



# **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

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

### **TEMA:**

**“JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MONÚFAR " DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA IMBABURA, EN EL AÑO 2016 - 2017”**

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

### **AUTORA:**

Benavides Velasco Miriam Guadalupe

### **DIRECTORA:**

MSc. Nelly Acosta

**Ibarra, 2017**

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Certifico que la presente tesis de grado realizada por Miriam Guadalupe Benavides Velasco egresada de la Facultad de Ciencia y Tecnología, carrera de Docencia en Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, se desarrolló bajo mi dirección. Es un trabajo estructurado de manera independiente, personal e inédito y ha sido conducido bajo el título **"JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MONÚFAR " DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA IMBABURA, EN EL AÑO 2016 - 2017"**

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

En la ciudad de Ibarra, 26 de julio del 2017



**MSc. Nelly Acosta**

## **DEDICATORIA**

El presente trabajo lo dedico con profundo amor y respeto a Dios, quien con su infinita bondad y amor permitió culminar un logro más en mi vida. A mi hijo Alejandro, quien constituye el motor que impulsa mi vida. A mi Madre María Velasco, por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, su ejemplo, pero más que nada, por su amor incondicional. A mi esposo, Marcelo que con su amor apoyo ha estado junto a mí en todo momento. A mis hermanos, Anita, Francisco y Edmundo, quienes a lo largo de mis estudios han estado apoyándome permanentemente.

A todas las personas que de una y otra manera me apoyaron de una manera constante para cumplir con mis metas propuestas en mis estudios.

**Miriam**

## **AGRADECIMIENTO**

A la Universidad Técnica del Norte por haber posibilitado una oportunidad de superación y aprendizaje que garantizan un éxito personal y profesional, en especial, a mi tutora de tesis quien me guío con cordialidad y profesionalismo.

A la Unidad Educativa “Carlos Montúfar”, institución que me abrió sus puertas para realizar la investigación y poder culminar esta etapa importante en mi vida.

**Miriam**

## ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR .....	ii
DEDICATORIA .....	iii
AGRADECIMIENTO .....	iv
ÍNDICE DE CONTENIDO .....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	xi
RESUMEN .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN .....	xiv
<b>CAPÍTULO I.....</b>	<b>1</b>
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.1. Antecedentes .....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	2
1.3. Formulación del Problema .....	4
1.4. Delimitación del problema .....	4
1.4.1. Unidades de Observación.....	4
1.4.2. Delimitación Espacial.....	5
1.4.3. Delimitación Temporal.....	5
1.5. Objetivos .....	5
1.5.1. Objetivo General .....	5
1.5.2. Objetivos Específicos .....	5
1.6. Justificación.....	6
1.7. Factibilidad.....	8
<b>CAPÍTULO II .....</b>	<b>9</b>
2. MARCO TEÓRICO .....	9
2.1. Fundamentación Teórica .....	9
2.2. Fundamentación Filosófica .....	9
2.3. Fundamentación Psicológica.....	10
2.4. Fundamentación Epistemológica .....	11
2.5. Fundamentación Pedagógica.....	12
2.5.1. Teoría constructivista .....	12

2.5.2.	Teoría de la simulación de la cultura.....	13
2.6.	Fundamentación Sociológica .....	13
2.7.	Fundamentación Legal .....	14
2.8.	Juegos Previos .....	15
2.8.1.	Características del juego.....	16
2.8.1.1.	El juego crea orden.....	17
2.8.1.2.	El juego es independiente.....	17
2.8.1.3.	El juego es desinteresado. ....	17
2.8.1.4.	El juego es libre.....	17
2.8.1.5.	El juego es representación.....	17
2.8.1.6.	El juego es resolución.....	17
2.8.1.7.	El juego tiene tendencia propia. ....	17
2.8.1.8.	El juego es armonía. ....	18
2.8.1.9.	El juego transforma. ....	18
2.8.2.	Funciones del juego.....	18
2.8.3.	Tipos de juegos.....	19
2.8.3.1.	Jugar con algo.....	19
2.8.3.2.	Jugar como algo.....	19
2.8.3.3.	Juegos sobre algo.....	20
2.8.3.4.	Juegos grandes.....	20
2.8.3.5.	Juegos pequeños .....	21
2.8.4.	Juegos previos educativos .....	22
2.8.4.1.	Juego dinámico.....	22
2.8.4.2.	Juego canción .....	22
2.8.4.3.	Juego de relajación .....	23
2.8.4.4.	Juego con títeres .....	23
2.8.4.5.	Juego dramatizado.....	23
2.9.	Predisposición a la alimentación .....	25
2.9.1.	Necesidades nutricionales antes de los 5 años .....	25
2.9.1.1.	Energía.....	25
2.9.1.2.	Hidratos de Carbono.....	26
2.9.1.3.	Proteínas .....	26
2.9.1.4.	Grasas .....	26
2.9.1.5.	Vitaminas.....	27

2.9.2.	Los hábitos alimentarios desde la primera infancia .....	27
2.9.2.1.	Nutrición adecuada.....	28
2.9.2.2.	La mala alimentación o la alimentación deficiente .....	29
2.9.2.3.	El deleite al momento de la alimentación .....	30
2.9.3.	Problemas al momento de la alimentación.....	31
2.9.3.1.	Conducta alimentaria.....	31
2.9.3.2.	Rechazo a los alimentos .....	32
2.9.4.	Autonomía en los niños al momento de la alimentación.....	33
2.9.4.1.	Desde el hogar .....	33
2.9.4.2.	En el Centro Infantil .....	35
2.9.5.	Factores que determinan la predisposición a la alimentación .....	37
2.9.5.1.	El apetito.....	37
2.9.5.2.	El sentido del gusto .....	37
2.9.5.3.	El estado de ánimo .....	38
2.10.	Posicionamiento Teórico Personal .....	38
2.11.	Glosario de Términos .....	39
2.12.	Interrogantes de la investigación.....	42
2.13.	Matriz Categorial.....	43
<b>CAPÍTULO III.....</b>		<b>44</b>
3.	<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>44</b>
3.1.	Tipos de Investigación.....	44
3.1.1.	Investigación de campo .....	44
3.1.2.	Investigación bibliográfica .....	44
3.1.3.	Investigación propositiva .....	44
3.1.4.	Investigación descriptiva.....	44
3.2.	Métodos de Investigación.....	45
3.2.1.	Método científico .....	45
3.2.2.	Método deductivo.....	45
3.2.3.	Método inductivo .....	45
3.2.4.	Método analítico y sintético .....	45
3.2.5.	Método estadístico.....	45
3.3.	Técnicas e instrumentos .....	46
3.4.	Población y Muestra.....	46

3.4.1.	Población .....	46
3.4.2.	Muestra .....	46
<b>CAPÍTULO IV .....</b>		<b>47</b>
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS .....	47
4.1.	Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar" de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017.....	48
4.2.	Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas menores de cinco años de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar" de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017 .....	61
<b>CAPÍTULO V.....</b>		<b>71</b>
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	71
5.1.	Conclusiones .....	71
5.2.	Recomendaciones .....	72
5.3.	Respuestas a las preguntas directrices .....	72
<b>CAPÍTULO VI.....</b>		<b>74</b>
6.	PROPUESTA .....	74
6.1.	Título .....	74
6.2.	Justificación.....	74
6.3.	Fundamentación .....	75
6.3.1.	El juego en la educación infantil .....	75
6.3.2.	Juegos previos en un buen ambiente .....	76
6.3.3.	Características que deben poseer los juegos en Educación Inicial.....	76
6.3.4.	La alimentación en preescolar .....	76
6.3.5.	Los juegos de acuerdo a la edad del niño .....	77
6.4.	Objetivos .....	79
6.4.1.	Objetivo general .....	79
6.4.2.	Objetivo específicos .....	79
6.5.	Ubicación sectorial y física .....	79
6.6.	Desarrollo de la Propuesta.....	80
6.7.	Impactos .....	112



6.7.1.	Impacto educativo .....	112
6.7.2.	Impacto social.....	112
6.7.3.	Impacto cultural.....	113
6.8.	Difusión .....	113
BIBLIOGRAFÍA .....		114
<b>ANEXOS.....</b>		<b>116</b>
Anexo No. 1 Árbol de problemas .....		117
Anexo No. 2 Ficha de observación .....		118
Anexo No. 3 Matriz de coherencia .....		119
Anexo No. 4 Matriz categorial.....		120
Anexo No. 5 Encuesta a docentes .....		121
Anexo No. 6 Ficha de observación .....		124
Anexo No. 7 Fotografías.....		125

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1</b> Población.....	46
<b>Tabla 2</b> Importancia de la Predisposición a la alimentación.....	48
<b>Tabla 3</b> Intervención estratégica del docente.....	49
<b>Tabla 4</b> Al momento de la alimentación la mayoría de niños presenta .....	50
<b>Tabla 5</b> Normas claras al momento de la alimentación .....	51
<b>Tabla 6</b> La falta de disposición al momento de la alimentación las soluciona .....	52
<b>Tabla 7</b> Supervisión del momento de la alimentación .....	53
<b>Tabla 8</b> Aplicación de juegos previos y su relación con la alimentación .....	54
<b>Tabla 9</b> Conocimiento de juegos previos .....	55
<b>Tabla 10</b> Frecuencia de la aplicación de juegos previos .....	56
<b>Tabla 11</b> Estrategias que aplica para predisponer a la alimentación.....	57
<b>Tabla 12</b> Actualización en estrategias.....	58
<b>Tabla 13</b> Importancia de una propuesta para predisponer a la alimentación .....	59
<b>Tabla 14</b> Manera de conocer las estrategias para predisponer a la alimentación .....	60
<b>Tabla 15</b> Muestra apatía al momento de la alimentación.....	61
<b>Tabla 16</b> Hace berrinches antes de ingerir los alimentos.....	62
<b>Tabla 17</b> Deja los alimentos en el plato .....	63
<b>Tabla 18</b> Necesita atención y supervisión para alimentarse .....	64
<b>Tabla 19</b> Es necesario castigarlo o amenazarlo para que se alimente.....	65
<b>Tabla 20</b> Le cuesta seguir normas al momento de alimentarse.....	66
<b>Tabla 21</b> Come únicamente lo que le gusta .....	67
<b>Tabla 22</b> Se cansa fácilmente a la hora de alimentarse .....	68
<b>Tabla 23</b> Se mueve de su lugar en la mesa .....	69
<b>Tabla 24</b> Riega y desperdicia los alimentos.....	70

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1</b> Importancia de la predisposición a la alimentación.....	48
<b>Gráfico 2</b> Intervención estratégica del docente.....	49
<b>Gráfico 3</b> Al momento de la alimentación la mayoría de niños presenta .....	50
<b>Gráfico 4</b> Normas claras al momento de la alimentación .....	51
<b>Gráfico 5</b> La falta de disposición al momento de la alimentación las soluciona.....	52
<b>Gráfico 6</b> Supervisión del momento de la alimentación .....	53
<b>Gráfico 7</b> Aplicación de juegos previos y su relación con la alimentación .....	54
<b>Gráfico 8</b> Conocimiento de juegos previos.....	55
<b>Gráfico 9</b> Frecuencia de la aplicación de juegos previos.....	56
<b>Gráfico 10</b> Estrategias que aplica para predisponer a la alimentación .....	57
<b>Gráfico 11</b> Actualización en estrategias.....	58
<b>Gráfico 12</b> Importancia de una propuesta para predisponer a la alimentación.....	59
<b>Gráfico 13</b> Manera de conocer las estrategias para predisponer a la alimentación .....	60
<b>Gráfico 14</b> Muestra apatía al momento de la alimentación .....	61
<b>Gráfico 15</b> Hace berrinches antes de ingerir los alimentos.....	62
<b>Gráfico 16</b> Deja los alimentos en el plato .....	63
<b>Gráfico 17</b> Necesita atención y supervisión para alimentarse .....	64
<b>Gráfico 18</b> Es necesario castigarlo o amenazarlo para que se alimente.....	65
<b>Gráfico 19</b> Le cuesta seguir normas al momento de alimentarse .....	66
<b>Gráfico 20</b> Come únicamente lo que le gusta .....	67
<b>Gráfico 21</b> Se cansa fácilmente a la hora de alimentarse.....	68
<b>Gráfico 22</b> Se mueve de su lugar en la mesa .....	69
<b>Gráfico 23</b> Riega y desperdicia los alimentos.....	70

## RESUMEN

La presente investigación se basó en determinar cómo motivar a través de juegos previos y su incidencia en la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la unidad educativa "Carlos Montúfar " de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia Imbabura, en el año 2016 - 2017". La investigación permitió identificar la frecuencia con que los docentes aplican el juego previo como estrategia en el momento de la alimentación. Se justificó el trabajo explicando las razones por que se realizó la investigación, su importancia, factibilidad, necesidad y quiénes se beneficiarán de los resultados. Para la elaboración del marco teórico se procedió a recopilar información de libros y sitios de internet que permitieron sustentar teóricamente el trabajo de una manera científica. Una vez analizadas estas teorías, la autora se posicionó con el enfoque socio-histórico-cultural de Vygotsky, quien asume que el sujeto no responde únicamente a los estímulos de su entorno inmediato, sino que mediante la mediación de otro, es decir, gracias a la ayuda externa los transforma y los utiliza para su beneficio. En la parte metodológica se indicaron los tipos de investigación, los métodos y las técnicas, así como la población y la muestra que constituyó el número de docentes, y de niños y niñas investigados. Los instrumentos de recolección de información se constituyeron en un cuestionario de encuesta con preguntas abiertas para lograr un mejor análisis e interpretación de la información y a los niños y niñas se les aplicó una observación para evidenciar en la disposición a alimentarse. Una vez recopilados y analizados los datos, se procedió a presentarlos en tablas estadísticas y gráficos estadísticos para posteriormente sacar las conclusiones y las respectivas recomendaciones, entre las cuales está la elaboración de una guía para fortalecer en los docentes el conocimiento sobre juegos previos que motiven la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años. Las actividades propuestas en la guía constituyen un instrumento de apoyo pedagógico, creativo y novedoso, pues se basa en suplir las necesidades detectadas al momento de la alimentación, entre ellas juegos dramáticos, juegos dinámicos, juegos con rompecabezas, juegos con canciones, juegos con títeres, entre otros tipos de juegos, que permitieron que los menores acudan y se desenvuelvan dentro del comedor con autonomía y placer, es decir, que en el momento de la alimentación se desarrollen destrezas básicas para una buena integración al entorno y a la sociedad.

Palabras clave: alimentación, juego, juegos previos, predisposición a la alimentación.

## ABSTRACT

This research was based on how to motivate through previous games to predispose children under 5 years old to be fed in the “Unidad Educativa Carlos Montúfar” from Natabuela parish, Antonio Ante canton, Imbabura province, in the school year 2016 – 2017. It allowed to identify the frequency how teachers apply the previous strategy at the time of feeding. The work justified by explaining the reason for this research, its importance, feasibility, the necessity and those who will be benefited from the results. For the theoretical framework, information was collected from books and internet sites, theoretically it supported this work in a scientific way, once these theories were analyzed, the author was positioned in the sociohistorical cultural approach of Vygotsky, who assumed that the subject does not respond only to the stimuli of the immediate environment but through the mediation of another, that is said, it is thanks to the external help of the transformation and uses for benefits. The methodological part shows the types of research, methods and techniques, as well as, the population and the sample, it was the number of teachers and investigated children. The instruments to collect information were a survey, a questionnaire with open questions to achieve a better analysis and interpretation of the information and for boys and girls an observation form was used to evidence the provision of food. Then, information was collected and analyzed on statistical tables for the final results and the respective recommendations, one of them is a guide to strengthen the knowledge about the previous games to motivate children under 5 years to be fed. The activities proposed in the guide constitute a pedagogical, creative and innovative support instrument, which is based on the needs detected at the moment of feeding, such as dramatic games, dynamics, puzzles, games with songs, games with puppets and other types of games, which allow the little children to be and develop themselves inside the dining room with autonomy and pleasure, developing basic skills at the moment of feeding.

**KEYWORDS:** Feeding, previous, children, food, predisposition, games

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación cuyo tema fue Juegos previos y su incidencia en la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la unidad educativa "Carlos Montúfar " de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia Imbabura, en el año 2016 - 2017?, impulsó a la investigadora a ayudar a los docentes que tienen a su cargo la alimentación de los pequeños, pues desconocen de juegos previos para predisponer a la alimentación, es decir no conocen formas lúdicas para llevar a cabo este momento; por tanto, los niños demuestran apatía y desmotivación al ingerir los alimentos, no sienten gusto por la comida causándoles efectos contrarios a los deseados ya que la alimentación al ser consumida de manera obligada, con desánimo, conlleva a enfermedades, pues la digestión no se realizará de manera correcta. De ahí que el objetivo de esta investigación fue determinar cómo motivar a través de juegos previos para predisponer con gusto a la alimentación a los niños y niñas menores de 5 años.

En cuanto a su contenido está formulado por los siguientes capítulos:

**Capítulo I:** En este primer capítulo se detalla el problema de la investigación, y contiene además los antecedentes, el planteamiento del problema y formulación del problema, la delimitación, espacial y temporal así como sus objetivos y justificación.

**Capítulo II:** El capítulo dos contiene todo lo relacionado al Marco Teórico. Para su realización se hizo necesario recopilar información respecto al tema en libros e internet.

**Capítulo III:** En el capítulo tres se describe la metodología de la investigación utilizada a lo largo del trabajo, y en él se trata temas como los tipos de investigación, métodos, técnicas e instrumentos, determinación de la población y muestra.

**Capítulo IV:** En el capítulo cuatro se muestra detalladamente el análisis e interpretación de resultados de las encuestas y observación realizadas a los docentes y a los niños respectivamente.

**Capítulo V:** Este capítulo contiene cada una de las conclusiones a las que se llegó una vez concluido este trabajo de investigación y se completa con la descripción de ciertas recomendaciones que se sugieren a las docentes que trabajan con niños menores de cinco años.

**Capítulo VI:** Por último el capítulo seis concluye con el desarrollo de la propuesta alternativa, enfocado en fomentar normas de urbanidad y cortesía en una guía de juegos previos para motivar la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años, así también los impactos que causó la aplicación de esta propuesta.

Finalmente en este trabajo de grado existe la parte de anexos, donde se incluyen el árbol de problemas, la matriz de coherencia y los instrumentos de recolección de datos.





# CAPÍTULO I

## 1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

### 1.1. Antecedentes

A nivel mundial, el primer informe "El estado de la alimentación escolar a nivel mundial 2013", producido por el PMA, el Banco Mundial y la Alianza para el Desarrollo Infantil, brinda una visión global de la evolución de la alimentación escolar a través de mapas, análisis e investigación. En el 2009, el Banco Mundial (BM) y el Programa Mundial de Alimentos (PMA), en colaboración con el Partnership for Child Development (PCD), publicaron un análisis titulado Reconsiderando la Alimentación Escolar. El análisis se realizó para comprender mejor la creciente demanda de programas de alimentación escolar por parte de diversos países alrededor del mundo, surgida a raíz de las crisis alimentaria, energética y financiera del 2008.

El informe buscó dar inicio a un proceso sistemático para comprender mejor las fortalezas y los retos que enfrentan los programas de alimentación escolar a nivel mundial. Es una labor en progreso y representa el estado actual de nuestra comprensión de la alimentación escolar. El análisis condujo a la identificación de nuevas áreas que requieren atención más focalizada. En el informe se resaltan esas áreas y se delinea la agenda de investigación en la cual el PMA y sus asociados colaboran en la actualidad.

Los programas nacionales o locales de alimentación escolar, según el Dr. Eduardo Atalah en cuanto a desnutrición, desarrollo psicomotor y rendimiento escolar, han servido como fuente de información sobre la posible relación entre la variabilidad de la ingesta dietética y la variabilidad del rendimiento escolar. Sin embargo, hay que ser muy cautos en la evaluación de dichos programas, desarrollados casi siempre con serios problemas metodológicos que

impiden la recolección de datos confiables. En Jamaica se llevó a cabo un estudio con una metodología particularmente rigurosa, sobre los efectos que tiene en el proceso educativo la administración de una comida en la escuela. Los alumnos, de 11 a 17 años, pertenecían en su mayoría a familias de agricultores pobres.

El desayuno servido en la escuela tuvo efectos apreciables sobre la asistencia y las notas en Aritmética. Existe bastante información como para pensar que los programas de desayuno escolar pueden desempeñar papeles importantes en la escuela. Uno de ellos puede ser el mantenimiento de la atención de los niños, particularmente de quienes, por otras razones, tengan dificultades de concentración.

En el Ecuador, de acuerdo a datos del INEC, se han logrado cambios en la cultura nutricional a corto plazo, el favorecer la modificación de los hábitos alimentarios a largo plazo y la integración a las líneas de trabajo en materia de educación nutricional a educadoras y niños quienes son actores principales. Los primeros años de la vida del niño, desde su nacimiento hasta los seis años de edad, sientan los cimientos para un crecimiento saludable y armonioso.

En el Nivel Inicial de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar”, de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante de la provincia de Imbabura, se enfoca este estudio, ya que como sucede en otros centros de educación inicial, el momento de la alimentación se ha convertido en una lucha diaria para las educadoras que tienen a su cargo la alimentación y educación de los pequeños.

## **1.2. Planteamiento del Problema.**

Al observar el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de cinco años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, se

nota claramente descuido y abandono de las docentes, ellas abandonan sus obligaciones, únicamente les sirven el alimento sin hacer una motivación, un juego previo, y les dejan ahí solos, sin cuidado alguno; por ello los niños están aislados y descuidados al momento de servirse los alimentos, ellos se sienten abandonados y es así que unos comen lo que pueden; otros, lo que quieren y otros, simplemente no lo hacen.

La salud y la correcta nutrición de los niños en edades tempranas es primordial, pues están en un proceso de crecimiento donde la alimentación es básica para que lo hagan de forma correcta, pero esto parece ser de desconocimiento de las educadoras del Centro de Educación Inicial investigado, pues aún utilizan una metodología tradicional para este fin, esto es debido a que usan estrategias drásticas, gritos, maltratos para que los niños coman, entonces los niños hacen berrinches, se niegan a comer ya que se sienten obligados. Es lógico que ciertos alimentos no les gusten a los niños, y forzarlos a comer sólo les va a causar más rechazo.

Obligarles a comer o castigarles para que lo hagan es muy desfavorable tanto para el niño como para el docente que tiene a su cargo este momento, ya que tanto el uno como el otro asociarán este importante momento como algo conflictivo y desagradable.

Las docentes que tienen a su cargo la alimentación de los pequeños desconocen de juegos previos para predisponer a la alimentación, es decir no conocen formas lúdicas de llevar a cabo este momento, por tanto, los niños demuestran apatía y desmotivación al ingerir los alimentos, no sienten gusto por la comida, causándoles efectos contrarios a los deseados ya que la alimentación al ser consumida de manera obligada, con desánimo conlleva a enfermedades, pues la digestión no se realizará de manera correcta. El no contar con estrategias metodológicas para una placentera alimentación de parte de las educadoras de los Centros de Desarrollo Infantil, es un limitante para contribuir al fortalecimiento de la alimentación escolar.

El desconocimiento de correctos hábitos al momento de la alimentación a nivel de docentes, han hecho más vulnerables a los niños y niñas ocasionando una mala predisposición a la alimentación de parte de los niños y niñas, por lo tanto malnutrición y, como consecuencia, un bajo desarrollo del pensamiento, así también ocasionando múltiples enfermedades infecto-contagiosas, en sí deteriorando la calidad de vida por la falta de una educación nutricional adecuada.

Acciones de capacitación a maestros permitirán en un futuro hacer del momento de la alimentación un momento de relajación, de gusto, en pos de una alimentación agradable y saludable y depende de las maestras encontrar estrategias adecuadas para lograrlo.

Lo mencionado anteriormente permite determinar que el problema de esta investigación reside en la poca predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar”.

### **1.3. Formulación del Problema**

¿Cómo motivar a través de juegos previos para predisponer con gusto a la alimentación a los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar " de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017?.

### **1.4. Delimitación del problema**

#### ***1.4.1. Unidades de Observación.***

Para la presente investigación se tomó en cuenta a los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar”, así como también a las docentes que trabajan con estos niños.

#### ***1.4.2. Delimitación Espacial***

La investigación se efectuó en la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura.

#### ***1.4.3. Delimitación Temporal***

La investigación se realizó en el año 2016 – 2017.

### **1.5. Objetivos**

#### ***1.5.1. Objetivo General***

Determinar las estrategias que utilizan las maestras para motivar a través de juegos previos para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar" de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017.

#### ***1.5.2. Objetivos Específicos***

- Diagnosticar la frecuencia con que las docentes aplican el juego previo, como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años, evidenciando mediante la ficha de observación la disposición que presentan los niños para alimentarse.
- Fundamentar científicamente el marco teórico que sustente la importancia del juego previo como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años, mediante la revisión bibliográfica de autores y expertos en la temática.
- Proponer una alternativa de solución a las dificultades encontradas por medio de una propuesta de juegos previos, para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años.

## **1.6. Justificación**

El estudio de este tema es importante porque en la edad comprendida desde el nacimiento hasta los 5 años, el niño se encuentra en pleno desarrollo biológico, físico, psíquico, motriz y social. Es decir, se producen cambios notables en las magnitudes físicas y en la composición corporal que tienen como base una buena alimentación y nutrición. Si las necesidades nutricionales presentes durante este período de los niños no son satisfechas y/o tiene una alimentación deficiente, el organismo sufre alteraciones bioquímicas y fisiológicas que traen como consecuencias entre otras cosas retardo en el crecimiento, alteraciones cognoscitivas y una menor capacidad física e intelectual.

A fin de crecer bien y mantenerse saludables, los niños de corta edad necesitan varios alimentos nutritivos como la carne, el pescado, las verduras, los cereales, los huevos, las frutas y legumbres, así como leche materna. El estómago del niño es mucho más pequeño que el de una persona adulta, y por ello no puede ingerir la misma cantidad de alimentos que un adulto en una sola comida. Sin embargo, sus necesidades energéticas y de crecimiento corporal son mayores. Por ello, es importante que en los niños exista una total predisposición para alimentarse correctamente y así satisfacer estas necesidades.

Las bondades de la investigación radican en que los educandos al iniciar su vida escolar tienen un patrón alimentario establecido, basado en hábitos que se han formado desde su nacimiento. Estos hábitos, correctos o no, continúan ejerciendo cierta influencia en el modo de comer de los mismos. No obstante, a pesar de la fuerte influencia del hogar, la escuela o centro infantil pueden desempeñar un destacado papel en la creación de correctos hábitos alimentarios, así como en la promoción de un buen estado nutricional.

El problema de la alimentación no adecuada del niño puede llegar a convertirse en un problema grave, si no se diseñan mecanismos de atención integral cuya meta principal sea la

de mejorar el nivel alimentario de los niños, en especial de aquellos que proceden de familias con escasos recursos económicos, quienes son los más afectados como consecuencia de una incorrecta alimentación, lo que repercute en el desarrollo físico de los mismos.

El interés particular que tiene la investigadora sobre juegos previos y su incidencia en la predisposición a la alimentación a los niños y niñas se debe a que se pudo observar y evidenciar la poca importancia que se da al momento en el cual los niños se sirven los alimentos, tomando en cuenta que en la primera infancia es donde debe existir atención prioritaria, una alimentación variada y balanceada ya que su requerimiento nutricional es mayor por su desarrollo físico e intelectual. El niño debe tener un desarrollo integral, pues es menester reconocer y aplicar sus derechos.

Esta situación es evidente ya que coloca en una gran desventaja el óptimo desarrollo integral del niño, disminuyendo sus habilidades y competencias para aprender significativamente, si no se contribuye a mejorar el momento de la alimentación mediante estrategias que estimulen al niño a hacerlo con placer.

Promover el desarrollo integral en la Educación Inicial motivó a la autora a realizar esta investigación, pues es menester reconocer y aplicar sus derechos, respetando sus ritmos de aprendizaje, así como sus diferencias individuales, necesidades e intereses.

En líneas generales el desarrollo de esta investigación se justificó, en virtud de que la misma represente un aporte para una correcta predisposición a la alimentación de los niños en este período fundamental de su vida, pues sistematizar la vigilancia de la alimentación implica un reto que debe lograrse a fin de asegurar a todos los niños ecuatorianos tengan una mejor vida presente y futura.

## **1.7. Factibilidad**

La presente investigación fue factible ya que la autora contó con la suficiente preparación, la cual obtuvo durante el tiempo de carrera universitaria como para llevar adelante una tarea de este tipo, además tiene la guía y colaboración de personas entendidas en el tema.

Se tuvo la autorización de la coordinadora y docentes, quienes aseguran estar prestos a dar cualquier información que colabore con el adelanto de la investigación. Se contó con el factor económico como para llevar a cabo la investigación, el cual no es muy alto y estuvo al alcance de la investigadora.



## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Fundamentación Teórica**

Con la finalidad de sustentar adecuadamente el presente trabajo de investigación se realizó un análisis de documentos bibliográficos y de internet que contienen información sobre ámbitos del tema a investigar, seleccionando aquellas teorías más relevantes que fundamentan la concepción del problema, así como también de las variables en estudio y para la posterior elaboración de la propuesta.

#### **2.2. Fundamentación Filosófica**

La Teoría Humanista asegura que la educación tiene como fin la formación del ser humano en forma integral y humanista, considerando todos sus aspectos tanto personales como de su entorno.

Los principales representantes de esta teoría son: Pratt, Elinsner, Carls Rogers y Abrahán Maslow. El conocimiento responde a la interacción dialéctica entre el sujeto y el objeto del conocimiento. Hoy en día el hombre puede demostrar esta relación en el trabajo, en su entorno social, en la escuela, en la interacción con la sociedad. Es por ello que la relación dialéctica práctica teoría, teoría práctica, permite el desarrollo del conocimiento en un plano interactivo donde el adolescente es el centro del proceso enseñanza aprendizaje y, por lo tanto, el maestro tiene que crear espacios para que exista la interacción del adolescente con el ambiente que lo rodea. Así estas experiencias se van fortaleciendo en el transcurso del convivir social. De ello se deduce que los modelos filosóficos de nuestra educación actual responderán a los avances científicos, tecnológicos que el conocimiento abarca. Por eso los fundamentos filosóficos del presente proyecto están acordes al desarrollo de la sociedad.

Según Valladares Irma, (1999) en su obra dice: “En el campo educativo, esta teoría propicie crear el ambiente referido; el Maestro es un orientador de propósitos, de acciones y es un guía democrático del proceso de aprendizaje” (p.45).

El papel del profesor será constituirse en un estimulador de las capacidades del alumno y que este sea capaz de desenvolverse una manera autónoma y efectiva.

Estos enfoques humanistas tienen como características comunes, el énfasis en los aspectos subjetivos, el influjo de filosofías relacionadas con la fenomenología y el existencialismo, preocupadas por aspectos como el “yo”, el “existir” o el “ser” (hasta el punto de que estas teorías son citadas con mucha frecuencia como “fenomenológicas”); el rechazo de los conceptos motivacionales de la teoría psicoanalítica y conductista (y, así, el humanismo se ha presentado en ocasiones como la “tercera fuerza”) por el carácter determinista y mecanicista de ambas posiciones, así como de los supuestos de los modelos factoriales. Desde estas posiciones se entiende que la conducta es indeterminada, ya que, por uno de sus axiomas centrales, la persona es libre.

El principal autor que representa esta postura es Carl Rogers, un autor eminentemente clínico que aborda en los años 60 una formulación teórica de la personalidad en consonancia con sus posiciones terapéuticas.

En este sentido, la conducta de la persona no responde a la realidad, responde a su propia experiencia y a su interpretación subjetiva de la realidad externa, en tanto la única realidad que cuenta para la persona es la suya propia.

### **2.3. Fundamentación Psicológica**

La Teoría Cognoscitiva según Piaget, (citado por Montenegro, 2003) sostiene que el desarrollo se basa esencialmente en el proceso de adquisición del conocimiento. Por ello, a

esta teoría también se le conoce como Epistemología Genética que significa el desarrollo de diversos modos de conocer el mundo exterior.

Derivó sus teorías a partir de observaciones extensas y detalladas sobre la conducta espontánea de los niños así como las respuestas de éstos a preguntas y problemas que el investigador les presentaba para él. Los niños tratan de entender su mundo al actuar de forma activa con objetos y personas, y, los cambios del desarrollo se consideran como producto de la actividad del niño: curiosidad, búsqueda, resolución de problemas, y una estructura y significado impuestos al medio ambiente.

Según Piaget, los niños utilizan los procesos de la construcción y la invención. Es decir, intentan activamente comprender sus experiencias y entender lo que sucede y al hacerlo construyen e inventan ideas y conductas que nunca han visto. Rozo (2001) cita a Schiller y Lange, asegura que para estos psicólogos:

El juego tiene como rasgo peculiar “el placer”, pues es evidente que a todo niño le gusta jugar, aún enfermo un niño juega, solo un estado de gravedad lo limita; esta teoría destaca la independencia de la mente con respecto a la realidad y su exteriorización o productividad, pues un niño simboliza varios conceptos; esta teoría advierte que la situación emocional que siente el niño frente al juego, es un estado de conciencia donde la imaginación trasciende la realidad y la supera, es el ámbito donde sólo reina el espíritu y la libertad cumple su papel creador. (p. 134)

Se entiende que el placer que el niño siente al momento de jugar hace que sus emociones afloren, se sienta tranquilo, motivado, relajado y creativo.

#### **2.4. Fundamentación Epistemológica**

La educación es un proceso complejo intrínsecamente y difícil de materializar en forma plena. Ella busca que los educandos se realicen como seres humanos, lo cual implica

estimular su libertad y autonomía, no segregándolos del grupo social, sino incitándolos a aprehender la propia cultura de la sociedad en la que se inserta, desarrollando la capacidad de revisar, clarificar y contextualizar los valores en beneficio propio y del grupo social en el que se desenvuelve, con libertad de pensamiento para captar los valores.

## **2.5. Fundamentación Pedagógica**

### **2.5.1. Teoría constructivista**

La Teoría Constructivista, en su enfoque socio-histórico-cultural, entiende al desarrollo como un proceso dialéctico complejo, caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, la transformación, la interrelación de los factores externos e internos y los procesos adaptativos que superan y vencen los obstáculos con los que se cruza el niño. Y afirma que el proceso de aprendizaje no se da sólo desde lo genético, sino que tiene que ver con una interacción con el medio socio-cultural.

Según Vigotsky el sujeto no se limita a responder los estímulos del medio, sino que actúa transformándolos. Esto es posible por la mediación de instrumentos.

Al mencionar la interrelación de los factores externos e internos y los procesos adaptativos para superar los obstáculos lo hace porque cree que los significados provienen del medio social externo (son transmitidos por el otro, por el adulto, por el que más sabe), pero que deben ser asimilados o interiorizados por cada niño, permitiéndole de esta manera apropiarse de los instrumentos culturales y hacer una reconstrucción interna de ellos.

Vigotsky necesita plantear el concepto de la zona de desarrollo próximo (ZDP) para explicar el concepto de la formación superior del pensamiento en una construcción socio-cultural, de la cual el individuo pasa de una apropiación externa hasta convertirla en una construcción interna.

La zona de desarrollo próximo se define como el paso de la zona de desarrollo real a la zona de desarrollo potencial. En la ZDP actúan los mediadores físicos y simbólicos, también denominados "instrumentos" ya que son los que ayudan al niño a alcanzar el desarrollo potencial. Por eso en esta zona actúan la escuela, la sociedad y las actividades.

### **2.5.2. Teoría de la simulación de la cultura**

Según García (2011), Bruner y Grvey aseguran que:

Mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el "cómo si" que permite que cualquier actividad se convierte en juego. (p.4)

El juego constituye una gran oportunidad de aprendizaje y de modelación de la conducta y si hablamos de hábitos al momento de la alimentación éste sería una técnica muy válida para lograr resultados satisfactorios.

## **2.6. Fundamentación Sociológica**

Clement. M y Domínguez. (1999) dicen: "El ser humano es social por naturaleza, sus relaciones con otras personas constituyen un complicado sistema de grupos e instituciones sociales, cuyo funcionamiento se rige por un conjunto de valores aceptados y compartidos por los hombres" (p.56).

Los fundamentos sociológicos de la educación son un medio para estudiar la interacción entre la sociedad y la educación, las organizaciones educativas públicas y privadas y la educación en su importante rol de generadora de cambios sociales positivos.

Por todos los cambios ocurridos en la sociedad se hace necesario reestructurar el trabajo de las estrategias metodológicas de los docentes, es decir, este trabajo debe partir de una

necesidad o problema siendo en este caso la necesidad de que los estudiantes desarrollen su expresión oral adecuadamente.

## **2.7. Fundamentación Legal**

El proyecto se ampara en los siguientes artículos, según el Código de la Niñez y Adolescencia. (2015).

**Art. 23-** Protección prenatal.- se sustituirá la aplicación de penas y medidas privativas de libertad a la mujer embarazada hasta noventa días después del parto, debiendo el juez disponer las medidas cautelares que sean del caso.

**Art. 24.-** Derecho a la lactancia materna.- los niños y niñas tienen derecho a la lactancia materna para asegurarse el vínculo afectivo con su madre, adecuada nutrición, crecimiento y desarrollo.

**Art. 26.-** Derecho a la salud.- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual:

1. Acceso gratuito a los programas y acciones de salud públicos, a una nutrición adecuada y a un medio ambiente saludable.
2. Información sobre su estado de salud, de acuerdo al nivel evolutivo del niño, niñas adolescentes.
3. El vivir y desarrollarse en un ambiente estable y afectivo que les permitan un adecuado desarrollo emocional. (p.26)

## **Capítulo III Derechos Relacionados con el Desarrollo**

1. Contempla propuestas educacionales flexibles y alternativas para atender las necesidades de todos los niños, niñas y adolescentes, con prioridad de quienes tienen

discapacidad, trabajan o viven una situación que requiera mayores oportunidades para aprender.

2. Este derecho incluye el acceso afectivo a la educación inicial de cero a cinco de edad, y por tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles, abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos. (p.29)

Legalmente se fundamenta la investigación en los derechos que tienen los niños, niñas y adolescentes, tratando de velar por una educación nutricional que permita una mejor calidad de vida para los infantes y para los jóvenes, conscientes de que ésta reflejará también un mejor desarrollo no solo alimenticio sino también intelectual.

## **2.8. Juegos Previos**

Para M. Klein (citado por Reinoso, 2003) “el niño expresa sus fantasías, deseos y experiencias simbólicamente por medio de juguetes y juegos, y al hacerlo utiliza los mismos medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el mismo lenguaje que no es familiar en los sueños” (p.12)

El juego calma la ansiedad: transforma las experiencias sufridas pasivamente en activas y cambia el dolor en placer. En el juego y en general, son las fantasías las que promueven y mantienen el desarrollo del interés por el mundo externo y el proceso de aprendizaje del mismo, y de ellas se extrae la fuerza para buscar y organizar el conocimiento del mundo. (p.145).

El término lúdico se asocia al término juego. La Real Academia de la Lengua Relativo al juego, Bautista (citada por Calero, 2006) enuncia que: el término lúdico “se deriva del latín “Ludus” indica juego, deporte, recreación, se usan los términos lúdico o juego para determinar actividades recreativas, con un significado más amplio en lo lúdico, el placer de realizar una actividad” (p.34).

Se concibe que el juego es una manera de disfrutar ya que se complementa en varios factores, los que intervienen en varios acontecimientos dentro del aprendizaje. La puesta en práctica de las nociones, ya constituye un significado mismo de lo que es jugar.

La actividad lúdica es entretenimiento, diversión, placer, esta es una actividad espontánea que tiene su fin en sí misma, se distingue como tal del trabajo o actividad, entre las actividades lúdicas está el juego que es una actividad fundamental apoyada en la necesidad de movimiento de toda persona, que se deriva de sus intereses y estado anímico; y que se manifiesta de una manera espontánea o consciente en la búsqueda de satisfacciones internas, en la infancia y aún en la adolescencia el juego es una actividad vital; para el niño principalmente es su vida misma, y no es aventurado decir que el niño que no juega, es un enfermo físico, y moralmente será más tarde, un inadaptado.  
(p.12)

Si el juego no sería tal no tendría un significado real de lo que es propiamente ya que éste es un eje primordial en la vida del niño para desarrollarse como un principio para la metodología de trabajo con los niños; también viene a ser una acción activa en la que se relaciona con las personas y con diferentes objetos sin dejar que esta actividad se convierta como algo muy serio en el mundo del adulto como es su trabajo, implica no entrar en el diverso mundo que está incluido el niño como singularidad y como agente participativo del juego. En conclusión, el juego es un conjunto de actividades recreativas que conducen a la diversión, creación y entretenimiento.

### **2.8.1. Características del juego**

Calero (2006) según el MEC 1994, afirma que: como se ha venido expresando en el presente análisis el juego es un camino que elige el niño para divertirse y para construirse de manera espontánea y libre, su espíritu creador y su imaginación, por sus características de personalidad que tiene todo niño, el juego no tiene interés material,



pues la intención del juego es la recreación del mundo real o fantástico a través del mundo imaginario, donde el niño participa y asigna a sus personajes actos psicomotores y exposiciones verbales, entre otras características se identifican las siguientes:

2.8.1.1. *El juego crea orden.*

Es orden. La desviación más pequeña, estropea todo el juego, le hace perder su carácter y le anula.

2.8.1.2. *El juego es independiente.*

El juego es absolutamente independiente del mundo exterior, es eminentemente subjetivo.

2.8.1.3. *El juego es desinteresado.*

Es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica.

2.8.1.4. *El juego es libre.*

El juego es una actividad libre. El juego por mandato no es juego.

2.8.1.5. *El juego es representación.*

El juego es una lucha por algo o una representación de algo.

2.8.1.6. *El juego es resolución.*

El juego es una tendencia a la resolución, porque se “ponen en juego” las facultades del niño.

2.8.1.7. *El juego tiene tendencia propia.*

El juego no es la vida corriente o la vida propiamente dicha. Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporal de actividad que posee su tendencia propia.

#### 2.8.1.8. *El juego es armonía.*

El juego oprime y libera, arrebatada, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía.

#### 2.8.1.9. *El juego transforma.*

El juego transforma la realidad externa, creando un mundo de fantasía. Es la facilidad con que se rodea de misterio.

### 2.8.2. *Funciones del juego*

Las funciones del juego son aquellos ejercicios o acciones vitales que él mismo promueve en el transcurso de su desarrollo. Los juegos en su calidad de ideas y reglas, sean grandes o pequeños tienen en los programas su propia unidad que en el sentido propio de los términos: ideas y reglas sirven también para cualquier clase de juegos, como son los de lucha, juegos de persecución que se refieren a las acciones de correr y saltar, juegos de colaboración en los que se agrupan la expresión y creación corporal, entre otros.

El MEC (1994) en la obra *Juegos, rondas y canciones*, manifiesta que si se habla de los juegos con reglas (pequeños y grandes) y si se separan de los otros juegos con pocos arreglos no puede partirse del hecho de que los juegos parten de reglas fijas y permanentes, es necesario el consenso para fijarse en cada juego, reglas que son propuestas por los jugadores y puestas en común y por voto mayoritario se van aceptándolas, mientras que en los juegos no tradicionales y aún no lúdicos, estas formas de consenso no se presentan pues vienen establecidas por el manual de cada juego como son los electrónicos por ejemplo.

Como criterio didáctico de comprobación y para determinar si se trata de un buen o mal juego, se puede utilizar los aspectos de definición de un juego. Se trata de un buen juego si la actividad mantiene un balance entre:

**Tensión.** Incertidumbre y regulación.

**Participación.** Participación activa y pasiva.

**Interacción.** Acción y reacción.

**Pensamiento.** Creación y rutina.

**Dinámica.** Movimiento y descanso.

**Habilidades.** Reto y seguridad.

**Reglas.** Libertad individual y compromiso colectivo.

**Contacto Físico.** Cercanía y espacio libre.

### **2.8.3. Tipos de juegos**

Hay diferentes tipos de juego que no sólo juega el niño, sino que sigue jugando el joven y el adulto y se clasifican de la siguiente manera:

#### **2.8.3.1. Jugar con algo**

La persona explora su ambiente o su objeto con su imaginación siempre tratando de vencer problemas más difíciles (juego del fresbee). juegos de exploración de habilidades, de funcionamiento (Ejemplo: colocar colores, tamaños, etc.).

#### **2.8.3.2. Jugar como algo**

En estos tipos de juegos niños o adultos construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente (el papá, la mamá, el mecánico, el payaso, etc.) juegos de imitación, juegos de representación, juego de roles (jugar al chofer, jugar a los cocineritos).

Estos dos tipos de juegos son actividades mediante las cuales el niño aprende los elementos del mundo, su entorno, establece relaciones que desarrollan su inteligencia.

#### 2.8.3.3. *Juegos sobre algo*

Es el juego con idea y reglas determinadas del campo recreativo y deportivo. Siempre se juega sobre una idea central: “coger a alguien” (persecución), alcanzar goles (fútbol), provocar fallas del adversario (tenis, voley), vencer al adversario (lucha), etc., juegos con ideas y reglas, juegos competitivos, juegos deportivos, juegos organizados (ratón y gato, fútbol).

Es así que el maestro procurará que el juego incida en una educación personalizada, a fin de obtener comportamiento espontáneo y placentero y no un comportamiento obligado. Por ello el juego deberá crear expectativas dependiendo del estilo de aprendizaje de cada niño, dando importancia siempre a sus sentimientos y necesidades. Existe también una clasificación de los juegos, en ésta están los juegos grandes y los juegos pequeños.

Chateau (citado por Calero, 2006) “considera oportuno que el tratamiento metodológico subdividir en dos grandes grupos: juegos grandes y juegos pequeños”.

#### 2.8.3.4. *Juegos grandes*

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2012), los juegos grandes constituyen una actividad lúdica con mayor complejidad, que desarrollan o necesitan un cierto nivel de capacidades y habilidades, por ejemplo las tácticas y técnicas; y que, preparan para los juegos establecidos como disciplinas deportivas como el básquet, fútbol, voleibol, tenis, etc. También los juegos iniciales y preparatorios para los juegos deportivos se incluyen aquí, siempre y cuando mantengan la idea principal del gran juego, por ejemplo: alcanzar goles; aunque puede ser reducida la complejidad en el caso del fútbol al expresar mete gol tapa, uno contra uno.

El juego grande puede ser un juego predeportivo o el juego deportivo mismo, el primero de éstos contiene ya la idea, reglas, técnicas y tácticas del juego completo y no solo sirve para el juego deportivo, dependiendo de la edad, del ambiente y de las condiciones puede y debe tener su sentido en sí mismo, sin pensar siempre en su utilidad para el deporte por ejemplo mete gol tapa, indorfútbol, básquet a un cesto, entre otros.

#### 2.8.3.5. *Juegos pequeños*

Un juego pequeño se define como una actividad motriz lúdica, con reglas simples que movilizan las capacidades físicas e intelectuales del practicante sin grandes exigencias físicas ni grandes complicaciones técnicas ni tácticas.

El sentido de jugar un pequeño juego es mayormente satisfactorio en sí mismo con el efecto recreativo; pero también puede servir para otras funciones fuera del juego como el entrenamiento o en la etapa de calentamiento para juegos más complejos.

La aplicación de reglas sencillas, la interrelación reducida que se produce y la habilidad mínima que se necesita hace que los juegos pequeños indirectamente cumplan con una educación social donde se aprende a respetar reglas, estimar al colaborador y adversario, auto controlarse, intervenir y colaborar.

Para Minar (2002), si se habla de juegos pequeños, existen los siguientes tipos:

***Juegos populares tradicionales.-*** En su esencia tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural con nuevos juegos creados por la comunidad y dando asidero a los de otros ámbitos.

***Juegos en espacio reducido.-*** Son los que se ponen en práctica en diferentes situaciones sociales, educativas y deportivas.

Ribes (2014), asegura que los pequeños saben que preocupa que los niños no se alimenten bien y, por eso, algunos niños utilizan esta preocupación como un chantaje emocional. En estos casos la doctora Ribes recomienda “dramatizar a la hora de la comida” y poner unas pautas muy claras.

#### **2.8.4. *Juegos previos educativos***

Para Minar (2002), “se refiere al juego tipo dinámica como un juego pequeño y dentro de esta investigación se lo ubica como un juego previo”.

##### **2.8.4.1. *Juego dinámico***

Es un juego a manera de dinámica, su contenido es muy variado, se utiliza mayormente para potenciar valores, influenciar el modo de actuación en la vida de los pequeños, es muy favorecedor por cuanto es divertido, dinámico y siempre implica la participación activa y participativa, pero siempre respetando una serie de reglas que posibilitan la adquisición de normas de conducta,, de ahí el efecto educativo, lo cual ejerce un valioso efecto en el desarrollo psíquico coadyuvando a la formación de su personalidad., es un elemento importante, fundamental y primordial donde los pequeños desbordan energías y logran exteriorizar sentimientos de placer y satisfacción al realizar algo deseado, lo cual posibilita el intercambio con objetos, con el medio, con sus pares y consigo mismo.

Este tipo de juegos está dentro de los juegos pequeños. Cuando se quiere utilizar juegos pequeños para incentivar a los niños la realización de una actividad es necesario realizar juegos previos, entre ellos están.

##### **2.8.4.2. *Juego canción***

La música tiene la facilidad de acercar a las personas. El niño que vive en contacto con la música aprende a convivir de mejor manera con otros niños, estableciendo una comunicación

más armoniosa y satisfecha. Jugar con canciones a edades tempranas le da seguridad emocional y confianza al niño, éste se siente más comprendido e integrado, cantar jugando le anima y le permite realizar alguna actividad de manera más placentera.

Con la música, la expresión corporal del niño se ve más estimulada, utiliza nuevos recursos al adaptar la expresión corporal a la actividad que se desea que el niño realice como en este caso alimentarse de manera autónoma y agradable.

#### *2.8.4.3. Juego de relajación*

Incluidos dentro del grupo de juego dramático organizado informalmente, son unos de los más necesarios. Se realizarán individualmente, en posiciones estáticas, no necesariamente después de los ejercicios realizados sino también son aconsejables antes de, ayudan a una mayor concentración y relajación.

#### *2.8.4.4. Juego con títeres*

Para los niños el títere es un personaje casi mágico y por eso observan asombrados una representación, en la que un muñeco dialoga espontáneamente con ellos. A través del títere los niños se introducen en un mundo de fantasía en el que la imaginación pone los ingredientes necesarios para alcanzar un objetivo deseado.

#### *2.8.4.5. Juego dramatizado*

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

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

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

El juego dramático es un juego en el que se combinan básicamente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y la expresión corporal. Sus principales objetivos son los siguientes:

- Ejecutar la expresión lúdica.
- Desarrollar la facultad de imitación.
- Experimentar las posibilidades básicas del propio juego (movimiento, sonido, ruido, mueca, ademán...).
- Afianzar el dominio personal.
- Desarrollar la memoria.

Se desarrolla a través de varias posibilidades: el juego puede ser libre, es decir, es el que realiza un individuo o un grupo de personas sin ninguna dirección. Es la improvisación la materia que coge importancia en este apartado:



- Juego dramático organizado informalmente: la persona encargada de nuestro aprendizaje debe marcarnos unas pautas a seguir, para coordinar y organizar la acción.
- Juego dramático organizado formalmente: en él habría que disponer de un espacio amplio que posibilite el movimiento, ser sabedores de una obra de teatro; conociendo su argumento, repartir sus personajes entre los individuos participantes de la actividad, los ensayos oportunos para así poder adecuar la obra a nuestras necesidades y poderla representar dentro de nuestras capacidades.

## **2.9. Predisposición a la alimentación**

### **2.9.1. Necesidades nutricionales antes de los 5 años**

Tener una buena alimentación es indispensable para el desarrollo de todas las habilidades físicas y mentales; además la deficiencia de vitaminas puede ocasionar enfermedades graves que se podrían corregir con una alimentación balanceada.

Cubero J. Cañada F. Costillo E. Franco L. Calderón A. (2012) en su artículo: La alimentación preescolar, educación para la salud de los 2 a los 6 años, siguiendo las indicaciones del Comité de Nutrición de la Asociación Española de Pediatría recogidas en el Manual Práctico de Nutrición Pediátrica, indican los requerimientos nutricionales; macronutrientes y micronutriente, así como las recomendaciones dietéticas, para esta etapa de crecimiento infantil de 2 a 6 años:

#### **2.9.1.1. Energía**

Las necesidades calóricas bajan, pero las proteicas, sin embargo, aumentan por el crecimiento de los músculos y otros tejidos. Es preciso tener en cuenta que las recomendaciones se basan en estimaciones donde la edad es la principal variable

aglutinadora, pero existen otras variables como las antropométricas, además del entorno sociocultural en que nos encontremos, y que no son tomadas en cuenta.

Por ello, las necesidades energéticas serán individualizadas y dependerán del gasto calórico demandado por el crecimiento, el metabolismo basal de las funciones fisiológicas y la actividad física, incidiendo en que ésta es una etapa de crecimiento, donde la fase de anabolismo es trascendental, y se demanda una gran cantidad de energía.

#### *2.9.1.2. Hidratos de Carbono*

Es conveniente que los azúcares simples mono y disacáridos (glucosa, fructosa y sacarosa) no superen el 10%. El 90% restante de los carbohidratos serán complejos y, por lo tanto, de absorción lenta (almidón y fibra dietética) aumentando por ello el consumo de cereales, legumbres, verduras, hortalizas y frutas. Está comprobado científicamente que una temprana y regulada ingesta de todos estos últimos alimentos servirá para disminuir el índice glicémico sanguíneo, previniendo con ello enfermedades crónicas en la etapa de madurez como son: diabetes, obesidad, hipertensión, cáncer de colon, enfermedades cardiovasculares.

#### *2.9.1.3. Proteínas*

Respecto a las proteínas de origen animal la albúmina de huevo es el alimento de mayor calidad proteica seguida de la caseína de la leche, ya que contienen la mayor cantidad y calidad de aminoácidos esenciales. Respecto a las proteínas de origen vegetal (cereales y legumbres) son de menor calidad proteica que las de origen animal, pero son ricas, respectivamente, en metionina (precursor de la cisteína) y lisina.

#### *2.9.1.4. Grasas*

A partir de los 2 años de vida (nunca antes) se recomienda reducir la ingesta total de grasas hasta un mínimo de 30% del total de calorías, ya que dietas con muy bajo contenido en grasas están asociadas a un retraso en el crecimiento.

Aparte de energía (9 kcal/g), las grasas también nos van a aportar vitaminas liposolubles, ácidos grasos esenciales y colesterol.

#### *2.9.1.5. Vitaminas*

Como fuente de vitaminas liposolubles (K, A, D, E) se debe fomentar el consumo de germen de cereales, hortalizas y verduras de hoja verde, los aceites de origen vegetal, los productos lácteos no desnatados y yema de huevo, en particular, para la vitamina E.

Respecto a las Vitaminas Hidrosolubles (Complejos B y C) las encontramos principalmente en el germen de cereales e hígado. Así como en particular en la yema de huevo para la vitamina B7 y en los cítricos para la, antioxidante, vitamina C.

#### **2.9.2. *Los hábitos alimentarios desde la primera infancia***

La conducta y los hábitos alimentarios, que influyen en las preferencias de alimentos, se adquieren de forma gradual desde la primera infancia, en un proceso en el que el niño aumenta el control e independencia frente a sus padres, hasta llegar a la adolescencia. Como resultado final se obtiene la configuración de los hábitos alimentarios que marcarán, en la edad adulta, preferencias y aversiones definitivas.

Esos hábitos van a influir de forma positiva o negativa no sólo en el estado de salud actual, sino que serán promotores de salud o riesgo a enfermar en las etapas posteriores de la vida. Muchos hábitos duraderos saludables (o poco saludables) se establecen en la adolescencia, consolidándose para toda la vida.

Para Macías, Gordillo y Camacho (2012) en su artículo Hábitos alimentarios de niños en edad escolar y el papel de la educación para la salud manifiestan:

En la adopción de los hábitos alimentarios intervienen principalmente tres agentes; la familia, los medios de comunicación y la escuela. En el caso de la familia, es el primer contacto con los hábitos alimentarios ya que sus integrantes ejercen una fuerte influencia en la dieta de los niños y en sus conductas relacionadas con la alimentación, y cuyos hábitos son el resultado de una construcción social y cultural acordada implícitamente por sus integrantes.

Los hábitos alimentarios se aprenden en el seno familiar y se incorporan como costumbres, basados en la teoría del aprendizaje social e imitado, de las conductas observadas por personas adultas que respetan. Otros modos de aprendizaje se dan a través de las preferencias o rechazos alimentarios en los niños, en donde estos últimos son expuestos repetidamente a una serie de alimentos que conocen a través del acto de comer enmarcado por encuentros entre padres e hijos. (p.13)

#### *2.9.2.1. Nutrición adecuada*

El entorno familiar y escolar tiene una significativa misión a la hora de estimular la actitud de los niños y adolescentes hacia determinados alimentos y el consumo de los mismos. Es primordial que la familia mantenga una nutrición adecuada a través de dietas sanas, dentro del contexto de la forma de vida de sus miembros y de sus gustos individuales. El placer de comer y el aspecto social y cultural de las comidas son tan importantes para nuestro bienestar como el simple aspecto nutritivo. La alimentación sin duda constituye un placer social, compartir una comida es una buena manera de relajarse y estrechar las relaciones sociales.

Del mismo modo, la alimentación desempeña una función en nuestra identidad cultural. De ese modo, el acto de comer con otros constituirá efectivamente un ritual que transformará

el mero acto mecánico de la ingesta en un momento en el que placer y salud se encuentren a través de la alimentación.

Macías, Gordillo y Camacho (2012) en su artículo Hábitos alimentarios de niños en edad escolar y el papel de la educación para la salud, aseguran que:

Una nutrición adecuada consiste 1) conseguir un estado nutritivo óptimo, mantener un ritmo de crecimiento adecuado y tener una progresiva madurez biopsicosocial y 2) establecer recomendaciones dietéticas que permitan prevenir enfermedades de origen nutricional que se manifiestan en la edad adulta pero que inician durante la infancia (9). Es en esta etapa cuando se adquieren los hábitos alimentarios que tendrán durante toda su vida; sin embargo, también es una etapa de gran variabilidad, debido a la presencia de factores como: el desarrollo económico, avances tecnológicos, la incorporación de la mujer al ámbito laboral, la gran influencia de la publicidad y la televisión, la incorporación más temprana de los niños a la escuela y la mayor posibilidad por parte de los niños de elegir alimentos con elevado aporte calórico y baja calidad nutricional.

(p 5)

Los hábitos alimentarios desde edades tempranas influyen en gran medida en el desarrollo físico, psicológico e intelectual, pero esto se ve afectado por factores económicos, sociales, tecnológicos y en la actualidad se suma a esto factores conductuales ya que los menores hoy por hoy deciden lo que quieren y no quieren comer, empeorando así la situación.

#### 2.9.2.2. *La mala alimentación o la alimentación deficiente*

Es un síntoma inespecífico que se observa en los recién nacidos y en los niños pequeños que puede ser producto de muchas afecciones, como una infección, trastornos metabólicos, trastornos genéticos, problemas estructurales y trastornos neurológicos.

La mala alimentación no es una señal de la gravedad de la enfermedad, pero requiere de una vigilancia estricta del niño.

El acto de alimentar a un niño implica satisfacer su necesidad de nutrientes, pero también tiene una indudable connotación de satisfacción en el campo emocional.

Actualmente es necesario considerar los efectos de la desnutrición como uno de los determinantes del desarrollo, en un marco muy complejo de interacción de factores biológicos, psicológicos y ambientales.

La mala alimentación no es lo mismo que ser exigente o "melindroso" al comer. Muchos niños entre las edades de 0 y 5 años son exigentes o melindrosos al comer y los padres sólo necesitan darles lo que a ellos les gusta comer a esta edad. Sin embargo, los niños tienen que seguir tomando leche o un sustituto apropiado de ésta.

#### *2.9.2.3. El deleite al momento de la alimentación*

No necesariamente está relacionado con grandes comilonas y complicadas preparaciones culinarias y tampoco una dieta saludable se caracteriza por estrictas prohibiciones y comidas aburridas, renunciando a todo lo que nos gusta. Basta con que elijamos una alimentación variada, sin descuidar los buenos hábitos. También es necesario disponer el tiempo suficiente para organizar, cocinar y paladear la comida.

Si hablamos de la alimentación en edades tempranas, según la guía infantil de alimentación del preescolar, la alimentación a tempranas edades es una etapa de crecimiento más lento y estable, en la que los niños ganan una media de 2 kilos de peso, y de 5 a 6 cm. de talla, al año.

En esta etapa los niños desarrollan una gran actividad física, por la que su gasto energético aumentará considerablemente, y por lo que deberá adaptar su consumo de calorías, a la nueva realidad.

### **2.9.3. Problemas al momento de la alimentación**

La alimentación es una fuente primordial de satisfacción de las necesidades. Aceptar o rechazar el alimento es también una manera de expresión del niño. El alimento en el niño es inseparable del afecto, del cuidado y la dedicación.

Entre los problemas más comunes al momento de la alimentación dentro del centro educativo están:

#### **2.9.3.1. Conducta alimentaria**

Desde el punto de vista del desarrollo psicomotor, el niño ha alcanzado un nivel que le permite una correcta manipulación de los utensilios empleados durante las comidas, siendo capaz de usarlos para llevar los alimentos a la boca.

Una de las características específicas de esa edad es el rechazo a los alimentos nuevos, por el temor a lo desconocido.

Se trata de una parte normal del proceso madurativo en el aprendizaje de la alimentación, lo que no debe ser traducido por la falta de apetito.

- El niño preescolar puede reconocer y elegir los alimentos al igual que el adulto. Normalmente, el niño tiende a comer lo que ve comer a sus padres y a otras personas que le acompañan.
- Ellos observan e imitan, también en la alimentación. En la escuela, ese proceso se ampliará, y el niño adquirirá hábitos nuevos debido a las influencias externas.

Estos son los problemas que normalmente se presentan dentro de un centro de educación inicial donde a más de la educación el niño recibe alimentación diaria y la actuación de él en este momento es en muchas ocasiones consecuencias de lo que se le permite en casa y que el niño suele repetir en su entorno educativo.

#### 2.9.3.2. *Rechazo a los alimentos*

- Los niños tienden a escoger los alimentos que quieren comer y los que no son de su agrado, simplemente no los aceptan.
- Los niños se distraen fácilmente al momento de la alimentación y dejan de lado la comida.
- Les gusta jugar con la comida, en especial, cuando ésta no es de su agrado.
- Pretenden por medio de rabietas evitar alguna comida desagradable para ellos.
- Muchas veces rechazan el horario de comida y tratan por medio de berrinches y enojos que se les permita comer a la hora que ellos desean y no a la hora señalada.
- No demuestran autonomía a pesar de estar en edad para hacerlo, tratan de que se les dé de comer en la boca tal cual lo hace su madre en casa.
- Pelean con los niños de alado para quitarle el alimento que más les guste.
- No tienen cuidado alguno para no regar o mancharse o hacer ruidos al comer y muchas veces lo hacen a propósito.
- No tienen apetito.
- Desean comer únicamente alimentos chatarra.
- Algunos niños demuestran estar acostumbrados a que se les premie si comen tal o cual alimento.



- Hacen rabietas y lloriqueos frente a la insistencia de que coma ciertos alimentos.
- En casos extremos, los niños llegan a escupir la comida, tirarla e incluso vomitar cuando no quieren comer.

#### **2.9.4. Autonomía en los niños al momento de la alimentación**

##### *2.9.4.1. Desde el hogar*

Desde que el niño o niña nace hasta que va controlando sus movimientos, que al principio son reflejos o incontrolados, está inmerso en una dinámica en la que los adultos de su alrededor le hacen las cosas, dependiendo de cómo se realice esto último se ayuda, se entorpece su desarrollo.

Los padres influyen en gran medida sobre los hábitos alimentarios de los niños, ya que ellos son quienes deciden la cantidad y calidad de los alimentos proporcionados durante esta etapa; en conjunto con los padres, los maestros juegan un papel importante en el fomento y adquisición de hábitos alimentarios saludables a favor del desarrollo integral del niño.

Es necesario que desde el hogar se pongan en práctica las siguientes recomendaciones.

Cubero J. Cañada F. Costillo E. Franco L. Calderón A. (2012) en su artículo: La alimentación preescolar, educación para la salud de los 2 a los 6 años, dan algunas pautas a seguir desde el hogar.

- Practicar un correcto desayuno: levantar al niño con tiempo suficiente para desayunar, con toda la familia, de una forma tranquila y sosegada, es decir utilizar para ello el tiempo estimado (15-20 minutos).
- Si el niño no está habituado a desayunar se comenzará al principio con un vaso de leche o un yogur. Luego se incorporará algún tipo de cereal como tostadas, galletas maría o

cereales para desayuno y finalmente una fruta o zumo natural. En ocasiones podemos dividir el desayuno en dos tomas, una al levantarnos con leche o yogur, cereales, pan o galletas, y la otra dos o tres horas después donde podemos incorporar la fruta.

- Es recomendable que los niños consuman diariamente entre medio y un litro de leche u otros lácteos.
- Iniciar, progresivamente, en la dieta de los niños la valiosa norma de 5 raciones al día de frutas y verduras.
- Moderar el consumo de carnes en los niños, especialmente procesadas y en embutidos y reducir la ingesta de azúcares simples, dulces y bollería industrial, aumentando por ello su ingesta en carbohidratos complejos: pan, pasta, legumbres, patatas y cereales.
- Cuidar la preparación de los alimentos: higiene, textura y características organolépticas; color, olor, sabor y flavor. Ya que plato bien elaborado estimula las ganas de comer y despierta el interés del niño.
- Servir las raciones apropiadas en tamaño según edad y gasto energético.
- Recordar que los niños de 2 a 3 años de edad necesitan el mismo número de raciones que los de 4 a 6 años, pero serán más pequeñas (2/3 de la ración).
- Establecer horarios regulares así como un ambiente agradable y distendido.
- Enseñarlo a comer solo, dedicando el tiempo necesario, así como a colaborar en poner la mesa.
- Complementar la cena con la comida del mediodía, sobre todo en los niños que usan comedores escolares.

Por último y no menos importantes:

- No permitir el juego ni ver la televisión mientras se come.
- Evitar el abuso de bollería industrial, golosinas y refrescos.
- Recordar que el niño es el que regula la cantidad de lo que come, según la sensación de hambre o saciedad. No se debe forzar, ni amenazar y menos manifestar ansiedad en el momento de las comidas.

#### 2.9.4.2. *En el Centro Infantil*

La autonomía se puede definir como la capacidad que se posee para realizar actividades sin ayuda de los demás. En los niños y niñas de infantil es muy importante fomentar y potenciar el desarrollo y adquisición de la misma, por las siguientes razones:

- Aumenta la autoestima.
- Desarrolla la responsabilidad.
- Fomentamos el desarrollo de la capacidad de aprender a aprender.
- Están más predispuestos/as para afrontar nuevos aprendizajes.

Muchas veces debido a las prisas, se tiende a hacerles las cosas a los niños y niñas pensando que más tarde podrán aprender. Y otras veces, debido a la respuesta de los niños o niñas como “yo no puedo” o “yo no sé”, a hacerles las cosas. Esta actitud no favorece el desarrollo de los niños y niñas.

Dado a que en estas edades tienen una actitud favorable para hacer las cosas por sí solos/as y para cooperar en las tareas de la casa y del colegio, se debe aprovechar esta tendencia para desarrollar la autonomía.

La escuela juega un rol fundamental en la promoción de hábitos alimentarios por lo que resulta un campo de acción en la implementación de programas nutricionales.

Sin embargo, para que estos programas logren modificar las conductas alimentarias no saludables se requiere de una herramienta capaz de lograr dicho objetivo y la más indicada es la educación para la salud, en donde la colaboración entre los profesionales de este campo, los profesores, los padres de familia y las autoridades sanitarias constituye una estrategia para promover hábitos alimentarios saludables y por lo tanto estilos de vida saludables. A esto se suma la predisposición que presenta el menor al momento de alimentarse, para lo cual los docentes deben aplicar variadas estrategias metodológicas y técnicas específicas que permitan lograr una aceptación del niño a este momento.

Algunas recomendaciones son:

- Incentivar a los niños y a las niñas a que se alimenten solos, brindándoles la orientación y prestándoles ayuda para servir los líquidos y usar los cubiertos.
- Aprovechar el aspecto social de la alimentación y los diversos estímulos que brindan los alimentos para el desarrollo de actividades que contribuyan a afianzar las habilidades sociales y cognitivas en los niños y las niñas.
- Estimular a los niños y a las niñas a expresar sus sensaciones e ideas acerca de los alimentos y la alimentación y aprovechar estas experiencias para el aprendizaje y mejorar los hábitos.
- Propiciar un ambiente tranquilo y agradable, antes de la comida. En este momento puede leerles cuentos, historias o adivinanzas relacionadas con los alimentos y preparaciones servidas.
- Propiciar que los niños y las niñas hablen acerca de lo que van a comer.

- Invitar a los niños y las niñas a identificar los alimentos a través de sus olores, colores, formas, texturas, volumen, peso, temperatura, entre otros.
- Aprovechar los momentos en que los niños y las niñas participan en actividades relacionadas con la alimentación, higiene bucal, personal y actividad física, para conversar acerca de la importancia de aprender y practicar hábitos y estilos de vida saludables y la vinculación de estos aspectos con la salud físicamental y el bienestar integral.

#### **2.9.5. Factores que determinan la predisposición a la alimentación**

Entre los factores que predisponen a la alimentación a los niños en edades tempranas, según la Guía infantil.com, están:

##### *2.9.5.1. El apetito*

Los niños tienen etapas en las que no quieren comer de la misma forma que lo venían haciendo o que aborrecen ciertos alimentos que antes les gustaban. Este cambio en el apetito del niño puede estar justificado por alguna molestia eventual o enfermedad. Existen varias estrategias para despertar el apetito en los niños y que en la propuesta se las trabajará.

##### *2.9.5.2. El sentido del gusto*

El gusto es función de las papilas gustativas en la boca; su importancia depende de que permita seleccionar los alimentos y bebidas según los deseos de la persona y también según las necesidades nutritivas. El gusto actúa por contacto de sustancias químicas solubles con la lengua. El ser humano es capaz de percibir un abanico amplio de sabores como respuesta a la combinación de varios estímulos, entre ellos textura, temperatura, olor y gusto. (Montenegro, 2010)

### 2.9.5.3. *El estado de ánimo*

Cuando la dieta de un niño se compone sobre todo de alimentos nutritivos, es más probable que esté con buen humor la mayor parte del tiempo. Los carbohidratos complejos, como los que se encuentran en el pan de trigo integral y pasta, cereales, arroz y avena, pueden calmar a un niño porque no causan grandes fluctuaciones de azúcar en la sangre. Los alimentos que liberan dopamina, una sustancia química del cerebro asociada con sentimientos de felicidad, pueden mejorar el estado de ánimo de un niño y cuando se consumen regularmente servir para estabilizarlo.

La falta de nutrientes puede causar un mal estado de ánimo y también la falta de un buen estado de ánimo puede causar que el niño no desee comer y haga berrinches o se muestre apático al momento de servirse los alimentos.

## **2.10. Posicionamiento Teórico Personal**

La investigación se posicionó en el enfoque socio-histórico-cultural de Vygotsky, quien asume que el sujeto no responde únicamente a los estímulos de su entorno inmediato, sino que mediante la mediación de otro, es decir gracias a la ayuda externa los transforma y los utiliza para su beneficio.

Vygotsky, al mencionar la interrelación de los factores externos e internos y los procesos adaptativos para superar los obstáculos lo hace porque cree que los significados provienen del medio social externo (son transmitidos por el otro, por el adulto, por el que más sabe), pero que deben ser asimilados o interiorizados por cada niño, permitiéndole de esta manera apropiarse de los instrumentos culturales y hacer una reconstrucción interna de ellos.

El juego se caracteriza fundamentalmente porque en él se da el inicio del comportamiento conceptual del niño. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción

directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego es principalmente imaginaria. Pero, subraya que lo sustancial en el juego, es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, los cuales contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

Con el juego el niño se ubica en la zona de desarrollo próximo, ya que la mediación de éste y el profesor logran desarrollar sus capacidades.

Se fundamentó en la teoría de la simulación de la cultura de Bruner y Garvey, ya que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “cómo sí” que permite que cualquier actividad se convierte en juego.

## **2.11. Glosario de Términos**

**Actitud:** es la forma de actuar de una persona, el comportamiento que emplea un individuo para hacer las cosas.

**Alimentación escolar:** suministro de comidas o refrigerios a los escolares para mejorar su nutrición y promover la asistencia a la escuela

**Alimentos básicos:** son los que, para una determinada cultura, son de consumo universal y cotidiano o casi, representan una fracción principal de la dieta, ocupan un lugar privilegiado en el afecto colectivo, su consumo no causa hastío y presentan resistencia a su sustitución.

**Alimentación humana:** conjunto de procesos biológicos, psicológicos y sociológicos relacionados con la ingestión de alimentos mediante el cual el organismo obtiene del medio los nutrimentos que necesita así como las satisfacciones intelectuales, emocionales, estéticas y socioculturales que son indispensables para la vida humana plena.

**Anemia:** caracterizada por la reducción de los niveles de hemoglobina o de los glóbulos rojos, que dificulta la llegada de oxígeno a los tejidos del organismo. La anemia es causada por la ingesta insuficiente o la malabsorción de hierro, folato, vitamina B12 y otros nutrientes.

**Apetito:** estado consiente caracterizado por el deseo selectivo de ingerir alimentos, influenciado principalmente por factores sensoriales, ambientales y sociales.

**Autonomía:** capacidad que se posee para realizar actividades sin ayuda de los demás.

**Berrinche:** enfado grande y violento que se muestra con llantos, gritos, gestos o irritación muy visibles; en especial, el enfado acompañado de llantos y gritos de los niños.

**Comidas listas para el consumo:** un tipo de ración de emergencia que consiste en una comida nutricionalmente equilibrada, lista para el consumo y completa

**Dependencia:** situación de una persona que no puede valerse por sí misma.

**Deseo:** movimiento afectivo hacia algo que se apetece. Acción y efecto de desear.

**Derecho:** son conductas dirigidas a la observancia de normas que regulan la convivencia social y permiten resolver los conflictos intersubjetivos.

**Desnutrición:** ingesta o absorción insuficiente de energía, proteínas o micronutrientes, que a su vez causa una deficiencia nutricional.

**Didáctico:** perteneciente o relativo a la enseñanza. Propio o adecuado para instruir.

**Emociones:** reacción intensa y de corta duración que surge en el individuo como respuesta a un estímulo interno o externo, y que se manifiesta externamente.



**Entorno:** ambiente. Conjunto de circunstancias, físicas y morales, que rodean a una persona o cosa.

**Estímulo:** agente físico, químico, mecánico, etc., que desencadena una reacción funcional en un organismo. Incitamiento para obrar o funcionar.

**Estimulación:** agente físico, químico, mecánico, etc., que desencadena una reacción funcional en un organismo. Incitamiento para obrar o funcionar.

**Identidad:** es la relación que cada entidad mantiene sólo consigo mismo.

**Independencia:** que puede hacer o funcionar por sí mismo.

**Lúdico:** relativo al juego.

**Mediador.-** que media. Interviene entre el niño/a y el accionar o el conocimiento.

**Método:** proceso o camino sistemático establecido para realizar una tarea o trabajo con el fin de alcanzar un objetivo predeterminado.

**Nutrición:** originalmente sinónimo de alimentación, pero en su uso técnico actual, nutrición es el conjunto de procesos biológicos, psicológicos y sociológicos involucrados en la obtención, asimilación y metabolismo de los nutrimentos por el organismo

**Obesidad:** enfermedad caracterizada por el exceso de tejido adiposo en el organismo. En esencia, la obesidad se debe a la ingestión de energía en cantidades mayores a las que se gastan.

**Personalidad:** diferencia individual que constituye a cada persona y la distingue de otra. Conjunto de características o cualidades originales que destacan en algunas personas.

**Potencialidad:** capacidad de la potencia independiente del acto.

**Preescolar:** etapa de la vida comprendida entre uno y cinco años cumplidos de edad. En este período la velocidad del crecimiento continúa disminuyendo en comparación con los primeros 12 meses, por lo cual el hambre decrece.

**Protección:** acción y efecto de proteger.

**Rabieta:** enojo grande y violento que se muestra con llantos, gritos, gestos o irritación muy visibles; en especial, el enfado acompañado de llantos y gritos de los niños.

**Respeto:** miramiento excesivo hacia la opinión de los hombres, antepuesto a los dictados de la moral estricta.

**Sobreprotección:** se entiende como un exceso de cuidado y/o protección hacia los niños por parte de sus padres.

## **2.12. Interrogantes de la investigación**

- ¿Con qué frecuencia los docentes aplican el juego previo como estrategia para predisponer a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?
- ¿Qué problemas se presentan en el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?
- ¿De qué manera se puede aplicar el juego previo como estrategia para predisponer a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?
- ¿Es necesaria una propuesta dirigida a los docentes para predisponer a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?

## 2.13. Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
Actividades recreativas, con un significado más amplio en lo lúdico, el placer de realizar una actividad.	Juegos previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características del juego</li> <li>• Funciones del juego</li> <li>• Tipos de juegos</li> <li>• Juegos educativos previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego crea orden.</li> <li>• Es independiente</li> <li>• Es desinteresado</li> <li>• Es libre</li> <li>• Es una representación</li> <li>• Es resolución</li> <li>• Tiene tendencia propia</li> <li>• Es armonía</li> <li>• Transforma</li> <li>• Tensión</li> <li>• Interacción</li> <li>• Pensamiento</li> <li>• Dinámica</li> <li>• Competencia</li> <li>• Reglas</li> <li>• Contacto físico</li> <li>• Jugar con algo</li> <li>• Jugar como algo</li> <li>• Jugar sobre algo</li> <li>• Juegos grandes</li> <li>• Juegos pequeños</li> <li>• Juego dinámica</li> <li>• Juego canción</li> <li>• Juego de relajación</li> <li>• Juego con títeres</li> <li>• Juego dramatizado</li> </ul>
Voluntad con la que se ingiere o disfruta el momento de la alimentación.	Predisposición a la alimentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesidades nutricionales antes de los 5 años</li> <li>• Los hábitos alimentarios desde la infancia</li> <li>• Problemas al momento de la alimentación</li> <li>• La autonomía en los niños al momento de la alimentación</li> <li>• Factores que determinan la predisposición a la alimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energía</li> <li>• Hidratos de carbono</li> <li>• Proteínas</li> <li>• Grasas</li> <li>• Vitaminas</li> <li>• Nutrición adecuada</li> <li>• La mala alimentación</li> <li>• El deleite al momento de la alimentación</li> <li>• Conducta alimentaria</li> <li>• Rechazo a los alimentos</li> <li>• Desde el hogar</li> <li>• En el Centro Infantil</li> <li>• Apetito</li> <li>• Sentido del gusto</li> <li>• Estado de ánimo</li> <li>• Otros</li> </ul>

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Tipos de Investigación

La presente investigación se apoyó en los siguientes tipos de investigación:

##### 3.1.1. *Investigación de campo*

Permitió recabar información de una forma directa desde el lugar mismo de los hechos como es el Centro Infantil, mediante la observación de las estrategias que utilizan las docentes al momento de la alimentación de los niños y niñas, posteriormente esta información fue analizada y utilizada como punto de partida para continuar con el trabajo investigativo.

##### 3.1.2. *Investigación bibliográfica*

Permitió recabar información de diferentes fuentes: libros, revistas, fuentes informáticas, entre otras, y así poder fundamentar teóricamente la investigación en cuanto a las dos variables que intervienen en la misma como son: el juego previo y la predisposición a la alimentación.

##### 3.1.3. *Investigación propositiva*

Porque después de realizar el respectivo análisis de la situación, se presenta una propuesta de solución a la problemática planteada con cambios concretos.

##### 3.1.4. *Investigación descriptiva*

Permitió conocer la situación y describir sus causas y consecuencias, a más de identificar las relaciones que existen entre las dos variables que intervienen en esta investigación como son: El juego y la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años.

## **3.2. Métodos de Investigación**

### **3.2.1. Método científico**

Se aplicó este método ya que es el método universal que sigue cada uno de los aspectos en orden secuencial, como son: el tema, problema de investigación marco teórico, metodológico, análisis e interpretación de resultados, conclusiones y recomendaciones, es decir, una vez que se analice la información reunida, se presentarán los resultados, se concluirá y se recomendará la puesta en marcha de una propuesta de solución.

### **3.2.2. Método deductivo**

Permitió partir de datos generales para llegar a las conclusiones sobre las técnicas y estrategias que utilizan los docentes para predisponer a la alimentación de los niños menores de 5 años.

### **3.2.3. Método inductivo**

Sirvió para la construcción del marco teórico, porque se partió desde lo particular hasta llegar a comprender todo. En este caso se partirá desde los antecedentes de las dificultades que se presentan al momento de la alimentación de los niños y niñas y la falta de estrategias propicias para incentivar a esta práctica.

### **3.2.4. Método analítico y sintético**

Mediante la utilización de estos métodos se logró describir e identificar los problemas suscitados y a su vez organizarlos para conocer el problema de investigación.

### **3.2.5. Método estadístico**

Este permitió detallar en gráficos a través de fórmulas matemáticas los resultados de la investigación, es decir se logró presentar, organizar, analizar e interpretar datos sobre las encuestas que se aplicarán a los docentes y la ficha de observación a los niños y niñas.

### 3.3. Técnicas e instrumentos

**La Encuesta.-** Mediante esta técnica se obtuvo información sobre las estrategias que aplican las docentes para incentivar la alimentación en los niños y niñas. Se lo hizo por medio de un cuestionario de preguntas cerradas para una mejor tabulación y análisis y así se determinó la necesidad de diseñar una propuesta de solución para disminuir este problema en pos de mejorar la calidad de alimentación de los menores.

**La Observación.-** Se aplicó una ficha de observación mediante la técnica de la observación a los niños y niñas para conocer cómo se desarrolla el momento de la alimentación y cuáles son los problemas que se suscitan para poder darles una solución.

### 3.4. Población y Muestra

#### 3.4.1. Población

La población estuvo compuesta por los niños y niñas menores de 5 años y los docentes que trabajan con estos niños, pertenecientes a la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, los cuales se detallan a continuación:

**Tabla 1** Población

	<b>Grupo de 3 - 4 años</b>	<b>Grupo de 4 -5 años</b>	<b>Total</b>
<b>Maestros</b>	3	3	6
<b>Niños y niñas</b>	27	28	55

**Fuente:** PEI Unidad Educativa “Carlos Montúfar”.  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

#### 3.4.2. Muestra

Se trabajó con la totalidad de la población ya que por tratarse de un grupo pequeño no ameritó el cálculo de la muestra.

## CAPÍTULO IV

### 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Se aplicó una encuesta a los docentes de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar" de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017, y una ficha de observación a los niños y niñas menores de 5 años. Los datos fueron organizados, tabulados y representados en tablas y gráficos de barras, que muestran las frecuencias y porcentajes que arrojan las respuestas a las preguntas del cuestionario y los ítems de la observación.

El cuestionario se diseñó para identificar la frecuencia con que los docentes aplican el juego previo como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años en la institución investigada.

Las respuestas de los docentes y los aspectos observados en los niños de la institución objeto de la investigación, se organizaron de la siguiente manera:

- Formulación de la pregunta
- Formulación de los ítems de observación
- Tablas de tabulación
- Gráficos
- Análisis e interpretación de los resultados en función de la información recabada y el posicionamiento del investigador.

**4.1. Análisis descriptivo de cada pregunta de la encuesta aplicada a los docentes de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar" de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017**

**Pregunta 1**

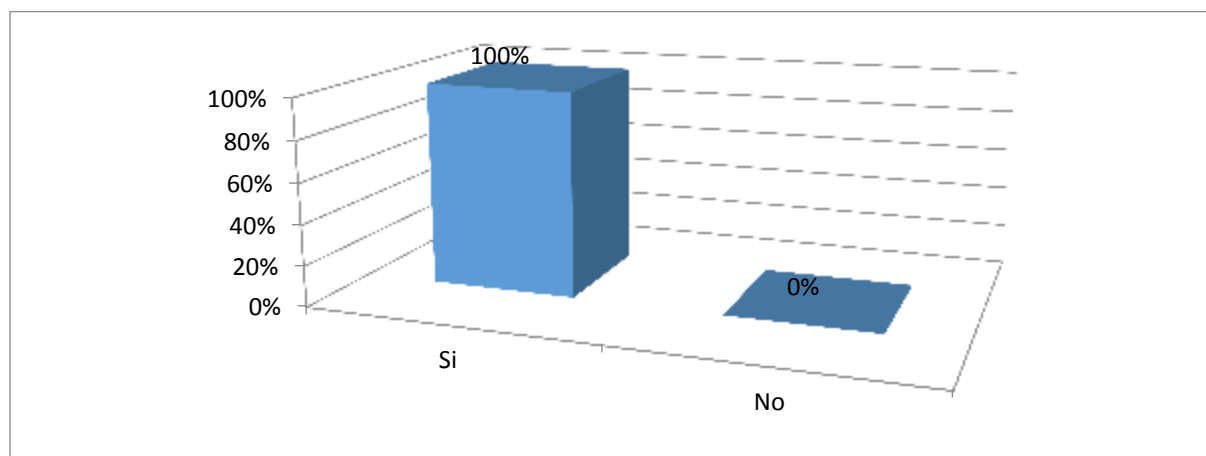
¿Considera importante que los niños y niñas se sientan con gusto, para el momento de la alimentación?

**Tabla 2** Importancia de la Predisposición a la alimentación.

Respuesta	Frecuencia	%
Sí	6	100%
No	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 1** Importancia de la predisposición a la alimentación



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Análisis cualitativo:**

La totalidad de docentes encuestados, considera importante que los niños y niñas se sientan con gusto para el momento de la alimentación. De esta manera se logrará que el momento de la alimentación sea placentero y atractivo para los niños y niñas.



## Pregunta 2

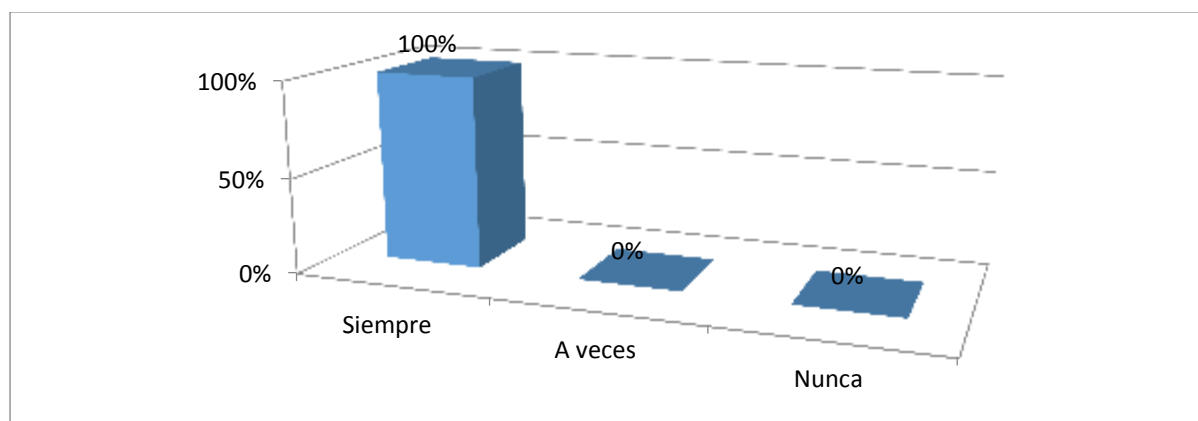
Para que el niño y la niña se sientan predispuestos a alimentarse con gusto, ¿hace falta la intervención estratégica del docente?

**Tabla 3** Intervención estratégica del docente

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	6	100%
A veces	0	0%
Nunca	0	0%
Total	6	100%

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 2** Intervención estratégica del docente



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Para la totalidad de docentes investigados siempre hace falta la intervención estratégica del docente para predisponer a la alimentación. Se evidencia la necesidad de que el docente aplique estrategias novedosas y atractivas para predisponer el momento de la alimentación.

### Pregunta 3

¿Al momento de la alimentación sus niños presentan?

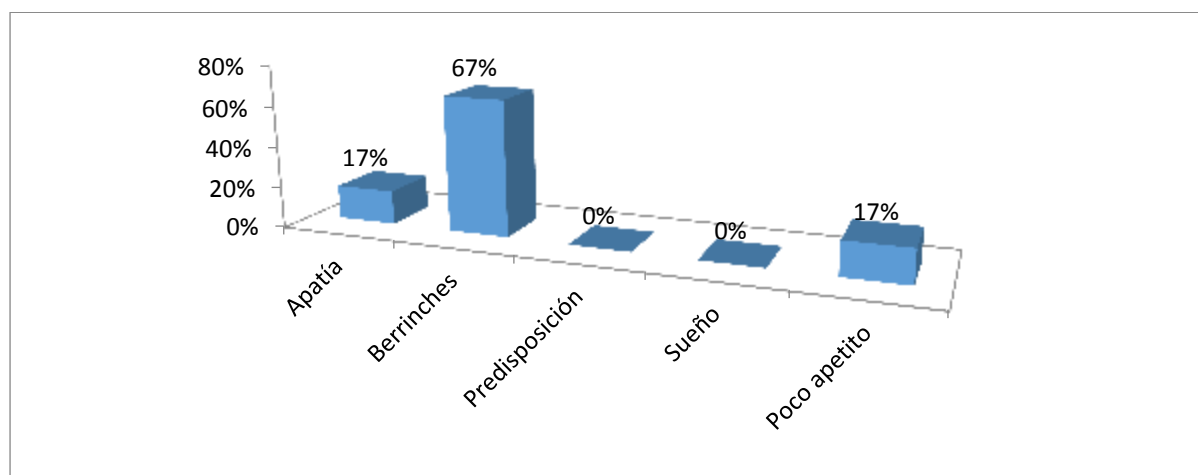
**Tabla 4** Al momento de la alimentación la mayoría de niños presenta

Respuesta	Frecuencia	%
Apatía	1	17%
Berrinches	4	67%
Predisposición	0	0%
Sueño	0	0%
Poco apetito	1	17%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 3** Al momento de la alimentación la mayoría de niños presenta



Fuente: Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

De la totalidad de docentes investigados más de la mitad afirma que al momento de la alimentación la mayoría de sus niños hace berrinches, más de la mitad asegura que presenta apatía y poca hambre. Los datos evidencian la falta de predisposición de los niños y niñas al momento de la alimentación.

#### Pregunta 4

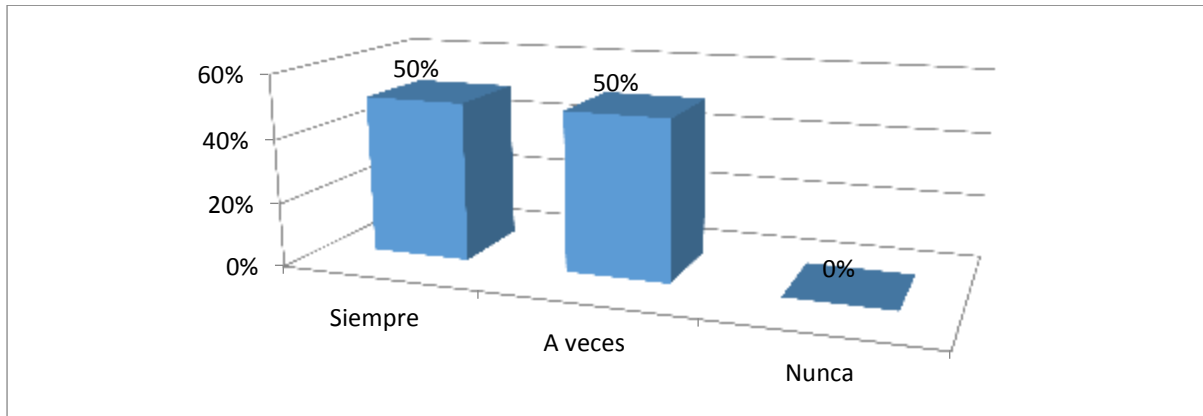
¿Establece normas claras en el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años?

**Tabla 5** Normas claras al momento de la alimentación

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	3	50%
A veces	3	50%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 4** Normas claras al momento de la alimentación



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

#### Análisis cualitativo:

La mitad de docentes encuestados siempre establece normas claras para el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años, la otra mitad a veces lo hace. Aún hace falta trabajar en cuanto al establecimiento de normas claras para evitar contratiempos al momento de la alimentación de los niños y niñas.

## Pregunta 5

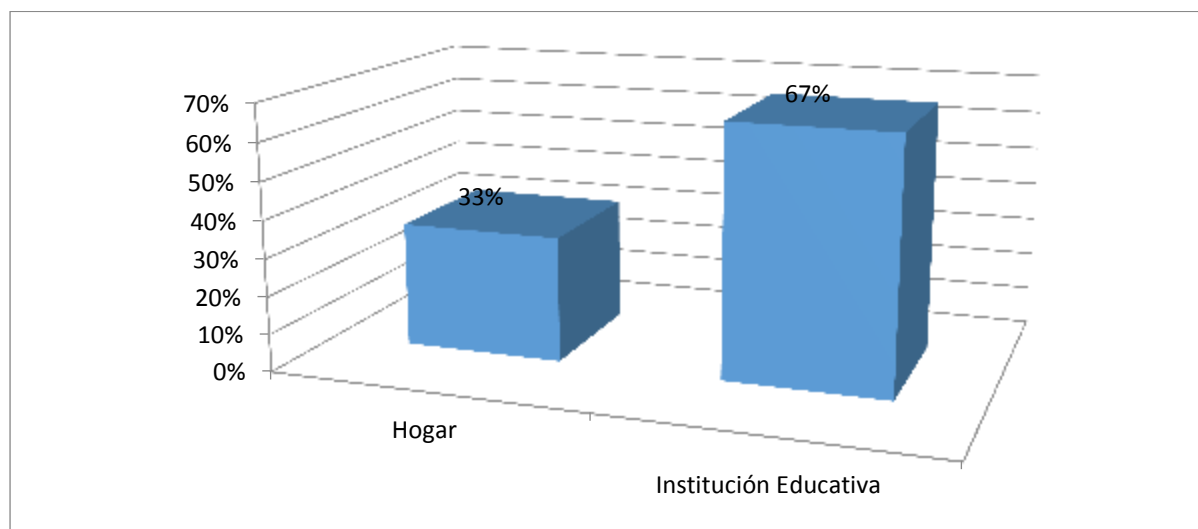
La falta de disposición de los niños y niñas para alimentarse, se debe solucionar en:

**Tabla 6** La falta de disposición al momento de la alimentación las soluciona

Respuesta	Frecuencia	%
Hogar	2	33%
Institución Educativa	4	67%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 5** La falta de disposición al momento de la alimentación las soluciona



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

La mayoría de docentes investigados dice que la falta de disposición en el momento de la alimentación del nivel inicial debe solucionarlas el docente; la minoría de docentes asegura que es tarea del hogar. Se entiende que es en la institución en donde se deben elegir las mejores estrategias para ser aplicadas y corregidas a tiempo en caso de necesitar un reajuste.

## Pregunta 6

¿Supervisa el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años?

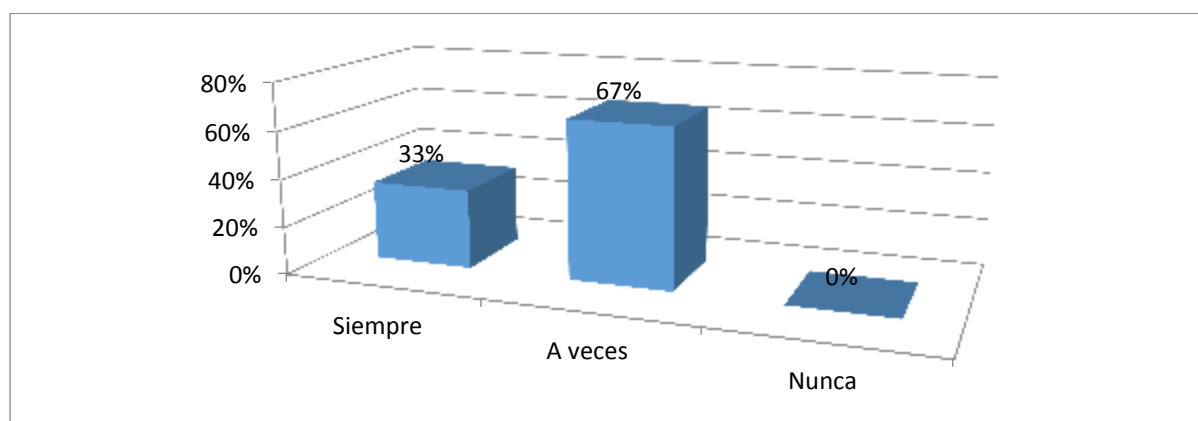
**Tabla 7** Supervisión del momento de la alimentación

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	2	33%
A veces	4	67%
Nunca	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 6** Supervisión del momento de la alimentación



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

La mayoría de docentes investigados afirma que a veces supervisa personalmente el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años, menos de la mitad lo hace siempre. Se evidencia que no se da la verdadera importancia a este momento por parte de la mayoría de docentes.

### Pregunta 7

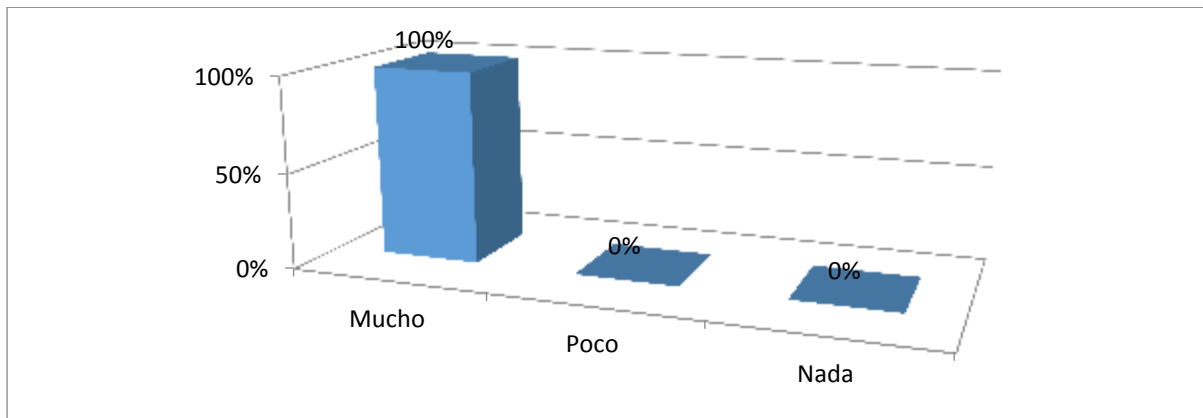
¿La aplicación de juegos previos motiva la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años?

**Tabla 8** Aplicación de juegos previos y su relación con la alimentación

Respuesta	Frecuencia	%
Mucho	6	100%
Poco	0	0%
Nada	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 7** Aplicación de juegos previos y su relación con la alimentación



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

La totalidad de docentes encuestados asegura que la aplicación de juegos previos motiva la predisposición a la alimentación con gusto de los niños y niñas menores de 5 años. El juego es la estrategia más atractiva y de mayor beneficio en las edades tempranas para lograr los objetivos que se propongan.

## Pregunta 8

¿Conoce juegos previos para motivar la predisposición a la alimentación de los niños y niñas?

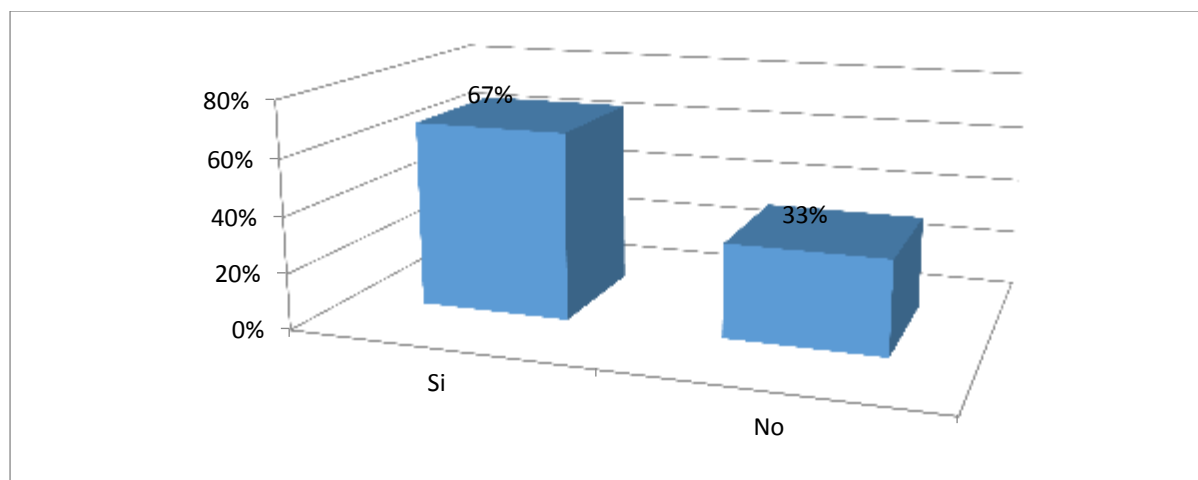
**Tabla 9** Conocimiento de juegos previos

Respuesta	Frecuencia	%
Sí	4	67%
No	2	33%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 8** Conocimiento de juegos previos



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montufar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### **Análisis cualitativo:**

La mayoría de los docentes investigados a veces suele aplicar amenazas cuando un niño no demuestra predisposición al momento de la alimentación; una minoría y pocos aseguran que siempre y nunca lo hace. Los datos evidencian que los maestros no están preparados para afrontar de forma más estratégica estas situaciones.

## Pregunta 9

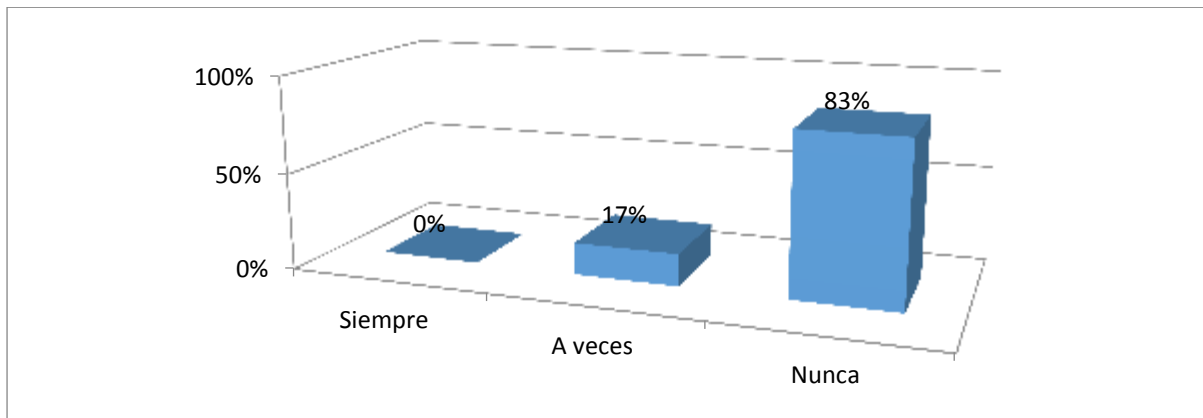
¿Con qué frecuencia aplica juegos previos en el momento de la alimentación de los niños y niñas?

**Tabla 10** Frecuencia de la aplicación de juegos previos

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	0	0%
A veces	1	17%
Nunca	5	83%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 9** Frecuencia de la aplicación de juegos previos



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Casi la totalidad de docentes investigados nunca aplica juegos previos en el momento de la alimentación de los niños y niñas; una minoría lo hace a veces y ninguno, siempre. Con esto se nota que los docentes desconocen sobre juegos previos para motivar la predisposición a la alimentación de los niños y niñas.



## Pregunta 10

¿Qué estrategia aplica para predisponer a la alimentación de los niños?

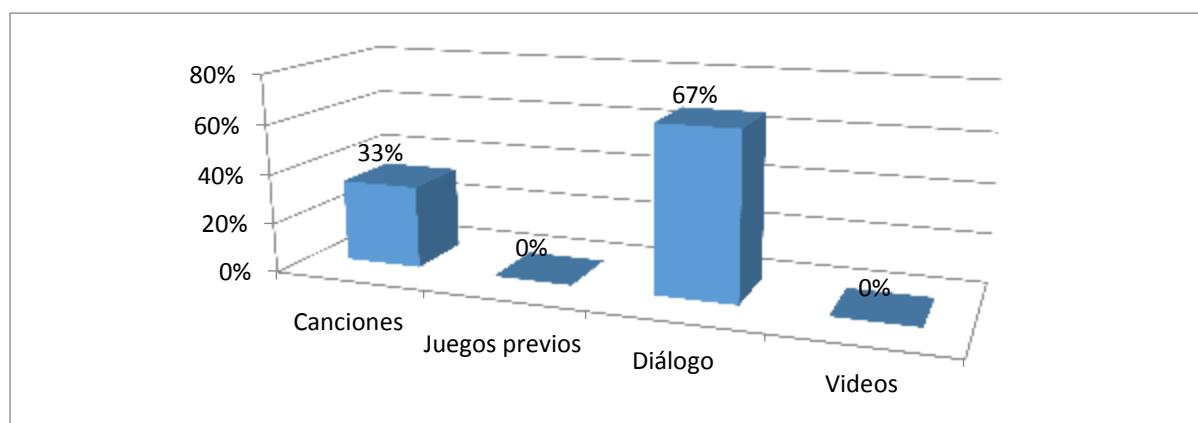
**Tabla 11** Estrategias que aplica para predisponer a la alimentación

Respuesta	Frecuencia	%
Canciones	2	33%
Juegos previos	0	0%
Diálogo	4	67%
Videos	0	0%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 10** Estrategias que aplica para predisponer a la alimentación



Fuente: Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Más de la mitad de docentes encuestados aplica el diálogo como estrategia para predisponer a la alimentación de los niños y niñas, mientras que la mitad utiliza canciones y ninguno utiliza videos o juegos previos. Los datos evidencian que las estrategias más utilizadas no incluyen el juego como estrategia para predisponer a la alimentación de los niños y niñas. Esto hace que ese momento no sea atractivo.

## Pregunta 11

¿Se ha actualizado sobre estrategias para predisponer a la alimentación a los niños?

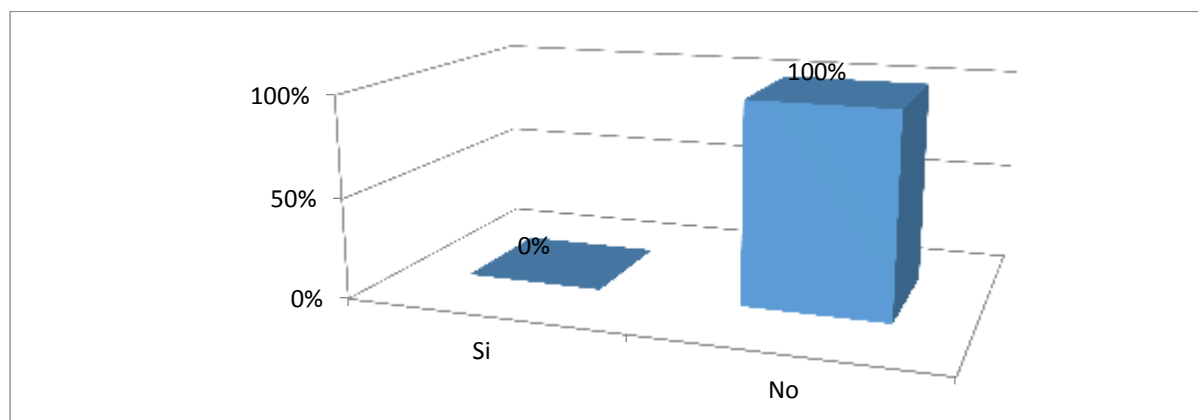
**Tabla 12** Actualización en estrategias

Respuesta	Frecuencia	%
Sí	0	0%
No	6	100%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 11** Actualización en estrategias



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Ninguno de los docentes encuestados se ha actualizado sobre estrategias para mejorar la predisposición a la alimentación de los niños y niñas. Evidentemente es necesaria una propuesta para preparar a los docentes en juegos previos para predisponer a la alimentación.

## Pregunta 12

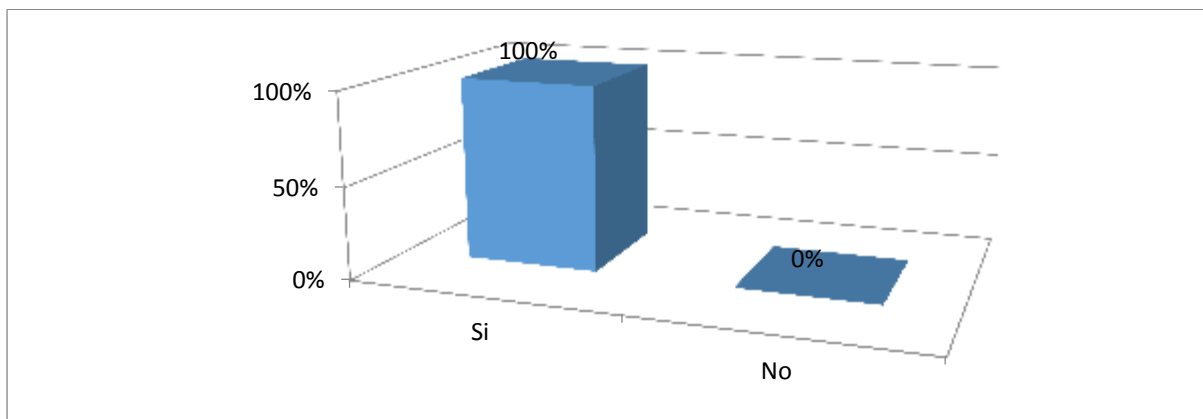
¿Considera importante contar con una propuesta para predisponer a la alimentación de los niños y niñas?

**Tabla 13** Importancia de una propuesta para predisponer a la alimentación

Respuesta	Frecuencia
Sí	6
No	0
<b>Total</b>	<b>6</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 12** Importancia de una propuesta para predisponer a la alimentación



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

La totalidad de docentes sí considera importante una propuesta para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas. Se nota claramente la necesidad de la puesta en práctica de una propuesta de solución.

### Pregunta 13

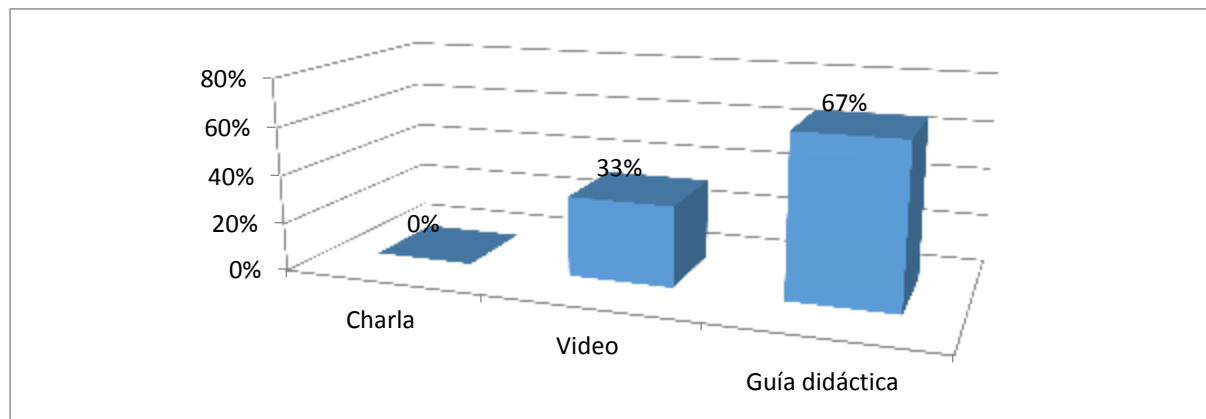
¿De qué manera desearía conocer las estrategias para predisponer a la alimentación a los niños y niñas?

**Tabla 14** Manera de conocer las estrategias para predisponer a la alimentación

Respuesta	Frecuencia	%
Charla	0	0%
Video	2	33%
Guía didáctica	4	67%
<b>Total</b>	<b>6</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 13** Manera de conocer las estrategias para predisponer a la alimentación



**Fuente:** Cuestionario de Encuesta a docentes de Educación Inicial de la U.E “Carlos Montúfar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

La mayoría de docentes encuestados desearía conocer las estrategias para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años a través de una guía didáctica, y una minoría asegura que prefiere hacerlo por medio de videos. Evidentemente la manera más indicada para conocer sobre estos juegos previos es una guía.

**4.2. Análisis descriptivo de cada ítem de la ficha de observación aplicada a los niños y niñas menores de cinco años de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar" de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017**

**Observación 1**

Muestra apatía al momento de la alimentación.

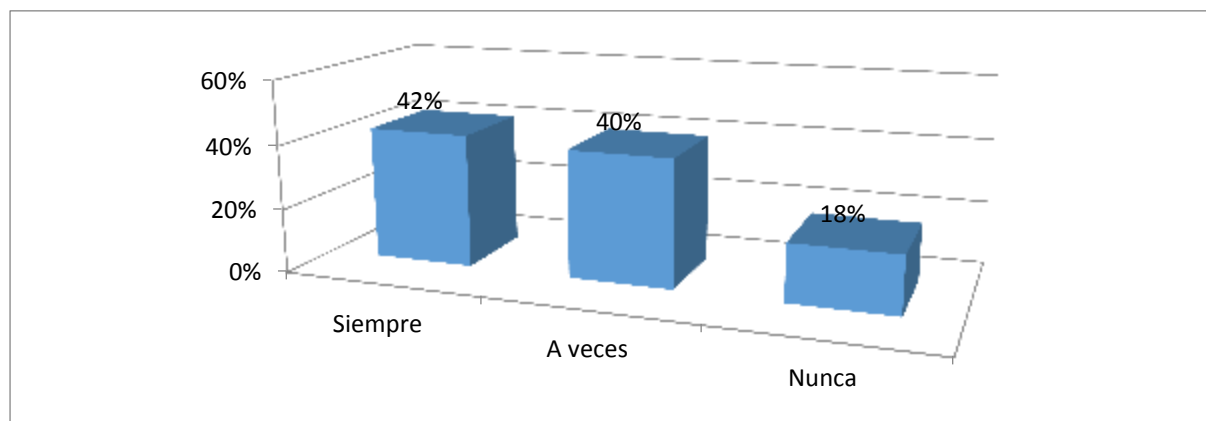
**Tabla 15** Muestra apatía al momento de la alimentación

<b>Respuesta</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>Siempre</b>	23	42%
<b>A veces</b>	22	40%
<b>Nunca</b>	10	18%
<b>Total</b>	55	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E "Carlos Montúfar"

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 14** Muestra apatía al momento de la alimentación



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E "Carlos Montuár"

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Análisis cualitativo:**

Menos de la mitad de niños y niñas observados siempre muestra apatía al momento de la alimentación menos de la mitad a veces y pocos, nunca. Los datos evidencian que a los niños les hacen falta actividades que les motiven a alimentarse con gusto.

## Observación 2

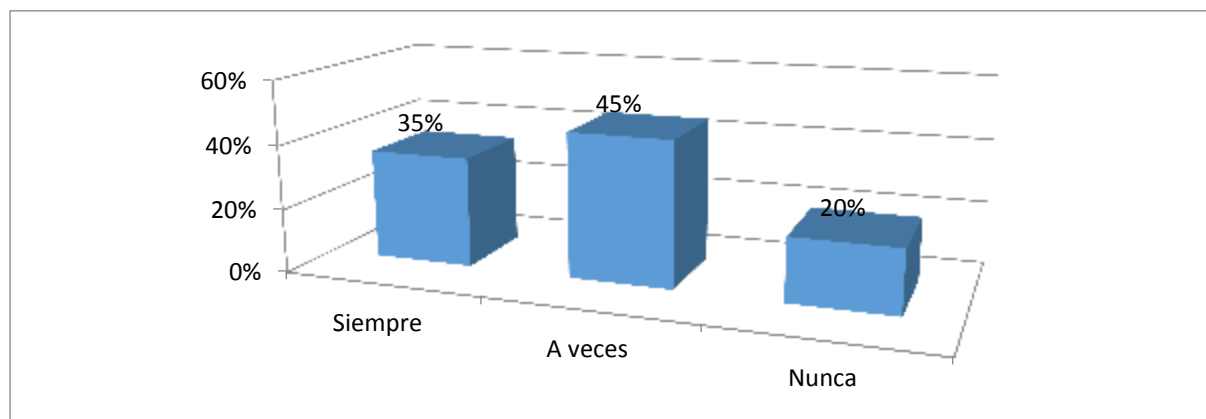
Hace berrinches antes de ingerir los alimentos.

**Tabla 16** Hace berrinches antes de ingerir los alimentos

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	19	35%
A veces	25	45%
Nunca	11	20%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”  
Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 15** Hace berrinches antes de ingerir los alimentos



Fuente: Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”  
Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Casi la mitad de niños y niñas observados a veces hace berrinches antes de ingerir los alimentos, menos de la mitad siempre lo hace y una minoría no lo hace nunca. Esto da a entender que los niños presentan un inadecuado comportamiento al momento de ingerir los alimentos lo que demanda una oportuna y eficiente intervención.

### Observación 3

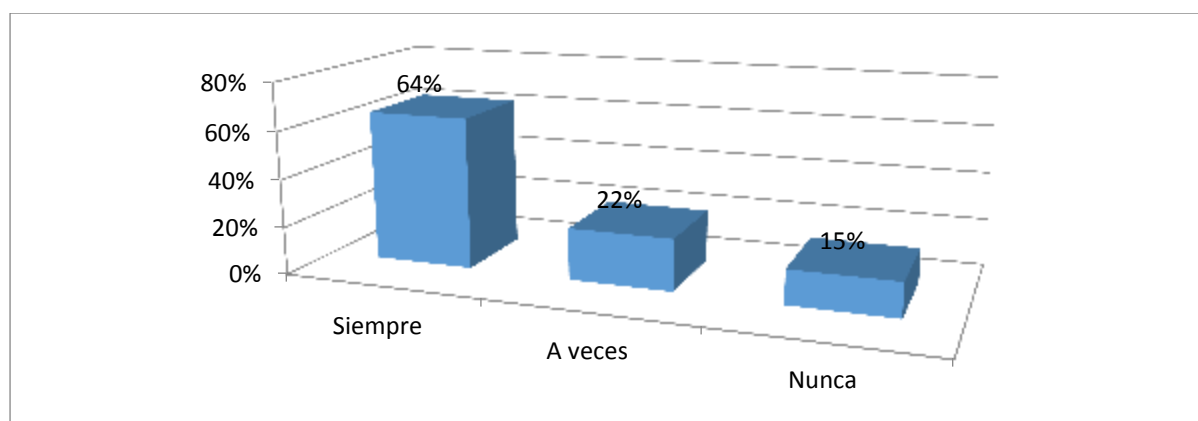
Deja los alimentos en el plato.

**Tabla 17** Deja los alimentos en el plato

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	35	64%
A veces	12	22%
Nunca	8	15%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montufar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 16** Deja los alimentos en el plato



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montufar”  
**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Más de la mitad de niños y niñas observados siempre deja los alimentos en el plato, menos de la mitad lo hace a veces y una minoría, nunca. Con esto se evidencia que los niños no están motivados a ingerir los alimentos ya sea por falta de apetito o por desinterés porque no se sienten atraídos por el momento en sí.

#### Observación 4

Necesita atención y supervisión para alimentarse.

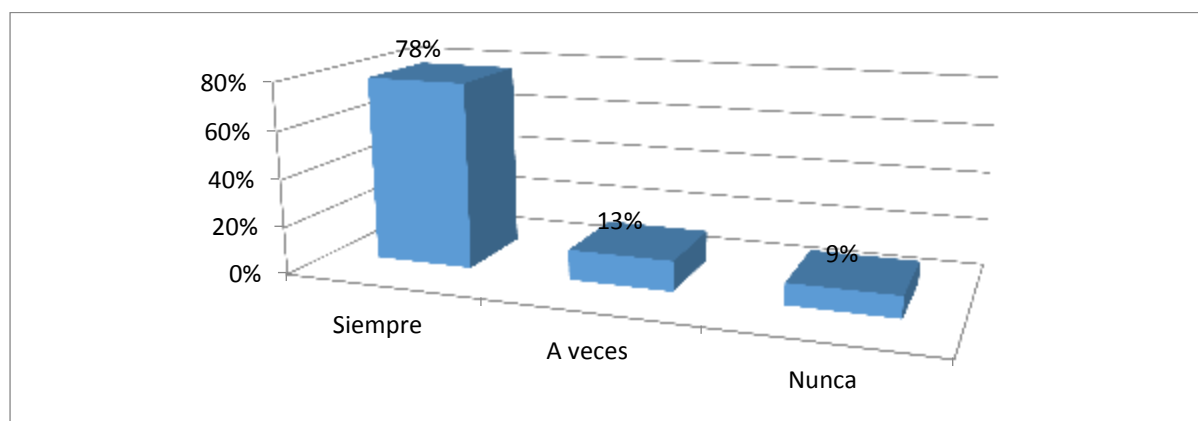
**Tabla 18** Necesita atención y supervisión para alimentarse

Respuesta	Frecuencia	%
<b>Siempre</b>	43	78%
<b>A veces</b>	7	13%
<b>Nunca</b>	5	9%
<b>Total</b>	55	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 17** Necesita atención y supervisión para alimentarse



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

#### Análisis cualitativo:

La mayoría de niños y niñas investigados siempre necesita atención y supervisión para alimentarse, una minoría a veces y pocos nunca necesitan apoyo y supervisión. Entonces con esto se evidencia que los niños no están predispuestos a alimentarse solos y necesitan que el maestro esté supervisando todo, no demuestran autonomía al alimentarse.



## Observación 5

Es necesario castigarlo o amenazarlo para que se alimente.

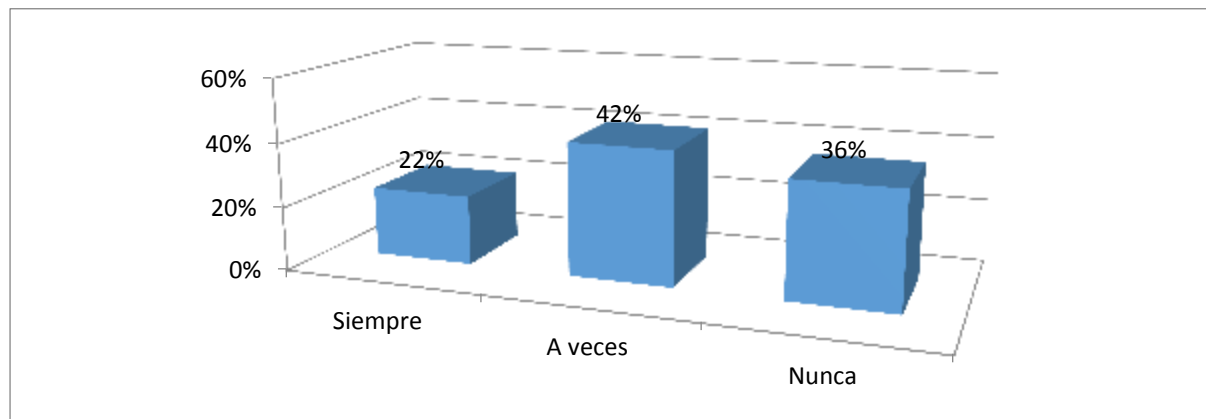
**Tabla 19** Es necesario castigarlo o amenazarlo para que se alimente

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	12	22%
A veces	23	42%
Nunca	20	36%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 18** Es necesario castigarlo o amenazarlo para que se alimente



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

A casi la mitad de niños y niñas observados, a veces, necesitan que se les castigue o amenace para que se alimenten, mientras que a menos de la mitad, nunca le hace falta y a pocos nunca. Los datos evidencian que sí es necesario amenazarlos o castigarlos para que se alimenten, lo cual no debería ser así ya que el momento debe ser espontáneo y sin presiones.

## Observación 6

Sigue normas al momento de alimentarse.

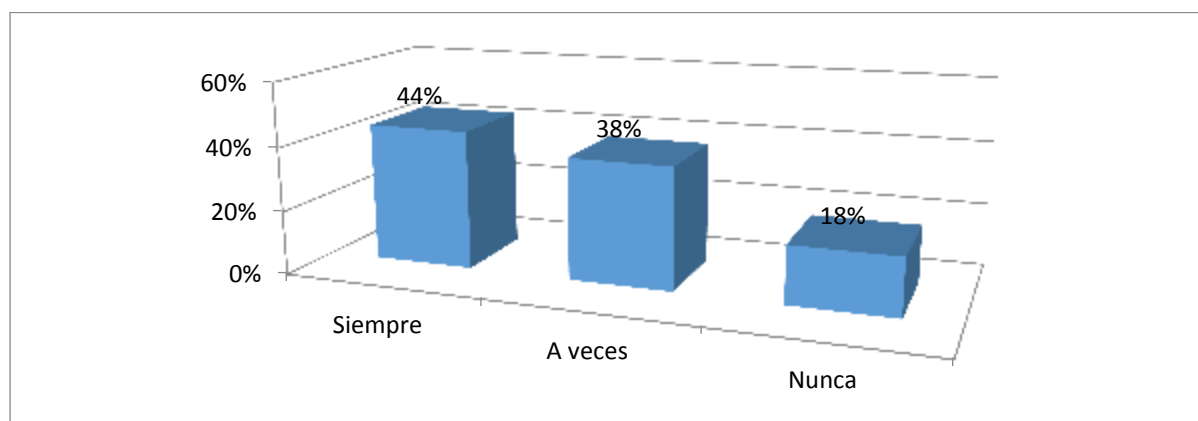
**Tabla 20** Le cuesta seguir normas al momento de alimentarse

Respuesta	Frecuencia	%
<b>Siempre</b>	24	44%
<b>A veces</b>	21	38%
<b>Nunca</b>	10	18%
<b>Total</b>	55	100%

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 19** Le cuesta seguir normas al momento de alimentarse



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

A casi la mitad de niños y niñas observados le cuesta seguir normas al momento de alimentarse a menos de la mitad, a veces y a una minoría nunca. Estos datos evidencian la falta de normas al momento de la alimentación y la necesidad de implementarlas, pero de una manera lúdica y motivante.

## Observación 7

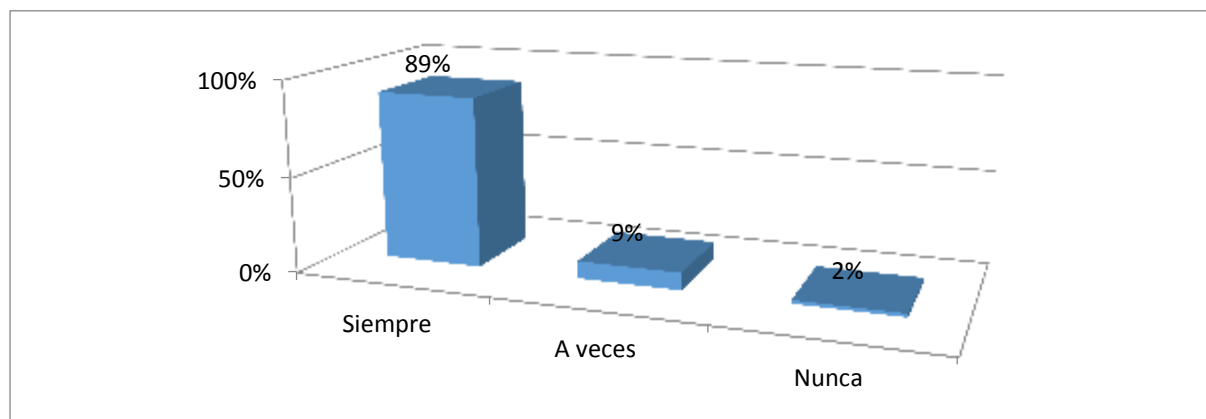
Come únicamente lo que le gusta.

**Tabla 21** Come únicamente lo que le gusta

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	49	89%
A veces	5	9%
Nunca	1	2%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”  
Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 20** Come únicamente lo que le gusta



Fuente: Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”  
Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Casi la totalidad de niños y niñas investigados siempre come únicamente lo que le gusta, unos pocos lo hacen a veces o nunca. Evidentemente no comen toda la comida porque no están motivados.

## Observación 8

Se cansa fácilmente a la hora de alimentarse.

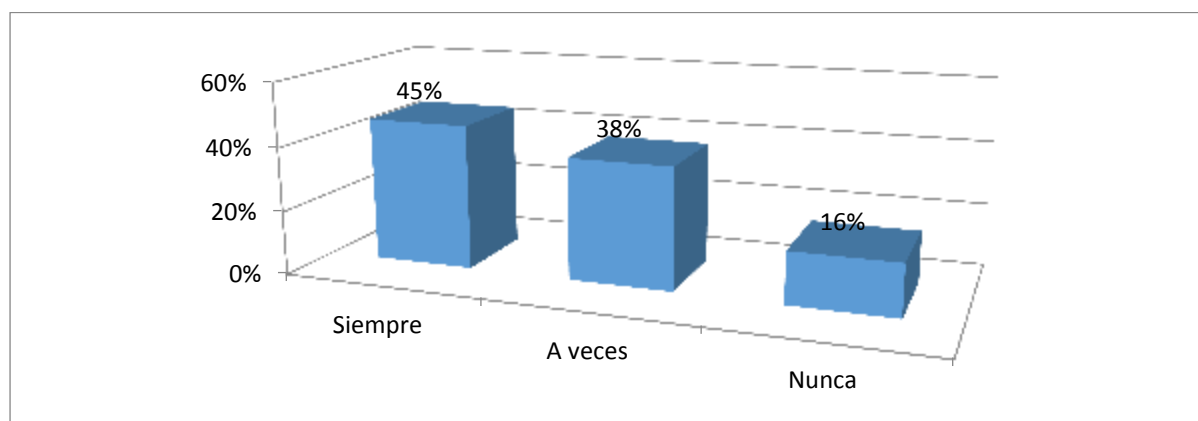
**Tabla 22** Se cansa fácilmente a la hora de alimentarse

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	25	45%
A veces	21	38%
Nunca	9	16%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 21** Se cansa fácilmente a la hora de alimentarse



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Casi la mitad de los niños y niñas observados se cansa fácilmente a la hora de alimentarse, menos de la mitad, a veces se cansa y pocos nunca. Con estos datos se demuestra que los niños se cansan porque les falta motivación.

## Observación 9

En niño o la niña se mueve de su lugar en la mesa al momento de la alimentación.

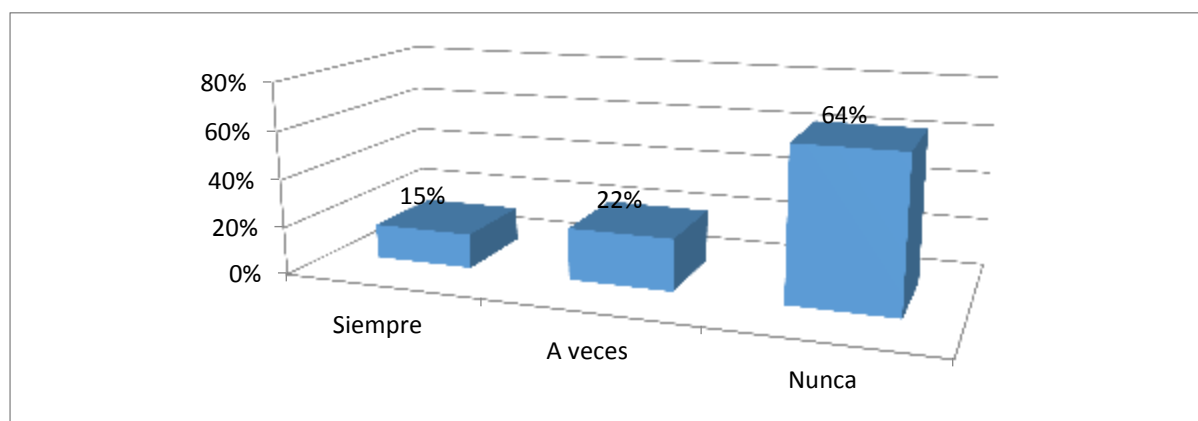
**Tabla 23** Se mueve de su lugar en la mesa

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	8	15%
A veces	12	22%
Nunca	35	64%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

Fuente: Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 22** Se mueve de su lugar en la mesa



Fuente: Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

Autora: Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Más de la mitad de niños y niñas observados nunca se mueven de su lugar en la mesa, menos de la mitad, a veces y una minoría, siempre se mueve. En este aspecto no denota mayor intervención estratégica para algunos niños y niñas.

## Observación 10

Riega y desperdicia los alimentos.

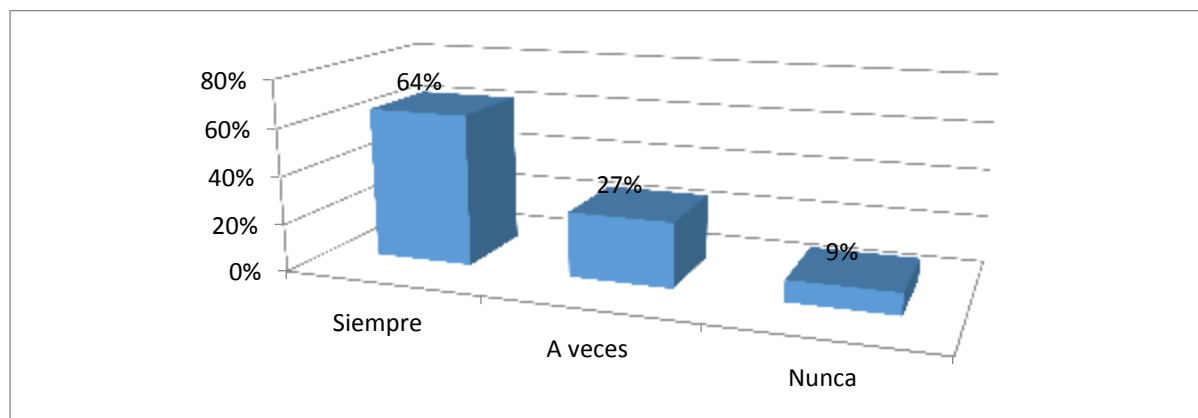
**Tabla 24** Riega y desperdicia los alimentos

Respuesta	Frecuencia	%
Siempre	35	64%
A veces	15	27%
Nunca	5	9%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

**Gráfico 23** Riega y desperdicia los alimentos



**Fuente:** Ficha de observación a niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar”

**Autora:** Miriam Guadalupe Benavides Velasco (2016)

### Análisis cualitativo:

Más de la mitad de niños y niñas observados riega y desperdicia los alimentos., una minoría lo hace a veces y pocos nunca lo hacen. Con esto se evidencia la falta de estrategias que motiven un buen comportamiento y predisposición en la mesa.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1. Conclusiones

Analizados los datos que arrojaron los resultados de las encuestas aplicadas a docentes y la ficha de observación aplicada a niños menores de 5 años, se establecen las siguientes conclusiones:

- El diagnóstico refleja que hay un bajo nivel de aplicación de estrategias considerando el juego como potenciador de la predisposición para alimentarse en los niños y niñas menores de 5 años. Se puede evidenciar con la aplicación de la ficha de observación que permite visualizar que los niños presentan un bajo nivel de predisposición para alimentarse acorde a las necesidades nutricionales.
- Se ha establecido el marco teórico-científico que permite sustentar de manera correcta el trabajo relacionado con el juego previo para motivar la predisposición a la alimentación en los niños menores de cinco años fundamentando la labor que las docentes parvularias emprenden cada día para contribuir a las necesidades alimentarias de los niños en este nivel.
- Es importante que se brinde herramientas didácticas a los docentes para que utilicen como recursos valiosos para la estimulación de actividades lúdicas previas a la alimentación y actividades que incluyan el juego como potenciador de una buena disposición al momento de servirse los alimentos en Educación Inicial.

## 5.2. Recomendaciones

- Se recomienda a los directivos de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela realizar las gestiones que permitan brindar a los docentes un proceso de formación en la variedad de temas de desarrollo y aprendizaje, de manera particular en relación con el juego como potenciador de la predisposición a la alimentación.
- Que las docentes que laboran en este nivel sustenten su trabajo en el juego previo como estimulador de la alimentación en los niños y niñas de cinco años buscando en todo momento que puedan desarrollarse en un ambiente de confianza, seguridad y alegría en el cual puedan aprender y alimentarse con gusto.
- Es importante que los docentes utilicen la guía de juegos previos para motivar la predisposición a la alimentación la cual contiene actividades atractivas, diferentes, que incluye juegos, canciones, videos, dramatizaciones; etc.. a través de una serie de experiencias de aprendizaje que permitan alcanzar el fin propuesto.

## 5.3. Respuestas a las preguntas directrices

### Pregunta 1

**¿Con qué frecuencia los docentes aplican el juego previo como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?**

Los datos obtenidos luego de haber aplicado la encuesta a los docentes de Educación Inicial evidencian que los docentes nunca aplican el juego previo para predisponer con gusto a la alimentación a más de que después de un simple diálogo o indicaciones claras, dejan a los niños y niñas solos, sin supervisión alguna y sin actividades que motiven y atraigan.



## **Pregunta 2**

**¿Qué problemas se presentan en el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?**

Los berrinches, la apatía, la poca hambre, el desperdicio y reguero de comida son unos de los problemas que se presentan en el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela, sumando a esto las amenazas y los castigos de parte del docente, hacen que este momento sea incontrolable para los docentes y desagradable para los niños y niñas.

## **Pregunta 3**

**¿De qué manera se puede aplicar el juego previo como estrategia para predisponer a la alimentación a los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?**

Por medio de una propuesta que permita a los docentes motivar la predisposición a la alimentación de una manera lúdica, atractiva, en la que el juego previo sea la estrategia que ayude a predisponer a los niños para el momento de la alimentación.

## **Pregunta 4**

**¿Es necesaria una propuesta para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?**

Sí es necesaria la aplicación de una propuesta para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años, ya que esto permitirá al niño y niña estar bien alimentados y por lo tanto acceder a una vida sana para un mejor desenvolvimiento físico.

## CAPÍTULO VI

### 6. PROPUESTA

#### 6.1. Título

GUÍA DE JUEGOS PREVIOS PARA MOTIVAR LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS

#### 6.2. Justificación

Los resultados de la encuesta y de la observación aplicada a docentes y niños/as respectivamente, evidencian la poca predisposición de los niños al momento de la alimentación y de igual manera la falta de motivación a los niños de parte de los docentes por el desconocimiento de juegos previos que permitan que en momento de la alimentación se realice con gusto. Por tanto, con el interés de brindar a los docentes actividades atractivas y divertidas para aplicarlas con niños menores de cinco años de edad, se ha visto la necesidad de proponer la puesta en marcha una Guía que ayuden a disminuir el problema.

Al proponer una Guía para predisponer a la alimentación de los niños menores de 5 años, se contará con actividades específicas y funcionales para ser puestas en práctica en pos de recuperar hábitos de conducta alimentaria, trabajar el sentido del gusto, hábitos de conducta, mejorar el estado de ánimo y por ende todo esto repercutirá en una predisposición a servirse los alimentos con gusto.

Los directamente beneficiados al poner en práctica esta propuesta son los niños quienes desde pequeños se formarán con buenos hábitos a ser aplicados en el comedor. Los docentes también podrán contar con una guía para su constante revisión según la necesidad. Podrán encontrar unas pautas específicas según el problema que se suscite.

### **6.3. Fundamentación**

#### **6.3.1. *El juego en la educación infantil***

El juego es la principal actividad a través de la cual el niño lleva su vida durante los primeros años de edad, así como lo menciona Jean Piaget y María Montessori. Por medio de él, el infante observa e investiga todo lo relacionado con su entorno de una manera libre y espontánea.

Los pequeños van relacionando sus conocimientos y experiencias previas con otras nuevas, realizando procesos de aprendizajes individuales, fundamentales para su crecimiento, independientemente del medio ambiente en el que se desarrolle.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano 1996) “El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”.

El juego es un proceso complejo que permite a los niños dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independientes y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma.

Todas las actividades no pueden convertirse en juegos. Sin embargo, la alternancia del juego (actividad lúdica) y del trabajo (actividad obligada) ayudan a que el niño acepte mejor este último, dándose la posibilidad de explorar y realizar lo que en verdad le gusta de una manera atractiva y diferente.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que una actividad realizada con gozo y placer, frecuentemente resulta ser más eficaz que cuando se estima desagradable, dejando una menor sensación de fatiga, aburrimiento y obligación.

### **6.3.2. *Juegos previos en un buen ambiente***

En el caso de los niños, un buen ambiente físico motiva su aprendizaje y el juego, influyen en el concepto que el párvulo se forma de la gente a su alrededor. Fomenta los sentimientos positivos del pequeño sobre sí mismo y lo motiva a ser más activo en su proceso de aprendizaje, así como a interactuar dentro de este espacio libremente con autonomía y seguridad.

### **6.3.3. *Características que deben poseer los juegos en Educación Inicial.***

- Debe ser sugestivo, estimular a los niños y niñas tanto intelectual, física como socialmente. La variedad de juegos también inspira el interés y la curiosidad.
- Ser un instrumento socializador, como vehículo para explorar ideas; sirve como apoyo para experiencias de aprendizaje, alentando la habilidad en el control motor y físico y el control de actitudes.
- Ser seguro, sin características peligrosas.
- Apropiado según la edad y el objetivo que se desea alcanzar con los juegos.

### **6.3.4. *La alimentación en preescolar***

Para que el momento de la alimentación en el nivel preescolar sea agradable para los niños, debe cumplir lo siguiente:

- Incentivar a los niños y a las niñas a que se alimenten solos, brindándoles la orientación y prestándoles ayuda para servir los líquidos y usar los cubiertos.
- Aprovechar el aspecto social de la alimentación y los diversos estímulos que brindan los alimentos para el desarrollo de actividades que contribuyan a afianzar las habilidades sociales y cognitivas en los niños y las niñas.

- Estimular a los niños y a las niñas a expresar sus sensaciones e ideas acerca de los alimentos y la alimentación y aprovechar estas experiencias para el aprendizaje y mejorar los hábitos.
- Propiciar un ambiente tranquilo y agradable antes de la comida. En este momento puede leerles cuentos, historias o adivinanzas relacionadas con los alimentos y preparaciones servidas.
- Propiciar que los niños y las niñas hablen acerca de lo que van a comer.
- Invitar a los niños y las niñas a identificar los alimentos a través de sus olores, colores, formas, texturas, volumen, peso, temperatura, otros.
- Aprovechar los momentos en que los niños y las niñas participan en actividades relacionadas con la alimentación, higiene bucal, personal y actividad física, para conversar acerca de la importancia de aprender y practicar hábitos y estilos de vida saludables y la vinculación de estos aspectos con la salud física y mental y el bienestar integral.

### ***6.3.5. Los juegos de acuerdo a la edad del niño***

Según Arango 2000. De acuerdo a la edad del niño, se observan en el juego algunas conductas principales que dan forma al juego:

**Conducta desocupada.-** Observa objetos y acciones cercanos a él momentáneamente sin participar directamente (2 y 2 1/2 años).

**Comportamiento de espectador.-** Observa mientras otros juegan, habla con otros, pero no se ofrece a participar en el juego (2 y 2 1/2 años).

**Juego solitario.**-Juega solo con otros juguetes, no habla ni juega con los otros aunque puede intervenir en la conversación (2 y 2 1/2 años).

**Juego paralelo.**-Elige los mismos juguetes que los niños que lo rodean? pero no hace esfuerzos por interferir con los otros (3 años).

**Juego asociativo.**- Forma libre de juego en grupo y, es el intento inicial de actividad colectiva (3 1/2 a 4 años). En este caso, el niño ya tiene mayor capacidad para socializar y para seguir ciertas órdenes y patrones (de orden y limpieza) que observe a su alrededor. Empieza a tomar decisiones propias sin la necesidad de que un adulto le indique lo que es correcto. Puede interactuar cómodamente con niños que ya conoce, sin necesidad de enfrentarse. De esta manera los momentos en los que juega solo van disminuyendo cada vez más.

**Juego cooperativo.**- Actividad colectiva organizada donde participan en grupo para con una meta específica con materiales (4 a 5 1/2 años). A esta edad el juego ya tiene fines más específicos y, la actitud en ellos se va relacionando más con su personalidad y su sexo. Actúa de forma más realista, teniendo la capacidad de hacer nuevas relaciones sociales y desarrollar un mejor autocontrol.

**Juego grupal.**- El niño ya puede asociarse y hacer amigos al encontrar en ellos semejanzas en gustos e intereses (5 1/2 a 7 años). A esta edad el niño ya toma actitudes más reales en relación con el entorno exterior y, por lo tanto, sus juegos son más organizados y complejos. Se dirige ante la curiosidad por descubrirse a sí mismo y a su entorno. El sentimiento de realización y las lecciones que aprende, lo motivan a ejercitar después sus ideas en situaciones de la vida real.

## **6.4. Objetivos**

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

Diseñar una guía que permita motivar la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela.

### **6.4.2. *Objetivo específicos***

- Fortalecer en los docentes el conocimiento sobre juegos previos para motivar a la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años.
- Brindar una herramienta didáctica, metodológica que contiene estrategias que permiten a los docentes potenciar la predisposición de los niños para alimentarse de manera saludable acorde a los requerimientos nutricionales de esta edad.
- Socializar a los directivos y docentes de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” la guía que contiene juegos previos para motivar la predisposición a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años.

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

**País:** Ecuador

**Provincia:** Imbabura

**Cantón:** Natabuela

**Beneficiarios:** niños y niñas menores de 5 años de la U.E. “Carlos Montúfar”

## 6.6. Desarrollo de la Propuesta

# **G**UÍA DE JUEGOS PREVIOS PARA MOTIVAR LA PREDISPOSICIÓN A LA **ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS**



**AUTORA: Miriam Benavides**

**IBARRA- ECUADOR**

**2017**



## INTRODUCCIÓN

La guía didáctica de juegos previos para predisponer a los niños a la alimentación contiene variedades de juegos para predisponer a la alimentación puesto que este momento siempre ha ocasionado problemas dentro de las entidades educativas en las cuales se ha observado berrinches, apatías, regueros de comida y poco apetito.

Estas actividades permitirán al niño alimentarse con gusto, ya que se lo hace a través de juegos atractivos y novedosos que inciten al pequeño a hacer del momento de la alimentación una actividad placentera.

Esta guía facilitará la consulta y la valoración de actividades entretenidas por parte del educador. Ofrece juegos grandes, pequeños, tradicionales, de adivinanzas, juegos dramáticos, juegos con algo y juegos para algo. Para su correcto manejo está diseñada con un lenguaje claro y sencillo y posee los parámetros más aconsejables en cuanto al espacio, indicaciones para el desarrollo, recursos necesarios y la evaluación.

Se espera que este material se constituya en una herramienta útil para el docente, de manera que colabore en la autonomía, seguridad y confianza del niño desde el momento en que ingresa al comedor. Son diferentes las posibilidades del juego que el docente deberá elegir según el caso que amerite y adaptarlo a su situación.

## ACTIVIDADES DE LA GUÍA

NO.	JUEGO PREVIO	
Juego No. 1	Corro disfrazado de frutas	84
Juego No. 2	La comida chatarra me vuelve débil	86
Juego No. 3	Las frutas entran por los ojos	88
Juego No. 4	Los alimentos saludables me hacen fuerte	90
Juego No. 5	Adivina adivinador	92
Juego No. 6	Somos cocineritos	94
Juego No. 7	Pares divertidos	96
Juego No. 8	Decoro mi plato de alimentos	98
Juego No. 9	Busco mi alimento favorito	100
Juego No. 10	Identifico la alimentación saludable	102
Juego No. 11	Pintar lo saludable	104
Juego No. 12	El baile para poder conocer el sabor	106
Juego No. 13	Salta salta con la ranita Lúlú	108
Juego No. 14	Kuchis	110

# Estructura de cada actividad

<b>Tema:</b>	Un nombre que cumpla con la estructura.
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Campos generales de desarrollo y aprendizaje.
<b>Ámbito:</b>	Espacios curriculares más específicos.
<b>Destreza:</b>	Potencialidades individuales de los niños.
<b>Tiempo:</b>	Indica el tiempo necesario para desarrollar el juego.
<b>Participantes:</b>	Las personas que jugarán.
<b>Espacio:</b>	Lugar que se necesita para el desarrollo del juego.
<b>Recursos:</b>	Materiales necesarios.
<b>Objetivo:</b>	Es la meta a la que se llegará con las actividades.
<b>Contenido científico:</b>	Define o explica lo que significa cada juego a utilizarse en la guía.
<b>Desarrollo del juego:</b>	Se detalla la técnica de cada juego.
<b>Evaluación:</b>	Valoración del juego aplicado.



<b>TEMA:</b>	Corro con disfraces de frutas, aplicando un juego grande para despertar el apetito de alimentarme.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación.		
<b>Ámbito:</b>	Expresión artística.		
<b>Destreza:</b>	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Patio	<b>Edad:</b> 3 a 4 años
<b>Recursos:</b>	Disfraces de frutas, patio, comedor y ensalada de frutas		

**OBJETIVO:** Despertar el apetito en los niños mediante un juego grande corriendo con disfraces de frutas para predisponer a la alimentación.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Se utilizará un juego grande que permite desarrollar capacidades y destrezas en los niños, pero también para preparar al cuerpo y predisponerlo en este caso despertar el apetito. El apetito se despierta en los niños en el momento en que se deja que vuele su imaginación al contarles una historia, de solo escucharla y de imaginar sabores van a querer servirse los alimentos.

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Escuchar a la maestra las indicaciones del juego.
- Vestirse con los trajes de frutas, la mitad de los niños.
- Ubicarse en un lugar denominado “canasta”. Es el lugar donde se ubican las frutas para salir corriendo al momento en que la maestra dé la señal.

#### Momento de desarrollo

- Los niños que no están disfrazados al momento en que la maestra dé la señal, empiezan a perseguir a la fruta designada previamente para cada uno.
- Cuando atrape a la fruta, la debe llevar a un sitio asignado.
- Intercambiar el traje con el niño que atrapó.
- Repetir el juego en su nueva posición.

### Momento de orden

- Terminado el juego, el niño escucha que van a entrar al comedor en orden y lavados las manos.
- Ya en el comedor observar la ensalada de frutas servida y un delicioso jugo.

### Momento de socialización

- Se describe los sabores de la ensalada y del jugo qué tan ricos puedan estar para que el niño despierte la imaginación y esté predispuesto a saborearlos.
- Y a servirse los alimentos con hambre después de haber imaginado su rico sabor y corrido mucho.



<https://es.pinterest.com/pin/379709812308746789/>

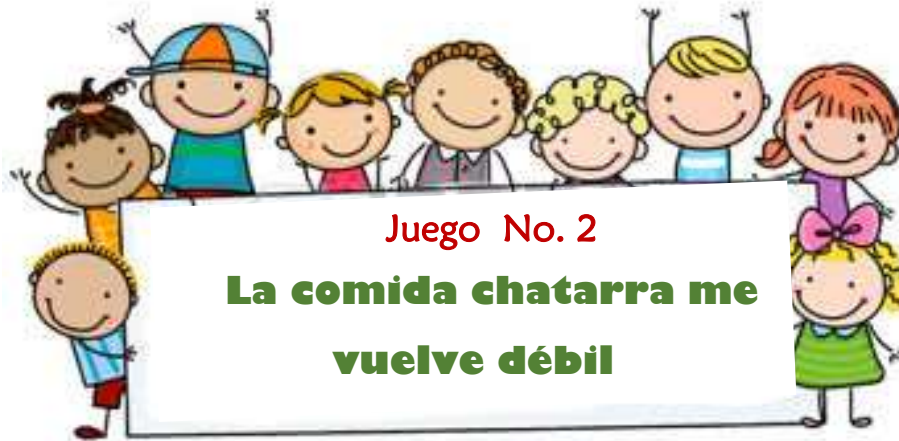
#### Indicador de evaluación:

Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.

**Técnica:** Observación

**Instrumento:** Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Representa personajes.		Asume roles.		Realiza el juego simbólico.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Juego tradicional para evitar el consumo de comida chatarra para mejorar las costumbres alimentarias.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Desarrollo personal y social		
<b>Ámbito:</b>	Convivencia		
<b>Destreza:</b>	Participar en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.		
<b>Tiempo:</b> 15 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Vereda	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Disfraz de diablo, disfraz de San Benito, bastón		

**OBJETIVO:** Mejorar las costumbres alimentarias en los niños mediante un juego tradicional para evitar la comida chatarra.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Juegos populares tradicionales son aquellos que se jugaban en antaño, éstos tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural y con ellos fortalecer comportamientos positivos.

Las costumbres y los estilos alimenticios difieren de un niño a otro. Las costumbres de algunas de las comunidades reflejan la forma en que su cultura traza la norma de conducta de los individuos en relación con el alimento, resultando así, que el grupo de niños pertenecientes a cierta región, adopten un patrón dietético común.

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Escuchar a la maestra las indicaciones del juego.
- Sentarse en la vereda todos los niños, un niño junto a otro
- Enlazar los brazos con los niños de los lados para formar una cadena humana. Agarrarse fuertemente.
- La maestra que representa a san Benito que es cojo, es la que cuida a los niños y les deja recomendando que, si viene el diablo a ofrecerles alimentos chatarra, no le acepten.

### Momento de desarrollo

- Se acerca el niño que representa al diablo, cuando san Benito se va y pregunta a los niños: ¿Quieren chicles?, ¿quieren chupetes?, ¿quieren golosinas?
- Al ver que ningún niño se deja engañar aceptando comida chatarra, el diablo decide halarlos hasta robarse un niño y llevárselo.
- Los demás niños agarrándose fuerte entre ellos gritan: ¡San Benito, nos lleva el diablo!
- Corre San Benito a rescatar a los niños para que el diablo no les lleve.
- Mientras los demás niños le sostienen fuerte para que el diablo no se los lleve.

### Momento de orden

- San Benito llega y rescata al niño del diablo.
- Todos regresan a sus puestos, a esperar otra propuesta para comer comida chatarra del diablo.

### Momento de socialización

- Los niños escuchan la recomendación de que nunca se dejen engañar aceptando comida chatarra.
- Disponerse a servirse sólo alimentos saludables



<https://www.youtube.com/watch?v=-UZjBEp6lZY>

<b>Indicador de evaluación:</b>	Participa en juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Participa en juegos grupales.		Sigue reglas y asume roles.		Mantiene un ambiente armónico.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Observo un video para desarrollar el sentido del gusto que incentive el consumo de alimentos saludables		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación		
<b>Ámbito:</b>	Manifestación del lenguaje verbal y no verbal.		
<b>Destreza:</b>	Describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Comedor	<b>Edad:</b> 2 a 3 años
<b>Recursos:</b>	Video, canción, manzana picada		

**OBJETIVO:** Desarrollar el sentido del gusto al observar un video para incentivar el consumo de alimentos saludables

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

El juego se lo realiza con un vídeo educativo, ya que es un medio didáctico que facilita el descubrimiento de conocimientos y la asimilación de éstos. Además, puede ser motivador para el alumnado, pues la imagen en movimiento y el sonido pueden captar la atención de ellos para comprender la importancia de consumir alimentos saludables.

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Previamente tener preparado manzana picada en pedazos pequeños para que los niños puedan degustar la manzana.
- Organizarse en forma circular para entonar la canción.

#### Momento de desarrollo

- Cantar la canción.  
“A mí me gustan mucho, mucho las frutas,  
de entre todas me encanta la manzana, la manzana” (bis)



Porque es muy rica, es muy dulce y me brinda muchas vitaminas para crecer muy fuerte y grandotote.

- Comentar sobre la canción.  
¿Si conocen el sabor de la amanzana?  
¿Si les gusta la manzana?  
¿Qué sabor tiene?

### Momento de orden

- Disponerse a observar un video educativo.
- Observar el video “Nene León le encanta la manzana”.

### Momento de socialización

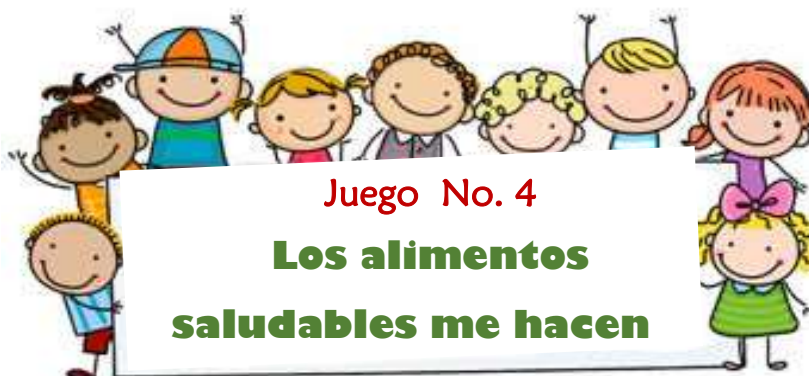
- Reflexionar y expresar sobre el mensaje que deja el video:  
¿Qué vitaminas tiene la manzana?  
¿Por qué se debería comer manzana?
- Se brindará un pedacito pequeño para despertar el apetito del niño.
- Disponerse a servirse la manzana con el conocimiento de las propiedades nutricionales de la misma.



Investigadora aplicando la técnica

<b>Indicador de evaluación:</b>	Describir imágenes de diferentes tipos de texto como cuentos, revistas, rótulos, material digital, entre otros.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Observo el video.		Describo imágenes de videos.		Comento sobre lo observado.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Narro un cuento para comprender la importancia de ingerir alimentos saludables.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural		
<b>Ámbito:</b>	Relaciones con el medio natural y cultural		
<b>Destreza:</b>	Diferenciar entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Comedor	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Cuento, canción, pictogramas		

**OBJETIVO:** Comprender la importancia de ingerir alimentos saludables con la narración de un cuento.

**CONTENIDO CIENTÍFICO:**

El cuento como estrategia pedagógica favorece el desarrollo del lenguaje mediante la resolución de problemas en niños y niñas, ayuda en la adquisición de conocimiento de una manera sencilla y divertida adaptándose a cualquier tipo de aprendizaje fuera y dentro del aula.

La alimentación saludable y balanceada es de gran importancia en los niños ya que de ello depende su rendimiento intelectual y físico.

**METODOLOGÍA: Experiencias de aprendizaje**

**Momento de inicio**

- Previamente se preparará en la pizarra imágenes de frutas y verduras y a un niño vigoroso se colocara junto a ellas y un niño desnutrido, junto a la comida chatarra.

**Momento de desarrollo**

- Hacer una ronda en el patio con la canción
- Entonar la canción de “Plim -Plim”
 

“Para crecer un montón ton ton  
hay que alimentarse bien bien bien.  
La naturaleza te dará  
frutas y verduras de verdad,  
con las cuales podrá obtener  
fuerza y alegría de verdad.

De muchos colores pueden ser frutas y verduras naturales que te ayudan a crecer como la paleta de un pintor mezcla tu sabor”.

- Comentar sobre la canción si les gusta las verduras y las frutas.
- Disponerse a escuchar un cuento.
- Escuchar el relato del cuento “El día que se fueron los alimentos”.
- Observar y analizar las imágenes del cuento.

### Momento de cierre

- Dialogar sobre el mensaje del cuento:
  - ¿Qué importancia tienen las frutas y verduras y sus propiedades nutritivas?
  - ¿Qué provocan en nuestro cuerpo?
  - ¿En qué ayudan a nuestro cuerpo?
  - ¿Qué colores de verduras hay?
  - ¿Qué colores de frutas existen?
- Servirse los alimentos razonando sobre las propiedades nutritivas.
- Reconocer en los pictogramas los alimentos saludables.



<http://mipequeescuela.blogspot.com/2016/03/cuento-matematico-el-dia-que-se-fueron.html>

<b>Indicador de evaluación:</b>	Diferencia entre alimentos nutritivos y no nutritivos identificando los beneficios de una alimentación sana y saludable.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Comprende la importancia de los alimentos.		Diferencia los alimentos nutritivos y no nutritivos.		Identifica los beneficios de una alimentación saludable.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Juego de adivinanzas para comer con gusto, al conocer los beneficios de los alimentos.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Descubrimiento natural y cultural		
<b>Ámbito:</b>	Descubrimiento natural y cultural		
<b>Destreza:</b>	Explorar texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Comedor	<b>Edad:</b> 2 a 3 años
<b>Recursos:</b>	Adivinanzas Imágenes de alimentos		

**OBJETIVO:** Desarrollar el gusto por comer jugando a adivinar para servirse los alimentos con agrado al conocer los beneficios de los mismos.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Por medio de un juego de adivinanzas se incita a los pequeños a pensar y a trabajar la imaginación de una forma amena y divertida. Ayudan a mejorar la agilidad mental del niño y mejorando el lenguaje y el vocabulario de los que las utilizan. Los niños deben tener muy presente las propiedades nutricionales de los alimentos para que le puedan dar apertura a la comida saludable.

### METODOLOGÍA: Experiencia de aprendizaje

#### Momento de inicio

- Previamente la maestra tendrá pedazos de frutas y las frutas mismas.
- Sentarse en un círculo en el piso.
- Explicar en qué consiste la adivinanza.

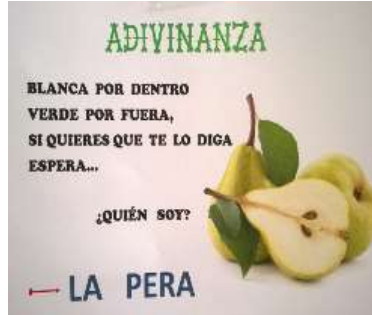
#### Momento de desarrollo

- Disponerse a jugar a adivinar.
- Escuchar con atención.
- Descubrir mediante nociones que la maestra irá explicando de forma, color, textura, sabor como clave para que adivinar de qué alimento se trata.
- Después de adivinar, observar las imágenes de la respuesta.

### Momento de cierre

- Escuchar los beneficios de su consumo.
- Disponerse a servirse los alimentos con gusto ya que conocen sus propiedades nutricionales.

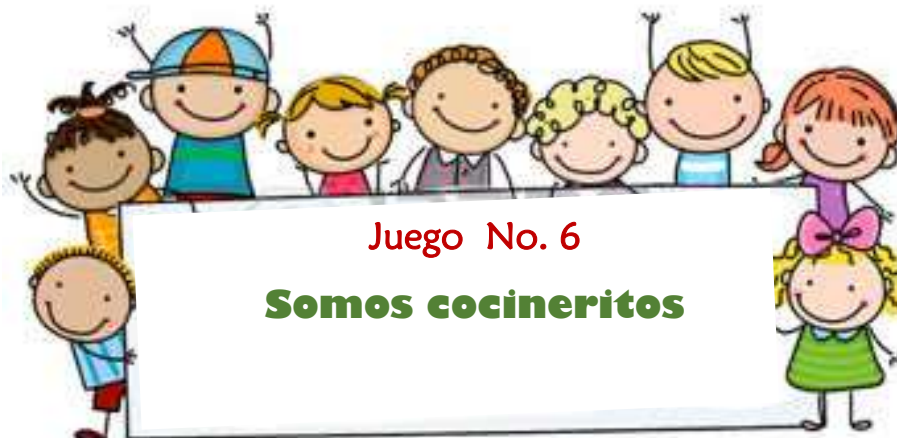
Ejemplo:  
Blanco por dentro,  
verde por fuera,  
si quieres que te lo diga  
espera...  
¿QUIÉN SOY?  
LA PERA



Investigadora aplicando la técnica

<b>Indicador de evaluación:</b>	Explora texturas, olores y sabores de los elementos de su entorno.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Reconoce texturas.		Diferencia olores.		Degusta de sabores.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Represento un personaje mediante un juego de roles para despertar mi apetito al preparar mis propios alimentos valorando el proceso de preparación.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación		
<b>Ámbito:</b>	Expresión artística.		
<b>Destreza:</b>	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
<b>Tiempo:</b> 5 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Cocina	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Cocina, canción, alimentos, trajes, menú, utensilios de cocina		

**OBJETIVO:** Despertar el apetito mediante un juego de roles que permita preparar los alimentos y valorar el proceso de preparación.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

En estos tipos de juegos los niños construyen un mundo imaginario, una realidad ficticia representando roles que llaman la atención en su ambiente (el papá, la mamá, el mecánico, el payaso, etc.). Juegos de imitación, juegos de representación, juego de roles. (Ejemplo: jugar al chofer, jugar a los cocineritos).

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Previamente se debe tener las frutas picadas para que el niño cree ya sea lo que cocinó la gallina o lo que él prefiera.
- Escuchar las indicaciones de la maestra para el juego.
- Ponerse los trajes de chefs.
- Vamos a jugar a ser unos chefs excelentes y los ingredientes de los platillos exquisitos están a disposición para crear un plato delicioso.

#### Momento de desarrollo

- Presentación del video “GALLINA COSINERA”
- Dialogar sobre la canción (que hacía la gallina-que le gustaba a la gallina etc....).

- Ingresar con cuidado a la cocina.
- Escoger los ingredientes de su plato.
- Decorar como gusten.

### Momento de orden

- Cuando el niño termine exponer el plato a sus compañeros.
- Quitarse los trajes.
- Ubicarse en sus mesas.
- Disponerse a alimentar con apetito.

### Momento de socialización

- Comprender que la preparación de alimentos requiere mucho tiempo, dedicación y cuidado.



Investigadora aplicando la Técnica

<b>Indicador de evaluación:</b>	Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Representa personajes.		Asume roles.		Despierta su apetito a alimentarse.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Relaciono y agrupo, mediante un juego de parejas para evitar el consumo de alimentos chatarra de manera autónoma.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Descubrimiento del medio natural y cultural.		
<b>Ámbito:</b>	Relaciones lógico –matemáticas.		
<b>Destreza:</b>	Establecer la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.		
<b>Tiempo:</b> 5 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Aula	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Barajas con imágenes de alimentos Barajas con imágenes de consecuencias		

**OBJETIVO:** Desarrollar la autonomía mediante un juego de parejas que incentive a evitar alimentos chatarra.

**CONTENIDO CIENTÍFICO:**

El juego de correspondencia o de unir parejas permite a través de las estrategias de clasificación y de emparejamiento, enseñar de forma visual cualquier contenido conceptual y/o procedimental.

El uso de los pictogramas y palabras en los paneles, que cada alumno tiene en su mesa de trabajo, nos proporciona la posibilidad de dar instrucciones concretas de forma visual que ayudan a la ejecución de la tarea.

**METODOLOGÍA: Juego trabajo**

**Momento de planificación**

- Organizarse en sus mesas del aula.
- Escuchar las indicaciones de la maestra para el juego.
- Explicar las consecuencias que tiene consumir comida chatarra y la comida saludable.

**Momento de desarrollo**

- Recibir varias tarjetas en las que están imágenes de alimentos chatarra y alimentos saludables.
- Ir pareando con la consecuencia de consumir ese alimento de la tarjeta: gaseosa le para con bichos, frutas le para con fuerza, papas fritas con niños obesos y cansados, brócoli con niño ganando una carrera, bombones con caries, plátano con un niño muy inteligente.



### Momento de orden

- Terminada la actividad entregar las tarjetas a la maestra.
- Organizar el área de trabajo.

### Momento de socialización

- Dialogar sobre la actividad, analizando las consecuencias del consumo excesivo de comida chatarra.
- Disponerse a alimentar con alimentos saludables de manera autónoma.



Investigadora aplicando el juego

<b>Indicador de evaluación:</b>	Establece la relación de correspondencia entre los elementos de colecciones de objetos.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Analiza los pares.		Relaciona los pares.		Agrupa los pares.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Decoro el plato con alimentos a través de un juego de motivación, para despertar el gusto por servirse los alimentos.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación		
<b>Ámbito:</b>	Expresión artística		
<b>Destreza:</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Cocina	<b>Edad:</b> 3 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Alimentos, decoraciones, trajes, video, frutas y verduras preparadas, utensilios de limpieza		

**OBJETIVO:** Desarrollar la aceptación de los alimentos a través de un juego de motivación decorando los alimentos de manera divertida que atraiga el gusto por servirse los alimentos.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

La actividad se desarrollará con un juego de motivación que se basa en la decoración de los platos de los niños, ya que es una buena herramienta para hacer que los niños se sientan atraídos por la comida. Las ideas para convertir los platos en una diversión muy interesante para los niños a los que no les gustan las verduras o las frutas, de esta manera los niños se atreverán a probarlos sin hacer rabetas, y si estas decoraciones son hechas por ellos mismos los resultados son mejores.

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Previamente las verduras y frutas estarán a disposición de los niños.
- Se explicará las reglas a seguir de aseo personal y cuidado de los alimentos.

#### Momento de desarrollo

- Ponerse su atuendo de chef mandil y gorro de cocina.
- Realizar la rutina de limpieza personal.
- Presentar el video de “Ideas divertidas para decorar mi comida”.

- Charlar con los niños sobre qué decoración les gustó y por qué?
- Brindar al niño la opción de crear lo que a ellos les agrade.
- Decorar los platos con alimentos, en base a las ideas planteadas.

### Momento de orden

- Realizar la limpieza respectiva del área de trabajo.
- Organizar los utensilios utilizados en los lugares correspondientes

### Momento de socialización

- Dialogar sobre cómo les pareció esta actividad y si de esta manera ya les atraen los alimentos de su plato.
- Disponerse a servirse los alimentos con gusto.



Recetas para que los niños coman verduras, recuperado de:  
[http://www.ehowenespanol.com/15-recetas-ninos-coman-verduras-galeria\\_513141/](http://www.ehowenespanol.com/15-recetas-ninos-coman-verduras-galeria_513141/)

<b>Indicador de evaluación:</b>	Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Es creativo.		Utiliza variedad de materiales.		Decora su plato motivado.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Busco las frutas con un juego dinámico de las escondidas para despertar el apetito y predisponer a la alimentación.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación.		
<b>Ámbito:</b>	Expresión corporal y motricidad		
<b>Destreza:</b>	Orientarse en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Aula	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Frutas, tela para cubrir ojos		

**OBJETIVO:** Despertar el apetito en los niños mediante un juego dinámico corriendo para esconderse y predisponer a la alimentación.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Se lo hace a través de un juego dinámico de las escondidas, el cual les permitirá desarrollar la imaginación, así como también valores y costumbres sanas. Despertar el apetito en este caso influenciar el modo de actuación de una forma divertida y dinámica, todo con el fin de predisponer a la alimentación con gusto y alegría.

### METODOLOGÍA: Experiencia de aprendizaje

#### Momento de inicio

- Escuchar la explicación para trabajar con el juego.
- Observar las frutas que se indican.
- Escoger una de ellas, su favorita.
- Comentar sobre los beneficios y bondades de comerla.

#### Momento de desarrollo

- Vendar los ojos del niño que desee participar buscando la fruta.
- Sacarle del aula un momento al niño cubierto los ojos mientras los demás niños escogen el mejor lugar para esconder la fruta.
- Regresar al niño descubierto los ojos.
- Los amigos empezarán con la descripción del lugar donde está escondida la fruta.
- Los demás niños le irán diciendo frío o caliente según se acerque o se aleje de la fruta.

- Se le dará pautas como “está cerca de un mueble grande café”, “a la derecha del escritorio de la profe” etc...
- Mientras en el niño busca la maestra ira contándoles a los niños qué sabor, en qué colores existen y cuán beneficiosa es.
- Al encontrarla el niño va a comentar con sus compañeros por qué esa fruta es su favorita.
- Una vez terminada la actividad se compartirá con todos los niños la fruta.
- Realizar la actividad con varias frutas respetando el turno de cada niño.

### Momento de cierre

- Dialogar sobre si hay más niños a los cuales les encanta esa fruta y en qué preparaciones las han comido sus beneficios y propiedades nutritivas.



[http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/dibujos\\_animados\\_frutas.html](http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/dibujos_animados_frutas.html)

<b>Indicador de evaluación:</b>	Se orienta en el espacio realizando desplazamientos en función de consignas dadas con las nociones: entre, adelante-atrás, junto a, cerca-lejos
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Se orienta en el espacio.		Se desplaza con seguridad en el espacio.		Sigue consignas.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Corro en un juego tradicional de las estatuas para mejorar mis costumbres alimentarias evitando la comida chatarra.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Desarrollo personal y social		
<b>Ámbito:</b>	Convivencia		
<b>Destreza:</b>	Participar juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Patio	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Gorras con imágenes de alimentos		

**OBJETIVO:** Mejorar las costumbres alimentarias en los niños mediante un juego tradicional para evitar la comida chatarra.

**CONTENIDO CIENTÍFICO:**

Las costumbres y los estilos alimenticios difieren de un niño a otro. Las costumbres de algunas de las comunidades reflejan la forma en que su cultura traza la norma de conducta de los individuos en relación con el alimento, resultando así, que el grupo de niños pertenecientes a cierta región, adopten un patrón dietético común, con este juego se logrará identificar los alimentos chatarra para evitarlos.

**METODOLOGÍA: Juego trabajo**

**Momento de planificación**

- Escuchar la explicación para trabajar con el juego de las congeladas.
- Los niños deben llevar a la escuela una gorra y en la visera una imagen de alimentos saludables o chatarra la cual sea visible.
- Se debe dibujar previamente un círculo grande en el piso.
- Los niños con imágenes de alimentos nutritivos en un grupo y de imágenes de comida chatarra en otro grupo.
- Inicia el grupo de comida chatarra a atrapar y congelar.
- El grupo de alimentos saludables serán los que corran a salvarse.

**Momento de desarrollo**

- Los niños de imágenes de comida chatarra serán los que persigan y atrapen al otro

grupo.

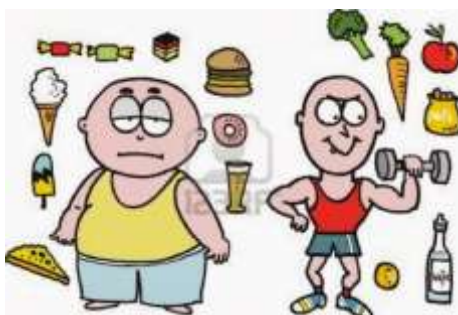
- La consigna es atrapar al niño que tiene visera de alimento nutritivo y congelarlo.
- Después de atraparlos los colocarán en un círculo en el cual estará custodiado de más niños con imágenes de comida chatarra.
- Los niños con imágenes de alimentos nutritivos podrán ser salvados o sacados del círculo si explica por qué es importante el alimento que lleva en su gorra.
- Al terminar su tiempo de juego deberán correr los niños con imágenes de alimentos nutritivos y atrapar a los de comida chatarra.
- La consigna es atrapar al niño que tiene visera de comida chatarra y congelarlo.
- La diferencia está que para ser salvado el niño nos contará por qué no debemos comer el alimento de la imagen que lleva, qué causa en nuestro cuerpo.

### Momento de orden

- Terminado el juego se procede a colocar las gorras en sus respectivas mochilas.
- Realizar el aseo respectivo para poder ingresar al momento de la alimentación.

### Momento de socialización

- Después de la actividad se socializará y recordará los alimentos nutritivos y comida chatarra.



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

<b>Indicador de evaluación:</b>	Participaran juegos grupales siguiendo las reglas y asumiendo roles que le permitan mantener un ambiente armónico con sus pares.
---------------------------------	--

<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo
-----------------------------	-------------------------------------

N <sup>a</sup>	Nombres	Participa en juegos grupales.		Sigue reglas.		Permanece en un ambiente armónico.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Elegir y decidir mediante un juego de colorear para despertar el apetito y predisponer a la alimentación.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación		
<b>Ámbito:</b>	Expresión artística		
<b>Destreza:</b>	Realizar actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Aula	<b>Edad:</b> 3 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Hoja de trabajo, colores		

**OBJETIVO:** Despertar el apetito mediante un juego de colorear para lograr en el niño la predisposición a la alimentación.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

La alimentación de los niños es una de las bases de su desarrollo físico, y hay que inculcarles la necesidad de llevar una dieta equilibrada. Se puede hacerlo de forma divertida a través de dibujos de comidas y alimentos, ayudarle a pintar mientras se le explica cómo se hace cada comida, qué lleva y cuáles son sus propiedades. Así, además de dibujos para colorear y que los niños se entretengan, también aprenderán la importancia de la alimentación.

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Dialoga con los niños sobre la importancia de la alimentación y sus beneficios.
- Se explica sobre la actividad de colorear que se realizará.
- Preparar y entregar los materiales necesarios.

#### Momento de desarrollo

- Se presentan imágenes atractivas de alimentos que a los niños les gustan.
- Dialogar sobre las propiedades nutritivas del alimento que escogieron, qué color es, es grande o pequeña etc....
- Colorear las imágenes.

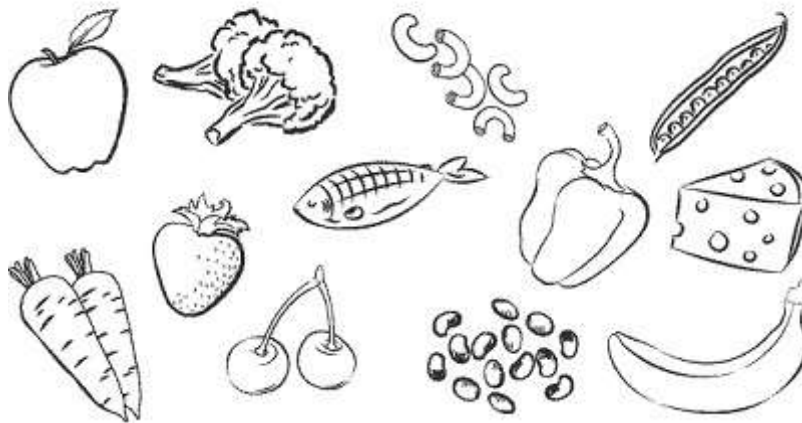


### Momento de orden

- Terminado el trabajo se colocará los materiales en los lugares correspondientes.
- Exponer los trabajos realizados en la cartelera

### Momento de socialización

- Reflexionar sobre los beneficios y perjuicios de cada alimento
- Reflexionar sobre los alimentos que debe consumir



Guía infantil.com recuperado de <https://goo.gl/r6crb9>

<b>Indicador de evaluación:</b>	Realiza actividades creativas utilizando las técnicas grafoplásticas con variedad de materiales.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Es creativo.		Elige alimentos nutritivos.		Reconoce alimentos saludables.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



## Juego No. 12

### El baile para poder conocer el sabor

<b>TEMA:</b>	Participo y disfruto de un juego dinámico para desarrollar el sentido del gusto al servirse los alimentos.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación.		
<b>Ámbito:</b>	Expresión corporal y motricidad		
<b>Destreza:</b>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Patio	<b>Edad:</b> 4 a 5 años
<b>Recursos:</b>	Manzanas, sogas		

**OBJETIVO:** Desarrollar sentido del gusto mediante un juego dinámico para servirse los alimentos en el horario establecido.

#### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Se utiliza la dinámica como estrategia pedagógica en el aula. Es una alternativa activa para mejorar el proceso educativo y facilitar la instrucción, integración, el desarrollo de hábitos de reflexión, formar integralmente a los estudiantes y los hace capaz de respetar reglas o compromisos, en este caso aprendiendo a respetar el horario de comida establecido.

#### METODOLOGÍA: Juego trabajo

##### Momento de planificación

- Se pide a los niños salir al patio.
- Se prepara los materiales necesarios previamente las frutas colgadas.
- Atar unas frutas a una soga una colgada.

##### Momento de desarrollo

- El niño baila al ritmo de la canción e intenta morder y alcanzar la fruta que desea.
- Mientras los demás niños entonan la canción.

##### “Baila baila para comerte la fruta que te encanta”

El baile de la hormiga es como un meneíto  
y se salta así, hacia los laditos

y para terminar damos unos saltitos  
 movemos la cintura así (bis)  
 y para terminar damos unos saltitos.

- Tratar de comerse la fruta que más le apetezca al ritmo de la canción.
- Ubicar a los niños uno frente a cada manzana para que procedan a comérsela bailando.

### Momento de orden

- Colocarse fuera del juego.
- Comer la fruta que logró alcanzar sin tocarla con las manos.

### Momento de socialización

- Dialogar sobre la actividad  
 ¿Si les gusto la fruta, si fue muy difícil alcanzarla, si fue muy cansado alcanzarla, y si tienen mucha hambre?



Priske (2013) Manzabocas locas. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=nH-cZhS3Vfk>

<b>Indicador de evaluación:</b>	Realizar ejercicios que involucran movimientos segmentados de partes gruesas y finas del cuerpo (cuello, hombro, codo, muñeca, dedos, cadera, rodilla, tobillo, pie).
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Realiza movimientos segmentados de partes gruesas del cuerpo.		Realiza movimientos segmentados de partes finas del cuerpo.		Participa con gusto en la actividad.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Salto la cuerda aplicando un juego grande para despertar la sed en los niños.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación		
<b>Ámbito:</b>	Expresión corporal y motricidad		
<b>Destreza:</b>	Realizar actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.		
<b>Tiempo:</b> 10 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Patio	<b>Edad:</b>
<b>Recursos:</b>	Patio, jugo de frutas, cuerda		

**OBJETIVO:** Despertar la sed en los niños mediante un juego grande saltando la cuerda para predisponer a la alimentación.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Se utilizará un juego grande el cual permite desarrollar capacidades y destrezas en los niños, pero también para preparar al cuerpo y predisponerlo en este caso despertar el apetito. El apetito se despierta en los niños en el momento en que se deja que vuele su imaginación al contarles una historia, de solo escucharla y de imaginar sabores van a querer servirse los alimentos.

### METODOLOGÍA: Experiencias de aprendizaje

#### Momento de inicio

- Previamente la maestra conversará con los niños la importancia de hidratarse y tomar jugos después de hacer ejercicio físico.
- Escuchar a la maestra las indicaciones del juego.
- Salir al patio y entre dos niñas sostener la cuerda.
- Consiste en mientras se entona la canción hacer la mímica de la canción

#### Momento de desarrollo

##### “La ranita salta y canta”

Este es el baile de la ranita  
brinca, brinca y levanta la manita  
para alcanzar el árbol de frutitas,  
sacude, sacude la cinturita,

pega un brinco ya, 1, 2,3  
 Yo tengo una ranita que si escucha musiquita,  
 ella baila meneando suavemente la colita,  
 brinca de un lado, brinca para el otro,  
 y así alcanza las frutitas,  
 y se mueve con un ritmo bien sabroso,  
 se empieza medio a alocar,  
 dando vueltas ella empieza a cantar.

- Las dos niñas mueven la cuerda dejando un espacio para poder saltar en la mitad un niño
- Cada niño cantará mientras salta.

### Momento de cierre

- Terminada la actividad se charlará sobre:  
 ¿Qué alcanzó la ranita, se cansaron el saltar le provocó sed, se cansó y tiene sed y por ende al quemar energía tiene hambre?

<b>Indicador de evaluación:</b>	Realiza actividades de coordinación visomotriz con niveles de dificultad creciente en el tamaño y tipo de materiales.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Tiene coordinación visomotriz.		Salta coordinadamente al ritmo de la música.		Tiene sed.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						



<b>TEMA:</b>	Juego tradicional para fomentar el ejercicio físico y despertar el hambre y estar predispuestos a alimentarse.		
<b>Eje de aprendizaje:</b>	Expresión y comunicación.		
<b>Ámbito:</b>	Expresión artística.		
<b>Destreza:</b>	Representar a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.		
<b>Tiempo:</b> 15 minutos	<b>Participantes:</b> Niños y niñas menores de 5 años	<b>Espacio:</b> Patio	<b>Edad:</b>
<b>Recursos:</b>	Patio, jugo frío		

**OBJETIVO:** Fomentar el ejercicio físico mediante un juego tradicional para predisponerse a la alimentación.

### CONTENIDO CIENTÍFICO:

Juegos populares tradicionales son aquellos que se jugaba en antaño, éstos tratan de rescatar el patrimonio cultural que tiende a desaparecer; mantener los juegos tradicionales e ir enriqueciendo nuestro bagaje cultural y con ellos fortalecer comportamientos positivos.

Las costumbres y los estilos alimenticios difieren de un niño a otro. Las costumbres de algunas de las comunidades reflejan la forma en que su cultura traza la norma de conducta de los individuos en relación con el alimento, resultando así, que el grupo de niños pertenecientes a cierta región, adopten un patrón dietético común.

### METODOLOGÍA: Juego trabajo

#### Momento de planificación

- Escuchar a la maestra las indicaciones del juego.
- Se enumerará a los niños.
- Se divide a los niños de la siguiente manera.
- Los números pares son de un equipo y los impares, el otro equipo.

#### Momento de desarrollo

- Consiste en traspasar la pelota en un área similar a un arco de fútbol.
- Primer grupo lanza la pelota al aire, si el otro equipo logra atraparle en el aire puede

realizar la jugada, la cual consiste en designar a un miembro del equipo quien llevara la pelota escondida.

- Todos simularán tenerla para distraerle al otro equipo y lograr avanzar hasta la otra área para poder hacer un punto, corriendo y luego lanzando dentro del área.
- Al punto se denominará en adelante “KUCHIS” gritando.
- Mientras que el equipo contrario tratará de encontrar y detener la jugada.
- En caso de que le quiten la pelota el equipo tendrá la jugada.

### Momento de orden

- Cuando la maestra observe que los niños se han cansado y disfrutado del juego lo dará por terminado.
- El ganador es quien más “KUCHIS” tenga.

### Momento de socialización

- Después de terminar el juego se conversará de la actividad realizada  
¿Si les gusto la actividad, si tiene hambre después de tanto ejercicio, que les gustaría comer después de tanto ejercicio y cuáles son los alimentos que ayudan a recuperar energía.

<b>Indicador de evaluación:</b>	Representa a personas de su entorno asumiendo roles a través del juego simbólico.
<b>Técnica:</b> Observación	<b>Instrumento:</b> Lista de cotejo

N <sup>a</sup>	Nombres	Representa personajes.		Asume roles.		Se divierte y desgasta energía.	
		Sí	No	Sí	No	Sí	No
1	Alejandro Manrique						
2	Josué Benavides						

## **6.7. Impactos**

Si se toma en cuenta todos los ámbitos en los cuales se desenvuelven los estudiantes, tales como el educativo, social y cultural, estamos hablando de una educación integral, completa en la cual el actor más importante no es el profesor sino el niño. Es así que la propuesta causa los siguientes impactos:

### **6.7.1. Impacto educativo**

Con esta guía se pretende apoyar a los docentes con juegos previos para predisponer la alimentación, las actividades podrán ser adaptadas según las necesidades, objetivos, recursos con los que cuenta la institución, para lograr que la metodología novedosa y diferente, presente resultados significativos.

En los niños el impacto será muy didáctico y la obtención de mejores resultados será evidente, pues ellos lograrán integrarse de mejor manera y alcanzar su autonomía en acciones básicamente necesarias.

Los docentes podrán contar con un recurso valioso para que guíen su accionar diario.

### **6.7.2. Impacto social**

En el ámbito interpersonal se mejorará la conducta de los niños al relacionarse facilitando la incorporación a la sociedad y al grupo, por lo que en los niños pequeños se convierte en punto de partida para el resto de aprendizajes y por lo tanto para la aplicación en el entorno social del niño y de la niña.

El mejoramiento en la comunidad educativa será evidente, pues, se nota claramente la buena disposición y gusto por servirse los alimentos de parte de los niños menores de 5 años.



La sociedad se beneficia por cuanto los niños van a adquirir tempranamente buenos hábitos que contribuyen a la independencia y sociabilización, en pos de lograr espacios de respeto, y consideración para una mejor relación social.

### **6.7.3. *Impacto cultural***

Con esta guía los docentes lograrán adquirir valores culturales ya que darán la debida importancia a la utilización de juegos tradicionales y lo harán de forma divertida para fortalecer y desarrollar en los niños y niñas buenos hábitos y gusto por la alimentación.

### **6.8. Difusión**

La presente guía y sus juegos serán dados a conocer en una reunión de trabajo ya que como los docentes también son participantes en la guía, es necesario que estén preparados para su manejo y correcta aplicación, adaptando a las necesidades y recursos con los que se cuenta.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, M.L; Guzmán, M.T; Vial, M; Jaque, G y Gattás, V. (1977). Hábitos alimentarios Arch. Latinoam.
- Atalah, Eduardo Desnutrición, desarrollo psicomotor y rendimiento escolar
- Calero, Marco (2006) Educar jugando, Edit. Alfaomega, Lima, Perú.
- Código de la Niñez y Adolescencia (2015) República del Ecuador.
- Capítulo II. Derechos de Supervivencia
- Convención sobre los Derechos del Niño. (1990)
- Cubero J. Cañada F. Costillo E. Franco L. Calderón A. (2012) La alimentación preescolar, educación para la salud de los 2 a los 6 años. Revista Scielo Enferm. glob. vol.11 no.27
- Martínez, F. (2002). Estimulación temprana. Enfoque problemáticas y proyecciones. Editorial Gires. Cuba.
- Montenegro Hugo (2010) El sentido del gusto
- Dirección Nacional de Nutrición MSP. (2006).Manual de Capacitación En Alimentación y Nutrición Para El Personal De Salud, Quito 29 de Noviembre.
- Galarza, Mariana (2008)lactancia materna y alimentación complementaria, Edición primera 2008 Quito Ecuador
- García Karina. El juego como estrategia Didáctica
- García Sola, Francisco y Vásquez Ares José Manuel (2011) La Representación. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Año 16 - Nº 15Recuperado de: <http://www.efdeportes.com/efd156/unidad-didactica-la-representacion.htm>
- Guevara Lizano (2015) Raquel Alejandra. Juego Dramatizado. Educación Inicial.
- Ministerio de Educación del Ecuador (2012). Currículum de Educación Física para la Educación General Básica y Bachillerato. Actualización y Fortalecimiento Curricular de Educación. Quito – Ecuador.

Macías, A, Gordillo,L y Camacho,J (2012). Hábitos alimentarios de niños en edad escolar y el papel de la educación para la salud. Revista Scielo. Rev. Chil Nutr

Vol. 39, No. 3. *Chile*

Minar de Serrano, Edeltraud. (2002). Folleto de juegos organizados. 2da. Ed.

Tegucigalpa: UNAH.

Ministerio de Educación y Cultura (2014). Currículo de Educación Inicial. Quito

Montenegro, Ignacio (2003) Aprendizaje y Desarrollo de las Competencias, Primera Edición 2003, Editorial Delfín Ltda. Colombia.

Normas APA. 6ta Edición

Ortega y Lozano. Importancia del Juego. Capítulo 3

PEI (2016) Unidad Educativa “Carlos Montufar” Antonio Ante, Imbabura

Programa Mundial de Alimentos (2013) Vía C.G. Viola, 68-70, Roma 00148, Italia

Reynoso R, Psicopatología y clínica infanto-juvenil. Buenos Aires: Ed. Belgrano.

Ribes Carmen (2014). Infancia detrás de los berrinches a la hora de comer. Revista Domingo. Sociedad Española de Gastroenterología, Hepatología y Nutrición

Pediátrica, recuperado de: <http://pasado.eldia.com/edis/20140608/Infancia-detras-berrinches-hora-comer-revistadomingo1.htm>

UNICEF (2012) Glosario de Nutrición

Wisbaum, Wendy. (2011) La desnutrición infantil. Causas, consecuencias y estrategias para su prevención y tratamiento. UNICEF

Vilardo Nuri (2012) No quiero verduras. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=vbpkvTvqhvi>

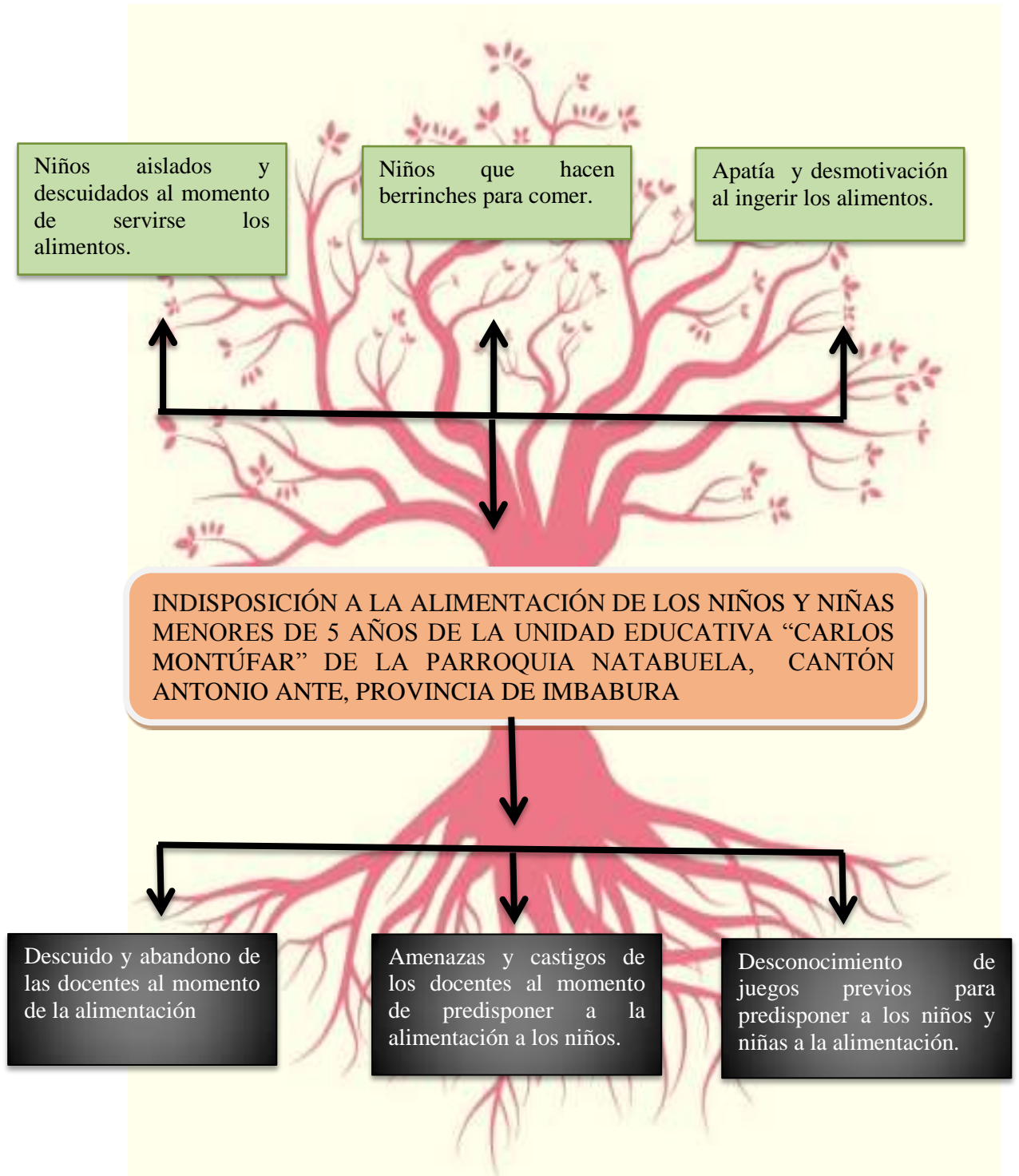
Guía Infantil. Com, Recuperado de: <https://www.guiainfantil.com/videos/alimentacion/consejos/que-hacer-con-los-ninos-sin-apetito/>

Ser Padres.es. Estrategias Didácticas para trabajar el desarrollo de la autonomía de los niños. Recuperado de: <http://actividadesinfantil.com/archives/9484>

# **ANEXOS**

## Anexo No. 1 Árbol de problemas

### Árbol de Problemas



## Anexo No. 2 Ficha de observación

### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DIAGNÓSTICA

<b>PROVINCIA:</b> Imbabura	<b>CANTÓN:</b> Antonio Ante	<b>PARROQUIA:</b> Natabuela
<b>INSTITUCIÓN:</b> Unidad Educativa “Carlos Montufar”	<b>CLASIFICACIÓN:</b> Menores de 5 años	<b>INFORMANTES:</b> Niños y niñas
<b>TEMA:</b> JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTÚFAR” DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL PERIODO 2016 – 2017	<b>INVESTIGADOR:</b> Miriam Benavides	<b>FECHA:</b> 19 de abril del 2016
<b>OBJETIVO:</b> Observar cómo se desarrolla el momento de la alimentación en los niños y niñas menores de 5 años.		
<b>CONTENIDO</b>		
<b>ASPECTOS A OBSERVAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN</b>
<p><b>Causas:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Descuido y abandono de las docentes al momento de la alimentación.</li> <li>2. Amenazas y castigos de los docentes al momento de predisponer a la alimentación de los niños y niñas.</li> <li>3. Desconocimiento de juegos previos para predisponer a la alimentación.</li> </ol> <p><b>Efectos:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Niños aislados y descuidados al momento de servirse los alimentos.</li> <li>5. Niños que hacen berrinches para comer</li> <li>6. Apatía y desmotivación al ingerir los alimentos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Las docentes abandonan sus obligaciones.</li> <li>2. Usan estrategias drásticas, gritos, maltratos para que los niños coman.</li> <li>3. No conocen formas lúdicas de llevar a cabo este momento.</li> <li>4. Los niños se sienten abandonados.</li> <li>5. Los niños se sienten obligados al momento de alimentarse.</li> <li>6. No sienten gusto por la comida.</li> </ol>	<p>Los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” al momento de ingerir sus alimentos demuestran desinterés, apatía, hacen berrinches y comen con desgano. Esto se debe a que las docentes les dejan solos en este momento o simplemente les obligan o castigan para hacerlo.</p>

### Anexo No. 3 Matriz de coherencia

#### Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cómo motivar a través de juegos previos para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016, 2017?</p>	<p>Determinar cómo motivar a través de juegos previos para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela, cantón Antonio Ante, provincia de Imbabura, en el año 2016 – 2017.</p>
SUBPROBLEMA/INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<p>1. ¿Con qué frecuencia los docentes aplican el juego previo como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?</p> <p>2. ¿Qué problemas se presentan en el momento de la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?</p> <p>3. ¿De qué manera se puede aplicar el juego previo como estrategia para predisponer a la alimentación a los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?</p> <p>4. ¿Es necesaria una propuesta para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Diagnosticar la frecuencia con qué los docentes aplican el juego previo como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela.</li> <li>•Evidenciar la disposición a alimentarse que presentan los niños y niñas menores de 5 años de la U.E “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela.</li> <li>•Fundamentar teóricamente sobre el juego previo como estrategia para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años.</li> <li>•Diseñar una propuesta de juegos previos, para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años de la U. E “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela.</li> <li>•Difundir la propuesta a los docentes para que apliquen los juegos previos que permitan predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años.</li> </ul>

Elaborado por: Miriam Benavides Velasco

### Anexo No. 4 Matriz categorial

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
Actividades recreativas, con un significado más amplio en lo lúdico, el placer de realizar una actividad.	Juegos previos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Características del juego</li> <li>• Funciones del juego</li> <li>• Tipos de juegos</li> <li>• Juegos educativos previos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El juego crea orden.</li> <li>• Es independiente</li> <li>• Es desinteresado</li> <li>• Es libre</li> <li>• Es una representación</li> <li>• Es resolución</li> <li>• Tiene tendencia propia</li> <li>• Es armonía</li> <li>• Transforma</li> <li>• Tensión</li> <li>• Interacción</li> <li>• Pensamiento</li> <li>• Dinámica</li> <li>• Competencia</li> <li>• Reglas</li> <li>• Contacto físico</li> <li>• Jugar con algo</li> <li>• Jugar como algo</li> <li>• Jugar sobre algo</li> <li>• Juegos grandes</li> <li>• Juegos pequeños</li> <li>• Juego dinámica</li> <li>• Juego canción</li> <li>• Juego de relajación</li> <li>• Juego con títeres</li> <li>• Juego dramatizado</li> </ul>
Voluntad con la que se ingiere o disfruta el momento de la alimentación.	Predisposición a la alimentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Necesidades nutricionales antes de los 5 años</li> <li>• Los hábitos alimentarios desde la infancia</li> <li>• Problemas al momento de la alimentación</li> <li>• La autonomía en los niños al momento de la alimentación</li> <li>• Factores que determinan la predisposición a la alimentación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Energía</li> <li>• Hidratos de carbono</li> <li>• Proteínas</li> <li>• Grasas</li> <li>• Vitaminas</li> <li>• Nutrición adecuada</li> <li>• La mala alimentación</li> <li>• El deleite al momento de la alimentación</li> <li>• Conducta alimentaria</li> <li>• Rechazo a los alimentos</li> <li>• Desde el hogar</li> <li>• En el Centro Infantil</li> <li>• Apetito</li> <li>• Sentido del gusto</li> <li>• Estado de ánimo</li> <li>• Otros</li> </ul>







12. ¿Considera importante una propuesta para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas

SÍ ( )

NO ( )

13. ¿De qué manera desearía conocer sobre estrategias para predisponer con gusto a la alimentación de los niños y niñas menores de 5 años?

Charla ( )

Video ( )

Guía didáctica ( )



**Anexo No. 6 Ficha de observación**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA**  
**CARRERA DE LICENCIATURA EN DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**  
**MODALIDAD SEMIPRESENCIAL**

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CARLOS MONTÚFAR” DE LA PARROQUIA NATABUELA, EN EL AÑO 2016 – 2017.

**DATOS INFORMATIVOS:**

Nombre: \_\_\_\_\_ Paralelo: \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_

**OBJETIVO:** Evidenciar la disposición a alimentarse que presentan los niños y niñas menores de 5 años de la Unidad Educativa “Carlos Montúfar” de la parroquia Natabuela.

N.	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		Siempre	Casi Siempre	A veces	Rara vez
1	Muestra apatía y desmotivación al momento de la alimentación.				
2	Hace berrinches antes de ingerir los alimentos.				
3	Deja alimentos en el plato.				
4	No necesita atención ni supervisión para alimentarse.				
5	Es necesario castigarlo o amenazarlo para que se alimente.				
6	Le cuesta seguir normas al momento de alimentarse.				
7	Come únicamente lo que le gusta.				
8	¿Se cansa fácilmente a la hora de alimentarse.				
9	No permanece en su lugar de la mesa.				
10	Riega y desperdicia los alimentos.				

### Anexo No. 7 Fotografías

Realizando actividades previas, “Dinámica de la hormiguita”



Realizando la dinámica “El tren de la alimentación”



Atuntaqui, 25 de julio del 2017

Directora de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar"

CERTIFICA

QUE: la estudiante MIRIAM GUADALUPE BENAVIDES VELASCO con cedula N.º 1003581756, realizo la encuesta a los docentes de esta Institución Educativa sobre el tema "JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA" CARLOS MONTUFAR", DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016".

Esto certifico porque así consta en el registro respectivo al cual me remito.

  
Lic. Rosa Unaocho  
DIRECTOR



Atuntaqui, 25 de julio del 2017

Directora de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar"

CERTIFICA

QUE: la estudiante MIRIAM GUADALUPE BENAVIDES VELASCO con cedula N.º 1003581756, realizo la ficha de observación de las clases sobre el tema "PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA" CARLOS MONTUFAR", DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016".

Esto certifico porque así consta en el registro respectivo al cual me remito.



Lic. Rosa Unaocho  
DIRECTOR

Atuntaquí, 25 de julio del 2017

Directora de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar"

CERTIFICA

QUE: la estudiante MIRIAM GUADALUPE BENAVIDES VELASCO con cedula N.º 1003581756, estudiante de la carrera de Licenciatura Docencia en Educación Parvularia de la Universidad Técnica del Norte, realizo la socialización del tema "JUEGOS PREVIOS PARA MOTIVAR LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA" CARLOS MONTUFAR", DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016", al personal docente de la institución de acuerdo a la investigación realizada con nuestros niños, documento previo a la obtención del título de la mencionada estudiante

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada está facultada para hacer uso de este documento.

  
Lic. Rosa Unaocho  
DIRECTORA





Atuntaqui, 25 de julio del 2017

Directora de la Unidad Educativa "Carlos Montúfar"

CERTIFICA

QUE: la estudiante MIRIAM GUADALUPE BENAVIDES VELASCO con cedula N° 1003581756, realizo la tesis en la institución en el aula 1 con el tema "JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA" CARLOS MONTUFAR", DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016". Desde el 5 de septiembre hasta el 20 de enero del 2017.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, la interesada está facultada para hacer uso de este documento.

  
Lic. Rosa Unaocho  
DIRECTORA





## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

#### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA IDENTIDAD:	DE	1003581756	
APELLIDOS NOMBRES:	Y	Benavides Velasco Miriam Guadalupe	
DIRECCIÓN:	Atuntaqui / Los Ovalos		
EMAIL:	el.ifelet77@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL	0993706935

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MONTÚFAR",DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016"
AUTOR (ES):	Miriam Guadalupe Benavides Velasco
FECHA: AAAAMMDD	2017/07/27
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Nelly Acosta

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

Yo, Miriam Guadalupe Benavides Velasco, con cédula de identidad Nro. 100358175-6 en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

## 3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 27 días del mes de julio de 2017

**EL AUTOR:**

(Firma).....  


Nombre: Miriam Guadalupe Benavides Velasco  
C.C. 100358175-6



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Miriam Guadalupe Benavides Velasco, con cédula de identidad Nro. 100358175-6, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "JUEGOS PREVIOS Y SU INCIDENCIA EN LA PREDISPOSICIÓN A LA ALIMENTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MENORES DE 5 AÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "CARLOS MONTÚFAR", DE LA PARROQUIA NATABUELA, CANTÓN ANTONIO ANTE, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015 - 2016" que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 27 días del mes de julio del 2017

(Firma) .....  
Nombre: Miriam Guadalupe Benavides Velasco  
C.C. 100358175-6