que se realizaban cuatro siglos atrás. Por eso es importante mantener y hacer que los más “pequeños” practiquen estos juegos, ya que son de gran interés tanto para ellos como para los demás, y además tenemos que evitar que otros juegos no tan culturales invadan el terreno a estos juegos ya que no son tan instructivos.

#### **c) Juegos didácticos**

Los juegos didácticos tienen la función de enseñar jugando de ahí su nombre, el niño de 5 años no tiene conciencia de que se está nutriendo de conocimientos ellos solo asimilan el juego y como tal lo disfrutan, es muy decisivo el papel que juega la educadora en este

momento, de ella depende que no se violen los tres requisitos que deben cumplir los juegos didácticos:

- Tarea didáctica.
- Acciones lúbricas.
- Las reglas del juego.

Si falta uno de estos elementos no estaríamos en presencia de un juego didáctico en tal causa se estaría jugando con fin recreativo no educativo, estos tipos de juegos también pueden instruir a todo tipo de niños y niñas y solo se debe realizar una buena selección de los mismos en cuanto a edad, intereses y exigencia realizadas por el propio infante.

La edad preescolar constituye una etapa de la vida donde se desarrolla el pensamiento, la imaginación, la memoria, así como hábitos y habilidades, donde existen grandes reservas intelectuales que facilitan el desarrollo y formación de diversas capacidades y cualidades de la personalidad. Por lo tanto, las influencias educativas que reciben los niños determinan en gran medida cómo serán al crecer.

#### **d) Juego dramático**

Desde la perspectiva didáctica, en las salas de educación inicial existe una serie de actividades que resumen este formato, unas aparentemente libres otras con mayor dirección externa. En este sentido se distingue el juego dramático con las siguientes características:

- Juegos dramáticos en pequeños grupos los cuales organizados en juegos de sectores, juego de trabajo o trabajo juego (especialmente en el rincón de dramatizaciones o del hogar).
- Juegos con escenarios o juguetes, generalmente en pequeños grupos o individuales a partir de maquetas (ejemplo estaciones de servicio, jugar a la granja, etc.)
- Juegos dramáticos que involucran al grupo en su totalidad, sobre temas propuestos por el maestro (ejemplo jugar al supermercado, a las tiendas, etc.)
- Dramatizaciones de fragmentos de cuentos o breves representaciones (más cercanas al juego teatral que al juego espontáneo infantil).

Cada uno de estos tipos de actividad difiere según la cantidad de niños que participen y las decisiones sobre el tema a jugar.

En todos ellos la base es la experiencia del niño y las posibilidades que tiene de crear o construir una situación imaginaria donde situar la sucesión de acciones propias de los roles que asume.

En la medida que los niños tienen posibilidades de conocer nuevos contextos sociales y las formas en que las diferentes personas se comportan en ellos pueden crear nuevos escenarios y jugar con ellos.

### **e) Juegos de construcción**

El juego de construcción es un tipo de actividad muy apropiado para usar con los niños y niñas de Educación Infantil y que sirve para el desarrollo del sentido espacial, para aprendizaje de contenidos matemáticos y para la resolución de problemas geométricos por las diversas posibilidades que este ofrece. Suele comenzar como actividad de juego libre, trabajo por rincones, o por talleres. Poco a poco va evolucionando y permite profundizar en la investigación sobre contenidos matemáticos como la medición o la simetría.

Los juegos de construcción tienen una larga vida en el jardín de infantes, según: Sarle y Rosas, 2005, estos juegos facilitan:

- Aprendizajes de los aspectos vinculados con las ciencias físicas: (equilibrio, relación de los objetos con el espacio, propiedades de volumen, peso, medida).
- La representación simbólica en el armado de escenarios dramáticos.
- Los lenguajes artísticos, por la disposición armónica de las piezas, y su vinculación con la escultura y las producciones tridimensionales.
- La interacción verbal en el transcurso del juego.
- La anticipación de metas.

Una de las características principales que se puede presentar a través del juego de construcción es que este atraviesa el interés de todas las edades en la primera infancia, en los más pequeños es un juego donde prima la manipulación, exploración y la búsqueda de dominar las posibilidades combinatorias que pueden brindar los objetos, así los bloques se superponen, se arman torres, para luego derribarlas etc.

## f) Juegos con reglas convencionales

Se incluyen distintos tipo de juegos que se organizan a través de reglas explícitas y anticipadas (recorrido, dominó, memoria). Las cartas y los dados se incluyen como materiales básicos para el abordaje de los contenidos matemáticos, y porque pueden aprovecharse para jugar distintos juegos. Los bowlings permiten la construcción de las relaciones propias de los juegos de puntería, los contenidos matemáticos y la anotación de puntajes. Para facilitar su uso se colocan en cajas, deben cerrar con una tapa rebatible sin pestañas por considerar que estas características facilitan su uso autónomo por parte de los chicos. La caja tiene que incluir:

- La gráfica del juego (imágenes que permitan anticipar de qué se trata, qué trae).
- El nombre del juego en letra de imprenta mayúscula (aclarando que el resto de la información puede escribirse en imprenta minúscula).
- La explicación del desarrollo del juego.

Los gráficos deben cumplir con las siguientes características: gráficos simples, imágenes nítidas, colores que faciliten la discriminación de la figura con respecto al fondo.

Posibles temas de los juegos y gráficas:

- Animales de la selva
- Animales del campo

- Nenes, nenas, mujer, hombre
- Utensilios de cocina
- Medios de transporte
- Figuras geométricas
- Frutas y verduras
- Máquinas y electrodomésticos
- Herramientas
- Instrumentos musicales
- Elementos de limpieza
- Elementos para la higiene personal
- Telefonía y computación
- Distintas vestimentas por región o por climas

## **2.6 EL APRENDIZAJE**

La evolución progresiva permite que las personas, busquen incansablemente mejores niveles de vida, que haga posible una categorización de estándares de calidad en los mismos contenidos del pensamiento, en la dinámica de la motivación, en las herramientas utilizadas como ingredientes especiales, en sí, en el desarrollo del pensamiento.



Cultivar la excelencia académica, es cuestión del origen; “El ser humano desarrolla los procesos de aprendizaje sólo a partir de la manera como despiertan en él las inteligencias básicas que posee (lógico matemática, comunicacional, espacial, cinético-corporal, interpersonal, intrapersonal y musical)”(Ruiz, Estrategia y métodos pedagógicos, 2002, pág. 42), entonces es imperante integrar procesos adecuados a la base del aprendizaje la etapa infantil e inicial de la educación actual como un proceso autónomo.

El equilibrio en el estudiante es justamente, saber regular los conceptos psicológicos a la estructura general: físico, químico y neuronal que permita desarrollar todas las potencialidades individuales y grupales espontáneamente.

### **2.6.1. Aprendizaje Infantil**

Aplicando un símil entre psicología y pedagogía, es posible obtener habilidades acordes al desarrollo del pensamiento infantil, que reflejen en normal desenvolvimiento de las etapas de edad que son fuente directa para liberar conductas positivas dentro un sistema educativo que busca ejes dominantes para un beneficio social. Hay que reconocer el aporte del libro Didáctica de aprendizaje grupal de (IZQUIERDO, 2008, pág. 18), cuando menciona que el éxito de la enseñanza está en la didáctica; estos métodos y técnicas dentro de una estrategia deben relacionarse con el medio social y cultural a favor de una esencia colectiva, es el medio en donde se desenvuelve el que aporta en el desarrollo intelectual del niño.

La reflexión educativa aplicada a la infancia es la acción de un lenguaje como proceso, como práctica terapéutica, para modificar, organizar y enaltecer el comportamiento que se complementa y es inseparable en la adolescencia con la cognición. Este proceso de desarrollo del pensamiento al ser mental es un proceso superior que empezará basándose en la formación de conceptos a través de la lectura o la recepción de información oral; para luego enfocarla y procesarla mediante estrategias metodológicas que faciliten su comprensión, es decir utilizar las operaciones intelectuales para codificar, transformar, recuperar, almacenar, modificar y transmitir, resultando de esta manera un modelo explicativo que defina, demuestre, resuelva y optimice la interpretación y comprensión de las ciencias.

### **2.6.2. El aprendizaje pre escolar centrado en el niño: El método frobeliano.**

Discípulo de Pestalozzi, Froebel aplicó sus ideas a la educación de los niños de nivel pre escolar. La pedagogía de Froebel, se fundamenta en la actividad, es decir, su método es natural y activo, en razón de tomar en cuenta la naturaleza infantil y su espontaneidad.

En los jardines infantiles o kindergarten, las “plantas” son los niños, que bajo el cuidado y estímulo de sus “jardineras” educadoras crecerán continuamente por su propia espontánea actividad, y acorde con su naturaleza, así mismo, el autor considera que es necesario estudiar el desarrollo del niño para ayudarle en su autoeducación y poder así ayudarle en su auto desenvolvimiento.

Toda la práctica del método de Froebel está en función del niño y desde el punto de vista de los contenidos que se realizan por y mediante el niño. Influida por la tradición Rousseauiana Froebel tomó muy en cuenta los bloques del desarrollo infantil generados por la familia y la escuela, por esta razón, consideró que la actividad espontánea del niño sería la principal protagonista de su educación y formación de su personalidad. El auto actividad infantil resulta la palanca esencial y más fecunda para considerar desde el punto de vista educativo.

### **2.6.3 Modelo conceptual**

Este modelo busca en el estudiante una construcción personal en base a las ideas previas, sus necesidades y la conciencia de que sus preconcepciones no lo dejan satisfecho, sino más bien busca un nuevo cambio al que se denomina concepciones; por lo tanto este modelo en el proceso de la enseñanza, establece innovación y aportación a través de sus propios métodos y fines educativos que aún perciben que en ocasiones son más fuertes las concepciones previas en el infante que no le permiten pasar sin graves dificultades a su superación.

Este modelo se resume en dos líneas centrales: dar prelación a la formación de los instrumentos de conocimiento, sobre los conocimientos particulares y sobre el aprendizaje de informaciones. Formar integralmente lo cual exige destinar las máximas energías a un triple desarrollo: intelectual, valorativo y psicomotriz, que constituye la esencia de todo ser humano íntegro. No a un único desarrollo aislado sino a los tres.

Al ser este un modelo de aparición reciente y de aplicación casi inestable, se debe recalcar que se inicia por los grandes avances de los países desarrollados donde aplicar experiencias re-organizativas fue experimento con resultados por su alto nivel de inteligencia y comprensión; es un privilegio aplicar el esquema del hexágono que resalta la generación de aprendizajes significativos y aplicación de los conocimientos previos referidos a la zona próxima del estudiante en su ambiente infantil. Hay tres ejes en este modelo, cognitivo, procedimental y actitudinal basados en ciertos factores que debe valorarse en esta etapa.

## **2.7 DIDÁCTICA DEL JUEGO INFANTIL**

La didáctica es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

El juego como método y recurso didáctico se lo considera como un medio, para obtener resultados en el proceso de aprendizaje de los escolares, aplicar estrategias lúdicas es un recurso muy fiable, y un recurso didáctico de primer orden. Los fundamentos teóricos de la didáctica a través del juego se los puede enfocar a través de diversos aspectos como los principios de intervención educativa, estilos de aprendizaje, educación por la acción.

Los recursos didácticos basados en el juego comprenden: el conocimiento de más tipos de juegos, actitud adecuada del educador

respecto al juego, talleres, manualidades desarrollo de la actividad plástica, rincones de actividad, organización del espacio y tiempo, rincón del juego simbólico, rincón del trabajo individual, rincón de la naturaleza y experiencias rincón para los pequeños proyectos.

El juego se constituye en un medio para el desarrollo del niño y sus diferentes formas de expresión artística valorándose de esta manera la estrategia del arte como un motor didáctico para el logro de un mejor desempeño en el aprendizaje.

El arte y el juego son medios aliados para el desarrollo de las potencialidades psicomotoras, intelectuales, creativas y afectivas; resulta abstracto hablar de arte en el niño de 0 a 5 años, pero es más simple hablar de expresiones artísticas las mismas que conjuntamente con el juego se constituirán en los medios más eficaces para el desarrollo integral del niño.

El juego es el móvil fundamental en el proceso del niño. Su característica principal es crear, producir placer, deseo personal de hacer, ausencia de imposición exterior o búsqueda de un resultado definido. El juego infantil es un recurso didáctico que permite la expresión de la relación del niño con la totalidad de la vida y según Margaret Lowenfeld: "No es posible teoría lúdica alguna que no cubra la totalidad de la relación del niño con su vida."

El juego creativo estimula el crecimiento, modifica y socializa los impulsos y deseos en lugar de reprimirlos. Para el desarrollo del juego creativo es necesario brindar al niño experiencias y materiales suficientes, además de un ambiente de tranquilidad y confianza. La actividad

creadora se halla en cualquier edad, pero es mucho más frecuente en el niño de 2 a 5 años, que todavía no está atado a los esquemas, hábitos o paradigmas establecidos por los tradicionales sistemas educativos, el arte y el juego son estrategias didácticas que permiten el desarrollo de la creatividad la cual debe ser estimulada, respetada y en consecuencia el desarrollo de la capacidad de expresión del niño.

## **2.8 RENDIMIENTO**

La idea rendimiento refiere a la proporción que surge entre los medios empleados para obtener algo y el resultado que se consigue. El beneficio o provecho que brinda algo o alguien también se entiende como rendimiento. El rendimiento escolar hace referencia a los resultados del conocimiento adquirido en el ámbito escolar. Un estudiante con buen rendimiento académico es aquél que obtiene calificaciones positivas en las evaluaciones que debe rendir en diferentes periodos del ciclo escolar. En otras palabras, el rendimiento escolar es medir las capacidades del estudiante, el cual expresa lo que éste ha aprendido a lo largo del proceso formativo. También supone la capacidad del alumno para responder a los estímulos educativos. En este sentido, el rendimiento académico está vinculado a la aptitud.

### **2.8.1 Nivel De Rendimiento**

Existen distintos tipos de razones que pueden interferir significativamente con el aprendizaje de los niños y niñas en etapa escolar de acuerdo a la Revista Digital de Enfoques Educativos (Nº15, 2008) tales como: problemas propios de cada niño, situaciones del entorno familiar, madurez

adecuada, particularidades del ámbito escolar, diferenciar estos factores no es fácil. Requiere una aguda observación de parte de los educadores y, algunas veces, es necesario además, la intervención de especialistas.

## **2.8.2 Factores Que Influyen En El Rendimiento Escolar**

### **Aptitudes Mentales**

- Inteligencia general
- Razonamiento abstracto
- Aptitud verbal
- Razonamiento verbal
- Vocabulario
- Aptitud numérica
- Razonamiento numérico
- Habilidad numérica
- Aptitud espacial
- Inteligencia práctica
- Memoria visual
- Memoria auditiva
- Memoria auditiva verbal
- Memoria auditiva numérica
- Atención
- Percepción auditiva
- Defectos físicos

### **Adaptación**

- Familiar
- Padre
- Madre
- Hermanos

- Escolar
- Profesores
- Compañeros
- Institución

### **Intereses Escolares**

- Matemáticas
- Lengua
- Inglés
- Ciencias
- Ed. Física
- Sociales
- Diseño
- Religión
- Arte

## **2.9 EVALUACIÓN A NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD**

La evaluación del aprendizaje es un proceso sistemático y permanente que comprende la búsqueda y obtención de información de diversas fuentes acerca de la calidad del desempeño, avance, rendimiento o logro del estudiante y de la calidad de los procesos empleados por el docente, la organización y análisis de la información a manera de diagnóstico, la determinación de su importancia y pertinencia de conformidad con los objetivos de formación que se esperan alcanzar, todo con el fin de tomar decisiones que orienten el aprendizaje y los esfuerzos de la gestión docente. (La Francesco, 2001).



Uno de los efectos más relevantes de la evaluación sobre el aprendizaje, se refiere a su contribución en la formación de cualidades en los estudiantes como la independencia, la reflexión, la responsabilidad ante sus decisiones, la crítica, que forman parte de los objetivos de la enseñanza.

Las relaciones de la evaluación del aprendizaje con los demás componentes del proceso de enseñanza aprendizaje y de los elementos que integran el acto evaluativo pone en evidencia que los resultados evaluativos no dependen solo del sujeto del aprendizaje, es decir, del estudiante sino también de los procesos con los cuales se llevan a cabo el desarrollo de estos intereses. A más de un cambio radical en la concepción y estructura del material escrito, la relación alumno-maestro es horizontal; entre estudiantes se fomentan el espíritu de cooperación y solidaridad, quitando la competencia.

- Puede avanzar en sus aprendizajes guía a guía según su ritmo y preferencia.
- Permite un armónico equilibrio entre lo que le gusta aprender, lo que debe saber y lo que le toca demostrar.
- Finalmente permite confrontarse a sí mismo sobre lo que aprendió, su manera de demostrar la funcionalidad o práctica de lo aprendido a través de la práctica.

## **2.10 GUÍA DIDÁCTICA**

Las guías didácticas de estudio son una estrategia de auto-aprendizaje que permite utilizar diversos recursos, medios y técnicas de construcción

activa, en función de habilidades, intereses, necesidades, motivaciones, experiencias y del material escolar adecuado para el aprendizaje de cada grupo o estudiante.

En contraposición a la enseñanza tradicional que supone homogeneidad de saberes en un grupo, este sistema utiliza como fundamento para su estructuración, las diferencias individuales, estableciendo que cada ser tiene trasfondo de conocimientos diferentes, un estilo de aprendizaje, un ritmo peculiar y diferente de aprender, las expectativas acerca de la utilización o funcionalidad de sus aprendizajes: la transferencia en la adquisición de aprendizajes futuros; saber aprender a aprender y gusto por la formación permanente.

Con esta perspectiva, la guía utiliza una amplia variedad de materiales de auto-aprendizaje, pudiendo progresar a su estilo y sin afectar a sus compañeros, el sistema de valoración es continuo y permanente tanto del proceso como del producto, es decir, para que sepa cómo va su progreso y para que pueda pasar de un material a otro, hasta completar los objetivos del curso.

### **2.10.1 Características de la guía didáctica**

#### **a)Autodidáctica:**

Se considera a la distribución ordenada, equilibrada, sencilla, operativa y con esquema práctico que involucra a todos los pasos de una planificación didáctica de clase o aula (tema, objetivo, estrategias,

metodologías, actividades de aplicación, auto y evaluación, bibliografía de consulta, etc.). En esta experiencia didáctica, el profesor se convierte en el mediador-facilitador-promotor orientador de los aprendizajes.

El alumno se interesa por el desarrollo de la guía didáctica cuando comprende bien lo que tiene que hacer, como va a trabajar y cuando conoce para que le va a servir aquello que va a aprender. En cuanto a los contenidos, parcialmente considerados significativos, guardan una estructura lógica al interior de cada área, tanto en secuencia, profundidad y significatividad por estar de acuerdo al pensum de estudios vigente, a la propia realidad y la estructura psicológica de los alumnos en el campo educativo.

#### **b) Autosuficiente:**

Es la capacidad que tiene la guía para proporcionar la experiencia de aprendizaje, ejercicios de aplicación y prácticas necesarias.

### **2.10.2 Procesos a seguir con la guía didáctica**

La guía didáctica es un instrumento que puede ser trabajado individual o colectivamente, con o sin ayuda del maestro.

#### **a) Individualmente**

El alumno realiza ciertos trabajos ya sea en clase o en su casa. Se somete a un sistema de valoración de sus aprendizajes mediante lecciones, cuestionarios, síntesis, presentación de informes, cuadernos,

mapas conceptuales, etc. Cuando el trabajo se realiza en clase, es importante valorar las actitudes demostradas durante el proceso de trabajo, las destrezas puestas de manifiesto en el grupo, sin comportamiento dentro y fuera de clase, así como la demostración de habilidades y capacidades que promueven dicho aprendizaje.

## **b) Grupalmente**

La guía suministra ejercicios que los lleven a confrontar entre ellos, sus propios aprendizajes. Permiten el análisis, reflexión, discusión y el aprendizaje dentro del mismo grupo. Los grupos de trabajo serán siempre distintos; rotarán por diferentes grupos, para ello se puede utilizar ciertas técnicas que faciliten dicho objetivo.

### **2.10.3 Logros de la guía didáctica**

- Promueve un aprendizaje en, con, para y desde el trabajo activo.
- Moviliza al alumno hacia el gusto por aprender a aprender.
- Deja abierta las posibilidades de encontrar nuevos aprendizajes.
- Ayuda a que cada estudiante o grupo avance a su propio ritmo de aprendizaje.
- La estimulación del propio interés como factor que impulsa a aprender.
- Ponerse en contacto directo entre el estudiante y el educador.
- Desarrollar una conciencia social e individual sobre la superación y el trabajo.
- Permite experimentar de forma directa con el entorno.
- Alternar períodos de tiempo para realizar actividades grupales e individuales.

- Al educando permite participar en la organización, programación y evaluación diaria.
- Transformar la clase en verdaderos laboratorios o talleres de aprendizajes.
- Convierte al educador en:
  - Orientador.
  - Guía.
  - Facilitador.
  - Tutor.
  - Asesor.
  - Promotor de procesos de aprendizaje.
  - Promover un contacto cálido y afectivo con todos los estudiantes que piden ayuda.
  - Emplear extensamente el material de apoyo.
  - Prever el tiempo en función de las actividades a realizarse. Sin olvidar las diferencias individuales.

Permite que el alumno:

- Se convierta en el verdadero sujeto y actor de su propia educación-aprendizaje.
- Asuma la responsabilidad del trabajo y de sus propios aprendizajes.
- Aprende a responder por sus propios actos: buenos o malos.
- Coopere y conviva con los demás.
- Se auto valore considerando sus reales capacidades.
- Experimente que solo se aprende haciendo.
- Aprenda cómo puede aprender de mejor manera.
- Tenga claramente definidas, escritas y delimitadas las tareas de aprendizaje.
- Tenga claro los objetivos a desarrollar.

- Permite la aplicación de modernas técnicas de interacción y auto-aprendizaje.
- Obtenga un aprendizaje personalizado.
- Dar énfasis a la práctica, experiencia y actividad.
- Avanzar a su propio ritmo y según sus diferencias de aprendizaje.

#### **2.10.4 Partes que componen la guía didáctica:**

##### **a) Carátula**

- Datos informativos de la institución educativa
- Unidad, lección y listado de contenidos.
- Área, materia, curso.
- Número de la guía.

##### **b) Tema**

Cada taller debe empezar con el nombre de un tema de acuerdo a cada actividad que se va a lograr el cual debe ser llamativo y de interés para quien lo escoja.

##### **c) Actividades Iniciales**

Las actividades iniciales pueden ser un gráfico, frases, preguntas, actividades previas o de inter relación, canciones, anécdotas, trabalenguas, relato de un problema, etc.

#### **d) Objetivos**

Contará el listado de objetivos operacionales a ser conseguidos en cada guía, deben ir de acuerdo a las destrezas, habilidades o capacidades que se desean desarrollar en los estudiantes.

#### **e) Materiales**

Se realizará una lista de todos los materiales o recursos didácticos con los cuales se va a desarrollar el taller.

#### **f) Desarrollo del contenido**

- Cuando se trata de un trabajo de investigación, la guía debe tener todas las instrucciones claras y precisas.
- Las instrucciones y los contenidos deberán ser con vocabulario claro, accesible y sencillo. Las destrezas, contenidos, valores, cuestionarios y objetivos deben estar íntimamente relacionados.
- Para que la guía de aprendizaje sea llamativa, dinámica, amena, atractiva, debe estar diagramada y elaborada con una serie de ilustraciones, cuadros, curiosidades y colores.

#### **g) La evaluación**

- Se debe apreciar la adquisición de las destrezas, contenidos y actitudes, las cuales deben ser demostradas como consecuencia

del proceso de trabajo de interaprendizaje. Cada módulo tendrá diseñado varios mecanismos de control y valoración del proceso y producto del aprendizaje a nivel personal, grupal o del educador.

- Es aconsejable diseñar varios cuestionarios, trabajos prácticos, informes, observaciones personales, etc. Que pueden o no ser conocidos previamente por los alumnos.

## **h) Vocabulario**

Es un espacio donde se escriben las palabras que de acuerdo a la edad de los alumnos y a los conocimientos previos, pueden o no ser entendidos.

## **i) Bibliografía**

El sistema modular de aprendizaje, deja abierta una puerta amplia para la profundización e investigación de nuevos aprendizajes, temas, informaciones, procesos, actitudes o contenidos que despierten el interés por el trabajo, por ello es aconsejable una ficha bibliográfica de los textos de consulta para la guía.

## **2.11 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL**

Esta investigación se fundamentó en la Teoría humanista la cual demuestra a través de sus exponentes y defensores que todos los seres humanos poseen un potencial de desarrollo y el objetivo de los individuos es el avance de sus capacidades reales. La estructura o la



base de un alto rendimiento escolar se sustentan en los procesos motivacionales; la enseñanza estratégica apoyada en los recursos lúdicos pretende conseguir educandos independientes preparados para razonar y actuar de forma autónoma, por tal motivo los elementos de la atmósfera educativa deben aportar de forma vigorosa hacia la consecución de altos estándares de aprendizajes basados en las actividades lúdicas, por lo anterior se busca modificar las estrategias de enseñanza que los docentes ponen marcha en su desempeño para la tomar conciencia de cómo pueden resolver las tareas de aprendizaje y después regular su ejecución para el desarrollo de la potencialidad humana.

Para el desarrollo de esta investigación se también se buscó el apoyo basado en los enunciados de la teoría cognitiva manifestada por Jean Piaget el cual argumenta que el desarrollo cognoscitivo ocurre con la reorganización de las estructuras como consecuencia de los procesos adaptativos al medio, a partir la asimilación de experiencia y acomodación de las mismas de acuerdo con el conocimiento previo, si la experiencia física y social entra en conflicto con los conocimientos previos las estructuras cognoscitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo que se considera aprendizaje, el juego es parte de esa experiencia previa de aprovechamiento de experiencias, se requieren siempre procesos motivacionales para reacomodar la estructura mental de acuerdo al tema de estudio que se desee sembrar en el escolar. Esta teoría se preocupa del estudio de procesos tales como el lenguaje, percepción, memoria razonamiento y resolución de problemas, ello concibe al sujeto como un procesador activo de los estímulos, en tal razón el juego es un recurso que utilizado de la manera correcta favorece a este procesamiento, las actividades lúdicas ayudan a realizar esa interrelación con el entorno, por lo anterior esta teoría pone el rol de la acción en el proceso de aprendizaje siendo un acompañante de ese

componente la acción lúdica, la teoría cognitiva aporta con sus fundamentos los cuales se inter conectan con el juego y la lúdica.

La teoría socio-histórico-cultural aportó en el desarrollo de esta investigación sobre la influencia de la lúdica y el juego ya que para las funciones mentales superiores, el ser humano se caracteriza por una sociabilidad primaria, La sociabilidad del niño es el punto de partida de sus interacciones sociales con el medio que lo rodea. Por origen y por naturaleza el ser humano no puede existir ni experimentar el desarrollo propio de su especie como un ente aislado; tiene necesariamente su prolongación en los demás; de modo aislado no es un ser completo. Para el desarrollo del niño, especialmente en su primera infancia, lo que reviste importancia primordial son las interacciones asimétricas, es decir las interacciones con los adultos portadores de todos los mensajes de la cultura, de ahí la importancia del docente en sus funciones y la habilidad de impactar de manera positiva en sus discípulos a través de las actividades innatas como lo es el juego, en el crecimiento cultural del niño, cada función aparece dos veces, primero en el nivel social y después en el nivel individual. Este es precisamente el elemento fundamental de la concepción que Vygotsky tiene de la interacción social: en el proceso del desarrollo esta desempeña un papel formador y constructor, ello representa sencillamente que algunas clases de situaciones mentales superiores como la atención voluntaria, memoria lógica, pensamiento verbal y conceptual, emociones complejas se desarrollan a través de la intervención de acciones externas vinculadas al medio socio cultural en donde se desenvuelve el educando.

La escuela tradicional y la escuela nueva con sus dos perspectivas son la síntesis de la teoría socio crítica, las cuales han sido un referente para el tema de estudio de esta propuesta, de las cuales se toman en cuenta las características de la escuela moderna, en donde el estudiante es el

constructor del conocimiento, el docente es quien guía hacia ese descubrimiento, sin formalismos, otorgándole al estudiante la libertad para pensar, argumentar, discernir y distinguir la realidad del mundo que le rodea, en donde el juego y las acciones lúdicas ayudan a la elaboración de ese aprendizaje por la amplitud que estas acciones brindan y dan las herramientas para ese rendimiento personal avanzado.

El juego y las estrategias lúdicas son una herramienta de ayuda potencial hacia el logro de altos estándares de calidad en el rendimiento escolar, por lo expuesto anteriormente de acuerdo a cada base científica se concluye que el desarrollo de la lúdica es un factor imprescindible para potenciar el conocimiento en los infantes.

## **2.10 GLOSARIO DE TÉRMINOS**

**Abstracción.-** De acuerdo a la concepción filosófica la abstracción es un acto mental en el que conceptualmente se aísla un objeto o una propiedad de un objeto. Según la concepción psicológica es el proceso que implica reducir los componentes fundamentales de información de un fenómeno para conservar sus rasgos más relevantes.

**Adaptación.-** Consiste en la aceptación e internalización de las normas de una sociedad por parte de la persona. Proceso por el cual un grupo o un individuo modifican sus patrones de comportamiento para ajustarse a las normas imperantes en el medio social en el que se mueve.

**Albores.-** Son los inicios o principios de algún tema o circunstancia. Comienzo o principio de algo. Infancia o juventud. Etapa inicial de algún proceso o desarrollo.

**Alusión.-** Acción de aludir. Alusión personal. En los cuerpos deliberantes, la que se dirige a uno de sus individuos, nombrándolo, refiriéndose insinuándose a sus opiniones o doctrinas. Figura que consiste en aludir a una persona o cosa mediante alguna expresión que los sugiera indirectamente.

**Aprendizaje.-** Es un proceso por el cual el ser humano renueva sus capacidades para provocar un cambio de conducta.

**Avidez:** Definido como la ansia o el deseo muy fuerte e intenso de tener o conseguir algo.

**Categorización:** En lenguaje coloquial, se entiende por categorización el grado de jerarquía dentro de un orden.

**Cinético:** La cinética es un área de la fisicoquímica que se encarga del estudio de la rapidez de reacción, cómo cambia la rapidez de reacción bajo condiciones variables.

**Corporal:** Lo relativo al cuerpo. La expresión corporal y/o lenguaje del cuerpo es una de las formas básicas para la comunicación. Con material educativo, la expresión corporal se refiere al movimiento, con el propósito de favorecer los procesos de aprendizaje, estructurar el esquema corporal, construir una apropiada imagen de sí mismo, mejorar la comunicación y desarrollar la creatividad. Estos procesos son los que se ponen en juego para el desarrollo de la creatividad expresiva, aplicada a cualquiera de los lenguajes. Como tal, ofrece a los educadores una amplia gama de posibilidades en su trabajo específico. Como expresión artística se basa en la forma en que se interpreta emociones por medio de nuestros movimientos: inconsciente y conscientemente, se caracteriza por la disciplina que lleva a expresar emociones. El propósito principal es

sentir libertad en la ejecución de cada movimiento artístico basado en los sentimientos que quieren expresar, ejemplo: si se quiere hacer una ejecución de éstas, se utiliza la creatividad para inventar formas y movimientos, además de que tienen que sentirse en completa libertad.

Por último es la corporación, que se utiliza como la única comunicación a través de los movimientos del cuerpo. Siempre debemos estar seguros de nosotros mismos. Nos sirve para poder comunicarnos sin usar el lenguaje oral como con las personas con discapacidades auditivas y visuales, que utilizando sus manos logran un muy efectivo medio de comunicación.

El lenguaje del cuerpo no es una ciencia exacta. A veces los gestos o movimientos de las manos o los brazos pueden ser una guía de sus pensamientos o emociones subconscientes, pero a menudo esos indicios son erróneos. Las señales no verbales se usan para establecer y mantener relaciones personales, mientras que las palabras se utilizan para comunicar información acerca de los sucesos externos.

**Destrezas.-** Habilidad o arte para realizar una acción, mediante la práctica. Capacidad para hacer una cosa bien, con facilidad y rapidez, maña, pericia. Habilidad y experiencia en la realización de una actividad determinada, generalmente automática o inconsciente

**Didáctica:** Del griego didaskein, "enseñar, instruir, explicar" es la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza, destinados a plasmar en la realidad las pautas de las teorías pedagógicas.

**Devienen.-** Ocurrir o producirse un hecho. Transformarse una cosa o persona en otra. Muy relacionado con el tiempo y con los correspondientes a mutación y cambio.

**Emblemática:** Pertenece o relativo al emblema, o que lo incluye. Característica de un lugar o de un grupo de personas. Representativo, distintivo, alegórico, significativo, característico, simbólico

**Empírico:** El empirismo es una teoría filosófica que enfatiza el papel de la experiencia, ligada a la percepción sensorial, en la formación del conocimiento. Para el empirismo más extremo, la experiencia es la base de todo conocimiento, no sólo en cuanto a su origen sino también en cuanto a su contenido. Se parte del mundo sensible para formar los conceptos y éstos encuentran en lo sensible su justificación y su limitación. El término empirismo proviene del griego empiría, cuya traducción al latín es experientia, de donde deriva la palabra experiencia. El empirismo, bajo ese nombre, surge en la Edad Moderna como fruto maduro de una tendencia filosófica que se desarrolla sobre todo en el Reino Unido desde la Baja Edad Media. Suele considerarse en contraposición al llamado racionalismo, más característico de la filosofía continental.

**Estimulación:** La estimulación o incentivo es la actividad que se le otorga a los seres vivos para un buen desarrollo o funcionamiento, ya sea por cuestión laboral, afectiva o física. La estimulación se contempla por medio de recompensas o también llamados estímulos. La mayor parte es por dinero, por afecto o por ciertos métodos de ejercicios, por lo cual se incita a realizar acciones mejor elaboradas.

**Fisiológico:** La fisiología del griego physis, naturaleza y conocimiento, estudio es la ciencia biológica que estudia las funciones de los seres vivos.

**Guía.-** Aquello que dirige o encamina el proceso pedagógico. Tratado en que se dan directrices o consejos sobre determinadas materias.

**Habilidades Sociales.-** Son un conjunto de conductas aprendidas de forma natural se manifiesta en situaciones interpersonales y socialmente aceptadas.

**Juego.-** Actividad inherente al ser humano. Que produce placer y constituye una estrategia metodológica fundamental en proceso educativo. Un juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, pero en muchos casos estos no tienen una diferencia demasiado clara. También un juego es considerado un ejercicio recreativo sometido a reglas.

**Humanista:** El humanismo es un movimiento intelectual, filosófico y cultural europeo estrechamente ligado al Renacimiento cuyo origen se sitúa en el siglo XIV en la península itálica.

**Incidencia:** Influencia de un número de casos en algo, normalmente en las estadísticas.

**Jerárquico:** Organización por categorías o grados de importancia entre diversas personas o cosas.

**Kinestésica:** Es la capacidad para usar todo el cuerpo para expresar ideas y sentimientos (por ejemplo un actor, un mimo, un atleta, un bailarín) y la facilidad en el uso de las propias manos para producir o transformar cosas (por ejemplo un artesano, escultor, mecánico, cirujano). Esta inteligencia incluye habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio, la destreza, la fuerza, la flexibilidad y la velocidad así como las capacidades auto perceptivo, las táctiles y la percepción de medidas y volúmenes.

**Lúdica:** La palabra lúdico es un adjetivo que califica como con la cualidad todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura. En el niño, son particularmente necesarias las actividades lúdicas, como expresión de su imaginación y de su libertad, para crecer individual y socialmente, según que el juego se realice solitariamente o se comparta, respectivamente.

**Operaciones concretas:** Esta etapa se presenta desde los 7 a los 11 años de edad, se caracteriza por que los niños muestran una mayor capacidad para el razonamiento lógico, aunque limitado a las cosas que se experimentan realmente. Los niños pueden realizar diversas operaciones mentales: arreglar objetos en clasificaciones jerárquicas, comprender las relaciones de inclusión de clase y los principios de simetría y reciprocidad. Durante la etapa de las operaciones concretas, los niños muestran una mayor capacidad para el razonamiento lógico, aunque todavía a un nivel muy concreto. El pensamiento del niño sigue vinculado a la realidad empírica.

**Operaciones formales:** Se presenta a la edad de la adolescencia y continúa a lo largo de toda la vida adulta. Su principal característica es que continúa a lo largo de toda la vida adulta. Su principal característica es que el individuo que llega a esta etapa es capaz de prescindir del contenido concreto y palpable de las cosas y de situarse en el campo de lo abstracto. El adolescente es capaz de realizar razonamientos formales sobre un nivel abstracto: se desarrollan nuevas capacidades que permiten la valoración de la verdad o falsedad de las proposiciones abstractas, analizar fenómenos complejos en términos de causa-efecto, utilizando el método hipotético-deductivo, e incluso deducir consecuencias de situaciones hipotéticas y diseñar pruebas para ver si las consecuencias sostienen la verdad.



**Párvulo:** Que recibe educación pre-escolar, hoy denominada Educación Infantil

**Pedagogía:** La pedagogía (del griego paidos -niño) y (gogos -conducir)) es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación. Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, y tiene como fundamento principal los estudios de Kant y Herbart. Usualmente se logra apreciar, en textos académicos y documentos universitarios oficiales, la presencia ya sea de Ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes o, como aquí se trata, de ambas en una misma categoría que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud etimológica. El objeto de estudio de la pedagogía es la educación, tomada ésta en el sentido general que le han atribuido diversas legislaciones internacionales.

**Permutaciones:** La definición intuitiva de permutación, como ordenamientos o arreglos de los elementos de un conjunto se formaliza con el uso del lenguaje.

**Pre-operacional:** Esta etapa se halla entre la etapa Sensorio motora y la etapa de las Operaciones Concretas. Representa un salto cualitativo en la forma de pensar porque trae consigo la función simbólica: el niño utiliza símbolos para representar objetos, lugares y personas; puede retroceder y avanzar en el tiempo.

**Psicomotriz:** La psicomotricidad es una disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve. Su campo de estudio se basa en el cuerpo como construcción, y no en el organismo en relación a la especie.

**Rendimiento escolar:** El rendimiento escolar es alcanzar un nivel educativo eficiente, donde el estudiante puede demostrar sus capacidades cognitivas, conceptuales, aptitudinales, procedimentales y actitudinales.

**Roussoniana:** Lo que caracteriza el modelo político que Rousseau desarrolla en El Contrato Social es la idea clave de "voluntad general"

**Sensorio- motor:** Este primer periodo en el desarrollo del niño abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente. Tal y como el nombre "sensorio motor" indica, lo que caracteriza este periodo es que el bebé se relaciona con el entorno a través de sus percepciones físicas su acción motora directa. Desde el momento de su nacimiento, él bebé no es un ser inactivo o mero receptor de estímulos, sino que desde el primer momento él bebé actúa sobre su entorno e inicia conductas. La cognición - la inteligencia - del niño en este momento toma la forma de respuestas abiertas a la situación inmediata. El conocimiento del mundo que el bebé tiene se basa en los reflejos con los que nace. Estos mecanismos innatos reflejos (como el reflejo de succión o el reflejo de aprehensión) se diferencian paulatinamente en esquemas sensorios motores como: levantar cosas, empujar cosas, tirar de un objeto, golpear algo.

**Senso -percepción:** La senso-percepción es el proceso a través del cual el individuo adquiere información del ambiente que le rodea dándole significado y contexto, este es por lo tanto el primero de los procesos cognitivos implicados en la adquisición de conocimiento. El proceso perceptivo genera patrones cognitivos estables del ambiente a través de la actividad neuronal del encéfalo. Este proceso facilita la adaptación y

supervivencia del sujeto dándole significado a la actividad cognitiva en general y guiando las acciones de las personas.

**Símil:** En la actualidad, los repertorios de figuras literarias no establecen distinción entre el símil y la comparación<sup>1</sup> y se insiste en el uso de elementos de relación como “como”, “cual”, “que” o “se asemeja a” para diferenciar formalmente a esta figura de la metáfora. Es una comparación con conectores

**Simposios:** El simposio, es una reunión de expertos en la que se expone y desarrolla un tema en forma completa y detallada, enfocándolo desde diversos ángulos a través de intervenciones individuales, breves, sintéticas y de sucesión continuada. Los especialistas exponen durante varios minutos y un coordinador resume las ideas principales. El auditorio formula preguntas y dudas que los expertos aclaran y responden.

### 2.13 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo diagnosticar la influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar?
- ¿Cómo seleccionar estrategias didácticas innovadoras que tengan como eje la lúdica y el juego y aplicarlas diariamente?
- ¿Cómo diseñar una guía con estrategias metodológicas sobre el juego y la lúdica para el fortalecimiento del rendimiento escolar?
- ¿Cómo socializar la guía con directivos, personal docente y padres de familia del centro infantil para lograr una mayor incidencia en el rendimiento de los estudiantes a través del juego?

## 2.14 MATRIZ CATEGORIAL

CATEGORÍA	DEFINICION CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES
<b>LA LÚDICA</b>	La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín "ludus" cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura.	Esquema corporal	Definida o indefinida: Lateralidad Lateralización
		Educación lúdica	Motivación: alta, baja, escasa.
		El papel que desempeña el adulto.	Libre Dirigido Presenciado
		Estrategias	Metodológicas Didácticas
		La actividad que realiza	Juegos Didácticos Actividades Motoras Juegos Recreativos y Tradicionales Juegos Didácticos y de Memoria Actividades de razonamiento lógico Relaciones espaciales y temporales
<b>RENDIMIENTO</b>	Resultado cuantitativo que se obtiene en el proceso de aprendizaje, determina el nivel de conocimientos	Rendimiento escolar	Nivel de rendimiento  Factores Línea de acción

## **CAPÍTULO III**

### **3. METODOLOGÍA**

#### **3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN**

##### **3.1.1. Descriptiva**

El tipo de investigación fue de carácter descriptivo ya que se detalló cómo se pueden realizar cada uno de los procesos de mejora del rendimiento escolar a través de la lúdica, especificando cada estrategia y su correcta aplicación con el uso de la representación objetiva, específica y categórica de cada tema y subtema.

##### **3.1.2. De campo**

La investigación se realizó visitando el Centro Educativo en el horario determinado para recoger la información necesaria a través de las encuestas y fichas de observación de manera más exacta.

##### **3.1.3. Cualitativa**

Esta investigación dirige al tema hacia las características del problema evaluándola en principio, desarrollo y finalización, reforzando las debidas modificaciones en el proceso educativo, incrementos de recursos didácticos, eliminación de pedagogía tradicional negativa, y la calidad del

evaluándola en principio, desarrollo y finalización, reforzando las debidas modificaciones en el proceso educativo, incrementos de recursos didácticos, eliminación de pedagogía tradicional negativa, y la calidad del análisis estadístico más no la cantidad numérica, para un óptimo resultado en rendimiento académico y desenvolvimiento social.

#### **3.1.4. Bibliográfica**

La investigación bibliográfica, aportó en la descripción, análisis y fundamentación para situar adecuadamente el desarrollo del proyecto con la ayuda de documentos escritos actualizados y Lincografía adecuada.

#### **3.1.5. Propositiva**

La investigación es de carácter propositiva, ya que al presentar una propuesta alternativa que en este caso es la guía, tiene el propósito de brindar una solución o respuesta para el cambio eficaz al problema investigado.

### **3.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

Para continuar con el estricto seguimiento de esta investigación se cumplió con el procedimiento requerido a través de los siguientes métodos eficaces en este tipo de investigación:

#### **3.2.1. Observación**

Para determinar el tema, delimitarlo y especificarlo se ha observado la

existencia de esta necesidad en las aulas del Centro Infantil y a la vez se visualizó en base a éste las posibles causas, efectos, consecuencias y soluciones para lo cual se aplicó una ficha de observación diseñada de acuerdo a la necesidad.

### **3.2.2. Deductivo / Inductivo**

Por medio del cual al tema propuesto se analizó a través de varias subdivisiones y tópicos y se concentra desde lo más elemental hacia lo general de acuerdo al proceso con el cual se ejecuta este método de investigación.

### **3.2.3. Analítico / Sintético**

A través del método analítico- sintético se determinó que extrajo cada síntesis, análisis, resumen y extracto para aplicarlo de manera leve con una perspectiva del resultado final.

### **3.2.4. Método Estadístico**

Este método parte del proceso de obtención, representación análisis e interpretación de datos hacia una proyección el cual ayudó en una mejor comprensión de la realidad investigada.

## **3.3. TÉCNICAS**

### **3.3.1. Encuesta**

La encuesta se realizó a través de un proceso directo entre los docentes del Centro Infantil Municipal N° 1 “María Olimpia Gudiño” mediante el

cual se buscará recaudar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación. Los datos se obtuvieron realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa de los docentes de los niveles de Educación Inicial II, con el fin de conocer estados de opinión, características o hechos con respecto a estrategias lúdicas.

### 3.3.2 Ficha De Observación

La ficha de observación se centró en la recopilación de datos diseñada para los estudiantes de Educación Inicial II del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño”, la misma que constó de 15 ítems.

### 3.4 POBLACIÓN

La población con la cual se realizó la investigación fue de 140 niños y niñas del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra.

#### CUADRO DE POBLACIÓN DE LOS NIÑOS/AS DE EDUCACIÓN INICIAL II DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL MUNICIPAL N° 1 “MARÍA OLIMPIA GUDIÑO”.

EDUCACION INICIAL II DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL		
	ESTUDIANTES	DOCENTES
Paralelo “A”	33	2
Paralelo “B”	33	2
Paralelo “C”	33	2
Paralelo “D”	33	1
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>7</b>



### **3.5 MUESTRA**

Por tratarse de una muestra reducida de niños/as se trabajó con toda la población y no se procedió al cálculo de la muestra.

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

#### 4.1 Encuesta dirigida a los docentes del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño”

1.- ¿El estudiante es motivado en las clases en las cuales se utilizaron juegos y estrategias lúdicas?

Tabla 1

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	100%
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

### ANÁLISIS

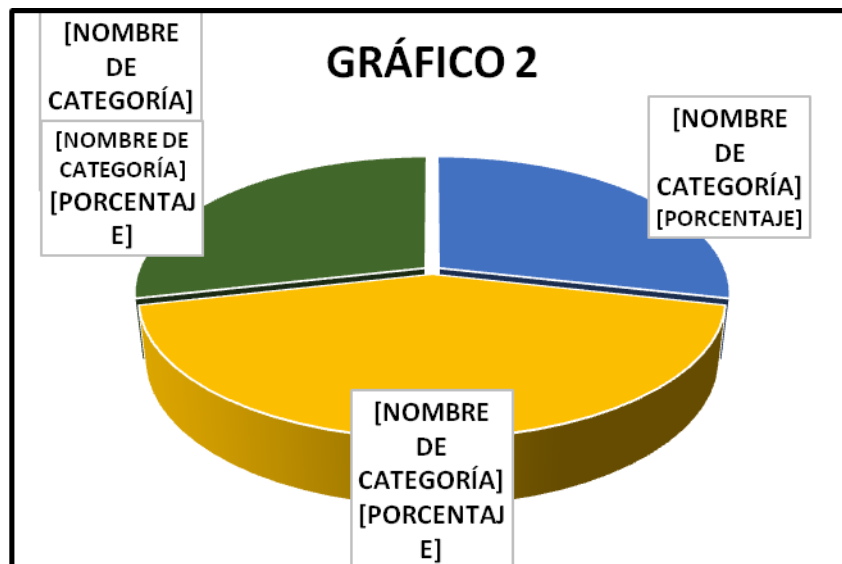
De acuerdo a la encuesta realizada a los docentes del Centro Infantil, toda la población de docentes encuestados respondió que los estudiantes son motivados cuando se aplican estrategias lúdicas lo cual ayuda en su rendimiento escolar.

## 2.- ¿Utiliza estrategias lúdicas innovadoras en el desarrollo de los temas de enseñanza/ aprendizaje?

Tabla 2

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	2	28
A VECES	3	43
NUNCA	2	29
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

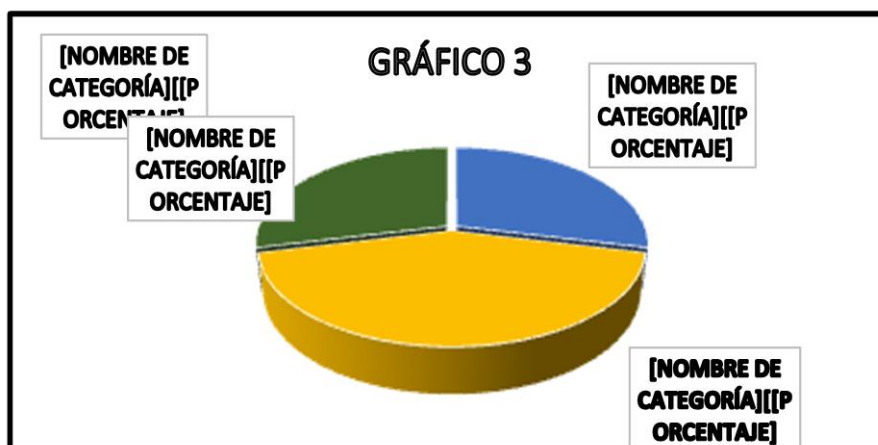
El resultado de la encuesta realizada a los docentes del Centro Infantil indica que el mayor porcentaje de docentes utilizan a veces estrategias innovadoras en el desarrollo de los temas de enseñanza aprendizaje otro porcentaje mínimo lo hace casi siempre y otro sector de docentes no lo hace.

**3.- ¿Demuestra el compromiso constante por realizar variaciones en el desarrollo lúdico en los niños/as de 4 a 5 años de edad?**

**Tabla 3**

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	0	0
CASI SIEMPRE	2	28
A VECES	3	43
NUNCA	2	29
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## **ANÁLISIS**

El mayor porcentaje de docentes encuestados respondieron que a veces demuestran el compromiso constante por realizar variaciones en el desarrollo lúdico en los niños/as de 4 a 5 años de edad, una mínima sección de la población de encuestados respondieron casi siempre, y otro grupo respondió nunca.

**4.- ¿Cree que el juego y la lúdica influyen en el rendimiento escolar en los niños/as de 4 a 5 años de edad?**

**Tabla 4**

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	100
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## **ANÁLISIS**

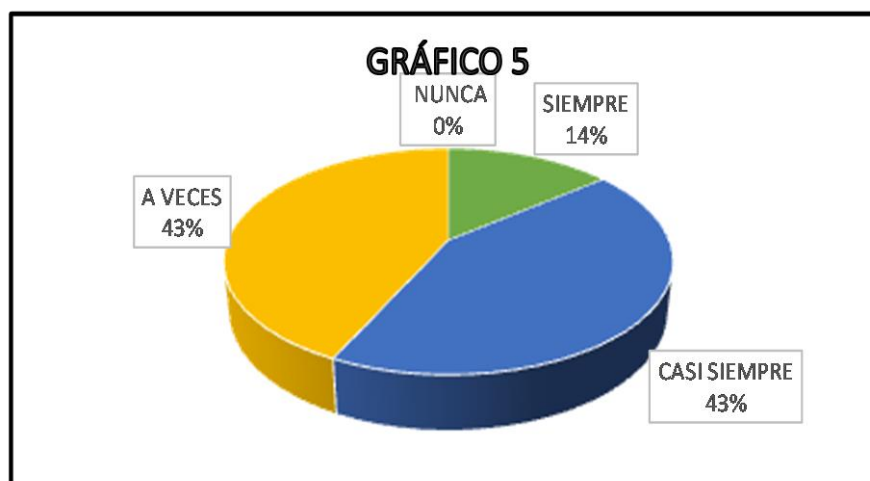
El mayor porcentaje de docentes encuestados respondieron que el uso de la lúdica en las clases de los niños y niñas del nivel de inicial 2 influye siempre en el rendimiento escolar en los niños/as de 4 a 5 años de edad.

**5.- ¿Cuenta usted con información bibliográfica actual que le permita ampliar sus conocimientos sobre estrategias lúdicas?**

**Tabla 5**

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	3	43
A VECES	3	43
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Ficha Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## **ANÁLISIS**

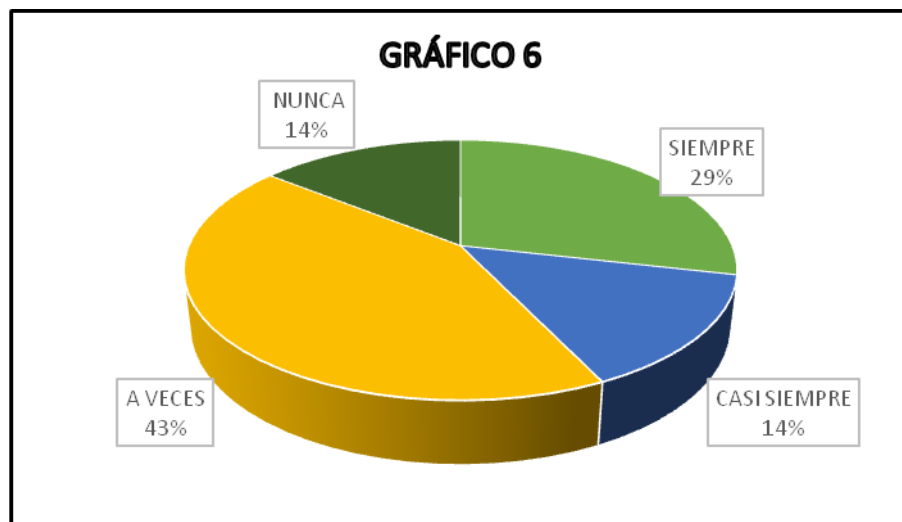
De acuerdo a la encuesta realizada, un porcentaje equivalente a casi la mitad de docentes respondieron que casi siempre cuentan con información bibliográfica, de igual manera respondieron a veces, y un mínimo porcentaje siempre.

## 6.- ¿Ha recibido capacitación o actualización profesional sobre el tema?

Tabla 6

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	2	29
CASI SIEMPRE	1	14
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Ficha Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta el mayor número de maestras respondieron haber recibido actualización profesional solo a veces, un sector medio respondieron que casi siempre, y otra sección mínima casi siempre y nunca.

## 7.- ¿Le interesaría tener mayor información sobre la influencia de la lúdica y el juego a través de una guía o talleres?

Tabla 7

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	100
CASI SIEMPRE	0	0
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>0</b>

Fuente Ficha Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

Toda la población de docentes encuestados están interesados en obtener mayor información sobre la influencia de la lúdica a través de una guía o talleres para poner en práctica en las clases con los estudiantes de Educación Inicial.

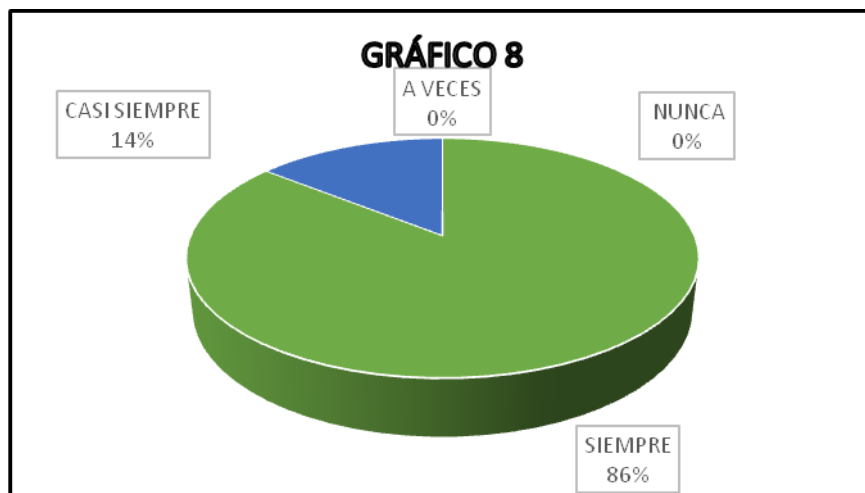


8.- ¿De acuerdo a su experiencia profesional el uso del juego y la lúdica facilitan el razonamiento lógico y por lo tanto un mejor rendimiento escolar?

**Tabla 8**

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	86
CASI SIEMPRE	1	14
A VECES	0	0
NUNCA	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

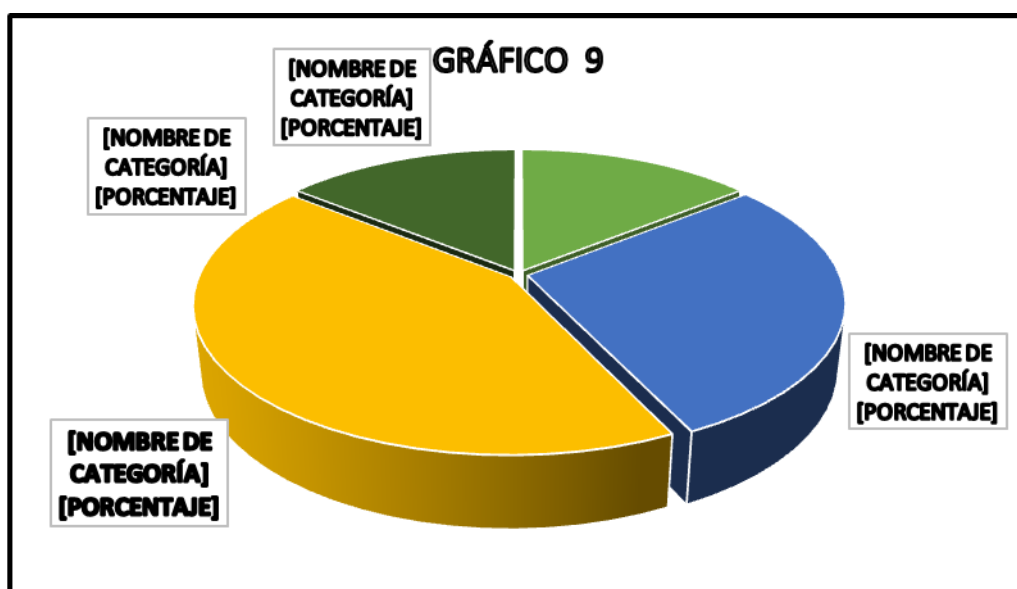
El mayor porcentaje de docentes encuestados respondieron que siempre el uso del juego y la lúdica facilitan el razonamiento lógico y por lo tanto un mejor rendimiento escolar, un porcentaje muy bajo respondió que casi siempre.

## 9.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos didácticos?

Tabla 9

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

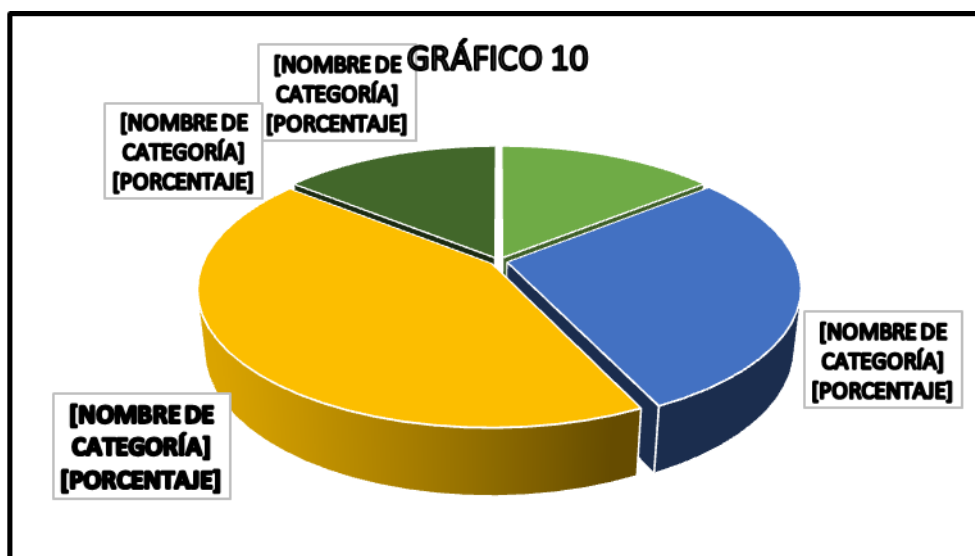
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos didácticos en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

## 10.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos recreativos?

Tabla 10

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

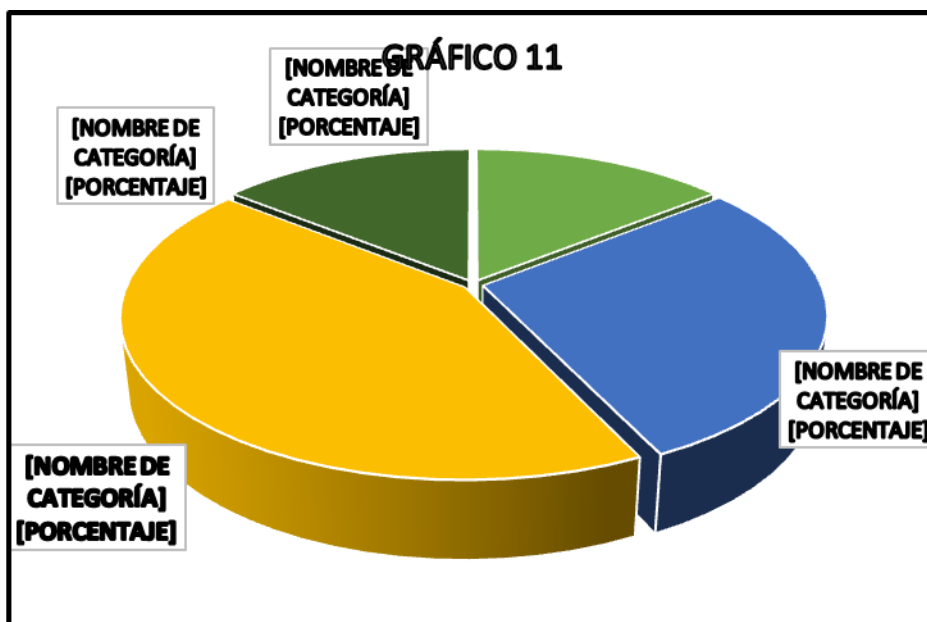
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos recreativos en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

## 11.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos tradicionales?

Tabla 11

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

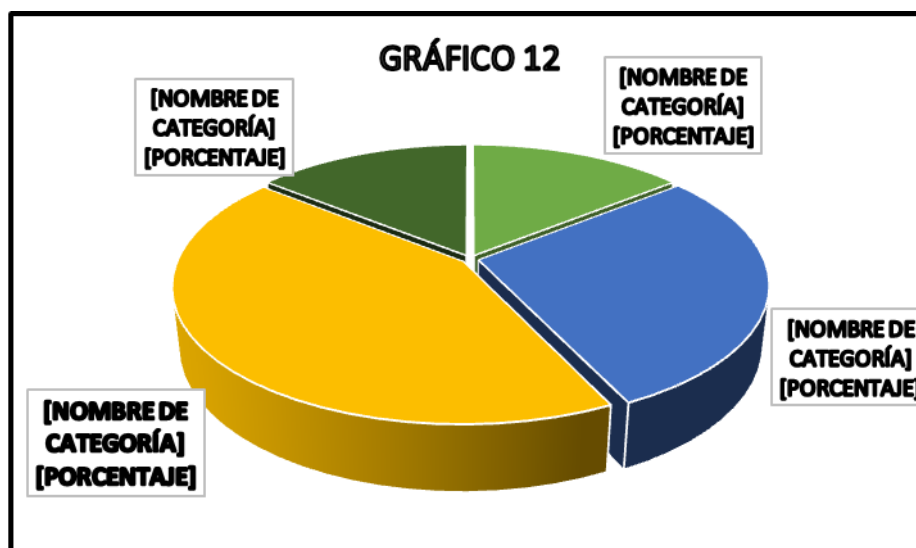
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos tradicionales en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

## 12.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos con reglas convencionales?

Tabla 12

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

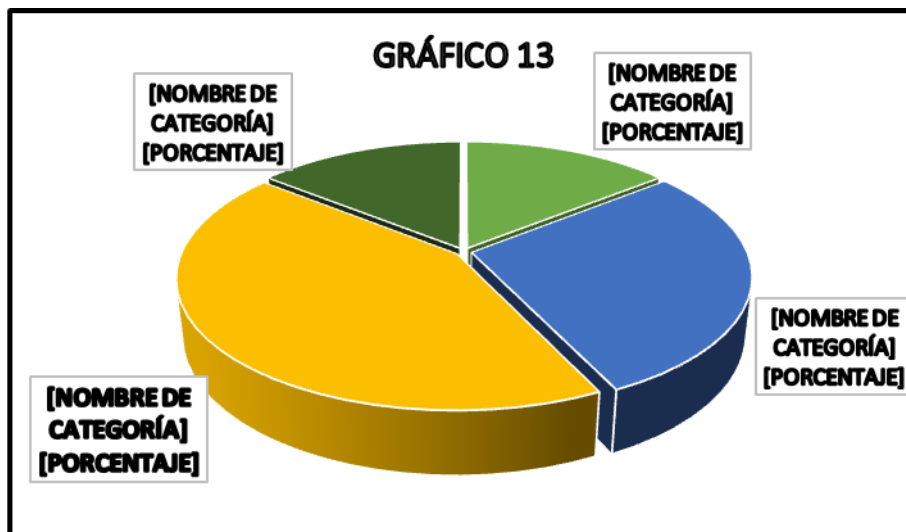
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos con reglas convencionales en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

### 13.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos dramáticos?

Tabla 13

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

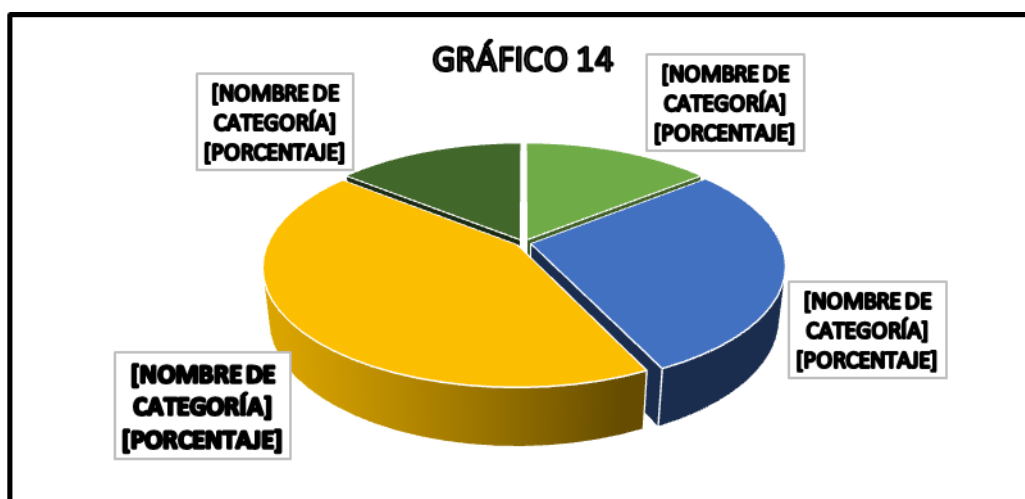
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos dramáticos en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

14.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de construcción?

Tabla 14

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

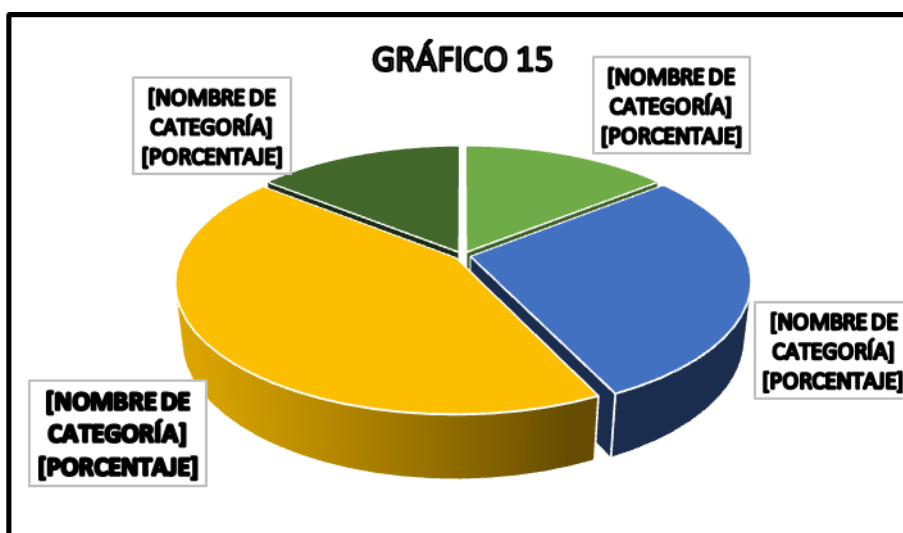
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de construcción en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

15.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de memoria?

Tabla 15

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de memoria en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

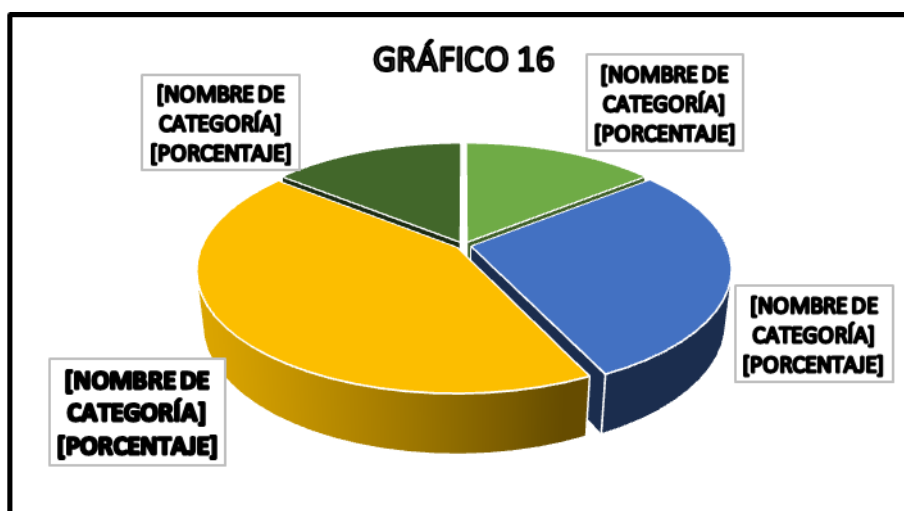


## 16.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de razonamiento lógico?

Tabla 16

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

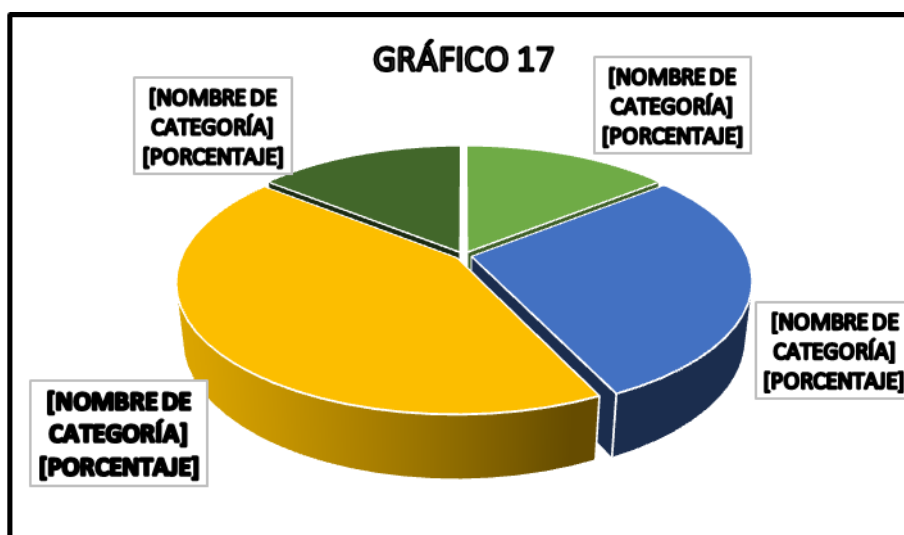
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de razonamiento lógico en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

## 17.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de relaciones espaciales?

Tabla 17

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

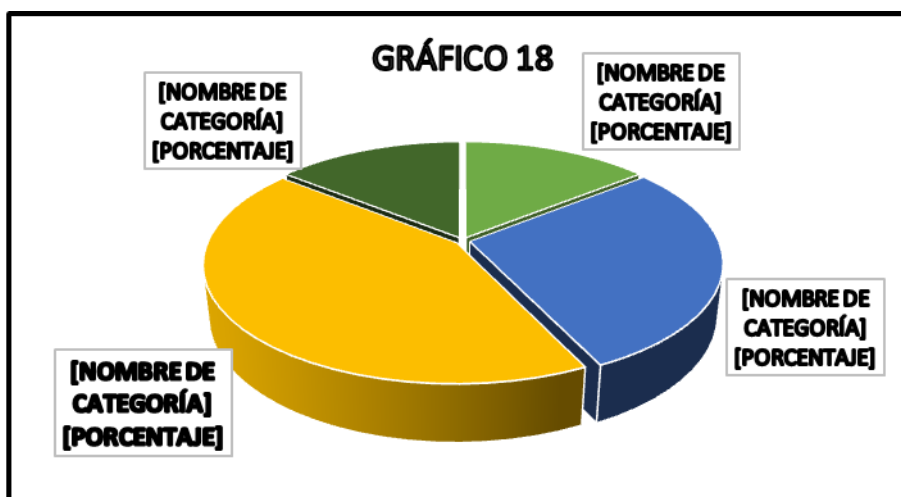
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de relaciones espaciales en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

## 18.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de relaciones temporales?

Tabla 18

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

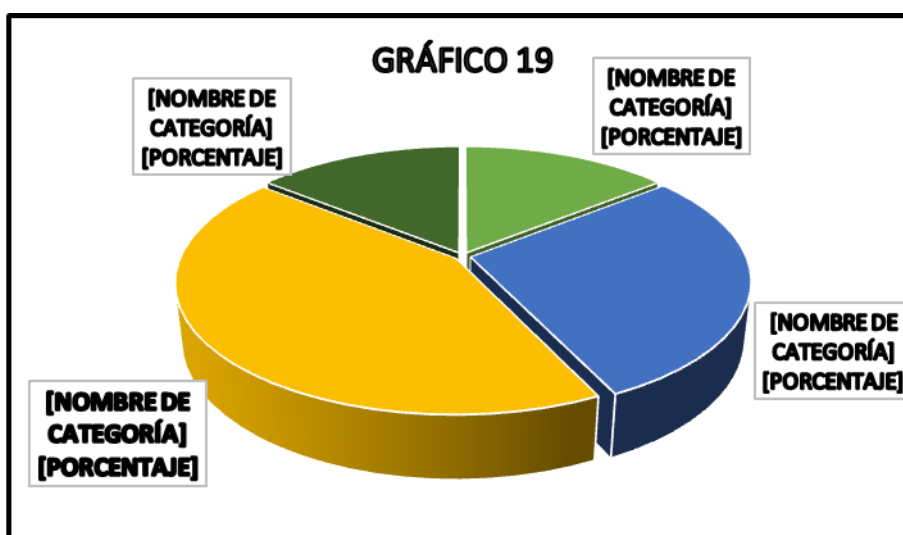
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de relaciones temporales en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

## 19.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de resolución de conflictos?

Tabla 19

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

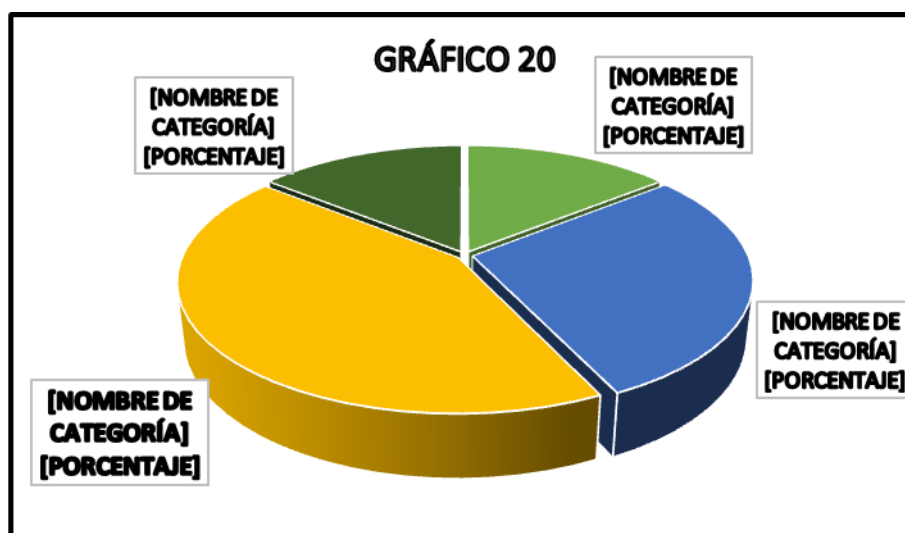
De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de resolución de conflictos en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca.

20.- ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de cooperación?

Tabla 20

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	1	14
CASI SIEMPRE	2	29
A VECES	3	43
NUNCA	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Fuente: Encuesta  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de Docentes Encuestados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los docentes, el porcentaje con mayor cantidad de respuestas se concentró en que a veces han usado juegos de cooperación en su desenvolvimiento profesional, otro sector intermedio pero que no demuestra una mayoría respondió casi siempre, y el más bajo porcentaje de respuestas se concentró en siempre y nunca

## FICHA DE OBSERVACIÓN

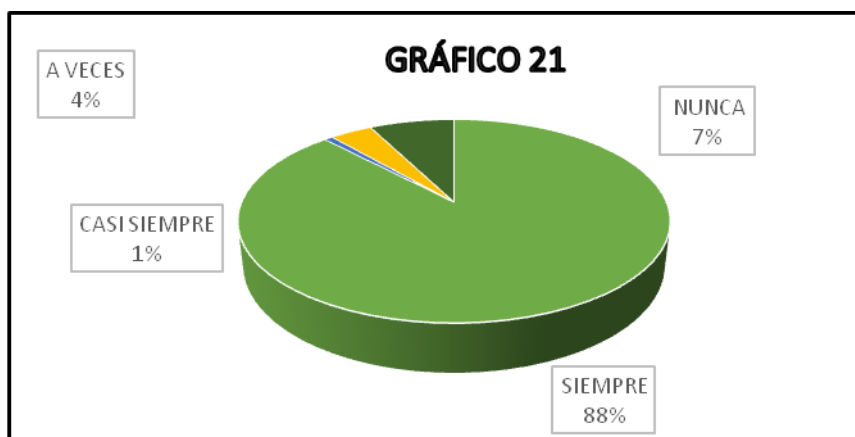
### 4.2 Ficha de observación dirigida a los estudiantes de Educación Inicial II del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño”

1.- ¿El estudiante es motivado en las clases en las cuales se utilizaron juegos y estrategias lúdicas?

Tabla 21

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	116	88
CASI SIEMPRE	1	1
A VECES	5	4
NUNCA	10	7
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

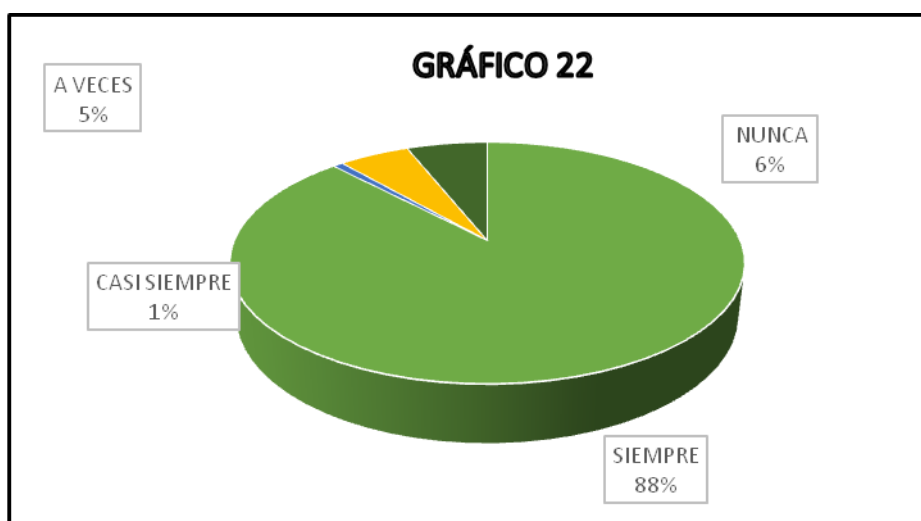
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes son siempre motivados en las clases en las cuales se utilizaron juegos y estrategias lúdicas, respondiendo de manera positiva a los juegos, un sector mínimo casi siempre, otro sector mínimo a veces y otro porcentaje muy bajo nunca.

## 2.- ¿El uso del juego facilitaron en el estudiante un mejor desenvolvimiento social y por lo tanto un mejor rendimiento escolar?

Tabla 22

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	116	88
CASI SIEMPRE	1	1
A VECES	7	5
NUNCA	8	6
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

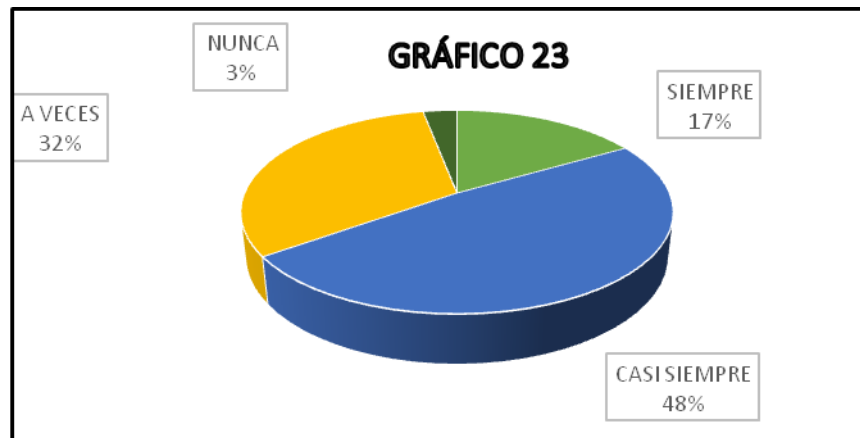
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron a través del uso del juego un mejor desenvolvimiento social, un sector muy bajo casi siempre, otro sector mínimo a veces y otro porcentaje mínimo demostró que nunca.

### 3.- ¿El uso del juego y la lúdica facilitaron en el niño/a el razonamiento lógico y por lo tanto un mejor rendimiento escolar?

Tabla 23

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	22	17
CASI SIEMPRE	64	48
A VECES	42	32
NUNCA	4	3
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron que casi siempre el uso del juego facilita el razonamiento lógico, otro sector medio respondió que a veces, el porcentaje mínimo siempre, y otro porcentaje muy bajo nunca.

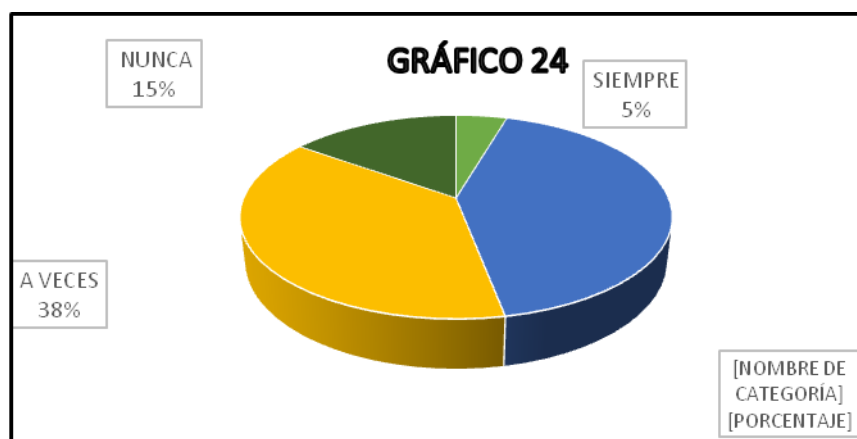


#### 4.- ¿El niño/a responde de manera positiva a juegos didácticos?

Tabla 24

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	5
CASI SIEMPRE	56	42
A VECES	50	38
NUNCA	20	15
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

### ANÁLISIS

De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos didácticos, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje mínimo nunca, y otro porcentaje muy bajo siempre.

## 5.- ¿El niño/a se integra a juegos recreativos?

Tabla 25

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	46	35
CASI SIEMPRE	72	54
A VECES	13	10
NUNCA	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

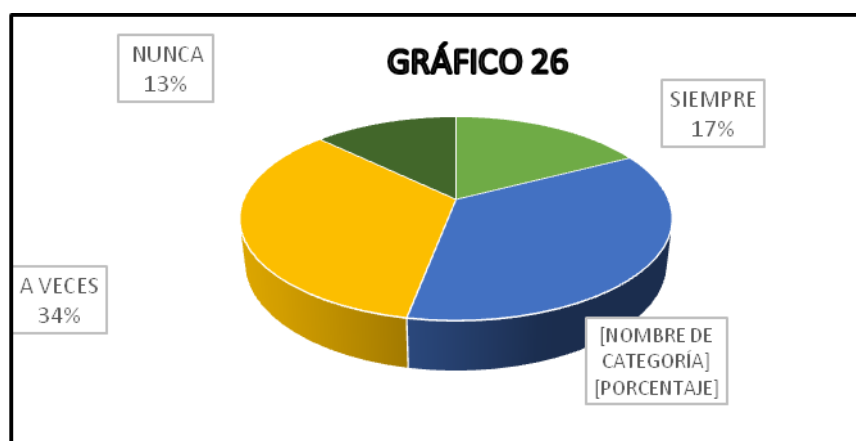
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes se integran a los juegos recreativos, otro sector medio demostró integrarse siempre, un mínimo sector observado a veces, y otro porcentaje muy bajo nunca.

## 6.- ¿El niño/ase integra en juegos tradicionales?

Tabla 26

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	23	17
CASI SIEMPRE	47	36
A VECES	45	34
NUNCA	17	13
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

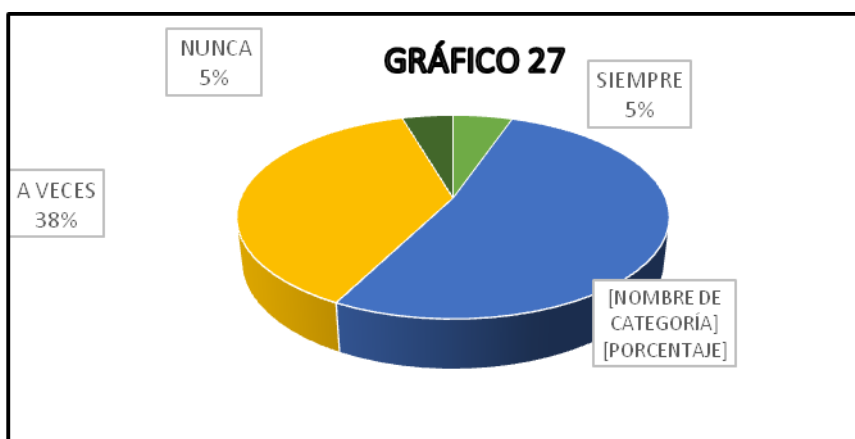
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial un porcentaje medio de estudiantes se integran casi siempre a los juegos tradicionales, y de igual manera a veces, otro sector medio demostró integrarse siempre, un mínimo sector observado nunca.

## 7.- ¿El niño/a se integra a juegos con reglas convencionales?

Tabla 27

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	69	52
A VECES	50	38
NUNCA	6	5
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

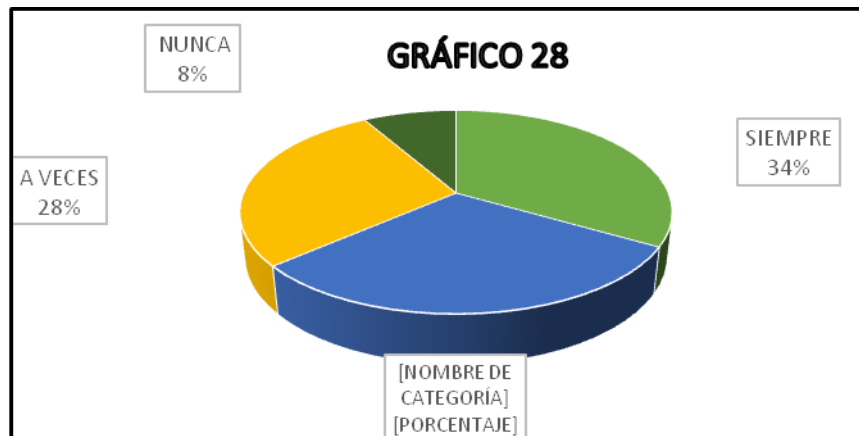
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial la mitad de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos con reglas convencionales, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje bajo nunca, y otro porcentaje muy bajo siempre.

## 8.- ¿El niño/a se integra en el desarrollo de juegos dramáticos?

Tabla 28

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	44	34
CASI SIEMPRE	40	30
A VECES	37	28
NUNCA	11	8
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

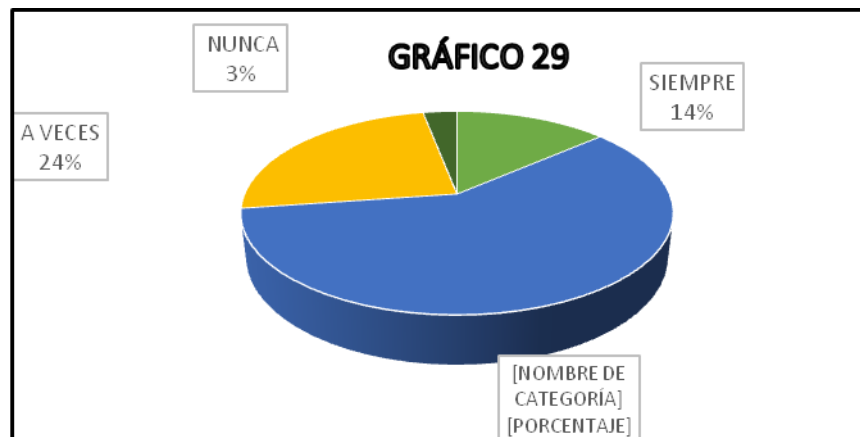
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial un porcentaje medio de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos dramáticos, otro sector medio demostró interés siempre, un porcentaje mínimo a veces, y otro porcentaje muy bajo nunca.

## 9.- ¿El niño/a se integra el desarrollo de juegos de construcción?

Tabla 29

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	18	14
CASI SIEMPRE	78	59
A VECES	32	24
NUNCA	4	3
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

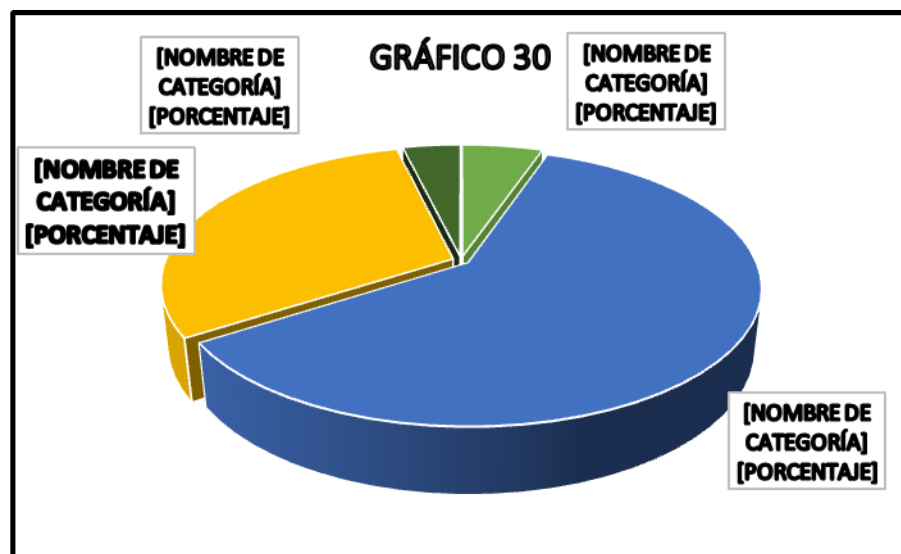
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes son casi siempre motivados con los juegos de construcción, un sector intermedio a veces, otro sector mínimo casi siempre y otro porcentaje muy bajo nunca.

## 10.- ¿El niño/a se incluye en los juegos de memoria?

Tabla 30

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	80	61
A VECES	40	30
NUNCA	5	4
TOTAL	132	100

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

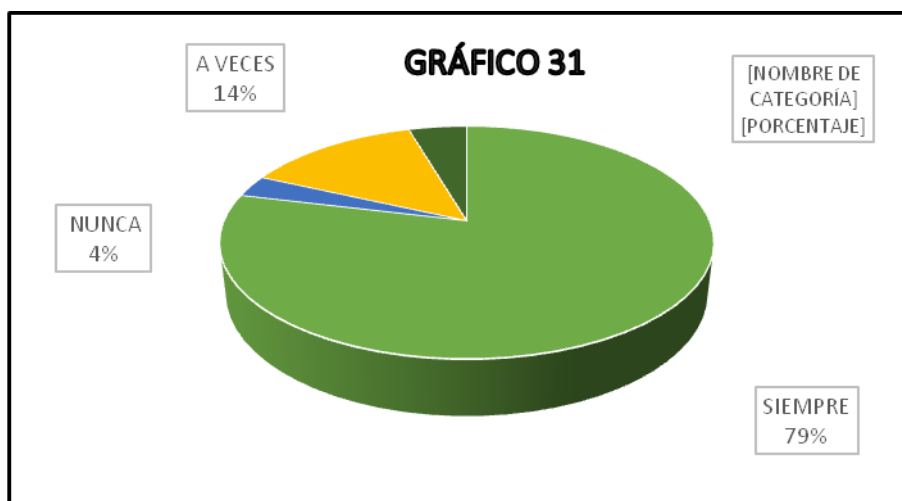
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos de memoria, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje mínimo siempre, y otro porcentaje muy bajo nunca.

## 11.- ¿El niño/a se incluye en los juegos de razonamiento lógico?

Tabla 31

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	104	79
CASI SIEMPRE	4	3
A VECES	18	14
NUNCA	6	4
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés siempre a los juegos de razonamiento lógico, otro sector mínimo demostró interés a veces, un porcentaje mínimo a veces, y otro porcentaje muy bajo nunca.

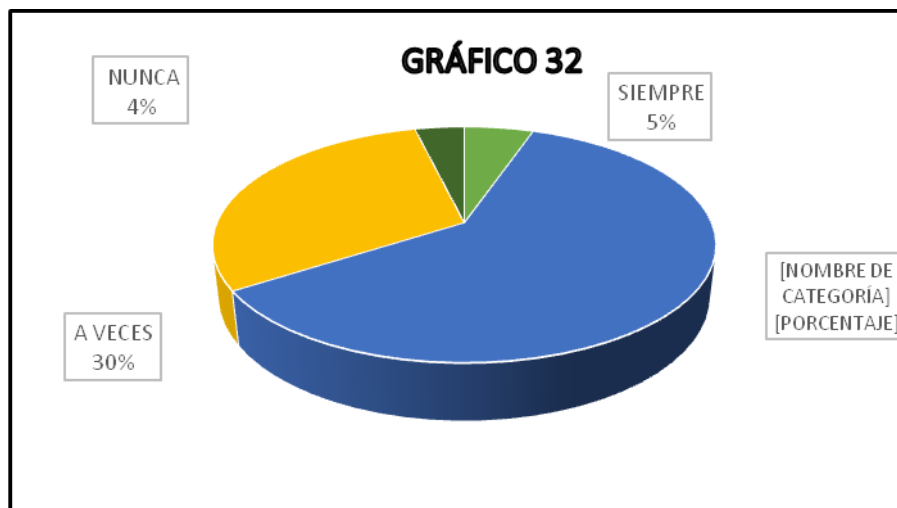


## 12.- ¿El niño/a se integra en juegos de relaciones espaciales?

Tabla 32

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	80	61
A VECES	40	30
NUNCA	5	4
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

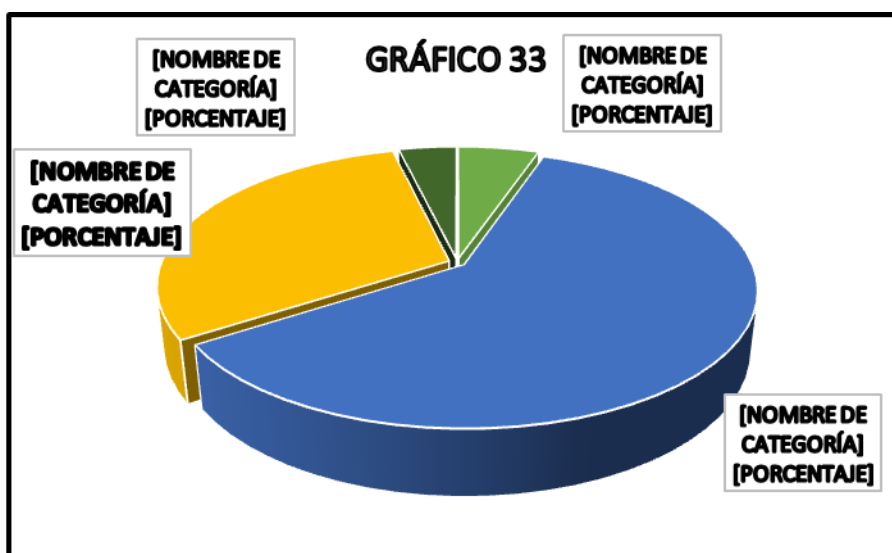
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos de relaciones espaciales, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje mínimo siempre, y otro porcentaje muy bajo nunca.

### 13.- ¿El niño/ase incluye en la participación juegos de relaciones temporales?

Tabla 33

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	80	61
A VECES	40	30
NUNCA	5	4
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

### ANÁLISIS

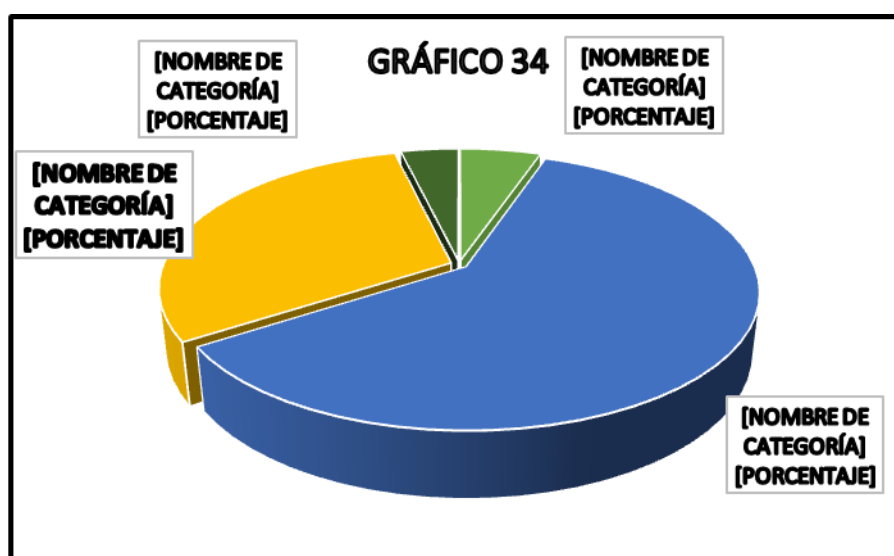
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos de relaciones temporales, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje mínimo siempre, y otro porcentaje muy bajo nunca.

#### 14.- ¿El niño/a muestra interés por los juegos de resolución de conflictos?

Tabla 34

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	80	61
A VECES	40	30
NUNCA	5	4
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

### ANÁLISIS

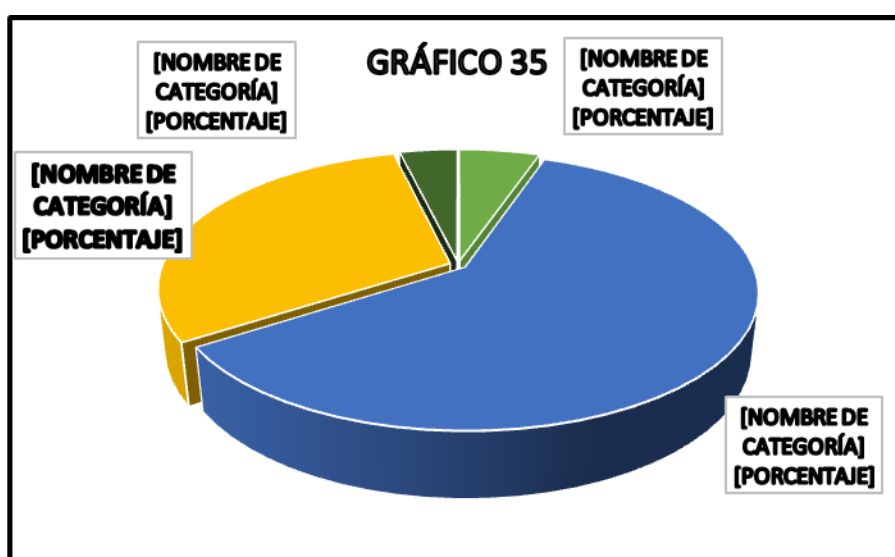
De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos de resolución de conflictos, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje mínimo siempre, y otro porcentaje muy bajo nunca.

## 15.- ¿El niño/a se incluye en juegos de cooperación?

Tabla 35

VARIABLE	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	7	5
CASI SIEMPRE	80	61
A VECES	40	30
NUNCA	5	4
<b>TOTAL</b>	<b>132</b>	<b>100</b>

Fuente: Ficha de observación  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana



Fuente: Grupo de niños observados  
Elaborado: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

## ANÁLISIS

De acuerdo a la ficha de observación realizada a los niños y niñas de Educación Inicial el mayor porcentaje de estudiantes demostraron interés casi siempre a los juegos de cooperación, otro sector medio demostró interés a veces, un porcentaje mínimo siempre, y otro porcentaje muy bajo nunca.

## **CAPÍTULO V**

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

#### **5.1 CONCLUSIONES**

- Los docentes están interesados en obtener capacitación sobre estrategias lúdicas para ponerlas en práctica en su desenvolvimiento profesional.
- Los docentes demuestran poco compromiso profesional para la aplicación de estrategias lúdicas como parte de su actividad diaria.
- De acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta los docentes consideran que la lúdica es un factor determinante en el rendimiento escolar pero no lo aplican de forma constante en su tarea educativa.
- El rendimiento de los estudiantes en niños y niñas de 4 a 5 años de edad puede ser mejorado si los juegos son procesados de manera didáctica.
- Los niños y niñas no demuestran interiorización de procesos de juego lo cual causa dificultad en su participación.

## 5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes la implementación de talleres de capacitación para los docentes en el área de aplicación de estrategias lúdicas.
- Se recomienda a los docentes una adecuada ejecución de los procesos de interiorización de los juegos a través de su práctica variada con la ayuda de materiales llamativos .
- Sugerir a la comunidad educativa el uso de estrategias de juego con materiales innovadores como una herramienta educativa eficaz.
- Socializar a toda la comunidad educativa la propuesta alternativa estrategias lúdicas.
- Para mejorar el rendimiento escolar en los niños y niñas de Educación Inicial es necesario usar las diferentes clases de actividades lúdicas como juegos de cooperación, resolución de conflictos, razonamiento lógico, relaciones espaciales, memoria, construcción reglas convencionales, recreativos, tradicionales, a través de la propuesta alternativa.

### **5.3 Contestación a las interrogantes de investigación.**

#### **Pregunta 1**

¿Cómo diagnosticar la influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar?

#### **Respuesta**

La influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar se lo diagnosticó a través de una ficha de observación aplicada a cada estudiante del Centro Infantil.

#### **Pregunta 2**

¿Cómo seleccionar estrategias didácticas innovadoras que tengan como eje la lúdica y el juego y aplicarlas diariamente?

#### **Respuesta**

Las estrategias didácticas se las seleccionó mediante la búsqueda y consulta bibliográfica de fuentes y textos de consulta actualizados.

#### **Pregunta 3**

¿Cómo diseñar una guía con estrategias metodológicas sobre el juego y la lúdica para el fortalecimiento del rendimiento escolar?

## **Respuesta**

La guía con estrategias metodológicas se la desarrolló a través de la ejecución de esquema diseñado para este fin mediante la recopilación de información y experiencias didácticas expertos en la materia.

## **Pregunta 4**

¿Cómo socializar la guía con directivos, personal docente y padres de familia del centro infantil para lograr una mayor incidencia en el rendimiento de los estudiantes a través del juego?

## **Respuesta**

La guía se la socializó a través de una capacitación al personal docente en el Centro Educativo, y con la entrega del documento escrito al Coordinador de la institución.



## **CAPÍTULO VI**

### **6. PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA**

GUÍA DE JUEGOS INFANTILES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL N °1 “MARÍA OLIMPIA GUDIÑO “

#### **6.2 JUSTIFICACIÓN**

Las estrategias de carácter lúdico son un apoyo muy valioso para el desarrollo de aprendizajes significativos, luego de la investigación realizada en el Centro de Educación Inicial “ María Olimpia Gudiño” se miró la necesidad de implementar una guía de estrategias lúdicas la cual facilitará el trabajo docente y también mejorar el rendimiento escolar.

#### **6.3 FUNDAMENTACIÓN**

Con la implementación de la guía de estrategias lúdicas existirá la oportunidad de convertir las fortalezas en debilidades , ya que utilizando los talleres desarrollados en la propuesta se podrán aprovechar las capacidades innatas en los niños y niñas con sus características propias

de su edad siendo en los primeros años de vida donde las estructuras intelectuales deben ser aprovechadas para sembrar conocimientos significativos existiendo en el juego una importante herramienta de apoyo, la cual desencadenará en un mejor rendimiento escolar.

## **6.4 OBJETIVOS**

### **6.4.1 Objetivo General**

Elaborar una guía de juegos infantiles para los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial María Olimpia Gudiño a través de una guía de juegos.

### **6.4.2 Objetivos Específicos**

- Aplicar la guía de juegos al personal administrativo y docente del Centro Infantil María Olimpia Gudiño.
- Proporcionar herramientas lúdicas para mejorar el rendimiento académico.
- Relacionar el aprendizaje lúdico con los niveles de aprendizaje escolar.
- Evaluar el trabajo de socialización de la guía.

## **6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA**

La socialización de la propuesta se realizará al personal docente del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” en la provincia de Imbabura, cantón San Miguel de Ibarra, en la avenida Eugenio Espejo y Teodoro Gómez de la Torre.

## **6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

La propuesta se desarrollará a través de una Guía Didáctica, compuesta por varias clases de juegos explicados en talleres con su correspondiente estructura. La misma que se detalla a continuación:



GUÍA DE JUEGOS INFANTILES PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS  
DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL MUNICIPAL  
N º1 "MARÍA OLIMPIA GUDIÑO "

# JUEGO

# APRENDO



# Y SOY FELIZ



# GUÍA DE JUEGOS PARA MEJORAR EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD

## CONTENIDO

La actividad lúdica tiene un papel fundamental en la formación de los aprendizajes, y es en la etapa de inicio escolar donde se puede aprovechar de este recurso tan valioso, al ser su característica el divertir y deleitar se convierte en una importante herramienta educativa.

Esta propuesta, es una guía de alternativas de carácter lúdico que pretende ayudar a mejorar los resultados de aprendizaje y rendimiento escolar en niños y niñas en edades comprendidas de 4 a 5 años, contiene una guía de juegos de acuerdo a su clasificación correspondiente, los mismos que de manera individual detallan objetivos, materiales, desarrollo, y evaluación.

Este manual de juegos se encuentra desarrollado en un lenguaje sencillo y apropiado para poder impartir a los docentes cada una de las estrategias que utilizará en su aplicación, se debe tomar en cuenta también que los juegos escogidos incluyen temas que facilitarán los temas de estudio y de esta manera proveer a los educandos aprendizajes significativos.

Se debe tomar en cuenta la importancia del juego ya que este bien orientado es una fuente de grandes ventajas, los niños y niñas aprenden jugando, por lo tanto el tiempo para jugar es el tiempo para aprende



## INTRODUCCIÓN

### ¿PORQUE ES IMPORTANTE EL JUEGO EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR?

El juego es uno de los aspectos esenciales del crecimiento, favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños y niñas expresan sus sentimientos, miedos, cariños y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar y para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida; permite al niño conocer su mundo, descubrir su cuerpo, conocer a otras personas y relacionarse con estas, desarrollar vocabulario e imitar roles de adultos, un medio primordial en el aprendizaje de los niños de nivel inicial.

Tradicionalmente el juego ha sido asociado como uno de los aspectos que definen una educación infantil de calidad, con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto; es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

Un niño que necesita conocer el mundo desde sus posibilidades, y un docente que necesita conocer al niño, tienen en el juego un espacio que permite actos conjuntos, integradores. Este espacio favorece, además, la

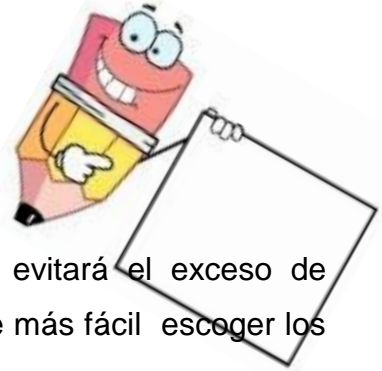


vivencia y la reflexión. Por lo tanto las estrategias lúdicas ocupan, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión es más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc., y de esta manera interiorizar y comprender el mundo que lo rodea y profundizar en su conocimiento.



## IDEAS PARA PONER EN PRÁCTICA



Empezar la clase con muy pocas cosas, esto evitará el exceso de estímulos y hará que a los niños y niñas les resulte más fácil escoger los objetos con los que quieran jugar.



Añadir unos pocos objetos nuevos cada día, y enseñar siempre a los niños y niñas como jugar con ellos y volverlos a dejar en su sitio.



Animar a los niños y niñas a ser independientes, a aceptar responsabilidades y culminar sus juegos.



Promover el desarrollo de sus propias iniciativas para realizar variantes a juego.



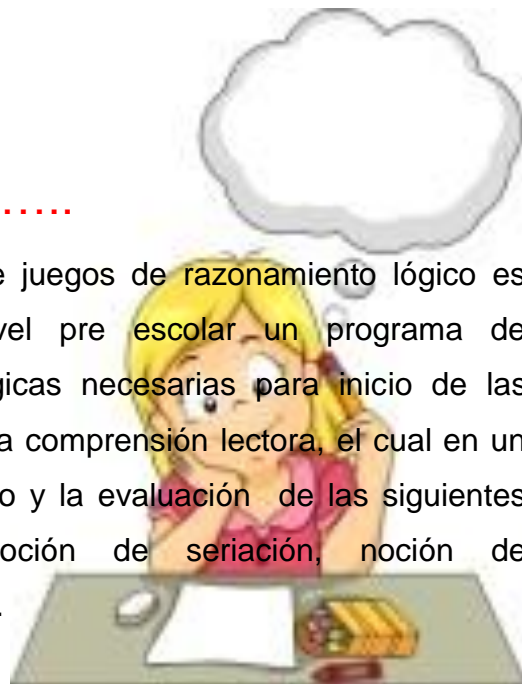


# JUEGOS DE RAZONAMIENTO LÓGICO



## Sabías que.....

El propósito de este conjunto de juegos de razonamiento lógico es ofrecer a los educadores de nivel pre escolar un programa de aprendizajes de las estructuras lógicas necesarias para inicio de las relaciones lógico matemáticas y de la comprensión lectora, el cual en un lenguaje sencillo incluye el desarrollo y la evaluación de las siguientes nociones lógico matemáticas: noción de seriación, noción de conservación, noción de clasificación.



Los trabajos de Piaget han demostrado que la comprensión de las matemáticas elementales es función de la construcción de nociones lógicas que los niños y niñas elaboran espontáneamente en interacción con su ambiente, tal como el construye su lengua materna o su conocimiento del mundo de acuerdo a su propia cultura.

Mientras más se favorezca la construcción de las nociones lógico matemáticas a través del juego, más se mejoran la motivación y la calidad de su aprendizaje y de igual manera asimilar de manera activa la lectura.

## O bjetivo

Desarrollar a través de diferentes situaciones lúdicas una o dos conductas específicas que consideradas secuencialmente facilitan la construcción de la noción de seriación, conservación y clasificación.

## TALLER Nº 1

### TEMA: LAS CAJAS MÁGICAS



[www.hermex.es](http://www.hermex.es)

### OBJETIVO

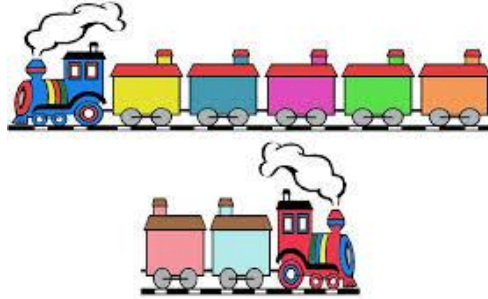
Ordenar cajas de diferentes tamaños de mayor a menor y de menor a mayor, poniéndolas en hilera, haciendo una torre y encajando una dentro de la otra.

### MATERIALES

Algunas cajas de varios colores con diferentes dimensiones.

## DESARROLLO SITUACIÓN N°1

### CONSTRUCCIÓN DE UN TREN



www.tattoopins.com

- ✚ Se presentan las cajas y se invita a que jueguen con ellas.
- ✚ La educadora da algunas instrucciones como: muéstrame la caja más grande, pásame la más chica, repitiéndose la actividad para cada niño.
- ✚ Se da la indicación de realizar un tren con las cajitas, cada caja será un vagón, empezando con la caja más chica hasta terminar con la más grande.
- ✚ Después que cada niño coloca una caja, preguntar a los demás si están de acuerdo.
- ✚ Preguntar si se pueden ordenar los vagones de otra manera.
- ✚ Si no se ordenan las cajas de mayor a menor en forma espontánea, indicarles que ordenen los vagones empezando por el más grande.

### EVALUACIÓN

Respuestas		Niño 1	Niño 2	Niño 3
a	Muestra la más grande			
b	Muestra la más chica			

## DESARROLLO SITUACIÓN N°2

### CONSTRUCCIÓN DE UNA TORRE



www.jugarijugar.com

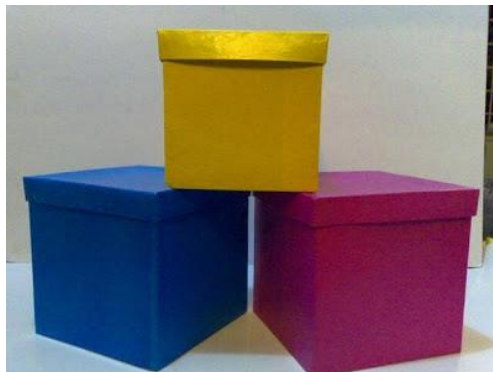
- ✚ La educadora motiva a elaborar o hacer una torre, cada caja será un piso.
- ✚ Realizar la torre, empezando por la más grande y terminar con la más chica.
- ✚ Se repite la actividad para cada estudiante.

### EVALUACIÓN

Respuestas		Niño 1	Niño 2	Niño 3
a	Ordena las cajas inmediatamente			
b	Ordena las cajas probando más de una vez			
c	Ordena 2, 3, o 4 cajas			
d	Construye una torre sin orden			

## TALLER Nº 2

### TEMA: ¿CÓMO ES LA CAJA VERDE?



josemarianaturalmente.blogspot.com

### OBJETIVOS

Ordenar 6 cajas de diferentes tamaños de mayor a menor.

Comparar una caja con cada una de las restantes, expresando cada vez las palabras “es mayor que” y “es menor que”.

### MATERIALES

- ✚ 6 cajas de 2cm de altura, de color y bases diferentes:
- ✚ 3 x 3 cm celeste
- ✚ 4 x 4 cm naranja
- ✚ 5 x 5 cm amarilla
- ✚ 6 x 6 cm azul
- ✚ 7 x 7 cm verde
- ✚ 8 x 8 cm roja

## DESARROLLO SITUACIÓN Nº1

### CONSTRUCCIÓN DE UNA FILA



- ✚ Se presentan las cajas invitando a los estudiantes a que jueguen con ellas.
- ✚ La educadora realizará algunas consignas como: muestra la caja más chica, muestra la caja más grande, haz una fila con las cajas, empezando por la más grande y terminando con la más chica.
- ✚ Se repite la actividad con cada estudiante.



www.imagenesy dibujosparaimprimir.com

## EVALUACIÓN

Respuestas		Niño 1	Niño 2	Niño 3
a	Muestra la más chica			
b	Muestra la más grande			
c	Ordena las seis cajas de mayor a menor inmediatamente			
d	Ordenas las seis cajas probando más de una vez.			
e	Ordena 2,3,4, o 5			
f	Construye una fila sin orden			

## DESARROLLO SITUACIÓN Nº 2

### COMPARACIÓN DE LA CAJA VERDE CON LA NARANJA



www.cajasdecorativasde.com

- ✚ Mete la caja verde en la naranja
- ✚ Preguntar ¿Cómo es la caja verde al lado de la naranja?
- ✚ ¿La caja verde es mayor que la naranja o la caja naranja es menor que la naranja?, si un estudiante no dice “es mayor que” o “es menor que” se lo puede ayudar.
- ✚ Luego se propone lo siguiente: en esta caja amarilla pondremos las cajas menores que la caja verde, y en esta roja las que son mayores que la caja naranja.

### EVALUACIÓN

Respuestas		Niño 1	Niño 2	Niño 3
a	La caja naranja es mayor que la caja verde			
b	La caja verde es menor que la caja naranja			
c	Pone en la amarilla las menores que la caja verde			
d	Pone en la roja las mayores que la caja naranja			



## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS DE RAZONAMIENTO

### JUAN Y MARÍA COMPRAN LENTEJAS



tiendas.fnac.es

### LOS CABALLOS SE PONEN EN FILA



articulomercadolibre.com

### VAMOS AL CIRCO



www.dreamstime.com

# JUEGOS

# DIDÁCTICOS



[ingredientesdelavida.blogspot.com](http://ingredientesdelavida.blogspot.com)



## Sabías que

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. Una vez conocida la naturaleza del juego y sus elementos es donde el docente se pregunta cómo elaborar un juego, con qué objetivo crearlo y cuáles son los pasos para realizarlo, es allí cuando comienza a preguntarse cuáles son los materiales más adecuados para su realización y comienzan sus interrogantes. El propósito de generar estas inquietudes gira en torno a la importancia que

conllevar utilizar dicha estrategia dentro del aula y que de alguna manera sencilla se puede crear sin la necesidad de manejar el tema a profundidad, además de que a partir de algunas soluciones prácticas se puede realizar esta tarea de forma agradable y cómoda tanto para el docente como para los alumnos. Todo ello con el fin de generar un aprendizaje efectivo a través de la diversión.

## O bjetivos

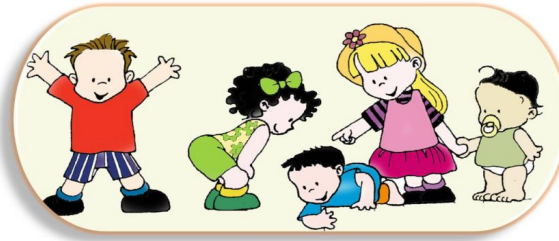


- ✚ Afianzar de manera atractiva los conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.
- ✚ Ofrecer un medio para trabajar en equipo de una manera agradable y satisfactoria.
- ✚ Reforzar habilidades que el niño necesitará más adelante. Educar porque constituye un medio para familiarizar a los jugadores con las ideas y datos de numerosas asignaturas.
- ✚ Brindar un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional. Y finalmente, desarrollar destrezas en donde el niño posee mayor dificultad.



## TALLER ° 1

### TEMA: RECORDAR CARAS








[ampalacharquita.blogspot.com](http://ampalacharquita.blogspot.com)

### OBJETIVO

Desarrollar la memoria visual, identificar a sus compañeros por el nombre y características físicas.

### MATERIALES

Fotografías de los niños	Bolsas de plástico	Tapas de yogurt
 <a href="http://es.123rf.com">es.123rf.com</a>	 <a href="http://tiendas.fnac.es">tiendas.fnac.es</a>	 <a href="http://www.taplaxhn.com">www.taplaxhn.com</a>
Pegamento	Tijeras	
		

## DESARROLLO







- ✚ Hacer dos fotocopias o escanear dos veces la fotografía de cada niño o niña.
- ✚ Crear un juego de memoria, cortando las fotografías para que encajen en las tapas de yogurt y pegarlas en ellas.
- ✚ Separar las tapas en dos grupos de cinco pares de fotografías cada uno.
- ✚ Poner cada grupo en una bolsa de plástico distinta.
- ✚ Colocar un grupo de tapas boca abajo.
- ✚ Enseñar a jugar a los niños: el juego consiste en dar la vuelta a dos tapas cada vez e intentar emparejarlas.
- ✚ Los niños y niñas pueden jugar solos o por parejas.
- ✚ Dejar que los niños y niñas se lleven el juego a casa para que puedan practicar su memoria visual y enseñar a su familia las fotografías de sus nuevos amigos.

## VARIACIÓN

En vez de usar fotografías se pueden usar animalitos, frutas, colores, figuras geométricas, medios de transporte, etc.

## EVALUACIÓN

Pronunciar el nombre de cada compañero luego de observar su fotografía.

		
Isabel	Jorge Luis	Anahí
		
Lorena	Xavier	Martín

## TALLER N 2

### TEMA: ARMEMOS ROMPECABEZAS



#### OBJETIVO

Dar al niño y niña la oportunidad de ver el todo a través de sus partes

#### MATERIALES

- ✚ Una ilustración grande de un objeto, animal, persona, paisaje que los niños identifiquen fácilmente
- ✚ Cartón grueso del mismo tamaño de la ilustración
- ✚ Un recipiente mediano

#### DESARROLLO

- ✚ Se pega la ilustración sobre el cartón
- ✚ Se trazan por el reverso las líneas de corte deseadas, no más de cinco fijándose que estas corten los motivos de la ilustración siguiendo las líneas marcadas



- ✚ Se barnizan las piezas
- ✚ Se arma el rompecabezas luego de que esté terminado



[www.kuii.com.mx](http://www.kuii.com.mx)

## EVALUACIÓN

Observar si el rompecabezas está armado completamente, guiar si existen piezas que no están en el lugar correcto.



[itunes.apple.com](http://itunes.apple.com)

## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS DIDÁCTICOS

### CORRESPONDENCIAS



### A PASEAR POR EL CAMPO



[www.chitalnya.ru](http://www.chitalnya.ru)

### RECORTAR Y PEGAR



[www.educini.com](http://www.educini.com)

## COLAGES POR ENTREGAS



<http://humbertosilvacubillan.blogspot.com/>

## ME FALLA LA MEMORIA



[www.tenvinilo.com](http://www.tenvinilo.com)

## MINI MEMORIA



[blog.educastur.com](http://blog.educastur.com)

## LA FORMA DE LAS COSAS



u10761759 www.fotosearch.es

## LETRA INICIAL



www.misdibujosfavoritos.com

# JUEGOS DE COOPERACIÓN



# Sabías que

Los Juegos Cooperativos son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y no contra los otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros.



## O bjetivo

Fomentar la participación de todos los participantes y en los que la ayuda y cooperación de los participantes es necesaria para superar un objetivo o reto común.

## TALLER N°1

### TEMA: CAZAR AL RUIDOSO



grupo7saltosydesplazamientos.blog

### OBJETIVOS

Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

### MATERIALES

Pañuelos o vendas

### DESARROLLO

- ✚ Dar las explicaciones sobre el juego que se va a realizar
- ✚ Escoger a un estudiante que tendrá el rol de "ruidoso"
- ✚ Todos los niños se vendarán los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso".
- ✚ Al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso".
- ✚ El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos.
- ✚ Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.
- ✚ El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

## EVALUACIÓN

Respuestas		Niño 1	Niño 2	Niño 3
a	Colaboró con la iniciativa del juego			
b	No se interesó totalmente en el juego			



[www.educacionenvalores.org](http://www.educacionenvalores.org)



## TALLER Nº2

### TEMA: EL PITADOR



es.123rf.com

### OBJETIVOS

Realizar juegos cooperativos a través de la percepción auditiva

### MATERIALES

Un silbato



### DESARROLLO

- ✚ Brindar las explicaciones sobre las reglas del juego.
- ✚ Formar un círculo grande en un espacio abierto
- ✚ Un jugador se coloca en el centro del círculo con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura.

- ✚ Un niño, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para usar el silbato sin ser escuchado.
- ✚ Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado.
- ✚ Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto y cooperación por parte de los que no están participando.
- ✚ Para que el juego no pierda el interés, es importante tener cuidado de que todos los estudiantes participen y colaboren.

## EVALUACIÓN

Respuestas		Niño 1	Niño 2	Niño 3
a	Colaboró con la iniciativa del juego			
b	No se interesó totalmente en el juego			



voyaprenderingles.com

## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS DE COOPERACIÓN

### LA BATALLA DE LOS GLOBOS



es.123rf.com

### MATAMOSCAS



Cruz enseñanza del español

### RESCATE DEL TESORO



galeriadibujos.net

## RELÉVAME



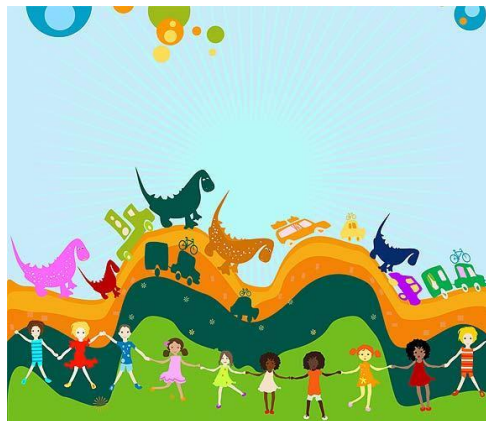
[descubriendounmundojuntos.blogspot.com](http://descubriendounmundojuntos.blogspot.com)

## LA CAZA DE LA CULEBRA



[esdreamstime.com](http://esdreamstime.com)

## LA CADENA



[www.hola.com](http://www.hola.com)

## CRUZAR EL LAGO



cruzenseñanzadelespao

## CRUZAR EL PUENTE



cruzenseñanzadelespao

# JUEGOS

## RECREATIVOS



plazilla.com



✚ A los niños y niñas en edad pre-escolar les gusta brincar, andar en triciclo, jugar a la pelota, dibujar con crayolas y hacer rompecabezas. Cuando aprenden a realizar este tipo de actividades sin que nadie les ayude, se sienten muy satisfechos.

✚ A esta edad aprenden a hablar con los demás y a resolver sus propios problemas.

✚ Cuando este grupo de niños y niñas juega con agua o arena, será conveniente proporcionar juguetes como batidores de huevo, botes para agua, botellas para apretar y embudos.

✚ Dejar que los niños y niñas jueguen con cubetas en la arena. Usar cucharas, rodillos, saleros, embudos y pequeños envases de aluminio.

✚ A los niños y niñas de 3 a 5 años les gusta jugar fingiendo situaciones reales. Esto les ayuda a desarrollar la imaginación y a compartir con los demás.





nuevotiempo.or

## O bjetivo

- ✚ Desarrollar la psicomotricidad general ya que ponen en acción la totalidad del cuerpo.
- ✚ Desarrollar la velocidad, la rapidez de reflejos, la agilidad y la atención.



## TALLER Nº 1

### TEMA: ATRÁPAME



olgarodriguez-olga.blogspot.com

#### OBJETIVO

Estimular la motricidad gruesa y reconocer el nombre de sus compañeros.

#### MATERIALES

Ninguno

#### DESARROLLO

- ✚ Ayudar a los niños y niñas a aprender el nombre de sus compañeros al mismo tiempo que les enseña un juego de persecución en círculo.
- ✚ Pedir que se sienten formando un círculo y golpear suavemente la cabeza de cada uno de los niños y niñas que lo forman.
- ✚ Cada vez que les golpeen, los párvulos deberán decir su nombre en voz alta.
- ✚ Cuando el perseguidor lo desee podrá gritar “atrápame”, al golpear a uno de los niños, y entonces este deberá levantarse y perseguirlo alrededor del círculo, mientras el primero intenta sentarse en el sitio

que ha dejado vacío el niño que se ha levantado, sin que este lo agarre.

- ✚ El niño atrapado deberá sentarse en el centro del círculo, hasta que el perseguidor alcance a otro niño o niña. En ese momento, el que estaba sentado en medio se levantará y ocupará la plaza del que acaban de atrapar.
- ✚ Los niños y niñas a los que hayan dado un golpecito en la cabeza se turnaran y harán de perseguidor en cada ronda del juego.

## EVALUACIÓN

Identificar a cada compañero por su nombre.



[www.imagui.com](http://www.imagui.com)

## TALLER Nº 2

### TEMA: DON CHUCHO



#### OBJETIVO

Incentivar en los estudiantes a desarrollar la expresividad a través de la alegría y el movimiento

#### MATERIALES

Imágenes o fotografías de niños chinos

#### DESARROLLO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:

Don Chucho tiene un chino  
Que le saluda achí, achí, achí.  
Se ríe achí, achí, achí.  
Baja achí, achí, achí.  
Sube achí, achí, achí.  
Baila achí, achí, achí.  
Pelea achí, achí, achí



educaremociones.wordpress.com

- ✚ Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

## **EVALUACIÓN**

Imitar los movimientos del juego y crear nuevas situaciones a través de la canción.



ceipmarianapineda.blogspot.com195 x 135

## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS RECREATIVOS

### SI NO HAY OPOSICIÓN



<http://jugandorichard.blogspot.com>

### SI TE SIENTES MUY CONTENTO



[luxeritocorazon.blogspot.com](http://luxeritocorazon.blogspot.com)

### EL MARINERO BAILA



[dedalelmarinero.wordpress.com](http://dedalelmarinero.wordpress.com)

## PATO PATO GANSO



## GALLINITA CIEGA



# JUEGOS

# CONVENCIONALES



[www.fotoimagenes.com](http://www.fotoimagenes.com)



En este tipo de juego se destaca la presencia de reglas externas que diferencian un juego de otro.

Sería el caso del dominó, el memo test, los dados, por ejemplo, que suponen reglas e instrucciones predeterminadas. Otros juegos son auto-correctores como los rompecabezas o los encajes planos.

Aquí el juego existe con independencia del jugador o el sentido que este quiera atribuirle. Es decir que el juego posee reglas externas más allá de que los niños puedan jugar con ellos estableciendo sus propias reglas.

Algunos de estos juegos, luego se usarán como estrategia metodológica para enseñar contenidos de otras áreas (por ejemplo, la utilización del bingo para la enseñanza de contenidos matemáticos).





# O bjetivo

- ✚ Permitir que el niño se apropie de la estructura de estos juegos, que conozcan las reglas de los mismos y las puedan poner en acto.



[www.imagenesy dibujosparaimprimir.cm](http://www.imagenesy dibujosparaimprimir.cm)

## TALLER Nº 1

### TEMA: JUGUEMOS EN EL BOSQUE



[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

#### OBJETIVO

Respetar las reglas del juego, de acuerdo a las normas convenidas.

#### MATERIALES

Una máscara de lobo



[www.imagui.com](http://www.imagui.com)

#### DESARROLLO

- Un jugador se mantiene apartado del grupo y representará al lobo el cual gira al contrario de la ronda

- ✚ El resto de los jugadores forman la ronda tomándose de las manos, girando y cantando.
- ✚ Entonces el jugador que se representa la ronda contesta que está haciendo algo tantas veces como él o ella quiera.
- ✚ En el momento en que el lobo (jugador apartado de la ronda) contesta listo para comerlos la ronda se separa corriendo
- ✚ Mientras el lobo trata de atrapar a cualquier otro jugador para que sea el nuevo lobo y se repite el juego desde el principio.
- ✚ Este juego ayuda a mejorar los reflejos y mejora la motricidad del organismo.

Jugaremos en el bosque  
mientras el lobo no está,  
porque si el lobo aparece  
a todos nos comerá.  
¿Lobo estas ahí?  
Me estoy lavando los  
dientes.  
Me estoy peinando.  
Fui a hacer las compras.  
Me estoy bañando



## EVALUACIÓN

Observar la actitud de asumir las normas de los participantes durante el desarrollo del juego.



## TALLER Nº 2

### TEMA:EL GATO Y EL RATÓN



[blogs.20minutos.es](http://blogs.20minutos.es)

#### OBJETIVO

Respetar las reglas del juego, de acuerdo a las normas establecidas.

#### MATERIALES

Máscaras de gato y ratón



[www.lalocadelosgatos.com](http://www.lalocadelosgatos.com)



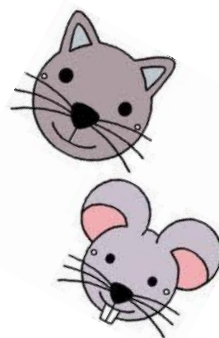
[www.lalocadelosgatos.com](http://www.lalocadelosgatos.com)

#### DESARROLLO

- ✚ Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo.
- ✚ Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que representa al “gato”.

- ✚ El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena.
- ✚ Antes de empezar el juego los participantes repetirán la siguiente frase:

Ratón, ratón:  
Que quieres gato ladrón,  
Comerte quiero  
Desde donde  
Desde la cabeza hasta la  
puntita del rabo  
Cómeme si quieres



- ✚ Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levantarán los brazos para facilitarle el paso y los bajarán cuando intente pasar el gato.
- ✚ Mientras se persigue los que forman la cadena cantan esta canción:

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



- ✚ Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón.

- ✚ Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.

## EVALUACIÓN

Observar la actitud de asumir las normas de los participantes durante el desarrollo del juego.



[www.aprendermandarin.com](http://www.aprendermandarin.com)

## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS CONVENCIONALES

### VIRÓN VIRÓN



[www.elhuevodechocolate.com](http://www.elhuevodechocolate.com)

### EL PATIO DE MI CASA



[kariteando.blogspot.com](http://kariteando.blogspot.com)

### SOBRE EL PUENTE DE AVIGNON



[criarhijosbilingues.wordpress.com](http://criarhijosbilingues.wordpress.com)

### ARROZ CON LECHE



[www.facemama.com](http://www.facemama.com)



## EL FLORÓN



[oscar-candela.blogspot.com](http://oscar-candela.blogspot.com)

## AGUA DE LIMÓN



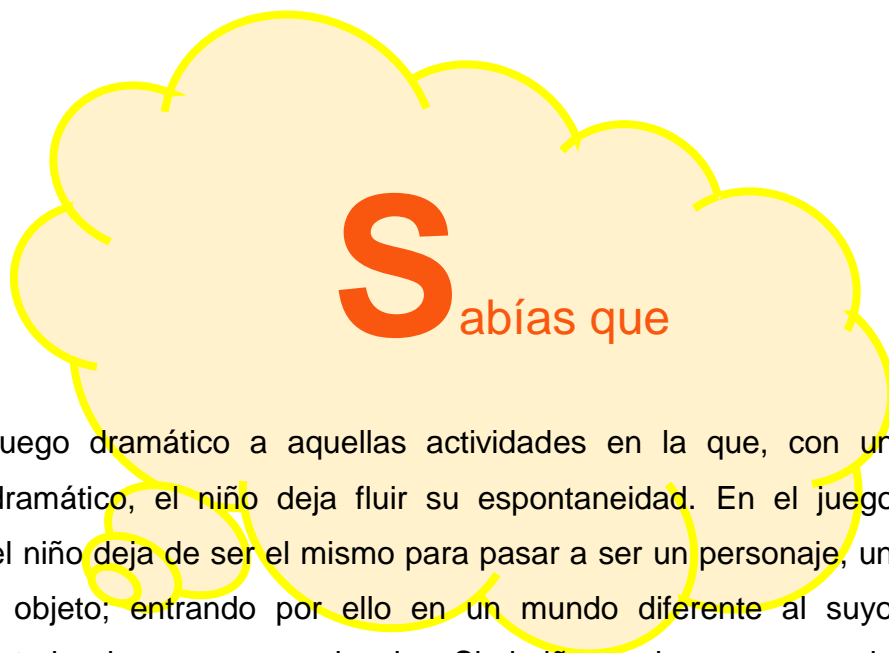
[tipishca.blogspot.com](http://tipishca.blogspot.com)

# JUEGOS

# DRAMÁTICOS



[www.elbebe.com](http://www.elbebe.com)



Se llama juego dramático a aquellas actividades en la que, con un esquema dramático, el niño deja fluir su espontaneidad. En el juego dramático el niño deja de ser el mismo para pasar a ser un personaje, un animal, un objeto; entrando por ello en un mundo diferente al suyo habitual, portador de nuevas experiencias. Si el niño ya vive en un mundo en el que el límite entre la realidad y la fantasía no está muy determinado, se encuentra aquí con muchos límites todavía más difusos.

En el juego dramático convergen diferentes formas de expresión: Expresión oral, gestual, sonora, musical, plástica, etc., pueden manifestarse en los diversos momentos de la actividad. Con ello, el juego dramático pasa a ser un elemento importante de la globalización educativa, al representar un nexo entre las diferentes modalidades expresivas.

Para realizar un juego dramático podemos partir de una poesía, de una imagen, de un cuento, de una canción... Tengamos en cuenta, sin embargo, que el juego dramático no es simple representación. Tomemos por caso que el juego dramático venga sugerido por un cuento. No se trata de representar el cuento para que él público capte "la trama". El cuento será el punto de partida de una búsqueda de un preguntarse cosas, de un resolver cuestiones no definidas en el relato.

🌈 El estímulo de juego dramático debe caracterizarse por:

- ✚ Tener significado para los niños (referencias que formen parte de la vida cotidiana)
- ✚ Ser activo, interesar al niño.
- ✚ En principio, debe ser fácil con el objeto de generar un sentimiento de autosuficiencia y de seguridad.

### ACTIVIDADES PARA EL JUEGO DRAMÁTICO

- ✚ Crear maquillajes libres. De forma individual, por parejas por equipos o grupal.
- ✚ Crear maquillajes caracterizados de personajes tomados de cuentos.
- ✚ En una caja de cartón adecuada al tamaño de la cabeza del niño, hacer un rostro diferente en cada uno de los cuatro lados uno de tristeza, otro de alegría, otro de agresividad y otro de miedo.
- ✚ Representar cada rostro con voz y movimientos corporales adecuados.
- ✚ Realizar máscaras de cartón, cartulina o bolsas de papel y decorarlas con material libre.
- ✚ Realizar máscaras de papel maché.
- ✚ Realizar cantos o danzas que deben estar justificados por la acción de la misma obra.
- ✚ Para dar efectos de sonorización los cuales son valiosos al momento de realizar juegos dramáticos se pueden usar recursos caseros como: para realizar efecto de fuego estrujar papel aluminio o papel celofán, para la lluvia hacer rodar granos como garbanzos en una charola metálica, cascos de caballo golpear una contra otra dos cáscaras de coco.



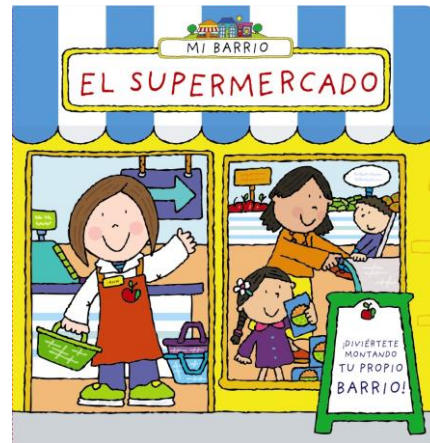
manualidadesparaninos.biz



www.telva.com

## TALLER Nº 1

### TEMA: EL SUPERMERCADO



www.boolino.com

### OBJETIVOS

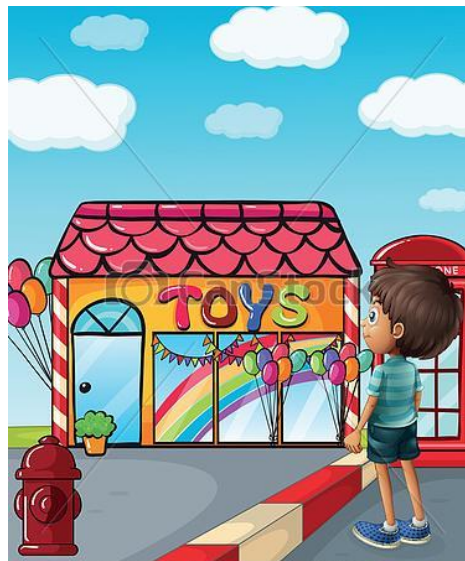
Aumentar la atención en los participantes

### DESARROLLO:

- ✚ Dar a conocer las reglas del juego
- ✚ Se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía
- ✚ A cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado uno es cebolla, el otro perejil, el otro desinfectante, etc.
- ✚ El animador comienza a contar una historia que tenga algún sentido y sea graciosa.
- ✚ A medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda.
- ✚ Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra supermercado, todos deben cambiar de lugar.

## EVALUACIÓN

- ✚ Demostrar a través de la expresividad corporal las diferentes situaciones que se relacionan con los personajes que representó en este juego.
- ✚ Realizar variables usando otros elementos por ejemplo juguemos en la juguetería.



© Can Stock Photo - csp14549402

## TALLER Nº 2

### TEMA: CUENTOS PARTICIPATIVOS



terceroapilarizquierdo.blogspot.com

#### OBJETIVO

- ✚ Mediante este juego se desarrollan varias habilidades de aprendizaje entre ellas la memoria, el lenguaje oral, la expresión corporal, la confianza y seguridad emocionales.
- ✚ Desarrollar la expresión escénica de los niños y niñas.

#### MATERIALES

- ✚ Disfraces
- ✚ Una escenografía (la cual puede ser elaborada con ayuda de los niños y niñas).



logopediagrado.blogspot.com

## DESARROLLO

- ✚ Leer o inventar un cuento.
- ✚ Pedir que los niños representen acciones del cuento desde donde están sentados sin usar sonidos.
- ✚ Es importante que los niños observen imágenes del cuento escogido, para que de esa manera asuman e interioricen mejor los roles.
- ✚ Usar la tonalidad de voz adecuada poniendo énfasis en cada situación y de esa manera lograr una mejor atención.
- ✚ Realizar un libreto corto y delegar los roles a cada participante.
- ✚ Dramatizar el cuento usando los disfraces apropiados y si es una ocasión importante, pueden realizarla.



[www.nocturnar.com](http://www.nocturnar.com)

## EVALUACIÓN

- ✚ Observar el desarrollo escénico de los estudiantes, su expresión corporal, y correcta pronunciación de las palabras.
- ✚ Realizar otras dramatizaciones con sus cuentos favoritos.



## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS DRAMÁTICOS

### ESTATUAS



[amoverelesqueleto.webnode.es](http://amoverelesqueleto.webnode.es)

### EJERCICIO DE PALMADA



[aprendibus.blogspot.com](http://aprendibus.blogspot.com)

### TRABAJO DE COORDINACIÓN CON PELOTA



[www.pueblos-espana.org](http://www.pueblos-espana.org)

## EXPRESIÓN CORPORAL



[ampalacharquita.blogspot.com](http://ampalacharquita.blogspot.com)

## FOTO FIJA



[borderzine.com](http://borderzine.com)

## JUEGOS DE PANTOMIMA



[cartelarahola.com](http://cartelarahola.com)

# JUEGOS

## DE

# CONSTRUCCIÓN



[www.juguetes.es](http://www.juguetes.es)



Los juegos de construcciones implican la relación entre medios y fines, los chicos establecen una meta una idea, una imagen de lo que quieren construir a partir de la cual el juego se inicia, y se va organizando con la selección y combinación de materiales.

Este tipo de juego muchas veces se combina o da inicio a dramatizaciones, transformando las construcciones en escenarios y adornos necesarios como soporte de la historia a jugar. Debe incluir juegos de construcciones en madera y en plástico de distintos tamaños y formas: Materiales para ladrillos de distinto tamaño. Para superponer piezas de madera o de goma espuma, bloques. Para unir (con cortes de unión en el mismo material). Cartones grandes de electrodomésticos.



# O bjetivos

- ✚ Ampliar algunas áreas específicas del conocimiento.
- ✚ Ofrecer situaciones de juego en el aula o fuera de ella
- ✚ Dar a los niños y niñas la capacidad de elaborar sus propios juegos.
- ✚ Divertir a los niños y niñas.



## TALLER Nº1

### TEMA: UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA



[www.fotolog.com](http://www.fotolog.com)

#### OBJETIVO

- ✚ Este juego sirve de integración para equipos recién formados y desarrollar la capacidad de crear.

#### MATERIALES

Bloques o cubos didácticos de varios colores



[samogapeques.blogspot.com](http://samogapeques.blogspot.com)

## DESARROLLO

- ✚ El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya una torre alta, firme y hermosa.
- ✚ No especificar nada más y se entregan los materiales a cada equipo.
- ✚ Después de más o menos 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas.
- ✚ Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.



[www.123rf.com](http://www.123rf.com)

## EVALUACIÓN

Observar la capacidad de colaboración de los estudiantes durante la ejecución de la actividad, se integró y participo de forma creativa.

## TALLER Nº2

### TEMA: LA NUBE BIRUJA



#### OBJETIVO

Elaborar sus propios elementos de juego y recreación.

#### MATERIALES

Una funda de papel



Un pincel y pintura



#### DESARROLLO

- ✚ Doblar la bolsa de papel, de manera que sea fácil meter la mano dentro de ella.



- ✚ Pintar la forma de una nube o de lo que se desee pintar en la bolsa de papel.
- ✚ Crear una situación de juego en la que el niño o la niña pueda exponer y manipular su juguete.
- ✚ Al ser esta una actividad lúdica se pueden realizar variaciones en el momento de realizar las directrices, como vamos a hacer un concurso de la mejor decoración o mejor dibujo, se pueden formar grupos de juego.



salaamarilla2009.blogspot.com

## EVALUACIÓN

- ✚ Observar la manera de ejecutar la actividad, se integró, cooperó, brindó nuevas alternativas y creatividad?, etc.

## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

### TORRE DE LADRILLOS



[servicios.corferias.com](http://servicios.corferias.com)

### LOS PATITOS DEL LAGO



[nezahualcoyotl-edo-de-mexico.anunciosred.com.mx](http://nezahualcoyotl-edo-de-mexico.anunciosred.com.mx)

### PAYASO BALANCÍN



[www.corsaglobal.com](http://www.corsaglobal.com)

## MUÑECO DE NIEVE



[www.manualidadesymas.es](http://www.manualidadesymas.es)

## UNA FLOR MARAVILLOSA



[www.elbloginfantil.com](http://www.elbloginfantil.com)

# JUEGOS ESPACIALES Y TEMPORALES



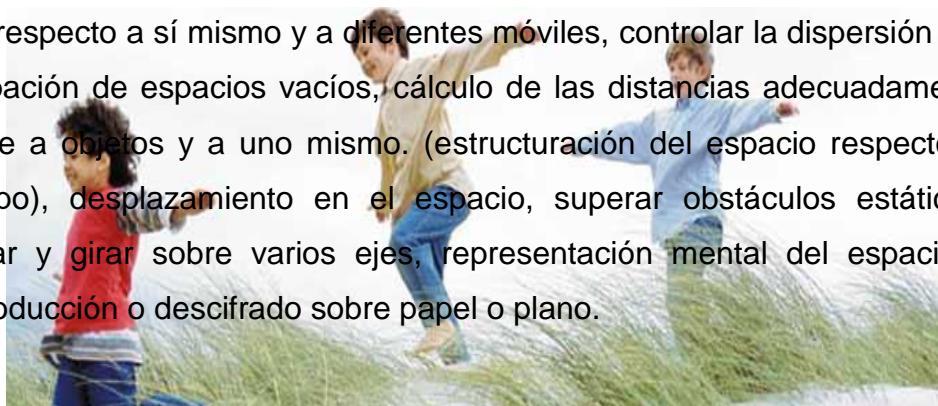
## Sabías que

La apreciación de la duración de un suceso queda excluida en general de los ejercicios escolares, probablemente porque no se han encontrado los medios para introducirla, dada la dificultad de hacer estos ejercicios prácticos y accesibles a los cerebros infantiles.

Por lo que concierne a las nociones sobre la hora, los días, la semana, los meses, y el año, se enseñan más como nociones verbales que como experiencias de duración.

Sin duda, la orientación en la jornada se facilita mediante actos que se repiten cada día (levantarse, acostarse, comida, ocupaciones), como el paso de una jornada a otra está marcado por la noche y el sueño.

De igual manera los juegos de relaciones espaciales ayudan a desarrollar en los estudiantes aspectos como: organización adecuada del espacio con respecto a sí mismo y a diferentes móviles, controlar la dispersión y la ocupación de espacios vacíos, cálculo de las distancias adecuadamente frente a objetos y a uno mismo. (estructuración del espacio respecto al tiempo), desplazamiento en el espacio, superar obstáculos estáticos, trepar y girar sobre varios ejes, representación mental del espacio y reproducción o descifrado sobre papel o plano.



# O bjetivos



- ✚ Organización del propio cuerpo atendiendo a: delante - detrás; derecha - izquierda; arriba – abajo.
- ✚ Organización de los objetos atendiendo a: delante - detrás; derecha - izquierda; arriba - abajo.
- ✚ Locomoción y ubicación del propio cuerpo respecto a los objetos y a los demás.
- ✚ Relación espacial de los objetos o de los demás en movimiento respecto a uno mismo en movimiento.
- ✚ Concienciación del espacio en acción a través de evoluciones entre agrupamientos y dispersiones.
- ✚ Representación mental del espacio y reproducción sobre papel o sobre plano.
- ✚ Orientación a partir de un dibujo, mapa o plano.
- ✚ Percepción y estructuración del espacio en relación con el tiempo.

## TALLER N°1

### TEMA: SESIÓN DE JUEGOS

#### (VARIOS JUEGOS QUE DESARROLLARÁN LAS NOCIONES TÉMPORO ESPACIALES)

### OBJETIVOS

- ✚ Conocimiento de las capacidades y posibilidades de cada uno, tanto física como intelectualmente y nivel de implicación en la actividad.

### MATERIALES

- ✚ Conos y pañuelos.
- ✚ Realizaremos una sesión de juegos compuesta por:

### SIMÓN DICE



[inglesparaninhos.blogspot.com](http://inglesparaninhos.blogspot.com)

Todos hacen lo que Simón dice. ( Se escogerá a un participante que represente a Simón ). Con este juego se intenta la activación y puesta en marcha del niño en la actividad. El objetivo además del citado también es ir introduciendo contenidos de los citados anteriormente.

## CORTAR HILOS



[juegosycancionesmusicales.blogspot.com](http://juegosycancionesmusicales.blogspot.com)

Es un juego de persecución en el que quien sea escogido elige ir a topar a uno y debe perseguirlo hasta que otro rompe el hilo que los une a los dos. En ese momento, el perseguidor debe ir detrás del que ha roto el hilo.

## LAS 4 ESQUINAS



[felixgracianicolas.blogspot.com](http://felixgracianicolas.blogspot.com)

Se forma 5 equipos de manera que cada uno se coloca en un cono (los cuales están haciendo un cuadrado) y el equipo que sobra se coloca en medio. Al oír el silbato todos los miembros del mismo equipo deben desplazarse hasta un cono. Quien se queda sin cono es el que pierde y



se coloca en medio. En este juego no se puede ir sólo, sino que todo el equipo debe funcionar conjuntamente y si se rompe pierden.

## EL ESPEJO Y LA MARIONETA

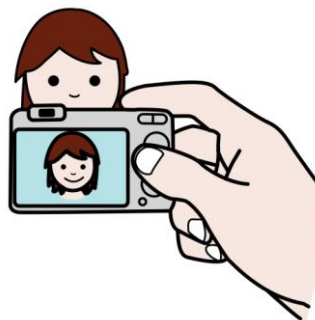


[guarderiayludoteca.wordpress.com](http://guarderiayludoteca.wordpress.com)

Un niño realiza los movimientos que desea y su compañero colocado delante lo tiene que imitar. Con este juego observaremos como manejan las relaciones espaciales, enriquecido además por la dificultad del efecto espejo. La marioneta consiste en que un niño hace de muñeco y otro de titiritero, así que, cuando el que maneja mueve de los hilos, el muñeco debe responder, pero además manteniendo siempre las mismas distancias entre la mano del otro y su cuerpo (como si realmente existiera un hilo entre los dos).

## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS TÉMPORO-ESPACIALES

### LA FOTOGRAFÍA



[lospininilloservinagre.blogspot.com](http://lospininilloservinagre.blogspot.com)

## SIN DESPLAZAMIENTO



www.bigstock.com · 41016589

## EL TAMBOR



www.cuentosydemasparapeques.com

## EVALUACIÓN

- 🚦 Observar la manera de ejecutar la actividad, se integró, cooperó, brindó nuevas alternativas y creatividad?, etc.

# JUEGOS DE SOLUCIÓN DE CONFLICTOS



[orientacion5b.blogspot.com](http://orientacion5b.blogspot.com)

## Sabías que

Los juegos de resolver conflictos son aquellos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas. Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. etc. Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

## Objetivo

- ✚ Proporcionar a los estudiantes herramientas lúdicas que les ayuden a mejorar las relaciones y situaciones de conflictos.



[carteroreal2010.wordpress.com](http://carteroreal2010.wordpress.com)

## TALLER N°1

### TEMA: AGUANTAR EL MURO



es.123rf.com

#### OBJETIVO

Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.

#### MATERIALES

Un muro

#### DESARROLLO

- ✚ El animador/a plantea el tema de la desobediencia.
- ✚ No dar más explicaciones que las precisas.
- ✚ A partir de planteado el conflicto es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego.
- ✚ Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo.

- ✚ Eludir la tentación de acabarlo el animador/a.
- ✚ Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro a corta distancia.
- ✚ Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá.
- ✚ Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro.
- ✚ Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarle.
- ✚ El juego terminará cuando todos/as dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego.

## EVALUACIÓN

Se puede comenzar planteando una conversación con los niños y niñas sobre el concepto de obediencia desobediencia. ¿Cómo se sintieron? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real?



## TALLER N°2

### TEMA: COLLAGE



[www.imagenesydibujosparaimprimir.com](http://www.imagenesydibujosparaimprimir.com)

#### OBJETIVO

Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

#### MATERIALES

cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

#### DESARROLLO

- ✚ Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central.
- ✚ Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo).
- ✚ Cada uno de ellos tiene 20 minutos para realizar un collage que represente, por ejemplo las cuatro estaciones del año.
- ✚ Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título.

- ✚ Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador/a.
- ✚ Se trata de ver, qué grupo lo hace mejor.
- ✚ Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los observadores/as. hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado.
- ✚ Una vez explicados a cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

## EVALUACIÓN

Primero se debe hacer un círculo en la que cada uno/a cuente cómo se ha sentido, solo sentimientos.

Después los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba.





## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS DE SOLUCIÓN DE CONFLICTOS

### EL PARTIDO



[grupointegradoarcoiris.blogspot.com](http://grupointegradoarcoiris.blogspot.com)

### CAMBIANDO ROLES



[rinconcitoexpresion.blogspot.com](http://rinconcitoexpresion.blogspot.com)

### SILENCIO



[www.123rf.com](http://www.123rf.com)

## LA TELARAÑA



[comoverrecreclahierba.blogspot.com](http://comoverrecreclahierba.blogspot.com)

# JUEGOS

# TRADICIONALES



[juegostradicionalesdevzla.blogspot.com](http://juegostradicionalesdevzla.blogspot.com)



Juegos tradicionales son los juegos clásicos o tradicionales, que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

# O bjetivos

- ✚ Desarrollar habilidades y destrezas propias de la edad pre escolar.
- ✚ Desenvolverse con espontaneidad.
- ✚ Permite lograr aprendizajes significativos en niños y niñas de 5 años de edad.



[juegostradicionalesdevzla.blogspot.com](http://juegostradicionalesdevzla.blogspot.com)

## TALLER Nº 1

### TEMA: LAS SILLAS MUSICALES



[babysideasparty.wordpress.com](http://babysideasparty.wordpress.com)

#### MATERIALES

Tantas sillas como jugadores hay menos una. Si es posible, música y si no se dispone de ella, alguien que cante una canción y que actúe de madre.

#### DESARROLLO

- ✚ Se colocan en círculo tantas sillas como jugadores hay menos una.
- ✚ Cuando suena la música o alguna canción cantada por la "madre", todos los jugadores se mueven alrededor de las sillas, sin tocarlas, sin empujones y sin adelantarse los unos a los otros.
- ✚ Cuando la madre para la música o la canción, los jugadores tendrán que sentarse cada uno en una silla.
- ✚ Aquel jugador que no consiga sentarse en una silla quedará eliminado, pasando a cantar la canción con la "madre".
- ✚ Cada vez que se inicia el juego se quita una silla, hasta que sólo queda una silla y dos jugadores.
- ✚ Gana el jugador que consigue sentarse en la última silla.

#### EVALUACIÓN

Observar la participación y colaboración de todos los integrantes.

## TALLER Nº 2

### TEMA: LA CARRETILLA



vivapradanos.blogspot.com

#### OBJETIVOS

Desarrollar la coordinación viso – motriz, la participación grupal y el juego tradicional en espacio abierto.

#### MATERIALES

Espacio abierto preferible con césped

#### 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.
- ✚ Se corren por equipos de dos jugadores, 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.

## EVALUACIÓN

Ejecutar competencias de carretillas con variación en la ejecución de movimientos rápido – lento.



[www.prfogui.com](http://www.prfogui.com)



## SUGERENCIAS DE OTROS JUEGOS TRADICIONALES

### LA COMBA



[listas.20minutos.es](http://listas.20minutos.es)

### ENCOSTALADOS



[listas.20minutos.es](http://listas.20minutos.es)

### RAYUELA



[listas.20minutos.es](http://listas.20minutos.es)

## **6.7 IMPACTO**

### **➤ SOCIAL**

Dentro del ámbito social, la propuesta permitirá destacar al Centro Infantil en la ciudad, debido al mejoramiento del aprendizaje escolar en los niños y niñas.

### **➤ PEDAGÓGICO**

Servirá de apoyo al personal docente para su desempeño curricular, ya que a través de la guía didáctica se podrá contar con diferentes estrategias lúdicas que sustenten el trabajo y desempeño curricular. Esta propuesta está dirigida a los docentes y estudiantes de Educación Inicial del Centro Infantil María Olimpia Gudiño de la ciudad de Ibarra, la cual desarrolla estrategias lúdicas para incidir en su rendimiento escolar

### **➤ METODOLÓGICO**

La guía didáctica da a conocer variedad de situaciones para aplicar en el proceso de impartición del conocimiento de manera estratégica y práctica.

## **6.8 DIFUSIÓN**

La difusión de la propuesta se realizará a través de la entrega de la guía de juegos infantiles para niños y niñas de 4 a 5 al personal docente del Centro Infantil María Olimpia Gudiño.

## 6.9 Bibliografía

1. ARDILA, Rubén. (2001). *Psicología del aprendizaje*. México D.F. Editores Siglo XXI
2. ANRANGO, María; INFANTE, Eloísa y LÓPEZ, Elena. (2012). *Estimulación Temprana Tomo 3*. Colombia. Ediciones Gama.
3. CALERO, Mavilo.(2006). *Educación Jugando*. Perú. Ediciones Alfaomega.
4. CHATEAU, Jean. (1985). *Psicología de los juegos Infantiles*. Editorial Kapelusz Buenos Aires.
5. DECROLY, O; MONCHAP, E. (2002). *El Juego Educativo. Iniciación al juego Educativo y Motriz*. Ediciones Morata. Madrid.
6. ECUADOR, M. D. (2013). *Currículo de Educación Inicial*.
7. GERRIG, Richard; ZIMBARDO, Philip. (2005). *Psicología y Vida*. México
8. HARF, Ruth. (2008). *El juego en la educación infantil, crecer jugando y aprendiendo*. México. Ediciones Novedades Educativas.
9. HERNÁNDEZ, R. Fernández C., y BAPTISTA D. (2004) *Metodología de la Investigación*, México. Edit. Mc Graw Hill, interamericana de México S.A
10. IZQUIERDO, E. (2008). *Didáctica y aprendizaje grupal*.
11. MINISTERIO DE EDUCACIÓN (2012). *Marco Legal Educativo*. Editogran S.A. Quito Ecuador
12. MOYLES, J.R. (1999). *El juego en la educación infantil y primaria*. MADRID. Ediciones Morata.
13. PINAYA. Víctor, (2005). *Constructivismo y prácticas de aula en Caracollo*. La paz Bolivia

14. POSSO, Miguel. (2005) *Metodología para el trabajo de grado tesis y proyectos*, Ibarra – Ecuador.
15. ROGERS, Carl. (1978). *Orientación psicológica y psicoterapia*. Narcea
16. RUIZ, N. (2002). *Estrategia y métodos pedagógicos*. S/c: C.B. Educador.
17. SARLE, Patricia Mónica. *El juego y aprendizaje escolar, los rasgos del juego en la educación infantil*. México. Ediciones Novedades Educativas.
18. SIMONETTI, Franco, (2007) *Juegos de Comunicación, Experiencia en Psicología de la Interacción Humana*. México. Alfa omega Grupo Editor.
19. URIGUENDE, Ruiz, M. (2008) *Métodos de enseñanza aprendizaje de lectura y escritura*. Quito: UTE-MEC-CODEU.

## **Lincografía**

- [mepaloma.weebly.com/uploads/6/2/6/7/.../3. teorias de aprendizaje.pps](http://mepaloma.weebly.com/uploads/6/2/6/7/.../3. teorias de aprendizaje.pps)
- [www.gse.upenn.edu/.../La%20investigación%20en%20la%20práctica%20](http://www.gse.upenn.edu/.../La%20investigación%20en%20la%20práctica%20)
- [lae.unsl.edu.ar/primeraseccionformaciondocenteypracticasped](http://lae.unsl.edu.ar/primeraseccionformaciondocenteypracticasped)
- [www.enfoqueseducativos.es](http://www.enfoqueseducativos.es) revista@enfoqueseducativos.es
- <http://www.monografias.com/trabajos16/juego-preescolar/juego-preescolar.shtml#ixzz37w4T49Cm>

# ANEXOS

## Anexo 1

### Árbol de problemas



## Anexo 2

### MATRIZ DE COHERENCIA

<p><b>TEMA:</b> “Influencia de la lúdica y los juegos en el rendimiento escolar en los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño” de la ciudad de Ibarra en el período 2013- 2014.” Propuesta Alternativa.</p>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b> Determinar la influencia de la lúdica en el rendimiento escolar de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, del nivel inicial 2 paralelo “A”, “B” y “C” del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño”</p>
<p><b>SUBPROBLEMAS (IDEAS A DEFENDER)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ ¿Cómo diagnosticar la influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar?</li><li>➤ ¿Cómo seleccionar estrategias didácticas innovadoras que tengan como eje la lúdica y el juego para aplicarlas diariamente?</li><li>➤ ¿Cómo diseñar una guía con estrategias metodológicas sobre el juego y la lúdica para el fortalecimiento del rendimiento escolar?</li><li>➤ ¿Cómo socializar la guía con directivos, personal docente y padres de familia del centro infantil para lograr una mayor incidencia en el rendimiento de los estudiantes a través del juego?</li></ul>	<p><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Diagnosticar la influencia de la lúdica y el juego en el rendimiento escolar.</li><li>➤ Seleccionar estrategias innovadoras que tengan como eje la lúdica y el juego para aplicarlas diariamente.</li><li>➤ Diseñar una guía con estrategias metodológicas sobre el juego y la lúdica para el fortalecimiento del rendimiento escolar.</li><li>➤ Socializar la guía con directivos, personal docente y padres de familia del Centro Infantil</li></ul>

## Anexo 3



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA  
CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA**

**ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES**

**INSTRUCTIVO:**

Estimado Maestro (a):

Con su ayuda, queremos conocer varios aspectos sobre la influencia de la lúdica y los juegos en el rendimiento escolar de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad, para lo cual le solicito contestar de manera veraz las siguientes preguntas.

La información obtenida se mantendrá en reserva ya que la misma tiene solo fines de investigación.

**Por favor marque las respuestas con una X o con un visto solamente en una de las alternativas.**

1. ¿Cree que a sus estudiantes les motivan las clases en las cuales se utilizan juegos y estrategias lúdicas?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
  
2. ¿Utiliza estrategias lúdicas innovadoras en el desarrollo de los temas de enseñanza/aprendizaje?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
  
3. ¿Demuestra el compromiso constante por realizar variaciones en el desarrollo lúdico en los niños/as de 4 a 5 años de edad?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
  
4. ¿Cree que el juego y la lúdica influyen en el rendimiento escolar en los niños/as de 4 a 5 años de edad?



- SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
5. ¿Cuenta usted con información bibliográfica actual que le permita ampliar sus conocimientos sobre estrategias lúdicas?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
6. ¿Ha recibido capacitación o actualización profesional sobre el tema?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
7. ¿Le interesaría tener mayor información sobre la influencia de la lúdica y el juego a través de una guía o talleres?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
8. ¿De acuerdo a su experiencia profesional el uso del juego y la lúdica facilitan el razonamiento lógico y por lo tanto un mejor rendimiento escolar?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
9. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos didácticos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
10. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos recreativos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
11. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos tradicionales?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
12. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos con reglas convencionales?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
13. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos dramáticos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
14. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de construcción?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
15. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de memoria?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
16. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de razonamiento lógico?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
17. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de relaciones espaciales?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

18. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de relaciones temporales?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

19. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de resolución de conflictos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

20. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos de cooperación?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

## Anexo 4



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA CARRERA DE PSICOLOGÍA EDUCATIVA

#### Ficha de observación dirigida a los estudiantes de la sección de Educación Inicial II del Centro Infantil Municipal N°1 “María Olimpia Gudiño”.

La siguiente ficha de observación está enfocada a investigar aspectos del aspecto lúdico de los niños de 4 y 5 años de edad, para lo cual se requiere la intervención del docente.

**MARQUE CON UNA X EN EL CASILLERO CORRESPONDIENTE**

1. ¿El estudiante es motivado en las clases en las cuales se utilizaron juegos y estrategias lúdicas?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
2. ¿El uso del juego y la lúdica facilitan en el estudiante un mejor desenvolvimiento social y por lo tanto un mejor rendimiento escolar?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
3. ¿El uso del juego y la lúdica facilitan en el niño/a el razonamiento lógico y por lo tanto un mejor rendimiento escolar?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
4. ¿El niño/a responde de manera positiva a juegos didácticos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
5. ¿El niño/a se integra a juegos recreativos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
6. ¿El niño/ase integra en juegos tradicionales?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
7. ¿El niño/a se integra a juegos con reglas convencionales?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
8. ¿En su desenvolvimiento docente ha usado juegos dramáticos?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
9. ¿El niño/a se integra el desarrollo de juegos de construcción?  
SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )
10. ¿El niño/a se incluye en los juegos de memoria?

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

11. ¿El niño/a se incluye en los juegos de razonamiento lógico?

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

12. ¿El niño/a se integra en juegos de relaciones espaciales?

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

13. ¿El niño/ase incluye en la participación juegos de relaciones temporales?

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

14. ¿El niño/a muestra interés por los juegos de resolución de conflictos?

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA ( )

15. ¿El niño/a se incluye en juegos de cooperación?

SIEMPRE ( ) CASI SIEMPRE ( ) A VECES ( ) NUNCA



## CENTRO INFANTIL MARIA OLIMPIA GUDIÑO



Ibarra, 09 de Mayo del 2014

En calidad de Director del Centro Infantil Municipal María Olimpia Gudiño N° 1, certifico que la señorita Rosales Vásquez Jennifer Tatiana, egresada de la carrera de Psicología Educativa en la Universidad Técnica del Norte, con numero de cedula 100323563-5, realizó una investigación a los niños de Educación Inicial 2 que se baso en una ficha de observación a los procesos lúdicos que se emplean actualmente en la Centro Infantil y aplico una encuesta a todas las maestras docentes de la institución para determinar la capacidad que desempeñan ellas en sus labores diarias, posterior a ello aplico nuevas estrategias lúdicas las cual demostró el interés de los niños estudiantes y su motivación por adquirir nuevos conocimientos.

Después de haber concluido el objetivo principal, presentó una novedosa guía didáctica, con nuevas estrategias lúdicas que sin duda alguna facilitara el desempeño de los estudiantes en el desarrollo del aprendizaje, por medio de una socialización para el personal docente y administrativo, una vez aprobado por cada uno de los oyentes, se dio paso a socializar la guía didáctica a los padres de familia, ya que son eje fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Es todo cuanto puedo remitir, en honor a la verdad.

Atentamente,

  
Lic. Carlos Garzón  
DIRECTOR CIM MOG

*Lic. Carlos Garzón*  
**DIRECTOR CIM MOG**



**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			
<b>CÉDULA DE IDENTIDAD:</b>	1003235635		
<b>APELLIDOS Y NOMBRES:</b>	Rosales Vásquez Jennifer Tatiana		
<b>DIRECCIÓN:</b>	Barrio Pílanquí del IESS. Calle Alfonso Moreno 3-94 y Cristóbal Gómez Jurado		
<b>EMAIL:</b>	tatty.nena@hotmail.com		
<b>TELÉFONO FIJO:</b>	2 601-292	<b>TELÉFONO MÓVIL</b>	0983769177

DATOS DE LA OBRA	
<b>TÍTULO:</b>	"INFLUENCIA DE LA LÚDICA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N°1 DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2014." Propuesta Alternativa
<b>AUTOR (ES):</b>	Rosales Vásquez Jennifer Tatiana
<b>FECHA: AAAAMMDD</b>	2015/02/11
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
<b>PROGRAMA:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> <b>PREGRADO</b> <input type="checkbox"/> <b>POSGRADO</b>
<b>TÍTULO POR EL QUE OPTA:</b>	Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Psicología Educativa y Orientación Vocacional.
<b>ASESOR /DIRECTOR:</b>	MSc. Núñez Gómez Galo Ramiro

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

Yo, Rosales Vásquez Jennifer Tatiana, con cédula de identidad Nro. 1003235635, 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 06 días del mes febrero de 2015

EL AUTOR:

(Firma)   
Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

C.C. 1003235635



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Rosales Vásquez Jennifer Tatiana, con cédula de identidad Nro. 1003235635 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 titulado "INFLUENCIA DE LA LÚDICA EN EL RENDIMIENTO ESCOLAR EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS DE EDAD DEL CENTRO INFANTIL MARÍA OLIMPIA GUDIÑO N°1 DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL PERÍODO 2014." Propuesta Alternativa, que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Psicología Educativa y Orientación Vocacional 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 06 días del mes de febrero de 2015

(Firma)   
Nombre: Rosales Vásquez Jennifer Tatiana

Cédula: 1003235635