



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TEGNOLOGÍA

TEMA:

“LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL “CENTRO INFANTIL PARVULITOS” DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO ACADEMICO 2009-2010”. PROPUESTA LÚDICA ALTERNATIVA.

Tesis de grado previo a la obtención del Título de Licenciadas en Educación Parvularia.

AUTORAS:

ORELLANA GALARZA OLGA MARGOT
VALENZUELA VACA MARTHA DEL ROCIO

DIRECTOR:

MSC. HUGO ANDRADE JARAMILLO.

IBARRA, 2010

ACEPTACIÓN DEL TUTOR

Ibarra, marzo del 2010

Luego de haber sido designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad de la Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con mucha satisfacción participar como Director de la Tesis:

LA ACTIVIDAD LÚDICA EN EL DESARROLLO INTEGRAL DEL APRENDIZAJE DE NIÑOS Y NIÑAS DEL “CENTRO INFANTIL PARVULITOS” DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO ACADEMICO 2009-2010, PROPUESTA LÚDICA ALTERNATIVA, de las señoritas egresadas: Olga Margot Orellana Galarza y Martha del Rocío Valenzuela Vaca; previo la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Parvularia.

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

Es todo cuanto puedo certificar por ser justo y legal.

Hugo Andrade Jaramillo MSC

DIRECTOR

CI: 1000614352

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación que constituye el resultado de la constancia y deseos de superación lo dedico con mucho amor, a mi esposo, a mis hijos Andrés, Angie y Nicole y en especial a mi angelito Amely Valentina que es la razón de mi vivir, a quien deseo transmitirle el ejemplo de que con disciplina y sacrificio se puede alcanzar logros en el campo profesional y personal.

Para ellos, con mucho cariño:

Margot

Este trabajo de investigación que constituye el resultado de la constancia y deseos de superación lo dedico con mucho amor, a mi madre y a mis hijos Karlita, Jonathan y Andrés, seres que constituye la razón de mi vida y a quien deseo transmitirle el ejemplo de que con disciplina y sacrificio se puede alcanzar logros en el campo profesional y personal.

Martha

AGRADECIMIENTO

Una vez concluido el presente trabajo, queremos dejar constancia de nuestro sincero y reconocido agradecimiento a la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte, a sus autoridades y al cuerpo de facilitadores de los diferentes módulos del Programa de Profesionalización Docente mención Educación Parvularia, por habernos entregado un cúmulo de conocimientos científicos y haber compartido sus valiosas experiencias, lo que nos ha permitido crecer más en el campo educativo.

A nuestro director de tesis, MSC. Hugo Andrade Jaramillo, por su ayuda constante e incondicional en la orientación y desarrollo del trabajo de investigación, factor fundamental para culminar con éxito nuestro propósito.

Al “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo, a su Directora, Lcda. Jeanela Chicaiza, Docentes y Auxiliares Parvularias por habernos permitido ingresar a las mismas para el cumplimiento del trabajo investigativo.

Á todas las personas que de una u otra manera colaboraron en esta investigación con sus ideas y apoyo relevantes.

Las Autoras.

RESUMEN

Las actividades lúdicas en el nivel inicial, pretende que los niños y niñas adquieran conciencia de sus vivencias corporales; descubran el mundo a través del movimiento de los sentidos; y el juego controlen, coordinen y diferencien las partes del cuerpo en el tiempo y el espacio. Una de las causas que retrasa el proceso de aprendizaje es la falta del desarrollo de actividades lúdicas. Los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo; ya que disminuye el desarrollo de destrezas y habilidades. Frente a esta realidad se estructuró un manual que cuenta con técnicas de aprendizaje que permitan a las maestras aplicar nuevas estrategias con orientaciones elaboradas pedagógicamente y siguiendo un proceso lógico y sistemático. Hubo la factibilidad por cuanto existe información bibliográfica, recursos humanos, materiales, económicos, apoyo del personal docente y alumnos de la Institución Educativa investigada. Los objetivos planteados fueron mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje, diagnosticando aspectos, identificando estrategias y diseñando un manual para desarrollar el juego en las nociones lógico matemáticas. El marco teórico se fundamentó en las teorías de aprendizaje de Piaget, Ausubel y Vigotski por ello la metodología de investigación utilizada fue el método empírico basado en la observación, inductivo – deductivo y analítico, sintético, a través de la investigación de campo y documental; para obtener datos reales se aplicó la ficha de observación a niños (as). El análisis e interpretación de resultados se realizó en cuadros, porcentajes y gráficos que permitieron de mejor manera observar los resultados, las conclusiones y recomendaciones también permiten evaluar el trabajo de las docentes en el área lúdica y afianzar continuamente el desarrollo de técnicas para lograr un mejor aprendizaje.

ABSTRACT

Recreational activities at the initial level, claims that children become aware of their bodily experiences, discover the world through the senses movement, and the game control, coordinate and differentiate body parts in time and space . One reason it slows the learning process is the lack of development of leisure activities. Children's "Children's Centre toddler" in the city of Otavalo, because it reduces the development of skills and abilities. Faced with this reality is structured has a manual teaching techniques that enable teachers to implement new pedagogical strategies developed guidelines and following a logical and systematic. There exists because the feasibility bibliographic information, human resources, material, financial, support of teachers and students of the Educational Institution investigated. The objectives were to improve recreational activities in children's "Children's Centre toddler" in the city of Otavalo, for best results in the integral development of learning, diagnosing issues, identifying strategies and designing a manual for developing the game logical-mathematical notions. The theoretical framework is based on learning theories of Piaget and Vygotsky pair Auzubel this research methodology used was the method based on the observation however, inductive - deductive and analytical, synthetic, through field research and documentary; for actual data recorded on an observation applied to children (as). The analysis and interpretation of results was done in tables, figures and graphs that allow to better observe the results, conclusions and recommendations also to assess the work of teachers in the area fun and continually enhance the development of techniques to achieve better learning.

INDICE

	Página
Aceptación del Tutor.....	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Índices.....	vi
CAPITULO I	
El problema de investigación.....	1
Antecedentes.....	1
Planteamiento del problema.....	4
Formulación del problemas.....	5
Delimitación del problema.....	5
Objetivos.....	5
Objetivos generales.....	5
Objetivos específicos.....	5
Justificación.....	6
CAPITULO II	
Marco teórico.....	8
Fundamentación teórica.....	8
El juego un contexto de desarrollo y aprendizaje.....	8
Concepto de juego.....	9
Importancia del juego en el desarrollo infantil.....	11
Importancia del juego en el nivel inicial.....	14
El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-5 años.....	18
Clasificación del juego.....	21
Elementos principales del juego.....	22

Características del niño de 4 años.....	25
El juego y las diferentes áreas.....	26
El juego y la matemática para niños de 4 años.....	26
El juego y el conocimiento del medio para niños de 4 años	27
El juego y la expresión corporal para niños de 4 años.....	28
El juego y la expresión musical para niños de 4 años.....	29
El juego y los valores y normas para niños de 4 años.....	30
El juego y la lengua para niños de 4 años.....	31
El juego y la lengua escrita para niños de 4 años.....	33
El juego e iniciación literal para niños de 4 años.....	34
El juego y la expresión plástica para niños de 4 años.....	35
Posicionamiento Teórico Personal.....	36
Glosario de Términos.....	38
Matriz categorial.....	41

CAPITULO III

Metodología de la investigación.....	42
Tipo de investigación.....	42
Métodos.....	42
Técnicas e instrumentos.....	43
Población.....	43
Muestra.....	43

CAPITULO IV

Marco administrativo.....	44
Cronograma de actividades.....	44
Recursos.....	45
Presupuesto.....	46
Análisis e interpretación de resultados.....	47

CAPITULO V

Conclusiones y Recomendaciones.....	62
Conclusiones.....	62
Recomendaciones.....	62
CAPITULO VI	
Propuesta.....	64
Titulo de la propuesta.....	66
Justificación.....	67
Fundamentación.....	67
Objetivos.....	68
Objetivo General.....	68
Objetivos Específicos.....	69
Ubicación sectorial y física.....	69
Desarrollo de la propuesta.....	70
La matemática para niños de 4 años.....	70
Jugando con los atributos.....	71
Objetivos específicos.....	71
Actividades de evaluación.....	90
Jugando con el tiempo y el espacio.....	92
Objetivos específicos.....	92
Actividades de evaluación.....	108
Factibilidad.....	110
Impactos.....	110
Difusión.....	111
Bibliografía.....	112
Anexos.....	113

CAPITULO 1

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 ANTECEDENTES

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende, la solidaridad se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de las escuelas se practica el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

La educación ecuatoriana ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista, que tiene su componente de afinidad en el criterio compartido de que la educación es el proceso que aspira preparar a las nuevas generaciones teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso de nuestro país, bajo el principio, “ la educación es un derecho que tenemos todas las personas sin discriminación alguna, el estado tiene la obligación de dar una educación de calidad tanto a los sectores urbanos como a los rurales y marginales” **Ley Orgánica de Educación y Real Decreto 1630/2006.**

La educación de los países denominados “en vías de desarrollo” es aún de corte enciclopedista, ya que aún no se han puesto en práctica las propuestas de las nuevas reformas educativas, en el sentido de procurar el desarrollo de destrezas mediante la implementación de procesos interactivos en el aula y con la utilización de guías didácticas en el área lúdica de recursos prácticos es amplio y rico en impactos educativos, afectivos, autoestima y sociales positivos.

La falta de guías didácticas sobre actividades lúdicas inversas en la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo, Provincia de Imbabura es evidente dada las condiciones sociales, étnicas, económicas y culturales del entorno humano, es por todo ello que se hace necesaria la presente

investigación que tiene como meta fundamental la optimización de todos los recursos que intervienen en el hecho educativo de este sector otavaleño: humanos, técnico, profesionales y materiales.

El Centro de Desarrollo Infantil “Parvulitos”, cumple su gestión de estimulación y atención a niños de 2 a 4 años de edad, desde el 5 de noviembre de 1998, fecha de su creación, con acuerdo ministerial número 00327, otorgado en ese período por el Dr. Vicente Salvatierra Miranda, Director nacional de Protección de Menores, bajo la coordinación de la Lcda. Mariana Saa.

El Centro cuenta con un local arrendado, como Directora del Centro se encuentra la Sra. Guianela Chicaiza y la Sra. Anita Chicaiza como Maestra Parvularia, personal docente de inicio.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Debido a la falta de conocimientos adecuados para el desarrollo integral del aprendizaje, no se ha logrado un verdadero incremento de la calidad educativa, en términos de un dominio razonablemente elevado en el área del juego, poniéndose en evidencia un cúmulo de deficiencias de aprendizaje en este ámbito.

Las causas se relacionan con la falta de capacitación en cuanto al diseño, elaboración y utilización de guías didácticas, lo cual provoca deficiencias y vacíos en el dominio de las actividades lúdicas.

Las maestras parvularias se encuentran escolarizadas dentro de nuestro nivel, y se de poca importancia al espacio de interacción en el que mediante actividades lúdicas, el niño/a tenga posibilidades de integración desarrollando habilidades y destrezas que le darán la capacidad de conocer, descubrir y expresar su mundo interno y externo a través de cuerpo.

Las dificultades que los niños y niñas presentan en el área motriz conllevan a un bajo nivel de los primeros movimientos aislados y coordinados en el desarrollo de las actividades lúdicas.

El ambiente familiar no le permite al niño y niña desarrollar adecuadamente la motricidad ya que existe demasiada sobreprotección y esto genera dependencia en todas sus actividades.

Para esto es necesario que padres y maestras estén en constante comunicación dando prioridad a los intereses y necesidades de los niños y niñas.

En el “Centro Infantil existe la necesidad de experimentar nuevas alternativas pedagógicas, que ayuden aun buen desarrollo del aprendizaje que le permita la mayor construcción posible de aprendizaje significativo y que los párvulos se conviertan en personas

solidarias, críticas, reflexivas, creativas y todo lo que realicen lo interioricen y les sirva para la vida a través de las diferentes actividades lúdicas

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Una vez descrito el problema de investigación se lo puede formular de la siguiente manera:

¿Cómo mejorar las actividades lúdicas en el desarrollo integral del aprendizaje de los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo, Provincia de Imbabura durante el periodo académico 2009-2010.

1.4 DELIMITACIÓN

1.4.1. Delimitación espacial.- La presente investigación se está realiza en el “Centro Infantil Parvulitos” ubicado en la calle Atahualpa y Salinas, perteneciente a la Parroquia el Jordán, Cantón Otavalo, Provincia de Imbabura.

1.4.2. Delimitación temporal.- El presente trabajo se desarrolla durante el periodo académico 2009-2010.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo General

Mejorar las actividades lúdicas en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje.

1.5.2 Objetivos Específicos

1.- Diagnosticar las actividades lúdicas que aplican en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo.

2.- Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la actividad lúdica.

3.- Elaborar una guía didáctica para desarrollar la actividad lúdica en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”.

4.- Socializar la guía didáctica entre los docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación.

1.6 JUSTIFICACIÓN

Son varias las razones por las cuales se realiza esta investigación pero lo más importante se relaciona con la crisis educativa actual del Ecuador y que exige la urgente necesidad de reorientar la enseñanza, aprendizaje poniendo en práctica nuevos enfoques educativos activos, vinculados al nivel inicial en las diferentes áreas tomando como punto de referencia las actividades lúdicas que conforman la parte fundamental en el desarrollo integral del niño, niña. Otra de las razones es la obtención del título ya que es requisito previo a la licenciatura mención Parvularia que exige la Universidad Técnica del Norte.

Los aportes de esta investigación tienen diferentes proyecciones:

En el aspecto científico - educativo la incidencia de la aplicación de técnicas activas mediante la utilización de material didáctico (recopilado), en el dominio de la actividad lúdica que favorece a todo el ámbito educativo del nivel inicial, a la vez que es un gran aporte científico por las metodologías a utilizarse de manera que desde este parámetro, el proyecto se justifica ampliamente.

La Universidad Técnica del Norte por medio del equipo de investigadoras va a enriquecer notablemente su caudal bibliográfico y técnico con esta investigación, puesto que plantea estrategias

novedosas que permiten la interactividad de los procesos del aprendizaje.

En el aspecto profesional indudablemente se va a incrementar en forma considerable el nivel académico y desempeño profesional de los maestros que adopten las metodologías promovidas por la elaboración de guías didácticas y se tendrá acceso a perfiles privilegiados de profesionalismo en los docentes.

En el ámbito social todos los cambios en la estructura educativa de cualquier país, inciden directamente en la sociedad en la cual se operan, en el presente caso, toda la comunidad recibirá el impacto positivo de una educación de calidad y con proyecciones hacia la investigación científica en el vasto campo que abarca las actividades lúdicas, que son la base de la Enseñanza Aprendizaje en el nivel inicial desde el punto de vista psicológico.

Es importante la elaboración de un manual ya que mediante su aplicación podrán reprogramar sus actividades y enseñanzas dirigidas a los niños y niñas a través de vivencias y experiencias docentes propias y de terceros.

Independientemente de la experiencia se respalda con bibliografía sobre el tema en términos adaptables a la realidad del problema, contamos con la colaboración y la apertura de los directivos del “Centro Infantil Parvulitos” y el aporte de profesionales en el tema.

Como maestras parvularias consientes de esta problemática y en base a la experiencias docentes de este nivel se cree conveniente elaborar una guía que se ajuste a la realidad, y sirva como una orientación pedagógica a través de ejercicios secuenciales y graduales manteniendo un proceso sistemático para lograr aprendizajes significativos.

CAPITULO II

2.- MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1 EL JUEGO: UN CONTEXTO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños incluyen en sus juegos nacen de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez”. La vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implanta fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal.

Los niños juegan por instinto, por una fuerza interna que los obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar, prólogos del juego y del deporte que la disciplina. Juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o compulsión exterior, la misma necesidad

que haría que un gato persiga una pelota que rueda y que juegue con ella como lo haría con un ratón.

El juego profundamente absorbente es esencial para el crecimiento mental. Los niños capaces de sostener un juego intenso acercan a la probabilidad de llegar al éxito cuando haya crecido.

Durante el juego el niño inicia gozosamente su trato con otros niños, ejercita su lenguaje hablando y mímica, desarrolla y domina sus músculos, adquiriendo conciencia de su utilidad

El juego es un medio valioso para adaptarse al entorno familiar y social, por tal manera se le debe desalentar a los niños con advertencias como "No hagas eso", "Es Peligroso", "Te vas a lastimar"....., la mejor manera es animarlo y proporcionarle lugares seguros donde el pueda desarrollar.

Es necesario recordar que el niño juega porque es un ser esencialmente activo y porque sus actos tienen que desenvolverse de acuerdo con el grado de su desarrollo mental.

2.1.2 CONCEPTO DE JUEGO

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas, dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas. En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y

dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

El juego es sin duda una actividad;

- **Libre.** No se puede obligar a un jugador a que participe si que el juego deje de ser inmediatamente lo que es.

- **Delimitada.** Dentro de unos límites de espacio y de tiempo precisos y fijados de antemano.

-**Reglamentada.** Sometida a convenciones que suspende las normas que rigen ordinariamente y establecen temporalmente mente una nueva ley, que es la única que cuenta.

Se suele asociar la actividad lúdica con las primeras edades. No creemos que esto sea así. Parece que tan sólo a los niños se les reconozca el derecho a jugar. El adulto, en cambio, ha de ser una persona seria con el fin de poderse enfrentar con éxito a las responsabilidades que ha de adoptar en su vida como tal. Sostener esto implica negar la seriedad que comporta el juego; éste puede representar para el adulto un medio equilibrador de su vida y favorecer en gran manera su relación con los demás. De hecho, de una u otra forma, el juego está presente en la vida del individuo desde que nace hasta la muerte. De formas diferentes, en consonancia con las características evolutivas pero acompañando al hombre en su evolución.

2.1.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO INFANTIL

La mayoría de los padres, muchos educadores y pediatras, algunos psicólogos y todos los niños piensan que el juego es importante para el desarrollo infantil.

El juego constituye un modo peculiar de interacción del niño con su medio, que es cualitativamente distinto del adulto. Hoy, la mayoría de los especialistas en el tema reconocen que el término “juego” designa una categoría genérica de conductas muy diversas. En una reciente puesta en común sobre el tema, *P.K. Smith (1983)* señala que su aspecto más singular consiste en la orientación del sujeto hacia su propia conducta, más que en un tipo de conducta particular.

Este control sobre la propia actividad, que se contrapone al ejercicio originado por los estímulos externos, necesidades y metas propio de los comportamientos no lúdicos, tiene mucho que ver con la distorsión de la realidad que supone el proceso de asimilación, tanto biológica como psicológica.

Sin embargo, esta tesis de que el juego tiene una razón de ser biológica y psicológica, que constituye una forma de adaptación a la realidad que es propia de los organismos jóvenes, ha chocado frecuentemente con la idea de que el juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

En versión más moderada, el juego sería un mal menor, una liberación de energías que el pequeño no puede, o no conseguimos, que dedique a ocupaciones más serias.

Si se entiende al niño como una mera réplica, en diminuto, del adulto, no puede comprenderse la importancia que tiene el juego en su desarrollo. En la psicología ha sido el enfoque conductista, tanto en su versión clásica pavloviana como la más moderna de *Skinner*, uno de los que más ha insistido en la similitud de las leyes que rigen tanto el comportamiento adulto como el infantil.

De hecho no han dudado nunca de la validez de extender unos principios a cualquier comportamiento humano, por completo que éste pudiera parecer.

Muchos de los estudios sobre el juego en las dos últimas décadas se deben a biólogos. Comparando el desarrollo en especies muy distintas han observado que son las de aparición filogenético más tardía las que juegan más y durante más tiempo. Cabría preguntarse qué función cumplen estas actividades lúdicas para que hayan sido seleccionadas en el curso de la evolución.

J. S. Bruner (1984), por ejemplo, relaciona el juego con la prolongada inmadurez de los mamíferos, que les hace depender de sus progenitores durante periodos muy prolongados de tiempo. Al tener aseguradas las necesidades básicas las crías de estas especies pueden jugar, es decir, pueden dedicarse a actividades que no están directamente relacionadas con los fines biológicos que tiene el comportamiento adulto.

La realidad es que son precisamente aquellas especies en las que el comportamiento adulto es más flexible y más complejo, en las que el medio al que han de adaptarse es más variable, las que prolongan durante más tiempo la dependencia de las crías y las que, consiguientemente, ofrecen a éstas unas mayores posibilidades de juego.

Una versión antropomórfica de esta teoría, y muy difundida entre las creencias populares, es la de que el niño juega porque no tiene que trabajar. La oposición juego-trabajo trae consigo la adjudicación al primero de todas aquellas características opuestas a la concepción del trabajo como castigo de la humanidad. Es libre, espontáneo, creativo, placentero, etc. Consiguientemente, si lo propio del adulto era trabajar, lo característico del niño debería ser jugar.

¿Cuáles son los rasgos comunes que nos permiten calificar como juego tanto el golpear un objeto del bebé de pocos meses como las “comiditas” y las “guerras” de los niños de 4 ó 5 años y las partidas de dominó de los adultos? Probablemente la misma definición de lo que es el juego ha sido una de las cuestiones más debatidas en la literatura sobre el tema.

Algunas de las primeras teorías psicológicas sobre el juego llevaron la identificación entre la infancia y juego hasta el extremo de definir aquélla por éste (*Groos, 1896*), o viceversa (*Buytendijk, 1935*). Pero si el juego es característico de la infancia, es cierto que ninguna es tan prolongada como la humana.

El hombre juega más durante más tiempo y a juegos que son específicamente humanos. Pero, aunque designemos con un mismo término a actividades tan diversas, no se debe eludir sus diferencias ni el hecho de que aparezcan, siguiendo un orden, en momentos diferentes del desarrollo. Como se sabe cualquiera que tenga un trato habitual con niños, “no se juega a cualquier cosa en cualquier edad”, cada tipo de juego es predominante en un determinado momento de la vida y las formas lúdicas más elaboradas se construyen sobre otras más simples.

2.1.4 IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIVEL INICIAL

Las afirmaciones de *Schiller*, el citado poeta y educador dice: "que el hombre es hombre completo sólo cuando juega". De ello se desprende de que la dinámica del juego, entran en desarrollo completo el ansia de libertad, la espontaneidad en la acción, el espíritu alegre el anhelo de creación, la actitud ingenua y la reflexión, cualidades que en esencia distingue nuestro ser en el juego el hombre despoja todo lo que se encuentra reprimido, ahogado en el mundo interior de su persona.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias.

En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplio, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica.

El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

2.1.4.1 Para el desarrollo físico.- Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen el desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y

consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardiovasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

2.1.4.2 Para el desarrollo mental.- Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia,

condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

2.1.4.3 Para la formación del carácter.- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharman* de la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

2.1.4.4 Para el cultivo de los sentimientos sociales.- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o lo colores

de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales.

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados en velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.1.5 EL JUEGO INFANTIL, EJE METODOLÓGICO DE LA INTERVENCIÓN EN 0-5 AÑOS.

El juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial.

El marco legal que lo recoge es:

Ley Orgánica de Educación en el Capítulo I aparece “los métodos de trabajo, en ambos ciclos (Educación Infantil) se basarán en las experiencias, en las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza.”

Real Decreto 1630/2006, 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Describe “Es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador, y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos diversos, siempre con carácter global, referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias. Se evitará la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar.” Declaración de los derechos del niño, juego como derecho.

El aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento. Se presta atención a los conocimientos previos, intereses, necesidades y al contexto. Así se darán aprendizajes significativos.

El juego como método ya que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

El juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

El juego es una actividad inherente al ser humano que se realiza como una acción libre, espontánea, ficticia, natural y sin aprendizaje previo; que brota de la vida misma y es capaz de absorber al jugador por medio de reglas establecidas. Es de primordial importancia durante la infancia y no deja de tener significación en toda la vida del hombre, ya que aun en su juventud y en su madurez continua jugando.

El niño le dedica una gran parte de su tiempo al juego, el cual puede estar organizado en dos formas: el juego libre y el juego organizado. El juego libre es flexible y no requiere de una planeación previa; el niño juega espontáneamente con su cuerpo, con algún objeto, en si es una experiencia abierta e individual. El juego organizado puede ser abierto y flexible. Pero siempre tiene una cierta estructura y por lo regular siempre se requiere de más de un jugador. La oportunidad que el niño tiene al jugar le ejerce ciertas influencias a lo largo de su desarrollo físico, mental, emocional, social, cognitivo y motor:

2.1.5.1 Desarrollo físico.- El juego contribuye al desarrollo muscular y a coordinar sus movimientos de varias maneras al lanzar una pelota o levantar objetos, al brincar la reata o el burro, y al correr detrás de otros niños. Con estas actividades desarrollo sus habilidades y destrezas.

2.1.5.2 Desarrollo mental.- Por medio del juego el niño aprende a manejar conceptos y su significado, como arriba, abajo, grande, pequeño, duro y suave, y a dar soluciones y respuestas.

2.1.5.3 Desarrollo emocional.- En las acciones del juego no hay respuestas correctas o incorrectas, el niño siempre encuentra soluciones, aun cuando las cosas no le vayan bien, aprende a verse a sí mismo.

2.1.5.4 Desarrollo social.- Al jugar juntos, los niños aprenden a convivir en grupo, a opinar, a escuchar, y sobre todo a tener nuevas experiencias; así como también a respetar las reglas que tienen los juegos, reglas que influirán a lo largo de su vida: si de niño sabe lo que es el respeto, tendremos adultos más respetuosos y tolerantes.

2.1.5.5 Desarrollo cognitivo.- En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas. A través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.

2.1.5.6 Desarrollo motriz.- Motrices, como la sincronización de movimientos la coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar

posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego.

2.1.6 Clasificación del juego.

2.1.6.1 Simulacro o imitación.- Este grupo está relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y mamá y en donde muchas veces los acompañan con las frases como : “que yo era”, “yo soy”.

2.1.6.2 Destreza física.- Se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con dos pies, encantados, al correr y tener la destreza de no ser encantado, correr, atrapar, levantar, rodar, lanzar, y otros. En este grupo el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores.

2.1.6.3 Estrategia.- Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego ejemplo: ajedrez, damas chinas, el gato, entre otros, hay que destacar que este tipo de juegos hay ganadores y perdedores.

2.1.6.4 Azar.- El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde estos esperan que les sean favorable para ganar ejemplo: la lotería, escaleras, pares y nones y muchos más.

2.1.7 Elementos principales del juego

Según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos.

2.1.7.1 Propósito

¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?

Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontáneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto.

2.1.7.2 Área de juegos y elementos

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas.

La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

2.1.7.3 Número de jugadores

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes.

Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar.

2.1.7.4 Reglas

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inmovible.

Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

2.1.7.5 Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central, o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolle sin contratiempos y todos puedan participar.

2.1.7.6 Resultados

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al momento de ser motivante para los jugadores, si el juego es ameno, pueden pasar horas y no darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas.

Existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tenemos para jugar; una las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde un psicológico y también las hay en el psicoanalítico y en el social. Las primeras teorías datan del siglo XIX, con un carácter biológico donde predominaba la idea de que el juego era un descanso que se enfocaba para recuperar fuerzas, lo que ahora se ha descartado porque el juego no es un descanso, sino una actividad que exige muchas veces un consumo excesivo de energía.

Para Groos Karl considera: “que el juego es una preparación para la vida”, donde, por ejemplo, los juegos de las niñas a la comida o

con sus muñecas constituyen un preejercicio para prepararlas para la vida.

Freud Sigmund dice: “ve en el juego condiciones eróticas disfrazadas y otros investigadores de este enfoque psicoanalista consideran al juego como la expresión del yo”, esta teoría sostiene que el niño tiene la necesidad de expresarse y proyectarse dentro de su ambiente y fuera del, y que al satisfacer este impulso obtiene satisfacción personal, seguridad y un nivel adecuado en su mundo; así, los juegos satisfacen la necesidad de alcanzar prestigio.

Huizinga Johan dice: el juego es una forma de vida, “su objeto es, pues, el juego como una forma de actividad llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionan de una manera general el juego, sino que considera el juego en sus múltiples formas concretas como una estructura social.

Piaget estudia el desarrollo del niño en función del desarrollo intelectual, para él en pensamiento difiere en calidad y no en cantidad, es decir que en cada etapa que conforma el desarrollo del niño se piensa de manera diferente. Y he aquí uno de los aportes esenciales de Piaget al conocimiento: “haber demostrado que el niño tiene modos de pensar específicos que lo diferencian del adulto.

Piaget sostiene que este proceso de enriquecimiento de las estructuras y su desarrollo tiene lugar a través de dos procesos que se implican mutuamente, llamados asimilación y acomodación.

Vigotski Lev establece una diferencia entre lo que el niño puede hacer y aprender por sí solo, fruto de conocimientos contruidos en sus

experiencias anteriores, y lo que es capaz de aprender y hacer con la ayuda de otras personas mientras las observa, las imita, sigue sus instrucciones o colabora con ellas; en otras palabras Vigotski llama “zona de desarrollo próximo” a la distancia que existe entre el nivel de desarrollo efectivo y el nivel de desarrollo potencial; y es entre estos dos polos donde se ubica la acción educativa.

Asubel David.- entiende al aprendizaje como la “incorporación de nueva información en las estructuras cognitivas del sujeto”, para este autor la educación escolar debe asegurar la realización de aprendizajes significativos, que sólo se producen cuando el nuevo conocimiento se relacionan con los conocimientos previos del pequeño, es decir, con los que ya sabe.

2.1.8 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO DE 4 AÑOS

- Su pensamiento es cada vez menos animista porque ya comienza a diferenciar entre la realidad y la fantasía.
- Se vuelve cada vez más perceptivo, observador, inquisidor y crítico de los sucesos y explicaciones que acontecen a su alrededor.
- El desarrollo del lenguaje en el niño de 4 años posibilita que se enriquezca la comunicación con los otros, se organiza con mayor independencia para jugar, para realizar un conflicto o una tarea sencilla.
- Un niño de 4 años tiene mayor madurez motriz, es capaz de controlar su propia fuerza y seguridad. Se lo ve más independiente en sus desplazamientos, puede guardar su propia ropa, arreglar y recoger los juguetes de su habitación, puede elegir su vestuario y elegir su gusto en materia de comida.

- Los momentos de atención y de reunión son más largos no trata solo de hablar, sino también de escuchar a los otros. Comienza a interactuar socialmente con sus amigos, las relaciones que establece con ellos durante los juegos son más duraderas.
- Es inestable emocionalmente; ríe y llora casi al mismo tiempo y sin motivos aparentes.
- Desafía a los adultos tratando de imponer su voluntad, estos tienen que ser medidos, pacientes y actuar con prudencia para poder controlar la situación, deben responder siempre con la verdad a sus preguntas, para ayudar a construir en ellos una visión positiva del mundo.
- Se preocupa cada vez más por sus logros y todo aquello que puede resolver por si solo, se esfuerza y gana confianza en si mismo.

2.1.9 EL JUEGO Y LAS DIFERENTES ÁREAS.

2.1.9.1 El juego y la matemática para niños de 4 años

El conocimiento lógico – matemático se inicia a partir del mismo momento en el que el niño empieza a interactuar con los objetos que los rodean. De hecho a partir de esta interacción, comienza a establecer relaciones entre los objetos explorados.

Las relaciones que el niño establece durante la exploración activa sobre los objetos del mundo, el descubrimiento de sus propiedades y las ideas que base e incorpora en sus experiencias sobre los objetos forman en él las primeras representaciones del mundo matemático.

La observación y la manipulación directa sobre ellos son los procedimientos iniciales con los que opera sobre los objetos y se incorpora al mundo del espacio y del número.

Inicialmente, todas las actividades con material concreto son exploratorias. El niño, entonces, manipula y juega libremente con él, realiza sus primeras inferencias acerca de las cualidades y atributos del mismo. A medida que registramos su evolución mental, podemos incorporar material más estructurado y organizado que lo invite a reflexionar sobre sus acciones y a establecer conclusiones.

En el nivel de 4 años, hemos seguido como criterio para iniciar al niño en el conocimiento matemático el planteo de actividades con atributos de objetos concretos y la estructuración de la noción de espacio y a tiempo a partir de situaciones de la vida cotidiana en dos apartados denominados “Jugando con los atributos” y “Jugando con el tiempo y el espacio”.

2.1.9.2 El juego y el conocimiento del medio para niños de 4 años

Al ingresar al kínder, nos encontramos con un niño que ha alcanzado el desarrollo sensorio – motor necesario para agrandar su campo de experiencia. En este sentido, su curiosidad innata es la fuente principal de motivación para que logre esto.

Se interesa por todo lo que lo rodea. Investiga, manipula, explora, pregunta. La tarea docente, entonces, consiste en aprovechar la curiosidad que trae el niño y en ampliar su ámbito de referencia a partir de que experimente sobre lo conocido.

Del mismo modo, debe guiar al niño en su investigación, estimularlo a que genere preguntas; permitirle que encuentre soluciones por sí mismo; dejar que plantee hipótesis provisionarias, experimente y vea qué sucede, que compare sus observaciones y descubrimientos con los demás niños, que comparta sus ideas con otros compañeros; impulsarlo a que genere nuevas estrategias e ideas de trabajo a partir de sus errores,

entre otras cosas “Jugando con los seres vivos” y “Jugando con los objetos y materiales”.

2.1.9.3 El juego y la expresión corporal para niños de 4 años

En las actividades presentes en “Jugando con los movimientos”, hemos considerado que los niños de esta edad pueden definir su lateralidad y construir su esquema corporal al explorar su propio cuerpo, lo que les permitirá perfeccionar su equilibrio, reforzar y fortalecer el tono muscular y la respiración, y orientarse en el tiempo y el espacio.

Enriquecer la imagen corporal a través del movimiento habilita la construcción y la afirmación de la identidad de los niños, pues con él pueden conocer las partes de su cuerpo y explorar sus posibilidades de movimiento; moverse con soltura, seguridad, comodidad y economía de esfuerzo; lograr una progresiva precisión en su coordinación motriz, y tomar conciencia de su cuerpo respecto del espacio.

Al mover el cuerpo, los pequeños se expresan y reflexionan sobre esta vivencia.

Este modo de expresión destaca el sentimiento y la imaginación para poder crear un lenguaje de movimiento. Con esta actividad, el niño se conecta con lo real y lo imaginario, puede transformarse y transformar, jugar y crear situaciones, dar respuestas auténticas vinculadas con su experiencia de vida y sus emociones.

El juego con el movimiento del cuerpo tiene, en la etapa correspondiente a los 4 años, dos aspectos básicos: la expresión espontánea y la dirigida.

En el primer caso, los niños exponen sus emociones y experiencias referidas al medio familiar; social y natural en el que viven. En este caso,

el docente debe organizar espacios de juego variado para que el pequeño produzca libremente sus creaciones. El segundo caso, básicamente elaborado por el educador, refleja sus intenciones referidas a objetivos concretos de aprendizaje de los niños. Por ejemplo, las dramatizaciones de cuentos, en la actividad física, etc.

“Jugando con los movimientos”, promueve diversas e importantes actividades. Con ellos, los niños podrán descubrir sus propias posibilidades al producir mensajes de su cuerpo.

2.1.9.4 El juego y la expresión musical para niños de 4 años

En “Jugando con la música”, hemos considerando lo que Egon Krauss decía: “... la educación del oído, como toda educación funcional de los sentidos en general, es una de las materias didácticas más polivalentes del preescolar, puesto que engloba más tarde una serie de elementos parciales que se refieren especialmente a la música...”.

La música tiene profundas resonancias afectivas. Desde el potencial emotivo que posee la voz de la madre y sus primeros arrullos en el recién nacido, hasta el poder casi mágico que este lenguaje artístico ejerce muy pronto sobre la actividad motriz y sobre la evolución psicológica del niño.

La maestra de kínder debe motivar la capacidad de expresión del lenguaje musical en el niño, preservarla aún más y estimular la posibilidad de saber escuchar, crear, amar y elegir sus propias músicas.

Por otra parte, se deben establecer todas las relaciones posibles entre los contenidos musicales y las otras áreas del conocimiento (Ciencias Naturales y Sociales, Tecnología, etc.) para acercar el universo

del aula del kínder a la vida cotidiana. Este acercamiento promueve la explotación activa del entorno del niño desde diferentes puntos de vista, además de que lo lleva a establecer nuevas realidades e interpretaciones y, en definitiva y a largo plazo, a construir un conocimiento más acabado del medio social y natural en el que vive.

No hay que olvidar que los criterios de selección, organización y secuenciación de los contenidos deben orientarse hacia la sensibilización musical y la socialización del niño, hacia estímulo de su capacidad perceptiva y su apreciación estética, hacia el desarrollo de la expresión y de la creatividad, y hacia el disfrute de este lenguaje artístico.

Desde esa convicción, se presentan las actividades en “Jugando con la música”.

2.1.9.5 El juego y los valores y normas para niños de 4 años

La normal en el niño se construye a partir de su relación con su medio social, proceso que implica que se contacte con quienes lo rodean basta interiorizar la moral autónoma.

Muchos autores sostienen que el comportamiento moral en el niño concomitante, progresivo y vinculado con su desarrollo intelectual, afectivo y social.

Los sentimientos de autoridad y respeto aparecen durante los primeros años de vida, incluso antes del lenguaje tan pronto como el niño descubre en el adulto a un ser semejante así mismo y que lo supera infinitamente.

En este momento de la evolución está presente un respeto unilateral. Entre un niño y un adulto se da una relación asimétrica, desigual; el acento está dispuesto en el polo más fuerte de la relación.

El niño respeta al adulto. Se da una relación de presión (control externo). A la simple imitación, se añade bien pronto el sentimiento de la regla y la obligación. Su moral es heterónoma, es decir que depende totalmente del adulto. Se limita a cumplir las consignas y a obedecer por temor a ser castigado o a perder el amor al adulto. Esta etapa, presente en los niños de 4 años, representa un avance respecto a lo anterior.

Aún no coopera, ya que no puede operar; si colabora, es decir, trabaja con otros y, aunque esto se da por momentos, lo conduce a juzgar más objetivamente los actos y las consignas de los demás.

Con el tiempo, la obediencia propia de la heteronomía va dejando paso a la justicia y al servicio mutuo, por lo que se genera, entonces, un control interno de las reglas en el niño.

En “Jugando con normas y valores”, presentamos algunas actividades que promueven en el niño de 4 años un desplazamiento desde la moral heterónoma hacia la autónoma.

2.1.9.6 El juego y la lengua para niños de 4 años

Cuando el pequeño se incorpora a la escuela en esta etapa trae, fundamentalmente de su hogar, un repertorio de palabras y formas de expresión oral que, en la medida en que las utiliza y perfecciona, hacen que comience a darse cuenta de que el lenguaje es un modo de hacerse entender, de representar sus pensamientos, de comunicar y socializar sus ideas.

En esta etapa, el niño empieza a mejorar y perfeccionar el manejo de la lengua oral, conversa y habla con sus compañeros y con los adultos, y progresivamente va ampliando su campo de acción y lo generaliza hacia la lengua escrita en sus diferentes formatos.

En general, el niño de 4 años que asiste a kínder ya maneja el lenguaje oral (no tan fluidamente como lo hace el niño de 5 años, pero igual logra hacerse entender).

Es capaz de comunicarse en el contexto familiar y en el medio habitual que lo rodea. Esta adquisición es muy variada y depende, fundamentalmente, del contexto socio – cultural de procedencia del niño (en muchos casos sucede que la lengua que se habla en la escuela difiere de la que el niño habla en el hogar).

El niño ya es capaz de expresar sus ideas a través del discurso oral; está descubriendo su utilidad y, por lo tanto, se interesa por comprender, hablar, escuchar a los adultos y a sus pares.

Por medio del lenguaje, crea historias y canciones, disfruta con el sonido de las palabras, inventa y ensaya nuevas formas de expresión, memoriza palabras de su libro preferido o “lee” las imágenes de los cuentos predilectos para sí o para sus pares. Disfruta de los cuentos, poesía y rimas que escucha, y por lo general pide que se le repita una vez más.

Es a través de la adquisición y comprensión de la lengua oral que comienza a acercarse a un mundo, el mundo de la lengua escrita, del cual, por lo que ve en los adultos, sabe que es muy interesante.

2.1.9.7 El juego y la lengua escrita para niños de 4 años

Si bien el aprendizaje de la lengua escrita no constituye un objetivo específico de la educación inicial, en esta etapa se realizan las primeras aproximaciones para facilitar una posterior y exitosa alfabetización.

A la edad de 4 años se acerca el mundo de la lengua escrita y construye sus propias hipótesis. En este sentido, el pequeño no espera a que empiece su aprendizaje para construir conocimientos sobre la lecto – escritura; él se inicia simplemente por deseo, necesidad, curiosidad, por acercarse cada vez más al mundo adulto.

La lectura no es un reflejo de lo oral; en otras palabras, no hay un pasaje directo de lo oral a lo escrito. Así como los alumnos construyen la lengua oral en la relación con el medio, también se apropian del lenguaje escrito a partir de su interacción en un ambiente alfabetizado, rico en materiales escritos y con adultos que leen y escriben.

Si bien es difícil delimitar edades en este proceso, en esta etapa, por lo general, está el problema de diferenciar el dibujo de la escritura y de realizar las primeras hipótesis sobre las características formales de la última.

No olvidemos que la lengua escrita es objeto de una construcción activa por parte de los alumnos, tanto en relación como representación del sistema de escritura como la organización del contenido y la forma en que el texto escrito se halla estructurado.

Un texto pensado para ser escrito tiene características diferentes del texto pensado para ser trabajado en forma oral.

Por su parte, el docente debe tomar conciencia de esas diferencias para lograr que los niños sean capaces de comprenderlo en cada uno de los casos.

No olvidemos que la lectura y la escritura son prácticas complementarias y que el kínder debe promover la reflexión acerca de la función social de las mismas, acerca de sus semejanzas, sus diferencias, sus propósitos y finalidades, para así establecer las diferencias con otras formas de representación, tales como el lenguaje plástico, corporal, musical.

2.1.9.8 El juego e iniciación literal para niños de 4 años

Los textos literarios, y sobre todo los de literatura infantil, fueron instrumentos de múltiples utilidades: portadores de enseñanzas, herramientas para mostrar comportamientos y ejemplos de la vida, para informar acerca de acontecimientos que tal vez por otras vías serían difíciles de ser explicadas, o simplemente como un camino para disfrutar y gozar con la belleza del mensaje poético. Esto hizo que la literatura infantil dejara de cumplir su función como objeto de conocimiento.

El acercamiento al texto literario permitirá que el niño vaya diferenciando lo real de lo fantástico, aprenda a utilizar paulatinamente la palabra como herramienta creativa y reconozca nuevos significados a partir de imágenes, metáforas, ritmos, rimas, cuentos, adivinanzas, poesías, etc.

A través de las prácticas de la literatura en la escuela, el niño será capaz por sí mismo de inventar i narrar historias, de reconocer imágenes variadas en un texto y de vincular situaciones de la vida cotidiana con situaciones fantásticas o imaginarias.

La escuela debe estar preparada para incentivar al niño a leer cuentos. El niño se “pega” a los cuentos y se apasiona. La lectura de cuentos, puede ser una actividad que se mantenga a lo largo de toda su vida.

Para ello, hay que tener en cuenta que los cuentos sean fáciles de narra y de comprender por el docente y el niño respectivamente; que presenten una sonoridad agradable, que sean ricos en rimas, interjecciones, onomatopeyas, etc.; que transmitan buen humor y provoquen sonrisas; que trasladen al niño entre los límites de lo absurdo y lo disparatado; que, en la medida de lo `posible, transmitan un mensaje moral y que, fundamentalmente, el relato favorezca el goce estético, de modo que el pequeño sienta placer al escucharlo.

2.1.9.9 El juego y la expresión plástica para niños de 4 años

El ser humano necesita manifestarse y, si esta necesidad es bien canalizada, el individuo incorpora aprendizajes ricos a su experiencia de vida, construye una identidad y afirma su personalidad expresándose de muchos modos posibles.

En el kínder se intenta que el niño sea partícipe de la experiencia perceptiva a partir de actividades plásticas, de la música, del juego dramático, canales por los cuales puede ir construyendo su visión estética.

La posibilidad e expresión plástica le permite percibir el mundo circundantemente y elaborar sus propuestas en un marco de libertad.

Desde que son pequeños, podemos observar cómo eligen colores para pintar, cómo seleccionan pinceles, paletas, papeles y todo tipo de

materiales con los que van a trabajar. En la medida en que van creciendo, incorporan aspectos científicos, de los que representan la luz y el color, y así van uniendo, integrando y construyendo el conocimiento artístico.

La expresión plástica es una forma de arte que amalgama, que une. La educación plástica le permite al niño ser feliz y seguro de sí mismo; valorar su producción y la de los demás, y resolverse creativamente como persona en todos los órdenes de su existencia.

Esto debe reflejar la propuesta del docente, pues sabemos que vivimos en un mundo disociado donde parece que el arte sólo está en los museos y las galerías. Pero es preciso que el niño entienda que el arte está en la vida.

2.2. Posicionamiento Teórico Personal

Existen numerosas teorías de explicar las razones de ¿por qué jugar?; unas las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde el psicológico, y también las hay en el psicoanalítico y en el social.

Desde una perspectiva piagetiana, el educador del nivel debe ofrecer al niño que aprende situaciones conflictivas que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones. El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El proceso de construcción del pensamiento es una marcha continúa hacia estados de mayor equilibrio, y el sujeto que aprende es el verdadero protagonista, el arquitecto de su propio aprendizaje.

Es por esto que el docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

En tanto que para el psicólogo ruso Lev Vigotski, la actividad del niño es el motor principal de su desarrollo. Sin embargo, no lo concibe como un intercambio aislado del individuo con su medio físico, sino como un ser que participa en procesos grupales de búsqueda cooperativa, de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje. Vigotski tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo. Este último no es un simple despliegue de caracteres preformados genéticamente, sino el resultado del intercambio de la información genética y el contacto experimental con las circunstancias reales de un medio históricamente constituido.

En sí todas estas teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juega. Pero lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica, y es ese mismo placer el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio, con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

2.3 Glosario de Términos

Adaptación.- Adaptarse, ajustarse a algo a otra cosa.

Aprendizaje.- Acción y efecto de aprender algún arte, oficio u otra cosa.

Área.- Espacio de tierra comprendido entre ciertos límites.

Asimilación.- Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Autoestima.- Valoración generalmente positiva de sí mismo.

Biológico.- Ciencia que trata de los seres vivos.

Coordinar.- Concertar medios, esfuerzos, etc., para una acción común.

Destreza.- Habilidad, arte, primor o propiedad con que se hace algo.

Diagnosticar.- recoger y analizar datos para evaluar problemas de diversa naturaleza.

Didáctica.- Propia, adecuada para enseñar o instruir. Método, género didáctico. Obra didáctica.

Diseño.- Traza o delineación de un edificio o de una figura.

Dominio.- Poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Estrategia.- Arte de dirigir las operaciones. Arte, traza para dirigir un asunto.

Flexible.- Que tiene disposición para doblarse fácilmente.

Habilidad.- Capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Identificar.- Hacer que dos o más cosas en realidad distintas aparezca y se consideren como una misma.

Integral.- Dicho de cada una de las partes de un todo: Que entra en su composición sin serle esencial, de manera que el todo puede subsistir, aunque incompleto sin ella.

Intelectual.- Dedicado preferentemente al cultivo de las ciencias y las letras.

Lúdico, ca.- Perteneiente o relativo al juego.

Motoras.- Destinadas a producir movimientos a expensas de otra fuente de energía.

Muscular.- Desarrollar los músculos a través del ejercicio físico.

Optimización.- Buscar la mejor manera de realizar una actividad.

Pedagógica.- Con arreglo a la pedagogía, de una manera pedagógica.

Planeación.- Trazar o formar el plan de una obra.

Proceso.- Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación.

Psicológico.- Parte de la filosofía que trata del alma, sus facultades y operaciones.

Reflexivas.- Que refleja o reflecta. Acostumbrado a hablar y a obrar con reflexión.

Significativo.- Que da a meter o conocer con precisión algo.

Sistemático.- Que sigue o se ajusta a un sistema.

Técnico.- Perteneiente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.

Teoría.- Hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o a una parte muy importante de ella.

2.4 MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍAS	DIMENSIÓN	INDICADOR
<p>El juego es una actividad inherente al ser humano, que se realiza como una acción libre, espontánea, natural y sin aprendizaje previo, que brota de la vida misma.</p> <p>El juego es la base existencial de la infancia.</p>	<p>Enseñanza</p> <p>Aprendizaje</p>	<p>Incrementación de actividades lúdicas en las diferentes áreas de aprendizaje.</p>	<p>El niño – niña: Juega con los atributos.</p> <p>Juega con el tiempo y espacio.</p> <p>Juega con los seres vivos.</p> <p>Juega con los movimientos.</p> <p>Juega con la música.</p> <p>Juega con los valores y normas.</p> <p>Juega con las palabras.</p> <p>Juega con las letras.</p>

CAPITULO III

3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de investigación

Este trabajo está enmarcado en la modalidad del proyecto factible con la ayuda de estudios, documentales y de campo los cuales están acordes al problema y los objetivos formulados.

Mediante la propuesta alternativa de las actividades lúdicas, que están inmersas en el desarrollo del aprendizaje.

Se utilizará instrumentos previamente elaborados como las fichas de observación y cuestionarios aplicados a los niños y niñas, esta investigación es de campo por el contacto directo, con el fin de hacer descripciones, intervenciones y evaluaciones críticas, esta es la técnica más adecuada para recolectar información.

Así mismo se puede afirmar que es bibliográfica porque es el resultado de consultar de revistas, internet, libros, material especializado propios del tema en estudio, la misma que servirá para recolectar información que sustenta las fases teóricas que nos permitió obtener datos originales.

3.2 Métodos

En el ámbito de la metodología se utilizará el método empírico basado en la observación, al momento de establecer un diagnostico previo mediante una recolección de información entre el componente humano involucrado en la investigación.

Dentro de los métodos teóricos se utilizará el método inductivo – deductivo y analítico – sintético para construir el marco referencial y el marco teórico de la investigación.

El método inductivo tendrá una participación activa en el momento de reunir las experiencias previas que nos llevan a deducir el resultado global. Está relacionado con el aprendizaje por descubrimiento ya que de alguna manera al alumno se le induce a que descubra a partir de particularidades a las generalidades.

La aplicación del método inductivo se producirá al reunir todos los componentes de la inducción (conocimientos preliminares o previos) para establecer los resultados generales.

3.3 Técnicas e instrumentos

3.3.1 Se aplicara fichas de observación a niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”, con la finalidad de recabar información sobre el desarrollo de actividades lúdicas en la enseñanza - aprendizaje.

3.4 Población

El “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo cuenta con 30 niños de los cuales 15 son niños y las 15 restantes varones

3.5 Muestra

Debido al escaso número de niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”, no se procederá a calcular la muestra, ya que la Institución cuenta con 30 niños en el nivel inicial.

CAPITULO IV

4. MARCO ADMINISTRATIVO

4.1 Cronograma de actividades

Nº	MESES Y SEMANAS ACTIVIDADES	FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Presentación de Director		x																						
2	Elaboración del proyecto	x	x	x	x																				
3	Marco teórico			x	x	x	x	x																	
4	Sustentación del proyecto							x																	
5	Corrección del proyecto									x															
6	Desarrollo de la tesis										x	x	x	x	x	x	x								
7	Análisis de las fichas de observación.																x								
8	Conclusiones y recomendaciones																x								
9	Elaboración de la propuesta																	x	x						
10	Entrega de anillados																			x					
11	Defensa del trabajo de grado																				x				

4.1 RECURSOS

HUMANOS	INSTITUCIONALES	MATERIALES
Autoridades de la Institución Educativa Niños y niñas estudiantes Maestros Investigadores	“Centro Infantil Parvulitos”	Libros Revistas Cuadernos Lápiz Copias CD Cartulinas Computadora Internet Impresora Marcadores Materiales de entorno

4.2 PRESUPUESTO

MATERIALES	EGRESOS
Internet	\$ 20
Transporte	\$ 40
Caja de CD	\$ 10
Tinta par impresora	\$ 35
Material bibliográfico	\$ 120
2 Paquete de hojas de papel bon	\$ 30
Carpetas	\$ 10
Anillados	\$ 24
Impresiones	\$ 20
Empastados de tesis	\$ 48
Refrigerios	\$ 30
Imprevistos	\$ 50
TOTAL	\$ 427

4.4 ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

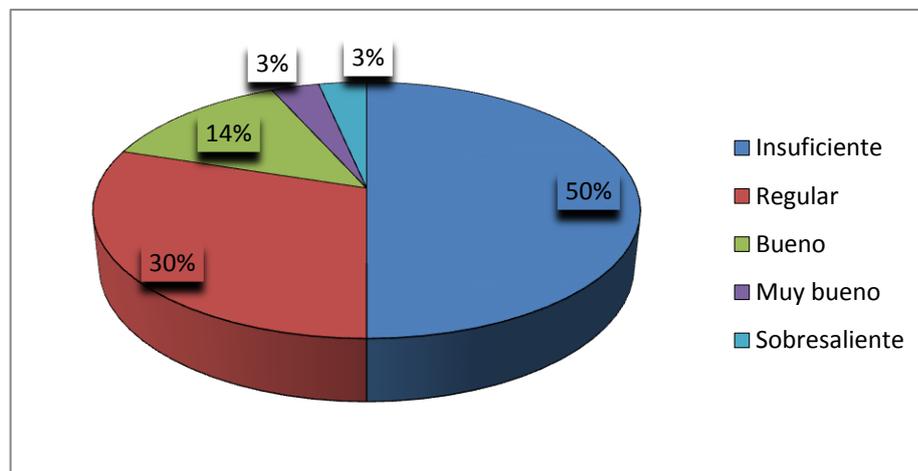
Pregunta N° 1

¿Inventa juegos increíbles?

Cuadro N° 1

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	1	3%
Bueno	4	14%
Regular	9	30%
Insuficiente	15	50%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 1



Análisis:

En esta pregunta podemos observar que el 50% de niños no puede inventar juegos increíbles, en tanto que un 3% si lo hace.

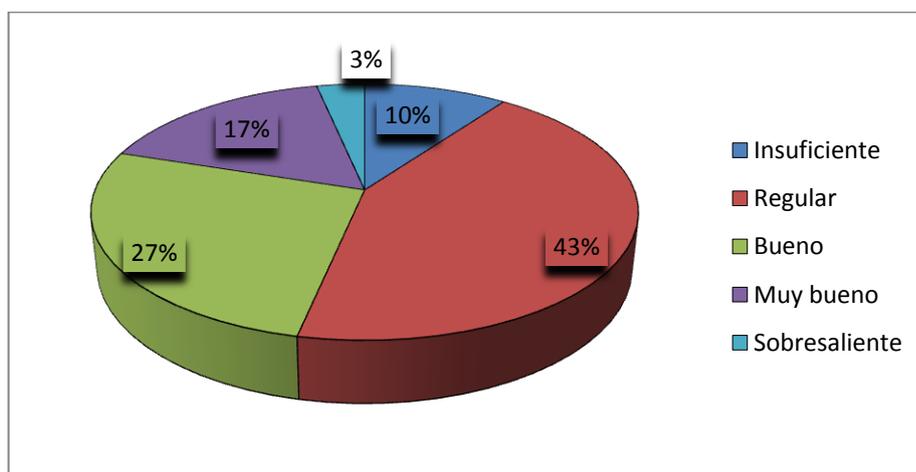
Pregunta N° 2

¿Disfruta y comprende los juegos?

Cuadro N ° 2

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	5	17%
Bueno	8	27%
Regular	13	43%
Insuficiente	3	10%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 2



Análisis:

El 43 % de los niños no disfruta ni comprende los juegos, pero el 3 % lo hace satisfactoriamente.

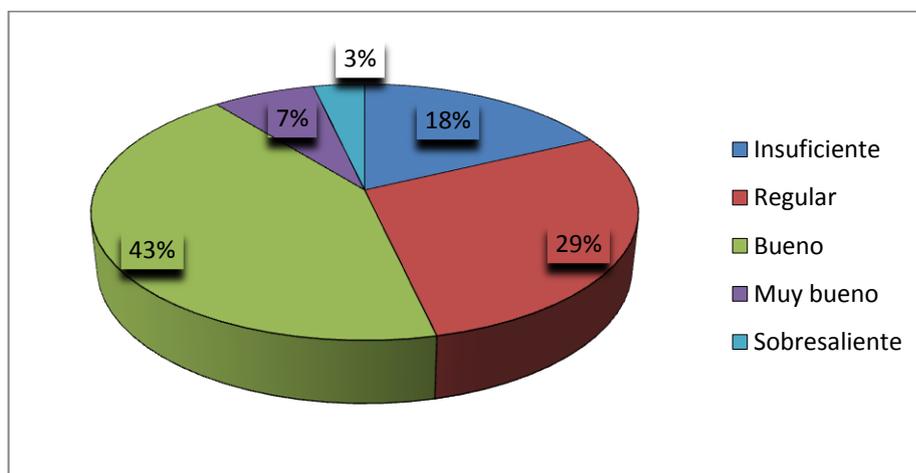
Pregunta N° 3

¿Le gustan los juegos y rompecabezas que requieran de la lógica?

Cuadro N° 3

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	3	3%
Muy Bueno	2	7%
Bueno	12	43%
Regular	8	29%
Insuficiente	5	18%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 3



Análisis:

Según estos resultados nos damos cuenta que el 43 % de los niños tienen una buena aceptación de los juegos y rompecabezas que requieren de lógica, en tanto que solo un 3 % lo hace excelente.

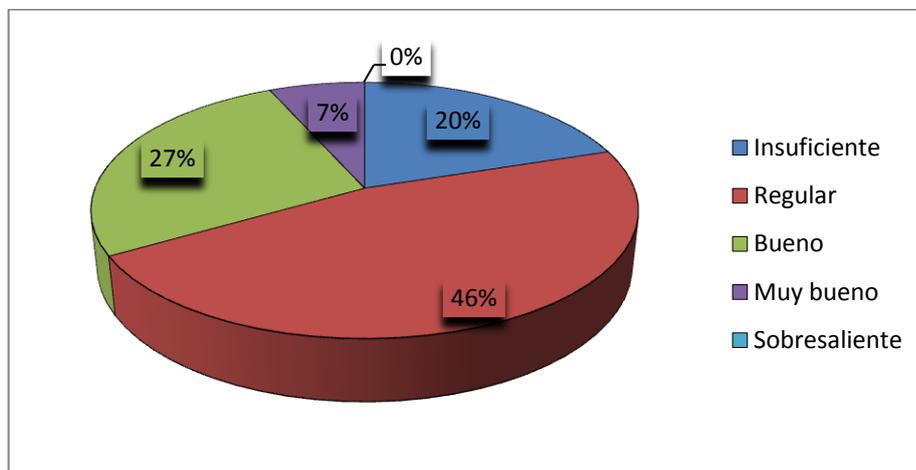
Pregunta N° 4

¿Les gusta los juegos de mesa (domino, cartas)?

Cuadro N° 4

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	0	0%
Muy Bueno	2	7%
Bueno	8	27%
Regular	14	46%
Insuficiente	6	20%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 4



Análisis:

El 40% de los niños no les agrada los juegos de mesa, pero un 7 % disfruta de esta actividad.

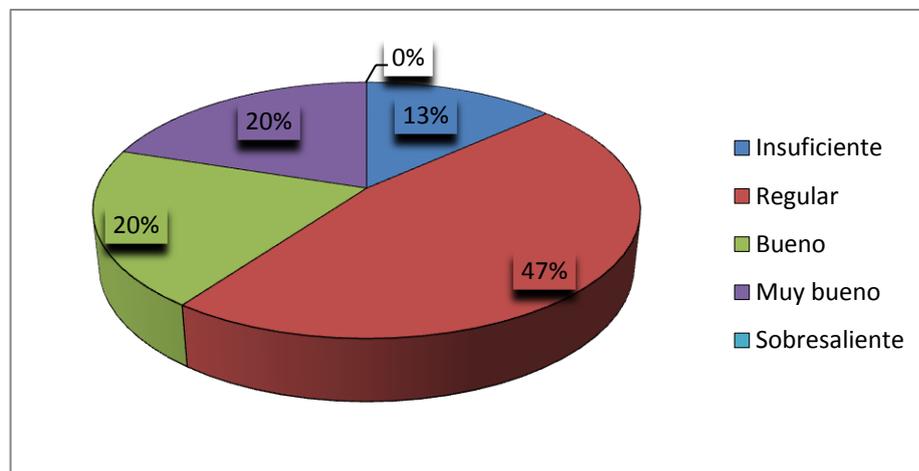
Pregunta N° 5

¿Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares?

Cuadro N° 5

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	0	0%
Muy Bueno	6	13%
Bueno	6	20%
Regular	14	20%
Insuficiente	4	47%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 5



Análisis:

El 13% de los alumnos opinan que no les gusta ninguna actividad similar y 47% de los infantes tienen un nivel regular ya que aceptan los juegos pero no al máximo

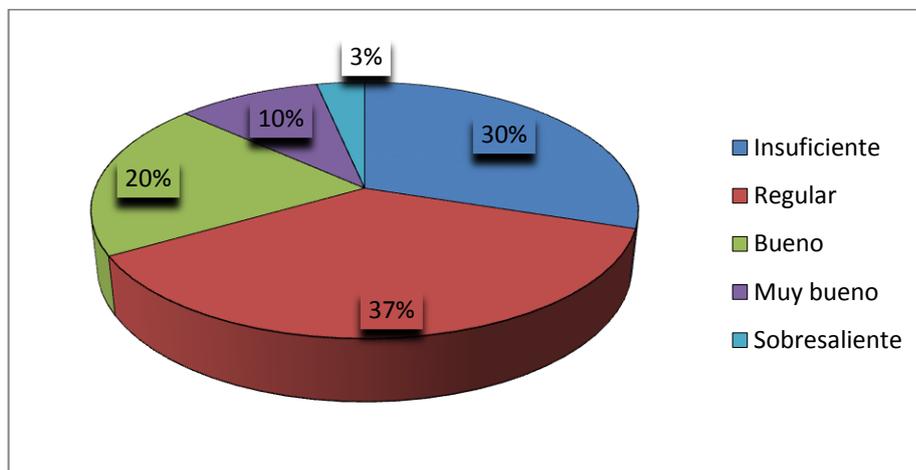
Pregunta N° 6

¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar?

Cuadro N ° 6

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	3	10%
Bueno	6	20%
Regular	11	37%
Insuficiente	9	30%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 6



Análisis:

En esta pregunta nos damos cuenta que el 37% de los niños no son buenos para correr, saltar moverse rápidamente, brincar, luchar, y un 3% les agrada este tipo de actividades.

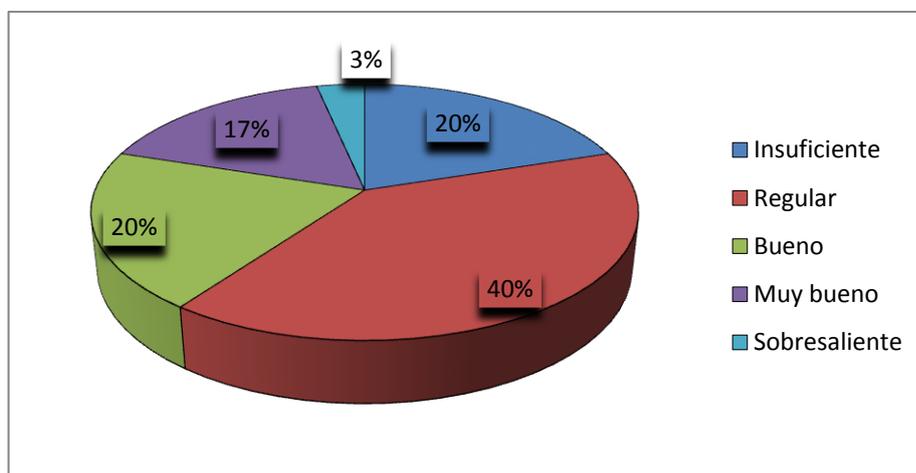
Pregunta N° 7

¿Disfruta jugar con sus compañeros, conversar después y antes del juego?

Cuadro N° 7

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	5	17%
Bueno	6	20%
Regular	12	40%
Insuficiente	6	20%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 7



Análisis:

Según las estadísticas se ve que un mayor número de alumnos tienen un nivel regular que equivale al 40 % en jugar con sus compañeros y conversar con los mismos, en tanto que el 3 % es el único que cumple satisfactoriamente.

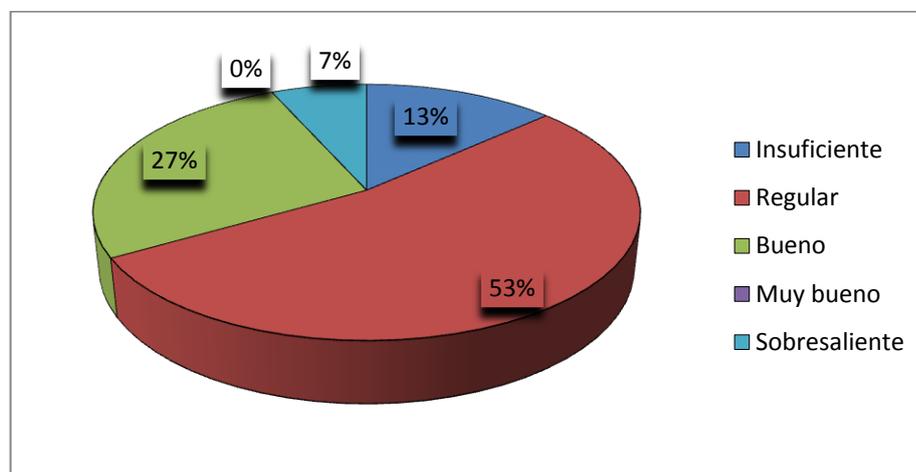
Pregunta N° 8

¿Busca compañía para el juego o se aísla?

Cuadro N° 8

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	2	7%
Muy Bueno	0	0%
Bueno	8	27%
Regular	16	53%
Insuficiente	4	13%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 8



Análisis:

El 7 % de los niños busca compañía para el juego, y el 53 % no comenta sobre los juegos y se aísla.

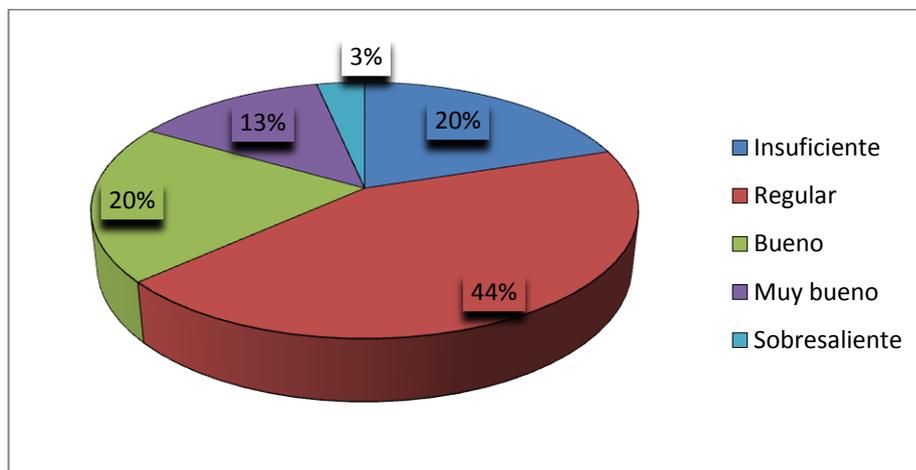
Pregunta N° 9

¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?

Cuadro N° 9

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	4	14%
Bueno	6	20%
Regular	13	44%
Insuficiente	6	20%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 9



Análisis:

Al analizar esta respuesta nos damos cuenta que el 44 % de los niños no son capaces de aprender de sus errores, y tan solo el 3 % es capaz de aprender de sus errores.

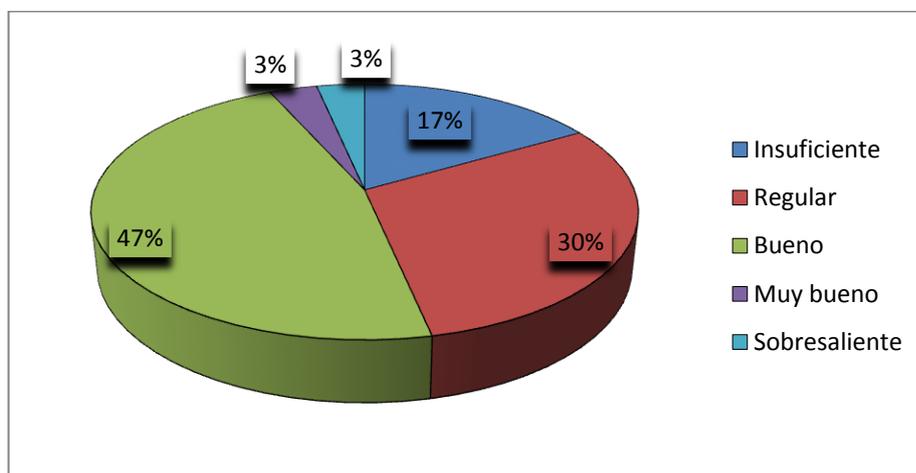
Pregunta N° 10

¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?

Cuadro N° 10

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	1	3%
Bueno	14	47%
Regular	9	30%
Insuficiente	5	17%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 10



Análisis:

Claramente se puede ver en el gráfico que hay un buen porcentaje de que los niños hacen preguntas acerca del juego, pero también hay unos que regularmente lo hacen.

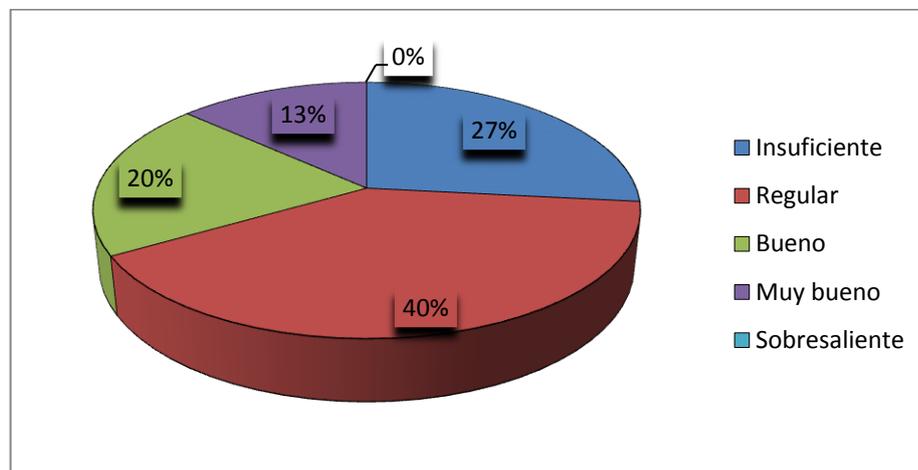
Pregunta N° 11

¿Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros?

Cuadro N° 11

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	0	0%
Muy Bueno	4	13%
Bueno	6	20%
Regular	12	40%
Insuficiente	8	27%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 11



Análisis:

Con estos resultados vemos que el 40% de alumnado tiene un coeficiente insuficiente en relación a lo que piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros que tienen un 13 %.

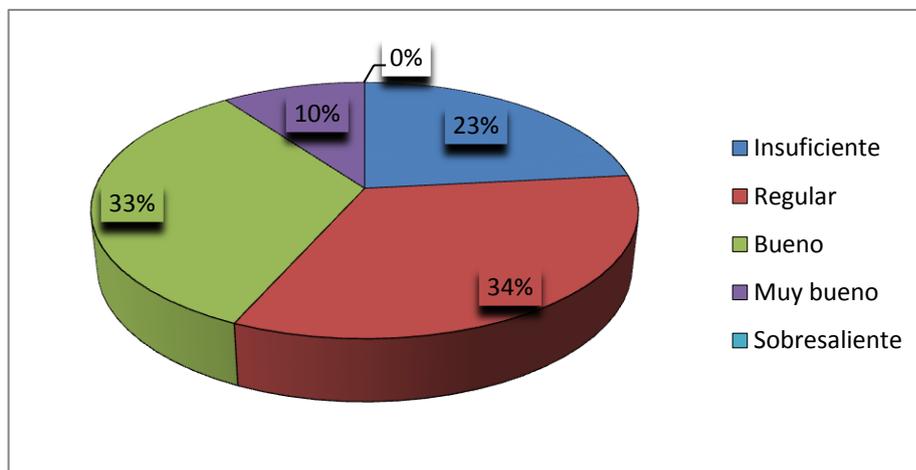
Pregunta N° 12

¿Disfruta y comprende los juegos de palabras?

Cuadro N° 12

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	0	0%
Muy Bueno	3	10%
Bueno	10	33%
Regular	10	34%
Insuficiente	7	23%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 12



Análisis:

En esta observación nos damos cuenta que el 34% de los niños no disfrutaban ni comprenden los juegos de palabras, en tanto que el 10% de los niños son muy buenos.

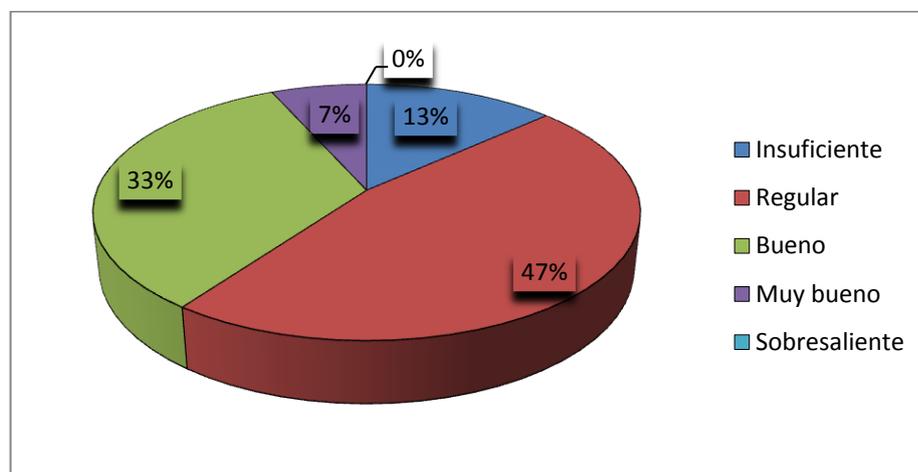
Pregunta N° 13

¿Se destaca en uno o mas deportes?

Cuadro N° 13

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	0	0%
Muy Bueno	2	7%
Bueno	10	33%
Regular	14	47%
Insuficiente	4	13%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 13



Análisis:

El resultado es que el 47 % de los niños no se destacan en los deportes, en tanto que un 7 % si lo hace y un 33% es bueno se puede decir que es aceptable a nivel de deportes para los niños.

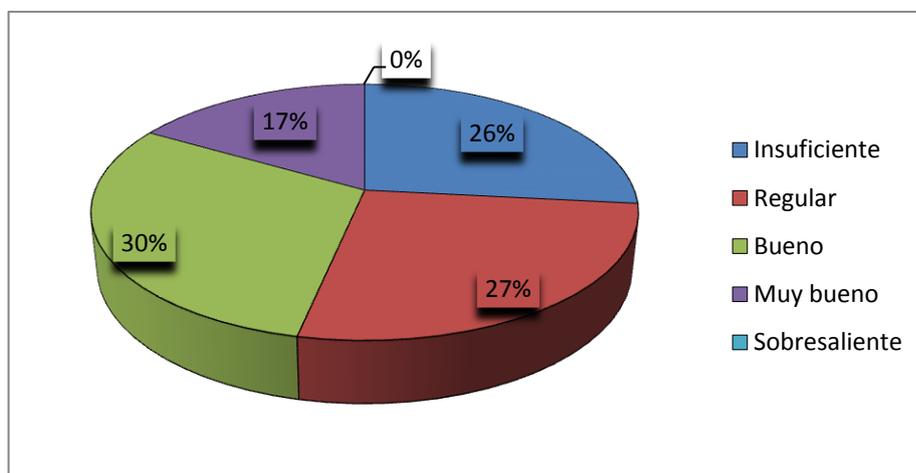
Pregunta N° 14

¿Demuestra independencia, creatividad, prudencia y voluntad en el juego?

Cuadro N° 14

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	0	0%
Muy Bueno	5	17%
Bueno	9	30%
Regular	8	27%
Insuficiente	8	26%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 14



Análisis:

Con estos tres resultados sin tanta diferencia es difícil tener una respuesta pero hay superioridad en el nivel Bueno. Esto quiere decir que el 30 % de los niños demuestran independencia, creatividad, prudencia y voluntad en el juego.

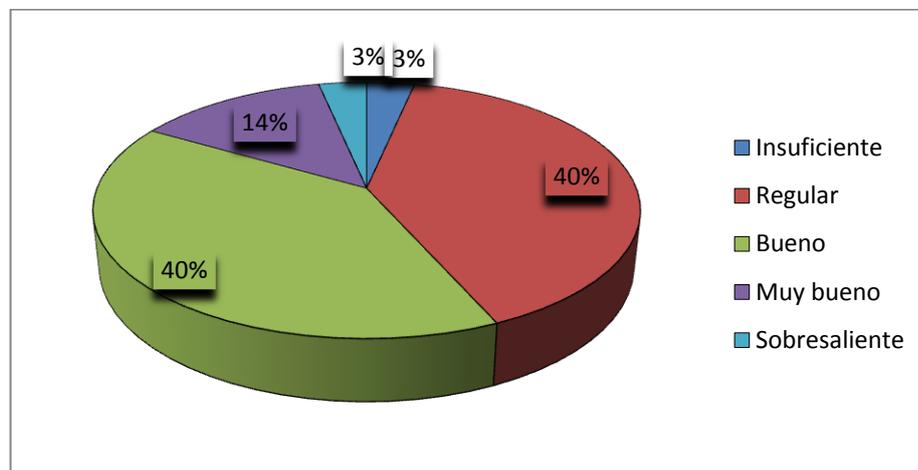
Pregunta N° 15

¿Le gusta clasificar y jerarquizar cosas?

Cuadro N° 15

Alternativas	Frecuencia	Porcentaje
Sobresaliente	1	3%
Muy Bueno	4	14%
Bueno	12	40%
Regular	12	40%
Insuficiente	1	3%
TOTAL	30	100%

Gráfico N° 15



Análisis:

De acuerdo a esta pregunta se puede analizar que los niveles regular y bueno están con el mismo porcentaje y mandan en esta pregunta al momento de clasificar y jerarquizar las cosas.

CAPITULO V

5. Conclusiones y Recomendaciones

5.1. Conclusiones.

Luego de verificar los resultados obtenidos en la investigación, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- 1.- Las maestras parvularias en su mayoría no siguen un proceso para incorporar el juego en las diferentes áreas de aprendizaje.
- 2.- La mayoría de maestras parvularias limitan su trabajo por desconocimiento de estrategias metodológicas adecuadas para el buen aprendizaje del niño/a a través de las actividades lúdicas.
- 3.- En cuanto a las funciones básicas se puede afirmarse que existe deficiencia en las nociones lógico matemáticas, debido a que no está vinculado el juego con las actividades de aprendizaje en los niños y niñas.
- 4.- A pesar de tener conocimientos sobre las actividades lúdicas, las maestras no ponen en práctica el juego – aprendizaje limitado a los niños y niñas su expresión creativa y corporal.
- 5.- La escasa utilización de material didáctico adecuado para el juego, conlleva a un bajo nivel de asimilación y sociabilización, resultando difícil exteriorizar sentimientos, emociones y los aprendizajes.
- 6.- La propuesta de un manual o guía de actividades lúdicas, hará que el docente desarrolle por completo los aprendizajes en niños y niñas.

5.2. Recomendaciones

Luego de haber establecido las conclusiones, se puede hacer las siguientes recomendaciones:

- 1.- Hacer un seguimiento sistemático y progresivo durante el año escolar a todas las actividades lúdicas para lograr mejores resultados de aprendizaje de los niños y niñas.
- 2.- Debe existir capacitaciones continuas para el mejoramiento de los aprendizajes de niños y niñas.

3.- Realizar múltiples actividades lúdicas que favorecen el desarrollo del aprendizaje de las funciones básicas.

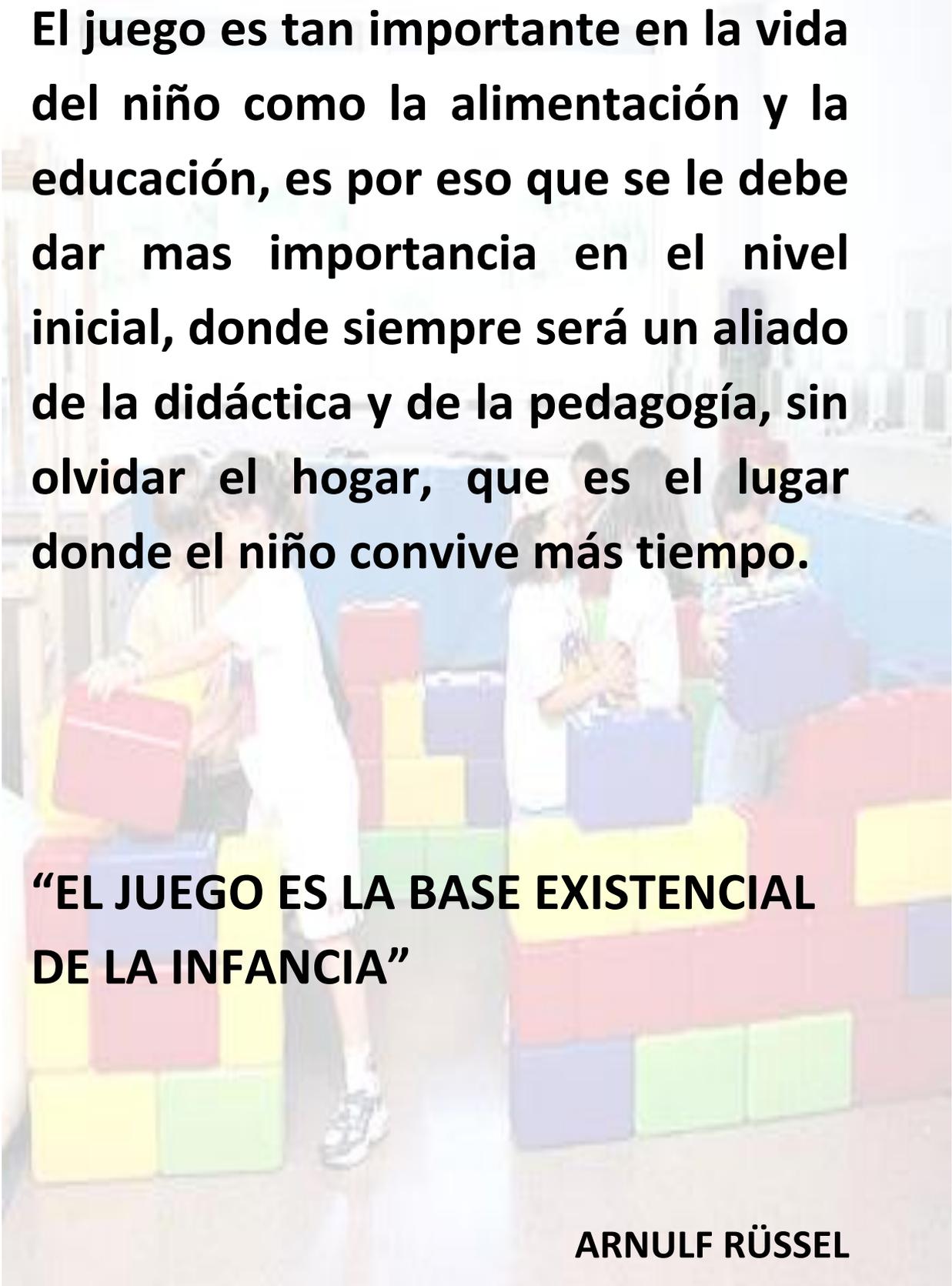
4.- Poner en práctica las actividades lúdicas que contribuyan al desarrollo del aprendizaje permitiendo al niño y niña dar rienda suelta a su imaginación y creatividad.

5.- Elaborar material didáctico adecuado para el juego que sea útil, creativo, llamativo, manejable y apropiado para determinar el juego.

6.- Utilizar el manual como un medio de orientación y ayuda para que las maestras apliquen adecuadamente las diversas actividades lúdicas que permitan afianzar y reforzar el trabajo dentro y fuera del aula.

CAPITULO VI

PROPUESTA

A photograph of children in a classroom playing with large, colorful blocks (red, yellow, green, blue, purple). The text is overlaid on the image.

El juego es tan importante en la vida del niño como la alimentación y la educación, es por eso que se le debe dar mas importancia en el nivel inicial, donde siempre será un aliado de la didáctica y de la pedagogía, sin olvidar el hogar, que es el lugar donde el niño convive más tiempo.

“EL JUEGO ES LA BASE EXISTENCIAL DE LA INFANCIA”

ARNULF RÜSSEL

APRENDAMOS JUGANDO

**“MANUAL PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES
LÓGICO MATEMÁTICAS A TRAVES DE LAS
ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS NIÑOS Y NIÑAS
DEL CENTRO INFANTIL PARVULITOS DE LA
CIUDAD DE OTAVALO”**



6.2 JUSTIFICACIÓN

Previo a la investigación realizada en el nivel inicial del Centro Educativo “Parvulitos” se ve la necesidad que tienen los maestros de utilizar un documento de apoyo que permita afianzar y reforzar el trabajo de aula, potenciando todas las capacidades de los niños y niña, brindando mayores y menores oportunidades para alcanzar su desarrollo integral a través de las actividades lúdicas.

La propuesta que se presenta es sencilla y accesible, permite:

- Respetar la evolución natural del niño.
- Entender sus necesidades e interés por aprender.
- Respetar las diferencias individuales y ritmo de aprendizaje.
- Compartir experiencias y adquirir conocimientos significativos; sobre todo transformar el centro infantil en un verdadero taller para jugar, aprender con alegría, entusiasmo, creatividad y amor.
- Estamos seguras que este manual que es producto de nuestras experiencias, esfuerzo y dedicación permanente, sirva para el mejoramiento de la calidad educativa, no tan solo de nuestro prestigioso Centro Infantil sino que se propague a todo el sector educativo que desee dar un cambio a la Educación.

6.3. FUNDAMENTACIÓN

El presente manual está basado desde una perspectiva piagetana donde el educador del nivel debe ofrecer al niño que aprenda situaciones, conflictos que le permitan encontrar por si mismo las posibles soluciones.

El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje,; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

También tomamos en cuenta al psicólogo ruso Lev Vigotski quien dice que las actividades del niño es el motor principal de su desarrollo, lo considera como un ser que participa en los procesos grupales de búsqueda cooperativa de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje.

Vigotski tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo.

En si todas las teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica, se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juega lo más importante es el hecho de que todo juego está dotado de placer, que produce la actividad lúdica, y es un mismo placer de que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

6.4. OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General

Proponer técnicas de aprendizaje motivadoras que permitan el desarrollo de las actividades lúdicas en las nociones lógico matemáticos de los niños y niñas del “Centro Infantil “Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo.

6.4.2. Objetivos Específicos

- ❖ Contribuir el mejoramiento de la calidad educativa del nivel inicial.
- ❖ Aplicar las técnicas propuestas en el manual para un buen desarrollo enseñanza – aprendizaje a través del juego.
- ❖ Contar con un instrumento que sirva para la planificación diaria de las maestras del nivel inicial y los primeros años de educación básica.

6.5. UBICACIÓN SECTORIAL Y FÍSICA

Esta investigación se la realizó en el nivel inicial del Centro Infantil “Parvulitos” ubicada en la ciudad de Otavalo.

El “Centro Infantil Parvulitos” se encuentra en el sector urbano de Otavalo, parroquia el Jordán.

El establecimiento, dispone de una infraestructura adecuada acorde a las necesidades e intereses de los niños y niñas.

Su construcción es de hormigón armado, posee espacios amplios para realizar actividades lúdicas y cognitivas dentro y fuera del aula.

Dispone de servicios básicos y de baterías sanitarias.

Cuenta con espacios verdes y juegos recreativos apropiados para la recreación de nuestros pequeños párvulos.

6.6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

LA MATEMATICA PARA NIÑOS DE 4 AÑOS

El conocimiento lógico – matemático se inicia a partir del mismo momento en que el niño comienza a interactuar con los objetos que lo rodean. De hecho, a partir de esta interacción, comienza a establecer relaciones entre los objetos explorados.

Las relaciones que el niño establece durante la exploración activa sobre objetos del mundo, el descubrimiento de sus propiedades y las ideas que hace incorpora en sus experiencias sobre los objetos forman en el las primeras representaciones del mundo matemático.

La observación y la manipulación directa sobre ellos son los procedimientos iniciales con los que opera sobre los objetos y se incorpora al mundo del espacio y del número.

En el nivel de 4 años, hemos seguido como criterio para iniciar al niño en el conocimiento matemático el planteo de actividades con atributos de objetos concretos y la estructuración de la noción de espacio y de tiempo a partir de las situaciones cotidiana en dos apartados denominados “Jugando con los atributos” y “Jugando con el tiempo y el espacio”.

El nombre del manual elaborado lleva por nombre APRENDAMOS JUGANDO, a continuación se da a conocer múltiples actividades para desarrollar las nociones lógico matemáticas a través de las actividades lúdicas, el propósito es sin duda lograr o desarrollar un aprendizaje significativo en el niño a través del juego.

JUGANDO CON LOS ATRIBUTOS

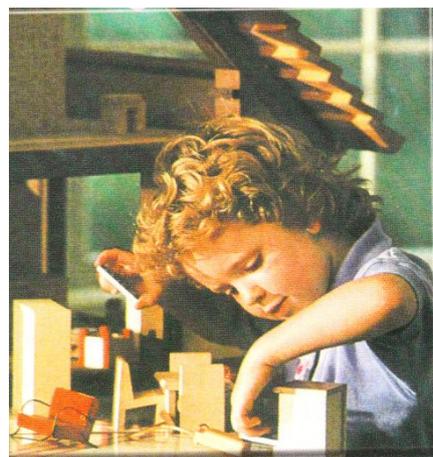
¿Qué queremos lograr?

Que los niños:

- ✿ Se inicien en la construcción de nociones espaciales y numéricas y relacionen las mismas con situaciones que se les presenten a diario.
- ✿ Conozcan el uso y la función de algunos instrumentos de medida de aplicación común en su contexto social.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✿ Explorar libremente materiales estructurados y no estructurados.
- ✿ Identificar diferentes propiedades de los objetos.
- ✿ Reunir colecciones de objeto con propiedades iguales.
- ✿ Descubrir cualidades de los objetos a través de todos los sentidos.
- ✿ Agrupar elementos por conveniencia, utilidad y semejanza.
- ✿ Organizar colecciones con elementos concretos
- ✿ Organizar colecciones con criterio único.
- ✿ Identificar cualidades de los objetos.
- ✿ Utilizar los diferentes cuantificadores.
- ✿ Ordenar elementos.
- ✿ Comparar objetos de acuerdo con sus longitudes, superficies, volúmenes, etc.
- ✿ Corresponder series y colecciones con conjuntos de materiales concretos y figurales.
- ✿ Realizar representaciones figurativas de cantidades discontinuas.
- ✿ Realizar seriaciones de hasta cinco objetos.
- ✿ Ordenar elementos en una serie pequeña de objetos.



- ✿ Señalar el antecesor y el sucesor en una serie de objetos reales diferentes.
- ✿ Establecer relaciones de igualdad entre colecciones figúrales.
- ✿ Realizar transformaciones que afecten la cardinalidad de una colección.
- ✿ Realizar transformaciones que afecta en la posición de una elemento en una serie ordenada, como desplazamientos o cambios de posición en la misma
- ✿ Realizar representaciones escritas de cantidades.
- ✿ Establecer funciones y usos de las cantidades en la vida cotidiana.
- ✿ Realizar correspondencias biunívocas entre cantidades y objetos reales.

JUGAMOS CON CARTÓN Y PAPEL

- ✿ Entregar a cada niño una hoja de papel periódico.
- ✿ Les propones jugar con ella dramatizando las siguientes situaciones, como por ejemplo:
 - *¿Vamos a jugar?*
 - *¿Qué puede ser este papel?*
 - *¿En que lo podemos transformar o cambiar [una sabana, un mantel, un sombrero]?*
 - *¿Cómo usaría papá el sombrero?*
 - *¿Cómo usaría mamá la sabana y el mantel?*
 - *¿lo hacemos nosotros?*
 - *¿Lo llevamos a pasear?*
 - *¿lo tomamos de una punta y lo hacemos volar?*



- *¿De qué otra forma podemos hacer que vuele?*
- *¿Le hacemos mimos al papel?*
- *¿Qué ruido hace cuando lo acariciamos?*
- *¿lo arrugamos?*
- *¿Qué ruido hace cuando si arrugamos fuerte?*
- *¿Lo arrugamos fuerte?*
- *¿Lo arrugamos con una mano?*
- *¿Y con dos?*
- *¿Ahora lo dejamos en el suelo, lo usamos como alfombra y nos sentamos encima?*

✿ A continuación repartimos a cada niño un trozo de cartón, para que efectúe las mismas experiencias que con el papel periódico.

✿ Intentamos, mediante preguntas similares a las anteriores, que los niños realicen comparaciones. Por ejemplo:

- *¿Llevamos al cartón de paseo?*
- *¿Lo hacemos volar?*
- *¿Quién volara mejor: el cartón o el papel?*
- *¿probamos?*

JUGAMOS CON UNA PELOTA

✿ Entregamos una pelota a cada niño, dejando que jueguen con ella libremente.

✿ Luego de unos instantes, le decimos:

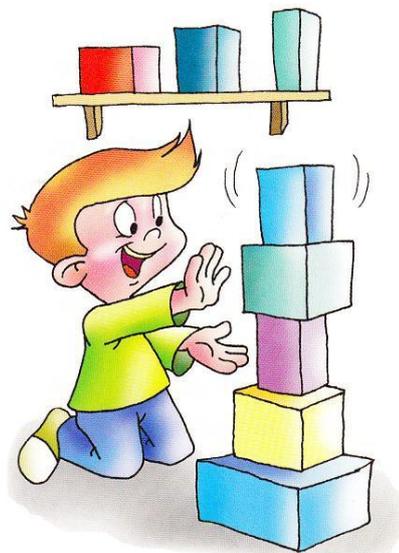
- *¿vamos a ver cuantas maneras podemos llevar de paseo a la pelota?*
[empujándole con el pi, con una mano con la cabeza, con un dedo, etc.]



- “si arrojamos la pelota al piso *¿Qué ruido hace?*”
- “Ahora nosotros rebotamos como hacen las pelotas en el piso, y lo hacemos el mismo ruido con nuestras voces. Rebotamos fuertemente, suavemente. Rodamos como pelota”.
- “Si soplamos fuerte una pelota, *¿se mueve?*”.
- “*¿Y si la soplamos un grupo?*”.
- ✿ Seguidamente le repartimos trozos de algodón, proponiéndoles que fabriquen con una pelota y que traten de moverla.
- ✿ Luego dividimos al grupo en parejas. Les indicamos que se coloquen enfrentados, uno a cada extremo de la mesa. Colocamos en el centro de la misma una pequeña pelota de algodón.
- ✿ A una orden indicamos a ambos niños soplarla, tratando de que la pelota caiga del lado de rival.
- ✿ Preguntamos luego:
 - *¿Podríamos jugar igualmente con una pelota de verdad?*
- ✿ Les pedimos que justifiquen sus repuestas. Si los niños duda, o desean hacerla comprobación, podemos sugerirles intentarlo.

JUGANDO CON CAJAS

- ✿ Entregamos a cada niño una caja (puede ser de medicamentos, de fosforoso cerillas, etc.).
- ✿ Dejamos que jueguen libremente con ellas unos instantes (incluso, que intenten hacerles rodar).
- ✿ Luego les proponen que las toquen, pasando sus dedos por los bordes de las cajas.
- ✿ Luego les decimos que cada uno se acaricie con su caja la cara, los brazos, las piernas, y luego el brazo del compañero.



- ✿ Pedimos también que toquen las puntas de la caja y piensen qué pueden hacer con ellas, por ejemplo: pinchar, hacer cosquillas, etc.
- ✿ Seguidamente les indicamos que pasen nuevamente el dedo por cada una de las puntas y explique que sienten al hacerlo.
- ✿ Pedimos luego que guarden en las cajas objetos como botones, legumbres, granos de café, tapas de bebida gaseosa, etc.
- ✿ Le sugerimos que las agiten, escuchen el ruido que hacen e imiten se ruido con sus voces.
- ✿ Para finalizar; reunimos a los niños en ronda sentados en el piso y le pedimos a cada uno que explique las características de su caja.

JUGANDO CON LATAS

- ✿ Pedimos a los niños que traigan a clase diferentes tipos de latas
- ✿ Les indicamos que las hagan rodar, y luego comparen lo que observan con lo sucedido cuando hicieron rodar las cajas en la actividad anterior.
- ✿ Seguidamente, repetimos los pasos trabajados anteriormente con las cajas (jugar libremente, tocar sus bordes, ponerles cosas dentro, etc.)

JUGAMOS CON AGUA

- ✿ Pedimos a los niños que se dividan en grupos de cuatro integrantes cada uno
- ✿ Cada grupo debe contar con una palangana, jofaina o recipiente similar (ancho y chato), contenido agua, y varios



objetos para sumergir en ella.

- ✿ Les proponemos entonces jugar con el agua, pero sin derramarla, dejando que cada niño la haga como desee.
- ✿ Pedimos que la revuelvan con la mano, con un dedo, con las dos manos, etc.
- ✿ Luego les solicitamos que coloquen dentro del agua un corcho y una piedrita y que explique qué sucede.
- ✿ Les pedimos que repitan el procedimiento anterior pero con otros objetos, y digan qué pasa con ellos.
- ✿ Les sugerimos que revuelvan el agua como si fuera sopa, le agreguen arena y la mezclen nuevamente. Luego, que la dejen descansar un rato y observen qué sucede.
- ✿ Proponemos agregar a la mezcla anterior tierra, brillantina, t mpera, etc.
- ✿ En todos los casos es importante que los grupos expliquen sus experiencias y traten de identificar caracter sticas propias de los materiales.

JUGANDO CON CAMELOS

- ✿ Repartimos entre los ni os caramelos masticables de diferentes colores (vale decir, de diferentes gustos).
- ✿ Luego les preguntamos (ense  ndoles uno):
 - “ Qui n tiene un caramelo como el m o?”
 - “ De qu  color es?”
- ✿ Seguimos con este procedimiento hasta finalizar con todos los



gustos (colores).

- ✿ Luego les proponemos:
 - *“levanten la mano y muestren un caramelo que sea como este (mostrándoles uno)”*. Y les preguntamos:
 - *“¿De qué gusto será el caramelo verde?”*
 - *“¿Lo probamos para darnos cuenta?”*
- ✿ Procedemos de esta manera hasta agotar todos los gustos.
- ✿ Luego, volvemos a preguntar:
 - *“¿Quiénes comieron caramelos verdes?”*
 - *“¿Qué gusto tenían?”*
- ✿ Podemos en otra ocasión repetir esta actividad, pero estimulando la previsión, y agregando mayor variedad de gustos/colores.

ADIVINAR CON LOS OJOS CERRADOS

- ✿ Pedimos a los niños que traigan a clase elementos para reconocer por su sabor, como caramelos de diferentes gustos, té leche chocolatada, frutas etc.; para reconocer por su aroma, como flores, café, cebolla, chocolate, jabón, etc., y para reconocer por su textura o forma, como algodón, arroz, diversos juguetes, utensilios de cocina, etc.
- ✿ Colocamos los elementos sobre una mesa y pedimos al grupo que, de a un niño por vez y con los ojos vendados, adivinen qué elementos hay.
- ✿ Colocamos algunos de los elementos anteriores en una bandeja.
- ✿ Les pedimos que adivinen qué elementos están allí.
- ✿ Si lo consideramos necesario, podemos ayudarlos dándoles pistas.

¿FRIO O CALIENTE?

- ✿ La temperatura de un cuerpo es un atributo propio del movimiento de las moléculas que lo forman. Para explorarla junto con los niños introducimos el tema de siguiente forma:

- “Hoy hace frio y tengo las manos heladas”
- “¿A ver tus manitos? ¡Están tibias! ¿Y las tuyas? ¡Uy, qué frías!”
- “Vamos a tocarnos las manos entre todos para ver quiénes las tienen tibias y quiénes frías”

☀ Luego utilizamos una palangana, jofaina o recipiente similar (ancho y chato), conteniendo agua. Traemos también hielo y agua tibia para realizar esta experiencia.

☀ Les preguntamos:

- “¿Cómo está el agua? ¿Fría o caliente?”
- “Estos que tengo aquí son cubitos de hielo”
- “¿Los tocamos?”
- “¿Están calientes o fríos?”
- “¿Qué pasa con el agua si introducimos los cubitos en ella?”
- “¿Está más fría o más caliente que antes?”
- “esta es agua que yo calenté en el fuego. Miren como sale humo. ¿Por qué será?”
- “Ahora le agrego un chorro de esta agua a la que tiene los cubitos. ¿Cómo estará ahora el agua?”
- “¿Cómo estará el agua cuando nos bañamos?”, etc.



☀ Para finalizar, reunimos a los niños y les proponemos que se sienten en ronda en el piso. Les pedimos que discutan entre todos cuáles son las características (atributos) del agua al agregarle hielo o al agregarle agua tibia.

PESOS PESADOS

- Presentamos a los niños cajas, sillas, y mesas de diferentes tamaños y peso, y les decimos:

- “Tengo que llevar todas estas cajas hasta aquel rincón. *¿Me ayudan?*”.

- Luego de los materiales hayan sido trasladados, les preguntamos:

- “*¿Entre cuántos niños cargaron la mesa?*”.

- “Y si probamos que uno solo intente cargarla, *¿qué pasa?*”.



- “Para llevar esta cajita, *¿También se necesita más de un niño?*”.

- “*¿Por qué?*”

- “*¿La volvemos a trasladar adonde estaba antes?*”

- “*¿Cuál caja pesará más: esta o aquella (Los niños probaran sopesando)?*”

- “*¿y si yo te levanto a ti? (haciéndolo) ¡Qué pesado!*”.

- “*¿Quién se anima a pesara Pablo? ¿es pesado?*”

- “*¿Y yo seré muy pesado/a?*” vamos a ver: me acuesto en el suelo y ustedes me levantan y me llevan desde aquí hasta allí. (hecho esto).

- “*¿Entre cuántos niños me cargaron (Pocos o muchos)?*”

- Reunimos a los niños y les pedimos que realicen comparaciones entre los objetos “cargados” para establecer cuál es el más liviano y cuál es el más pesado.

¡A CLASIFICAR!

- ✿ Presentamos a los niños diferentes utensilios de cocina, herramientas y útiles escolares, les pedimos que digan para que sirven cada uno
- ✿ Luego les decimos:
 - *“Debo ordenar todo esto y traje tres cajas para guardar cada cosa en su sitio. ¿Qué pongo en cada una? Debo poner junto lo que va junto”.*
- ✿ **Variante:** Entregamos a cada niño un juego de tarjetas, y tres bolsas o cajas para que ubiquen *“Junto lo que va junto”*

JUGANDO CON CARTELES

- ✿ Confeccionamos carteles con dibujos de flores como los que se presentan a continuación, y por detrás les sujetamos un hilo o cordel, de modo que los niños puedan utilizarlos como pecheras.
- ✿ Dibujamos en el piso un círculo rojo, uno amarillo, uno azul y uno verde, para ser usados como *“casas de flores.”*
- ✿ Entregamos un cartel a cada niño y les indicamos que se los coloquen.
- ✿ Los invitamos a correr libremente por el patio, y a una orden deben sentarse dentro del círculo del color correspondiente según la flor del cartel.
- ✿ Luego nos hacemos los dormidos para que los niños nos despierten cuando esto ocurre, corremos a todas las *“flores”*, que deben buscar refugio en sus respectivas casas (los círculos de colores).
- ✿ **Variante:** confeccionamos varios juegos de carteles dibujando elementos que se diferencien en color, forma, tamaño, o bien combinando estas diferencias.

JUGAMOS CON LOS CALZADOS

- ✿ Pedimos a los niños que se quiten sus calzados.
- ✿ Luego les entregamos cinco o seis cajas grandes, y les indicamos poner los calzados en ellas, “*guardando junto lo que va junto*”.
- ✿ Les decimos:
 - “*¿Dónde hay tenis?*”
 - “*¿Dónde hay tenis de color blanco?*”
- ✿ En caso de que los niños clasifiquen por criterio único, efectuamos preguntas para trabajar con cuantificadores.

JUGAMOS CON TAPAS DE GASEOSA

- ✿ Repartimos a los niños tapas de botellas de gaseosa y les pedimos que las ordenen como lo deseen, poniendo “*junto lo que va junto*”.
- ✿ Luego les preguntamos:
 - “*¿Quién tiene tapas de (nombrando una marca de gaseosa) como esta (mostrando una de las tapas)?*”
- ✿ A continuación proponemos:
 - “*Hacemos un tren con tapas de (marca de gaseosa).*”
 - “*Hacemos una casita con tapas de (marca de gaseosa)*”
 - “*¿Qué otras tapas tienen?*”
 - “*Hacemos un tren con tapas de naranja.*”
 - “*¿Cuál tren es el más largo?*”
- ✿ Por último pedimos que expliquen las agrupaciones que realizaron.

¡A BUSCAR POR LOS RINCONES!

- ✿ Confeccionamos, sobre dos cartulinas, dibujos como los que se ofrecen a continuación a modo de ejemplo.
- ✿ Utilizamos una de las cartulinas entera, a modo de lámina, y recortamos las figuras de la otra para obtener doce tarjetas. Las ocultamos en distintos rincones del aula, y enseñamos a los niños

la cartulina entera, indicándoles que deben buscar las tarjetas que se corresponden con las de la lámina.

- ✿ A medida que vayan hallándolas, los niños deben ubicarlas sobre el lugar correspondiente en la cartulina entera.

JUGAMOS CON LAS MANOS

- ✿ Proponemos a los niños hacer impresiones con sus manos sobre papel, utilizando témperas de distintos colores, y luego recortamos.
- ✿ Los invitamos a comparar los ellos:
 - *“¿Quién tiene una mano grande?”*
- ✿ A continuación los invitamos a ordenar:
 - *“Ordenamos las manitos. Ponemos en cada caja las que son del mismo color”*
- ✿ Luego les preguntamos:
 - *“¿De qué color hay más?”*
 - *“¿Hay alguna mano verde?”*
 - *“¿Hay alguna roja?”*

JUGAMOS HACER COLLARES

- ✿ Invitamos a los niños a pintar con témpera cuentas o fideos que puedan enhebrarse para fabricar collares.
- ✿ Les preguntamos:
 - *“¿Quién quiere hacer un collar rojo?”*
 - *“¿Quién uno azul?”*
 - *“¿Quién uno largo?”*
 - *“¿Quién uno corto?”*Luego les proponemos realizar los collares enhebrando los fideos en un hilo de algodón o lana.
- ✿ Cuando hayan realizado los collares, preguntamos individualmente:
 - *“¿De qué color es tu collar?”*
 - *“¿Es largo o es corto?”*

- ✿ Podemos proponer a la clase colocarse los collares, y armar un baile.

¡A ORDENAR EN CAJAS!

- ✿ Presentamos a la clase cajas de distintos tamaños y formas.
- ✿ Proponemos a los niños hacer torres con ellas, y luego intentar ubicar unas dentro de otras.
- ✿ A continuación les indicamos separar las cajas, buscar las tapas correspondientes a cada una y colocarlas.
- ✿ Seguidamente les pedimos que ordenen las cajas, ubicando en un estante o cajón las grandes y en otro las pequeñas.

JUGANDO CON VASITOS

- ✿ Repartimos entre los niños vasos de dos tamaños (irrompibles) y les preguntamos:
 - *“¿Cómo los podemos ordenar?”*
 - *“Si tenemos mucha sed y queremos tomar mucha gaseosa, ¿qué vaso utilizamos?”*
 - *“Y si tenemos que tomar un medicamento de sabor muy feo, ¿Cuál usamos?”*
- ✿ A continuación pedimos a los niños que se ubiquen formando una hilera junto a nosotros, cerca de una pared del aula. Enfrente colocamos una mesa y sobre ella todos los vasos. Ejemplo.



- ✿ A una orden, los niños deben ir a buscar los vasos que nosotros indiquemos. Por ejemplo:
 - *“¡A buscar los vasos grandes!”*
 - *“¡A buscar los vasos pequeños!”*
- ✿ **Variante:** incluimos vasos medianos y practicamos el mismo juego.
- ✿ También podemos proponerles construir torres con los vasos.
- ✿ Por último, les indicamos ordenar los vasos: en una bolsa todos los grandes, en otra los pequeños y en la restante los medianos.
- ✿ Efectuamos preguntas de modo de trabajar con cuantificadores.

JUGAMOS A MEDIRNOS

- ✿ Presentamos a los niños la siguiente situación:
 - *“vamos a jugar a que somos soldados: marchando como soldados, haciendo ruido con los pies; nos paramos como soldados; tocamos el tambor; formamos filas, como los soldados.”*
- ✿ A continuación los invitamos a sentarse, salvo cuatro o cinco que permanecen de pie. A estos les indicamos:
 - *“Formen una fila como si fueran soldados. ¿Cuál es el más bajo?”*
 - *“¿Cuál es el más alto?”*
 - *“Ahora todos nos medimos con los compañeros, a ver quién es más bajo y quién más alto”*
- ✿ Hacemos entonces que las niñas formen una fila, que vaya desde la más baja a la más alta. Luego hacemos lo mismo con los niños.



TRABAJAMOS CON FIGURAS

- ✿ Entregamos a los niños equipos de figuras geométricas de diferentes formas, colores y tamaños, confeccionadas en plástico, madera o cartón.
- ✿ Les pedimos que las agrupen libremente, e indagamos en cada caso, a fin de estimular la reflexión.
- ✿ Les indicamos buscar el idéntico realizando las siguientes preguntas:
 - “¿Quién tiene un ‘techito’ (triángulo) como este?”
 - “¿Quién tiene uno más grande?”
 - “¿Quién tiene igual pero distinto color?”
- ✿ Luego les decimos:
 - “Ponemos juntos los que tienen el mismo color”, para lograr una clasificación de criterio único.
- ✿ Para la utilización de cuantificadores les preguntamos:
 - “De cuales hay muchos”
 - “hay más rojos o mas azules”
 - “Hay alguno verde”

NOS MEDIMOS NUEVAMENTE

Esta actividad está pensada para ser realizada en tres momentos diferentes del año escolar que pueden ser al principio del ciclo lectivo, sobre la mitad del año y al finalizar.



- ✿ En cada una de estas etapas medimos a los niños de la siguiente forma:
 - ✿ Pedimos a cada niño que apoye su espalda y sus talones contra la pared, y en ella adherimos una cinta adhesiva a la altura de la cabeza del niño.
 - ✿ Luego de la última medición, invitamos

a los niños a comparar las marcas en la pared y evaluar como fue el crecimiento de cada uno a lo largo del año.

JUGAMOS CON SÁBANAS

- ✿ Para llevar a cabo esta actividad necesitamos contar con sábanas y retazos de tela de diferentes tamaños.
- ✿ Decimos a los niños:
 - *“Vamos a jugar con las telas. Tomamos primero una bien grande”*
- ✿ Pedimos que la tomen por sus bordes y jueguen a que es un mantel, una carpa o tienda, una alfombra mágica, etc.
- ✿ Volvemos a dirigirnos a los niños para decirles:
 - *“Ahora vamos a escondernos debajo de la sábana. ¿Cabemos todos?”*
- ✿ Luego les indicamos que realicen un trabajo similar con las sábanas o retazos de tela más pequeños.
- ✿ Les preguntamos:
 - *“¿Cuántos caben debajo? ¿Mas, menos, uno, ninguno?”*, para trabajar así.

ORDENAMOS LOS CRAYONES

- ✿ Distribuidos entre los niños varios crayones para que los tengan sobre sus mesas, y les proponemos que los ordenen poniendo *“juntos los que van juntos”*
- ✿ Luego les preguntamos:
 - *“¿Y si ponemos en un lado los pequeños y en otro los grandes?”*
 - *“¿Quién se anima a hacer una escalerita como esta (mostrando tres o cuatro crayones seriados)?”*



- “¿Quién se anima a hacer una escalerita más larga?”
- ✿ Por último les entregamos una hoja, y les pedimos que hagan dibujos grandes con los crayones grandes y dibujos pequeños con los crayones pequeños

JUGAMOS CON LA MESA DE ARENA

- ✿ Si la escuela cuenta con mesas de arena (de lo contrario, se pueden llenar con arena cajones grandes de madera), invitamos a los niños a jugar a “los cocineros” y “hacer pasteles” con diferentes potes y moldes.

- ✿ Les preguntamos:

- “¿Quién me enseña un pastel pequeño?”
- “¿Con qué molde lo hiciste?”
- “¿Quién me muestra un pastel grande?”
- “¿Con que molde lo hiciste?”
- “¿Quién me presta un pote para hacer un pastel grande?”
- “Y ¿Quién me presta una para hacer un pastel pequeño?”



- ✿ Luego les propones poner los potes en formación, como si fuesen soldados (del más pequeño al más grande).

ORDENAMOS DE TODO UN POCO

- ✿ Pedimos a los niños que recolecten todo tipo de material que pueda ser seriado (ramas, hojitas, tiras de papel, juguetes, etc.).
- ✿ En principio les pedimos que separen largos de cortos, grandes de pequeños, delgados o anchos.
- ✿ Luego les indicamos que formen con tres elementos una escalera (en la medida de lo posible, es conveniente llegar a seriaciones de hasta diez elementos)

JUGAMOS A LA MAESTRA

- ✿ Pedimos a los niños que lleven al aula muñecos, para jugar con ellos.
- ✿ Les proponemos colocarnos en fila, como en el colegio, ubicado en primer lugar el más pequeño y luego el más alto, y viceversa.
- ✿ Luego los invitamos a “*darles de comer*”
- ✿ Les decimos entonces:
 - “*¿A cuál le damos el bizcocho más grande?*”
 - “*¿A cuál el más pequeño?*”
 - “*¿Le damos un bizcocho a cada uno?*”
- ✿ **Variante:** este mismo juego puede realizarse seriando automóviles de juguete, soldaditos, etc.



JUGANDO CON ENVASES

- ✿ Traemos a clase envases de plástico con tapa, de diferentes tamaños.
- ✿ Los colocamos en una bolsa mezclando las tapas y los envases.
- ✿ Les pedimos a los niños que coloquen a cada uno la tapa correspondiente, y luego armen escaleritas con ellos.
- ✿ A continuación, les indicamos desordenarlos y quitarlos y quitarles las tapas, volver a formar “*escaleritas*” y colocar la tapa correspondiente a cada uno.

¡PINTAMOS!

Estos esquemas requieren que el niño se maneje con una capacidad de atención mayor; y que pueda atender varios criterios a la vez (muchos árboles - verdes)

- Entregamos a los niños esquemas, con las consignas correspondientes para cada caso.



¡SEGUIMOS PINTANDO!

- Presentamos a los niños tarjetas, y pedimos que pinten sólo el objeto más pequeño o solo el más grande.

LOS PERROS Y SUS CASAS

- Dividimos a los niños en dos grupos de igual cantidad de integrantes.
- Uno de los grupos debe formar una ronda y pararse con las piernas abiertas.
- Explicamos que estos niños son “casitas para perros”, y que el grupo restante son “perritos”:
 - “Cada perrito debe acostarse debajo de una casa”, es decir, en el hueco que dejan las piernas del compañero.
- A una orden, los “perritos” deben salir de sus “casas” y correr.
- Cuando decimos:
 - “Perros, a sus casas”, los “perros” deben ubicarse entre las piernas de un compañero.



- ✿ Si el nivel del grupo lo permite, podemos pedirles que cada “perro” se ubique siempre en la misma “casa”.

EL SEMÁFORO

- ✿ Pedimos a los niños que se ubiquen en parejas y bailen al compás de alguna música.
- ✿ A la orden de “¡Rojo!”, deben dejar de bailar y quedarse como “estatuas”. A la orden de “¡Amarillo!”, deben cambiar de pareja.
- ✿ Podemos también incluir otra consigna u orden; por ejemplo, a la orden de “¡Verde!” deben continuar bailando.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✿ Traer a clase todo tipo de frutas y hortalizas. Hacer dos grupos, separando aquellos que pueden comerse con cáscara de las que no puedan.
- ✿ Armar un herbario y acomodar las hojas de acuerdo con tamaño y forma.
- ✿ Traer a clase todos los lápices del mismo color que encuentren. Dibujar líneas y ordenarlos del más claro al más oscuro y viceversa.
- ✿ Diluir, en recipientes que tengan la misma cantidad de agua, diferentes cantidades de gotitas de colorantes. Ordenar los recipientes de más claro a más oscuro y viceversa.
- ✿ Mezclar en una bolsa dulces envueltos en papeles de diferentes colores y repartirlos. Decir quién tiene más o menos dulces de un color o de otro.
- ✿ Diferenciar objetos más cortos y más largos que otros.



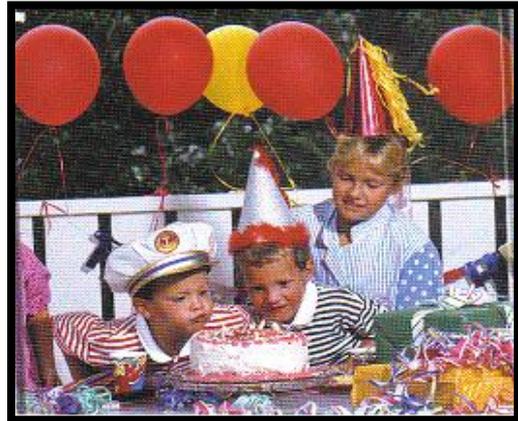
- ✿ Ubicar en una serie incompleta un elemento en el lugar que le corresponde.
- ✿ Armar colecciones de objetos y corresponder con otras colecciones con igual cantidad de elementos que la primera.
- ✿ Realizar juegos en plano gráfico (tipo juego de la “oca”)
- ✿ Vincular la lectura y la escritura de cantidades con actividades de realización frecuente.
- ✿ Distribuir en dos floreros igual cantidad de flores.
- ✿ Realizar dibujos de muchos y pocos objetos de una misma colección.
- ✿ Reconocer propiedades específicas en determinadas colecciones de objetos.
- ✿ Verbalizar sucesiones numéricas.
- ✿ Realizar comparaciones entre diferentes escrituras de cantidades numéricas.
- ✿ Analizar la memoria de la cantidad a partir de gestos, palabras, dibujos, etc.

JUGANDO CON EL TIEMPO Y EL ESPACIO

EXPECTATIVAS DE LOGRO

Que los niños:

- ✿ Se inicien en la construcción paulatina de la noción de tiempo y espacio.
- ✿ Establezcan relaciones espaciales en y entre los objetos entre sí, y en los desplazamientos.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✿ Referirnos a relaciones espaciales en el objeto:
- ✿ Iniciar en el establecimiento de relaciones de las partes de un todo entre sí para formar un todo significativo.
- ✿ Construir, modelar, recortar, plegar, pegar, armar rompecabezas de objetos y figuras.
- ✿ Producir todas las transformaciones posibles de un objeto.
- ✿ Iniciar en el reconocimiento de las propiedades geométricas en los cuerpos: forma, caras planas y curvas.
- ✿ Referirnos a las relaciones espaciales entre objetos:
- ✿ Ubicar objetos y el propio cuerpo en el espacio.
- ✿ Iniciar en el establecimiento de la posición de objetos en el espacio.
- ✿ Realizamos ubicaciones de objetos en el espacio a partir del propio punto de vista y del propio



cuerpo.

- ✿ Iniciar en el reconocimiento de las posiciones relativas de objetos en función de diferentes puntos de referencia.
- ✿ Referidos a Relaciones espaciales en los desplazamientos:
- ✿ Orientar objetos y el propio cuerpo en el espacio próximo.
- ✿ Localizar puntos de referencia.
- ✿ Iniciar en la consideración y estimación de distancias.
- ✿ Referidos a la noción de tiempo:
- ✿ Establecer secuencias ordenadas.
- ✿ Pautar tiempos de trabajo y tiempos de descanso.
- ✿ Realizar observaciones de hechos que sugieran cambios a través del tiempo.
- ✿ Describir cambios en la organización del tiempo según la zona, las costumbres, los estilos de vida y la época del año.
- ✿ Establecer estilos de vida, costumbres y hábitos sociales a través del tiempo.

JUGAMOS CON ROMPECABEZAS.

- ✿ Entregamos a los niños piezas recortadas de los rompecabezas y los invitamos a armarlos.

¡A PINTAR!

- ✿ Invitamos a los niños a pintar con tizas, crayones o gises de colores papeles de diferentes tamaños, por ejemplo un papel glacé, una cartulina, un papel afiche, etc.
- ✿ A continuación llevamos a los niños al patio y les pedimos que pinten de la misma forma con tizas o gises el piso.
- ✿ Una vez finalizado el trabajo limpiamos el piso y regresamos al aula.
- ✿ Allí conversamos con ellos dirigiendo el diálogo con preguntas como las siguientes:

- *“¿Qué fue más fácil de pintar?”*
 - *“¿Por qué?”*
 - *“¿Cómo nos dimos cuenta?”*
 - *“Si hubiésemos usado brochas más grandes para pintar. ¿hubiéramos terminado antes?”*
- ✿ El objeto es que, desde la acción, los niños comiencen a interiorizar diferentes tipos de espacios.

LA ALFOMBRA MÁGICA

- ✿ Conducimos a los niños al patio de la escuela y dibujamos el contorno de una alfombra.
- ✿ Allí les proponemos:
 - *“Vamos a jugar a que viajamos en alfombra mágica. Todas las niñas se sientan aquí, y todos los varones allí. Júntense todo lo que puedan, porque si no pueden caerse”*
- ✿ Luego decimos:
 - *“Ahora todos, niños y niñas, se colocan bien juntos”* (volvemos a dibujar el contorno de la alfombra pero más pequeño que el anterior).
 - *“¡Vamos a despegar!”*
(Dramatizamos con los niños un vuelo en alfombra mágica).

Luego le proponemos:

- *“Vamos a dibujar en el piso muchas alfombras, hasta cubrirlo todo”*
- *“Cuál alfombra es la más grande”.*



- ✿ Reflexionamos y discutimos cómo establecieron el tamaño de la alfombra más grande.

JUGAMOS CON PAPEL PERIÓDICO

- ✿ Presentamos a los niños la siguiente situación:
 - *“Vamos a construir una isla para jugar a que somos náufragos viviendo en ella”*
- ✿ Les presentamos hojas de papel periódico, y les indicamos que cubran una parte del aula para construir la isla.
- ✿ A continuación les pedimos que se sienten dentro de ella.
- ✿ Luego les proponemos que agranden la isla, añadimos más papel hasta cubrir todo el piso del aula, y les indicamos que se sienten.
- ✿ Les pedimos que comparen y discutan en cuál de los dos casos se sentaron más cómodos.
- ✿ Luego podemos proponerles el juego inverso (que jueguen a que la isla “se achica”), para lo cual deben ir quitando papeles de modo que se necesiten acercarse más uno al otro, a fin de “no caer al agua”.



HACEMOS RECORRIDOS

- ✿ Recorremos junto con los niños las dependencias del kínder; en todos los casos señalamos las salas que allí se encuentran, para qué sirven, quiénes trabajan, etc.
- ✿ Al regresar al aula formulamos a los niños preguntas como estas:
 - *“¿Qué sala esta mas lejos que la nuestra?”*
 - *“¿Cuál es la más cercana?”*

- “¿Qué hay al lado de la cocina?”
- “¿Qué podemos encontrar frente a la sala de música?”
- ✿ Podemos también realizar junto con los niños una maqueta con elementos figurativos para reproducir el recorrido realizado.

JUAN ARRIBITA Y PEPE ABAJITO

- ✿ Presentamos a los niños la siguiente situación, al mismo tiempo que la dramatizamos corporalmente (con el objeto de establecer relaciones entre el propio cuerpo y el espacio):
 - “les voy a contar la historia de dos niños. Uno llamado Juan Arribita (nos estiramos bien y levantamos alto los brazos), el otro, Pepe abajito (nos agachamos tocando el suelo con los brazos).”
- ✿ Luego les proponemos:
 - “nos estiramos bien alto, como Juan arribita; nos agachamos bien bajo, como Pepe Abajito.”
- ✿ A continuación les decimos:
 - “Ahora les voy a contar algo sobre estos dos personajes y, cada vez que yo diga ‘Pepe Abajito’, ustedes se agachan”.
- ✿ Relatamos entonces una historia en la que los dos amigos se encuentran, salen a jugar, etc. Durante la narración nombramos varias veces a los personajes, para que el juego resulte divertido.
- ✿ Luego les decimos:
 - “Como Juan Arribita siempre miraba hacia arriba, veía las cosas que estaban arriba. Miramos hacia arriba como Juan Arribita: ¿Qué vemos? ”
- ✿ Realizamos lo mismo con “Pepe Abajito”.

¿QUÉ COSA ES?

- ✿ Pedimos a los niños que formen una ronda sentados en el piso.
- ✿ Luego les decimos:

- *“Estoy mirando una cosa que está arriba de nosotros”*
- *“¿Qué es?”*
- *“¿Quién adivina?”*
- *“¿Sirve para dar Luz?”*

O También:

- *“¿Estoy mirando cosas que están debajo?”*
 - *“¿Qué son?”*
 - *“¿Quién adivina?”*
 - *“hay muchos y todos los tenemos en los pies. ¿Qué son?”*
- ✿ Vamos dando pistas, basándonos en la ubicación *“arriba - abajo”* de los objetos con respecto a los niños, para que vayan deduciendo de qué objetos se trata.

JUGAMOS A “JACINTO DICE...”

- ✿ En este juego trabajamos, especialmente, la relación *“arriba-abajo”*.
- ✿ Nos ponemos de pie frente a los niños, y les decimos que un personaje llamado *“Jacinto”* va a dar ciertas órdenes que deben cumplir (podemos utilizar un títere como soporte).
- ✿ Decimos, por ejemplo:
 - *“Jacinto dice que coloquemos una mano arriba de la cabeza”,* y realizamos el gesto enunciado para que los niños nos imiten.
- ✿ Es importante recordarles a los niños que sólo tienen que hacer lo que ordena *“Jacinto”*. Por ejemplo, si decimos



- *“Jacinto dice que nos agachemos”*, todos los niños deben agacharse; en cambio, si solo decimos
- *“ponerse de pie”* y demostramos la acción, como *“Jacinto”* no lo dijo, deben permanecer quietos.

ASÍ ES MI CUERPO

- ✿ Esta actividad permite a los niños explorar las diferentes partes del cuerpo, siguiendo las relaciones *“arriba-abajo”*.
- ✿ Indicamos a los niños que hagan una ronda. Les preguntamos qué parte del cuerpo está más arriba.
- ✿ Pedimos a los niños que muevan la cabeza para arriba y para abajo, a un costado y al otro.
- ✿ Les decimos que inventen otra manera de mover la cabeza.
- ✿ Pedimos que se toquen los huesecitos de la parte trasera del cuello, y luego toquen los de un compañero cuando este mueve la cabeza.

JUGAMOS CON UNA BOLSITA

- ✿ Indicamos a los niños que traigan a clase una bolsita pequeña rellena con arroz, bolsitas de unicel o arena
- ✿ Les pedimos que la arrojen de diferentes maneras, por ejemplo: por encima de la cabeza, por debajo de las piernas, por encima de un hombro, etc.
- ✿ Luego les preguntamos:
 - *“¿de qué otras maneras pueden hacerlo?”*
 - *“¿Quién la arroja bien alto?”*
 - *“¿Cuándo yo digo ‘arriba’, la arrojan hacia arriba; cuando digo ‘abajo’, la arrojan hacia abajo, sin equivocarse?”*

- *“Llevamos a pasear la bolsa: encima de la cabeza, sobre la palma de la mano, arriba del hombro”, etc.*

ADORNOS EN LA PARED

- ✿ Colocamos en la pared un papel afiche o planchas de unicel o telgopor formando un panel.
- ✿ Proponemos a los niños que dibujen, recorten o armen lo que quieran, para pegar luego sobre el panel.
- ✿ Una vez que los niños hayan hecho sus trabajos, les indicamos que los peguen formando dos filas, una arriba y otra abajo del panel.

EL CUERPO Y EL ESPACIO

- ✿ Pedimos a los niños que se pongan de pie, señalen y nombren las partes del cuerpo que se ubican por delante y las que se ubican por detrás.
- ✿ Luego les indicamos que con el dedo más largo de una de sus manos se toquen una parte del cuerpo ubicada adelante del mismo.
- ✿ Ahora les proponemos que se rasquen la espalda.
- ✿ Por último les indicamos (más rápido) que se toquen otras partes del cuerpo a la orden de adelante o atrás.

DON CANGURO Y DON CANGREJO

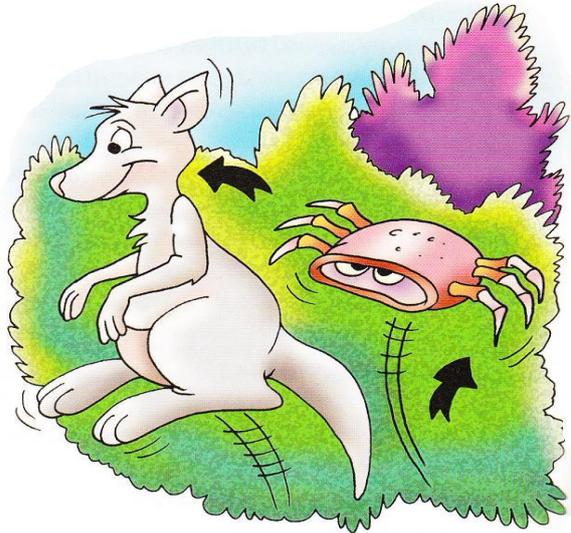
Continuamos trabajando el cuerpo (como objeto) en relación con el espacio cercano.

- ✿ Invitamos a los niños a sentarse formando una rueda y les presentamos la siguiente situación:
“Una vez, se encontraron don canguro y don cangrejo. Bueno, es una manera de decir; porque en realidad se desencontraban a cada rato. ¿Y saben por qué? Porque don canguro camina dando

saltos hacia adelante... así” (damos saltitos hacia adelante) “y don cangrejo da saltos hacia atrás... así” (damos saltitos hacia atrás).

- A continuación, les proponemos:

“Ahora, cuando yo diga ‘don canguro’, todos dan un saltito hacia adelante; y cuando diga ‘don cangrejo’, todos dan un saltito hacia atrás.”



Relatamos una historia con ambos personajes.

JUGAMOS CARRERAS

- Proponemos a los niños jugar carreras, pero utilizando distintos modos de desplazamiento: caminado (hacia adelante o hacia atrás); en cuadrúpeda (hacia adelante o hacia atrás), con saltitos (hacia adelante o hacia atrás).

JUGAMOS CON UN ARO

Con este juego trabajamos la relación de los objetos en el espacio.

- Necesitamos ubicar al grupo en un espacio amplio para que cada niño trabaje cómodamente. Le entregamos a cada uno un aro.
 - Decimos a los niños consignas como las siguientes:
 - *“nos metemos dentro del aro y corremos.” “Viajamos en automóvil (el aro es el volante) y ponemos el aro delante de nosotros.”*



- *“Viajamos en tren: nos ubicamos uno detrás de otro y tomamos el aro por delante.”*

✿ Luego les solicitamos que apoyen el aro en el piso, separen dentro, y decimos:

- *“saltamos adelante y atrás, a un costado y al otro.”*

- *“Ahora el aro es una rueda, la hacemos girar (empujándola) para adelante, la*

corremos y la alcanzamos.”

- ✿ Les decimos que hagan lo mismo, pero hacia atrás.
- ✿ Les pedimos que tomen el aro con una mano, al costado del cuerpo, y cuando escuchen la orden “adelante” lleven el aro hacia adelante, y cuando escuchen la orden “atrás” lo lleven hacia atrás.

¡A LA ORDEN!

- ✿ Pedimos a los niños que traigan una bolsita rellena de granos de arroz, arena o bolitas de unicel.
- ✿ Les indicamos que pongan la bolsita sobre la mesa, debajo de la silla, delante de nosotros, detrás de ellos, etc.
- ✿ Luego podemos proponerles que den ellos las órdenes, respetando turnos.

LA ESCONDIDA

- ✿ Tapamos los ojos a un niño y le indicamos a otro que se esconda.
- ✿ Mientras trata de encontrarlo, el resto del grupo debe ayudarlo diciendo solamente *“arriba-abajo”, “al costado”, “al otro costado”,* etc.

- ✿ Cuando el niño lo encuentre, le descubrimos los ojos y le indicamos que describa el lugar en el que está su compañero, por ejemplo: *“Juan está debajo de la mesa”*.
- ✿ Hacemos pasar luego a otro niño, y así sucesivamente.

¡A ADIVINAR!

- ✿ Mencionamos objetos presentes en el aula con las coordenadas *“adelante-atrás”, “arriba-abajo”, “cerca-lejos”,* para que los niños adivinen de qué objeto se trata.
- ✿ Por ejemplo les decimos:
 - *“¿Qué es lo que hay sobre la mesa, cerca de la pizarra?”*
- ✿ **Variante:** podemos repetir el juego invirtiendo los roles; un niño por turno va ocupado nuestro lugar.



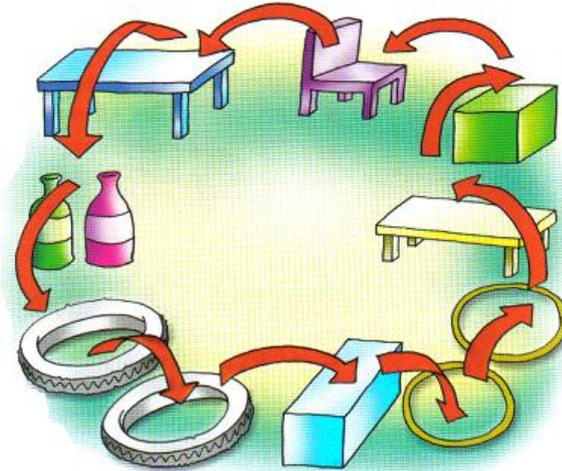
LA MAESTRA CON ANTEOJOS



- ✿ Nos colocamos un par de anteojos confeccionados con cartón, y decimos a los niños.
 - *“hoy estoy muy corta de vista. Me puse este par de anteojos, a ver... ¿Tú eres (equivocándonos) Luis? ¿Y tú (equivocándonos) Álvaro? Igual creo que no veo muy bien, así que necesito tres ayudantes. los demás pueden sentarse donde quieran. Mes ayudantes me dirán dónde está cada uno.”*
- ✿ Hecho esto, comenzamos a preguntar a los ayudantes, por ejemplo:
 - *“¿Dónde está Mercedes?”*
 - Ellos deben contestar, por ejemplo:
 - *“Sentada en la silla que está al lado de la pizarra”, etc.*
- ✿ Luego, continuamos la actividad rotando los ayudantes.

ARMAMOS CIRCUITOS

- ✿ Armamos un círculo en el aula, utilizando elementos que tengamos a mano (cuerdas, colchonetas, cajones, cajas, botellas, irrompibles, sillas, mesas, etc.).
- ✿ Invitamos a los niños a recorrerlo libremente.
- ✿ Luego, tomando en cuenta lo efectuado, les indicamos cómo deben hacerlo (por encima del banco, por debajo de la mesa, por delante de las botellas, etc.)
- ✿ Finalmente proponemos a los niños que inventen una forma de recorrer el circuito, contando previamente cómo lo harán.



PONERLE AL...

- ✿ Dividimos a los niños en parejas, y le entregamos a cada una reproducciones de los dibujos que siguen o similares.
- ✿ Indicamos que uno de los niños de cada pareja se tape los ojos y el otro lo guíe para que pueda dibujar el elemento que le falta a cada imagen, por ejemplo: "la oreja al conejo".



Este conocido juego es útil para trabajar las relaciones espaciales, pues los niños, al guiar al compañero que debe dibujar o colocar el elemento que falta, se ven obligados a utilizar las mismas.

¡A LA ESCUELA!

- ✿ Conversamos con los niños acerca de los lugares en que viven, respecto de la ubicación de la escuela.
- ✿ Guiamos la charla mediante preguntas como las que siguen:
 - “¿Quién debe tomar algún transporte para venir a clase?”
 - “¿Quién llega caminando?”
 - “¿Cuántas cuadras camina hasta llegar?”
 - “¿Alguien vive cerca de la estación de tren o de algún otro punto de referencia?”
- ✿ Para finalizar, podemos programar una visita a la casa de algún niño que viva cerca de la escuela y, durante el recorrido, señalar lugares y objetos de referencia.

PEGAMOS ARRIBA Y ABAJO

- ✿ Proponemos a los niños dividirse en grupos de cuatro y tomar papeles de colores (por ejemplo: azules y amarillo).
- ✿ Colocamos una cartulina por cada grupo en la pared o en la pizarra, a fin de trabajar en plano vertical.
- ✿ Luego, pedimos a los niños que paguen arriba los papelitos amarillos y abajo los azules.
- ✿ **Variante:** también podemos pedir a los niños que:
 - ✿ Peguen arriba las nubes (trozos de algodón) y abajo el pasto (recolectando previamente en una plaza o un parque).
 - ✿ Peguen arriba las mariposas (recortadas o dibujadas por ellos) y debajo las hormigas (ídem que con las mariposas).
 - ✿ Peguen arriba el avión y debajo el tren.
 - ✿ Peguen arriba el sol y debajo el niño.
 - ✿ En todos los casos, trabajamos la previsión, por ejemplo preguntando:
 - “¿Dónde pegaremos las nubes? ¿Arriba o abajo?”.

TRABAJAMOS EN EL PAPEL

- ✿ Recortamos sobre cartones imágenes y se las entregamos a los niños; indicamos que realicen las consignas que se indican para cada juego de cartones.

JUGAMOS CON CINTAS

- ✿ Para realizar esta actividad, cada niño debe contar con una cinta de aproximadamente un metro o metro y medio de largo, que podemos pegar por uno de sus extremos a una vara o ramita, para poder manejarla mejor.
- ✿ Los invitamos a jugar libremente con ellas y luego les pedimos que:
 - ✿ Hagan volar la cinta por encima, por debajo; cerca, lejos; adelante y atrás de la cabeza.
 - ✿ Hagan “viboritas” y caminen a su lado.
 - ✿ Las pongan en el suelo formando una circunferencia y queden dentro de ella. Pasen hacia dentro un pie y luego el otro; luego saquen ambos afuera; lo mismo en cuatro patas; pasen adentro una mano, la otra, un pie, el otro, de modo tal que todo el cuerpo quede dentro de la circunferencia.
 - ✿ Haga una casa grande (una frontera grande) usando todas las cintas para que todos los niños entren dentro de ella.
- ✿ En todos los casos reflexionamos y discutimos con los niños la posición del cuerpo en relación con la cinta.



RELACIONES EN EL ESPACIO

- ✿ Dividimos a los niños en grupos, y le entregamos una copia de las siguientes tarjetas a cada uno.

- ✿ Les pedimos que señalen en ellas las relaciones: grande, pequeño, corto, largo, alto, bajo, dentro, fuera, adelante, atrás, arriba, etc.
- ✿ Para reforzar estas nociones les pedimos que indiquen objeto que se relacionen con otros de cualquiera de las maneras anteriormente citadas.

MARCAMOS CAMINITOS

- ✿ Entregamos a los niños cartones como los siguientes y les pedimos que cumplan las consignas que se encuentran en ellos.

VAMOS A PASEAR



- ✿ Proponemos a los niños:
 - *“vamos a dar un paseo por los alrededores de la escuela. Pero, ¡escuchen bien! Hoy estoy un poco olvidadiza, y puede ocurrir que algún momento del paseo no recuerde dónde estoy. Por eso, para que podamos regresar, vamos a ir anotando todas las cosas que nos llamen la atención por el camino.”*
- ✿ Llevamos lápiz y papel, para ir tomando nota de los puntos de referencia que los niños nos vayan indicando (por ejemplo la casa de rejas verdes, la panadería, etc.)

- ✿ En un determinado momento del recorrido, decimos a los niños: *“Bien, ya es hora de regresar; pero... olvidé el camino”*.
- ✿ A continuación les vamos leyendo las referencias anotadas, para que entre todos vayan encontrando el camino de regreso.
- ✿ Podemos repetir esta actividad de la misma manera, con otro/s recorrido/s. guardamos las hojas con las referencias anotadas en cada paseo. De esta manera podremos hacer referencia a un paseo determinado, simplemente siguiendo las referencias de la hoja en cuestión.

COSAS DE AYER – COSAS DE HOY

- ✿ Indicamos a los niños que traigan a la clase fotografías antiguas de personas, objetos, utensilios, vestimentas, calzados, herramientas, transporte, etc.
- ✿ Les pedimos que las comparen con fotografías actuales de los mismos elementos, establezcan las diferencias entre las más antiguas y las modernas, y señalen los rasgos presentes antes que perduran hasta hoy.
- ✿ Conducimos la charla de modo que establezcan las diferencias entre el antes y el ahora: cómo eran los diseños, las formas predominantes, los materiales utilizados para su realización, etc.
- ✿ Si hay una cantidad suficiente de fotografías, pedimos que las clasifiquen y que armen una carpeta con las mismas.

CONVERSAMOS CON LOS PAPÁS

- ✿ Invitamos a los padres de los alumnos a concurrir a una clase, a fin de que los niños les pregunten a qué jugaban cuando eran pequeños, qué programas habían en la TV, cómo se comportaban en la escuela, etc.
- ✿ Los padres pueden enseñar a los niños algunos juegos que jugaban cuando tenían su edad.

LOS CUMPLEAÑOS

- ✿ Conversamos con los niños sobre los cumpleaños y averiguamos qué hacen en las fiestas, qué comidas les gustan etc.
- ✿ Luego, preguntamos cómo se preparan cuando los invitan a un cumpleaños y les proponemos dramatizar las acciones que verbalizan (bañarse, peinarse, vestirse, lavarse los dientes, etc.).
- ✿ A continuación, les proponemos que cambien todos muy erguidos, perfumados, como cuando van a un cumpleaños, y que expliquen qué hacen cuando llegan al mismo, a qué juegan, y que dramaticen sus respuestas.
- ✿ Después, preguntamos si luego de jugar siguen estando tan planchaditos y limpitos como cuando llegaron, cómo están la camisa, el pantalón, las mejillas, etc. Les proponemos dramatizar también estas respuestas.
- ✿ Luego, mostramos a la clase láminas como las que se presentan en las páginas siguientes.
- ✿ Pedimos a los niños que las ordenen, de acuerdo con lo comentado.
- ✿ También podemos entregarles otras, para intercalarlas a manera de distractores.

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

- ✿ Realizar plegados en diferentes clases de papeles y analizar las partes en función del todo.
- ✿ Realizar transformaciones en objetos y establecer relaciones entre las partes en función del objeto completo.
- ✿ Armar y diferenciar construcciones con bloques en tres dimensiones.
- ✿ Realizar desplazamientos en recorridos cortos y largos, y establecer puntos de referencia.

- ✿ Realizar caminos diferentes para un mismo recorrido; establecer regularidades y diferencias.
- ✿ Reconocer caminos más cortos y caminos más largos.
- ✿ Dibujar recorridos sencillos en gráficos planos.
- ✿ Percibir distancias y establecer objetos cercanos y alejados.
- ✿ Nombrar en el medio cercano los espacios más grandes y los más pequeños. Designar puntos de referencia en cada uno de ellos.
- ✿ Construir objetos y poner en juego el vocabulario espacial de uso frecuente.
- ✿ Resolver problemas sencillos surgidos en relación con la posición de los objetos y/o sus partes.
- ✿ Describir un objeto de tal forma que alguien que lo vea pueda saber qué es.
- ✿ Realizar una construcción y describírsela a un compañero para que este pueda dibujarla.
- ✿ Dibujarla un mismo objeto desde diferentes posiciones y explicar por qué aparece diferentes en los dibujos.
- ✿ Elegir un cuerpo geométrico cualquiera y dibujarlo.
- ✿ Expresar verbalmente un recorrido frecuente. Explicar en qué momentos el camino se hace recto y en cuáles hay giros.
- ✿ Identificar elementos de orientación en el medio cercano.
- ✿ Relatar el camino más largo y el más cortó que se realiza seguido.

6.7. FACTIBILIDAD

Esta propuesta fue factible, realizarla a las maestras de la institución investigada, ya que necesitan de un documento de apoyo que les ayude a mejorar su trabajo diario a través de juegos que les servirá para el desarrollo de las actividades lúdicas inmersas en el aprendizaje de los niños y niñas.

Este manual contiene actividades que ayudan a niños y niñas en el dominio del desarrollo lógico matemático, lúdico y motriz a través de múltiples juegos, para que den rienda suelta al impulso creador a través del desarrollo de habilidades y destrezas. De esta manera los niños se sentirán útiles, creativos, reflexivos, seguros de sí mismos, capaces de enfrentarse a los cambios de nivel de educación.

6.8. IMPACTOS

Al realizar el presente manual, se pretende apoyar al docente para facilitar su tarea educativa diaria, el presente documento trata de ofrecer múltiples y diversas alternativas para evitar la rutina e incentivar el ejercicio innovador, a la maestra se espera que con la aplicación de este manual las maestras conviertan el aula en talleres dinámicos, permitiendo facilitar el proceso de socialización de los niños y niñas, e incorporando hábitos, destrezas en la jornada diaria, y sobre todo crear espacios para aumentar su creatividad.

Con el desarrollo de las actividades lúdicas se pretende aprovechar al máximo las capacidades de aprendizaje del niño y de la niña, sacar a flote el desarrollo de las nociones lógico matemáticas y que adquieran independencia en sus actuaciones fundamentales a través del juego. Transformando el “CENTRO INFANTIL PARVULITOS” en un espacio de alegría, de pensamiento, y sobre todo, de realización humana.

6.9 DIFUSIÓN

La difusión de este manual se realizará a través de la actividad de promoción de las autoras de la propuesta, en primera instancia en el ámbito investigado y de aplicación; luego se aplicará y se socializará, a todos los paralelos del Centro Infantil involucrado.

La masificación será primero personal y después con la ayuda de los docentes que participan, que se convertirán en multiplicadores de la propuesta.

De ser posible se publicará el documento final con el propósito de que la propuesta se difunda a todo el sector educativo de nivel inicial.

6.10 BIBLIOGRAFÍA

RONDAL, JEAN-Adolphe; HURTIG, Michel: INTRODUCCIÓN A LA PSICOLOGÍA DEL NIÑO. Ed. Herder.

GARCÍA Sicilia, J.; IBAÑEZ, Elena y otros: PSICOLOGÍA EVOLUTIVA Y EDUCACIÓN INFANTIL. Ed. Santillana.

ORTEGA RUIZ, Rosario: EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO. Ediciones Alfar. Sevilla 1992.

BLANCO SIERRA, Javier: EL JUEGO INFANTIL, JUAN XXIII, ORENSE, 1992.}

GARAIGARDOBIL, M. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. SECO OLEA, MADRID. 1990

MOYLES J.R. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA, MORATA, MADRID.} 1990.

ORTEGA. R.: EL JUEGO INFANTIL Y LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DEL CONOCIMIENTO,} Alfar, Sevilla. 1992

ORTEGA, R.: JUGAR Y APRENDER, Diada. 1990.}

AMONACHVILLI, C. EL JUEGO EN LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DE LOS ESCOLARES. **(1986).**

CHATEAU, J. (1973). PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES. Buenos Aires: Kapeluz.

DÍAZ, A. EL JUEGO COMO ACTIVIDAD DE ENSEÑANZA Y/O APRENDIZAJE: ADAPTACIONES METODOLÓGICAS BASADAS EN LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS. En A. **(1993)**.

GARAIGORDOBIL, M. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL. MADRID: SECO OLEA. **(1990)**.

GUTIÉRREZ DELGADO, M. 140 JUEGOS PARA LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ. Sevilla: Wanceulen. **(1989)**.

GUTIÉRREZ DELGADO, M. LA EDUCACIÓN PSICOMOTRIZ Y EL JUEGO. SEVILLA: WANCEULEN. **(1991)**.

JACQUIN, G. LA EDUCACIÓN POR EL JUEGO. Madrid: Atenas. **(1958)**.

PIAGET, J. LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO. México: Fondo de Cultura **(1959)**.

RUIZ PÉREZ, L. M. DESARROLLO MOTOR Y ACTIVIDADES FÍSICAS. Madrid: Gymnos. **(1987)**.

KATS, Regina CRECER JUGANDO CORPORACION HOGAR, Quito – Ecuador **(2002)**

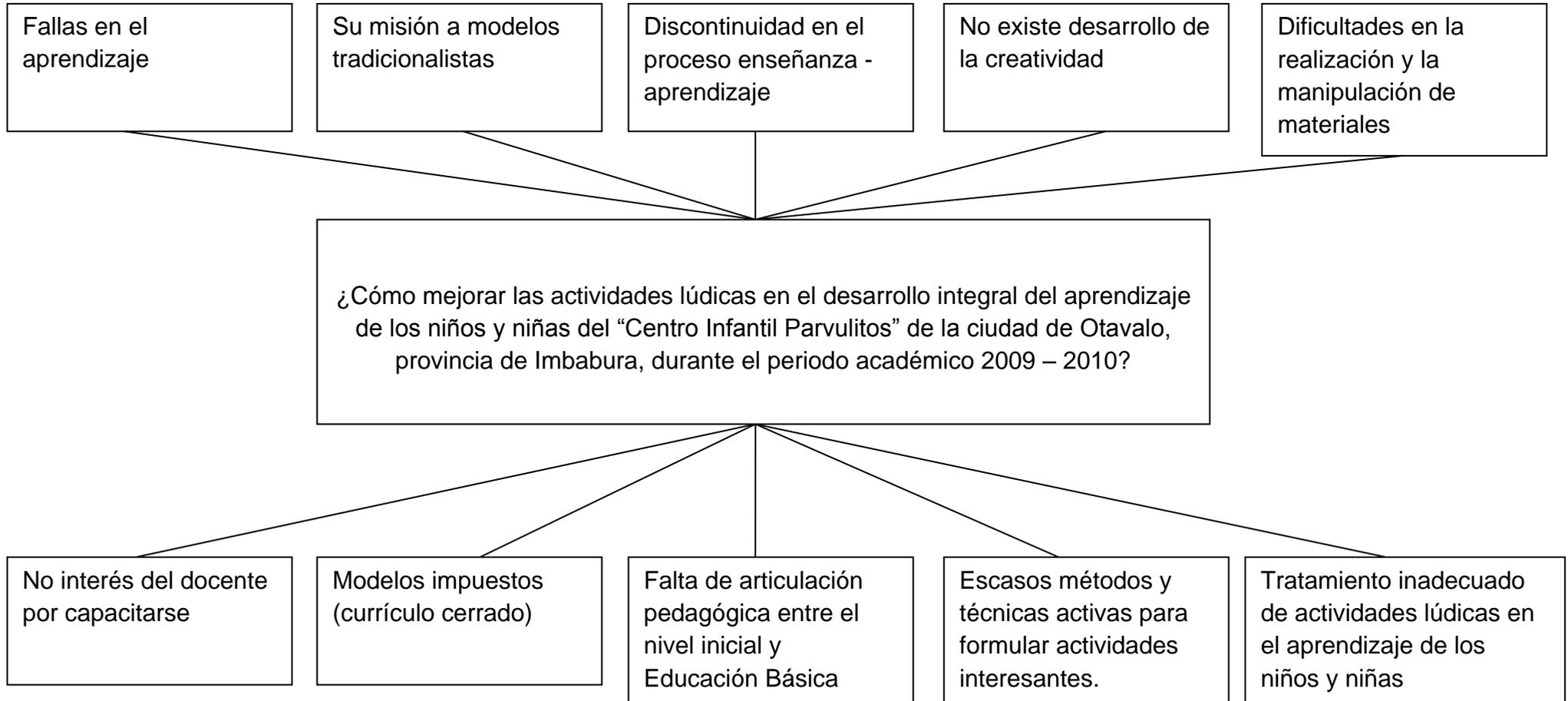
NAVARRO, Hugo EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EN EL AULA Otavalo – Ecuador **(2000)**

Alejandra ERBITI Y Lucia GUARINO – 1ª EDUCACIÓN
ACTIVIDADES PARA EL DOCENTE DE PREESCOLAR
Buenos Aires

AMENOS

ARBOL DE PROBLEMAS

ANEXO 1



ANEXO 2

MATRIZ DE COORENCIA

Formulación del problema	Objetivo general
<p>¿Cómo mejorar las actividades lúdicas en el desarrollo integral del aprendizaje de los niños (as) del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, durante el periodo académico 2009 – 2010.</p>	<p>Mejorar las actividades lúdicas en los niños (as) del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, para obtener mejores resultados en el desarrollo integral del aprendizaje.</p>
Interrogantes	Objetivos específicos
<p>1.- ¿Ayudaría a mejorar el desarrollo integral del aprendizaje, la incorporación de actividades lúdicas?</p> <p>2.- ¿Cuáles son las actividades más apropiadas para mejorar el desarrollo integral del aprendizaje de los niños (as) a través del juego?</p> <p>3.- ¿Al desarrollar las actividades lúdicas inmersas en el aprendizaje se lograría mejorar la calidad de educación?</p> <p>4.- ¿Un buen proceso de enseñanza - aprendizaje a través del juego contribuiría el desarrollo del pensamiento en los niños de nivel inicial?</p> <p>5.- ¿Qué métodos, técnicas e instrumentos activos ayudarían a un buen desempeño de los niños de pre – básica en las diferentes áreas a través del juego.</p>	<p>1.- Diagnosticar las actividades lúdicas que aplican en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos” de la Ciudad de Otavalo.</p> <p>2.- Identificar estrategias que permitan el desarrollo de la actividad lúdica.</p> <p>3.- Elaborar una guía didáctica para desarrollar la actividad lúdica en los niños y niñas del “Centro Infantil Parvulitos”.</p> <p>4.- Socializar la guía didáctica entre los docentes involucrados en el ámbito educativo de esta investigación.</p>

ANEXO 3

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
 PROGRAMA DE PROFESIONALIZACIÓN DOCENTE
 Mención Parvularia

Fecha:

Nombre del niño/a.....

Centro de Desarrollo Infantil “Parvulitos”

Profesoras: Martha Valenzuela –Margot Orellana

FICHA DE OBSERVACIÓN

Marque con una X las características del fenómeno observado

ASPECTOS A EVALUAR	ESCALA DE VALORES				
	1	2	3	4	5
1- ¿Inventa juegos increíbles?					
2- ¿Disfruta y comprende los juegos?					
3- ¿Le gusta los juegos y los rompecabezas que requieran de la lógica?					
4- ¿Les gusta los juegos de mesa (dominó, cartas)?					
5- ¿Le gusta resolver rompecabezas, laberintos y otras actividades similares?					
6- ¿Le gusta correr, saltar, moverse rápidamente, brincar, luchar?					
7- ¿Disfruta jugar con sus compañeros conversar después y antes del juego					
8- ¿Busca compañía para el juego o se aísla?					
9- ¿Es capaz de aprender de sus errores y logros en el juego?					
10- ¿Hace muchas preguntas acerca de las reglas del juego?					
11- ¿Piensa en un nivel más abstracto y conceptual que sus compañeros?					
12- ¿Disfruta y comprende los juegos de palabras?					
13-¿Se destaca en uno o más deportes?					
14-¿Demuestra independencia, creatividad, prudencia y voluntad en el juego?					
15-¿Le gusta clasificar y jerarquizar cosas?					

ANEXO 4

Yo, Guianela Chicaiza Farinango Directora del “Centro Infantil Parvulitos” de la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura.

CERTIFICO

Que las señoras Martha Valenzuela Vaca y Margot Orellana Galarza, en su condición de estudiantes de la FECYT mención Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, aplicaron la ficha de observación a niños y niñas de este plantel.

Faculto a las interesadas hacer del presente el uso que crean conveniente.

Otavalo, 8 de julio del 2010.

Dra. Guianela Chicaiza F.

Directora.

ANEXO 5

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE VALIDACIÓN

PROPUESTA ALTERNATIVA

**“MANUAL PARA DESARROLLAR LAS NOCIONES LÓGICO
MATEMÁTICAS A TRAVES DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN LOS
NIÑOS Y NIÑAS DEL CENTRO INFANTIL PARVULITOS DE LA
CIUDAD DE OTAVALO”**

AÑO 2010.

Licenciada.

María Trinidad Valenzuela

Licenciada del 1er año de Educación Básica de la Escuela “La Sallé”.
Dígnese revisar y analizar el trabajo que ponemos a su consideración,
para lo cual presentamos la respectiva ficha.

La escala de valorización será del 1 al 3.

3 equivale a MUY SATISFACTORIO
2 equivale a SATISFACTORI
1 equivale a POCO SATISFACTORIO

Por favor marcar con una X en el casillero que considere pertinente

DATOS PERSONALES DEL EXPERTO:

Apellidos y nombres:.....

Título profesional:.....

Experiencia profesional:.....

Institución educativa en la que labora:.....

Dirección:.....

Teléfono:.....

ASPECTOS	DESCRIPCIÓN	INDICE		
		1	2	3
Adecuado	Diseñado para las maestras de Nivel Inicial			
Científico	En base a la teoría cognitiva y constructiva			
Original	Esta elaborado en base a nuestras experiencias docentes e investigaciones realizadas mediante textos, compilaciones y otros.			
Actualizado	Se utilizarán textos innovados de acuerdo a la Reforma Curricular.			
Claro	Uso de la tecnología de fácil comprensión.			
Metodológico	Está elaborado de acuerdo a las técnicas activas de aprendizaje.			
Ejercicio de Aplicación	Jugando con los atributos, Jugando con el tiempo y el espacio			
Presentación	La secuencia de contenidos y su presentación son atractivos para maestras y niños.			

OBSERVACIONES.....

.....

SUGERENCIAS:.....

.....

FIRMA:.....

C.C:

FECHA:.....

ANEXO 6

FOTOGRAFÍAS





Reuniones de trabajo con el MSC. Hugo Andrade Jaramillo, Director de tesis.

Las actividades lúdicas presentes en las labores diarias para el mejor aprendizaje de los niños y niñas.



El aprendizaje a través del juego permite que los niños interioricen el aprendizaje, la manipulación del material es un factor importante.



El juego permite que las actividades diarias se conviertan en un disfrute y permite que los niños sean críticos, reflexivos y creativos..



