



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA

“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO PROCESO PEDAGÓGICO UTILIZADO POR LAS MAESTRAS, INCIDE EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 – 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA VICTORIA” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”. PROPUESTA ALTERNATIVA.

Trabajo de Grado previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia

AUTORA:

Quinteros Cevallos Mayra Alexandra

DIRECTOR:

Dr. Vicente Yandún Y. Msc


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 Titulado: "La actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras, incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la "Victoria" durante el año lectivo 2014 – 2015". Propuesta alternativa. Trabajo realizado por la egresada, Quinteros Cevallos Mayra Alexandra, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentados públicamente ante un Tribunal que sea designado oportunamente.

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


Dr Vicente Yandún Y. Msc
DIRECTOR

Ibarra, 16 de Marzo del 2015

DEDICATORIA

A mi esposo e hijo quienes a lo largo de mi vida han velado por mi bienestar y progreso siendo mi apoyo en todo momento, para obtener una educación de calidad, al servicio de la niñez.

Mayra

AGRADECIMIENTO

A la Universidad Técnica del Norte por concederme la oportunidad de superarme.

A la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, a la Carrera de Docencia en Educación Parvularia.

Un agradecimiento especial al Magister Vicente Yandún Y. Director de Trabajo de Grado quien ha guiado permanentemente de manera científica y experiencia profesional

Agradezco a la Unidad Educativa la “Victoria” al Personal docente, niñas/os quienes me abrieron sus puertas para realizar este trabajo investigación.

Mayra

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

Contenido

TEMA.....	i
ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
Mayra.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS.....	v
RESUMEN.....	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	xiii
CAPÍTULO I.....	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	4
1.4 Delimitación del problema.....	5
1.4.1 Unidades de observación.....	5
1.4.2 Delimitación espacial.....	5
1.4.3 Delimitación temporal.....	5
1.5 OBJETIVOS.....	5
1.5.1 Objetivo general.....	5
1.5.2 Objetivos específicos.....	5
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	6
1.7 FACTIBILIDAD.....	7
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
2.1.1. Fundamentación Epistemológica.....	8
2.1.2 Fundamentación Psicológica.....	10
2.1.3 Fundamentación Pedagógica.....	11
2.1.4 Fundamentación Sociológica.....	12

2.1.5	Fundamentación legal.....	13
2.1.6	Actividades Lúdicas	14
2.1.7	Conceptualización del juego	14
2.1.8	El componente lúdico.....	15
2.1.9	Lúdica como estrategia didáctica.....	18
2.1.10	Principios didácticos	19
2.1.11	El juego.....	21
2.1.12	Definición de juegos lúdicos.....	21
2.1.12.1	Características del juego lúdico	22
2.1.13	Clases de juegos	22
2.1.14	El juego en la infancia	25
2.1.15	El juego grupal	26
2.1.16	El juego individual	26
2.1.16.1	Otro tipo de juegos son aquellos en los que los chicos cuentan historias.	26
2.1.16.2	Herramientas	27
2.1.17	El juego como factor de desarrollo.....	27
2.1.18	El juego en el proceso educativo	28
2.1.19	Juegos para el desarrollo de las estrategias.....	29
2.1.20	Juego y rol de género. Influencia de los estereotipos de género en los juegos infantiles.	30
2.1.21	¿Cómo incide el juego en el desarrollo del niño?	30
2.1.22	Importancia del juego en el desarrollo del niño.....	32
2.1.23	¿Qué juego tendremos en cuenta según la edad?	32
2.1.24	Desarrollo cognoscitivo	34
2.1.25	El carácter integral del desarrollo infantil: su estudio e implicaciones en la educación.	35
2.1.26	La Motricidad puede clasificarse en motricidad gruesa y motricidad fina.	36
2.1.27	La importancia de la motricidad fina	38
2.1.28	Desarrollo afectivo	38
2.1.29	Factores que condicionan el desarrollo afectivo	39

2.1.30	La importancia de la afectividad en la educación de los niños..	40
2.1.30.1	Las emociones básicas son:	41
2.2	POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL	42
2.3	GLOSARIO DE TÉRMINOS	43
2.3	INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	45
2.5	MATRIZ CATEGORIAL.....	47
CAPÍTULO III.....		48
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	48
3.1.1.	Investigación Bibliográfica.....	48
3.1.2.	Investigación de Campo.....	48
3.1.3.	Investigación descriptiva	48
3.1.4.	Investigación Propositiva	49
3.2	MÉTODOS.....	49
3.2.1.	Método Inductivo.....	49
3.2.2.	Método Deductivo	49
3.2.3.	Método Analítico	49
3.2.4.	Método Sintético	50
3.2.5.	Método Estadístico	50
3.3	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	50
3.4	POBLACIÓN	51
3.5	MUESTRA:	51
CAPÍTULO IV.....		52
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	52
4.1.1	Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a las maestras.....	53
4.1.2	Análisis descriptivo de cada pregunta de la Ficha de Observación aplicada a las niñas/os	63
CAPÍTULO V.....		78
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1	Conclusiones	78
5.2	Recomendaciones,	79

5.3	CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	80
	CAPÍTULO VI.....	81
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA	81
6.1.	TÍTULO	81
6.2.	JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	81
6.3	FUNDAMENTACIÓN	82
6.4	OBJETIVOS.....	91
6.4.1	Objetivo General	91
6.4.2	Objetivos Específicos.....	92
6.5	UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA.....	92
6.6	DESARROLLO DE LA PROPUESTA	93
6.7	IMPACTO.....	124
6.7.1	Impacto Educativo	124
6.7.2	Impacto Social	124
6.8	DIFUSIÓN.....	124
6.9	BIBLIOGRAFÍA	125

INDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Población de las niñas/os de Primer Año.....	51
Cuadro N° 2	Conocimiento de las actividades lúdicas.....	53
Cuadro N° 3	Conocimiento los objetivos de los juegos.....	54
Cuadro N° 4	Juegos para el desarrollo integral.....	55
Cuadro N° 5	Utilización de juegos cooperativos.....	56
Cuadro N° 6	Los niños inventan juegos simbólicos.....	57
Cuadro N° 7	Conocimiento de las actividades lúdicas.....	58
Cuadro N° 8	Tipo de actividades lúdicas.....	59
Cuadro N° 9	Guía de actividades lúdicas.....	60
Cuadro N° 10	Importancia de contar con una Guía didáctica.....	61
Cuadro N° 11	Contribución de una Guía didáctica.....	62
Cuadro N° 12	Repite trabalenguas con facilidad.....	63
Cuadro N° 13	Arma rompecabezas de más doce piezas.....	64
Cuadro N° 14	Lecturas a través de pictogramas.....	65
Cuadro N° 15	Identificación de colores primarios y secundarios.....	66
Cuadro N° 16	Los niños se inventan juegos nuevos.....	67
Cuadro N° 17	Maneja correctamente relaciones espaciales.....	68
Cuadro N° 18	Recorta una línea recta y en zig – zag	69
Cuadro N° 19	Tira y recibe la pelota con ambas manos.....	70
Cuadro N° 20	Conduce el balón de fútbol en zig - zag.....	71
Cuadro N° 21	Coordinación el boteo de balón de básquet.....	72
Cuadro N° 22	Es emprendedor y toma la iniciativa.....	73
Cuadro N° 23	Es un amante del orden y del cuidado.....	74
Cuadro N° 24	Práctica normas de educación.....	75
Cuadro N° 25	Desarrolla su autonomía en su vida diaria.....	76
Cuadro N° 26	Integración con sus iguales.....	77

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Conocimiento de las actividades lúdicas.....	53
Gráfico N° 2	Conocimiento los objetivos de los juegos.....	54
Gráfico N° 3	Juegos para el desarrollo integral.....	55
Gráfico N° 4	Utilización de juegos cooperativos.....	56
Gráfico N° 5	Los niños inventan juegos simbólicos.....	57
Gráfico N° 6	Conocimiento de las actividades lúdicas.....	58
Gráfico N° 7	Tipo de actividades lúdicas.....	59
Gráfico N° 8	Guía de actividades lúdicas.....	60
Gráfico N° 9	Importancia de contar con una Guía didáctica.....	61
Gráfico N° 10	Contribución de una Guía didáctica.....	62
Gráfico N° 11	Repite trabalenguas con facilidad.....	63
Gráfico N° 12	Arma rompecabezas de más doce piezas.....	64
Gráfico N° 13	Lecturas a través de pictogramas.....	65
Gráfico N° 14	Identificación de colores primarios y secundarios.....	66
Gráfico N° 15	Los niños se inventan juegos nuevos.....	67
Gráfico N° 16	Maneja correctamente relaciones espaciales.....	68
Gráfico N° 17	Recorta una línea recta y en zig – zag	69
Gráfico N° 18	Tira y recibe la pelota con ambas manos.....	70
Gráfico N° 19	Conduce el balón de fútbol en zig - zag.....	71
Gráfico N° 20	Coordinación el boteo de balón de básquet.....	72
Gráfico N° 21	Es emprendedor y toma la iniciativa.....	73
Gráfico N° 22	Es un amante del orden y del cuidado.....	74
Gráfico N° 23	Práctica normas de educación.....	75
Gráfico N° 24	Desarrolla su autonomía en su vida diaria.....	76
Gráfico N° 25	Integración con sus iguales.....	77

RESUMEN

El presente Trabajo de investigación se refirió a “La actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras, incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015”. Propuesta alternativa. Este trabajo de grado tuvo como propósito esencial determinar cómo influye la actividad lúdica como proceso pedagógico en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años. Posteriormente se elaboró la justificación donde se explicó las razones por las que se realizó esta investigación. Para la elaboración y construcción del Marco Teórico se recopiló la información de acuerdo a las categorías formuladas en este caso de actividades lúdicas y desarrollo integral, las mismas que se investigaron en libros, revistas, internet y otros documentos de apoyo. Luego se procedió a desarrollar el Marco Metodológico, que se refiere a los tipos de investigación, las mismas que guían el proceso de investigación, también se utilizaron técnicas e instrumentos, como la encuesta realizada a las maestras y una ficha de observación, aplicada a los niños, luego de obtener los resultados se procedió a representar gráficamente y posteriormente se analizó e interpretó cada una de las preguntas formuladas en la encuesta y ficha de observación, después se redactó las conclusiones y recomendaciones, las mismas que sirvieron de apoyo importante para la elaboración de la Guía didáctica que contiene aspectos relacionados con las actividades lúdicas, las mismas que sirvieron para desarrollar el aspecto integral de los niños. Los talleres presentados en la guía, serán aspectos que guiarán el proceso didáctico pedagógico, cada uno de los talleres contendrá, el tema, el objetivo, desarrollo y evaluación. Las actividades lúdicas son juegos que ayudan al desarrollo cognitivo, motor y afectivo, En la pedagogía actual manifiestan que todos los docentes, deben utilizar variedad de juegos, con los niños para que aprendan con mucha creatividad y alegría.

ABSTRACT

This research work referred to "The leisure activity as a pedagogical process used by teachers, affects the overall development of children of 4-5 years of initial education of the Education Unit" Victory "during the school year 2014 - 2015 ". Alternative proposal. This degree work was to determine the influence essential purpose play activities as educational process in the comprehensive development of children of 4-5 years thereafter is the justification developed where the reasons explained because this research was conducted. For the development and construction of the theoretical framework information according to categories made in this case of leisure activities and comprehensive development, the same as those investigated in books, magazines, internet and other supporting documents are collected. Then he proceeded to develop the methodological framework, which relates to the types of research, the same that guide the research process, also used, techniques and instruments, such as the survey of teachers and observation sheet applied to children, after obtaining the results proceeded to plot and subsequently analyzed and interpreted each of the questions in the survey and observation sheet, after the conclusions and recommendations were drafted, the same that served as important support for making tutorial containing aspects related to leisure activities, they were also used to develop the integral aspect of children. The workshops presented in the guide, will be aspects to guide the educational learning process, each of the workshops contain the subject, purpose, development and evaluation. The games are fun activities that help the cognitive, motor and emotional development, pedagogy In the current state that all teachers should use variety of games with the children to learn with a lot of creativity and joy.

INTRODUCCIÓN

Las actividades lúdicas, son factores importantes para la formación integral de los niños, estas actividades aparecen en los niños de manera espontánea y natural. Es por ello que todos los educadores de este nivel deben conocer la importancia, clasificación y los objetivos que persigue cada una de estas actividades, porque cada juego tiene su propósito, la función que cumple para el desarrollo de determinadas áreas del conocimiento. Conocidos estos antecedentes, se puede manifestar que las actividades lúdicas correctamente utilizadas contribuyen a mejorar en el niño su imaginación, y su creatividad. Sin embargo se puede resaltar que el juego es siempre una actividad que permite ir aprendiendo y conociendo los objetos y las relaciones humanas. Mediante el juego el niño aprende a conocer el mundo que le rodea, aprende a controlar sus impulsos y deseos, a cumplir reglas y actividades.

En el contexto pre- escolar las actividades lúdicas son herramientas didácticas importantes, que no deben faltar en todos los procesos de aprendizaje, ya que el niño mediante el juego aprende a correr, saltar, lanzar en el aspecto motor, en lo cognitivo se refiere a que tiene que desarrollar juegos por medio de actividades lógico matemático y finalmente el aspecto actitudinal el niño desarrolla muchos valores, que los padres afianzaran cada una de estos, para que se desarrollen de la mejor manera a través de los juegos.

En cuanto a su contenido se han formulado los siguientes capítulos:

Capítulo I: contiene los antecedentes, el planteamiento del problema, formulación del problema, la delimitación, espacial y temporal así como sus objetivos y justificación.

Capítulo II: contiene todo lo relacionado al Marco Teórico, con los siguientes aspectos fundamentación teórica, Posicionamiento teórico personal, Glosario de Términos, Interrogantes de investigación, Matriz Categorical.

Capítulo III: se describe la metodología de la investigación, los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, determinación de la población y muestra.

Capítulo IV: se muestra detalladamente el análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a las maestras y una ficha de observación a los niños de esta prestigiosa institución.

Capítulo V: contiene cada una de las conclusiones a las que se llegó una vez terminado este trabajo de investigación y se completa con la descripción de ciertas recomendaciones

Capítulo VI: por último el capítulo seis, concluye con el Desarrollo de la Propuesta Alternativa.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Las actividades lúdicas son herramientas pedagógicas altamente motivadoras, que los docentes deben utilizar permanentemente a la hora de impartir las clases no solo para que los niños se diviertan, sino para que los niños aprendan los contenidos de manera interesante. En las sesiones de clase los niños se dedican gran parte de su tiempo a jugar, pero con la dirección adecuada del maestro se le debe sacar provecho y fortalecer las virtudes y habilidades que los niños poseen.

Las actividades lúdicas adecuadamente utilizadas por parte de los maestros, se constituyen en una vía de aprendizaje de los niños y niñas, sirven para incrementar los conocimientos y destrezas, así como un modo de integrar pensamiento y acción. Las actividades lúdicas se les considera como un acto intelectual, que ayuda al aprendizaje de los diversos contenidos, al respecto se manifiesta, que: el acto intelectual persigue una meta y el juego es un fin en sí mismo pero los dos aspectos altamente fusionados coadyuvan a un adecuado aprendizaje.

Las actividades lúdicas adecuadamente utilizadas por parte del maestro otorgan a los niños y niñas un espacio a la imaginación y de fantasía, ayuda a mejorar la creatividad. La actividad lúdica es la actividad más agradable con la que cuentan los niños y niñas. El Propósito de las actividades lúdicas, es desarrollar la capacidad de relacionar e integrar conceptos, hechos, factores y fenómenos, ejercitar el juicio crítico y el

pensamiento constructivo, para obtener conocimientos y recreación al mismo tiempo.

Para que los niños y niñas se desarrollen integralmente se debe tomar en cuenta el desarrollo psicológico del individuo, sin descuidar los múltiples aspectos que conforman la personalidad: intereses, motivaciones, necesidades, edad, expectativas y los valores inmersos en ella. Las actividades lúdicas permiten orientar el interés de los niños hacia las áreas que se involucren en su aprendizaje de los diversos contenidos, donde la docente de esta prestigiosa institución con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, necesidades, expectativas, edad y al ritmo de aprendizaje. En conclusión la actividad lúdica es una gran herramienta de aprendizaje, pero lamentablemente existe un conocimiento parcial del valor del juego y su importancia, por lo que ha ocasionado algunos efectos de diversa índole, que posteriormente se dará a conocer en el planteamiento del problema.

El juego únicamente se busca poner en movimientos las energías, las capacidades propias. Solo cuando estamos jugando conservamos el equilibrio interno. Luego de conocer la importancia y problemática de las actividades lúdicas, se identifica las siguientes causas y efectos que configuran el problema de investigación a continuación se mencionan las siguientes.

Los juegos otorgan espacio a la imaginación y a la fantasía, impulsa la creatividad y, al mismo tiempo, es un vehículo de inserción en el mundo social de las reglas y principios de convivencia del niño. El juego es siempre una función cargada de sentido, representa un elemento lúdico muy importante para que el niño se entregue de forma espontánea al aprendizaje, el ambiente relajado que proporciona el juego favorece su

expresión y comunicación, al mismo tiempo que le permite reforzar los hábitos ya adquiridos y asimilar la realidad.

Existe una conciencia del valor del juego como camino para educar al hombre y como una de las mejores vías para aprender los valores, normas, interiorizar conceptos y desarrollar capacidades. Mediante él, esperamos que las niñas y niños cambien, que modifique sus comportamientos para que sean mejores, que conozcan el mundo que les rodea, que vayan adaptando a la realidad y a la vida.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La actividad lúdica es una actividad natural del niño, lo cual le proporciona placer y satisfacción, ayuda a desarrollar las facultades cognitivas, físicas y afectivas, además la actividad lúdica, sirve para conocer las aptitudes y sus límites, representa una fuente de relación con los demás. Es un medio de aprendizaje que no hace falta que sea intencionado o planificado por parte de las docentes, las actividades lúdicas se desarrolla en un contexto humano y natural, en cuyos contextos interactúa el niño y la niña, conocen cuáles son sus capacidades, porque las confrontan y aprenden a modificarlas para poder conseguir mejores resultados.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso, buscando en los niños y niñas mantener el interés. El Propósito del Juego es desarrollar la capacidad de relacionar e integrar conceptos, hechos, factores y fenómenos, ejercitar el juicio crítico y el pensamiento constructivo, para obtener conocimientos y recreación al mismo tiempo.

. Luego de conocer estos antecedentes se identifican las siguientes causas que configuran el problema de investigación:

El desconocimiento de la variedad y clasificación de las actividades lúdicas por parte de los docentes, no ha permitido que los niños y niñas se desarrollen integralmente de una manera adecuada, lo que ha ocasionado que los niños/as sean poco creativos e imaginativos.

La limitada capacitación docente con respecto a las actividades lúdicas, ha ocasionado que los niños y niñas aprendan parcialmente de manera significativamente los diversos contenidos cognitivo, motriz y afectivo es decir, el niño está parcialmente cumpliendo con el objetivo de formarse integralmente.

Los docentes de esta importante institución utilizan los juegos en forma limitada, lo que ha ocasionado que los niños tengan algunas dificultades a la hora de aprender los diversos contenidos del currículo.

La limitada bibliografía que poseen los docentes con respecto a las actividades lúdicas y desarrollo integral ha producido que los niños tengan el desinterés por el aprender y desarrollar nuevos conocimientos en las diversas áreas del conocimiento.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La inadecuada utilización de las actividades lúdicas por parte de las docentes incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial de la Unidad Educativa la Victoria en el año, 2014 – 2015?

1.4 Delimitación del problema

1.4.1 Unidades de observación

Se trabajó con los niños/as 4 y 5 años de Educación Inicial y maestros de del Centro de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” de la ciudad de Ibarra.

1.4.2 Delimitación espacial

El Centro de Educación inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” se encuentra ubicada en la ciudad de Ibarra

1.4.3 Delimitación temporal

El trabajo de grado se realizó en el año lectivo 2014 - 2015

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

- Determinar las actividades lúdicas que influyen en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras para contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

- Valorar el nivel de desarrollo integral en los niños/as de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.
- Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para contribuir en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación del tema propuesto se justifica por las siguientes razones:

El trabajo de investigación del tema propuesto de actividades lúdicas es original, ya que es la primera vez que se está realizando en esta prestigiosa institución, la aplicación de las diversas técnicas de investigación permitió obtener un diagnóstico realista acerca del desarrollo integral de los educandos. En los actuales momentos la pedagogía moderna indica que los docentes deben dominar una gran variedad de juegos, tanto en el objetivo como en la aplicación con el propósito de formar a los niños y niñas en las diversas áreas del conocimiento que ofrece el currículo actual.

La adecuada utilización de las actividades lúdicas permitió que los niños y niñas aprendan los diversos contenidos del conocimiento de manera significativa, es por ello que las maestras de estos niveles debe estar plenamente capacitadas y actualizadas con respecto a las actividades lúdicas, toda actividad tiene su objetivo y su mensaje para aprender nuevas cosas del conocimiento infantil.

Los principales beneficiarios de este proceso de investigación fueron los niños y niñas, ya que ellos despertaron mayor interés en el aprendizaje de las áreas cognitivo, motriz y afectiva, es decir aprenderán nuevas cosas de acuerdo al currículo establecido en Educación Inicial. Con la implementación de esta propuesta de actividades lúdicas los niños y niñas tendrán la oportunidad de aprender de manera duradera y motivante.

Con el desarrollo de esta propuesta, se pretendió conocer que las actividades lúdicas son piezas fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Los maestros de estos niveles educativos deben estar constantemente actualizados con respecto a las actividades lúdicas, además se debe conocer su objetivo, desarrollo, materiales didácticos y la respectiva evaluación, para valorar en qué nivel de aprendizaje se encuentra las niñas y niños.

1.7 FACTIBILIDAD

El trabajo de investigación fue factible realizarlo por cuanto se contó con la colaboración de las autoridades, docentes y niños de la institución para que se lleve a cabo esta investigación, además se tiene suficiente bibliografía de textos y criterio de expertos en el tema.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Fundamentación Epistemológica

Teoría Constructivista

El constructivismo trata de equiparar el aprendizaje con la creación de significados a partir de experiencias. El aprendizaje humano será una actividad que el sujeto realiza a través de su experiencia con el entorno. En el constructivismo psicológico los modelos teóricos no ven al ser humano como un receptor pasivo de experiencias y aprendizajes ni como esclavos de pasiones, sino como constructores activos de sus estructuras de relación. Desde una postura psicológica y filosófica argumenta que el individuo forma o construye gran parte de lo que aprende y comprende.

Destaca la situación en la adquisición y perfeccionamiento de las habilidades y los conocimientos. Desde el punto de vista del constructivismo, el maestro no enseña en el sentido tradicional de pararse frente a la clase e impartir los conocimientos, sino que acuden a materiales con lo que los alumnos se comprometen activamente mediante manipulación e interacción social. Un supuesto básico del constructivismo es que los individuos son participantes activos y deben re-descubrir los procesos básicos (Severo, 2012, pág. 2).

Los aportes de Piaget a la enseñanza son, primero, que al coordinar las experiencias sensoriales con las motoras, hecho que se advierte en el período sensorio- motriz, los infantes discriminan y manipulan los objetos para interpretar mejor la realidad, condición que favorece el proceso de

desarrollo cognitivo superior, y solo se nota como un suceso beneficioso adicional cuando se establecen las estrategias del pensamiento formal para una de las etapas posteriores. Segundo, entender el lenguaje como manifestación, que expresa alteración y cambios, conduce el raciocinio formal hacia operaciones complejas. Tercero, el avance en dirección al desarrollo de las estructuras cognitivas, que viene dado por los intercambios comunicativos, los cuales exigen la cooperación. Cuarto, que no toda adquisición que se propone como tarea de aprendizaje favorece el avance de los sujetos, ya que es conveniente distinguir cuáles son las que propician cambios en sus esquemas cognitivos. Quinto, que es primordial no perder de vista ciertos nexos, que supeditan el tema de la conducta con cuestiones referidas a su dimensión estructural y al matiz de fortaleza que predomina en lo afectivo.

Entre este abanico constructivista que marca la disociación entre lo individual y lo social, entre lo interno y lo externo o entre el pensamiento y el lenguaje, existen, en el momento actual, un conjunto de propuestas cuya finalidad es mostrar que "si incorporamos las perspectivas socio-cultural y lingüística al modelo cognitivo de los procesos mentales, es posible vislumbrar cómo el lenguaje y los procesos sociales del aula, constituyen las vías a través de las cuales los alumnos adquieren y retienen el conocimiento", fundamentalmente porque resulta muy útil considerar los procesos mentales (Serrano & Pons, 2011).

La tendencia actual de la investigación psicoeducativa sigue pues una línea integradora entre las posiciones más renovadoras del constructivismo cognitivo y los constructivismos de corte social (constructivismo socio-cultural y construccionismo social). "Este intento de integración, en su vertiente más moderada, ha conducido a la elaboración del constructo denominado "cognición situada" en su vertiente más polarizada hacia el constructivismo exógeno, a la de "cognición distribuida" (Serrano & Pons, 2011).

Es así como el paradigma constructivista brinda grandes aportes al campo educativo y fundamentalmente al nivel de Educación Preescolar. Por ello, los maestros o docentes comprometidos con su crecimiento profesional, deben buscar alternativas didácticas que redunden en el logro de aprendizajes significativos en sus estudiantes. En consecuencia, han de tomar en cuenta los factores motivacionales y afectivos, subyacentes al aprendizaje de sus alumnos, para planificar y diseñar estrategias novedosas y efectivas a ser aplicadas en el contexto del aula. Y en apego al cumplimiento de los principios de globalización, interrelación e interdisciplinariedad de este nivel educativo, es necesario pensar que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la matemática, y particularmente de la geometría, debe conducirse interrelacionado con las otras áreas del saber, contextualizado y en concordancia con las experiencias, expectativas y vivencias del niño.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

No todo el aprendizaje ocurre como resultado de ensayos repetidos. Una cantidad considerable del aprendizaje es resultado del pensamiento y de la resolución de problemas por parte del consumidor. El aprendizaje repentino también es una realidad. Cuando estamos frente a un problema, a veces vislumbramos la solución de forma instantánea. Sin embargo, más a menudo tendremos que buscar información en la cual basarnos para tomar una decisión, y evaluamos cuidadosamente todo lo aprendido con la finalidad de tomar mejor decisión posible para alcanzar nuestros objetivos.

El aprendizaje que se basa en la actividad mental recibe el nombre de aprendizaje cognitivo. La teoría cognitiva del aprendizaje sostiene que el tipo de aprendizaje más característico de los seres humanos es la resolución de problemas, mediante la cual los individuos logran ejercer

cierto control en su entorno. A diferencia de la teoría constructivista del aprendizaje, la teoría cognitiva afirma que el aprendizaje implica un complejo procesamiento mental de la información. (Schiffman, 2005, pág. 426).

En lugar de resaltar la importancia de la repetición, o de la asociación de una recompensa con una respuesta específica, los teóricos cognitivos destacan el papel de la motivación y de los procesos mentales en la generación de una respuesta deseada

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Naturalista

Cuando nos acercamos a un aula de Educación infantil y observamos la actividad de los niños y maestros, los materiales que usan y la distribución del espacio que comparten, nos damos cuenta de que estamos ante una realidad con características propias y diferenciales dentro del sistema educativo.

El currículo de educación infantil contempla unos contenidos, unas experiencias y unas posibilidades de aprender propias y distintas de las recogidas en otras etapas educativas. Con el fin de analizar el proceso de enseñanza aprendizaje en las primeras etapas educativas vamos a partir de dos principios que son ejes vertebrados del currículo.

Aunque las relaciones sociales son importantes en todas las etapas del desarrollo, en los primeros años se tornan esenciales, convirtiéndose en el medio natural donde se realizan los aprendizajes. El niño/a desde que nace, está inmerso en ese entorno. La escuela infantil le aporta la primera oportunidad de interactuar fuera del contexto familiar con otros adultos y niños. Enseñarle a relacionarse con los demás es uno de los objetivos

prioritarios de esta etapa educativa. (Méndez, 2006, pág. 17)

En la educación infantil, como más fuerza que otras etapas educativas, son importantes las concepciones que tienen los maestros acerca de su papel en el desarrollo y en los aprendizajes que realiza el niño. La forma de escoger y planificar las actividades, organizar los espacios, elegir los materiales, y lo que es más importante, articular las ayudas que ofrecen según las necesidades.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

Teoría Socio crítica

Vigotsky creía que el desarrollo mental, lingüístico y social de los niños está apoyado y mejorado por la interacción social con otros niños. Este punto de vista se contrapone a la perspectiva de Piaget, en la que los niños son promotores aislados de su inteligencia y lenguaje propios. Para Vigotsky, la interacción social fomenta el desarrollo. Para los profesionales de la primera infancia, uno de los conceptos más importantes de Vigotsky es la zona de desarrollo próximo, que él define así.

El área de desarrollo en la que el niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado, ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien, es la diferencia entre lo que los niños puedan hacer independientemente y lo que pueden hacer con la ayuda de otros, se hace una persona más capaz. La zona, por lo tanto se crea con el curso de la interacción social (Morrison, 2005, pág. 99).

El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar solo cuando el niño está interactuando con

personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. Una vez que estos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente”. Vigotsky creyó después que los niños buscan a los adultos que la interacción social comience en el nacimiento, el desarrollo ocurre a través de estas interacciones.

2.1.5 Fundamentación legal

Según <http://educacion.gob.ec/educacion-inicial/> (2013) Manifiesta que:

La Educación Inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, y tiene como objetivo potenciar su aprendizaje y promover su bienestar mediante experiencias significativas y oportunas que se dan en ambientes estimulantes, saludables y seguros.

Los niños y las niñas de esta edad, de manera natural, buscan explorar, experimentar, jugar y crear, actividades que llevan a cabo por medio de la interacción con los otros, con la naturaleza y con su cultura. Los padres y las madres, los familiares y otras personas de su entorno son muy importantes y deben darles cuidado, protección y afecto para garantizar la formación de niños felices y saludables, capaces de aprender y desarrollarse.

El Ministerio de Educación, mediante el Proyecto Educación Inicial de Calidad con Calidez, trabaja en pro del desarrollo integral de niños y niñas menores de 5 años, atiende su aprendizaje, apoya su salud y nutrición, y promueve la inclusión, la interculturalidad, el respeto y cuidado de la naturaleza, y las buenas prácticas de convivencia.

El Reglamento de aplicación a la Ley de Educación Intercultural de 2012, en el Artículo 27, define qué nivel de Educación Inicial se divide en dos (2) subniveles:

- a. Inicial 1, que no es escolarizado y comprende a infantes de hasta tres (3) años de edad; e,
- b. Inicial 2, que comprende a infantes de tres (3) a cinco (5) años de edad

2.1.6 Actividades Lúdicas

“Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa” (García A. , 2009, pág. 12)

2.1.7 Conceptualización del juego

Resulta difícil definir qué es el juego y la actividad lúdica. En la actualidad han surgido diversas conceptualizaciones del juego en un intento por delimitar aquellas actividades que pueden definirse como lúdicas y aquellas que no. Estas aproximaciones se han desarrollado, en ocasiones, a partir de las metas y funciones que cumple el juego.

Algunas teorías del juego continúan coexistiendo y conducen a considerar que las funciones básicas que cumple el juego en la infancia se centrarían en el juego como fuente de placer y de realización de deseos, de elaboración de la experiencia y solución/comprensión de problemas, de expresión de sentimientos y control de emociones, y de identificación con el adulto. Considerando lo antes planteado, el juego permite al niño(a) realizar sus pensamientos y expresar sus

sentimientos en un marco lúdico sin las restricciones de la realidad, posibilitando la asimilación de nuevas situaciones y experiencias. (Roblees, 2012).

La actividad lúdica es una actividad placentera en si misma, que permite al niño(a) explorar y comprender su mundo. Especialmente, estimula el desarrollo sensorio motriz, intelectual, social, moral, de la creatividad y de la autoconciencia del niño.

2.1.8 El componente lúdico

Los juegos han formado parte de la vida de los seres humanos desde tiempos remotos. Muchos juegos tienen su origen en ritos religiosos que se remontan al nacimiento de las primeras civilizaciones. El juego parece ser una inclinación innata en el hombre, incluso los animales aprenden a defenderse, a cazar o a luchar, jugando.

Existen juegos universales de mesa y tablero, de patio y recreo, juegos para reuniones y fiestas o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran la importancia y trascendencia que estos han tenido y tienen en todas las culturas del mundo, tanto por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. Los juegos forman parte de la idiosincrasia de un pueblo, son parte de la cultura. (Sánchez, 2010, pág. 23)

El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitaban para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana. Aplicado a la institución educativa tampoco resulta ser una novedad, ya en el Renacimiento se le daba importancia a las actividades lúdicas que preparaban profesionalmente a los estudiantes. “El juego didáctico, es definido entonces como: “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva

de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Sánchez, 2010, pág. 23)

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades. Los estudios sobre psicología cognitiva demuestran su gran valor como potenciador del aprendizaje. El juego contribuye al desarrollo de los participantes en el plano intelectual-cognitivo; en el volitivo-conductual; y en el afectivo-motivacional.

Tanto el componente lúdico como las estrategias de aprendizaje nacen a partir de la necesidad de un nuevo modelo de enseñanza que combinen distintos factores (cognitivos, afectivos, sociales, etc.) para un aprendizaje eficaz. El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En él intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los alumnos mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de la lengua de manera positiva;
- Disminuye la ansiedad, los alumnos adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;
- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;

- se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no;
- proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los alumnos;
- permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El alumno debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los problemas que se le plantean en cada actividad;
- activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje;
- desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;
- crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita, con todas las dificultades que eso conlleva. (Sánchez, 2010, pág. 24)

Sin embargo, no es tan simple conseguir un resultado tan beneficioso. Incluir el componente lúdico como instrumento de enseñanza requiere llevar a cabo algunas reflexiones acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. Se han de tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tienen que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado, no para acabar la clase si ha sobrado tiempo o como actividad de relleno;
- Se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema, no una parada para descansar dejando el objetivo principal a un lado;
- Un uso injustificado o abusivo puede significar la pérdida de motivación por parte de los alumnos;
- Las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz. (Sánchez, 2010, pág. 25)

2.1.9 Lúdica como estrategia didáctica

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 del alumno. 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 y que enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Martínez, 2008)

Puede emplearse con una variedad de propósitos, dentro del contexto de aprendizaje, pues construye autoconfianza e incrementa la motivación en el alumno. Es un método eficaz que propicia lo significativo de aquello que se aprende.

La actividad lúdica es un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe de incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente.

Lo lúdico es instructivo. El alumno, mediante lúdica, comienza a pensar y actuar en medio de una situación determinada que fue construida con semejanza en la realidad, con un propósito pedagógico. “El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es el hecho de que se combina la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones problemáticas reales”. (Martínez, 2008)

2.1.10 Principios didácticos

Si nos referimos a la lúdica, como estrategia didáctica, es importante señalar los principios didácticos en la enseñanza de Stocker, K. “Estos principios son la base para seleccionar los medios de enseñanza, asignar tareas y evaluar aprendizajes y los lineamientos rectores de toda planeación de cualquier unidad de aprendizaje”. (Martínez, 2008)

Carácter científico. Toda enseñanza debe tener un carácter científico, apoyado en la realidad.

Sistematización. Se deriva de las leyes de la ciencia que nos enseñan que la realidad es una, y forma un sistema y se divide de acuerdo con el objeto de estudio, pero sin perder su carácter sistémico. En el proceso educativo, la sistematización de la enseñanza, quiere decir formación sistemática en el alumno, a partir de los contenidos curriculares. Se deben aportar conocimientos previamente planeados y estructurados de manera que el estudiante, los integre como parte de un todo.

Relación entre la teoría y la práctica. Lo teórico son los contenidos curriculares que se deben transmitir a los estudiantes, pero para que se logre la asimilación el docente estructura actividades prácticas.

Relación entre lo concreto y lo abstracto. Para este principio los alumnos pueden llegar hacer abstracciones mediante la observación directa o indirecta de la realidad, a partir de la explicación magistral del docente, por medio de procedimientos que incluyan las explicaciones del docente.

Independencia cognitiva. El aprender a aprender, es el carácter consciente y la actividad independiente de los alumnos.

Comprensión o asequibilidad. La enseñanza debe ser comprensible y posible de acuerdo con las características individuales del alumno.

De lo individual y lo grupal. El proceso educativo debe conjuntar los intereses del grupo y los de cada uno de sus miembros, con la finalidad de lograr los objetivos propuestos y las tareas de enseñanza.

De solidez de los conocimientos. Consiste en el trabajo sistemático y consciente durante el proceso de enseñanza, en contra del olvido.

Es importante señalar que el docente debe tener preparación pedagógica para hacer una buena selección de los métodos y medios de enseñanza adecuados, que permitan la correcta dirección de la actividad cognitiva del alumno hasta la asimilación y consolidación de los conocimientos. (Martínez, 2008).

2.1.11 El juego

El juego es la parte más importante para todo niño o niña. A través de él experimentan nuevas sensaciones, adquieren nuevos aprendizajes, conocen su entorno y además y la parte más importante, les produce una satisfacción y una felicidad muy grande. Lo que vengo a decir es, que a través del juego podemos introducir al pequeño, incluso a ayudarlo a trabajar algunos aspectos.

El aspecto que más se trabaja es la motricidad, y es que cada vez que van al recreo, utilizan la motricidad gruesa, y cada vez que van al aula, la motricidad fina. Muchas veces, y gracias al juego los niños se olvidan de las dificultades que puedan tener, y gracias a él también mejorar cada día. (Sancho Sala, 2012).

2.1.12 Definición de juegos lúdicos

“El juego lúdico nos conduce a reflexionar en varios escenarios, de acuerdo a los autores que han hecho aportes al concepto, y su influencia y relación en el ser humano”. (Raihuanque, 2013).

2.1.12.1 Características del juego lúdico

Se pretende introducir y desarrollar muchos juegos para trabajar y todos lo que se puedan incluir, el juego lleva una serie de características que los hace atractivos, motivantes y participativos además que integra personas y niños/as.

Cuando practicamos un juego, estamos introduciendo los diferentes elementos que influyen en el desarrollo de un este, como son el objetivo a conseguir. Estos estímulos intervienen directamente, de forma que incidimos en el juego tanto en la tensión emotiva, como en la realización de los gesto. De esta forma si trabajamos los diferentes elementos de forma aislada, estamos creando situaciones artificiales que difícilmente se darán durante el desarrollo del juego real. (Raihuanque, 2013).

2.1.13 Clases de juegos

Piaget descubre el papel del juego dentro del sistema de desarrollo que él establece y describe las formas que adquieren los juegos espontáneos y los identifica con las formas que adquiere las capacidades infantiles.

Clasifica los diferentes juegos en tres apartados, dependiendo de la relación que tienen con el cambio del niño a lo largo de la vida: sensoriomotor, simbólico y reglado.

- **Juegos Sensorio motores:** estos implican la puesta en acción de la capacidad de los niños de construir y operar desde los estímulos que en él provoca el entorno físico, los objetos y su propio cuerpo, elaborando respuestas complejas de carácter motórico-manipulativo, es decir, utilizando su cuerpo. Un ejemplo de este juego son los espontáneos. A través de estos, el desarrollo se va encontrando con su aprendizaje.

- **Juego Simbólico;** son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.
- **Juego de Reglas:** es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras. “La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje”. (García Gómez, 2009).

- **Juego dirigido:** el juego dirigido es el ámbito escolar muy importante. Es sin duda un importante medio educativo y también un importante recurso didáctico tanto en educación infantil. Pero también se puede destacar que a través del, el niño consigue multitud de aprendizaje de una forma fácil, motivadora y que aporta una gran transferencia para otros aprendizajes. (Pubill, 2012).
- **Los juegos cooperativos:** tienen una idea que los sustenta: jugar con otros es mejor jugar contra otros. Es mejor superar retos

motores que superar a otros/as compañeros/as. El principal objetivo es que el juego cooperativo se convierta en una suma de esfuerzos desarrollados en un clima lúdico y placentero para la consecución de un objetivo común.

Los juegos cooperativos se caracterizan por:

- **Están libres de la competición:** al practicar los juegos y actividades competitivas se crea en algunos alumnos que poseen menor capacidad de rendimiento motor) ansiedad, desánimo y frustración por la práctica física.
- **Son creativos**, pues no son cerrados a una exclusiva posibilidad de solución.
- **Son libres de exclusión**, ningún participante es eliminado, posibilitando así la participación de todos los alumnos, incluidos los de menor competencia motora.
- **Permiten la autonomía:** los participantes, ya que pueden contribuir a modificar las posibilidades del juego.
- **Son los juegos pacíficos**, no violentos y no agresivos, pues el objetivo es común a todos, y para conseguirlo, no hay que vencer a ningún compañero.

“La propia caracterización que hace el autor de los juegos nos enumera sus beneficios, casi todos en el plano social”. (Pérez Peral, 2006, pág. 221).

Juego didáctico: una de las tareas más importantes en la etapa actual es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que los vuelva pro-activos, independientes y creativos. (Ortiz Ocaña, 2011).

2.1.14 El juego en la infancia

Tema de verdadero interés, tanto desde el punto de vista psicológico como biológico puro, es el que se relaciona con el juego infantil, o, como se denomina en psicología, actividad lúdica. No lo pueden negar los pediatras, sobre todo, los que trabajan en asilos. Aquí es donde se llega a intimar profundamente con el niño, debido al largo período de vida, muchas veces la infancia entera, que permanece a nuestro lado. Y anotamos como un progreso evidente en el desarrollo, el que comience a jugar; como asimismo, estimamos de buen augurio cuando un niño.

El juego propiamente tal, comenzaría a aparecer cuando la actividad automática se diluye para dar paso a la actividad instintiva (5° a 6° mes). La actividad lúdica se traduciría entonces por aquellas expresiones infantiles que no tienen realmente equivalencia en la mentalidad adulta. Sería lo que vulgarmente se llama retozar, chacotear. Y quedaría fuera de esta órbita mucho de lo que comúnmente se entiende por juego: Ej. el juego a los soldados, muñecas, visitas, que serían producto de imitación; los deportes, como el fútbol, box, etc, que se entenderían como actividades musculares sistematizadas y codificadas por los adultos; y aún muchos juegos que siendo netamente infantiles en su génesis, han sido perfeccionados, es decir, desfigurados también por los adultos (volantín, trompo, etc). “Existe, como se ve, toda una escala de juegos que van desde el juego propiamente tal, generado y ejecutado exclusivamente por el niño, hasta el producto de imitación, pasando por aquellos juegos, creaciones de adultos, en que se ha pretendido interpretar el sentimiento infantil”. (Zorrilla M. , 2008).

Entre las más importantes concepciones en orden cronológico, comenzaremos por citar la teoría de Locke. Este filósofo formuló que el niño jugaba respondiendo a la necesidad de recrearse, de reintegrar fuerzas perdidas. Sería algo comparable al alimento o al sueño. Partió del concepto vulgar del adulto, que juega por descansar.

Este criterio asiste aún a muchos maestros cuando largan a sus alumnos a recreo, después del estudio. En otro terreno, sería, como la jugada al cacho después de la salida de la oficina. En el niño, sucede lo contrario, juega más, mientras más descansado está.. (Zorrilla M. , 2008).

Respecto a la imitación, desde luego, el niño cuando nos parece que imita, es que lo hace muy en serio, y cree en lo que representa. Sólo muy pocos juegos de una imitación. Ahora, respecto a lo de la utilidad, el niño no sólo imita lo útil, sino que más comúnmente lo inútil o perjudicial (juego en los niños vagabundos, proletarios).

2.1.15 El juego grupal

Al igual que con el juego individual, dividiremos, en primera instancia los juegos grupales según se desarrollen con o sin objetos. (Duek, 2012).

2.1.16 El juego individual

Dividiremos el juego individual en dos partes: los juegos con objetos y los juegos sin objetos. “En el primer caso, es interesante notar no sólo si el niño juega con "algo" sino cómo lo hace, qué tipo de objeto es, cómo contribuye (o no) a la recuperación de discursos sociales vigentes”. (Duek, 2012).

2.1.16.1 Otro tipo de juegos son aquellos en los que los chicos cuentan historias.

Asumen el rol de "cuentacuentos" que muchas veces inventan u otras repiten más o menos esmeradamente fábulas o cuentos que ya conocen.

También incluimos aquí los juegos que suponen cambiarle la letra a canciones conocidas para hacerlas más graciosas, auto referenciales o llevarlas al absurdo. Llamamos a estas actividades juego dado que en su ejecución se ponen en juego la creatividad, la imaginación, la libertad, la identificación de un tiempo y un espacio; es decir, muchas de las características que vimos más arriba, lo definen. Aquí también se pueden ver las preocupaciones, angustias y deseos de los más chicos. (Duek, 2012).

2.1.16.2 Herramientas

Lúdicas: consiste en cuadros mentales, donde participamos o creamos algún juego de cualquier naturaleza. La actividad lúdica y la imaginativa van muy ligadas. Las fantasías lúdicas de los niños son diferentes a la de los adultos. “El niño se identifica con sus juegos, creando objetos y personajes; el adulto crea fantasías lúdicas para pasar el tiempo, competir y ganar dinero o fama. Puede ser muy productiva”. (Villatoro Garza, 2013, pág. 173).

2.1.17 El juego como factor de desarrollo

El juego es una actitud ante los objetos, los otros y ante nosotros mismos que marca la situación de tal forma que decimos que "estamos jugando". Es una actividad natural, un comportamiento en el que el uso de los objetos y las acciones no tiene un objetivo obligatorio para el niño, es decir, supone un "hacer sin obligación" de tal forma que esta capacidad de hacer refleja para el propio niño y para los que les rodean la dimensión humana de la libertad frente al azar y la necesidad. “Es un factor de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro”. (García Gómez, 2009).

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de

él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento. (García Gómez, 2009).

2.1.18 El juego en el proceso educativo

“Las prácticas tradicionales de enseñanza se dedican casi exclusivamente al desarrollo de la dimensión cognitiva del niño, mientras que los juegos instruccionales permiten la incorporación de pensamientos, sentimientos, conocimientos y curiosidades al proceso educativo” (Iztúriz & Tineo, 2007).

Los juegos instruccionales cumplen con una labor formativa para la adquisición de conocimientos, el tránsito de lo concreto a lo abstracto, el desarrollo de la creatividad, el crecimiento de los vínculos y la incorporación de actitudes, valores y procedimientos principalmente en la educación inicial y básica. Torres (2002) asume que los aportes tecnológicos y didácticos presentes en los juegos instruccionales le dan a los aprendizajes obtenidos una mayor vigencia y oportunidad. (Iztúriz & Tineo, 2007).

El juego ha sido parte importante de la condición humana y un hecho inherente a la actividad educativa. En este sentido, dentro de las estrategias que un docente puede utilizar en el proceso de facilitación de la enseñanza, los juegos instruccionales son una valiosa herramienta para lograr el desarrollo integral del individuo mediante la creación de situaciones específicas que favorezcan la motivación hacia las diferentes áreas del saber y pueden considerarse una etapa que se inscribe en el

conjunto de procedimientos de pedagogía activa, como una actividad dirigida que facilita la apropiación de los descubrimientos.

2.1.19 Juegos para el desarrollo de las estrategias

A continuación presentamos una serie de actividades destinada a desarrollar las estrategias de aprendizaje mediante las cuales se pueden activar actitudes positivas y mejorar la capacidad de aprender, favoreciendo a la vez, la autonomía del alumno.

Las actividades están divididas en cuatro apartados, según estén dirigidas a cada uno de los siguientes tipos de estrategias: metacognitivas, cognitivas, de memorización y comunicativas. Debemos tener en cuenta que en todo juego existen estrategias sociales y afectivas que se activan por sí solas. A su vez, las comunicativas están divididas en tres sub apartados según sean para el desarrollo de las destrezas de: comprensión, interacción y expresión. (Sanchez Benitez, 2010, pág. 30).

Cada actividad se presenta con una ficha informativa sobre los conocimientos mínimos que se requieren (en general, los juegos pueden adaptarse a otros niveles); las destrezas que se practican (en la mayoría de los casos hay integración de las cuatro destrezas, por lo tanto, se señalan tan sólo las que predominan); los objetivos que se persiguen (dando prioridad a los estratégicos debido a que es nuestro objeto de estudio); el material necesario; el desarrollo; y sugerencias o posibles variantes. Estos juegos están pensados para jóvenes o adultos, pero están concebidos como actividades flexibles que deben modificarse con la finalidad de asegurar la motivación de los participantes.

2.1.20 Juego y rol de género. Influencia de los estereotipos de género en los juegos infantiles.

El juego como sabemos, es un poderoso instrumento educativo un poderoso impulso instintivo necesario para el aprendizaje que conecta al niño con su realidad inmediata. El juego está fuertemente influenciado por la cultura y el tiempo resulta ser transmisor de los valores culturales que lo han impulsado.

Viendo jugar a un grupo de niños, observamos que los juegos son un reflejo del mundo en el que viven y estos juegos manifiestan los distintos roles, valores y significados que la sociedad da a las cosas y a las personas. Entre los múltiples valores que se interiorizan en el juego hemos querido incidir en la difusión de los patrones propios de cada género que este ejerce y que los niños acaban interiorizando como lo que, según su condición sexual, deben ser y no deben ser. “El juego es una poderosa herramienta cultural para la transmisión de valores y es del mismo modo una poderosa herramienta de transmisión de estereotipos sexistas. Nuestra cultura está teñida de estereotipos de género que se reflejan en los juegos y juguetes infantiles”. (Delgado, 2011, pág. 179).

2.1.21 ¿Cómo incide el juego en el desarrollo del niño?

El juego es motor de actividad física del niño. Es también un medio de socialización primario. A través de los juguetes se establecen las primeras interacciones con el adulto, primero, y con sus iguales, después. Un poco más tarde, a través del juego, el niño puede exteriorizar e interiorizar sus emociones, sentimientos y creatividad.

Es desde el juego donde el habla pública del niño comienza a hacerse lenguaje interno para auto-dirigir su conducta y planificarse, y lenguaje externo para tomar iniciativas, discutir, negociar, llegar a acuerdos. A través

de los juguetes a veces representan la realidad y a veces procesos de abstracción. Por ello, el juego simbólico es usado como herramienta para la evaluación del desarrollo madurativo. Y, por último, el juguete proporciona momentos de felicidad y ocio, lo que incide directamente en su autoestima y bienestar (Díaz Aguilar. & Lora Espinosa, 2011).

Las canciones también forman parte del juego. Éstas les entretienen. Sin duda, forman parte del bagaje cultural de cualquier niño y nos recuerdan nuestra propia infancia. Además, sirven para iniciar a los más pequeños en el fascinante mundo de la música. Cantar y escuchar una canción pasa a ser uno de sus juegos favoritos, y son un instrumento educativo muy útil. “Jugar cantando refuerza la atención y la memoria. Amplía el vocabulario y trabaja la rima, (desarrollo de la conciencia fonológica, necesaria en el inicio del aprendizaje de la lectoescritura”. (Díaz Aguilar. & Lora Espinosa, 2011).

Se aprende a discriminar sonidos, tonos, timbres y ritmos. Ayuda a coordinar el cuerpo cuando la canción se acompaña de baile, gestos o mímica. Desarrolla su imaginación, capacidad creativa y habilidades artísticas. Mejora la socialización cuando cantan en grupo. Se aprenden a exteriorizar emociones. Puede ayudar a crear hábitos, por ejemplo, la canción del baño, la de la hora de dormir, etc.

“En las primeras edades sirven para aprender cosas de la vida diaria, por ejemplo, los días de la semana, los números, las estaciones del año, las partes del cuerpo, etc. Y, por fin, pueden servir para aprender otros idiomas desde muy pequeños”. (Díaz Aguilar. & Lora Espinosa, 2011).

El uso del juguete también debe servir como elemento de aprendizaje. Jugar es divertido, y aprender también debe serlo. Desde muy pequeños, los niños pasan mucho tiempo entre juguetes. Si esos momentos se emplean no solo para el ocio, sino también para aprender, se puede estimular su desarrollo según el momento evolutivo en que el que esté.

2.1.22 Importancia del juego en el desarrollo del niño

Jugar para el niño es vivir. Los juguetes son instrumentos para su desarrollo y felicidad. Jugar es un derecho de la infancia reconocido por la ONU desde 1959 (Resolución nº 1386 de la Asamblea de Naciones Unidas). Mirar cómo juegan los niños es observar cómo es el desarrollo integral del niño. Investigaciones en el campo de la Pediatría y Psicología Infantil avalan la importancia del juego para los niños.

Mientras el niño juega explora la realidad. Prueba estrategias distintas para operar sobre dicha realidad. Prueba alternativas para cualquier dilema que se le plantee en el juego. Desarrolla diferentes modos y estilos de pensamiento. Jugar es para el niño un espacio para lo espontáneo y la autenticidad, para la imaginación creativa y la fantasía con reglas propias. Le permite curiosar. (Díaz Aguilar. & Lora Espinosa, 2011).

2.1.23 ¿Qué juego tendremos en cuenta según la edad?

Alrededor de los 3 años el hito más importante en el desarrollo del niño es el surgimiento de la capacidad de simbolización (hacer que una cosa sea otra diferente a lo que es en la realidad; por ejemplo, hacer que un simple palo sea un peine, o un avión que vuela, un micrófono para cantar, una cucharita para darle de comer a la muñeca, etc.). Junto al juego simbólico

aparece una poderosa herramienta de expresión de los propios intereses y de la forma personal de interpretar las cosas: el lenguaje oral.

Las acciones del juego en estas edades son repetitivas. Es un juego sin finalidad determinada que se repite de una forma monótona una y otra vez. De los 3 a los 6 años el juego sigue siendo movimiento sin perjuicio de la comunicación y la representación. Es en este momento en el que los juegos de casitas, papás y mamás, de médicos, etc., sirven para que los niños/as puedan entender el mundo adulto y sus relaciones entre ellos, con los niños/as y con el medio. (Díaz Aguilar. & Lora Espinosa, 2011).

En este momento las acciones del juego son un reflejo de las acciones que el niño observa en su vida cotidiana y real. A partir de los 6 años, el juego como actividad física pasa a ser la práctica de algún deporte en el que tendrá que cumplir unas normas y reglas. Aparecen en estas edades los aspectos morales dentro del juego, que tendrán un papel muy importante en esta etapa del desarrollo (los juegos de mesa colectivos son un claro ejemplo de ello). Es aquí y ahora cuando se aprende a competir y a cooperar, a sentir el éxito y el fracaso. El juego es más social que nunca.

Las acciones en el juego se hacen más sofisticadas. Se asumen papeles no reales, no vividos por el niño en primera persona. También papeles imposibles, imaginarios y fantásticos. Las acciones cobran una variedad infinita. A esta edad, de los 6 a los 12 años, es muy importante iniciar al niño en el amor por la lectura. Un buen libro puede ser un excelente juguete. Desde hace unos años también a esta edad, los niños se inician en el manejo de las nuevas tecnologías. (Díaz Aguilar. & Lora Espinosa, 2011).

En la actualidad la oferta de juegos electrónicos es infinita. Ofrece todo tipo de posibilidades positivas para el buen desarrollo cognitivo-

conceptual de los niños (juegos de memoria, de atención, de percepción, de lenguaje, etc.). Es esencial el buen uso de ellas.

2.1.24 Desarrollo cognoscitivo

Según Piaget el desarrollo cognoscitivo no solo consiste en cambios cuantitativos en actitudes y habilidades, sino en transformaciones de cómo se organiza el conocimiento. Todos los niños pasan por las cuatro etapas, es imposible omitir alguna de ellas. Principios fundamentales de Piaget: La organización: los esquemas del conocimiento se integran y se reorganizan creando sistemas más complejos. “La adaptación: los esquemas se dan a través de la asimilación y la acomodación. En el primero se moldea la información y en el segundo se modifica la información”. (Muralles Zenteno, 2013).

Mecanismos de desarrollo: Según Piaget en el desarrollo cognoscitivo intervienen cuatro factores importantes que son: Maduración de las estructuras físicas heredadas. Experiencias físicas con el ambiente. Transmisión social de información y conocimientos. Equilibrio. “El equilibrio es una forma de conservar la organización y estabilidad del entorno, además a través de este proceso el ser humano alcanza un nivel superior de su funcionamiento mental”. (Muralles Zenteno, 2013).

Etapas Sensoriomotora: (del nacimiento – 2 años) aprende los esquemas de la conducta propositiva y de la permanencia de los objetos. A las acciones intencionales placenteras que repite una y otra vez se le conocen como Reacciones circulares. “Las representaciones mentales influyen más en el desarrollo intelectual que las actividades sensoriomotoras. Etapas del desarrollo”. (Muralles Zenteno, 2013).

Etapa preoperacional: (2 años – 7 años) La capacidad de pensar en objetos, hechos o personas ausentes marca el comienzo de esta etapa. Empieza a emplear palabras, números, gestos e imágenes. Formula teorías intuitivas. “Las principales limitaciones son el egocentrismo, la centralización y la rigidez el pensamiento”. (Muralles Zenteno, 2013).

Etapa de las operaciones concretas: (7 años– 11 años) Empieza a reflexionar. Aparecen operaciones mentales, como la clasificación, seriación, y conservación. El pensamiento posee menor rigidez y mayor flexibilidad. 4. Etapa de las operaciones Formales: (11 años en adelante) pueden pensar en objetos abstractos, eventos y conceptos. Usan la lógica, la inducción, deducción. Y el razonamiento. “Puede reflexionar de sus propios Procesos de pensamiento”. (Muralles Zenteno, 2013).

2.1.25 El carácter integral del desarrollo infantil: su estudio e implicaciones en la educación.

De los 0-6 años es la edad en la que aprende más el ser humano en el jardín de niños aprende habilidades y actitudes que son valoradas en la escuela, hogar y comunidad. Se les facilita el aprendizaje con juegos.

La instrucción preescolar seguramente mejorara si se ofrecen más conocimientos acerca de la enseñanza dirigida al desarrollo y si se aumenta la fuerza de esta convicción, solo así podrá mejorar la forma de enseñar. En esta etapa el niño observa e imita todo lo que mira. No diferencian entre el bien y el mal. (Lopez Ruvalcoba, 2009).

Todas las experiencias que se tengan en la niñez, son de gran importancia en el desarrollo del niño, si las experiencias no fueron muy agradables, en un futuro esto afectara en la vida de las personas, y si por el contrario el niño tuvo una infancia muy feliz llena de buenos recuerdo,

tendrá un mejor futuro, claro que no siempre es así, debido a que también influye todo lo que lo rodea.

El jardín de niños es el espacio que tienen los infantes para jugar, socializar y conocer el medio ambiente. Aquí es donde ellos podrán aprender cosas nuevas o bien reforzar las cosas que fueron aprendidas en casa. La educadora tiene un papel muy importante ya que será la responsable del niño durante el tiempo que permanezca en el jardín, debe de ser tolerante con ellos y para nada discriminar, tratarlos a todos por igual sin importar raza o posición social. “Pero no es ese su único trabajo sí no también debe interactuar con los niños, saber las necesidades de cada uno, prepararlos para su educación futura, darles a todos la oportunidad de que aprendan las mismas cosas, tomando en cuenta que no todos van aprender al mismo ritmo”. (Lopez Ruvalcoba, 2009).

Las capacidades los niños las desarrollan dependiendo el medio ambiente en el que se desenvuelve, pero también tiene que ver la genética, ambas partes influyen en el desarrollo infantil. Existen personas que no le toman la suficiente importancia a la niñez, siendo que deberían tomar en cuenta que es la etapa más importante del desarrollo debido a que surgen grandes cambios y se adquieren nuevas habilidades.

2.1.26 La Motricidad puede clasificarse en motricidad gruesa y motricidad fina.

El desarrollo motor grueso se determina como la habilidad que el niño va adquiriendo, para mover armoniosamente los músculos de su cuerpo y poco a poco mantener el equilibrio de la cabeza, del tronco, extremidades, gatear, ponerse de pie, y desplazarse con facilidad para caminar y correr; además de adquirir agilidad, fuerza y velocidad en sus movimientos. (Anaya Meneses, 2013).

Dicho factor es el primero en hacer su aparición en el desarrollo del menor, desde el momento en el que empieza a sostener su cabeza, sentarse sin apoyo, saltar, subir escaleras, etc; son otros logros de motricidad gruesa que, con el paso de los años, irá adquiriendo y aprendiendo.

El desarrollo motor fino se hace patente un poco más tarde, este se refiere a los movimientos voluntarios mucho más precisos, que implican pequeños grupos de músculos y que requieren una mayor coordinación. Se observa cuando el pequeño se descubre las manos, las mueve, comienza a intentar coger los objetos y manipular su entorno. “La motricidad fina incluye habilidades como; dar palmadas, la habilidad de pinza, realizar torres de piezas, tapar o destapar objetos, cortar con tijeras, hasta alcanzar niveles muy altos de complejidad”. (Anaya Meneses, 2013).

Es importante destacar que influyen movimientos controlados y deliberados que requieren el desarrollo muscular y la madurez del sistema nervioso central. Aunque los recién nacidos pueden mover sus manos y brazos, estos movimientos son el reflejo que su cuerpo no controla conscientemente sus movimientos.

El desarrollo de la motricidad fina es decisivo para la habilidad de experimentación y aprendizaje sobre su entorno, pues posteriormente juega un papel central en el aumento de la inteligencia. Las habilidades de motricidad fina se desarrollan en un orden progresivo (Anaya Meneses, 2013).

La coordinación fina (músculo de la mano) es fundamental antes del aprendizaje de la lecto- escritura, si analizamos que la escritura requiere de una coordinación y entrenamiento motriz de las manos en complejidad,

para lograr el dominio y destreza de los músculos finos de dedos y manos. Un buen desarrollo de esa destreza se reflejará cuando el niño comience a manejar los signos gráficos con movimientos armónicos y uniformes de su mano en la hoja de cuaderno (Anaya Meneses, 2013).

2.1.27 La importancia de la motricidad fina

La importancia de la motricidad fina reside, además de en su utilidad práctica, en que es un signo del correcto desarrollo y de la adecuada maduración del sistema nervioso. “De hecho, su deterioro provoca problemas en este tipo de motricidad como sucede en los casos de Parkinson”. (Dueñas, 2013).

2.1.28 Desarrollo afectivo

El desarrollo afectivo tiene un gran peso en la formación de una personalidad armónica y sana, ya que de este dependerá el equilibrio personal, su desarrollo como persona, su desarrollo y conducta, la relación con los demás y consigo mismo. Si bien el niño es un ser global, en desarrollo afectivo se produce paralelamente al desarrollo social y sus influencias bidireccionales son múltiples y muy estrechas. (Ocaña, 2011, pág. 34).

El niño, al nacer, presenta tanto necesidades fisiológicas como afectivas. Estas necesidades afectivas de protección, cariño, afecto, compañía y aceptación solo pueden ser cubiertas si el niño establece con seres de su especie unos vínculos de relación privilegiados. “El mundo afectivo del bebe empieza con el despliegue de ciertas conductas innatas que se desarrollan progresivamente en interacción como otras personas y dan lugar a un complejo mundo emocional-afectivo”. (Ocaña, 2011, pág. 34).

En este ámbito del desarrollo, aunque predominan las adquisiciones de tipo afectivo, se desarrollan también adquisiciones conductuales (el niño aprende a expresar sentimientos, a controlar emociones), y cognitivas (aprende a diferenciar emociones, a ponerles nombres)

2.1.29 Factores que condicionan el desarrollo afectivo

Los factores que condicionan el desarrollo afectivo son la maduración, el temperamento y el proceso de socialización. De estos factores, nos interesa estudiar a fondo los dos primeros. La maduración porque, como educadores, debemos conocer las adquisiciones evolutivas de los niños con los que trabajamos y la importancia de la socialización porque nuestra función es intervenir moldeando las características básicas del individuo, socializado el mundo afectivo del niño. (Ocaña, 2011, pág. 36).

La maduración: al igual que ocurre con el resto de áreas del desarrollo, la evolución de la afectividad depende de factores madurativos. Se ha podido comprobar que hay una secuencia, un orden lógico de adquisición de determinados hitos afectivos. (Ocaña, 2011, pág. 36).

El temperamento: a pesar que el desarrollo evolutivo sigue una norma más o menos estable, existen indiferencias individuales importantes en el desarrollo afectivo. Estas se pueden explicar por el temperamento de cada niño, que es heredado. Diversas investigaciones confirman que existen diferencias de origen constitucional genético en aspectos como la reactividad emocional, la tendencia en determinados estados de ánimo (irritabilidad, timidez, inhibición) y la auto regulación. Estas variables suelen mantenerse a lo largo de los años porque la emoción tiene bases biológicas.

La socialización: si bien es cierto que existe una capacidad innata de desplegar el mundo afectivo y que él bebe nace con predisposición a establecer vínculos y desarrollar afectos, se necesita la intervención activa de otros individuos de la especie para estimular esas potencialidades afectivas. El desarrollo afectivo está condicionado por la interacción de los agentes socializadores y por factores que, a su vez, influyen en estos como son la cultura, la economía, entre otros. De todos los agentes de socialización, en las edades que no ocupan, la familia es el contexto más influyente en el desarrollo del ámbito afectivo. La familia tiene tres vías fundamentales de influencia en el desarrollo afectivo. De estas vías, las dos primeras influyen de forma indirecta, pero la tercera vía tiene una influencia directa en el desarrollo emocional-afectivo (Ocaña, 2011, pág. 37).

2.1.30 La importancia de la afectividad en la educación de los niños

El desarrollo físico del niño generalmente ha tenido mucha importancia aunque no se niega que el desarrollo físico y motor, el lenguaje y el cognitivo son de gran importancia, también se considera el aspecto afectivo del niño, como beneficiador para los avances en los demás ámbitos del aprendizaje. Conocer los aspectos más relacionados con el tema afectivo es de gran ayuda para padres y educadores en el sentido de favorecer la adaptación y el progreso escolar y preparar al niño para aceptarse así mismo, autoestimarse e ir adquiriendo seguridad para conseguir resultados exitosos a lo largo de su vida.

Establecer una relación afectiva positiva aporta beneficios tanto para la persona que educa como al niño, por esta razón no solo debemos llenar a los niños solo de conocimientos sino también de valores, acompañándolos en todas sus etapas siendo un elemento activo dentro de estas, guiando el proceso educativo de la mano con la vida afectiva del infante. Existen condiciones óptimas en la educación, la cual

formula cuatro requisitos en la educación, que pueden ajustarse a padres y educadores. (Mendez Yepez, 2011).

- En primer lugar el niño debe poder observar y participar en tareas cada vez más complejas a través de la guía de personas con las que ha establecido relaciones emocionales positivas.
- El niño debe contar con oportunidades, estímulos y recursos para implicarse en las actividades aprendidas, pero sin la dirección continua de un adulto
- La tercera condición se refiere a la necesidad de que el principal adulto encargado de la educación del niño reciba apoyo de otros adultos, cercanos al educando.
- Finalmente la acción educadora se potencia si los diversos contextos en los que vive, el niño están interrelacionadas a través de la comunicación y de las actividades compartidas. (Mendez Yepez, 2011).

2.1.30.1 Las emociones básicas son:

- **Alegría:** es una emoción intensa, enérgica, vital, episódica e incompatible con emociones negativas. Aparece como consecuencia de un suceso positivo. Su expresión es la sonrisa y la risa.
- **Ira:** es un sentimiento de indignación que presenta el niño cuando no obtiene una meta, no ve satisfecha una necesidad o ante un estímulo agresivo. Se manifiesta con enfado, llanto, irritabilidad.
- **Tristeza:** es una emoción muy poco frecuente en los niños pequeños. Se manifiesta con disminución de la energía vital y poco entusiasmo por las actividades. Sus expresiones faciales son miradas lánguida, labios caídos, entre otros.

- **Miedo:** es una emoción primitiva y muy intensa que se produce ante una amenaza real o imaginaria y que provoca angustia y sensaciones desagradables.
- **Sorpresa:** es una emoción que se produce ante un hecho imprevisto o extraño que concentra toda la atención del sujeto. Es la única emoción neutra (no produce sensaciones ni agradables ni desagradables) y se trata de la más fugaz, reconocible y universal de todas. (Ocaña, 2011, pág. 42).

2.2 POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

La actividad lúdica es la fuente de aprendizaje estimulando la acción, reflexión y la expresión. Es la actividad que permite a los niños investigar y conocer el mundo que les rodea, los objetos, las personas, los animales, las plantas e incluso las propias posibilidades y limitaciones. El juego es el instrumento que les capacita para ir progresivamente estructurado, comprendiendo y aprendiendo el mundo exterior.

El ser humano practica ciertas actividades a lo largo de la vida, denominadas lúdicas, que le sirven de distracción, relajación, entretenimiento. Por ello hay que plantearse cada vez más seriamente mostrar al niño otras formas de juego distintas a las actuales, donde él se convierta en protagonista del juego.

. El presente plan de Trabajo de Grado está fundamentado por la teoría cognitiva, de Piaget en la que el niño no absorbe el conocimiento pasivamente del ambiente o en el contexto donde se desenvuelve, sino que lo construye a través de actividades lúdicas y de la interacción de sus estructuras mentales con el ambiente. Es decir, la actividad del niño sobre el ambiente es la que le permite y facilite el desarrollo de su inteligencia.

Las teorías de Piaget tienen aplicaciones muy interesantes en la educación infantil, al respecto se manifiesta que el aprendizaje de los diversos contenidos presentados en el currículo, es un proceso mediante el cual los niños van creciendo en autonomía moral e intelectual, cooperando con sus semejantes y en interacción con el entorno sociocultural en el que viven.

Con la elaboración de la Guía didáctica de actividades lúdicas se pretende orientar a los niños y niñas, a que aprendan los diversos contenidos jugando de manera interesante y significativa. Sin embargo se puede manifestar que la actividad lúdica resulta clave para el desarrollo de muchas habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo comunicativo y social. Los juegos son intercambios entre niños y niñas a veces son muy sencillos, pero fortalecen los vínculos afectivos y sientan las primeras bases de la comunicación. Más adelante empiezan a representar situaciones cotidianas que ayudan a desarrollar los aspectos cognitivo, motriz y afectivo. Es por ello que los maestros deben convertirse en investigadores permanentes, deben ser una caja de sorpresas y variedad de juegos, con el objetivo de que ayude en los procesos de formación. Es decir el niño y niña es capaz de aprender muchas cosas a través del juego.

2.3 GLOSARIO DE TÉRMINOS

Aprender.- es adquirir un conocimiento de alguna cosa a través del estudio o la experiencia (Martí, 2003, pág. 36)

Aprendizaje.- estado del aprendiz (Martí, 2003, pág. 36)

Autoestima.- valor y competencia que un individuo asocia a su imagen de si mismo (Martí, 2003, pág. 49)

Creatividad: capacidad para producir proyectos originales, para usar nuevos comportamientos o para encontrar nuevas soluciones a los problemas. (Martí Isabel, 2002, pág. 105)

Dramatización: acción de conferir valores dramáticos a algo que carecía de ellos. (Martí Isabel, 2002, pág. 142)

Cognitivismo: corriente de la psicología contemporánea que tiene por objeto el estudio de los procesos y estructuras mentales. (Martí Isabel, 2002, pág. 84)

Contexto: entorno en que manifiesta y se desarrolla el individuo. (Martí Isabel, 2002, pág. 99)

Constructivismo: teoría filosófica que se basa en la interacción que se establece entre las ideas innatas y las que se adquieren con experiencia. (Martí Isabel, 2002, pág. 99)

Desarrollo.- conjunto de procesos que determinan una evolución progresiva (Martí, 2003, pág. 122)

Estándar: puntuación o cantidad que se obtiene empíricamente (Martí, 2003, pág. 178)

Estimulación.- acción y efecto de incitar a alguien a hacer una cosa (Martí, 2003, pág. 178)

Estrategia.- plan ideado para coordinar las acciones y maniobras necesarias para lograr un fin (Martí, 2003, pág. 179)

Estímulo: agente o condición que hace reacción en un organismo. (Martí Isabel, 2002, pág. 179)

Guía: personal que instruye o enseña a otras. (Martí Isabel, 2002, pág. 226)

Imitación: acción de actuar o comportarse de manera igual o semejante a otra persona tomada como modelo. (Martí Isabel, 2002, pág. 247)

Método: es el camino para alcanzar un fin. En el contexto científico es un conjunto de procedimientos o medios que utiliza una ciencia para alcanzar y sistematizar el conocimiento. (Martí Isabel, 2002, pág. 299)

Motivación: conjunto de elementos o factores que activan y orientan el comportamiento de una persona. (Martí Isabel, 2002, pág. 308)

Metodología: ciencia o teoría del método. (Martí Isabel, 2002, pág. 300)

Pedagogos.- persona especializada en pedagogía (Martí, 2003, pág. 339)

Ritmo: velocidad propia de cada individuo para realizar una acción. (Martí Isabel, 2002, pág. 379)

Técnicas: conjunto de procedimientos, que sirven para desarrollar las destrezas. Modalidad de recurso didáctico de carácter metodológico, próximo a la actividad, ordena la actuación de enseñanza y aprendizaje.

2.3 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras para contribuir al desarrollo integral de las maestras de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?

- ¿Cuál es el nivel de desarrollo integral en los niños/as de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?
- La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?.

2.5 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa</p>	<p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p>	<p>Principios didácticos</p>	<p>Carácter científico Sistemático Relacionar la teoría con la practica Independencia cognitiva De lo individual a lo grupal</p>
		<p>Clases de juegos</p>	<p>Simbólico Reglados Dirigido cooperativo didáctico</p>
<p>El Desarrollo Integral incluye la formación en el ser, en el saber y en el emprender. Todo esto dentro de un marco de profunda conciencia social.</p>	<p>DESARROLLO INTEGRAL</p>	<p>Cognitiva</p>	<p>Desarrollar habilidad para resolver problemas Desarrollar pensamiento lógico matemático</p>
		<p>Psicomotriz</p>	<p>Esquema corporal Desarrollar la coordinación dinámica general motricidad gruesa motricidad fina</p>
		<p>Afectiva</p>	<p>Desarrollar personal Desarrollar identidad personal Desarrollar valores y normas de comportamiento</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

3.1.1. Investigación Bibliográfica

Se utilizó documentos, bibliografías, consultas realizadas en textos, libros, revistas, folletos, periódicos, entre otros; los mismos que ayudaron fundamentar teóricamente acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”

3.1.2. Investigación de Campo

Porque se realizó en los sitios donde se recopiló los datos acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”

3.1.3. Investigación descriptiva

Este tipo de investigación se utilizó para destacar las características o rasgos de la situación, fenómeno u objeto de estudio acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”

3.1.4. Investigación Propositiva

Sirvió para plantear una alternativa de solución, luego de conocer los resultados del problema planteado acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”

3.2 MÉTODOS

Los métodos que se utilizó en la investigación fueron los siguientes:

3.2.1. Método Inductivo

Se utilizó este método para construir por medio de los hechos particulares, para llegar a comprender ese todo acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”

3.2.2. Método Deductivo

Se utilizó este método para seleccionar el tema de investigación, y posteriormente ir abordando temas relacionados con la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”.

3.2.3. Método Analítico

Es una operación intelectual para llegar al conocimiento de detallado acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las

maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

3.2.4. Método Sintético

Se utilizó para redactar las conclusiones y recomendaciones acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

3.2.5. Método Estadístico

Se manejó un conjunto de técnicas para recolectar, presentar, analizar e interpretar los datos, y finalmente graficar mediante cuadros y diagramas circulares acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS

Se aplicó una encuesta a las docentes y una ficha de Observación para los niños/as, cuyo propósito es conocer acerca la actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria”.

3.4 POBLACIÓN

Cuadro N° 1 Población

AÑO DE BASICA	PROFESORAS	ESTUDIANTES
Pre- Básica "A"	1	23
Pre-Básica "B"	1	23
1ro de Básica "A"	1	20
1ro de Básica "B"	2	18
TOTAL	5	84

Fuente: Unidad Educativa la Victoria

3.5 MUESTRA:

Se trabajó con el 100% de la población para obtener los mejores resultados, y no se aplicará la fórmula ya que la población es menor a 200 individuos.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a las docentes que laboran en el Centro Infantil de la Unidad Educativa la “Victoria”, y una ficha de observación a los niños. Los resultados fueron organizados, tabulados, para luego ser procesadas en, gráficos circulares, con sus respectivas frecuencias y porcentajes de acuerdo a los ítems formulados en el cuestionario.

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer como incide la actividad lúdica en el desarrollo integral de los niños del Centro Infantil la “Victoria”.

Las respuestas proporcionadas por las docentes de la Institución motivo de la investigación y de la ficha de Observación se organizaron a continuación se detalla.

- Formulación de la pregunta.
- Cuadro y Gráfico, análisis e interpretación de resultados en función de la información teórica, de campo y posicionamiento del investigador.

4.1.1 Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta aplicada a las maestras

Pregunta N° 1

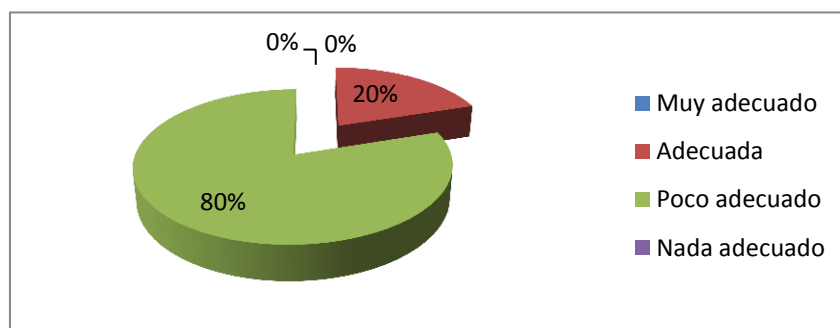
¿Según su criterio, su conocimiento sobre la importancia de las actividades lúdicas y los beneficios para el desarrollo integral en los niños y niñas?

Cuadro N° 2 Conocimiento de las actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy adecuado	0	0,%
Adecuada	1	20,%
Poco adecuado	4	80,%
Nada adecuado	0	0,%
TOTAL	5	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 1 Conocimiento de las actividades lúdicas



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se considera que más de la mitad de las docentes encuestadas indican que su conocimiento sobre la importancia de las actividades lúdicas y los beneficios para el desarrollo integral en los niños y niñas es poco adecuado, otro grupo en cambio manifiesta que es adecuado. Al respecto se manifiesta que las actividades lúdicas estimulan a los niños para aprender nuevas cosas.

Pregunta N° 2

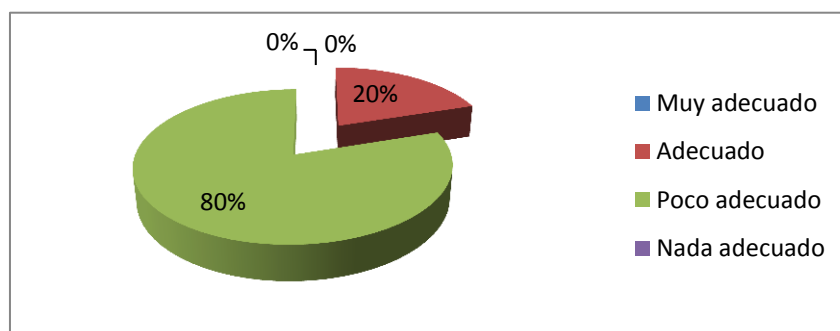
¿En el trabajo de aula su conocimiento de los objetivos de los juegos para el desarrollo integral?

Cuadro N° 3 Conocimiento de los objetivos de los juegos

Alternativa	Frecuencia	%
Muy adecuado	0	0,%
Adecuado	1	20,%
Poco adecuado	4	80,%
Nada adecuado	0	0,%
TOTAL	5	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 2 Conocimiento de los objetivos de los juegos



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Luego de aplicar las encuestas a las docentes casi la totalidad indican que su conocimiento de los objetivos de los juegos para el desarrollo integral es poco adecuado, otro grupo en cambio manifiesta es adecuado. Al respecto se manifiesta que las docentes deben conocer los objetivos que persiguen cada uno de los juegos, porque cada juego ayuda a mejorar alguna área de su aprendizaje.

Pregunta N° 3

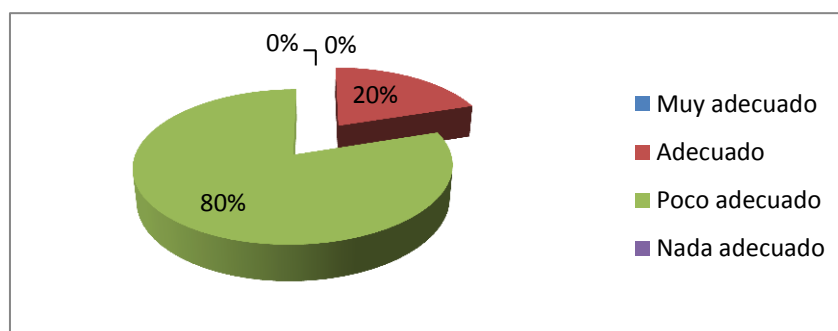
¿Su conocimiento sobre la clasificación de los juegos para el desarrollo integral de los niños/as es?

Cuadro N° 4 Juegos para el desarrollo integral

Alternativa	Frecuencia	%
Muy adecuado	0	0,%
Adecuado	1	20,%
Poco adecuado	4	80,%
Nada adecuado	0	0,%
TOTAL	5	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 3 Juegos para el desarrollo integral



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que cerca la totalidad de las docentes encuestadas indican que su conocimiento sobre la clasificación de los juegos para el desarrollo integral de los niños/as es poco adecuado, otro grupo en cambio manifiesta que es adecuado. Al respecto se manifiesta que las docentes deben conocer la clasificación por familias de ejercicios, ya que cada juego tiene su finalidad y su objetivo para desarrollar el aspecto cognitivo, motriz y afectivo.

Pregunta N° 4

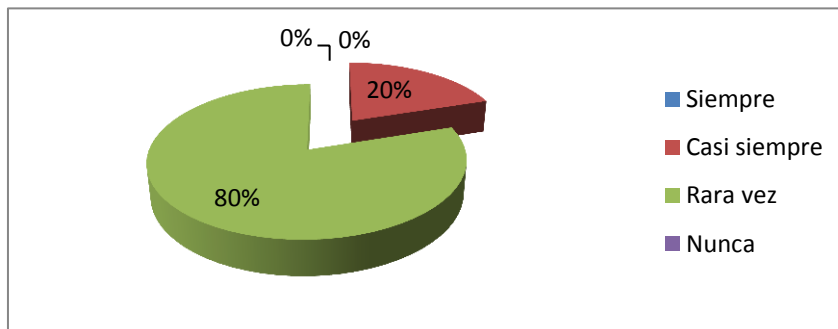
¿Usted, en las sesiones utiliza variedad de juegos cooperativos para que los niños desarrollen los aspectos cognitivo, motriz y socioafectivo?

Cuadro N° 5 Utilización de juegos cooperativos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0, %
Casi siempre	1	20, %
Rara vez	4	80, %
Nunca	0	0, %
TOTAL	5	100, %

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 4 Utilización de juegos cooperativos



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Las docentes encuestadas indican en su mayoría que rara vez en las sesiones de clase utiliza variedad de juegos cooperativos para que los niños desarrollen los aspectos cognitivo, motriz y socioafectivo, otro grupo en cambio manifiesta casi siempre. Al respecto se manifiesta que las docentes deben utilizar variedad de juegos, con el propósito de evitar la monotonía y además porque los niños se cansan fácilmente, sino cambian de actividad.

Pregunta N° 5

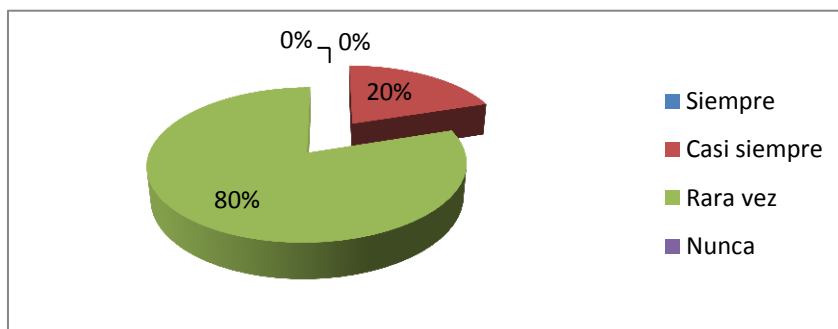
¿Según su opinión en las clases los niños inventan juegos simbólicos?

Cuadro N° 6 Los niños inventan juegos simbólicos

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	0	0,%
Casi siempre	1	20,%
Rara vez	4	80,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	5	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 5 Los niños inventan juegos simbólicos



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

De acuerdo con los datos obtenidos, luego de la aplicar la encuesta a las docentes cerca la totalidad indican rara vez en las clases los niños inventan juegos simbólicos y en menor porcentaje opinan casi siempre. Al respecto se puede manifestar que los niños en estas tempranas edades siempre le gusta representar algún papel dentro de los aspectos de la vida cotidiana, lo que se tiene que hacer es fortalecer estas capacidades en los niños.

Pregunta N° 6

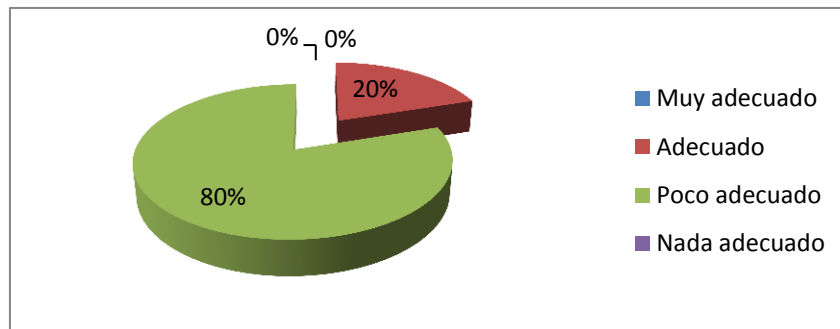
¿Su conocimiento acerca de las actividades lúdicas es?

Cuadro N° 7 Conocimiento de las actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy adecuado	0	0, %
Adecuado	1	20, %
Poco adecuado	4	80, %
Nada adecuado	0	0, %
TOTAL	5	100, %

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 6 Conocimiento de las actividades lúdicas



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más cerca la totalidad opinan que su conocimiento acerca de las actividades lúdicas es poco adecuado en menor porcentaje indican adecuado. Al respecto se puede manifestar que las docentes deben capacitarse y actualizarse con respecto a la utilización de las actividades lúdicas, estas son estrategias que ayudan a que los niños aprendan los contenidos de manera divertida y entretenida.

Pregunta N° 7

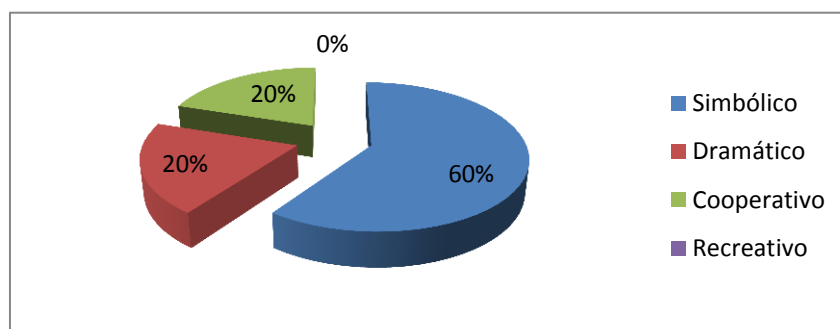
¿Qué tipo de actividades lúdicas utiliza con mayor frecuencia para el desarrollo integral? Señale dos de las más importantes?

Cuadro N° 8 Tipo de actividades lúdicas que utiliza

Alternativa	Frecuencia	%
Simbólico	6	60,%
Dramático	2	20,%
Cooperativo	2	20,%
Recreativo	0	0,%
TOTAL	10	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 7 Tipo de actividades lúdicas que utiliza



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Luego de aplicar la encuesta a los docentes, se evidencio que cerca la totalidad indican que las actividades lúdicas que utilizan con mayor frecuencia para el desarrollo integral son los juegos simbólicos, en menor porcentaje está el juego dramático y cooperativo. Al respecto se manifiesta que el docente tiene que dominar variedad de juegos y conocer que objetivo persigue cada actividad dentro de la formación integral de los niños.

Pregunta N° 8

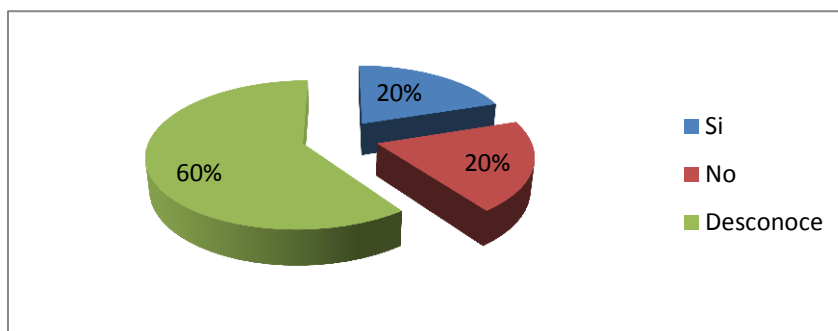
¿En el centro infantil existe una guía de actividades lúdicas, para el desarrollo integral de los niños?

Cuadro N° 9 Guía de actividades lúdicas

Alternativa	Frecuencia	%
Si	1	20,%
No	1	20,%
Desconoce	3	60,%
TOTAL	5	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 8 Guía de actividades lúdicas



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Más de la mitad de los docentes encuestados indican que desconoce que en el centro infantil existe una guía de actividades lúdicas, para el desarrollo integral de los niños. Al respecto se manifiesta que la guía didáctica son herramientas pedagógicas, que ayudan o contribuyen en la formación de los niños, es por ello que las docentes deben tener esta herramienta didáctica para guiar a los niños dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

Pregunta N° 9

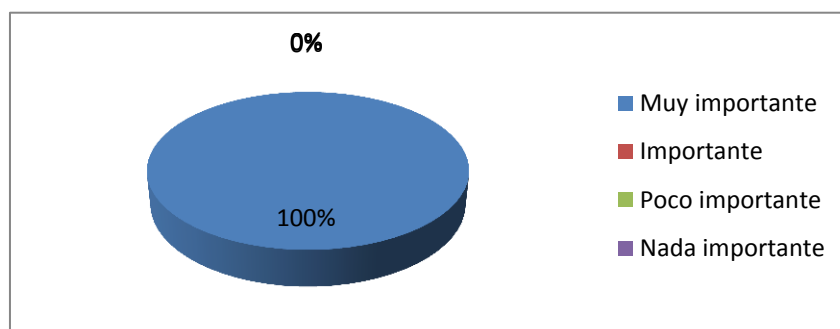
¿Considera importante que se elabore una Guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo integral de los niños?

Cuadro N° 10 Importancia de contar una Guía didáctica

Alternativa	Frecuencia	%
Muy importante	5	100, %
Importante	0	0, %
Poco importante	0	0, %
Nada importante	0	0, %
TOTAL	5	100, %

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 9 Importancia de contar una Guía didáctica



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Luego de aplicar la encuesta a los docentes, se evidencio que la totalidad manifiestan que es muy importante que la investigadora del trabajo de grado elabore una guía didáctica, ya que esta guía se constituirá como un medio de consulta tanto para docentes o padres de familia. La guía contendrá aspectos relacionados para el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo.

Pregunta N° 10

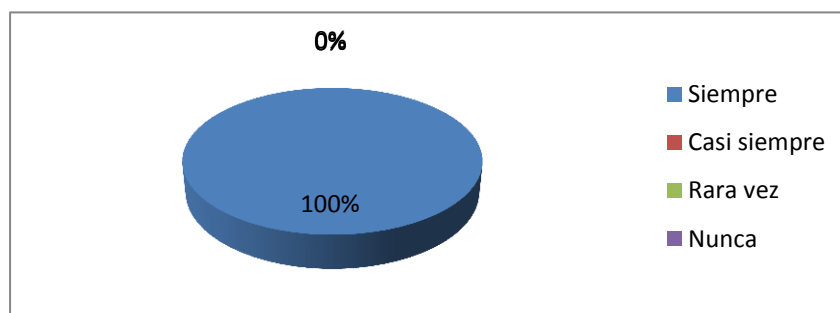
¿La aplicación de una Guía didáctica de actividades lúdicas contribuirá al desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial ?.

Cuadro N° 11 Contribución de una Guía didáctica

Alternativa	Frecuencia	%
Siempre	5	100,%
Casi siempre	0	0,%
Rara vez	0	0,%
Nunca	0	0,%
TOTAL	5	100,%

Fuente: Encuesta aplicada a maestras del Centro Infantil la "Victoria"

Gráfico N° 10 Contribución de una Guía didáctica



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Luego de aplicar la encuesta a los docentes, se evidencio que la aplicación de la Guía didáctica contribuirá al desarrollo cognitivo, motriz y afectivo. Es por ello que el docente debe dominar variedad de juegos para que ayuden a desarrollar una u otra área de conocimiento, que está estipulado en el currículo pre escolar

4.1.2 Análisis descriptivo de cada pregunta de la Ficha de Observación aplicada a las niñas/os

ÁREA COGNITIVA

Observación N° 1

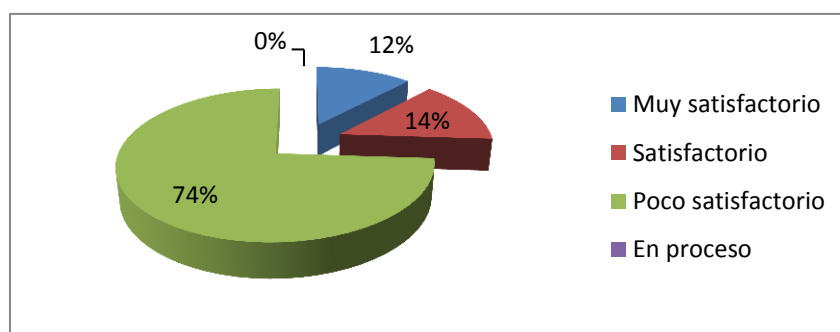
¿Repite trabalenguas con facilidad?

Cuadro N° 12 Repite trabalenguas con facilidad

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	10	12,%
Satisfactorio	12	14,%
Poco satisfactorio	62	74,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 11 Repite trabalenguas con facilidad



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se considera que cerca la totalidad de los niños observados se evidencio que tiene una ponderación poco satisfactoria con respecto a repetir trabalenguas, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el niño se le debe hacer estas actividades para que mejore la articulación de su lenguaje.

Observación N° 2

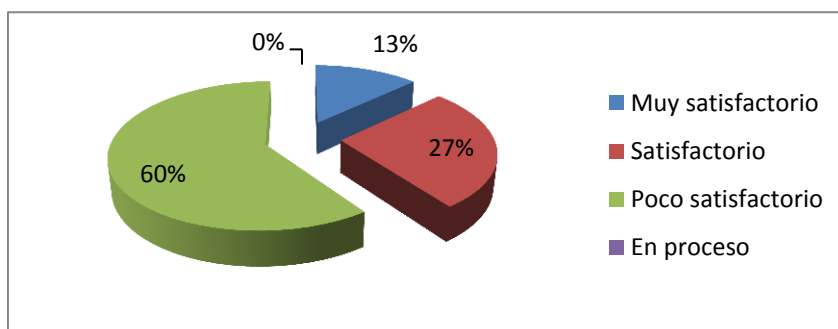
¿El niño arma rompecabezas de más doce piezas?

Cuadro N° 13 Arma rompecabezas de más doce piezas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	11	13,%
Satisfactorio	23	27,%
Poco satisfactorio	50	60,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 12 Arma rompecabezas de más doce piezas



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños observados se evidencio que tiene una ponderación poco satisfactoria con respecto al niño arma rompecabezas de más doce piezas, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el niño debe armar rompecabezas que la maestra le proporciona con el objetivo de desarrollar su conocimiento.

Observación N° 3

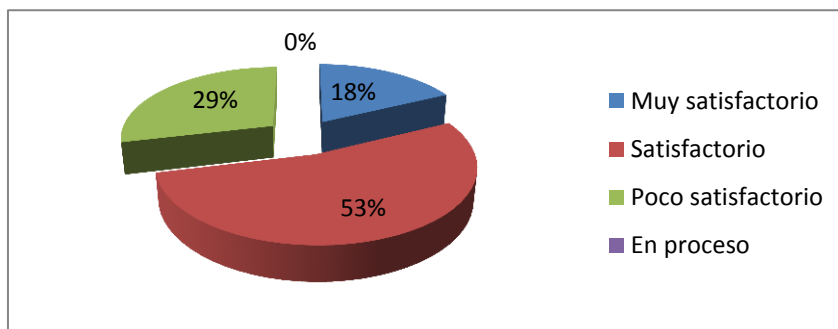
¿Realiza lecturas a través de pictogramas?

Cuadro N° 14 Lecturas a través de pictogramas

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	15	18,%
Satisfactorio	45	54,%
Poco satisfactorio	24	29,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 13 Lecturas a través de pictogramas



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños observados se evidenció que tiene una ponderación satisfactoria con respecto a realiza lecturas a través de pictogramas, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactoria. Al respecto se manifiesta que el niño debe aprender a leer en estas edades a través de pictogramas, estas actividades ayudan al desarrollo cognitivo.

Observación N° 4

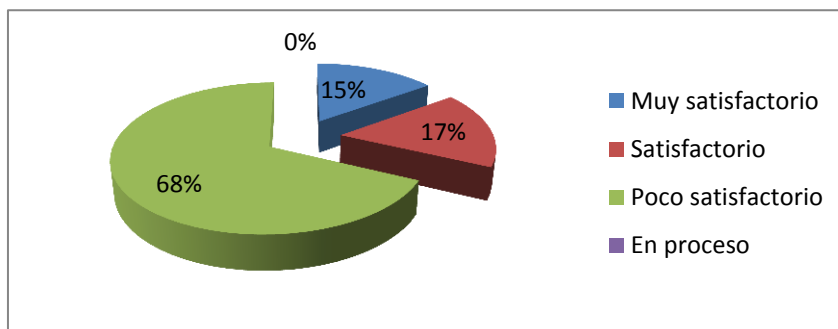
¿Identifica y nombra colores primarios y secundarios?

Cuadro N° 15 Identificación de colores primarios y secundarios

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	13	15,%
Satisfactorio	14	17,%
Poco satisfactorio	57	68,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 14 Identificación de colores primarios y secundarios



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se revela que más de la mitad de los niños tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a Identifica y nombra colores primarios y secundarios, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactoria. Al respecto se manifiesta que los niños en este nivel educativa debe diferenciar lo que es colores primarios y secundarios

Observación N° 5

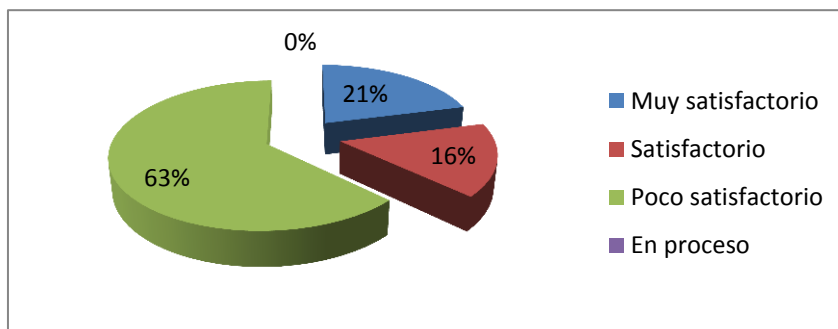
¿El niño le gusta inventarse juegos nuevos?

Cuadro N° 16 Los niños se inventan juegos nuevos

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	21,%
Satisfactorio	13	16,%
Poco satisfactorio	53	63,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 15 Los niños se inventan juegos nuevos



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se considera que más de la mitad de los niños observados se evidencio que tiene una ponderación poco satisfactoria con respecto a el niño le gusta inventarse juegos nuevos, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactoria. Al respecto se manifiesta que los niños a través de estas actividades deben crear variedad de juegos, que ayuden al desarrollo de su motricidad y pensamiento.

ÁREA PSICOMOTRIZ

Observación N° 6

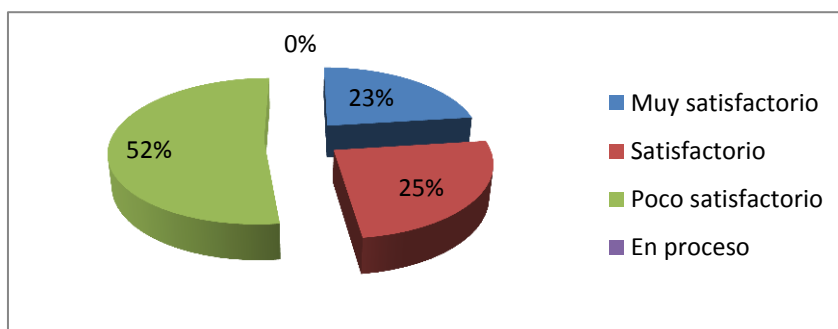
¿Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos?

Cuadro N° 17 Maneja correctamente relaciones espaciales

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	19	23,%
Satisfactorio	21	25,%
Poco satisfactorio	44	52,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 16 Maneja correctamente relaciones espaciales



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidencian que tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto al manejo de relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que los niños a través de estas actividades deben crear variedad de juegos, que ayuden al desarrollo de su motricidad y pensamiento.

Observación N° 7

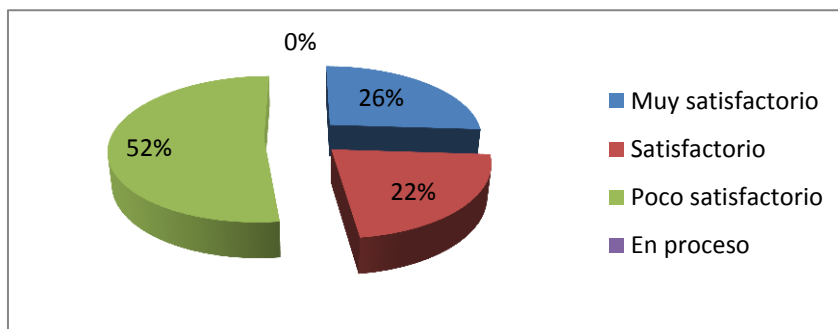
¿Recorta una línea recta y en zig – zag?

Cuadro N° 18 Recorta una línea recta y en zig – zag

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	22	26, %
Satisfactorio	18	22, %
Poco satisfactorio	44	52, %
En proceso	0	0, %
TOTAL	84	100, %

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 17 Recorta una línea recta y en zig – zag



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se revela que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a recorta una línea recta y en zig – zag, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que los niños deben dominar esta habilidad, porque le ayuda a mejorar la motricidad fina.

Observación N° 8

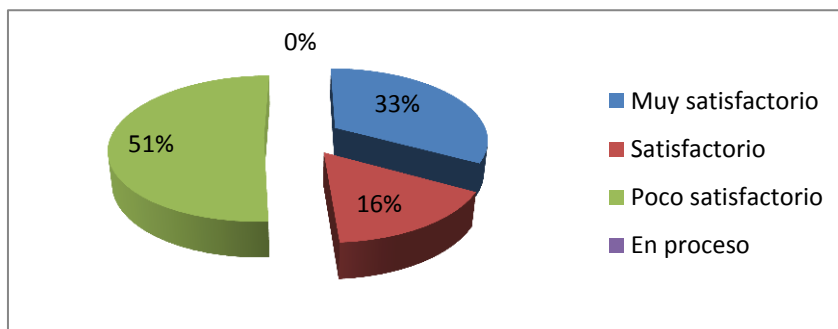
¿Tira y recibe la pelota con ambas manos?

Cuadro N° 19 Tira y recibe la pelota con ambas manos

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	28	33,%
Satisfactorio	13	16,%
Poco satisfactorio	43	51,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 18 Tira y recibe la pelota con ambas manos



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidencian que tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a tirar y recibir la pelota con ambas manos, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que los niños deben dominar esta habilidad, porque ayuda a mejorar la coordinación dinámica general, el óculo manual y a la orientación espacial.

Observación N° 9

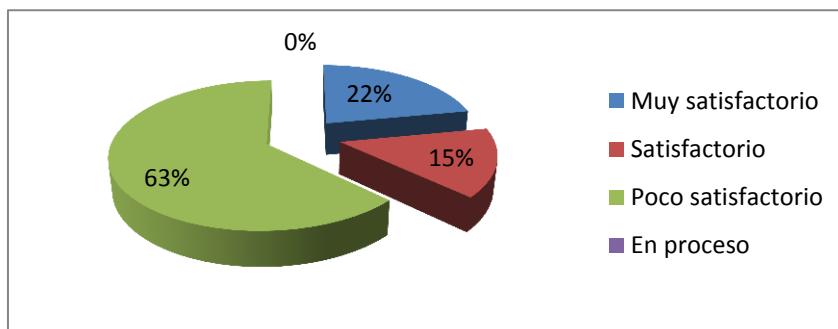
¿Conduce el balón de fútbol en zig - zag?

Cuadro N° 20 Conduce el balón de fútbol en zig - zag

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	22,%
Satisfactorio	13	15,%
Poco satisfactorio	53	63,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 19 Conduce el balón de fútbol en zig - zag



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se evidencia que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a conduce el balón de fútbol en zig - zag, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Este ejercicio ayuda a mejorar la coordinación dinámica general, óculo pédica y principalmente a la orientación espacial

Observación N° 10

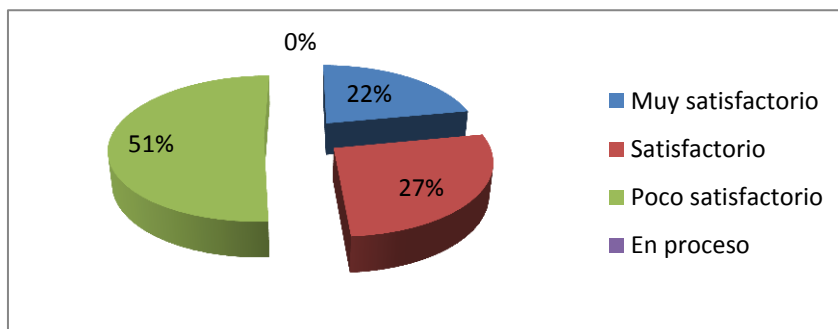
¿Coordina los movimiento de boteo con el balón básquet?

Cuadro N° 21 Coordinación del boteo de balón de básquet

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	22,%
Satisfactorio	23	27,%
Poco satisfactorio	43	51,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 20 Coordinación del boteo de balón de básquet



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Se concluye que más de la mitad de los niños observados tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a coordina los movimiento de boteo con el balón básquet, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Esta cualidad ayuda a mejorar la motricidad gruesa, para ello la docente debe utilizar variedad de actividades lúdicas

ÁREA SOCIO AFECTIVA

Observación N° 11

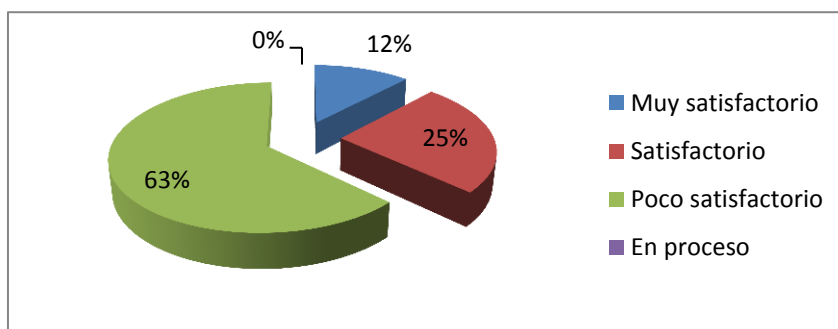
¿Es emprendedor, independiente y toma la iniciativa?

Cuadro N° 22 Es emprendedor y toma la iniciativa

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	10	12,%
Satisfactorio	21	25,%
Poco satisfactorio	53	63,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 21 Es emprendedor y toma la iniciativa



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidencian que tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a ser emprendedor, independiente y tomar la iniciativa, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que a los niños desde tempranas edades se les debe enseñar a ser emprendedores y a tomar la iniciativa cuando participan en juegos.

Observación N° 12

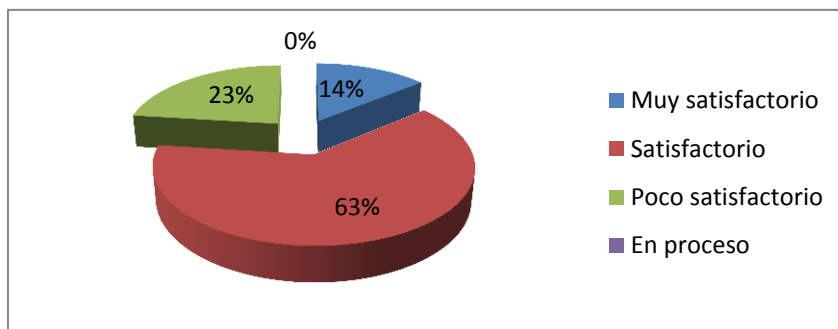
¿Es un amante del orden y del cuidado?

Cuadro N° 23 Es un amante del orden y del cuidado

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	12	14,%
Satisfactorio	53	63,%
Poco satisfactorio	19	23,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 22 Es un amante del orden y del cuidado



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidencian que tienen una ponderación satisfactoria con respecto a ser amantes del orden y del cuidado, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactorias. Al respecto se manifiesta que a los niños se les debe enseñar normas de urbanidad, cortesía y mantener el orden en sus actividades cotidianas.

Observación N° 13

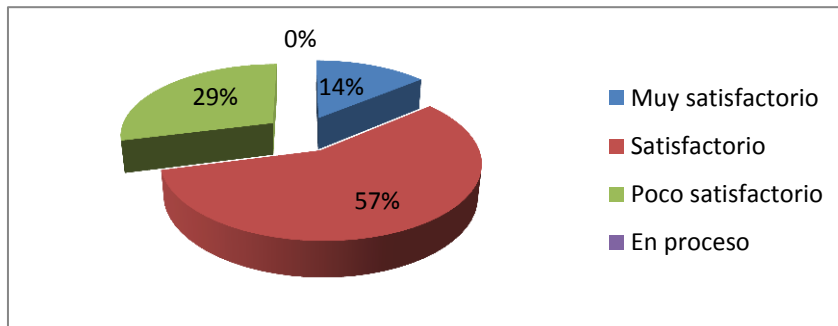
¿Practica normas de educación?

Cuadro N° 24 Práctica normas de educación

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	12	14,%
Satisfactorio	48	57,%
Poco satisfactorio	24	29,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 23 Práctica normas de educación



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidenció que tiene una ponderación satisfactoria con respecto a practicar normas de educación, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y poco satisfactorias. Los niños desde tempranas edades deben practicar normas de educación, es decir saludar a los adultos, respetar a sus compañeros de aula.

Observación N° 14

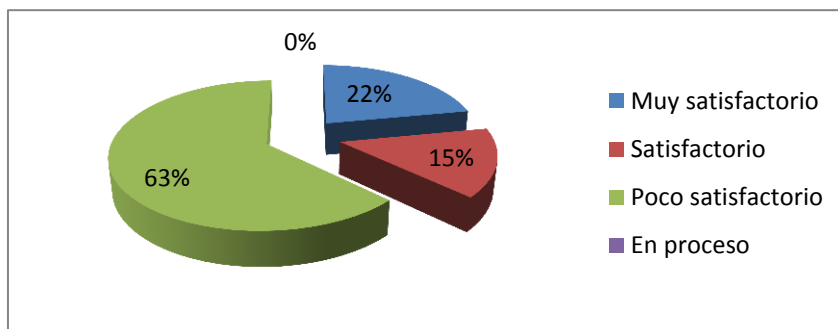
¿Desarrolla su autonomía en su vida diaria?

Cuadro N° 25 Desarrolla su autonomía en su vida diaria

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	18	22,%
Satisfactorio	13	15,%
Poco satisfactorio	53	63,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 24 Desarrolla su autonomía en su vida diaria



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidencian que tienen una ponderación poco satisfactoria con respecto a desarrollar su autonomía en su vida diaria, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Los niños todavía son dependientes y poco a poco tienen que ir ganando autonomía en sus actos.

Observación N° 15

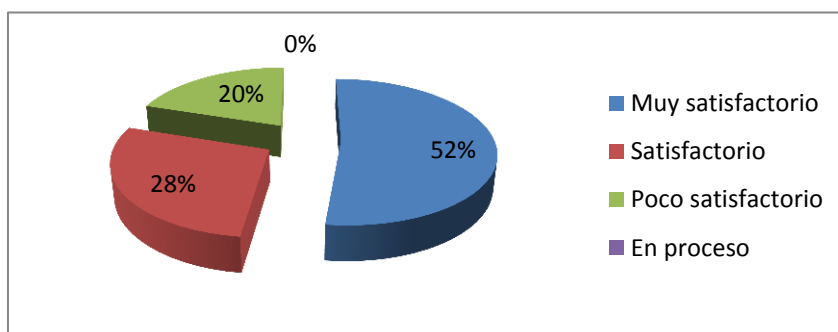
¿Integración con sus iguales a través de situaciones lúdicas?

Cuadro N° 26 Integración con sus iguales

Alternativa	Frecuencia	%
Muy satisfactorio	44	52,%
Satisfactorio	23	28,%
Poco satisfactorio	17	20,%
En proceso	0	0,%
TOTAL	84	100,%

Fuente: Observación aplicada a niños de la Unidad Educativa la Victoria

Gráfico N° 25 Integración con sus iguales



Autora: Quinteros Cevallos Mayra Alexandra,

INTERPRETACIÓN

Con los datos obtenidos más de la mitad de los niños observados se evidencian que tienen una ponderación satisfactoria con respecto a la integración con sus iguales a través de situaciones lúdicas, en menor porcentaje están las alternativas muy satisfactorias y satisfactorias. Al respecto se manifiesta que el juego ayuda a los niños a que se integren y se relacionen con sus iguales.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- Se evidencio que más de la mitad de los docentes encuestados indican casi siempre en las clases los niños inventan juegos simbólicos y en menor porcentaje opinan rara vez.
- Se consideró que más de la mitad de los docentes encuestados indican que desconoce que en el centro infantil existe una guía de actividades lúdicas, para el desarrollo integral de los niños
- Se revelo que la totalidad de los docentes encuestados manifiestan que es muy importante que la investigadora del trabajo de grado elabore una guía didáctica.
- Se consideró que más de la mitad de los niños observados tiene una ponderación poco satisfactoria con respecto al niño arma rompecabezas de más doce piezas
- Se evidenció que más de la mitad de los niños observados tiene una ponderación poco satisfactoria con respecto a la conducción del balón de fútbol y dribling en zig – zag en baloncesto
- Se consideró que más de la mitad de los niños observados se evidencio que tiene una ponderación poco satisfactoria con respecto a desarrolla su autonomía en su vida diaria,

5.2 Recomendaciones,

- Se recomienda a las maestras utilizar variedad de juegos didácticos con el propósito de que los niños/as mejoren su capacidad creativa, invención y fantasía.
- A los docentes de la institución convertirse en investigadoras permanentes de este proceso, para que construyan una guía de acuerdo a la clasificación y objetivos que persigue.
- Se exhorta a las docentes utilizar la guía didáctica de actividades lúdicas, para mejorar el desarrollo integral de los educandos.
- A las docentes utilizar variedad de juegos para el desarrollo del pensamiento, porque esta ayudará al desarrollo de su inteligencia, que es vital en estas edades tempranas.
- Se recomienda a las docentes utilizar variedad de juegos locomotrices con pelota, con el propósito de mejorar sus habilidades y su coordinación, que es muy importante para las actividades posteriores.
- A los niños de esta importante institución enseñarle variedad de juegos de roles, con el propósito de incrementar poco a poco su autonomía

5.3 CONTESTACIÓN A LAS PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

PREGUNTA N° 1

¿Qué tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras para contribuir al desarrollo integral de las maestras de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?

Las actividades lúdicas que utilizan con mayor frecuencia las maestras para contribuir al desarrollo integral son los juegos simbólicos que ayudan a mejorar su creatividad y la capacidad de inventarse los juegos, y los juegos cooperativos que ayudan a mejorar su integración.

PREGUNTA N° 2

¿Cuál es el nivel de desarrollo integral en los niños/as de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?

Luego de aplicar la ficha de observación se evidencio que en ciertos ejercicios tiene un poco de dificultad en armar un rompecabezas de doce piezas, en conducir y botear un balón, es decir les hace falta desarrollar su coordinación y finalmente desarrollar su autonomía, no tienen desarrollada porque es propia de esta edad.

PREGUNTA N° 3

¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial?

La utilización adecuada de una guía didáctica de actividades lúdicas ayudaría enormemente al desarrollo integral de los educandos, esta se constituiría en una herramienta pedagógica para las maestras

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1. TÍTULO

Guía didáctica de actividades lúdicas para contribuir en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

6.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Luego de conocer los resultados de la investigación, se pretende dar solución a las dificultades presentadas, para que los niños y niñas mejoren en algunas áreas del conocimiento como lo cognitivo, motriz y afectivo, que son bases fundamentales para el desarrollo integral. Todas estas dificultades detectadas se puede desarrollar y mejorar por medio de juegos, que son herramientas didácticas, que en la actualidad se han constituido como una herramienta pedagógica del conocimiento que se está utilizando en todas las áreas y niveles de la educación.

Es por ello que las maestras de estos niveles educativos deben conocer la clasificación, sus beneficios y objetivos que persigue cada uno de los juegos, ya que son actividades lúdicas que ayudaran en gran medida a mejorar el desarrollo integral, ya que los principales beneficiarios de este trabajo serán los niños y las maestras. La guía de actividades lúdicas contendrá variedad de actividades lúdicas que

ayuden a desarrollar cada una de las áreas a través del juego. Al respecto se puede manifestar que el juego es la actividad más importante de los niños. Los niños juegan, no solo para divertirse o distraerse, también lo hacen para aprender, es su universidad, es el termómetro que mide su salud. El juego no es una pérdida de tiempo, es fundamental para los niños. Un niño que juega está sano física, mental y emocionalmente.

El juego ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En él intervienen factores que aumentan la concentración del estudiante en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades.

6.3 FUNDAMENTACIÓN

El componente lúdico

Tomaremos el juego como uno de los instrumentos más efectivos cuando de aprendizaje significativo hablamos, pues se ha definido el juego como un “proceso sugestivo y substitutivo de adaptación y dominio”, y de ahí su valor como instrumento de aprendizaje.

Es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motor, muscular, coordinación psicomotriz), como mental, porque el estudiante durante su desarrollo pone todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación. “una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Franco, 2012).

El juego y el aprendizaje tienen en común varios aspectos: el afán de superación; la práctica y el entrenamiento que conducen al aumento de las habilidades y capacidades; la puesta en práctica de estrategias que conducen al éxito y ayudan a superar dificultades.

Entre sus grandes aportaciones podemos destacar que el componente lúdico:

Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los estudiantes mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de manera positiva. (Franco, 2012).

Disminuye la ansiedad, los estudiantes adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores. Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los estudiantes en la actividad que están realizando. (Franco, 2012).

Se puede emplear para introducir los contenidos, consolidarlos, reforzarlos, revisarlos o evaluarlos. El juego también puede ser una excusa para hablar de un tema, puede ser la actividad central o puede ser una actividad final para fijar los contenidos o comprobar si se han asimilado correctamente o no.

Proporciona al profesor una amplia gama de actividades variadas y amenas, fundamental para mantener o aumentar la motivación de los estudiantes. Permite trabajar diferentes habilidades y desarrollar capacidades. El estudiante debe buscar soluciones y activar estrategias para superar los retos y resolver los

problemas que se le plantean en cada actividad. (Franco, 2012).

Activa la creatividad de los estudiantes en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje. (Franco, 2012).

Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura; crea una necesidad real de comunicación con la que los estudiantes tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión.

Ventajas fundamentales de los juegos didácticos:

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.

- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido. (Ortiz Ocaña, 2011).

La importancia del juego en la Educación Infantil

Los niños aprenden a través de la acción; por lo tanto, a medida que van creciendo, necesitan gozar de libertad para explorar y jugar. 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 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. (Mateu, 2012).

Durante la edad escolar, el niño requiere de ejercicio físico y de la recreación colectiva para fortalecer sus músculos y huesos, adquirir actitudes que favorezcan su convivencia, competencia e interrelación con los demás. El juego con otros niños favorece también el desarrollo de sus rasgos de carácter y personalidad. Por ello, la práctica constante de la actividad física y el deporte se hace indispensable para su pleno.

Podría decirse que el juego es casi un instinto con el que nacemos los seres humanos. En los primeros meses de vida el bebé juega con sus manos, las mira, las descubre y poco a poco entiende lo que puede hacer

con ellas. El juego es entonces la forma natural de incorporar a los niños en el medio que les rodea, de aprender, de relacionarse con los otros, de entender las normas de la sociedad a la cual pertenecen. (Mateu, 2012).

Casi todos los padres le han comprado a su hijo un carrito o una pelota y a su hija la muñeca a la que podrá darle tetero y cambiarle la ropita. Estos juegos de hecho son importantes, pero a los padres se les ha olvidado incentivar en sus hijos el juego creativo y, más importante aún, compartido. "Sentarse con los hijos a hacer figuras de plastilina, a pintar, a leer un cuento, a jugar "Lotería" o "Parqués", o animarse a correr e inventar juegos que refuercen los lazos familiares". (Mateu, 2012).

El juego puede ser un fin porque proporciona diversión y esparcimiento pero también puede ser un medio para alcanzar un fin, y en ese sentido los padres pueden crear juegos para que sus hijos aprendan, por ejemplo, a recoger los juguetes después de jugar, despertarles el interés por algunos alimentos, enseñarles a lavarse los dientes y muchas cosas más. (Mateu, 2012).

Hemos mencionado aquí todas las ventajas que tiene el juego y, sin embargo, desde el sistema escolar se está presionando al niño para que cada vez, a más temprana edad, entre a una educación formal en la que el juego tiene escasa cabida. Detrás de estas medidas hay más un interés monetario que cualquier otra cosa y no sólo se minimiza el potencial del juego en el aprendizaje sino que también se está olvidando la importancia del juego en el desarrollo emocional y afectivo de los niños.

Un niño que juega es un niño que ama la vida, que entiende y tolera situaciones difíciles, que ama a quienes le rodean, es un niño que sonríe y es feliz. El juego es un derecho que tiene todo niño y una oportunidad que tenemos los adultos de pasar un buen rato y de aprender de esa capacidad que tienen los niños de disfrutar y

admirarse con las cosas simples. El juego es algo muy serio. (Mateu, 2012).

Desarrollo cognitivo del niño

En el desarrollo perceptivo-motor es el comienzo desde donde tiene lugar el principio del movimiento en el ser humano a partir del instante en que se origina la percepción de estímulos del medio y el pequeño empieza a interactuar con él. Son múltiples los autores que han estudiado el proceso de desarrollo del niño en su etapa infantil. La mayoría de ellos ha determinado fases o estadios por los que el niño debe pasar para llevar un progreso adecuado. A la vez que vayas teniendo conocimiento de las investigaciones de los científicos preocupados por este tema tendrás más capacidad crítica para discernir entre las diferentes ideas y también para contrastarlas con el ejercicio de tu profesión.

Una cuestión importante que veras repetida por todo el texto es que, desde el momento en que el niño nace, inicia, a la par que su crecimiento biológico, el proceso de descubrimiento de él mismo y del mundo que le rodea. El conocimiento progresivo de sí mismo y de su entorno se fundamenta en el desarrollo de sus capacidades de cognición, percepción y de movimiento. (Hernández López Luis Pablo, 2011, pag.2)

Objetivos del desarrollo cognitivo

- Saber los conceptos necesarios sobre el desarrollo humano para poder asimilar adecuadamente las capacidades que van adquiriendo los niños y niñas en su crecimiento.

- Conocer y posibilitar la puesta en práctica de las metodológicas y técnicas más útiles para recopilar información sobre el desarrollo infantil.
- Mostrar las principales teorías del desarrollo del ser humano según los principales autores para tener una idea de la diversidad de percepciones que podemos encontrar al respecto.

Las situaciones de aprendizaje están directamente relacionadas con el desarrollo que hemos caracterizado antes. En ellas los niños aprenden nuevas nociones cognoscitivas durante una situación cotidiana y habitual que propicia que aprenda algo que no conocía para que, posteriormente, lo asimile totalmente y lo generalice a otros contextos. (Hernández López Luis Pablo, 2011, pag.3)

Cognición y aprendizaje

El conocimiento social, definido como la comprensión de las claves de la comunidad y la capacidad de entender y expresar sentimientos y deseos de sí y de los demás

Las áreas de desarrollo cognitivo son el proceso evolutivo de transformación que permite al niño ir desarrollando habilidades y destrezas, por medio de adquisición de experiencias y aprendizajes, para su adaptación al medio, implicando procesos de discriminación, atención, memoria, imitación, conceptualización y resolución de problemas (Maciques, 2004).

Factores que influyen en el aprendizaje

Desde la teoría sociocultural, se enfatiza la relación activa del niño o niña con su ambiente, de modo que el entorno social y cultural juega el rol

fundamental en el proceso de aprendizaje. De hecho, se llega a afirmar que el desarrollo de las funciones psicológicas superiores, tales como el lenguaje, la capacidad de planificar y otras competencias metacognitivas, es el resultado del proceso de aprendizaje y de la instrucción. “Si bien se deben respetar ciertos límites orgánicos para poder generar cierto tipo de aprendizajes, se insiste en que el desarrollo es finalmente “arrastrado” por el proceso instruccional, por el aprendizaje logrado con otros” (Burrows, 2006, pág. 24).

Este proceso se da a partir de las acciones emprendidas en la llamada Zona de Desarrollo Próximo o Zona de Desarrollo Potencial que corresponde al área, en la que el aprendiz desarrolla una tarea que no está preparado para enfrentar sólo, pero que logra resolver con la ayuda de un mediador.

La mediación, implica que el acento estaría puesto en el proceso de guía, por parte del que domina ciertas competencias, frente a aquel que no lo hace o lo hace a un nivel más precario. “Dichos espacios y relaciones parecen ser un componente natural en la interacción humana, tanto a nivel íntimo familiar, como a nivel general, como por ejemplo, en el sistema educacional” (Burrows, 2006, pág. 24).

2.1.33 Aprendizaje cognitivo

El aprendizaje cognitivo pone por el contrario énfasis en lo que ocurre dentro de la mente, indagando cómo se acomoda el nuevo conocimiento con respecto a los ya adquiridos. Para esta posición el aprendizaje se construye conformando una estructura, en un proceso dinámico. Los estímulos no son determinantes directamente de la conducta, sino los procesos internos por los cuales el sujeto procesa esos estímulos, a través de la percepción, la memoria, el lenguaje, y el

**razonamiento, que le permiten resolver problemas.
(Fingermann, 2010).**

Psicomotricidad

“La Psicomotricidad se refiere desde los procesos perceptivo motores hasta la representación simbólica, pasando por la organización corporal y la integración sucesiva de las coordenadas espaciotemporales de la actividad”. (Ribes, 2006, pág. 31)

En relación al desarrollo psicomotor será determinante, tanto por las actitudes como por los recursos que buscare para favorecer dicho desarrollo. En relación a las actitudes, son un factor determinante de comportamientos, de modelos y de respuesta ante múltiples situaciones. El niño necesita moverse, experimentar, poner a prueba sus posibilidades y, al mismo tiempo, sentirse motivado y estimulado para ello.

Por lo tanto, desde la familia, se evitará la competitividad, se posibilitará la mejora de las habilidades motrices, se verbalizarán las dificultades y estrategias para favorecer que las actividades motrices se constituyan en un factor estructurador del pensamiento, de la comprensión del espacio, tiempo, y se integre al niño en la globalidad que será la base de las propias(Comellas, 2003, pág. 12)

La motricidad

“La motricidad es importante por otras razones, el ejercicio para la salud, el movimiento para la autoestima y el buen ánimo, los deportes para la cooperación y competencia, el dibujo y la escritura para la autoexpresión” (Berger, 2007, pág. 234).

Según la teoría sociocultural, el aprendizaje de los compañeros es mejor manera en que los niños aprendan

a dominar las habilidades que necesitaran. Sí el niño cuenta con mucho tiempo, el espacio suficiente y compañeros de juego apropiados, su motricidad gruesa se desarrolla rápidamente como la maduración, el tamaño del cuerpo y las capacidades innatas lo permitan. (Berger, 2007, pág. 234)

Desarrollo emocional

“En esta etapa aparece un problemilla; hay una teoría que se denomina "teoría de la desesperanza aprendida": es una percepción fatalista basada en los fracasos del pasado según la cual no se puede hacer nada para mejorar el propio rendimiento”. (Catalán, 2012).

El sujeto tiene una mala imagen de sí mismo y piensa que haga lo que haga no lo podrá conseguir y tira la toalla. Los niños en esta etapa escolar tienen esta sensación con el fracaso escolar y no controlan las consecuencias de su conducta y lleva a obtener una visión negativa de sí mismos: "soy muy torpe, no valgo, no me van a querer en casa." (Catalán, 2012).

El niño empieza a comprender las intenciones de los demás, poco a poco se va volviendo más exigente, se lleva una amistad más elaborada, intercambio,... Empieza a hacer una amistad privada. Empiezan los sentimientos complejos. Hay niños que tienen falta de aceptación por los otros compañeros. (Catalán, 2012).

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

- Elaborar una Guía didáctica de actividades lúdicas para contribuir en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de 4 – 5

años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Seleccionar actividades lúdicas que contribuyan a mejorar el desarrollo integral de los niños y niñas del Centro de educación inicial de la unidad Educativa la Victoria.
- Proponer una guía didáctica de actividades lúdicas a los docentes, para que utilicen en sus sesiones microcurriculares y mejoren el desarrollo integral de los niños
- Socializar la propuesta a las Autoridades, docentes, con el objetivo de ofrecer orientaciones metodológicas que les permitan trabajar de la mejor manera, en el desarrollo integral de los niños.

6.5 UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

País: Ecuador.

Provincia: Imbabura.

Ciudad: Ibarra.

Cantón: Ibarra

Beneficiarios: Autoridades, educadoras, Niños del Centro Infantil de la unidad educativa “la Victoria”

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

INTRODUCCIÓN

La guía pretende ayudar a mejorar su comprensión y desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y afectivas, es por ello que este servirá como una herramienta didáctica y medio de consulta para las maestras que día a día brindan una educación de calidad, siempre pensando en la formación integral de los niños motivo de la presente investigación.

Taller N° 1

Tema: El copión

Objetivo: Imitación de movimientos segmentarios.

Coordinación dinámica general.

Conocimiento del esquema corporal.

Organización espacial.

Desarrollo:

Uno de los compañeros realiza diferentes movimientos y desplazamientos. El otro debe imitarlo. Pasado un tiempo se intercambian los papeles.

Evaluación:

El niño posee perfecta coordinación en sus movimientos.



www.bebesmundo.com

Taller N° 2

Tema: El robot sin pilas

Objetivo: Esquema corporal.

Orientación espacial.

Comprensión verbal del lenguaje.

Desarrollo:

Todos los alumnos son robots que se van desplazando lentamente en distintas direcciones. Al principio todos tienen pilas nuevas, pero lentamente se van agotando. El profesor les irá diciendo que las pilas se van gastando, por ejemplo: ¡se están agotando las pilas de los brazos!, luego se indicarán otros segmentos hasta que el robot caiga totalmente al suelo. Posteriormente el docente podrá recargar las pilas de los participantes.

Evaluación:

El niño reconocerá claramente las partes de su cuerpo.



blogig8000.wordpress.com

Taller N° 3

Tema: El mundo al revés

Objetivo: Comprensión verbal del lenguaje.

Esquema corporal.

Creatividad.

Lateralidad.

Desarrollo:

Los niños se mueven libremente por el espacio señalado, entonces el profesor indicará una consigna cualquiera: ¡nos tocamos las piernas!, los alumnos tendrán que hacer cualquier cosa que se les ocurra menos tocarse las piernas. Se van dando diversas órdenes y los discentes nunca las realizarán, inventarán otras.

Evaluación:

El niño reconocerá las partes de su cuerpo.



www.sentirlamaternidad.com

Taller N° 4

Tema: ¿Cuántos dedos hay?

Objetivo: Esquema corporal.

Percepción táctil.

Cálculo mental.

Desarrollo:

Un jugador se pone de espaldas al otro, este último apoya en la espalda del compañero un número cualquiera de dedos. El que está de espaldas tratará de adivinar la cantidad de dedos que tocan su cuerpo.

Evaluación:

El niño reconocerá los números según su percepción táctil.



feminalaredo.com

Taller N° 5

Tema: A correr

Objetivo: Control segmentario.

Coordinación dinámica general.

Lateralidad.

Percepción espacial

Desarrollo:

Un alumno hace las veces de toro y tratará de capturar a los demás que son los corredores, estos para salvarse se pueden correr. Si alguno es cogido pasará a ser toro.

Evaluación:

El niño tendrá una buena percepción espacial y lateralidad.



www.prestigiaonline.com

Taller N° 6

Tema: Las estatuas

Objetivo: Coordinación dinámica general.

Equilibrio.

Conocimiento corporal.

Esquema corporal.

Desarrollo:

Varios niños (la cantidad depende del número de participantes, 3 ó 4 para una clase de 20) son designados para intentar tocar al resto, conforme los van tocando se convierten en estatuas, estas son liberadas, si un alumno que no sea estatua, las toca en la parte del cuerpo del compañero que el profesor hubiera indicado. Por ejemplo hombro, espalda, brazos, piernas, entre otros.

Evaluación:

El niño reconoce las partes del cuerpo y mantiene su equilibrio.



doceducut.blogspot.com

Taller N° 7

Tema: El muñeco de nieve

Objetivo: Expresión mímica corporal

Percepción auditiva

Coordinación dinámica general

Desarrollo:

Los jugadores son muñecos de nieve y se van moviendo lentamente por el espacio. A la voz del profesor se irán derritiendo poco a poco porque hace mucho calor, por lo que sus movimientos serán más lentos y pesados. Cada vez hace más calor y se van derritiendo paulatinamente, hasta quedar totalmente derretidos en el suelo.

Evaluación:

El niño posee una excelente percepción auditiva y coordinación en sus movimientos.



edukame.com

Taller N° 8

Tema: El espejo mágico

Objetivo: Organización espacial

Lateralidad

Esquema corporal

Imaginación - creatividad

Desarrollo:

Situada la pareja de jugadores en la posición inicial, uno de ellos representa al protagonista, y el otro niño será el espejo. El espejo debe imitar simultáneamente los movimientos y acciones del protagonista, el cual representa acciones cotidianas, como vestirse, cepillarse los dientes, depilarse, gesticular. Pasado un cierto tiempo, se intercambian los roles.

Evaluación:

El niño poseerá gran imaginación, clara percepción de su esquema corporal.



leticiaenpitufilandia.blogspot.com

Taller N° 9

Tema: Rodilla con rodilla

Objetivo: Conocimiento corporal

Equilibrio estático

Control y ajuste postural

Tiempo de reacción

Desarrollo:

Los componentes de la pareja pasean andando por la pista. A la voz de la profesora: ¡rodilla con rodilla!, deberán responder adecuadamente a la consigna y tendrán que poner en contacto sus rodillas durante al menos 5 segundos. Una vez realizada esta acción seguirán paseando hasta otra nueva consigna.

Evaluación:

El niño tendrá una rápida reacción ante una orden y poseerá equilibrio en sus movimientos.



imagenesdeninos.com

Taller N° 10

Tema: El sol y el frío

Objetivo: Vivenciar conceptos de calor y frío.

Desarrollo:

Un niño representa al frío y otro al sol. El niño que representa al frío persigue a todos los demás, cuando los toca, quedan congelados. El niño que es tocado se tiene que quedar en la misma posición en que le tocó el niño que representa al sol, tiene que tocar a todos los congelados, para que puedan seguir jugando.

Evaluación:

El niño reconoce claramente los conceptos de calor y frío.



www.milfiestasinfantiles.com

Taller N° 11

Tema: Pozo de tiburones

Objetivo: Mantener el equilibrio en una situación de tensión y colaborar con el grupo para lograr el objetivo.

Desarrollo:

Utilizando varios bancos, o colchonetas un niño persigue a todos los demás, y éstos, para estar a salvo, tienen que subirse a los bancos o a las colchonetas. Distribuidos por el patio, los niños forman grupos de cuatro a ocho integrantes, cada grupo forma una ronda, tomados fuertemente de las manos, alrededor de un aro, que es el "pozo" de los tiburones. A una orden, todos reaccionan tratando de no caer al pozo y de que se le pise, o entre alguno de los compañeros.

Evaluación:

El niño mantiene el equilibrio, respeto por el otro.



platero2a.blogspot.com

Taller N° 12

Tema:

Objetivo: Desarrollar conceptos de colaboración a través de una experiencia motora que implica coordinación y equilibrio.

Desarrollo:

En parejas, un niño camina detrás de otro el de adelante, el "avión, ayuda con los brazos abiertos y, luego de un tiempo de juego, con los ojos cerrados, el de atrás, el "piloto", conduce el avión por la tracción que realiza con sus manos sobre uno u otro hombro para ir de un lado a otro. Hay que avanzar más rápido o más lento, alternar los puestos.

Evaluación:

El niño posee una excelente coordinación motora, confianza y equilibrio.



cunajardinchispitas.blogspot.com

Taller N° 13

Tema: Los muñecos

Objetivo: Permite a los niños actuar en forma libre siguiendo un patrón dado, lo que les permite desarrollar su creatividad a partir de las limitaciones.

Desarrollo:

De acuerdo con un relato que les contará la educadora, el grupo de niños se transformará y vivirá en un mundo de muñecos. Cada niño elegirá el muñeco que desea ser y el tipo de material de que esté hecho (de madera, de trapo, de metal, plástico, etc.). De acuerdo con el relato y el material con que están hechos, la juguetería tomaría vida y los "muñecos" ejecutarán distintas acciones según indique el docente, se alternarán los papeles.

Evaluación:

El niño es un ente creativo y puede seguir diferentes instrucciones.



www.egrupos.net

Taller N° 14

Tema: Cambiando la intensidad

Objetivo: Desarrollo de la atención auditiva, la coordinación de los movimientos y la percepción diferencial de la intensidad.

Desarrollo:

La educadora toca el instrumento, primeramente suave, después más fuerte, y paulatinamente va aumentando la intensidad del sonido. Los alumnos realizan movimientos al compás de la música: cuando el sonido es suave van caminando despacio, en la medida que aumente la intensidad del sonido, los niños van aumentando la velocidad. El que se equivoque debe situarse al final de la hilera, los más atentos serán los que queden delante.

Evaluación:

El posee una clara percepción de la intensidad del sonido.



www.catedu.es

Taller N° 15

Tema: ¿Qué oíste?

Objetivo: Desarrollar la percepción auditiva, ampliar el vocabulario y desarrollar el lenguaje oracional.

Desarrollo:

La educadora detrás del biombo toca los diferentes instrumentos y los niños deben adivinar en cada caso qué objeto produjo el sonido escuchado. Los sonidos deben ser claros y concretos.

Evaluación:

El niño posee gran percepción de las intensidades de los distintos instrumentos musicales.



piruletasinfantiles.blogspot.com

Taller N° 16

Tema: Encontrar objetos escondidos

Objetivo: Seguir instrucciones verbales que impliquen el uso de nombres y preposiciones para encontrar objetos que le sean familiares para el niño, por ejemplo: dentro, debajo y detrás.

Desarrollo:

- ✓ Antes de comenzar el trabajo de esta actividad, debes esconder por la habitación, dos o tres elementos que sepas que el niño conoce.
- ✓ Al principio dale instrucciones verbales muy simples sobre el lugar donde tiene buscar y de los objetos que debe encontrar, por ejemplo: “coge la taza de debajo de la mesa”.
- ✓ Enfatiza las tres palabras clave que utilices para que busque y localice cada uno de los objetos que ya reconoce, (en este caso, taza-debajo de la mesa).
- ✓ Refuézale su trabajo cada vez que te traiga un elemento, y recuerda que tienes que usar nombres y preposiciones que él ya conoce.

Evaluación:

El niño perfecciona la comprensión de nombres y preposiciones, y desarrolla la habilidad de cumplir órdenes verbales.



es.123rf.com

Taller N° 17

Tema: ¿Cuál es diferente?

Objetivo: Seleccionar de entre varios objetos, aquél que no pertenece a un grupo.

Desarrollo:

- ✓ Siéntate a la mesa con el niño y coloca los cuatro objetos delante de él. Demuéstrale, cuando estés seguro de que te mira, cuál de ellos no concuerda con los otros. Ve señalando cada objeto individualmente, diciendo: “manzana...para comer”, “plátano...para comer”, “naranja...para comer”, “camión... ¡no se come!”.
- ✓ Si es necesario pantomima el acto de comer con cada fruta, para reforzarle visualmente que el camión es diferente. Después de esto coloca las frutas en una caja y el camión en otra, diciéndole: “el camión...no se come, ¡es diferente!”. Después de trabajar con él estos elementos, repite el procedimiento con otros diferentes, por ejemplo: chocolatina, galleta, caramelo y un libro.

Evaluación:

El niño mejora la habilidad de reconocer por categorías.



www.paraelbebe.net

Taller N° 18

Tema: Secuencia de imágenes

Objetivo: Ordenar tres fotos que muestren actividades cotidianas, de las que el niño lleve a cabo normalmente durante el día.

Desarrollo:

- ✓ Muéstrale las fotos al niño en el orden en que las acciones se van sucediendo rutinariamente durante el día. Dile, “mira...primero...levantarse”, y enséñale la foto correspondiente; luego enséñale la foto de alguien tomando el desayuno y dile, “luego...desayunar”, y finalmente muéstrale la foto de alguien yéndose al colegio y dile, “luego...ir al colegio”.
- ✓ Asegúrate de que ha mirado las tres fotos, barájalas y déjalas sobre la mesa. Pregúntale entonces, “mira... ¿qué va primero?”, y haz que te la señale o te la de. Cuando lo haga, dile: “sí... primero... ¡levantarse!”, y repite el procedimiento con las otras dos fotos, preguntándole: “¿qué haces después?”.

Evaluación:

El niño sabe las secuencias de tiempo y perfecciona el entendimiento de las rutinas diarias.



pixabay.com

Taller N° 19

Tema: Caminata, marcha y salto

Objetivo: Desarrolla la coordinación a través de la imitación.

Desarrollo:

Forme a los niños en fila simulando un tren y pida que imiten todos los movimientos que usted realiza.

- Marcha coordinando brazos y piernas al mismo lado.
- Marcha elevando las rodillas.
- Marcha con las piernas hacia afuera.
- Marcha hacia atrás
- Caminata con los brazos hacia arriba, con los brazos abiertos y con las manos en la cintura.
- Salto balanceando los brazos hacia delante y hacia atrás.
- Salto alternando los pies.
- Salto y caminata de puntillas.

Evaluación:

El niño sabe imitar adecuadamente algunos movimientos.



www.imagui.com

Taller N° 20

Tema: Coordinación de movimientos

Objetivo: Coordinar los movimientos de arrastre y de carrera con los brazos.

Desarrollo:

- Cuente la historia la oruga muy hambrienta.
- Converse con los niños sobre las larvas, las mariposas.
- Invite a los niños a que se acuesten e imiten la manera en que las larvas se arrastran de hoja en hoja para alimentarse. Ponga música clásica para acompañar sus movimientos.
- Pida que formen con su cuerpo un capullo y que descansen en él, hasta convertirse en hermosas mariposas.
- Pida que vuelen y se posen en alguna flor.

Evaluación:

El niño sabe coordinar sus movimientos.



www.elquintopoder.cl

Taller N° 21

Tema: Expresión facial

Objetivo: Ejercitar la caminata de puntillas y la expresión facial.

Desarrollo:

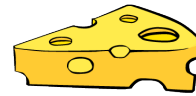
- Pida a los niños que imiten a un ratón que busca comida y que muevan sus bigotes y nariz para olfatearla. Recuérdeles que deben tener mucho cuidado con los gatos.
- Motive cantando con esta canción.

En un anaquel,
un ratón entro,
buscaba quesito,
dulce y jamón



Se cerró la puerta,
el viento la cerro, (aplaude)
y quedo atrapado el ratón glotón

Buscaba la salida,
rascaba la puerita ruc, ruc, ruc,
de pronto tuvo sueño y
se fue a dormir, e pronto tuvo sueño
y se fue a dormir



Evaluación:

El niño sabrá coordinar sus movimientos y expresión facial.



www.echaleimaginacion.com

Taller N° 22

Tema: Equilibrio

Objetivo: Desarrollar el balance corporal en posición estática.

Desarrollo:

- Pida a los niños que se ubiquen frente al espejo. Aconséjeles que le miren fijamente para facilitarles el mantenerse en equilibrio.
- Lea el cuento Fantadú e invite a los niños a representar con su cuerpo algunas de las imágenes que narra la historia:

Fantasía, Fantadú, imagina que eres la pata de una mesa y que estas estático sin poder moverte.

Imagina que eres un gran árbol de manzanas, que te puedes balancear con el viento, pero no puedes moverte de tu sitio.

Imagina que res un poste de luz y que puedes observar a la gente y a los carros que pasan cerca de ti.

Tú no puedes moverte, debes estar firme.

Imagina que ahora eres un flamenco, que está parado frente a un estanque tomando agua.

Evaluación:

El niño posee un excelente balance corporal de su cuerpo.



naturalmentemama.com

Taller N° 23

Tema: Movimientos y estática

Objetivo: Coordinar la posición estática con el movimiento.

Desarrollo:

- Invite a los niños a jugar al vigilante que dirige el tránsito. Modele los movimientos de dar paso y de tener a los coches.
- Utilice el pito para acompañar las señales de “deténgase” y “siga”.
- Forme un círculo con los niños y pida que uno a uno pasen a través de un aro. Explique que deben de estar atentos a las señales del policía pues este tiene la potestad de dar paso o no: cuando haga sonar el pito una vez, todos los coches deberán detenerse y cuando haga sonar dos veces la circulación se reiniciara.

Evaluación:

El niño controla firmemente su posición estática y en movimiento.



www.hispagimnasios.com

Taller N° 24

Tema: ¡Abra cadabra!

Objetivo: Desarrollar la expresión corporal y la noción de distintos elementos de la naturaleza.

Desarrollo:

- Elabore una varita mágica a partir del pincho de madera y la estrella de papel.
- Pida a los niños que formen un círculo. Explíqueles que usted es el mago Marimbunbú y que va hacer un poco de magia con su varita. Dígales que esta tiene el poder de convertir a los niños en animales.
- Pregunte: “¿Qué sentirías al ser un animal, como un oso, una lechuza, un perro, un león? Permita que los niños le respondan, y refuerce la idea de que los animales sienten y se mueven distinto a los humanos.
- Mueva la varita mágica y diga “¡Abra Cadabra, conviértelos en pájaros!”.
- Todos los niños imiten el vuelo de los pájaros.

Evaluación:

El niño posee una noción clara de distintos elementos de la naturaleza y su expresión corporal.



www.magiainfantilmadrid.es

Taller N° 25

Tema: Tres piernas

Objetivo: Desarrollar el equilibrio del cuerpo.

Desarrollo:

- Invite a los niños a formar parejas para realizar una carrera.
- Una a los niños atando la pierna derecha de uno a la pierna izquierda de otro.
- Establezca una línea de salida y una de llegada.
- Explíqueles que deben intentar correr sin caerse, equilibrándose con los brazos.

Evaluación:

El niño posee buen equilibrio de su cuerpo.



miescuela6.blogspot.com

Taller N° 26

Tema: Relajo mi cuerpo

Objetivo: Aprender a relajar el cuerpo.

Desarrollo:

- Pida a los niños que se acuesten en el piso en posición boca arriba. Toque la música, pero a un volumen bajo, para favorecer el ambiente de relación. Diga que cada vez que mencione el nombre de una parte del cuerpo deben aflojarla como si fuera una muñeca de trapo.
- Nombre siempre la parte del cuerpo correspondiente al lado izquierdo, luego mencione la parte derecha. Comience nombrando los dedos de los pies y vaya ascendiendo hasta llegar a la cabeza y sin olvidar ninguna parte del cuerpo. Asegúrese de nombrar la boca y los ojos. Continúe con la relación cuando haya llegado hasta la cabeza. Pero esta vez en sentido descendente.
Esta actividad debe intentarse realizar con los ojos cerrados. Es importante que una vez relajado el cuerpo, suba el volumen y permita a los niños disfrutar en silencio de la música.

Evaluación:

El niño puede relajar su cuerpo sin ninguna dificultad.



es.123rf.com

Taller N° 27

Tema: Muñecos de papel

Objetivo: Desarrollar el conocimiento del esquema corporal a través del dibujo.

Desarrollo:

- Utilice carpetas de cartulina para dibujar y recortar la silueta de un muñeco.
- Invite a los niños a pintar el cuerpo y la cara del muñeco.
- Ofrezca a los niños los diferentes recursos para vestir y decorar al muñeco. En caso necesario, ayúdelos a recortar la tela y el fieltro.
- Invite a los niños a dramatizar con los muñecos.

Evaluación:

El niño posee pleno conocimiento del esquema corporal.



www.cosasdelainfancia.com

Taller N° 28

Tema: La figura humana

Objetivo: Desarrollar el auto concepto el esquema corporal.

Desarrollo:

- Entregue a los niños un dibujo de la figura humana incompleta, con solo la mitad del eje vertical, esto es, solo el lado izquierdo o derecho del cuerpo.
- Pídale a los niños que observen la figura y expresen lo que consideren falta en ella.
- Movimientos para que la completen con lápices de colores.
- Invítelos a que dibujen detalles de la cara y del cuerpo y que pinten.

Evaluación:

El niño posee un claro auto concepto de su esquema corporal.



eisjdlcruz.blogspot.com

Taller N° 29

Tema: Mi retrato

Objetivo: Desarrollar el auto concepto y el esquema corporal.

Desarrollo:

- Recorte en cartón siluetas de caras de niños, en tamaño normal.
- Entregue a los niños un espejo de mano para que observen con detenimiento las facciones de sus caras: la forma de los ojos, las cejas, el tamaño de las pestañas, la nariz, boca, el mentón, las mejillas, la frente.
- Pida que cierren sus ojos y recorran con sus manos todas las partes de su cara: frente, cejas, ojos, mejillas, nariz, boca, mentón, orejas.
- Entregue las siluetas de caras, los marcadores finos, lápices de color, lana y goma para que dibujen su retrato.
- Sugiera que luego le pongan pelo con lana.

Evaluación:

El niño posee un claro auto concepto de su esquema corporal.



www.haciendoalmas.cult.cu

Taller N° 30

Tema: Canciones y bailes

Objetivo: Seguir el ritmo de canciones con palmadas y pasos de baile.

Desarrollo:

- Seleccione canciones que tengan ritmo y rima y enséñelas a los niños.
- Una vez que les hayan aprendido, modele para ellos cómo seguir su ritmo con palmadas y zapateo. Varíe el ritmo.
- Repita la canción combinando palmadas y pasos de baile, por ejemplo: una palmada - un paso hacia la derecha – una palmada – un paso a la izquierda – una palmada – una vuelta.

El cocherito leré

El cocherito, leré,
me dijo anoche, leré,
que si quería, leré,
montar en coche, leré.



Y yo le dije, leré,
con gran salero, leré,
no quiero coche, leré,
que me mareo, leré.



Dentro de una pera

Dentro de una pera
vivía un gusano,
si tenía hambre
Le daba un bocado

Tanto, tanto, tanto
la mordisqueó,
que al cabo de un tiempo
Sin casa quedo

Conchita Sanuy

Evaluación:

El niño sigue correctamente el ritmo de las canciones.

6.7 IMPACTO

6.7.1 impacto Educativo

Los juegos son actividades naturales, que ayudan a prender varios conocimientos pero de una manera juguetona es por ello que las muestras de estos niveles educativos, deben ser una enciclopedia en el conocimiento de cada uno de los juegos y que objetivo persigue cada uno de ellos, para desarrollar diversas áreas del conocimiento. Los juegos son factores de desarrollo que ejercita la libertad de elección y de ejecución de actividades espontáneas y eso proporciona al ser humano la dimensión de ser libre, activo y seguro.

6.7.2 impacto Social

Los niños relacionan el juego con los estados de bienestar emocional y con momentos de comunicación afectiva con sus seres queridos. La participación constante entre niño-adulto en diversas situaciones va creando una línea de conciencia sobre el juego que lo convirtió en un escenario privilegiado para la satisfacción y la autocomplacencia. Muchas emociones son practicadas por los niños en sus experiencias con los adultos y con otros niños

6.8 DIFUSIÓN

La socialización de la presente propuesta se la realizó a las maestras que laboran en la Unidad Educativa la Victoria que fueron motivo de la presente investigación, en las charlas se abordó, como desarrollar el aspecto cognitivo, motriz y afectivo en los niños, utilizando variedad de actividades lúdicas.

6.9 BIBLIOGRAFÍA

Anaya Meneses, E. (2013). Desarrollo motriz en el niño . *SIETE olmedo* .

Catalán, S. (2012). Desarrollo emocional. *Educación desde la familia* .

Cepeda, C. (2012). La importancia de educar en emociones. *comete la sopa* .

Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid España : Paraninfo .

Díaz Aguilar., J., & Lora Espinosa, A. (2011). Importancia del juego en el desarrollo del niño. *Familia y salud* .

Duek, C. (2012). El juego infantil contemporáneo: medios de comunicación, nuevas prácticas y clasificaciones. *SCIELO* .

Dueñas, J. (2013). La importancia de la motricidad fina. *mujerhoy.com* .

Franco, J. G. (2012). Clasificación de las estrategias de aprendizaje. *Estrategias de aprendizaje* .

García Gómez, A. M. (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación INFANTIL. *Cuadernos de Educación y Desarrollo* .

Iztúriz, A., & Tineo, A. (2007). El juego en el proceso educativo. *Scielo* .

Lopez Ruvalcoba, S. M. (2009). Desarrollo del niño como un proceso integral. *slideshare* .

Martínez González, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. *esholarum division de aporo para el aprendizaje* .

Mateu, L. (2012). La importancia del juego en la Educación Infantil. *Juegos* .

Mendez Yopez, M. (2011). La importancia de la afectividad en la educación de los niños. *Scribd* .

Muralles Zenteno, M. A. (2013). Desarrollo Cognitivo. *slideshare* .

Ocaña, L. (2011). *Desarrollo Socioafectivo* . España : Paraninfo .

Ortiz Ocaña, A. L. (2011). Juego didactico. *Taringa* .

Pérez Peral, M. A. (2006). *Cuerpo de Maestros. Educacion Física*. España : MAD.

Pubill, M. (2012). Juego Dirigido. *UNIR* , 28.

Raihuanque, C. (2013). Juegos Lúdicos. *slideshare* .

Sánchez, G. (2010). *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico* . España: Universidad de Alcalá .

Sancho Sala, M. (2012). el juego. *La importancia de la motricidad en educación infantil* .

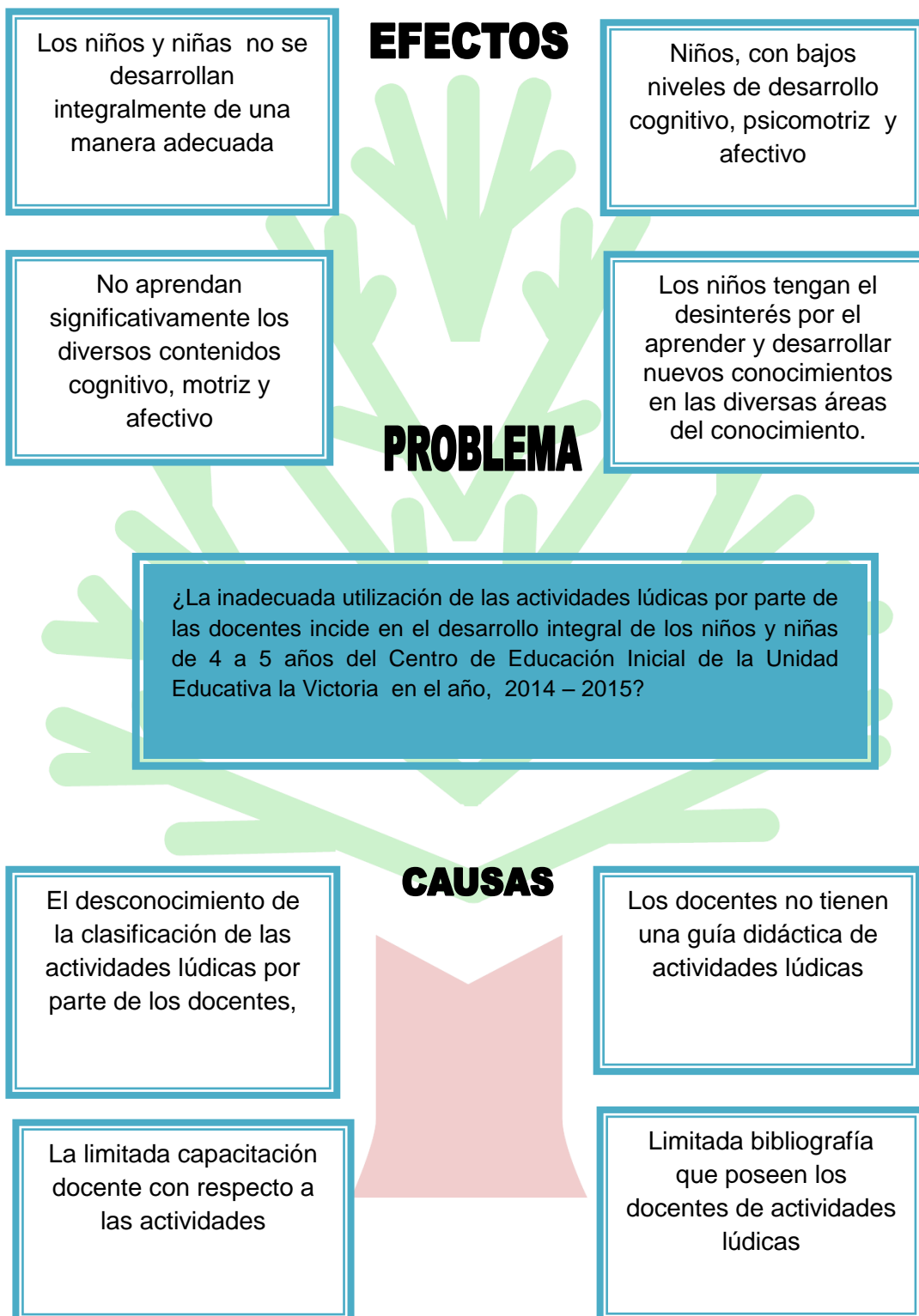
Villatoro Garza, J. (2013). *Herramientas de Aprendizaje Y Productividad*. Estados Unidos de America : Plibrio .

Yáñez, S. (2012). juego simbolico. *slideshare* .

Zorrilla, m. (2008). El juego en la infancia. *SCIELO* .

ANENOS

ANEXO Nº 1
ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo No. 2 MATRÍZ DE COHERENCIA

EL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿La inadecuada utilización de las actividades lúdicas por parte de las docentes incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial de la Unidad Educativa la Victoria en el año, 2014 – 2015?</p>	<p>Determinar cómo influye las actividad lúdicas como proceso pedagógico en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.</p>
INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>¿Qué tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras para contribuir al desarrollo integral de las maestras de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?</p> <p>¿Cuál es el nivel de desarrollo integral en los niños/as de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?</p> <p>La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa “La Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.</p>	<p>Diagnosticar el tipo de actividades lúdicas que utilizan las maestras para contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.</p> <p>Valorar el nivel de desarrollo integral en los niños/as de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.</p> <p>Elaborar una propuesta alternativa de actividades lúdicas para contribuir en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015.</p>

Anexo N° 3 MATRIZ CATEGORIAL

Concepto	Categorías	Dimensión	Indicador
<p>Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica, sabemos perfectamente cuando un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa</p> <p>El Desarrollo Integral incluye la formación en el ser, en el saber y en el emprender. Todo esto dentro de un marco de profunda conciencia social.</p>	<p>ACTIVIDADES LÚDICAS</p>	<p>Principios didácticos</p>	<p>Carácter científico</p> <p>Sistemático</p> <p>Relacionar la teoría con la práctica</p> <p>Independencia cognitiva</p> <p>De lo individual a lo grupal</p>
		<p>Clases de juegos</p>	<p>Simbólico</p> <p>Reglados</p> <p>Dirigido</p> <p>cooperativo</p> <p>didáctico</p>
	<p>DESARROLLO INTEGRAL</p>	<p>Cognitiva</p>	<p>Desarrollar habilidad para resolver problemas</p> <p>Desarrollar pensamiento lógico matemático</p>
		<p>Psicomotriz</p>	<p>Esquema corporal</p> <p>Desarrollar la coordinación dinámica general</p> <p>motricidad gruesa</p> <p>motricidad fina</p>
		<p>Afectiva</p>	<p>Desarrollar personal</p> <p>Desarrollar identidad personal</p> <p>Desarrollar valores y normas de comportamiento</p>

Anexo. 4 ENCUESTA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA EDUCACIÓN PARVULARIA

Estimada Docente:

El presente cuestionario ha sido diseñado para conocer acerca. La actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa “La Victoria” Le solicitamos responder con toda sinceridad, ya que de su colaboración depende el éxito, para formular una propuesta de solución al problema planteado, desde ya le anticipamos los nuestro sincero agradecimiento.

1. ¿Según su criterio, usted conoce la importancia de las actividades lúdicas y los beneficios para el desarrollo integral en los niños y niñas?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

2. ¿En el trabajo de aula usted conoce los objetivos de los juegos para el desarrollo integral?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

3. ¿Conoce la clasificación de los juegos para el desarrollo integral de los niños/as?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

4. ¿Usted en las sesiones utiliza variedad de juegos cooperativos para que los niños desarrollen los aspectos cognitivo, motriz y socioafectivo?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

5. ¿Según su opinión en las clases los niños inventan juegos simbólicos?

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

6. ¿Según su opinión su conocimiento acerca de las actividades lúdicas es?

Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado	Nada adecuado

7. ¿Según su criterio que tipo de actividades lúdicas utiliza con mayor frecuencia para el desarrollo integral? Señale dos de las más importantes?

Simbólico	Dramático	Cooperativos	Recreativos	Todos

8. ¿Según su consideración en el centro infantil existe una guía de actividades lúdicas, para el desarrollo integral de los niños.

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca

9.- ¿Considera importante que la investigadora del plan de trabajo de grado elabore una Manual para mejorar la motricidad a través de una adecuada estimulación temprana en los niños y niñas?

Muy importante

Importante

Poco importante

Nada importante

10.- ¿La aplicación de una propuesta alternativa de actividades lúdicas contribuirá en el desarrollo cognitivo, motriz y afectivo de los niños y niñas de los niños y niñas de 4 – 5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa la “Victoria” durante el año lectivo 2014 – 2015?.

Siempre	Casi siempre	Rara vez	Nunca



FICHA DE OBSERVACIÓN

Datos informativos:

Institución:

Nombre del niño/a:

Fecha:

ÁREA COGNITIVA	MS	S	PS	E/P
¿Repite trabalenguas con facilidad?				
¿El niño arma rompecabezas de más doce piezas?				
¿Realiza lecturas a través de pictogramas?				
¿Identifica y nombra colores primarios y secundarios?				
¿El niño le gusta inventarse juegos nuevos?				
ÁREA PSICOMOTRIZ				
¿Maneja correctamente relaciones espaciales simples: arriba, abajo, afuera, adentro, cerca, lejos?				
¿Recorta una línea recta y en zig – zag?				
¿Tira y recibe la pelota con ambas manos?				
¿Conduce el balón de fútbol en zig - zag?				
¿Coordina los movimiento de boteo de balón de básquet.				
ÁREA SOCIO AFECTIVA				
Es emprendedor, independiente y toma la iniciativa				
Es un amante del orden y del cuidado.				
Practica normas de educación.				
Desarrolla su autonomía en su vida diaria.				
Integración con sus iguales a través de situaciones lúdicas.				

Fotografías



Autora Mayra Quinteros



Autora Mayra Quinteros



UNIDAD EDUCATIVA CATÓLICA "LA VICTORIA"
Misioneras y Misioneros Identes
Año Lectivo 2014-2015

CERTIFICA:

*Que, la Srta. **QUINTEROS CEVALLOS MAYRA ALEXANDRA**, portadora de la cédula de identidad No. 100300784-4, aplico en la Institución las encuestas a las docentes y la ficha de observación en las aulas de los estudiante, en el presente Año Lectivo 2014-2015.*

Es todo, cuanto puedo certificar en honor a la verdad. La interesada puede hacer uso del presente, como estime conveniente.

Ibarra, 11 de marzo de 2015

Atentamente,

MSc. Pilar Morales M. Id.
RECTORA



UNIDAD EDUCATIVA CATÓLICA "LA VICTORIA"

Misioneras y Misioneros Identes

Año Lectivo 2014-2015

CERTIFICA:

*Que, la Srta. **QUINTEROS CEVALLOS MAYRA ALEXANDRA**, portadora de la cédula de identidad No. 100300784-4, aplico la propuesta en el presente Año Lectivo 2014-2015 con el tema "La actividad lúdica como proceso pedagógico utilizado por las maestras, incide en el desarrollo integral de los niños y niñas de 4-5 años de Educación Inicial de la Unidad Educativa La Victoria durante el Año Lectivo 2014-2015".*

Es todo, cuanto puedo certificar en honor a la verdad. La interesada puede hacer uso del presente, como estime conveniente.

Ibarra, 11 de marzo de 2015

Atentamente,

MSc. Pilar Morales M. Id.

RECTORA



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003007844		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Quinteros Cevallos Mayra Alexandra		
DIRECCIÓN:	SAN ANTONIO-BELLAVISTA		
EMAIL:	mayrita-quinteros@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2932546	TELÉFONO MÓVIL:	0994466269

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO PROCESO PEDAGÓGICO UTILIZADO POR LAS MAESTRAS, INCIDE EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 – 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA VICTORIA” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”. PROPUESTA ALTERNATIVA.
AUTOR (S):	Quinteros Cevallos Mayra Alexandra
FECHA: AAAAMDD	2015-06-05
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Vicente Yandún Y. Msc


2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, **Quinteros Cevallos Mayra Alexandra** con cédula de identidad Nro 1003007844, 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 05 días del mes de Junio del 2015

(Firma).....

Nombre: **Quinteros Cevallos Mayra Alexandra**

C.C.: 1003007844

Facultado por resolución de Consejo Universitario _____

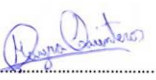


UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, **Quinteros Cevallos Mayra Alexandra**, con cédula de identidad Nro. 1003007844, 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 **“LA ACTIVIDAD LÚDICA COMO PROCESO PEDAGÓGICO UTILIZADO POR LAS MAESTRAS, INCIDE EN EL DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 4 – 5 AÑOS DE EDUCACIÓN INICIAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA “LA VICTORIA” DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”. PROPUESTA ALTERNATIVA..** que ha sido desarrollado para optar por el título de **Licenciada en Docencia en Educación Parvularia**. en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 05 días del mes de Junio del 2015

(Firma)

Nombre: **Quinteros Cevallos Mayra Alexandra**

Cédula: 1003007844