



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA -**

**TEMA:**

**“LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2012”.  
PROPUESTA ALTERNATIVA**

**Trabajo de grado previo a la obtención del título de  
Licenciados en Psicología educativa y orientación vocacional**

**AUTORES:** Benavides Nejer Oscar Vinicio.  
Guerrero Andrade Lorena Fernanda

**DIRECTOR:** Dr. Gabriel Echeverría

## **AUTORÍA**

Nosotros, BENAVIDES NEJER OSCAR VINICIO y GUERRERO ANDRADE LORENA FERNANDA, declaramos bajo juramento que el trabajo de grado aquí escrito y desarrollado es de nuestra autoría, que no ha sido previamente presentado para ninguna materia, trabajo, ni calificación profesional; y que hemos consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

Firma

BENAVIDES NEJER OSCAR VINICIO  
C.C. 1723357487

GUERRERO ANDRADE LORENA FERNANDA  
C.C. 1003002993

## CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Director del trabajo de Grado presentado por los Egresados BENAVIDES NEJER OSCAR VINICIO C.C. 1723357487 y GUERRERO ANDRADE LORENA FERNANDA C.C. 1003002993, para optar por el título de Licenciados en Psicología educativa y Orientación Vocacional, con el tema **“LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO 2009-2012”**. **PROPUESTA ALTERNATIVA.**

Considero que el presente trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal examinador de la facultad que se designe.

Dr. Gabriel Echeverría  
**DIRECTOR DE TESIS.**



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE** **FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

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

Nosotros BENAVIDES NEJER OSCAR VINICIO, con C.C. 1723357487 y GUERRERO ANDRADE LORENA FERNANDA con C.C. 1003002993, manifestamos nuestra 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 autoras del trabajo de grado denominado: “LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2011-2012” PROPUESTA ALTERNATIVA” que ha sido desarrollado para optar por el título de LICENCIADOS EN PISCOLOGÍA EDUCATIVA Y ORIENTACIÓN VOCACIONAL en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En nuestra condición de autores nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribimos este documento en el momento que hacemos la entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Nombre: BENAVIDES NEJER OSCAR VINICIO

Cédula: C.C. 1723357487

Nombre: GUERRERO ANDRADE LORENA FERNANDA

Cédula: C.C. 1003002993

## DEDICATORIA

Dedico al esfuerzo humano, que con fe y esperanza, mística de trabajo, harán posible que se hagan realidad mis sueños.

Para mi querida madre Ximena Andrade quien supo depositar en mí su confianza y que contribuyo con ejemplo de superación y su espíritu de colaboración en todo momento

A mí querido esposo José Luis y mi hija Ayleen, quienes fueron el pilar fundamental en toda mi carrera, alentándome con palabras de confianza y fortaleza.

A ti mamita Marujita, a quien considero mi madre, fuiste tú el aliento y mi aspiración para terminar mi carrera; tú me brindaste los más sabios consejos, en ti siempre encontré palabras de ánimo y valor, por ti estoy aquí.... Gracias porque siempre estuve presente en tu vida; y hoy tú, siempre estarás en la mía... te quiero.

Lorena

## DEDICATORIA

Esta tesis es parte de mi vida, esfuerzo y dedicación, el comienzo de una nueva etapa por ello dedico a mi familia

A mis queridos padres Oscar y Genoveva quienes me brindaron su apoyo incondicional, ejemplo de superación en todo momento, a pesar de los obstáculos que se presentaron a lo largo de mi carrera.

A mis apreciadas hermanas quienes me brindaron la fuerza y el respaldo necesario para cumplir este gran logro alcanzado como persona y estudiante, gracias por su comprensión y confianza.

A mis queridos catedráticos por el esfuerzo y paciencia en todo momento, forjando en mí los más grandes saberes y enseñándome que la vida es una lucha de perseverancia y valor.

Oscar

## **AGRADECIMIENTO**

Agradecemos a Dios, quien nos supo guiar e iluminar con amor, el ha sido nuestro soporte diario en este camino del saber.

A nuestros queridos padres por la confianza depositada en cada uno de nosotros, por brindarnos la oportunidad de salir adelante con esfuerzo y dedicación

A nuestro Tutor. Dr. Gabriel Echeverría, por brindarnos su valioso tiempo y poder guiarnos en el desarrollo de esta investigación y culminación de la misma.

A nuestra Universidad Técnica del Norte por darnos la oportunidad de aprender y llegar a ser unos buenos profesionales.

A la unidad educativa “María Montessori” por brindarnos su colaboración y permitirnos desarrollar nuestra investigación.

A mis queridos catedráticos, que son los que trabajan con esfuerzo y constancia, rescatando valores y la fe en cada uno de sus estudiantes para un mejor mañana.

**LORENA Y OSCAR**

## ÍNDICE

AUTORÍA.....	II
CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR.....	III
DEDICATORIA .....	V
DEDICATORIA .....	VI
AGRADECIMIENTO .....	VII
RESUMEN DE LA TESIS .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
PRESENTACIÓN .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
CAPITULO I.....	1
1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....	1
1.1 ANTECEDENTES.....	1
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	5
1.4 DELIMITACIÓN .....	6
1.4.1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN.....	6
1.4.2 DELIMITACIÓN ESPACIAL .....	6
1.4.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL .....	6
1.5 OBJETIVOS .....	6
1.5.1 OBJETIVO GENERAL .....	6
1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	6
1.5.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN .....	7
1.6 JUSTIFICACIÓN.....	7
2 MARCO TEÓRICO .....	10
2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	10
FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA .....	10
2.5.- LÚDICA EN EDUCACIÓN INICIAL.....	14
2.6.- IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA.....	17
2.7.- EL JUEGO.....	19
2.7.1.- Tipos de juegos .....	22
2.8.- ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INICIAL .....	23
2.9.- SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS .....	25

2.10.- ACTIVIDADES LÚDICAS .....	26
2.11.- FACTORES DE LA ACTIVIDAD LOCOMOTORA.....	29
2.11.1.- HABILIDADES LOCOMOTORAS .....	32
La marcha.....	33
Correr 33	
Saltar 33	
2.11.2.- HABILIDADES NO LOCOMOTRICES .....	34
Equilibrio.....	34
2.11.3.- HABILIDADES DE PROYECCIÓN RECEPCIÓN.....	35
Lanzar 35	
Coger 35	
Golpear 36	
Dar patada a un balón .....	36
2.12.- DIDÁCTICA LÚDICA EN EDUCACIÓN INICIAL .....	36
2.12.1.- Caracterización de los juegos didácticos .....	38
2.12.3.- Fases de los juegos didácticos: .....	43
2.14.- LA GUÍA .....	55
Definición de la guía didáctica .....	55
2.14.1.- Estructura De Las Guías.....	57
2.14.2.- Descripción De La Guía Didáctica .....	57
Objetivos 57	
2.14.3.- Desarrollo De La Guía .....	58
2.15.- GLOSARIO DE LA TESIS .....	59
CAPITULO III.....	61
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN .....	62
3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN .....	62
3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	62
3.3 MÉTODOS TEÓRICOS.....	63
3.3.1 MÉTODO ANALÍTICO - SINTÉTICO.....	63
3.3.2 MÉTODO DEDUCTIVO - INDUCTIVO.....	64
3.3.3 MÉTODO DESCRIPTIVO .....	64
3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.....	64
3.5 POBLACIÓN.....	65
3.6 MUESTRA.....	66

CAPITULO IV .....	67
4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....	67
4.1.1 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2010 .....	67
4.1.2 RESULTADOS DE FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADAS A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI .....	77
CAPITULO V .....	87
5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	87
5.1 CONCLUSIONES.....	87
5.2 RECOMENDACIONES.....	88
CAPITULO VI .....	90
6 PROPUESTA ALTERNATIVA .....	90
6.1 TITULO DE LA PROPUESTA.....	90
6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	90
6.3 FUNDAMENTACIÓN.....	92
6.3.1 LA MOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL.....	92
6.3.2 ROL DEL DOCENTE EN EDUCACIÓN INICIAL.....	92
6.3.3 EL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS .....	94
6.3.3.1 Características del niño de 5 a 6 años.....	95
6.4 OBJETIVOS .....	102
6.4.1 OBJETIVO GENERAL .....	102
6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	102
6.5 Ubicación sectorial y física.....	103
6.6 Desarrollo de la propuesta.....	103
<b>TEMA: JUEGOS PARA EL DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL .....</b>	<b>110</b>
<b>A ESTA EDAD:</b> .....	<b>110</b>
• Comparte sus juguetes.....	110
• Es capaz de seguir una serie de instrucciones simples que le ordena su maestra.....	110
• Muestra cierta comprensión es las cosas que están bien y lo que esta mal .....	110

• Se compara con otros compañeritos.....	110
• Desarrolla amistades e interactúa con ellos.....	110
• Juega con su imaginación .....	111
<b>Para desarrollar las actividades es necesario enseñar al niño cuales son las posiciones adecuadas: .....</b>	<b>111</b>
• Sentarse bien, apoyado la espalda a la silla .....	111
• Acercar la silla la a mesa .....	111
• Poner atención a su maestra cuando ella lo indique .....	111
• Respetar y ser afectuoso .....	111
<b>JUEGO: EL ENCANTADOR DE SERPIENTES .....</b>	<b>111</b>
<b>BIENVENIDOS .....</b>	<b>120</b>
<b>AL MUNDO DEL DESARROLLO FÍSICO (MOTRICIDAD FINA Y GRUESA) .....</b>	<b>120</b>
<b>A ESTA EDAD:.....</b>	<b>120</b>
• dibuja cruces y círculos.....	120
• camina y salta hacia atrás repetitivamente. ....	120
• realiza la pinza digital .....	120
• puede recortar líneas continuas.....	120
• dibuja figuras .....	120
• realiza modelado, entorchado y rasgado .....	120
<b>JUEGO CON MI MOTRICIDAD FINA .....</b>	<b>126</b>
<b>TEMA DE CLASE: OBSERVO Y APRENDO DE MI MAESTRA .....</b>	<b>126</b>
El gato y el ratón.....	126
<b>TEMA DE CLASE: MIS MANOS SON IMPORTANTES .....</b>	<b>128</b>
El florón .....	128
<b>LOGROS REALIZADOS .....</b>	<b>131</b>
<b>BIENVENIDOS.....</b>	<b>132</b>
<b>JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO .....</b>	<b>132</b>
<b>OBSERVEMOS LO QUE APRENDEN .....</b>	<b>132</b>
• Aprende observando y escuchando .....	132
• Juega con las palabras .....	132
• Señala y nombra los colores .....	132
• Entiende el concepto de orden y proceso .....	132

• <b>Puede realizar y responder con facilidad una pregunta</b> .....	132
• <b>Narra vivencias diarias sin dificultad.</b> .....	132
MI ESPACIO TEMPORAL .....	139
TEMA: EL CARTERO .....	139
El Cartero .....	139
ME ORIENTO Y ME DESORIENTO .....	140
TEMA: LA GALLINA FRANCOLINA.....	140
La gallina francolina .....	140
A JUGAR CON LOS COLORES .....	141
Los colores .....	141
ANEXOS.....	149
ANEXO 2: Ficha de observación .....	152
ANEXO 3: Encuesta .....	153
7 BIBLIOGRAFÍA.....	156

## **RESUMEN DE LA TESIS**

La lúdica es la dimensión del desarrollo humano, un factor decisivo para enriquecer o empobrecer el desarrollo evolutivo del niño, por ello es necesario estrategias lúdicas para aprender.

Las estrategias de aprendizaje permiten que alumnos con mayor o menor capacidad intelectual puedan lograr por igual un mismo objetivo. La tarea del profesor es, en la medida de lo posible, hacer que todos ellos desarrollen sus propias estrategia, obtengan un mayor y mejor rendimiento durante el proceso de aprendizaje.

El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas para aprender vocabulario.

Los juegos ofrecen al alumno la posibilidad de convertirse en un ser activo en situaciones reales, de ser creativo y de sentirse en un ambiente cómodo y enriquecedor proporcionándole confianza en si mismo y con su entorno

Nuestro trabajo de investigación se estructura en una parte teórica, centrada, por un lado, en la revisión de las estrategias de aprendizaje y, por otro, en el componente lúdico. A lo largo de esta memoria definimos el concepto de lúdica en el aprendizaje, comentamos su clasificación, así como el papel que desempeñan dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, nos centramos en las ventajas que ofrece el componente lúdico y cómo puede llegar a convertirse en un recurso estratégico fundamental, pasando, pues, de la teoría a la práctica

## **SUMMARY OF THE THESIS**

The fun is the dimension of human development, a decisive factor to enrich or impoverish the child development therefore need to learn strategies playful.

Learning strategies enable students with varying intellectual abilities can achieve the same goal equally. The teacher's task is, as far as possible, do they all develop their own strategy to obtain more and better performance during the learning process.

The recreational component can be used as a source of strategic resources in that it offers numerous advantages in the teaching-learning strategy can serve as emotional inhibitions, relax, motivation, communication strategy, as it allows real communication in the classroom ; cognitive strategy because the game is to deduce, infer, hypothesize, and memorization strategy when the game consists in repeating a structure or vocabulary learning systems.

Games give students the opportunity to become an active being in real situations, to be creative and feel in a comfortable and enriching providing confidence in himself and his environment

Our research is divided into a theoretical, focusing on the one hand, the review of learning strategies and, second, the recreational component. Throughout this report we define the concept of playful learning, discussed their classification and their role within the teaching-learning process, we focus on the benefits of the element of play and how you can grow into a key strategic resource, passing, then, from theory to practice.

## INTRODUCCION

El presente trabajo contiene conceptos sobre la experiencia lúdica, en nuestro idioma, el término encubre significados que van desde lo propiamente lúdico, los especialistas de la mente coinciden en que el juego es una actividad universal que promueve el desarrollo de los individuos.

Los resultados obtenidos en las diferentes etapas de la investigación se presentan en cuatro capítulos cuyo contenido se describe a continuación:

En el Capítulo I: Se presenta la descripción del problema mediante la presentación de los diferentes elementos que caracteriza al problema de investigación, en el que se incluye el planteamiento del problema, objetivos y justificación; entre los componentes de mayor importancia que representan el análisis inicial sobre la utilización de la metodología en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños del primer año de Educación Básica.

En el Capítulo II: Se presenta el resultado del estudio de los fundamentos teóricos en los que se sustenta la educación inicial en el área de la actividad lúdica de los niños del primer año de educación básica.

El Capítulo III: Contiene la descripción del proceso metodológico aplicado en la investigación, en el que se explica minuciosamente los métodos, técnicas e instrumentos aplicados; así como los criterios para la identificación de la muestra de investigación.

El Capítulo IV: Se presentan los resultados obtenidos de la aplicación de encuestas a docentes y las fichas de observación a estudiantes;

información que se complementa con el análisis e interpretación de los datos de tablas y gráficos estadísticos.

En el Capítulo V: Se incluyen las conclusiones y recomendaciones, que se emiten como resultado del proceso de investigación, y en la que se sustenta el diseño de la propuesta.

El Capítulo VI: En esta sección del presente informe contiene el planteamiento de la propuesta, en la que queda a disposición una guía de aplicación para el uso adecuado de la motricidad de los niños

## **CAPÍTULO I**

### **1 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 ANTECEDENTES**

El Primer año de educación Básica María Montessori fue creado en el año con el acuerdo Ministerial Nro. Funcionó con una sólo maestra fiscal en un aula, En la actualidad cuenta con nueve maestras de aula, 4 auxiliares, un conserje con nombramiento fiscal, su infraestructura es propia, amplia y adecuada.

Su propósito es trabajar en bien de la educación y en especial en la formación integral del niño en sus tres dimensiones socio-afectivo, cognitivo y psicomotriz, desarrollando habilidades, destrezas y valores con aprendizajes significativos que le permitan ser autónomo y protagonista en el mejoramiento de su calidad de vida.

Aspira ser líder en educación pre-escolar de acuerdo a las innovaciones de la pedagogía moderna, a los avances científicos y tecnológicos, con docentes capacitados en el nivel y con alumnos críticos, responsables y solidarios.

Mediante la investigación que se realizará en el Primer Año de Educación María Montessori de la ciudad de Ibarra, se pretende describir algunas causas que inciden en el aprendizaje, siendo nuestro interés determinar los problemas más comunes en los niños /as, en el campo de la lúdica dentro y fuera del aula; considerando que la actividad lúdica en los primeros años de educación básica contribuye a la formación de la personalidad del ser humano, al fortalecimiento de su esquema corporal

al desarrollo de la Psicomotricidad fomentando la creatividad y la imaginación que le ayudaría a una mejor convivencia.

¿Qué es la lúdica?

Lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano, esta área es tan amplia como compleja, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

Este trabajo de investigación centra el estudio en el desarrollo del niño en el ámbito Psico-social, personal y afectivo, para identificar las estrategias que se utilizan para la adquisición de habilidades psicomotrices de los niños y niñas, como resultado de las actividades escolares, escenario educativo en el que concibe que interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

El mundo globalizado los recursos tecnológicos, están al alcance de todos en una sola visión unificadora de los medios de comunicación, el conocimiento se volvió una mercancía, una baratija, es por eso que quizá los estudiantes de manera involuntaria e inconsciente se les hace, en algunas ocasiones, más tedioso asistir a la escuela; en la que además, tienen interés de que cuenten con computadores e internet, para acceder a los beneficios que brindan estos recursos; sin embargo, el interés está estrictamente circunscrito a los juegos de entrenamiento y la información que pueda brindar el internet; motivaciones que están haciéndose eco,

inclusive con los niños del primer año de Educación General Básica, (EGB).

El reconocido e inagotable autor latinoamericano, Carlos Alberto Jiménez V. (2006) describe: **"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas"**, puesto que involucra al proceso de desarrollo humano, que se lleva a cabo en la cotidianidad, de ahí su importancia en el proceso de desarrollo físico y psicoevolutivo de los niños y niñas; enfoque que en la actualidad no se desarrolla con igual intensidad que lo hicieran las generaciones anteriores; realidad que preocupa generalmente a los docentes de la segunda y tercera etapa de EGB; pues en estos años donde se evidencian las falencias de la escasa actividad lúdica en los niños.

La actividad lúdica es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño, sin embargo, de un tiempo a esta parte, los juegos tradicionales están siendo sustituidos por video consolas, juguetes electrónicos, ordenadores, en definitiva objetos que hacen que el niño juegue en solitario en forma sedentaria y poco enriquecedora sin preocuparse el docente que el niño necesita crear juegos motivadores que no es necesario gastar dinero para conseguir un juego divertido, construir su propio juego y jugar.

## **1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Los docentes de los niños del nivel preescolar, atraviesan dificultades cuando los niños ingresan al primer año de educación básica, pues dadas las necesidades y actividades económicas de la familia, la madre ya no permanece al cuidado de sus hijos, éstos permanecen en el hogar al cuidado de sus abuelas que por sus condiciones propias ya no están en posibilidades de jugar físicamente con sus niños; en otros casos los niños permanecen en centros infantiles que en la actualidad han

proliferado, en muchos casos están gerenciados por administradores, desconocen sobre educación parvularia, por lo que no realizan seguimiento a la actividad de las párvulas, quienes descuidan el desarrollo de actividades para mantener activos a los niños en la adquisición de destrezas.

En otros casos, se realizan juegos sin una orientación didáctica, lo que no favorece un proceso adecuado de estimulación de los niños, hay quienes, manifiestan que dadas las condiciones socio políticas, los padres de familia no están abiertos a colaborar en la formación de sus hijos, para crear acciones de autofinanciamiento para dotar de material didáctico a la institución; el niño en estas situaciones se ve “sometido” a un ambiente en el que no le gusta estar, y desde esta edad muchos son los casos que los niños empiezan a desmotivarse por aprender; pues, el docente sin proponérselo siquiera está matando todo interés por la escuela, puesto que en el proceso educativo no se está permitiendo la formación a través de ejercicios prácticos y juegos en los que se acompañen actividades de análisis y reflexión para que se conviertan en verdadera experiencia de aprendizaje en el niño.

En la unidad “María Montessori” en la actualidad atraviesa dificultades sobre los aspectos señalados, pero además se observa que su prestigio no es igual al que tenía en años atrás, los resultados de estimulación de destrezas y adaptación escolar; ha disminuido, en diálogos personales se conoce que las parvularias atraviesan dificultades respecto a las condiciones en que reciben a los niños, los cuales demuestran ser muy hábiles para manejar el mouse del computador y otros equipos tecnológicos, pero tienen dificultades para coger adecuadamente el lápiz, su creatividad para crear juegos lúdicos es escasa; desconocen sobre juegos tradicionales; pero si conocen mucho sobre dibujos animados e inclusive personajes de telenovelas.

En este contexto la creatividad del docente debe innovarse y diversificarse, no tanto para inventar juegos o motivar al estudiante con técnicas audiovisuales, sino ante todo para generar situaciones de juego en las que tanto el estudiante como el maestro puedan gozar de los espacios de interrelación didáctica, relación que decrece por lo que la profesora del primer año de básica, en algunos casos ya no tiene la trascendencia afectiva en la vida del educando.

En las circunstancias descritas, los niños de preescolar, no cuentan con adecuadas oportunidades en las que puedan desarrollar capacidades de creación y de aplicación dinámica y efectiva de sus conocimientos, la experiencia física junto a las dimensiones socio-afectiva y cognoscitiva, es limitada por lo que no se permite al estudiante descubrir su entorno, transformarlo, adecuarlo para beneficio de sí mismo y de sus semejantes, problema que se atraviesa en la Unidad Educativa “María Montessori” de la Provincia de Imbabura ciudad de Ibarra.

La deficiencia lúdica se presenta en los primeros años de educación básica constituyendo un problema que perjudica y no permite que los párvulos logren un buen aprendizaje; por ello es necesario tomar en cuenta la importancia de la lúdica dentro de clase y aprovechar el carácter intrínseco como motivador para los niños/as

### **1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo influye la experiencia lúdica en el desarrollo de destrezas de los niños del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “María Montessori” de la ciudad de Ibarra?

## **1.4 DELIMITACIÓN**

### **1.4.1 UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

La investigación se realizó con los niños y niñas de primer año de Educación Básica

### **1.4.2 DELIMITACIÓN ESPACIAL**

Institución: Unidad Educativa “María Montessori”

Provincia: Imbabura

Ciudad: Ibarra

Dirección: Calles Salinas y García Moreno

### **1.4.3 DELIMITACIÓN TEMPORAL**

La presente investigación se realizó en el año lectivo 2009-2010

## **1.5 OBJETIVOS**

### **1.5.1 OBJETIVO GENERAL**

Analizar la influencia de las experiencias lúdicas en el aprendizaje de niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad “María Montessori”.

### **1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Diagnosticar los efectos de las experiencias lúdicas en el desarrollo de destrezas de los niños y niñas del primer año de EGB.

- Determinar las bases teóricas y metodológicas en las que se fundamentan la utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas en el primer año de EGB.
- Elaborar una guía de estrategias para el desarrollo de destrezas mediante la utilización de actividades lúdicas y socialización de la misma.

### **1.5.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

- ¿Qué factores influyen en la adquisición de experiencias lúdicas en el desarrollo de destrezas de los niños y niñas del primer año de EGB?
- ¿Cuáles son las bases teóricas y metodológicas en las que se fundamentan la utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas en el primer año de EGB?
- ¿De qué manera se requiere estructurar una propuesta alternativa para el desarrollo de de destrezas con utilización de actividades lúdicas para el primer año de EGB?
- ¿Es factible la propuesta para el desarrollo de destrezas con la utilización de actividades lúdicas?.

### **1.6 JUSTIFICACIÓN**

Dentro de las actividades de los seres vivos, el juego es una de las constantes en diferentes especies, y fundamentalmente en los hombres, los que han realizado un importante esfuerzo en crear elementos que satisfagan la inquietud por el mismo, en este contexto la actividad lúdica

se identifica como una acción voluntaria y dinámica; que genera satisfacción a la población infantil, a la que le permite desarrollar habilidades y destrezas; fundamentos que la investigación pretende identificar con la finalidad de estructurar una propuesta que proporcione mejores posibilidades para la atención educativa de niños y niñas del primer EGB; aspectos por los cuales, se considera que la investigación es pertinente, ya que trata un tema actual e imprescindible en las actividades académicas en educación inicial.

En el juego el niño aprende a ser creativo entre otros beneficios; por lo que este debe constituirse en la principal actividad en el proceso formativo del niño; sin embargo en el primer año de EGB los profesores manifiestan que desconocen sobre formas de superar las deficiencias que experimentan en la actualidad sobre las actividades lúdicas, al no contar con materiales necesarios, tienen espacios inadecuados; y si se considera que una de las características de la actividad lúdica es el placer, el placer que se obtiene en el ejercicio del juego, esto lleva que si no se genera espacios de recreación se está limitando las potencialidades del niño; problemática que se tratará con información acerca de la lúdica, como parte indispensable en la educación parvularia y de las características con las que se desarrolla en la institución investigada.

Para la investigación no se consideran limitaciones, se cuenta con el tiempo y recursos disponibles, además en el proceso de formación profesional se han formado competencias, con las cuales se tratará con eficiencia la problemática, misma que además se sustentará en los fundamentos teóricos científicos recopilados en las diferentes etapas de la investigación.

La lúdica promueve al desarrollo del pensamiento independiente y la autoestima, le lleva al niño a aprender y comprender el mundo que le

rodea; enfoque que se promueve en el desarrollo de destrezas en todos los años de escolaridad, y con mayor énfasis en el primer año de EGB; motivo por el cual los resultados de la investigación y la propuesta, constituyen en importante aporte a la educación de nuestro medio, que delimitada en la Unidad "María Montessori"; podrá tomarse como referencia para ser aplicada en otras instituciones en las que el problema genere preocupación, y además, se mantenga el interés de brindar una educación de calidad a los niños del primer año de educación básica.

## **CAPITULO II**

### **2 MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA**

##### **Teoría Humanista.**

La teoría humanista permitió en la investigación tenga una mayor relevancia en la formación integral del ser humano, con jerarquía motivacional que determine la realización exitosa de su conducta para la satisfacción de sus necesidades. Entre ellas la autorrealización, aceptación de sí mismo y de los demás, espontaneidad, necesidad de intimidad, interés social, sentido de humor y amor auténtico. En función de esto, el niño del primer año de educación básica va aprendiendo a valorarse a sí mismo (autoestima), del mismo modo que lo hacen los demás, admitiendo aquellas acciones o sentimientos que han sido aceptados por sus padres y maestros. Compromiso del humanismo es con el valor de la dignidad humana e interés en el desarrollo pleno del potencial inherente a cada persona; es central la persona tal como se descubre a sí misma y en relación con las restantes personas y grupos sociales.

El principal representante de esta teoría es Carls Rogers quien piensa que el ser humano se comprende más así mismo, encontrándole un sentido de vida a su existencia. Esta teoría descarta el uso de esquema alguno, las cuales traten de explicar la conducta del mismo. Algunas de las técnicas que utiliza el humanismo son mencionadas en la presente investigación y van enfocadas en que, el individuo se haga consciente de

sus acciones y responsabilidades de su libertad en la búsqueda del sentido de vida, Su principal objeto de estudio es el ser humano como centro de su interés, es decir, ayuda al estudiante a creer en si mismo y en su potencial promoviendo respeto hacia si mismo y su entorno, con habilidades en la solución de problemas y en su aprendizaje. El humanismo filosófico resalta la dignidad del ser humano, es decir se ocupa de desarrollar su potencial tomando en cuenta cada uno de los principios básicos de la psicoterapia humanista, destacando la salud mental y todos los atributos positivos de la vida, como la felicidad, la satisfacción, el éxtasis, la amabilidad, la generosidad, el afecto, la creatividad, etc.

## **2.2 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA**

### **Teoría cognitiva.**

la teoría cognitiva aportó en la investigación a estudiar los estadios de desarrollo cognitivo de la infancia, demostrado que los individuos son responsables directos de sus acciones y de su comportamiento, el entorno, los castigos y las recompensas no se definen únicamente en un contexto físico, La memoria y los recuerdos son almacenados de una manera organizada, y no al azar, Es decir, el individuo asimila el ambiente que le rodea y lo utiliza según lo concibe, En el caso del aula de clases Piaget considera que los factores motivacionales de la situación del desarrollo cognitivo son inherentes al estudiante, por lo tanto, manipulables directamente por el profesor.

. La teoría cognitiva propone un ser humano activo de su propia actividad cognoscitiva, es decir con un pensamiento desarrollador; venciendo limitaciones y capaces de resolver los nuevos problemas que surgen ante él, con sentido para el sujeto que aprende, como una vía para descubrir la realidad. La enseñanza por lo tanto debe ser planeada para permitir que

el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos y encontrándoles sentido, disociándolos e introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales.

su principal representante es Piaget quien recalca que las estructuras psicológicas se desarrollan a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conducta, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamiento, y se desarrollan durante la infancia y la adolescencia en complejas estructuras intelectuales que caracterizan la vida adulta. PIAGET divide el desarrollo cognitivo en cuatro periodos importantes: 1. Sensorio motriz 2. Pre operacional 3. Operaciones concretas 4. Operaciones formales; En la base de este proceso se encuentran dos funciones denominadas asimilación y acomodación, que son básicas para la adaptación del organismo a su ambiente; uno de los objetivos de la teoría es que el individuo encuentre un equilibrio entre él mismo y su ambiente asimilando información al interior de las estructuras cognitivas a fin de ajustar mejor el conocimiento previo que posee.

## **2.3 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÒGICA**

### **Teoría Socio Crítica.**

La teoría socio crítica permitió proyectar las inconsistencias y contradicciones de las docentes para la solución del problema, por medio de una acción comunicativa y la formación de redes humanas para realizar procesos de reflexión crítica y creando espacios de desarrollo individual y colectivo pleno maestro- alumno y viceversa, su objetivo es desarrollar integralmente al individuo (intelectual socio afectivo y practico, dar al estudiante fundamentos teóricos de las ciencias, interrelacionar los

propósitos cognitivos, procedimentales y actitudinales, por lo tanto esta teoría reivindica el derecho a la diferencia y a la singularidad del estudiante, animándole a ser fiel a sí mismo, desarrollando valores compartidos, cooperativos, solidarios, liberadores y emancipadores a partir de una crítica básica en el entorno que le rodea.

Esta teoría favorece a que el individuo exprese lo que ya sabe o sabe hacer hacia lo que requiere del apoyo del mediador, el docente proporciona el camino, el andamiaje y la retroalimentación y facilita el trabajo individual o colectivo dependiendo del momento del aprendizaje y del tipo de contenido abordando las tres dimensiones cognitivas, procedimentales y actitudinales, describiendo y explicando el nivel de desarrollo del estudiante en cada momento; Todo ello orientado a la formación de individuos críticos, comunicativos y reflexivos, capaces de establecer ciertos parámetros de interacción con los demás individuos, para enfrentarse a una nueva sociedad conflictiva, con capacidades para proponer posibles soluciones y a la construcción de una comunidad democrática.

## **2.4.- FUNDAMENTACION PEDAGÒGICA**

### **Teoría Naturalista**

Esta teoría aportó en la interpretación de la vida mediante la descripción del entorno social y descubrir las leyes que rigen la conducta humana, considerando las capacidades e intereses del niño, estimulando el deseo de querer aprender en bien de su desarrollo. El hombre es un ser esencialmente bueno, el fin es disfrutar de la libertad, felicidad y el pleno desarrollo de sus potencialidades intelectivas, afectivas y motoras.

La base epistemológica de esta corriente es el sensualismo, que otorga un papel decisivo a los sentidos, sensaciones y percepciones, en la producción del conocimiento de las concepciones educativas que tiene

esta orientación pedagógica se desprende la dificultad y el contrasentido de aplicar metodologías preconcebidas. Si la tesis esencial es el desarrollo natural del niño cualquier procedimiento educativo que no respete esa condición no debe ser aplicado. La mejor metodología sería permitir la libertad del alumno. El maestro es considerado como mediador o guía en el proceso de enseñanza aprendizaje, el ambiente debe ser ordenado y armonioso, motivador para que el estudiante logre construir su propio aprendizaje y descubrimiento personal.

En esta teoría todo es válido y correcto, se evalúan procedimientos de acuerdo a sus necesidades e intereses, aborda las tres dimensiones intelectivas, afectivas y motoras, favorece la metacognición según el momento del aprendizaje, se aplica la evaluación diagnóstica, procesual y final. Lo cual favorece a los estudiantes una participación activa, espontánea en un marco de libertad que le permite el pleno desarrollo de sus potencialidades

## **2.5.- LÚDICA EN EDUCACIÓN INICIAL**

Carlos Alberto Jiménez V. (2006) conceptualiza a la lúdica en los siguientes términos:

**"la lúdica como experiencia cultural, es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas", no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensionalidad psíquica, social, cultural y biológica. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana".**

Lúdico es un adjetivo relativo al juego, cuyos orígenes evocan la antigua Roma, pues la cultura popular presentaba un ritmo de vida con

manifestaciones exageradas en cuanto al ocio, sexo, bebidas, juegos, etc. Es decir no se tomaba nada en serio.

La pedagogía ofrece a diario cambios que han venido revolucionando el papel del docente en el aula, estos cambios suceden debido al momento crucial por el cual pasa la sociedad; cada día, gracias a la tecnología, se dispone con mayor facilidad de modalidades como se adquieren conceptos y experiencias por parte de los estudiantes, sin embargo, estos beneficios de la innovación de la ciencia y la tecnología, han propiciado que con mucha facilidad se acceda a información y a juegos o entrenamientos electrónicos lo que a propiciado que los niños y adolescentes, y aún los adultos dependan de ese facilismo, limitando el desarrollo de la creatividad y el desarrollo psicomotriz adecuado.

El juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social.

Educación en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos, si estas acciones no son fomentadas por parte de los docentes, según Jiménez V., Carlos Alberto (2006:29)

**“la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria, trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad”.**

El juego es un instrumento metodológico apropiado en la educación, es una actividad desarrollada de forma consciente, toda teoría pedagógica debe ser una amalgama de la teoría y prácticas educativas donde su validez depende de sus consecuencias prácticas y su origen está en los profesionales de la educación que reflexionan en torno a las interrogantes que su labor diaria presenta.

Una de ellas es la actividad lúdica, muy pocas veces se indaga sobre este concepto. En la actualidad existe un paradigma que comienza a ser debatido y analizado, respecto a que para el niño todo o casi todo es juego, éste también favorece el desarrollo del lenguaje, NORBERT Elias (2002:72) manifiesta que **“aparecen como constantes antropológicas en todas las culturas y en todas las épocas, ya que no se puede pensar en un pueblo donde el juego no haya sido instrumento importante para transmitir sus valores**, el juego es causa de risa, por cierto, única en el ser humano. En los mitos y ritos de las comunidades siempre hallamos las normas lúdicas unidas a aquellos elevados conceptos de trascendencia y espiritualidad.

Los niños encuentran diversión en el juego. Pero la diversión ha de entenderse como liberación a través de lo hedónico de las prácticas lúdicas.

El niño participa de manera activa y personal en la construcción de sus conocimientos; la mediación pedagógica se incita al niño través de preguntad la búsqueda de estrategias propias para atender a las necesidades educativas de los niños.

## **2.6.- IMPORTANCIA DE LA ACTIVIDAD LÚDICA**

La educación Preescolar día a día ha ido tomando gran importancia en el mundo; no se puede seguir hablando de esta educación en forma general, la esencia de ella, además de educativa o pedagógica, es una solución a una serie de problemas económicos, socio-afectivos, nutricionales, familiares e intelectuales que existen en la sociedad y que repercuten en el niño desde temprana edad impidiendo un desarrollo normal.

La psicomotricidad es una técnica que tiende a favorecer por el dominio del movimiento corporal, la relación y comunicación que se va a establecer con el mundo que rodea a la persona, en todos los momentos y situaciones para lograr las mejores posibilidades de adaptaciones a los demás y al mundo y crear una puerta abierta a la creatividad a la libre expresión, imaginación y comunicación.

Entre los beneficios del desarrollo de la expresión corporal y la motricidad gruesa, no puede dejarse de resaltar otros aspectos favorables, como es el nivel cognitivo, la vivencia corporal de situaciones favorece el paso de la representación mental de las mismas y a la construcción del mundo de la realidad, abriendo así el camino por los aprendizajes esenciales, puesto que existe una importantísima relación entre motricidad y vida emocional, puesto que las actividades motrices son una fuente básica de placer para el niño y toda vez que las relaciones con los demás se establecen a través del diálogo tónico- emocional.

En La actualidad los constantes cambios que impactan a la estructura familiar afecta fuertemente a la estabilidad emocional de la población infantil, expresándose en su conducta; los juegos tecnológicos, no permiten una estimulación motriz en forma global, y con ello trastornos

de comportamiento que limita su actividad lúdica, por lo que la estimulación de la psicomotricidad es un campo para que los niños y niñas participen de un proceso de desarrollo de destrezas y reflejos importantes para su movimiento, la audición, visual, entre otros.

Es así como adquiere más importancia la disciplina de psicomotricidad que se inserte de manera adecuada la práctica específica de la atención de la educación infantil como instrumento pedagógico para el desarrollo de competencias para el aprendizaje y como un recurso terapéutico inestimable.

SÁNCHEZ, Bañuelos Fernando (2002) Expresa que “gracias a la actividad lúdica, puede exteriorizar sin límite su curiosidad y satisfacer la necesidad que siente de averiguar y descubrir y paralelamente desarrollar las destrezas necesarias para los posteriores aprendizajes escolares en especial los trazos de escritura así también con la motricidad gruesa que implica la coordinación y el equilibrio en los movimientos de los miembros corporales y comprenden principalmente las actividades de marcha, arrastre, trepar, saltos y pelear”.

En los primeros años de vida, la psicomotricidad juega papel muy importante, porque influye valiosamente en el desarrollo intelectual, afectivo y social del niño favoreciendo la relación con su entorno y tomando en cuenta las diferencias individuales, necesidades e intereses de los niños y las niñas.

A nivel motor, le permitirá al niño dominar su movimiento corporal. A nivel cognitivo, permite mejorar la memoria a corto y largo plazo, así como la atención y concentración y la creatividad del niño. A nivel social y afectivo, permitirá a los niños conocer y afrontar sus miedos y relacionarse con los demás.

## 2.7.- EL JUEGO

En el juego una de las normas importantes es la autonomía y libertad de los participantes, el juego goza de un lugar privilegiado en la escala del mundo infantil. Pero sería un error pensar que para el niño el juego sólo tiene un sentido de diversión o pasatiempo. En esta actividad el futuro ciudadano descubre la existencia de normas a las cuales se debe someter, así como la oportunidad para mostrar sus talentos y sentirse apreciado por el grupo social.

En el juego se conoce al caballero se suele decir. Además, es en el juego donde el niño explora y prepara su propio cuerpo, valga decir, lo educa. ALBÁN, Idelfonso (2009;52) **"La educación del cuerpo es la construcción misma de la persona, la construcción de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de expresión de la conciencia, la oportunidad de relacionarse con el mundo"**.

En los juegos los niños, por primera vez descubren el mundo de los conflictos y de las relaciones que existen entre los adultos: sus derechos, sus deberes y de esta forma, el niño al imitar a los adultos, después de haber adquirido su autoconciencia, puede situarse en la realidad del otro, para poder hacer predicciones de sus comportamientos sociales y poder obrar en tal sentido.

Los juegos de rol o protagonizados, son básicos para el desarrollo de la fantasía, de la imaginación y en consecuencia de la creatividad humana; BLÁZQUEZ, D.(2001:23) señala al respecto:

**"El niño aprende a sustituir unos objetos por otros, a interpretar distintos papeles, lo que servirá de soporte al desarrollo de la imaginación... A esta edad (preescolar), crean con su imaginación los objetos, sus actuaciones con**

**ellos y las nuevas situaciones. Surge entonces el juego interiorizado".**

Con respecto a los ambientes facilitadores de estos juegos, es necesario explicitar que cuanto más experiencias de este tipo y cuantos más realidades los niños conozcan, serán mucho más amplios y variados los argumentos de sus juegos. BUENAVENTURA, Nicolás (2008), considera que:

**"Con el aumento de la variedad de los argumentos se incrementa también la duración de los juegos. Los juegos de los niños de tres a cuatro años duran diez o quince minutos; los juegos de los niños de cuatro a cinco duran cuarenta a cincuenta minutos y los de seis a siete, horas y hasta días".**

En la medida que el niño va creciendo el juego se vuelve más complejo y argumentativo, pues los niños empiezan a penetrarse en el mundo del adulto para aprender sus reglas sociales de convivencia.

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normativizado e institucionalizado como es la escuela, las teorías piagetianas en este sentido plantean que el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo propuestos por este autor (fase sensoriomotor - pensamiento simbólico - operaciones intuitivas - operaciones concretas - operaciones formales).

La falencia más predominante de la teoría piagetiana, es que ésta se centra en la suposición de que los procesos del desarrollo del niño son independientes del aprendizaje; es decir, el aprendizaje utiliza los logros del desarrollo en lugar de proporcionar un incentivo para modificar el curso del mismo; Vigotsky afirma que **"El aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño"**... y además, dice, que: este aprendizaje infantil que empieza mucho antes de que el niño llegue a la escuela, es el punto de partida de este debate. Todo tipo de aprendizaje que el niño encuentra en la escuela tiene siempre una historia previa.

Otra de las críticas a la teoría de Piaget, se podría plantear alrededor del método inicial utilizado por éste que consistía en hacerles preguntas muy complejas a los niños como por ejemplo: ¿Por qué no se cae el sol? Con lo anterior Piaget argumentaba al no contestar el niño, o al hacerlo equivocadamente que era por ausencia de un pensamiento lógico-racional o abstracto, es decir, la teoría de Piaget, se fundamenta más en las ausencias que en las presencias del desarrollo. Vigotsky nos dice: "El objetivo que se persigue al plantear preguntas que se hallan fuera del alcance de la estructura intelectual del niño es el de eliminar la influencia de la experiencia previa y conocimientos adquiridos anteriormente".

Ahora, si aceptamos parcialmente las teorías de Vigotsky sobre el juego, en el sentido de que sirve para potenciar la zona de desarrollo próxima, la cual "No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz", el sentido de la didáctica del juego cambia.

El juego, opera con significados separados de los objetos; diferente a lo que sucede en un adulto, para el cual una cerilla, una postal puede ser un caballo, porque este se encuentra en capacidad de hacer uso de sistemas simbólicos complejos.

### **2.7.1.- Tipos de juegos**

La verdadera recreación es la que potencia la obtención de experiencias vivenciales positiva que enriquezcan la memoria y permitan la vitalidad del individuo a través del recuerdo satisfaciendo cada una de las necesidades que el niño necesite, Para ello es necesario mencionar los distintos tipos de juegos lúdicos a utilizar:

- a) **juegos de estrategia:** Se destinan principalmente a la ejercitación de estrategias de pensamiento, dentro de los métodos heurísticos que la pedagogía define como "técnicas para aprender a aprender". Contribuyen al desarrollo del pensamiento táctico, de la capacidad de concentración y de la voluntad mediante la toma de decisiones durante situaciones complejas.
  
- b) **juegos de simulación:** Se destinan principalmente al desarrollo de la capacidad de representación simbólica del pensamiento, así como a propiciar un mayor conocimiento de la realidad mediante la esquematización de sus diversos aspectos (historia, economía, deportes, ciencia, política, diplomacia, actividades sociales, etc.), que sirven de temática a la actividad lúdica. Contribuyen a la formación vocacional de adolescentes y jóvenes.
  
- c) **juegos de rol:** Se destinan principalmente al desarrollo de la toma de decisiones en condiciones del "hacer como si..." que caracteriza al simbolismo lúdico. Los juegos de rol para adolescentes y

jóvenes pueden considerarse una prolongación de los denominados "juegos de roles de imitación a la vida", que presiden la acción lúdica durante la infancia. Contribuyen a la formación de hábitos y habilidades, así como a la cooperación entre los participantes.

- d) **juegos tradicionales:** No solamente los autóctonos, sino también aquéllos que conforman la herencia lúdica en diversas regiones del mundo, como parte del acercamiento a sus culturas.

El juego es un tesoro para sacarle momentos de júbilo a la vida, el juego es una forma de comunicación, es un indicador de convivencia, una oportunidad para aprender de los otros, la estrategia que muchos docentes y facilitadores usan de forma metódica generando desarrollo de habilidades, reflexión de actitudes arrojando resultados desenfocados en los objetivos y competencias a lograr.

## **2.8.- ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA EN EDUCACIÓN INICIAL**

El ser humano desde el momento de su concepción tiene significación dinámica, experimenta constantes cambios; la vida es movimiento, significa renovación constante de una serie de tejidos, células; en el vientre materno el niño desarrolla un proceso de crecimiento y formación, ello implica movimiento; si no hay movimiento implica problemas; cuando nace, en su proceso de adaptación al mundo y en su crecimiento experimenta cambios biológicos, psíquicos, físicos, etc.; un niño sano juega para aprender a manejarse, para solucionar sus inquietudes sobre lo que le rodea; mientras desarrolla más actividades más aprende; por lo tanto un niño ha de aprender en un ambiente en el que le represente dinámica, creatividad, constantes cosas nuevas; no es

raro ver que un niño agarre un madero con cualquier forma y empiece a realizar sonidos de avión y sosteniendo alto el papel, simule que está haciendo volar su avión, éste un ejemplo para fundamentar que la actividad de mayor trascendencia en el niño es la actividad lúdica.

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según HERRERA, Nancy (2001:104), las estrategias son:

**“aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre”.**

Las estrategias son consideradas un conjunto de proceso y secuencias ya que mantienen un proceso sistemático, y que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales; las estrategias se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. En el sector educativo se sugieren que las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes.

CAPELO; Carpio (2006:61) refiere que las estrategias **“son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos”**. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de las secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan.

MÁRMOL, Carlos, (2001:53) promueve que **“las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes”**; por lo que propone que:

Por tal razón, enfatiza que:

- a) El estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje.
- b) La experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje;
- c) Las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Es decir las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que sea participativo en su proceso y que los conocimientos previos sirvan de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea flemudo. Las actividades deber estar dirigidas alcanzar las competencias; MÁRMOL, Carlos, (2001:56) señala que **“un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académica”**.

## **2.9.- SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS**

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La selección de estas estrategias considera las técnicas mixtas, es decir, individuales y

colectivas. ALBÁN, Idelfonso (2009:121) **“En tal sentido, las técnicas individuales favorecen el auto aprendizaje, auto responsabilidad y autorrealización en los estudiantes”**, de manera especial en la población escolar de educación inicial; en las que el empleo de técnicas grupales, propician la interrelación entre el profesor y el estudiante y de estos últimos entre si, en atención al logro de las competencias, obtención de información, construcción de conocimientos, cambios de actitudes, la experiencia previa, atención individualizada, entre otros aspectos relevantes.

Es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

## **2.10.- ACTIVIDADES LÚDICAS**

El desarrollo psicomotor es el que va a permitir a la persona conocerse a sí misma con relación a su entorno para adaptarse al medio que le rodea; por lo que gran parte del desarrollo motor del niño se lleva a cabo siguiendo una secuencia, sigue siempre la misma dirección y tiene características similares en todos los niños que tienen un desarrollo normal. El movimiento es algo intrínseco a la vida desde que ésta aparece. Desde que el niño nace aparece el movimiento en él. Como señala CAÑAS, Laberto (2008):

**“El movimiento es la primera forma, y la más básica, de comunicación humana con el medio; proceso continuo de desarrollo de las habilidades motoras que parecen producirse en diversos grados. El progreso, que se**

**produce a lo largo de los meses y años, se puede explicar por el aumento de capacidad que acompaña al crecimiento y al desarrollo y en parte por ese proceso natural, no dirigido, que se produce por imitación, ensayo y error y libertad de movimiento”.**

El área motora, en general, hace referencia al control que se tiene sobre el propio cuerpo, la misma que se divide en dos áreas, la una que es la motricidad gruesa, esta se refiere al desarrollo progresivo sobre el control del cuerpo, por ejemplo el control de la cabeza boca abajo, el sentarse, gatear, bajar escaleras, saltar, entre otras acción; la otra área se refiere a la motricidad fina, la misma que es manual como: sujetar, apretar, alcanzar, tirar, empujar, coger, destrezas que no se adquieren de un momento a otro, o por simple inercia, SÁNCHEZ Ilabaca Jaime (2001), expresa que:

**“el conocimiento y las destrezas son el resultado de un proceso de construcción o reconstrucción de la realidad que tiene su origen en la interacción entre las personas y el mundo. Por tanto, la idea central reside en que la elaboración y el conocimiento constituyen una modelización más que la descripción de la realidad. (p. 34),**

Asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que este sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida. Bajo este punto de vista el juego en el espacio libre-cotidiano es muy diferente al juego dentro de un espacio normado e institucionalizado como es la escuela.

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza

el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. Según Jiménez (2002):

- **La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad.**
- **Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego.**

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas.

Para STOKOE, Patricia (2003:39) **“la lúdica es un procedimiento pedagógico en si mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”**. La lúdica se caracteriza por ser un medio que resulta en la satisfacción personal a través del compartir con la otredad.

En opinión de SERRAGA Areneo, (2000:52) **“es imprescindible la modernización del sistema educativo para considerar al estudiante como un ser integral, participativo”**, de manera tal que lo lúdico deje de ser exclusivo del tiempo de ocio y se incorpore al tiempo efectivo de y para el trabajo escolar.

Para VAZQUEZ, B. (2009) **“lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico”**. Lo importante es

adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

### **2.11.- FACTORES DE LA ACTIVIDAD LOCOMOTORA**

En el juego esto es una condición que se despliega de manera dinámica, los niños a través del juego muestran la materialización de su espíritu, la irracionalidad cobra sentido en la concreción, también develan como se conforma su mundo social y cultural, como piensan y actúan a través de sus sentimientos de rivalidad, compañerismo, superioridad, adaptación. Por medio de él van conformando una filosofía personal, integrada a la ética social y los valores culturales. (Vásquez, B. 2009:23).

Respecto a los factores que se desarrollan en el juego, VERA Alfredo (2000:18) propone que:

**“En la cotidianeidad de la actividad lúdica los niños organizan: el espacio de juego, eligen los compañeros, los circuitos de juego, las variantes de juego, elaboran y eligen objetos lúdicos. Por medio de dicha actividad se acercan al conocimiento del mundo que los rodea, porque en él ensayan , experimentan, elaboran hipótesis, arriban a resultados y soluciones de problemas, critican, se convierten en juez y parte, construyen su autonomía tomando conciencia de sí mismo y de los otros que lo rodean”.**

El juego contiene factores que indican el desarrollo de la creatividad: originalidad, fluidez, flexibilidad, inventiva, elaboración, apertura mental,

sensibilidad ante los problemas, entre otros, que se explican a continuación:

1. **La originalidad:** Es uno de los rasgos característicos de la creatividad, y se basa en lo único, irrepetible, en la infancia los niños y niñas son expertos en la originalidad, ya que ellos se atreven, son arriesgados y decididos para crear situaciones de juego nuevas, innovadoras. Muchas veces se practican los llamados juegos tradicionales, por medio de los cuales recrean situaciones legadas de generación en generación, en estos casos la originalidad radica en que aplican un sello personal consecuencia de factores socio-históricos.
2. **Fluidez:** los niños son capaces de dar gran cantidad de respuestas o soluciones a problemas planteados, sus ideas van y vienen como en torrentes de aguas cristalinas. Debido a que ellos son curiosos, exploran y ensayan las hipótesis que se plantean es que su pensamiento es móvil y pueden dar varias respuestas a un tema o juego.
3. **Flexibilidad:** En las acciones de ensayo y experimentación que realizan se evidencia una gran ductilidad para proponer alternativas a situaciones problemáticas; no se estancan en una idea, operan contrariamente a la rigidez. Prueban una y otra vez en busca de un mejor resultado.
4. **Inventiva y elaboración:** Aparecen las ideas y se ponen en acción, opera todo el ser en ello: mente, cuerpo, emociones, sentimientos. Inventar permite generar ideas, imágenes a nivel abstracto, mental, espiritual y cuando eso se plasma en el mundo de lo concreto vamos a la elaboración, a la obtención de un

producto, este refleja ese cosmos que circula dentro de del SER. Por medio de la elaboración se comunican las ideas e imágenes internas para que el exterior las observe, las conozca, las disfrute y comparta.

5. **La apertura mental:** Es una condición que se da de manera paulatina en situaciones como: cuando abre su corazón y su mente e inteligencia hacia el exterior, cuando observa, mira, ve, y descubre lo que encierran las cosas en su esencia e interior.
6. **Sensibilidad ante los problemas:** La apertura mental también enseña a detectar los problemas, en las actividades lúdicas el niño conoce su entorno, aprende de muchos aspectos que pueden estar imperceptibles en actividad apacible, en actividades como la dramatización, el juego, entre otras el niño aprende de roles sociales y con ello de cómo enfrentar situaciones adversas, se desarrolla valores como solidaridad y creatividad frente a cualquier situación que le corresponda asumir.

La educación inicial impartida en los centros de cuidado infantil y en la actualidad en el primer año de educación básica, constituye la primera etapa de institucionalización de la infancia, donde el niño acude a un ambiente diferente del familiar, en el cual está integrado (en un principio) por personas extrañas a su cotidianidad. Su entorno se amplía y las posibilidades de acción se expanden buscando nuevos rumbos en búsquedas de aprendizajes e interacción con el mundo.

ANTUNES, C. (2006:72) manifiesta que **“hay que tener en cuenta que el niño pasa de un pensamiento altamente egocéntrico, intuitivo y concreto a otro más descentralizado, analítico y abstracto; este**

**proceso no se da de manera inmediata, ni espontánea sino que corresponde a una génesis, a una evolución”.**

Los niños realizan aprendizajes verdaderamente significativos cuando tienen la posibilidad de participar activamente en la situación enseñanza aprendizaje. Por medio de la participación activa experimentan la emoción del descubrimiento y el placer de solucionar los problemas por propia iniciativa.

### **2.11.1.- Habilidades Locomotoras**

Comprender las habilidades motoras y el aprendizaje de los niños, es fundamental en el proceso educativo, pues el grado de globalización que está dado por la percepción del todo y su sincretismo que se refiere a la percepción de las letras guardan relación con el esquema mental que tiene el niño de su cuerpo; este es el primer vínculo entre la calidad de desarrollo de destrezas motoras con las habilidades para aprender.

Según BELLOCH Montse (2002:53) **“las habilidades motoras ayudan al niño a tomar conciencia de la existencia de todos sus miembros y sentidos con su utilidad y funcionamiento”**, por ejemplo al enseñar a pronunciar sonidos se le indica al niño la posición de la lengua en la palabra, dientes o labios, por esta razón se encuentra lógica la necesidad del conocimiento del esquema corporal.

Desde el posicionamiento de VERA Alfredo (1990)

**Para conocer el estado de este conocimiento es necesario hacer una evaluación mediante un cuestionario de actividades. Se pide al niño que señale; su cabeza, cuello, tronco, extremidades superiores e inferiores, oídos, cejas, pestañas, ternillas, labios, mentón, mejillas, muñeca, dedos y uñas: todos deben cumplir; a) en su cuerpo; b) en**

**otra persona; c) en su imagen frente al espejo; d) en una silueta del cuerpo humano. Si el niño supera el límite de tolerancia en cada pregunta, es necesario que el maestro desarrolle este conocimiento en el período de aprestamiento. (p.45)**

Entre los cinco y los seis años se puede decir que el niño puede realizar físicamente lo que quiere, dentro siempre de sus fuerzas y posibilidades.

### **La marcha**

Andar es una forma natural de locomoción vertical. Su patrón motor está caracterizado por una acción alternativa y progresiva de las piernas y un contacto continuo con la superficie de apoyo

### **Correr**

Es parte del desarrollo locomotor del niño antes de correr aprende a caminar sin ayuda y adquiere las capacidades adicionales necesarias para enfrentarse a las exigencias de la nueva habilidad, como condicionamiento para correr el niño debe haber desarrollado fuerza suficiente para impulsarse hacia arriba y hacia delante con una pierna, entrando en la fase de vuelo o de suspensión, así como la capacidad de coordinar los movimientos rápidos que se requieren para dar la zancada al correr y la de mantener el equilibrio en el proceso.

### **Saltar**

Esta es una habilidad motora en la que el cuerpo se suspende en el aire debido al impulso de una o ambas piernas y cae sobre uno o ambos

pies, esta habilidad la adquiere como respuesta a las modificaciones desarrolladas de la marcha y la carrera, entrando en acción factores como la fuerza, equilibrio y coordinación; es necesario resaltar que tanto la dirección como el tipo de salto son importantes dentro del desarrollo de la habilidad física de salto; si un niño no ha desarrollado habilidades para saltar denotan descoordinación motora que le afectará en su desarrollo corporal, por ejemplo bailar, marchar, es decir le será difícil “coger el paso” cuando deba realizar aplicaciones a su destreza motriz rítmica.

El juego es considerado como una actividad natural que se presenta acompañado siempre de placer y espontaneidad, permite la liberación de conflictos, persiguiendo objetivos satisfactorios y afianzados su integridad.

### **2.11.2.- Habilidades No Locomotrices**

#### **Equilibrio**

El equilibrio es un factor de la motricidad infantil que evoluciona con la edad y que está estrechamente ligado a la maduración del Sistema Nervioso Central (SNC); esta destreza se va desarrollando en forma secuencial como las demás habilidades, a los cuatro años será capaz de que un equilibrio dinámico que se amplíe a líneas curvas marcadas en el suelo, a los cuatro años, es capaz de pararse y caminar por una hilera de ladrillos y madera, hasta los siete años no consigue mantenerse en equilibrio con los ojos cerrados.

### **2.11.3.- Habilidades De Proyección Recepción**

#### **Lanzar**

Lanzar es una habilidad de motricidad gruesa que como criterio de evaluación está dado por la forma, precisión, distancia y la velocidad en el momento de soltar el objeto; entre las habilidades que el niño desarrolla en lanzamientos se observa por ejemplo el lanzamiento por encima del hombro, lanzamiento lateral, lanzamiento de atrás a delante, es decir tiene interrelaciones con lateralidad, fundamental para lecto escritura.

#### **Coger**

Coger, como habilidad básica, supone el uso de una o ambas manos y/o de otras partes del cuerpo para parar y controlar una pelota u objeto aéreo, este dominio se desarrolla a ritmo lento en comparación con otras habilidades porque necesita de la sincronización de las propias acciones con las acciones del móvil, exigiendo unos ajustes perceptivo-motores complejos.

Entre los cuatro años se observa cierta flexibilidad para coger, con relación a los dos y tres años, ya tiene precisión para coger con seguridad un objeto, hacia los cinco años la mayoría, al menos el cincuenta por ciento, de los niños están capacitados para recepcionar al vuelo una pelota; sin embargo a la hora de desarrollar esta habilidad se debe tener en consideración aspectos tan importantes como el tamaño y la velocidad del móvil.

## **Golpear**

La habilidad de golpear se lleva a cabo en diversos planos y muy distintas circunstancias, por ejemplo por encima del hombro, laterales, de atrás adelante, con la mano, con la cabeza, con el pie, con un bate, con una raqueta, con un palo de golf, con un palo de hockey; la evaluación de esta destreza estará determinada por el éxito del golpe, que de igual manera depende del tamaño y peso del objeto con el que realiza el golpe, dicho éxito viene, además, condicionado por la posición del cuerpo y sus miembros antes y durante la fase de golpeo.

## **Dar patada a un balón**

Dar una patada es una forma única de golpear, en la que se usa el pie para dar fuerza a una pelota, esta es la habilidad que requiere del niño el equilibrio sobre un apoyo necesario para dejar una pierna liberada para golpear, inicialmente patea sosteniéndose de la mano de un adulto o de un plano lateral, pero a partir de los cuatro años progresa en la participación de las extremidades superiores, el balanceo de la pierna de golpeo y el equilibrio sobre el apoyo.

## **2.12.- DIDÁCTICA LÚDICA EN EDUCACIÓN INICIAL**

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los niños y niñas aquellos métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de

procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

Para BLÁZQUEZ, D. y ORTEGA, E. (2001:32) **“una de las tareas más importantes en la etapa actual del perfeccionamiento continuo de los planes y programas de estudio, es preparar un estudiante altamente calificado, competente y competitivo”**; para lo cual hay que lograr que desempeñen un papel activo en dicho proceso, a fin de que desarrollen habilidades generalizadoras y capacidades intelectuales que le permitan orientarse correctamente en la literatura científico - técnico, buscar los datos necesarios de forma rápida e independiente, y aplicar los conocimientos adquiridos activa y creadoramente.

A tales efectos es preciso lograr la interacción de los sujetos que en este proceso interactúan: el profesor y los estudiantes. Esta interacción supone la formación de un enfoque creativo del proceso de educación de la personalidad de los estudiantes hacia los problemas que surjan en situaciones de su vida, para los cuales no existen determinados algoritmos obtenidos durante sus estudios en las instituciones educativas.

Los niños necesitan aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

En las aulas se desarrolla la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de modo que no exista miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca, el compromiso de la institución educativa es formar un alumno digno de confianza, creativo, motivado, fuerte y constructivo, capaz de desarrollar el potencial que tiene

dentro de sí y que sólo él es capaz de desarrollar y de incrementar, bajo la dirección del docente.

El estudiante tiene que apropiarse de lo histórico-cultural, del conocimiento que ya otros descubrieron; la institución educativa existe para lograr la socialización, el profesor existe para dirigir el proceso pedagógico, para orientar y guiar al estudiante.

Los objetivos y tareas de la educación no se pueden lograr ni resolver sólo con la utilización de los métodos explicativos e ilustrativos, por cuanto éstos solos no garantizan completamente la formación de las capacidades necesarias a los futuros especialistas en lo que respecta, fundamentalmente, al enfoque independiente y a la solución creadora de los problemas sociales que se presenten a diario.

Es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos y tareas, lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad de la educación.

### **2.12.1.- Caracterización de los juegos didácticos**

El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación.

Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son

los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

El juego es una actividad amena de recreación que sirve de medio para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz.

El juego, como forma de actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en la institución educativa. El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

La contribución del juego al desarrollo de la capacidad creadora del niño, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, volitivo-conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

- En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.
- En el volitivo-conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la

cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

- En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.
- Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

Los juguetes didácticos son el soporte material con que se desarrolla el método para el cumplimiento del objetivo, permitiendo con su utilización el desarrollo de las habilidades, los hábitos, las capacidades y la formación de valores del estudiante.

El juego como recurso metodológico se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos para el estudiante o que la práctica señale que tradicionalmente es repelido por el alumno pero que constituya un objetivo básico y transferible a diversas esferas de la actividad o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

### **2.12.2.- Clasificación de los juegos didácticos:**

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la

práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos:

- Juegos para el desarrollo de habilidades.
- Juegos para la consolidación de conocimientos.
- Juegos para el fortalecimiento de los valores (competencias ciudadanas).

La selección adecuada de los juegos didácticos está en correspondencia con los objetivos y el contenido de la enseñanza, así como con la forma en que se determine organizar el proceso pedagógico. Su amplia difusión y aplicación se garantiza en primera instancia por el grado de preparación, conocimiento y dominio de los mismos que adquieran los docentes. Para que se desarrollen exitosamente, los juegos exigen una preparación bien sólida por parte de los estudiantes.

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada actividad es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio, así mismo debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos estos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en educación inicial:

- Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.

- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

#### Características de los juegos didácticos:

- Despiertan el interés hacia las asignaturas.
- Provocan la necesidad de adoptar decisiones.
- Crean en los estudiantes las habilidades del trabajo interrelacionado en el cumplimiento conjunto de tareas.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas o asignaturas relacionadas con éste.
- Se utilizan para fortalecer y comprobar los conocimientos adquiridos en clases demostrativas y para el desarrollo de habilidades.
- Constituyen actividades pedagógicas dinámicas, con limitación en el tiempo y conjugación de variantes.
- Aceleran la adaptación de los estudiantes a los procesos sociales dinámicos de su vida.
- Rompen con los esquemas del aula, del papel autoritario e informador del profesor, ya que se liberan las potencialidades creativas de los estudiantes.

### **2.12.3.- Fases de los juegos didácticos:**

#### **1 Introducción:**

Comprende los pasos o acciones que posibilitarán comenzar o iniciar el juego, incluyendo los acuerdos o convenios que posibiliten establecer las normas o tipos de juegos.

#### **2 Desarrollo**

Durante el mismo se produce la actuación de los estudiantes en dependencia de lo establecido por las reglas del juego.

#### **3 Culminación**

El juego culmina cuando un jugador o grupo de jugadores logra alcanzar la meta en dependencia de las reglas establecidas, o cuando logra acumular una mayor cantidad de puntos, demostrando un mayor dominio de los contenidos y desarrollo de habilidades.

Los profesores que nos dedicamos a esta tarea de crear juegos didácticos debemos tener presente las particularidades psicológicas de los estudiantes para los cuales están diseñados los mismos. Los juegos didácticos se diseñan fundamentalmente para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en determinados contenidos específicos de las diferentes asignaturas, la mayor utilización ha sido en la consolidación de los conocimientos y el desarrollo de habilidades.

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juegos didácticos:

### **1. La participación:**

Es el principio básico de la actividad lúdica que expresa la manifestación activa de las fuerzas físicas e intelectuales del jugador, en este caso el estudiante. La participación es una necesidad intrínseca del ser humano, porque se realiza, se encuentra a sí mismo, negársela es impedir que lo haga, no participar significa dependencia, la aceptación de valores ajenos, y en el plano didáctico implica un modelo verbalista, enciclopedista y reproductivo, ajeno a lo que hoy día se demanda. La participación del estudiante constituye el contexto especial específico que se implanta con la aplicación del juego.

### **2. El dinamismo:**

Expresa el significado y la influencia del factor tiempo en la actividad lúdica. Todo juego tiene principio y fin, por lo tanto el factor tiempo tiene en éste el mismo significado primordial que en la vida. Además, el juego es movimiento, desarrollo, interacción activa en la dinámica del proceso pedagógico.

### **3. El entretenimiento:**

Refleja las manifestaciones amenas e interesantes que presenta la actividad lúdica, las cuales ejercen un fuerte efecto emocional en el estudiante y puede ser uno de los motivos fundamentales que propicien su participación activa en el juego.

El valor didáctico de este principio consiste en que el entretenimiento refuerza considerablemente el interés y la actividad cognoscitiva de los estudiantes, es decir, el juego no admite el aburrimiento, las repeticiones, ni las impresiones comunes y habituales; todo lo contrario, la novedad, la singularidad y la sorpresa son inherentes a éste.

### **4. El desempeño de roles:**

Está basado en la modelación lúdica de la actividad del estudiante, y refleja los fenómenos de la imitación y la improvisación.

### **5. La competencia:**

Se basa en que la actividad lúdica reporta resultados concretos y expresa los tipos fundamentales de motivaciones para participar de manera activa en el juego. El valor didáctico de este principio es evidente: sin competencia no hay juego, ya que ésta incita a la actividad independiente, dinámica, y moviliza todo el potencial físico e intelectual del estudiante.

#### **2.12.4.- Significación metodológica de los juegos didácticos**

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, es nuestro

criterio que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos, para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

Las técnicas participativas son las herramientas, recursos y procedimientos que permiten reconstruir la práctica de los estudiantes, para extraer de ella y del desarrollo científico acumulado por la humanidad hasta nuestros días, todo el conocimiento técnico necesario para transformar la realidad y recrear nuevas prácticas, como parte de una metodología dialéctica.

Existen técnicas de presentación y animación, técnicas para el desarrollo de habilidades y técnicas para la ejercitación y consolidación del conocimiento. En la bibliografía existente acerca de este tema aparecen nombradas también como ejercicios de dinámica, técnicas de dinámica de grupo, métodos activos o productivos.

Para utilizar de manera correcta las técnicas participativas es preciso crear un clima positivo que permita que el estudiante esté contento, inmerso en el contexto. Estas técnicas no se pueden aplicar por un simple deseo de hacerlo, deben tener relación con la actividad docente profesional que se esté llevando a cabo, además, su ejecución debe tener un fundamento psicológico, de lo contrario es preferible no emplearlas porque pueden conducir a resultados negativos en el intercambio y anular el debate.

Exigencias metodológicas para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos:

- Garantizar el correcto reflejo de la realidad del estudiante, en caso que sea necesario, para recibir la confianza de los participantes, así como suficiente sencillez para que las reglas sean asimiladas y las respuestas a las situaciones planteadas no ocupen mucho tiempo.
- Las reglas del juego deben poner obstáculos a los modos de actuación de los estudiantes y organizar sus acciones, deben ser formuladas de manera tal que no sean violadas y nadie tenga ventajas, es decir, que haya igualdad de condiciones para los participantes.
- Antes de la utilización del juego, los estudiantes deben conocer las condiciones de funcionamiento del mismo, sus características y reglas.
- Deben realizarse sobre la base de una metodología que de forma general se estructure a partir de la preparación, ejecución y conclusiones.
- Es necesario que provoquen sorpresa, motivación y entretenimiento a fin de garantizar la estabilidad emocional y el nivel de participación en su desarrollo.

Evidentemente, el juego didáctico es un procedimiento pedagógico sumamente complejo, tanto desde el punto de vista teórico como práctico. La experiencia acumulada a lo largo de muchos años en cuanto a la utilización de los Juegos Didácticos muestra que el uso de la actividad

lúdica requiere una gran preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

Los juegos didácticos no son simples actividades que pueden utilizarse una tras otra, sino que deben constituir actividades conclusivas, o sea, finales. No son procedimientos aislados aplicables mecánicamente a cualquier circunstancia, contexto o grupo, por cuanto podemos incursionar en un uso simplista del juego, generar conflictos en el grupo, no lograr los objetivos esperados, desmotivar a los estudiantes y crear indisciplinas en éstos.

### **2.13.- LA SEGUNDA INFANCIA**

#### **Características generales de la etapa**

Al comienzo de la etapa se empieza a dar la distinción entre el “yo” y el “no-yo” que el niño ha ido adquiriendo en la medida que ha tenido dificultades para satisfacer sus necesidades regidas por el “principio de placer” que era lo que presidía su conducta en la etapa anterior. Ahora, en esta etapa, comienza a descubrir la realidad como algo distinto a sus apetencias. Con ello, su conducta se empieza a regir por el “principio de realidad”.

En esta etapa el niño descubre que hay una realidad exterior independiente a él y a la que se debe tener en cuenta para conseguir sus fines. A un mundo en el que bastaba desear algo para ser satisfecho de inmediato, como ocurría en la primera infancia, sucede otro mundo en el que hay que seguir unas “normas” para alcanzar sus objetivos.

Se da también un animismo proyectivo, que le lleva a dar vida a cuanto le rodea, proyectando sus propios sentimientos sobre las cosas, así, si él

está triste, “todo” estará triste, si está alegre, “todo” estará alegre. De ahí que se habló de una fase “mágico-simbólica”.

En esta edad se produce un desarrollo sensorio-motriz importante. En la maduración y desarrollo de los sentidos, la primera infancia, ha sido una etapa cumbre, donde el niño explora el entorno que le rodea a través de todos los sentidos. En esta etapa tiene más capacidad discriminativa con los sentidos, distingue los detalles, la intensidad, los matices.

En la actividad motriz, no es el moverse por moverse como ocurría en la primera infancia, ya no le interesa la acción por la acción misma, sino que se orientará al logro de algo concreto. Es la edad de la actividad, hacia los 4-5 años el niño es ante todo un “ser en movimiento” continuo, incansable, entregado a la alegría de vivir y actuar, va ganando en soltura e intrepidez, de manera que cada vez le gusta más lo difícil y misterioso.

Al final de esta etapa puede hacer físicamente casi todo lo que quiere, dentro de sus fuerzas, pasando de la gracia que tenía en los primeros momentos de la etapa a la fuerza que domina al final de la etapa. El ambiente competitivo que se encuentra en la escuela con sus iguales, le lleva a superarse y así ser tenido en cuenta por el grupo.

### **2.13.1.- La inteligencia en la segunda infancia**

La primera infancia ha supuesto un gran avance para la inteligencia: se ha iniciado el lenguaje que es la gran palanca que tiene para el desarrollo nuestra inteligencia. Este inicio tiene su continuidad en la segunda infancia, en la que va a adquirir una base muy amplia de conceptos, que son las ideas mentales acerca de las cosas, que van a posibilitar el podernos comunicar.

De los 3 a los 6 años el vocabulario pasa de las mil a las dos mil quinientas palabras. Poco a poco su lenguaje va ganando en coherencia,

claridad y comunicabilidad. Ciertamente, el niño observa mejor que antes la realidad concreta, y el lenguaje le permite precisamente afianzar su conocimiento de ella.

En esta etapa tiene un pensamiento perceptivo. El niño en este nivel piensa sobre lo dado, sobre lo que tiene presente que lo toma como absoluto. Puede pensar sobre lo que percibe o ha percibido, “piensa lo que ve”, pero no puede ir más allá de la representación. Por ello las actividades escolares serán manipulativas y posibilitarán el desarrollo de los sentidos.

Tiene un pensamiento egocéntrico. Lo que se plantea es en relación a su yo, y tiene que sentirse protagonista en lo que pide y conoce.

No tiene posibilidad de realizar abstracciones, para poder pensar tiene que tener ante sí los datos sensibles, concretos, a partir de los mismos puede resolver sencillos problemas.

### **2.13.2.- La afectividad**

En esta etapa sienten curiosidad por la constitución de su cuerpo y las diferencias o similitudes con el de los demás y por las sensaciones placenteras que se dan en el cuerpo.

Aparecen las preguntas sobre el origen de los bebés, observan con atención el cuerpo de los adultos, comparándose con ellos, ya sea en las películas, en la playa... Es importante que a esta edad, los niños hayan establecido con claridad su identidad sexual, es decir, que sepan lo que son y lo que se espera de ellos, ser en el futuro un hombre o una mujer.

En torno a los tres años se da el descubrimiento de los órganos genitales, y puede aparecer la masturbación, que es la expresión de una sexualidad que se está iniciando. Puede darse una atracción más

marcada por el progenitor del sexo contrario. Trata a la vez de averiguar por qué existen esas diferencias y de situarse a si mismo en el lado de los papás o mamás.

En este momento tiene que asimilar la realidad del triángulo descubierto – mamá, papá, hijo-, en el que descubrirá más atracción por el sexo opuesto de su progenitor.

Capta la estabilidad afectiva o lo contrario de sus progenitores que asimila por imitación. Pocos momentos hay en la evolución del niño donde sea tan importante, el tener unos padres afectivamente equilibrados y formando una pareja unida. Necesita de referentes estables que permitan un desarrollo correcto de su personalidad.

### **2.13.3.-La vida social**

En esta etapa evolutiva el niño siente la necesidad de afirmar su personalidad naciente y lo hace a través de la desobediencia a las indicaciones de los mayores, los caprichos que empieza a manifestar.

En esta etapa el niño pasa del ámbito familiar a frecuentar el trato con algunos compañeros de su misma edad, así descubre –por la resistencia que ofrecen la satisfacción de sus deseos- la existencia de los “otros”.

Hacia los tres años ya no utiliza al otro como un elemento más del juego, sino que siente la necesidad de explicarle al otro lo que va a hacer, no para ofrecer o pedir colaboración, sino para reforzar su propia conducta.

En este momento evolutivo con facilidad aprende las conductas sociales a través de la imitación del adulto o de los hermanos mayores

que son un modelo más próximo al niño. Es por ello la gran importancia que tienen los hermanos mayores en la casa, pues son los referentes que va a tener el niño.

Esta interiorización que hace de las imágenes de los mayores a través de la imitación le genera una seguridad interna y posibilita que vaya desarrollando habilidades de autocontrol que irá afianzando con las interacciones de sus iguales. No hemos de olvidar que en esta etapa evolutiva hay un acontecimiento madurativo social importante, que es la asistencia a la escuela, en el nivel preescolar.

El ingreso en la escuela es un acontecimiento socializador de primera magnitud. Hasta ese momento, el niño era probablemente el centro de atención en su casa, si no tiene hermanos más pequeños que él, a partir del inicio de la escolaridad, se encuentra en un grupo social donde existen unas normas que hay que cumplir, donde otros iguales que yo, pueden tener las mismas demandas que las mías, y por tanto, tiene que ceder, etc. Es frecuente que en esta etapa manifieste conductas distintas en casa y en la escuela. En el primer sitio se muestra caprichoso y en el segundo obediente y dócil.

No obstante, hay que decir que el inicio y entrada en la escuela puede ser algo traumática para el niño, porque intentará mantener en la clase, los privilegios que tiene en la familia, como ello no lo permitirá el profesor, es probable que aparezca el llanto, las rabietas, conductas desadaptativas, para tratar de ganar el pulso que mantiene con el profesor. Que duda cabe que es un momento donde se le infringe un serio correctivo al yo hipertrofiado que a esta edad tiene el niño.

La constancia del profesor en extinguir –ignorar, no prestarle atención- las conductas inadecuadas, así como la presentación de una normas de convivencia claras y firmes, hará que en un periodo de tiempo

relativamente corto, el niño asuma el grupo como un entorno en el que se va a encontrar a gusto. Es de reseñar también el distinto perfil que presentan hijos únicos, de los que tienen más hermanos. Los primeros en general llevan peor que los segundos, el proceso de adaptación al grupo.

En este momento empiezan aparecer las rivalidades entre los niños que surgen cuando realizan actividades conjuntas –los juegos- entonces quiere el juguete que el otro tiene. Es una buena ocasión para desarrollar habilidades de autocontrol, animándole a que no todo lo que se desea se ha de tener a cualquier precio, que aprenda a respetar las cosas de los demás, aunque le puedan atraer. Es una forma de aprender “las reglas del juego”.

#### **2.13.4.- Problemas pedagógicos en esta etapa**

La educación de los hijos en este momento tiene que tener en cuenta una serie de consideraciones:

##### **La necesidad de crear hábitos de autonomía.**

La tarea educadora en sus primeros momentos tiene la finalidad de posibilitar hábitos primarios en el niño: acostarse y levantarse a la misma hora, saber estar sentado correctamente en la mesa, saber vestirse...

##### **Potenciar la educación sensorial.**

Hemos de tener en cuenta que nada hay en nuestra mente que no haya penetrado previamente por los sentidos, se deduce que la educación de la inteligencia tiene que empezar por la de los sentidos. En el niño se da un sincretismo mental, según el cual percibe no sensaciones aisladas, sino las cosas como totalidad. Hay que ejercitar al niño en percibir y sentir con justeza. Hay que poner en actividad todos los sentidos, asociando los ejercicios sensoriales con los ejercicios motores y actividades de

gesticulación.

### **Educar la imaginación.**

Es la facultad humana por excelencia y a la que no se le presta la debida atención para desarrollarla de manera sistemática. La imaginación es importante tanto para el desarrollo de la ciencia como de las artes.

El niño es un ser imaginativo por excelencia, gusta de historias extraordinarias, inventa personajes fantásticos, mezcla lo real con lo ficticio, gusta de fábulas, cuentos, leyendas... y en todo ello encuentra su mente material para activarse y madurar. Con su imaginación lo que piensa es “como si” existiera, por eso en sus juegos los objetos los puede ver como seres vivos que interactúan con el niño.

Educar la imaginación es compatible con que aprenda a distinguir lo imaginado de lo real.

### **Educar el carácter.**

Hay que ir creando los cimientos de la personalidad y para ello tiene que estar rodeado de cariño, de amor, pero debe de evitarse el exceso de mimos. Tiene que tener normas claras y las justas que encuadren su conducta. Hay que enseñar a vivirlas desde los primeros años. Tan pernicioso para el niño es que no tenga en su entorno ningún referente de normas, como que abunde en ellas. Tienen que ser adecuadas a su edad, fáciles de entender y de observar su cumplimiento.

### **Educar en valores.**

Los valores indican los puntos cardinales para la persona, indican por donde tengo que tirar, qué tengo que hacer. Este periodo evolutivo es un momento magnífico para comenzar a sembrar valores. Trataremos de

proponer conductas que son concreciones de los valores que queremos desarrollar en nuestros hijos. En esta edad no es el momento de justificarle los valores sino que empiecen a actuar de manera virtuosa, más adelante ya entenderán los motivos de hacerlo así.

## **2.14.- LA GUÍA**

### **Definición de la guía didáctica**

Dentro de la planificación del aula, las guías se perfilan como el plan de clase, de mayor efectividad en torno a la organización de estrategias de participación del docente en el aula, para generar resultados educativos de calidad.

La elaboración de guías, facilita al docente en cada uno de los niveles educativos y asignaturas, para proporcionar información de tipo científico acerca de los diferentes temas estructurados en el currículo; mediante la presentación de una serie de estrategias y sugerencias didácticas sobre el proceso de desarrollo de la clase, en las que se expresan con claridad las acciones y roles que deben asumir los actores del aula.

Entre otros beneficios de la guía didáctica, es la de favorecer el desarrollo de la conciencia crítica en el docente y en el educado, acerca de los diferentes temas en las áreas de ciencias sociales, de ciencias técnicas y las de ciencias experimentales.

Por su estructura, permite al docente estimular un proceso de adaptación mayor de la labor educativa a las condiciones del medio, el

descubrimiento y comprensión de los fenómenos científicos y de la naturaleza.

MALDONADO, Marcia (2008) para definir a la guía didáctica dice:

**"A la guía didáctica la define como la experiencia educacional interna alrededor de un tópico adecuado, con proyecciones a los intereses de la vida real, que rebasa las fronteras de las distintas especializaciones dentro de una misma ciencia, de los contenidos de ciencias diferentes".**

En este contexto, la guía didáctica permite a los actuantes estar involucrados porque a través de su experiencia se van formando valores, que constituyen la motivación fundamental para la acción educativa. Por una parte el profesor conociendo a sus alumnos puede adaptar los contenidos del trabajo a los intereses y necesidades de ellos, mientras que los alumnos; al sentirse comprometidos, mantienen interés en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

Entre otros beneficios se reconoce que existe un principio de organización, puesto que la estructura de la guía presenta en forma gradual y secuencial los contenidos de lo más sencillo y concreto a lo más complejo y abstracto; aspectos que se presentan en un orden de organización de las actividades de aprendizaje que deben realizarse tanto en el laboratorio como en cualquier ambiente previsto para el acto educativo, como acto experimental.

Los contenidos básicos incluidos en las situaciones de aprendizaje, no sólo constituyen un principio para el desarrollo teórico, sino que permite aportar soluciones prácticas a una necesidad determinada. Es decir, se garantiza una mayor retención lógica de lo aprendido. Aspectos de desarrollo del pensamiento formal que en un proceso deductivo

favorecen el desarrollo de habilidades psicomotrices específicas en cada campo formativo.

#### **2.14.1.- Estructura De Las Guías**

MALDONADO, Marcia (1998) presenta el siguiente esquema para las guías didácticas metodológicas:

- Diagnóstico de conceptos previos
- Comprensión de los conocimientos previos
- Recopilación de la información
- Elaboración del paquete proposicional
- Elaboración de operaciones intelectuales
- Elaboración del mentefacto
- Elaboración del mapa conceptual

La misma autora presenta el siguiente esquema para una guía pedagógica experimental:

- Objetivo
- Modelo
- Aproximación
- Evaluación
- Retroalimentación

#### **2.14.2.- Descripción De La Guía Didáctica**

##### **Objetivos**

Se refiere a los comportamientos que señalan como propósitos o indicadores de logro que deben alcanzarse en el proceso de las actividades del módulo.

El sistema de objetivos de las unidades y de las guías en inglés, deben expresarse en término de desarrollo de habilidades de saber comunicarse en inglés, tanto forma escrita como oral.

### **2.14.3.- Desarrollo De La Guía**

#### **Introducción Y Contenido**

La introducción es el apartado de entrada mediante la cual se ofrece una idea global del tema, constituye la presentación misma de la guía, por lo que sirve de motivador para el desarrollo de la asignatura.

#### **EJERCICIOS**

Los ejercicios dispuestos de una manera lógica y como proceso de aprendizaje, permiten al estudiante conceptualizar leyes, normas, principios, procesos de resolución de problemas, etc., para que sean aplicados de una manera lógica, en un procesamiento de la información de desarrollo intelectual. Se desarrollan habilidades intelectuales de conceptualización y comprensión.

El desarrollo de habilidades en el tratamiento procedimental del contenido se logra en un proceso de aproximaciones graduales, ejercitación y repetición, para el efecto es necesario:

Las actividades que se llevan a cabo por parte del estudiante, como efecto del desarrollo de la guía favorecerá el desarrollo de actitudes y

hábitos sustentados en valores propios de cada campo del saber formativo que, al mismo tiempo, permitan la formación de una escala propia de valores.

## **BIBLIOGRAFÍA**

La bibliografía, le ofrece al estudiante oportunidades de fuentes de consulta, en caso de verse en la necesidad de ampliar los temas tratados.

### **2.15.- GLOSARIO DE LA TESIS**

1. **Creatividad**.- capacidad de producir y realizar nuevas obras, usar diferentes comportamientos, nuevas soluciones a problemas
2. **Desarrollo cognitivo**.- Desarrollo de la habilidad de pensar y uso de la razón.
3. **Desarrollo físico**.- La toma de control gradual sobre los músculos grandes (gruesos) y pequeños (finos).
4. **Desarrollo social**.- El proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros.
5. **Desarrollo**.- Cambios que ocurren con el crecimiento y la experiencia del niño.
6. **Destrezas de motricidad fina**.- Movimientos que involucran el uso de los músculos pequeños del cuerpo, manos y muñecas, como por ejemplo, al alzar las piezas de un rompecabezas, cortar con tijeras o el uso de una cuchara para alimentarse.
7. **Destrezas de motricidad gruesa**.- Movimientos que involucran el uso de los músculos de todo el cuerpo o partes importantes de él, tal como al correr, al saltar o al trepar.
8. **Destrezas de prelectura**.- Destrezas visuales y de percepción que se requieren como base para la lectura, incluyendo (en el caso los

idiomas en español y en inglés) el seguimiento de las secuencias de izquierda a derecha y el reconocimiento de diferencias y semejanzas entre las cosas.

9. **Entorno de aprendizaje.**- Los espacios en el hogar, centro y el patio de juego donde se cuida a los niños. El entorno de aprendizaje incluye el espacio y su decoración, los muebles, las rutinas, materiales y equipos y las actividades planificadas y espontáneas, además de las personas presentes.
10. **Entorno de aprendizaje.**- Los espacios en el hogar, centro y el patio de juego donde se cuida a los niños. El entorno de aprendizaje incluye el espacio y su decoración, los muebles, las rutinas, materiales y equipos y las actividades planificadas y espontáneas, además de las personas presentes.
11. **Entorno de aprendizaje.**- Los espacios en el hogar, centro y el patio de juego donde se cuida a los niños. El entorno de aprendizaje incluye el espacio y su decoración, los muebles, las rutinas, materiales y equipos y las actividades planificadas y espontáneas, además de las personas presentes.
12. **Lenguaje expresivo.**- Capacidad de utilizar gestos, palabras y símbolos escritos para comunicarse.
13. **Lenguaje receptivo.**- La capacidad para entender la comunicación oral y escrita, así como los gestos.
14. **Lenguaje.**- La expresión y comprensión de la comunicación humana.
15. **Lúdica.**- proviene del latín ludus, de lo perteneciente o relativo al juego
16. **Motricidad fina.**- Uso de los músculos pequeños del cuerpo, como los de las manos, pies, dedos y dedos de los pies.
17. **Motricidad gruesa.**- Uso de los músculos grandes del cuerpo.
18. **Motricidad oral:** Relativo al movimiento de los músculos de la boca y próximos a ella.

19.**Pedagogía.**- Ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza

En general, lo que enseña y educa por doctrina o ejemplos.

20.**Potencial.**- Capacidad independiente del acto, es decir es la

Equivalencia de algo respecto de otra cosa en virtud y eficacia.

21.**Refuerzo.**- Proporcionar un estímulo agradable (refuerzo positivo)

o retirar un estímulo indeseado (refuerzo negativo) después de una conducta, con el fin de incrementarla o mantenerla.

## CAPÍTULO III

### 3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

La presente investigación tiene un marco descriptivo y propositivo con un enfoque de estudio cualitativo y cuantitativo, por lo que la investigación tiene una estructura de investigación de campo, de tipo exploratoria, descriptiva, bibliográfica y propositiva, porque parte de una visión exploratoria acerca de las experiencias lúdicas de los niños en el primer año de educación básica.

La investigación es de tipo cualitativa, ya que se identificaron los resultados para emitir valoraciones sobre el nivel de desarrollo de los indicadores sobre experiencias lúdicas y su influencia en el desarrollo de destrezas; resultados que serán cuantificados mediante la organización de resultados en tablas estadísticas para realizar cálculos que permitieron identificar la situación de los niños y niñas.

#### 3.2 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

La investigación posee un diseño no experimental debido a que tiene una investigación basada en el conocimiento ya existente aplicado a una realidad concreta. La cual por su naturaleza obedece a una comprobación del nivel de impacto que el problema de investigación tiene en la sociedad para encontrar una solución que contribuya la mejora de la realidad de la institución.

La **investigación es de campo**, se aplicó porque en el proceso de investigación se demandó identificar aspectos que influyen en la

problemática, que demandan de la recopilación de información de fuentes primarias con el acercamiento personal de los investigadores, con la población relacionada con la problemática.

La investigación es de **tipo Descriptiva** porque se identificaron los hechos, causas y consecuencias, mediante la aplicación de los procedimientos de investigación de campo, con una población específica correspondiente los niños de cinco años, así como a las docentes parvularias, quienes proporcionaron información que permitió identificar las características de los hechos del problema investigado.

La investigación es de **tipo bibliográfica**, para estructurar el marco teórico el que se sustenta en la recopilación de fuentes de información secundaria.

La investigación es de **tipo propositiva** por cuanto a partir de los resultados de la investigación, se formuló una alternativa de solución al problema descrito, que incluye un plan de intervención con la elaboración de una guía que promueve el desarrollo de actividades lúdicas guiadas con los niños de cinco años.

### **3.3 MÉTODOS TEÓRICOS**

#### **3.3.1 MÉTODO ANALÍTICO - SINTÉTICO**

El método analítico permitió realizar el estudio minucioso de cada uno de los elementos constitutivos del problema para examinar a profundidad la dificultad detectada en la institución educativa investigada, en los cuales son la falta de estrategias y métodos para la enseñanza-aprendizaje información que luego se presenta en resúmenes, conclusiones y demás argumentos que se elaboran con aplicación del método sintético.

### **3.3.2 MÉTODO DEDUCTIVO - INDUCTIVO**

El método **Inductivo** se aplicó desde la observación de hechos particulares, para luego llegar a generalizaciones sobre la realidad que se atraviesa respecto a las experiencias lúdicas de los niños, información que fue confrontada con las teorías y fundamentos obtenidos con la aplicación del **método Deductivo**.

#### **Método Histórico**

Al método ayudó a mantener vigente los acontecimientos, detalles, hechos relevantes desarrollados durante la investigación (juegos tradicionales).

#### **Método De Medición (Ficha De Observación)**

Ya que es el instrumento que permitió saber el grado en que la lúdica esta presente en los niños y que es impartido por docentes

### **3.3.3 MÉTODO DESCRIPTIVO**

Este método aportó a la investigación para la recopilación de información de campo, mediante la aplicación de encuestas y entrevistas, para identificar las prioridades tangibles respecto a los factores que inciden en el desarrollo de hábitos lectores y de expresión verbal y para tabular los resultados, estudio que permitió identificar causas y consecuencias sobre el problema investigado.

## **3.4 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS**

Como recursos para la obtención de información se aplicaron encuestas y entrevistas:

- Las **encuestas que** se aplicaron a las profesoras parvularias ayudaron a identificar las falencias de las prácticas didácticas y la falta de estrategias para el desarrollo de destrezas de los niños y niñas en el campo de la lúdica
- Las **entrevistas** que se aplicaron en los procesos de tutoría y asesoría de la tesis, y de profesionales sobre el tema, permitieron dilucidar dudas y mejorar los procesos de la investigación; así como la elaboración de la guía como propuesta alternativa de solución al problema observado.

### **Instrumentos**

- Se utilizaron **cuestionarios** con preguntas de selección y cerradas para facilitar la organización, tabulación e interpretación de la información en forma objetiva.
- Se estructuraron **fichas de observación**, con el establecimiento de indicadores y estándares apropiados a la edad cronológica de los niños y niñas de 5 años que evidenciaron experiencias vivenciales sobre actividades lúdicas.

### **3.5 POBLACIÓN**

Para el desarrollo de este tema de investigación se trabajó con una población conformada por los niños y niñas del Primer Año de Educación Básica María Montessori, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura; con un total de 120 niños.

## PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA MARÍA MONTESSORI

<b>ESTRATO</b>	<b>POBLACIÓN</b>
<b>Directivo</b>	<b>1</b>
<b>Docentes</b>	<b>9</b>
<b>parvulitos</b>	<b>120</b>
<b>Total</b>	<b>130</b>

**OBSERVACIÓN:** Se asignó por parte de la directora las cuatro aulas durante el año lectivo 2010-2011, las encuestas realizadas a los maestros se tomaron en su totalidad en dichos paralelos es decir a todo el universo.

### 3.6 MUESTRA

No se aplicó procesos para el cálculo de la muestra, se cuenta con una población pequeña que no amerita para este caso.

## CAPÍTULO IV

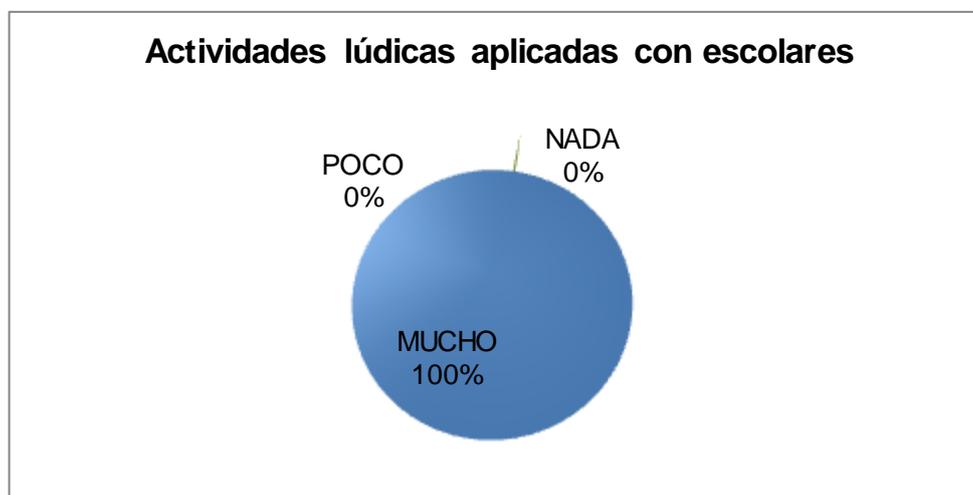
### 4 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

#### 4.1.1 RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS APLICADAS A DOCENTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2010

1.- ¿Practica con sus estudiantes actividades lúdicas?

N°	INDICADORES	f	%
1	MUCHO	10	100 %
2	POCO	0	00
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



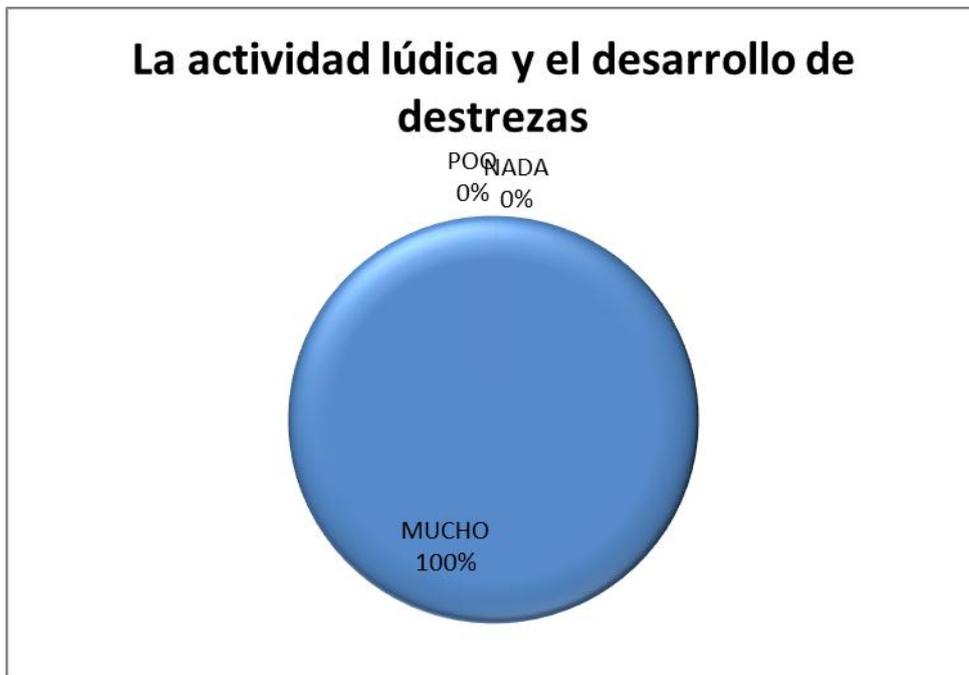
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 100% de docentes practican mucha actividad lúdica con sus estudiantes. En conclusión los docentes respondieron que la lúdica es muy importante en la enseñanza aprendizaje de los niños

2.- ¿En qué medida contribuirá la lúdica en el desarrollo de destrezas de niños?

N°	INDICADORES	F	%
1	MUCHO	10	100 %
2	POCO	0	00
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 100% de docentes consideran que la lúdica contribuye mucho en el desarrollo holístico de los niños. En conclusión los docentes afirmaron que la lúdica contribuye mucho en el desarrollo holístico de los niños.

3.- ¿Sus estudiantes participan con entusiasmo en las actividades grupales?

N°	INDICADORES	F	%
1	MUCHO	9	90 %
2	POCO	1	10%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 90% de docentes afirmaron que sus estudiantes participan con entusiasmo en las actividades grupales, y el 10% afirmaron que poco; En conclusión muchos estudiantes participan con entusiasmo en las actividades lúdicas.

4.- ¿Sus estudiantes se desplazan con facilidad en el espacio ludico de forma total?

N°	INDICADORES	F	%
1	MUCHO	9	90 %
2	POCO	1	10%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



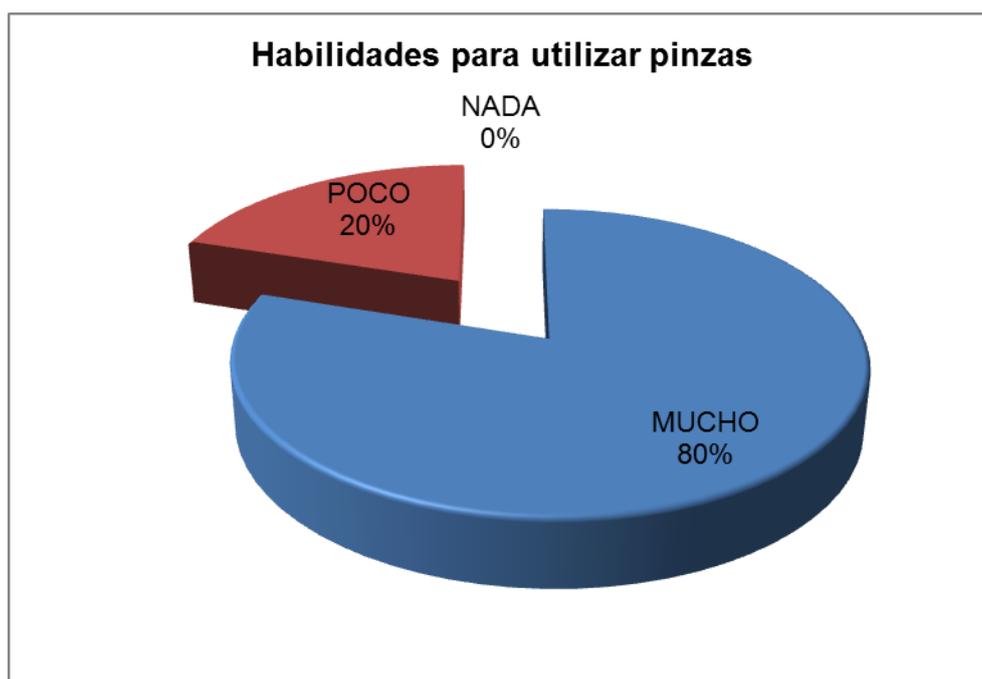
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 90% de docentes manifiestan que los estudiantes se desplazan con facilidad en el espacio total, el 10% indican que poco lo realizan. Lo que evidencia que se desplazan con mayor facilidad.

5.- ¿Los estudiantes utilizan la pinza digital correctamente para realizar trabajos de motricidad fina?

N°	INDICADORES	F	%
1	MUCHO	8	80 %
2	POCO	2	20%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



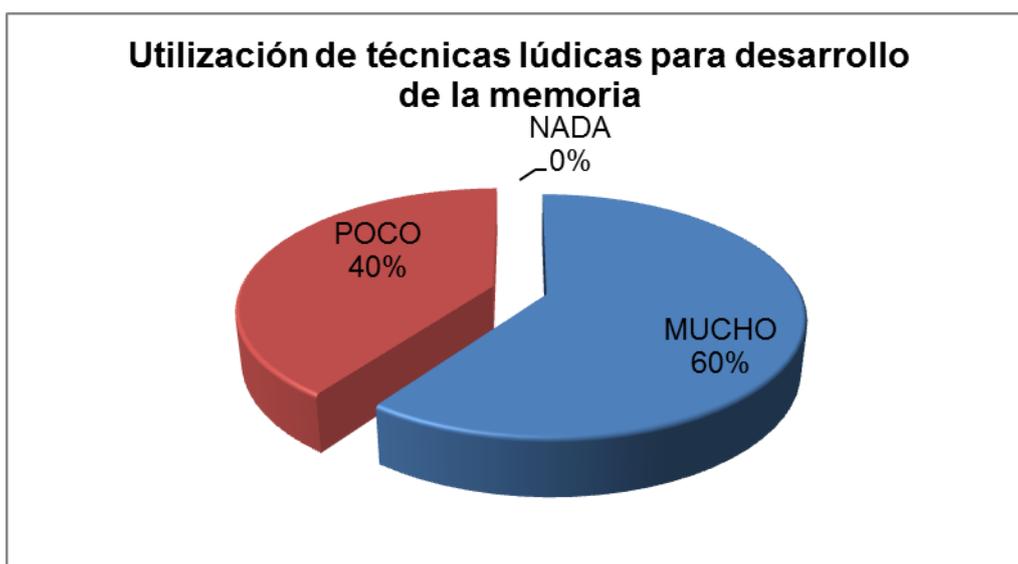
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 80% de docentes creen que muchos estudiantes utilizan correctamente la pinza digital, mientras que el 20% consideran que poco. Lo que demuestra que los estudiantes utilizan correctamente la pinza digital.

6.- ¿A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas, formas de solventar los problemas comunicativos?

N°	INDICADORES	f	%
1	MUCHO	6	60 %
2	POCO	4	40 %
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 60% de docentes afirman que utiliza muchas técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas, formas de solventar los problemas comunicativos, en un 40% consideran que poco, evidenciando que utiliza técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas, formas de solventar los problemas comunicativos

7.- ¿Utilizan sus estudiantes las técnicas grafo-plásticas en sus trabajos con posición?

N°	INDICADORES	f	%
1	MUCHO	9	90 %
2	POCO	1	10%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



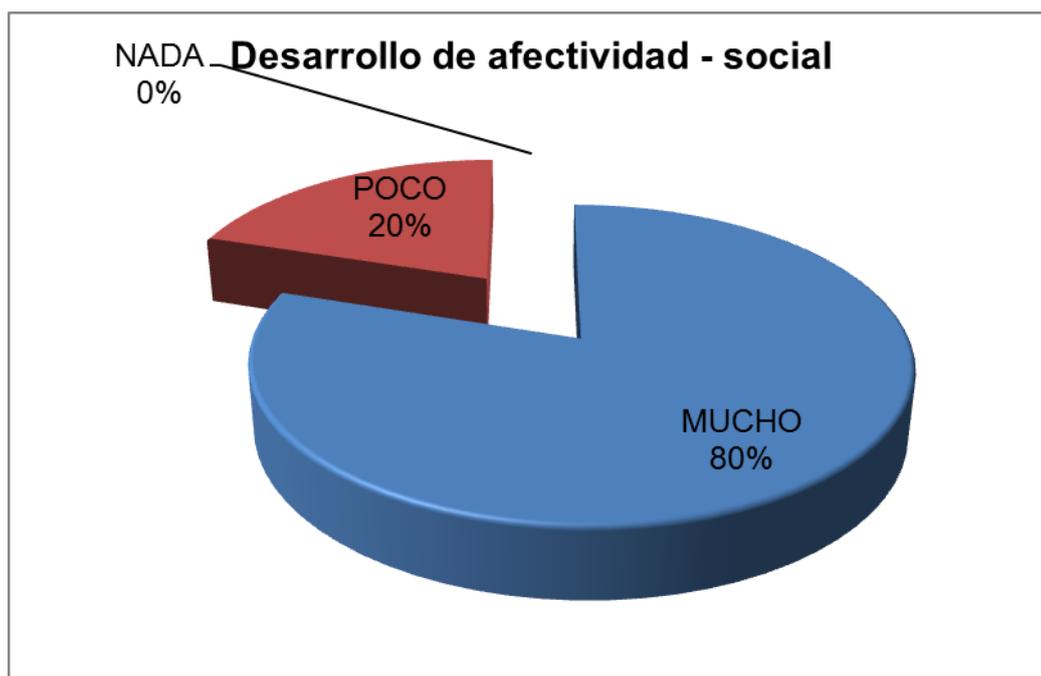
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 90% de docentes piensan que muchos de los estudiantes utilizan técnicas grafo-plásticas, el 10% piensan que poco. Lo que evidencia que utilizan las técnicas grafo plásticas en sus trabajos.

8.- ¿Demuestran sus estudiantes actitudes de afecto ante sus compañeros/as?

N°	INDICADORES	f	%
1	MUCHO	8	80 %
2	POCO	2	20%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



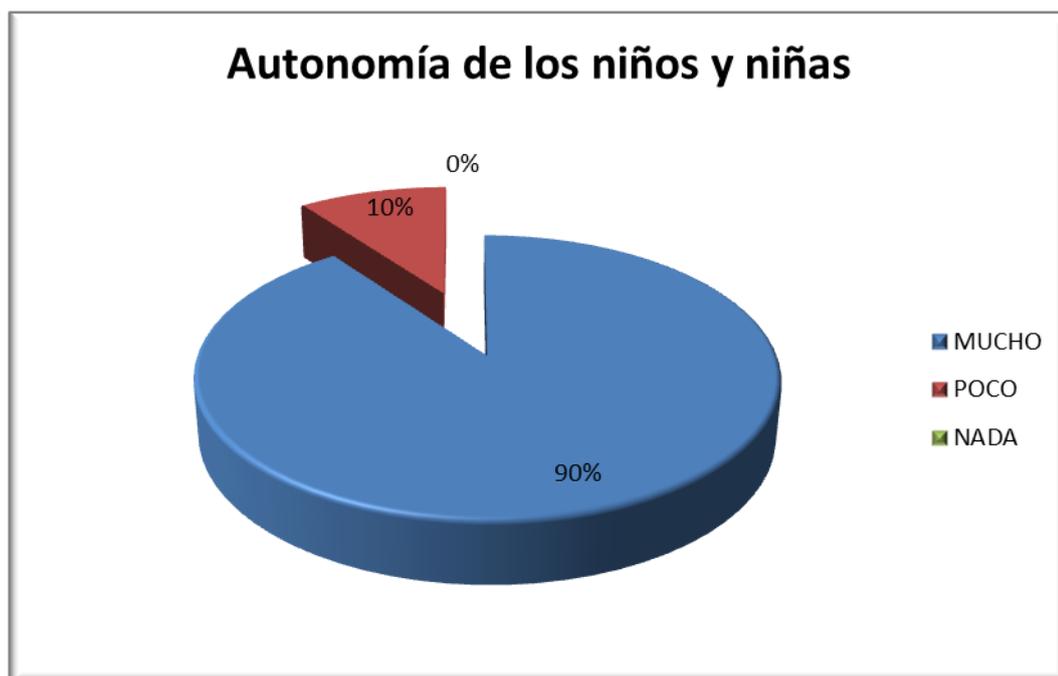
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 80% de docentes creen que sus estudiantes demuestran actitudes de afecto ante sus compañeros, y el 20% creen que poco. Los docentes creen que muchos de sus estudiantes demuestran actitudes de afecto ante sus compañeros/as.

9.- ¿Demuestran autonomía sus estudiantes al resolver las necesidades cotidianas?

N°	INDICADORES	F	%
1	MUCHO	9	90 %
2	POCO	1	10%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 80% de docentes afirman que sus estudiantes demuestran autonomía a la hora de resolver problemas o necesidades cotidianas, 20% creen que poco. Los estudiantes demuestran autonomía a la hora de resolver problemas o necesidades cotidianas.

10.- ¿Narra vivencias y anécdotas personales con espontaneidad?

N°	INDICADORES	f	%
1	MUCHO	6	60 %
2	POCO	4	40%
3	NADA	0	00
	TOTAL	10	100 %

Fuente: Docentes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

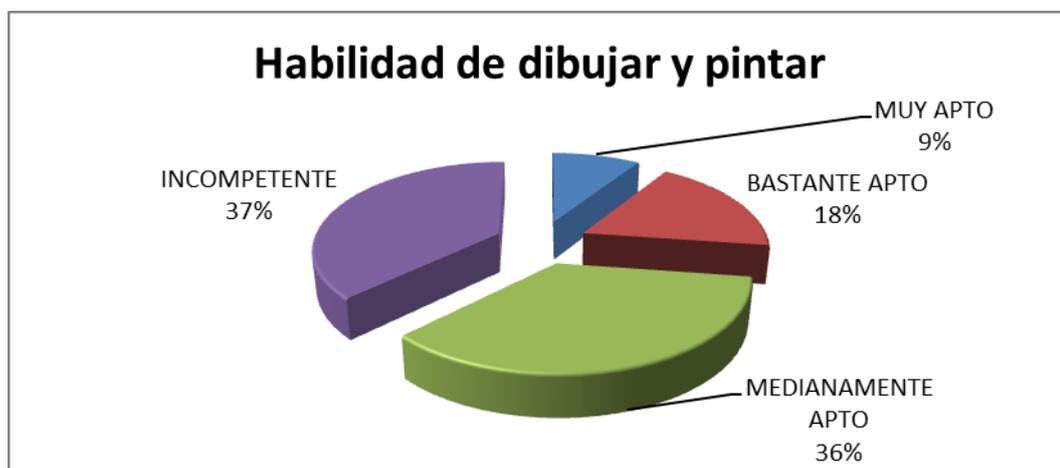
El 90% de docentes contestaron que sus estudiantes narra vivencias y anécdotas personales con espontaneidad en clase, 10% contestaron que poco. Muchos de sus estudiantes narran vivencias y anécdotas personales con espontaneidad en clase.

#### 4.1.2 RESULTADOS DE FICHA DE OBSERVACIÓN REALIZADAS A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI

1.- Dibuja y pinta los miembros de su familia desarrollando la atención y potencial creador.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	10	9.1%
2	APTO	20	18.2%
3	MEDIANAMENTE APTO	39	35.4%
4	INCOMPETENTE	41	37.3%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



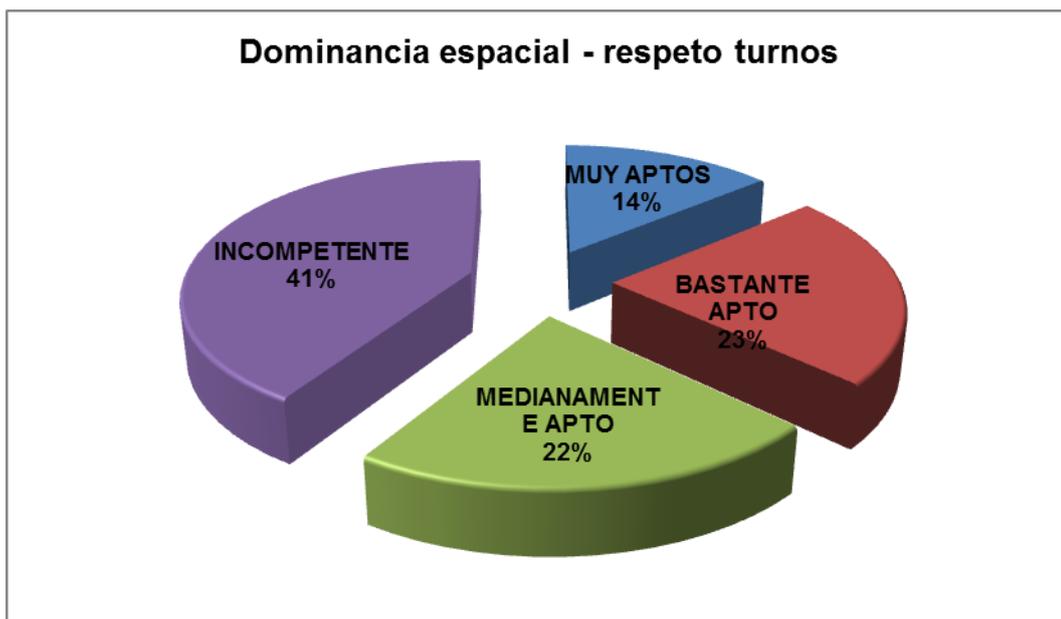
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 9.09% se aprecia que son muy aptos para dibujar los miembros de su familia, el 18.18% aptos, el 35.45% medianamente aptos, 37.27% son incompetentes. Los estudiantes son incompetentes para esta actividad

2.- Jugar al gato y al ratón con sus compañeros respetando reglas

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	14	12.7%
2	APTO	23	20.9%
3	MEDIANAMENTE APTO	32	29.1%
4	INCOMPETENTE	41	37.3%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



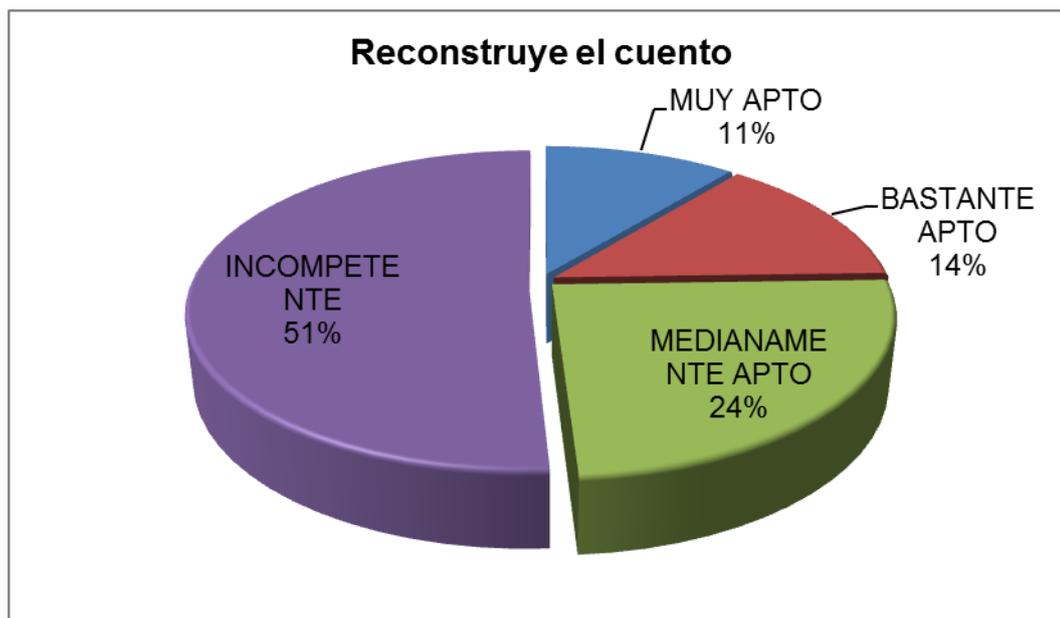
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 12.7% se aprecia que son muy aptos para jugar al gato y al ratón, el 20.9% aptos, el 29.1% medianamente aptos, 37.3% son incompetentes. Lo que demuestra que los estudiantes no son aptos para esta actividad

3.- Reconstruye el cuento escuchado participando con tus compañeros en clase.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	12	10.9%
2	APTO	15	13.6%
3	MEDIANAMENTE APTO	27	24.6%
4	INCOMPETENTE	56	50.9%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 10.9% se considera que son muy aptos reconstruir el cuento escuchado, el 13.6% son aptos, el 24.6% medianamente aptos, 50.9% son incompetentes. Los estudiantes son incompetentes para esta actividad

4.- Imita movimientos de animales con las partes del cuerpo, ejecutando distintas formas de desplazamiento.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	32	29.1%
2	APTO	35	31.8%
3	MEDIANAMENTE APTO	27	24.6%
4	INCOMPETENTE	16	14.5%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



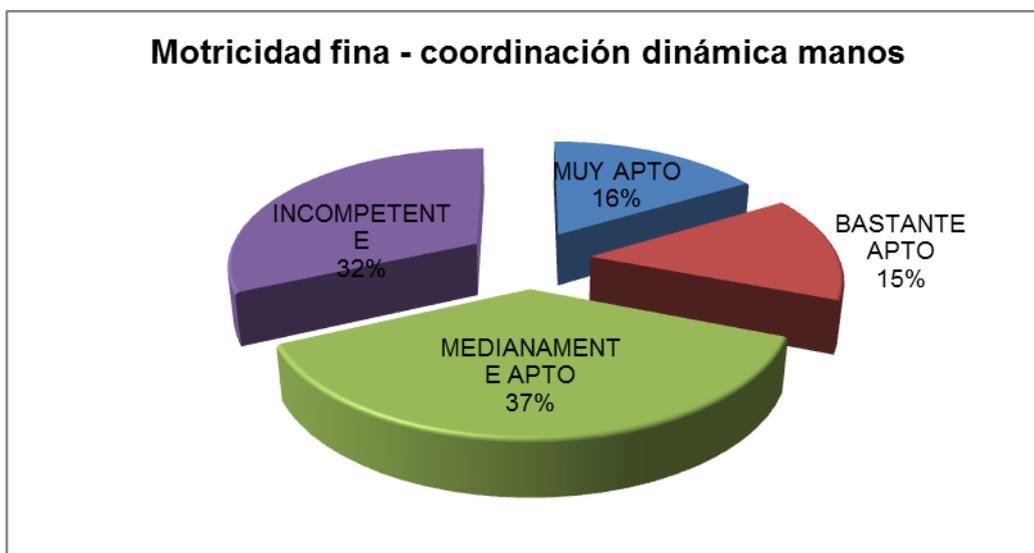
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 29.1% se considera que son muy aptos para imitar movimientos de animales, el 31.8% son aptos, el 24.6% medianamente aptos, 14.5% son incompetentes. Lo que evidencia que son bastante aptos para esta actividad

5.- Pasa mullos por la cuerda o cordón demostrando agilidad motriz de la pinza digital y manos.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	18	16.4%
2	APTO	16	14.5%
3	MEDIANAMENTE APTO	41	37.3%
4	INCOMPETENTE	35	31.8%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



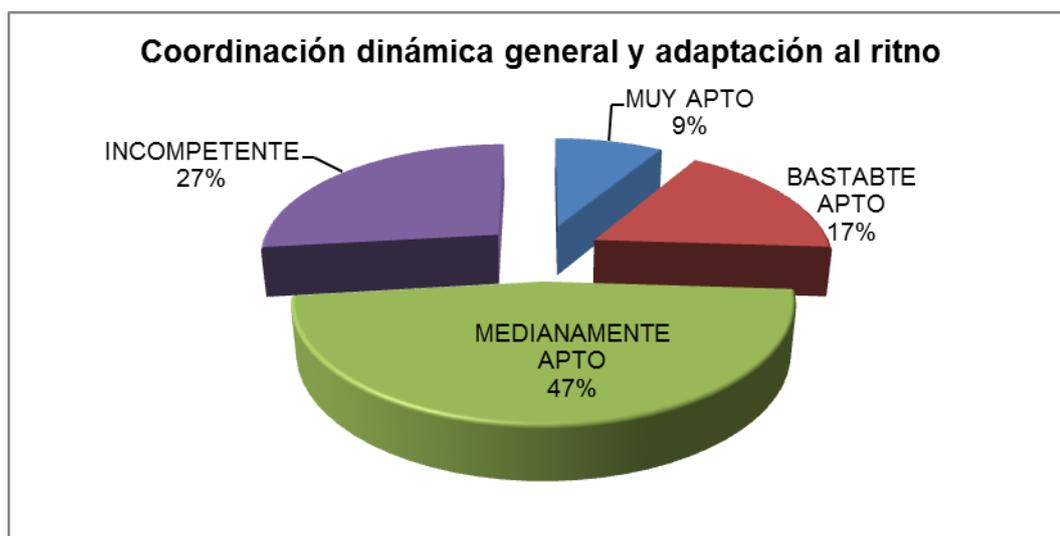
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 16.4% se valora que son muy aptos para pasar mullos por una cuerda, el 14.5% son aptos, el 37.3% medianamente aptos, 31.8% son incompetentes. Lo que evidencia que los estudiantes son medianamente aptos para esta actividad

**6.-** Baila de acuerdo al ritmo que escucha coordinando los movimientos corporales.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	10	9.09%
2	APTO	20	18.2%
3	MEDIANAMENTE APTO	49	49.5%
4	INCOMPETENTE	31	28.2%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



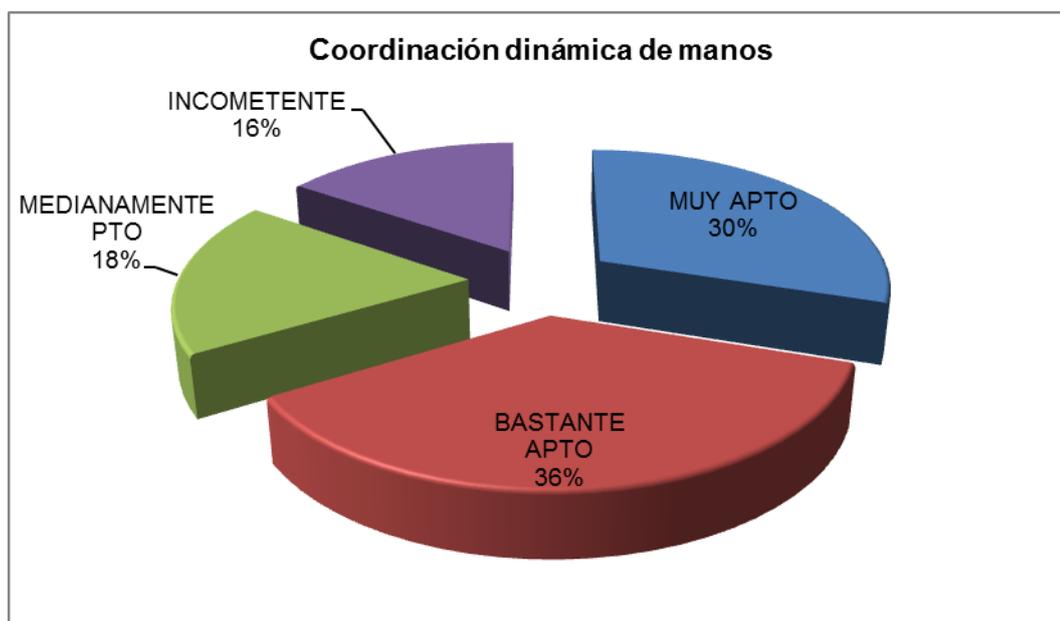
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 9.09% se considera que son muy aptos porque si coordinan sus movimientos corporales con facilidad, el 18.2% son aptos porque si coordina sus movimientos corporales, el 49.5 % medianamente aptos, 28.2 % son incompetentes. Los estudiantes son medianamente aptos para esta actividad

7.- Pega papel entorchado alrededor de la figura humana, recalcando tú sexo (niño/a.)

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	33	30%
2	APTO	40	36.4%
3	MEDIANAMENTE APTO	20	18.2%
4	INCOMPETENTE	17	15.4%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



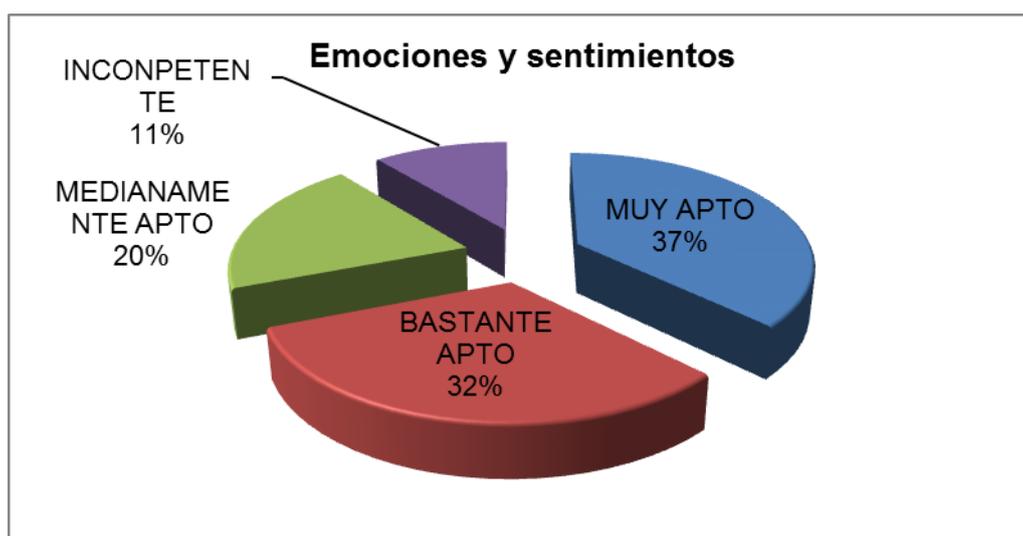
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 30% se aprecia que son muy aptos para armar rompecabezas del cuerpo humano el 18.2% son aptos, el 36.4% medianamente aptos, 15.4% son incompetentes. Los estudiantes son bastantes aptos para armar el rompecabezas del cuerpo humano.

8.- Realiza diferentes formas de saludos con sus compañeros expresando emociones y sentimientos.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	41	37.3%
2	APTO	35	31.8%
3	MEDIANAMENTE APTO	22	20%
4	INCOMPETENTE	12	10.9%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



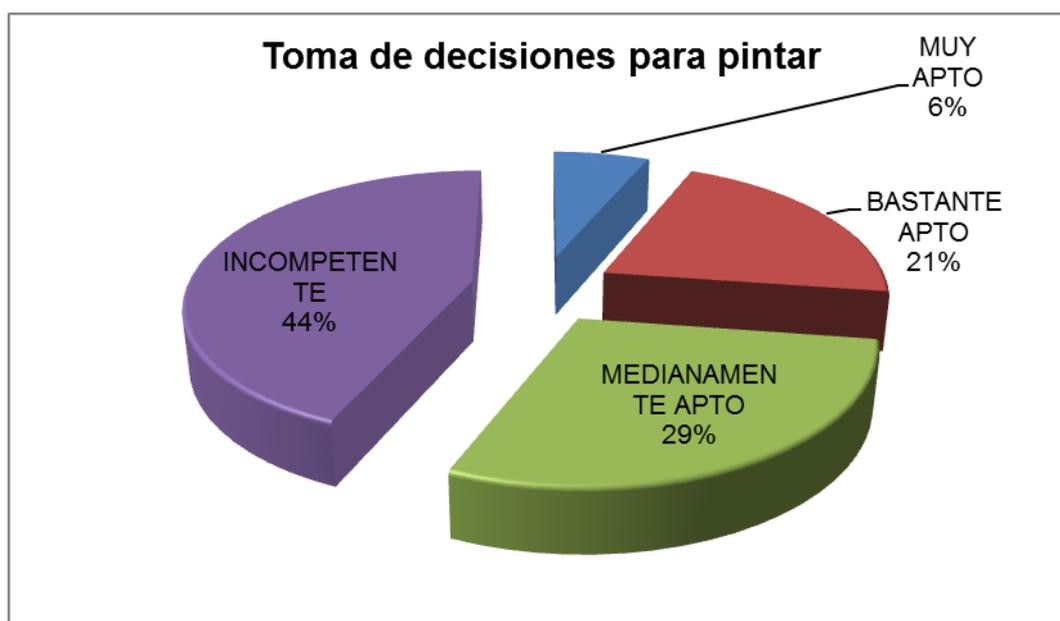
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 37.3% se aprecia que son muy aptos para realizar diferentes formas de saludo, el 31.8% son aptos, el 20% medianamente aptos, 10.9% son incompetentes. Lo que demuestra que los estudiantes son muy aptos para realizar diferentes formas de saludo

9.- Pinta la casita, tomando decisiones sencillas para esta actividad.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	7	6.4%
2	APTO	23	20.9%
3	MEDIANAMENTE APTO	32	29.1%
4	INCOMPETENTE	48	43.6%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



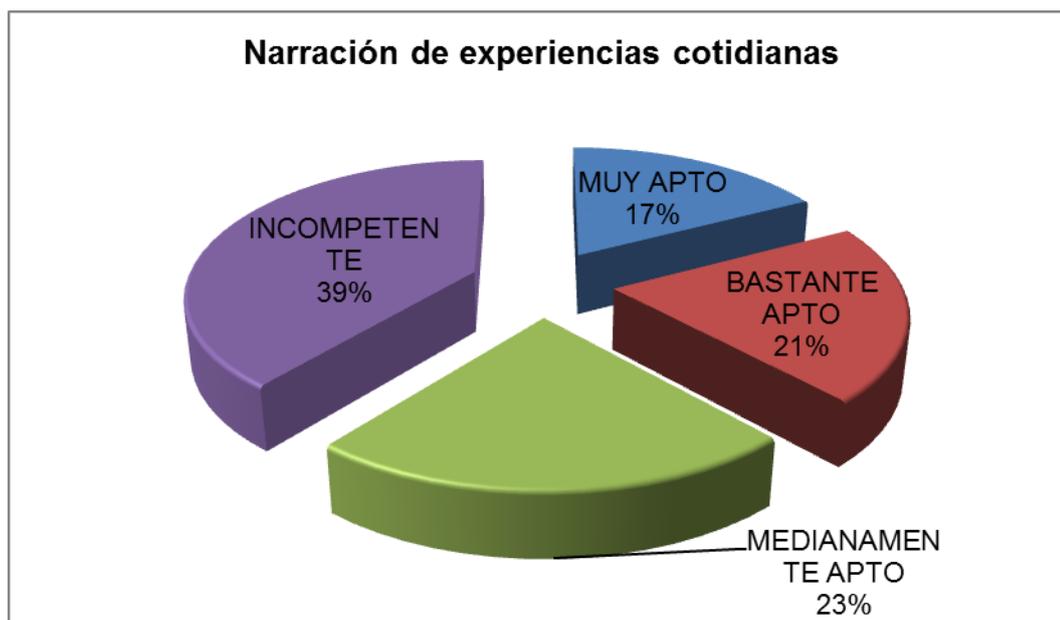
Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 6.4% se aprecia que son muy aptos para pintar la casa del color que quiera el 20.9% son aptos, el 29.1% medianamente aptos, 43.6% son incompetentes. Los estudiantes no son muy aptos para tomar decisiones sencillas.

10.- Narra experiencias cotidianas con sus compañeros y maestras.

N°	INDICADORES	F	%
1	MUY APTO	19	17.3%
2	APTO	23	20.9%
3	MEDIANAMENTE APTO	25	22.7%
4	INCOMPETENTE	43	39.1%
	TOTAL	110	100%

Fuente: Estudiantes parvularios



Autores: Lorena F. Guerrero A., Oscar V. Benavides N.

El 17.3% se aprecia que son muy aptos para narrar experiencias cotidianas, el 20.9% son aptos, el 22.7% medianamente aptos, 39.1% son incompetentes. Lo que demuestra los estudiantes no son comunicativos con sus compañeros y maestras.

## CAPÍTULO V

### 5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 CONCLUSIONES

De acuerdo a las encuestas aplicadas se observa que:

- Los docentes practican actividades lúdicas en la unidad educativa María Montessori, sin embargo, no se observa que los párvulos no son aptos para demostrar su atención y potencial creador a la hora de realizar su trabajo, determinando que no existe una adecuada planificación del juego o actividad física con un enfoque didáctico, centrado en el entretenimiento..
- Los docentes afirman que los párvulos participan y se desplazan libremente desarrollando habilidades y destrezas, sin embargo los niños al realizar gráficas no deciden con libertad en las actividades realizadas en la ficha de observación, es decir los niños son incompetentes.
- Los datos obtenidos de la investigación demuestran claramente que los niños y niñas no reflejan un desarrollo psicomotor acorde a su edad, los niños no han logrado desarrollar dinámica general con relación a los indicadores de su edad, lo que indica que no se ha logrado potenciar las capacidades perceptivas motrices.
- A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas, formas de solventar los problemas

comunicativos, así como actividades que posibilitan una asimilación de los contenidos de manera eficaz, lo que no se está demostrando en base a los resultados obtenidos en la ficha de observación.

- No existe un instrumento para el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje a través de la lúdica así desarrollar habilidades, destrezas de una manera eficaz.

## **5.2 RECOMENDACIONES**

- Se recomienda a los directivos de la institución educativa, que propicie talleres educativos enfocados en la lúdica, con estrategias de trabajo que permitan motivar a los docentes hacia una mejor participación en el proceso educativo, estrategias orientadas al desarrollo de técnicas para el mejoramiento de actividad lúdica en párvulos.
- Se sugiere a los docentes realizar actividades lúdicas dentro de clase. para así facilitar el aprendizaje integrando la creatividad y la libertad de decidir las actividades a realizar de acuerdo a su edad y la necesidad del niño.
- Nuestra recomendación es que los docentes de la institución tomen en cuenta las nociones básicas del niño antes de ejecutar técnicas de aprendizaje y reforzar a los niños con problemas motrices y cognitivos.
- Se recomienda a los docentes que se planifiquen tomando en cuenta las inteligencias múltiples utilizando la motivación permanente por aprender, así se lograra desarrollo de competencias

cognitivas, procedimentales, y actitudinales con el apoyo de la lúdica.

- Se recomienda realizar una guía de experiencias lúdicas para el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje a través de la lúdica, para que los docentes pongan en practica en el desarrollo de destrezas del niño en educación inicial..

## **CAPÍTULO VI**

### **6 PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1 TITULO DE LA PROPUESTA**

#### **GUÍA DE ESTRATEGIAS PARA EL ADECUADO PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA LÚDICA**

#### **6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA**

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social, en ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional, Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo; aspectos que son tomados en cuenta en la elaboración de la guía como alternativa de solución, cuya finalidad es dotar de elementos didácticos que puedan utilizarse en el mejoramiento de la calidad de atención educativa a los niños de educación inicial.

La propuesta sobre la elaboración de la Guía Didáctica para la aplicación de actividades lúdicas con niños de cinco años, es un documento que permitirá al maestro tener conceptualizaciones científicas sobre la base teórica de la psicomotricidad, además se determinará actividades y ejercicios en forma directa a ver la aplicación de éstos en el aula, a fin de que se pueda observar y evaluar si son aplicables para el desarrollo del niño de primer año de EGB.

Para la propuesta se tomó en cuenta la estructura organizativa de la Guía, la cual contiene elementos articulados en forma técnica y didáctica como son: objetivos, contenidos enfocados por unidades, procesos metodológicos, sistema de actividades, formas organizativas, recursos, y evaluación.

Es necesario hacer relevancia que la elaboración de la presente propuesta, se presenta como solución al problema de los alumnos de EGB, de la Unidad Educativa María Montessori, en donde se observa que la población infantil llega con escasas experiencias lúdicas que dificultan el desarrollo de destrezas adaptativas y propias de su periodo psicoevolutivo, un buen trabajo de estas destrezas posibilitará que los niños tengan buena caligrafía, su manos y cuerpo sean hábiles para diferentes actividades, expresión comunicativa y corporal, entre otros aspectos.

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas, en ese orden de ideas se ha desarrollado la presente investigación cuyo propósito es el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para educación pre escolar.

La lúdica tiene como centro al ser humano como ser social y contribuye a responder y participar activamente en la transformación de la

sociedad en la que vive; está inserta en un enfoque integral globalizado que se vincula con la Educación para darle continuidad y afianzamiento a la construcción del conocimiento, con sentido humanista y social, orientada a la formación de una cultura, dentro de las pautas de diversidad y participación, que facilite el desarrollo pleno sus potencialidades.

### **6.3 FUNDAMENTACIÓN**

#### **6.3.1 LA MOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL**

Muchos son los criterios de que el niño es muy creativo pero que ésta se apaga cuando ingresa a la escuela; en la actualidad una gran cantidad de niños que no tiene oportunidades para desarrollar el pensamiento creativo el que se origine en actividades dinámicas propias de su edad como el juego tradicional; las causas son muchas pero sobre todo porque un gran porcentaje de maestros no aplican estrategias activas y específicas para la edad del estudiante; el maestro desempeña roles autoritarios cambiando totalmente el escenario de aprendizaje del niño, quién experimenta desajustes, pues a su corta edad debe “entender” que en casa tenía “todo el día para jugar” y que iniciada su etapa escolar, una gran parte del día debe mantenerse inactivo, situación que se ve alejada de la realidad del desarrollo Psico-evolutivo del niño porque el maestro no lo guía al trabajo del juego en todas las actividades diarias de la vida.

#### **6.3.2 ROL DEL DOCENTE EN EDUCACIÓN INICIAL**

La formación permanente de los docentes es un proceso que demanda, dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar; es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el

interés de los contenidos a desarrollar; el enfoque humanista encomienda una serie de tareas orientadas al plano personal y social, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo.

Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo; desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, se exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad.

En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica con estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

El objetivo de la educación es atender los diferentes niveles donde se expresa el propósito de formar al individuo integralmente, fines que podrán alcanzarse cuando se posibilita la propuesta de actividades tanto intelectuales, físicas, socio-emocionales, y otras, como brindar la oportunidad de integrar las actividades del cuerpo, valiéndose de la educación física y de la expresión corporal; en el ambiente educativo desde el nivel inicial se suman las actividades de la mente como son: las gráficas, lúdicas y perceptivas; por ejemplo los ejercicios que se relacionan con el dibujo de un círculo, pueden ser los bailes en rueda, las rondas, el pintar dentro y fuera del círculo, trozar y pegar papeles por el

contorno de la figura, etc. El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e investigación sobre el movimiento y el acto.

### 6.3.3 EL NIÑO DE 5 A 6 AÑOS

SERRAGA Areneo, (2000:63) expresa que:

**“La niñez mediana, es un período que se producen muchos cambios en la vida de un niño. A esta edad, los niños, ya pueden vestirse por sí solos, atrapar una pelota más fácilmente solo con las manos y amarrarse los zapatos. Lograr independizarse de la familia es ahora más importante. Acontecimientos como comenzar a ir a la escuela, hacen que estos niños entren en contacto permanente con el mundo exterior”.**

Este autor afirma que la niñez se denomina primera infancia porque su mundo comienza a abrirse ante él, se hará más independiente y comenzará a prestar más atención a los adultos y niños que están fuera de la familia, en esta edad como respuesta al desarrollo de su capacidad de observación y socialización comenzará a explorar y cada vez más preguntará sobre las cosas que lo rodean.

Antecedentes que nos llevan a la reflexión que para poder definir lo que es niñez, no debemos olvidar que es una transición en la vida del niño, es por eso que él va teniendo una serie de pasos que van cambiando en esta edad del niño; e incluso la independencia de la familia cumple un rol ahora en su personalidad del niño ya sea por el permanecer más tiempo, con el contacto de otras personas que se encuentran en su medio ambiente.

### **6.3.3.1 Características del niño de 5 a 6 años**

Este proceso de desarrollo psicomotor y evolutivo del niño no es fácil resumir en forma generalizada, por lo que a continuación se precisa con exactitud, ciertas características del niño que permiten identificar esta etapa de vida en las áreas:

- Social
- Intelectual
- Lenguaje oral y escrito
- Físico
- Psicológica

#### **Características sociales**

El niño al ampliar el ámbito de participación al iniciar su actividad escolar, inicia un período de relación con otras personas tanto de su edad como adultos, los mismos que inicialmente son totalmente desconocidos pero posteriormente se convierten en sus amigos y conocidos.

El desarrollo del lenguaje verbal a los cinco años le facilita notoriamente sus habilidades comunicativas y de relación con los demás, por propia iniciativa se le despierta el interés por lo que está a su alrededor por lo que abre su entorno con respecto a intereses de los cuatro años que se circunscribe a su hogar; se puede concluir que a medida que el niño tiene contacto con los objetos del medio que genera conocimiento físico, y que, comparte sus experiencias con otras personas que le brinda el conocimiento social, logra una mejor estructuración del conocimiento lógico-matemático, según VERA, Alfredo (2000:81) se describen las siguientes características:

- Mayor estabilidad emocional
- Buena adaptación social
- Sentimientos interindividuales de afecto, simpatía, antipatía
- Sentimiento de vergüenza
- Supera dificultades
- Posee confianza en sí mismo
- Regula sus intereses
- Posterga sus deseos
- Respeta normas establecidas por el adulto y compañeros de juego
- Cooperar y ayuda con entusiasmo a los adultos y niños
- Comparte sus pertenencias
- Adquiere la noción de peligro
- Establece conversaciones con facilidad

### **Características Intelectuales**

En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo, las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget estadio del pensamiento preoperatorio, las características intelectuales se las asocia con el desarrollo cognitivo que se refiere al conocimiento de conceptos básicos.

En el área intelectual se identifica un progreso notorio en el lenguaje y por tanto en la expresión de sus ideas, manteniendo diálogos con adultos y niños, lo que favorece su éxito en la escuela, GÁRATE, Gloria Marlene (2008:37) señala como características intelectuales las siguientes:

- A esta edad comienzan a hablar y a expresar sus ideas. Esto es importante para tener éxito en la escuela.
- A medida que interactúa con objetos y situaciones cotidianas organiza y comprende la realidad cada vez de manera más objetiva.
- Anticipa efectos en relación con causas y encontrando la justa explicación para fenómenos sencillos que se le presentan o que puede observar espontáneamente.
- Anticipa el significado de lo escrito. También pregunta "¿qué dice acá?".
- Comienza a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.
- Comienzan a comprender la hora y los días de la semana.
- Crea espacios alejados de los límites estrechos de su percepción y los transforma.
- El lenguaje ya está completo en estructura y forma, asimiló las convenciones sintácticas y se expresa con frases correctas y terminadas
- El trabajo tridimensional le permite estar en contacto directo con lo corporal.
- En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo. Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget estadio del pensamiento preoperatorio.
- En las explicaciones que encuentra para los fenómenos que observa, aparece el predominio de la percepción y su incapacidad para relacionar ésta en un sistema que pueda orientarlo hacia determinadas generalizaciones.

- En los 5 años concretamente presenta habilidad manipulativa y desarrollo digital.
- Escucha detalles, esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad.
- Formula hipótesis de escritura, en las que basa su propio sistema; las varía al obtener nueva información sobre la escritura convencional.
- Ha enriquecido su vocabulario.
- Hablan entre sí sobre ellos mismos y sus familias.
- Hacia la finalización del nivel inicial afirma la conservación de la cantidad, porque su intuición articulada dio paso a la operación (implicando coordinaciones de las representaciones del nivel pre-lógico, organizadas en todos coherentes o sea sistemas)
- Incorpora nuevos materiales.
- La mayoría demuestran una viva imaginación. Al hablar entre sí, sus historias parecen ser muy reales.
- Las representaciones varían, son más figurativas y se diversifica la forma de la representación de un objeto.
- Les gustan las rimas tontas, las adivinanzas y los chistes.
- Mientras juegan, practican el lenguaje que aprenden en la escuela.
- Puede transmitir sus sentimientos y pensamientos; acceder al de los otros.
- Pueden prestar atención por más tiempo. Pueden seguir con mayor concentración el hilo de una narración.
- Recuerda lo que pasó y anticipa lo que aún no ha ocurrido, es decir que se extiende el tiempo (agrega el pasado y futuro representativos)
- Se enfrenta con la existencia de otros puntos de vista al interactuar con otros niños en la interacción con el medio, fomentándose así la descentralización.

- Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vincula a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales.

### **Características de Lenguaje oral, escrito, gráfico**

Al desarrollarse en esta edad su destreza social y comunicativa, también desarrolla el lenguaje verbal, incorpora varios vocablos y los expresa sin dificultades, articula frases, lo que le permite comunicarse con efectividad entre los niños de su edad y con adultos inclusive si no son sus allegados; además el niño a los 6 años, ya ha desarrollado habilidades para mantener una posición correcta para dibujar, maneja el lápiz con firmeza y sus trazos son continuos y más enérgicos; lo que le permite con mayor precisión expresar sus ideas en forma gráfica.

MÁRMOL, Carlos, (2001:98) identifica las siguientes características de lenguaje oral, escrito y gráfico:

- Al escuchar la lectura de cuentos se interioriza con la direccionalidad de la escritura, estructura de los textos, aspectos de la lengua escrita que se diferencian de la oral, su valor significativo y comunicativo.
- Anticipa el significado de lo escrito. También pregunta "¿qué dice acá?"
- Conoce que las marcas en un cartel, envases, etc. representan un significado.
- Dibuja de una manera reconocible, no necesita acompañarlo de una explicación verbal para que resulte entendible, además dibuja líneas rectas y oblicuas.

- El lenguaje ya está completo en estructura y forma, asimiló las convenciones sintácticas y se expresa con frases correctas y terminadas
- Es capaz de aislar una palabra y preguntar por su significado, y escucha detalles.
- Formula preguntas que tienen más sentido, son prácticamente razonables: "¿para qué sirve esto?", "¿cómo funciona?".
- Formula preguntas sobre otras lenguas y efectúa comentarios sobre el habla de otros, pronunciación, acento.
- "Lee" y "escribe" de acuerdo con los principios que ha ido construyendo.
- Pregunta para informarse porque realmente quiere saber, no sólo por razones sociales o por practicar el arte de hablar.
- Representa los animales en horizontal y de perfil preferentemente, teniendo así los rasgos que los identifican.
- Representa, en general, de frente la figura humana (posee dos dimensiones: alto y ancho. Luego lo hará de perfil.
- Sus producciones se complejizan, al aparecer la exploración y reconocimiento del espacio gráfico, las figuras comienzan a ser verticales; cuando las representa en forma horizontal dice que "están acostadas "...
- Sus respuestas se ajustan a lo que se le pregunta.

### **Características Físicas**

Respecto al desarrollo físico como el desarrollo de otras destrezas es determinante el medio en el que se desenvuelve el niño y la calidad de atención que recibe, en este contexto los rasgos evolutivos comunes a la especie humana, el crecimiento físico y del movimiento de cada niño se va configurando directamente bajo la acción de distintos factores

ambientales, desde la alimentación que recibe a la actividad que desarrolla, y del medio geográfico al entorno cultural y social; MÁRMOL, Carlos, (2001:97) además respecto al desarrollo físico es necesario destacar que influye factores de origen genético, por ejemplo no se puede esperar que un niño indígena tenga una estatura similar que un niño de descendencia afro, el segundo sin duda alcanzará mayor estatura, este mismo autor señala las siguientes en esta área de desarrollo del niño.

- Peso: 40 a 60 libras y una estatura: 70 a 110cm.
- Se mueve con seguridad e independencia.
- Salta, corre con uno o con ambos pies, pero también camina en puntas de pie.
- Camina sobre una tabla colocada a 50cm del suelo.
- Se suspende de la barra en diversas formas; con las manos, con los pies, con las piernas o en forma mixta.
- Lanza y recibe la pelota con seguridad.
- Se identifica con el sexo.
- Maneja con precisión las herramientas.
- Es activo, dinámico, inquieto por lo que el juego es su actividad central.

### **Características Psicológicas**

En la edad de cinco años para el niño se da inicio una el inicio a una nueva etapa importante en su vida, se inicia de cierta manera el desapego del ambiente familiar para iniciar su etapa escolar, motivo por el cual padres advierten notables cambios en la evolución de los hijos, por otra parte los maestros, en cambio advierten problemas emocionales que vive el niño, en cuanto a su ambiente familiar, especialmente cuando son hijos únicos que han compartido la mayor parte del tiempo con adultos.

En la obra de Psicología Educativa de LEIS, Raúl: (2001:38) entre los cinco a seis años de edad se identifican características psicológicas como las siguientes:

- Es animista, da vida a los objetos.
- Distingue la realidad de la fantasía.
- Es preguntón incansable por conocer todo.
- Le interesa la respuesta que recibe.
- Aumenta su capacidad de atención
- Necesita compañía de otros niños.
- Es observador, investigador, experimentador por excelencia.
- Resuelve sencillos problemas.
- Es imaginativo.
- Cree en la existencia de fantasmas y es temeroso.
- Lleva a efecto un programa de juego establecido de un día para otro.
- Representa con facilidad las actividades diarias..

## **6.4 OBJETIVOS**

### **6.4.1 OBJETIVO GENERAL**

- Diseñar una guía de estrategias para el adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la lúdica.

### **6.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Proporcionar a los docentes parvularios una guía didáctica con estrategias para el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje por medio de la lúdica

- Investigar y ejemplificar estrategias lúdicas para desarrollar la autonomía y creatividad en cada una de las disciplinas de la educación pre escolar.
- Socializar el manual a través de un taller dirigido a los docentes para concientizar la importancia de la lúdica en la formación integral del niño.

## **6.5 Ubicación sectorial y física**

La investigación se llevó a cabo en:

Provincia: Imbabura

Ciudad: Ibarra

Dirección: calles Salinas y García Moreno

## **6.6 Desarrollo de la propuesta**

Para mejorar la experiencia lúdica en la educación inicial se pone a consideración una propuesta con estrategias para el adecuado proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la lúdica, cada una de las guías contiene los datos informativos, sobre el nombre de la guía, el número de participantes por juego, el lugar y los recursos necesarios.

En cada una de las guías planificadas de la propuesta se presenta las actividades iniciales, etapa para la cual se propone juegos, rondas o cantos, para luego pasar al proceso de desarrollo de la clase, cuando es el caso se presenta además la variante de cada uno de las guías o fase.

Esta guía contribuirán al proceso de enseñanza escolar, en la primera unidad el objetivo primordial es que los docentes tenga una breve reseña de lo que es la experiencia lúdica y sus estrategias; en la segunda

unidad se encuentra la metodología adecuada, competencias que se pueden utilizar en la educación inicial y conseguir ejecutar conocimientos significativos que mejoren el conocimiento y nociones básicas que el niño y la niña necesitan en su etapa escolar.



## **PRESENTACION**

### **¿Sabías que?**

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento, es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades.

Lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la

actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

## ¡Nuestra meta!

¡Aprendiendo con la lúdica! Es una guía diseñada como apoyo para las docenes de pre-básica tomando en cuenta que los niños/as requieren la utilización de estrategias adecuadas para su aprendizaje, por ello hemos visto necesario realizar esta guía con las herramientas y metodologías necesarias para conseguir un mejor desempeño en su labor educativa, Su importancia radica en el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

## ¡ATRÉVETE A DESARROLLAR CONOCIMIENTOS CON LA LÚDICA!

El desarrollo de la lúdica fomenta la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, así que ha desarrollar tus conocimientos necesarios para aprender.

## SORPRÉNDETE DE LA LÚDICA EN EL ASPECTO CONDUCTUAL



- ✚ Desarrolla el espíritu crítico y autocrítico,
- ✚ La iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto,
- ✚ La perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad,
- ✚ La audacia, la puntualidad, la sistematicidad,
- ✚ La regularidad, el compañerismo, la cooperación,
- ✚ La lealtad, la seguridad en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

## **OBJETIVO GENERAL**

- ♥ Guiar al docente con estrategias adecuadas en proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la lúdica.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- ♥ Promover la participación creativa y activa en la adquisición de los aprendizajes a través del juego-aprendizaje
- ♥ Aprovechar el juego como estrategia innata de los niños/as, permitiendo potencializar los aprendizajes adquiridos a lo largo de su enseñanza.

## **¿COMO UTILIZAR LA GUIA?**

Este trabajo ha sido creado con la finalidad de apoyar a docentes, tutores, y padres de familia que tienen niños en edad de cinco años

Por tal motivo es importante aplicar de la manera correcta, usando cada ejercicio de manera permanente, con plena conciencia de que los resultados no van a ser

inmediatos, y que requieren la total disposición de ayudar a quienes lo necesiten.

Lee detenidamente cada actividad, ya que es importante que lo realices correctamente para un mejor aprendizaje.

Cada una de las estrategias llevan en si un cúmulo de experiencias, vivenciales, ya que están plasmadas de alegría y diversión en donde los niños y niñas en esta edad especialmente ponen en juego su fantasía, su imaginación y su creatividad al disfrutar minuto a minuto las diferentes actividades lúdicas.

***Enséñame a ser obediente a las reglas que nos impone el juego***

***Enséñame a no preferir ni recibir elogios inmerecidos***

***Enséñame a ganar, si me fuera posible***

***Pero, si yo no pudiera, enséñame sobre todo a***

***perder”***



## RECURSOS DIDACTICOS

### ¿PRESTA ATENCIÓN A LO QUE VAMOS A NECESITAR?

- ♥ Una maestra con actitud positiva, que transmita alegría, creatividad y mucha afectividad.
- ♥ Un ambiente cálido y acogedor
- ♥ Alfombra, suave, o colchonetas
- ♥ Mesas y sillas cómodas para trabajar
- ♥ Patio y lugares lúdicos para jugar
- ♥ Instrumentos musicales
- ♥ Gráficos y rompecabezas de la figura humana
- ♥ Espejo grande.
- ♥ Sogas, cajas de juguete, globos

- ♥ CD, grabadora, tarjetas de vestimenta y animalitos.



## **TÉCNICA Nº 1**

**TEMA: JUEGOS PARA EL DESARROLLO  
SOCIAL Y EMOCIONAL**



**A ESTA EDAD:**

- Comparte sus juguetes
- Es capaz de seguir una serie de instrucciones simples que le ordena su maestra
- Muestra cierta comprensión de las cosas que están bien y lo que está mal
- Se compara con otros compañeritos
- Desarrolla amistades e interactúa con ellos

- Juega con su imaginación

**¡Atención! antes de empezar**



Para desarrollar las actividades es necesario enseñar al niño cuales son las posiciones adecuadas:

- Sentarse bien, apoyado la espalda a la silla
- Acercar la silla la a mesa
- Poner atención a su maestra cuando ella lo indique
- Respetar y ser afectuoso

**¡A JUGAR SE HA DICHO!**

## JUEGO: EL ENCANTADOR DE SERPIENTES

**TEMA DE CLASE: CONOCIMIENTO DEL ESPACIO LÚDICO**

OBJETIVO: Desplazarse con naturalidad y tranquilidad en espacios lúdicos

MATERIALES: Una flauta original o hecha de cartón. Ulas o cestas, lazos de papel crepe en cuatro colores, un gorro, música.

**COMO LO VAMOS HACER:**

- ✚ Explicar a los niños el desarrollo del juego, para ello colocamos en cada esquina 1 cesta de diferente color (total cuatro) a continuación se colocará un distintivo (un lazo) a cada niño del color de la cesta en su cabeza y se ubicarán los niños y las



niñas en el patio indistintamente, luego en el momento que el encantador de serpientes toque la flauta los niños se convierten en serpientes y deben reptar siguiéndole al encantador.

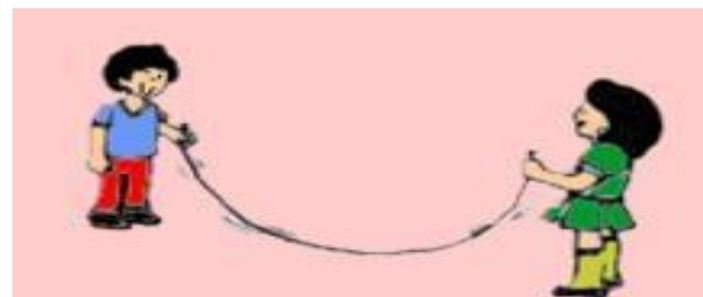
- ✚ Cuando deje de tocar la flauta se quedarán inmóviles las serpientes.
- ✚ Luego el encantador continúa tocando la flauta y las serpientes deben dirigirse a la cesta correspondiente de acuerdo al color. Una vez en las cestas el encantador toca otra vez la flauta y las serpientes salen de sus cestas para formar y convertirse en una sola serpiente gigante de colores. para ello los niños deben cogerse de los tobillos y unirse; el encantador deja de tocar la flauta y la serpiente se queda dormida.
- ✚ Por último la serpiente gigante al escuchar al encantador de serpientes otra vez la flauta se separa y regresan a sus cestas las serpientes de acuerdo al color. (el encantador puede simular tocar la flauta y poner una pista en la amplificación o grabadora para lograr una mejor motivación).

- ✚ “Por último los niños comentan que les ha aparecido el juego, si les ha resultado difícil hacer la gran serpiente.

**INDICADOR DE EVALUACIÓN:** reptar en el espacio lúdico cumpliendo consignas de la docente de acuerdo al juego dirigiéndose a su cesta correspondiente.

## JUEGO DE ROLES

**TEMA DE CLASE: CONFIANZA EN SÍ MISMO Y EN LOS DEMÁS.**



**OBJETIVO:** **valorar** la importancia de cooperar entre todos para sentirse bien.

**MATERIALES:** Sogas, cajas mascota de juguete, globos

**CÓMO LO VAMOS HACER:**

- ✚ Se explica a los participantes que vamos a jugar al lazarillo.
- ✚ Se inicia formando un camino con sogas luego deben formar parejas.
- ✚ A continuación uno de los participantes se debe vendar los ojos y conducir a su compañero hacia un lugar donde está un “tesoro” (una caja que contenga algún estímulo que motive a los niños, puede ser una mascota de juguete, un globo....) etc.
- ✚ El niño que haya guiado a su compañero dándole la mano y explicándole por dónde tiene que ir será el siguiente en vendarse los ojos y se cambiará el recorrido del camino.

✚ Cuando todos los niños hayan llegado al tesoro lo podrán abrir y repartirlo; Ellos mismos serán los que se repartan el premio, de forma que todos salgan ganando. Si el reparto supone un problema para los niños, se aprovechará esta oportunidad para hacer referencia a las emociones de los demás y profundizar en las habilidades interpersonales.

**EVALUACIÓN:** demuestra seguridad y confianza en sí mismo y en los demás.

## RONDA DE LOS OFICIOS

### TEMA: JUGANDO A LOS OFICIOS



**OBJETIVO:** Imitar el oficio asumido con agilidad

**MATERIALES:** CD, grabadora, tarjetas vestimenta.

#### CÓMO LO VAMOS HACER

- ✚ Formar un círculo en el patio tomados de las manos van girando alrededor y entonan la canción “sobre el puente de Ajavì todos bailan todos bailan.

- ✚ Se detiene la ronda y se sueltan de las manos y un niño sale al centro de la ronda y presenta una tarjeta con el oficio que deben interpretar con movimientos imitativos ejemplo: lavandera, costurera, carpintero, peluquero.....

- ✚ Expresar que oficio les gustaría ser de grande.

- ✚ Representar el rol del oficio que más le agrade expresando una frase alusiva a su oficio.

**EVALUACIÓN:** participa activamente en la ronda.

## DESEMPEÑO NUEVOS PAPELES

### TEMA: JUGANDO A IMITAR

#### DEFINICION:

Se trata de imitar a animales, en lo que cada equipo-animales tienen que desempeñar el papel y acciones de los animales escogidos.



### **OBJETIVOS:**

- Fomentar la idea de grupo.
- Provocar un ambiente distendido.
- Desarrollar la comunicación y la cohesión.

### **DESARROLLO:**

- Reunir al grupo de niños y dividirlos en dos grupos.
- Van a tomar parte de una comedia haciendo movimientos y sonidos de animales.
- Antes de iniciar la actividad hacer que los integrantes corran, se agachen, troten, etc., ayudándolos a pensar en animales específicos para representarlos, como: pájaros, perros, etc.
- Si no se ponen de acuerdo sugerir a uno de los grupos para que el otro no se entere.
- El otro grupo tendrá que adivinar el animal que están simbolizando.

- Se le da oportunidad de representar un animal a cada niño.

### **EVALUACIÓN:** Debe girar en torno a:

- Las dificultades para introducirnos en el papel a representar, así como en las inferencias que esto puede tener en la vida real (problemas de comunicación en determinados contextos).
- Las muestra de afecto, cooperación, etc., recibidas y otorgadas.
- Los niveles de comunicación entre los distintos grupos de animales.
- Grado de humanización de los animales. Posibles conductas trasladadas a ellos.

## OBSERVO A LOS DEMAS

### TEMA DE CLASE: ME CONOZCO CON MIRADAS

#### AMBIENTACIÓN

##### En el bosque de la China

En un bosque de la China  
El chinito se perdió  
Como yo andaba perdida  
nos encontramos los dos.(bis)  
Era de noche y el chinito  
tenía miedo  
miedo tenía de andar solito  
Anduvo un rato  
y se sentó  
junto al chinito  
junto al chinito me senté yo.  
Era de noche y el chinito  
tenía miedo  
miedo tenía de andar solito.  
Anduvo un rato



y se sentó  
junto al chinito  
junto al chinito me senté yo.

Y yo que si  
y él que no  
Y yo que si  
y él que no  
Y al cabo fuimos, y al cabo fuimos  
y al cabo fuimos de una opinión.

#### DEFINICION:

Consiste en buscar con las miradas de otras personas para preguntarse los nombres.

#### OBJETIVOS:

- Conocer los nombres.
- Favorecer el mutuo conocimiento.
- Favorecer una buena comunicación.

#### DESARROLLO:

- Los jugadores están de pie en un círculo.  
La maestra explica el juego.

- Se trata de buscar los ojos de las otras personas y cruzar nuestra mirada con la suya.
- En el momento, ambos jugadores caminan para encontrarse y preguntarse sus nombres, al mismo tiempo que se saludan.
- La maestra explica que solo podrán iniciar el camino de encuentro cuando se están mirando fijamente dos personas.
- Una vez que se han presentado, vuelven al círculo para seguir buscando los ojos de las otras personas.

#### **EVALUACION:**

- Es importante evaluar lo sucedido en el juego:

- Que personas han seleccionado visualmente .
- Quién tomaba la iniciativa para iniciar el camino de la representación, que sucedía físicamente, etc.
- **También es importante reflexionar sobre las dificultades de la comunicación visual y su importancia para una buena comunicación.**



## JUEGO ENTRANDO AL BOSQUE

### TEMA DE CLASE: IMITANDO A LOS ANIMALITOS



**OBJETIVO:** Desarrollar la coordinación motriz gruesa

**MATERIALES:** Tarjetas con figuras de animales.

#### CÓMO LO VAMOS HACER

- ✚ Se organiza el grupo en tres equipos. El profesor les dirá a los niños: Vamos a imaginar que entramos al bosque y en él veremos muchos animales que saltan: conejos, ranitas, canguros y muchos otros que se mueven mediante saltos.

- ✚ A la orden del profesor ellos imitan el animal que está en el piso y así cambiarán de lugar cuando este les indique.
  - ✚ Al finalizar el profesor orientará a los niños sentarse a su alrededor en círculo y promoverá una conversación con ellos.
  - ✚ ¿Qué vimos en el bosque?
    - ¿Cómo era la ranita?
    - ¿De qué se alimenta?
    - ¿Qué color tiene?
    - ¿Y el conejo?
    - ¿Cuál es su color?
    - ¿Qué sientes al tocarlo?
    - ¿Cómo saltan los conejos?
    - ¿Te gustaría tener uno? ¿Por qué?
  - ✚ Con este juego se desarrolla la expresión oral. Se promueve la conversación acerca del mundo que los rodea específicamente de su medio ambiente.
  - ✚ De igual forma se trabaja el desarrollo sensorial, con la identificación del color. Se utiliza en la parte principal de la clase.
- EVALUACIÓN:** coordino los movimientos imitando a los animalitos del bosque

**EXCELENTE... LO HICISTE  
MUY BIEN.**

**TERMINAMOS CON LA  
LÚDICA SOCIAL Y  
EMOCIONAL.**

## **EVALUEMOS A NUESTROS NIÑOS!**

<b>Actividad</b>	<b>si</b>	<b>no</b>
♥ Se desplaza con naturalidad en el espacio que realizo la actividad		
♥ Siguió instrucciones simples que ordeno la maestra		
♥ Se sintió bien y coopero al realizar la actividad		
♥ Desempeño e imito acciones con facilidad.		
♥ Desarrollo su coordinación motriz en la realización de los juegos		
♥ Cooperera sin ninguna dificultad en las actividades que se realiza en clase.		

# TÉCNICA Nº 2

**BIENVENIDOS**

**AL MUNDO DEL DESARROLLO**

**FÍSICO (MOTRICIDAD FINA Y**

**GRUESA)**



**A ESTA EDAD:**

- dibuja cruces y círculos
- camina y salta hacia atrás repetitivamente.
- realiza la pinza digital
- puede recortar líneas continuas

- dibuja figuras
- realiza modelado, entorchado y rasgado

## ¡SABES QUE ES LA MOTRICIDAD EN LOS NIÑOS!

La **motricidad** es la estrecha relación que existe entre los movimientos, el desarrollo psíquico, y desarrollo del ser humano. Es la relación que existe entre el desarrollo social, cognitivo afectivo y motriz que incide en nuestros niños (as) como una unidad. Antes de relacionar los ejercicios de motricidad fina detallaremos en qué consiste la motricidad gruesa y fina.

- **Motricidad gruesa:** Son acciones de grandes grupos musculares y posturales. Movimientos de todo el cuerpo o de grandes segmentos corporales.
- **Motricidad fina:** Es la acción de pequeños grupos musculares de la cara y los pies. Movimientos precisos de las manos, cara y los pies.

EJERCICIOS.	METODOLOGIA.
Palmas unidas abrir y cerrar los dedos.	Parado, piernas separadas al ancho de los hombros, flexión de los brazos a la altura del pecho, abrir y cerrar los dedos.
Abrir las palmas, tocándose la yema de los dedos.	Parado, piernas separadas al ancho de los hombros, flexión de los brazos a la altura del pecho, abrir las palmas de las mano, tocándose las yemas de los dedos
Con los dedos unidos convertirlos en un pez.	Parado, piernas separadas al ancho de los hombros, flexión de los brazos a la altura del pecho, los dedos unidos convertirlos en un pez.
Con los dedos separados volar como un pájaro.	Parado, realizar movimientos de las manos y dedos hacia abajo y arriba.
Estirar el elástico.	Parado, brazos flexionados al pecho. Extender los brazos a los laterales con los dedos unidos y al final abrir los dedos.
Imitar tocar una trompeta.	Parado. Brazos flexionados al pecho como si sujetara una trompeta hacer pequeños movimientos con los dedos imitando la opresión de los pulgares.
Abrir y cerrar los dedos apretando una pelota de goma pequeña.	Parado, piernas separadas al ancho de los hombros flexionar los brazos a la altura del pecho, flexionar y extender los dedos.
Pasar la pelota hacia la otra mano.	Parado, piernas separadas al ancho de los hombros flexionar los brazos a la altura del pecho, pasar la pelota de una mano a otra.
Enrollar la pelota con hilos.	Parado, brazos flexionados a la altura del pecho apretar los puños, realiza movimientos circulares como si se enrollará hilos en un ovillo. Realizarlos con ambas manos.
Rodar objetos con los dedos.	Parado con las piernas en forma de paso, el tronco semiflexionado al frente rodar un objeto con los dedos.

## **OBSERVEMOS EL SIGUIENTE**

### **CUADRO.**

## **VAMOS JUGAR CON LA MOTRICIDAD**

### **JUEGO PASOS DE ELEFANTE**

#### **TEMA: MOVIMIENTOS CORPORALES**



**Un elefante se balanceaba,  
sobre la tela de una araña,  
como veía que resistía  
fueron a buscar otro elefante.  
Dos elefantes se balanceaban  
sobre la tela de una araña.....**

**OBJETIVO:** caminar como un elefante con el cuerpo curvado sobre la cintura y los brazos

**MATERIALES:** grabadora, CD.

#### **COMO LO VAMOS HACER:**

- ✚ Escuchar la canción yo tengo un elefante que se llama trompita
- ✚ Demuéstrale al niño cómo camina un elefante, curvando hacia delante la cintura y dejando los brazos flácidos, colgando delante tuyo, con los puños cerrados.
- ✚ Asegúrate de que te está mirando y camina hacia delante, oscilando tus brazos lentamente de un lado a otro. Di: “mira, soy un elefante”.
- ✚ Ayúdalo a ponerse en esa posición y camina junto a él como si fueseis elefantes, para que pueda imitarte.

- ✚ Si es posible, haz que otra persona lo mantenga en la postura, mientras tú continuas siendo su modelo a seguir.

Al principio, no cuentes con que mantenga la postura por mucho tiempo.

- ✚ Cuando se sienta más cómodo y seguro de sí mismo, caminando como un elefante, traza un recorrido de diez metros e intenta conseguir que lo siga hasta el final.

**EVALUACIÓN** caminar como un elefante demostrando agilidad en sus movimiento

## JUEGO LA NARIZ DEL VECINO

### TEMA DE CLASE: DESARROLLANDO MI LATERALIDAD

**OBJETIVO:** Que los estudiantes identifiquen su lateralidad

**MATERIALES:** narices de cartón

- ✚ En coro. Uno en el centro dirige el juego. Cuando el del centro dice "izquierda" todos tocan con la mano izquierda la punta de la nariz de su compañero de la izquierda. Cuando dice "derecha", todos tocan con la mano derecha la punta de la nariz del compañero de la derecha. El que se equivoque pasa a dirigir el juego.



**EVALUACIÓN:** identifico el lado izquierdo y el lado derecho en mi cuerpo y en el de mis compañeros.

## JUEGO CON EL BAILE

### TEMA DE CLASE: ME DIVIERTO BAILANDO



**OBJETIVO:** Que disfrute y valore el ritmo musical que más le agrade

**MATERIALES:** CD, grabadora, cinta

### CÓMO LO VAMOS HACER

✚ Realizar ejercicios de expresión corporal con música.

- ✚ Preguntar ¿Qué pasaría si no existiera la música?
- ✚ Experimentar bailar sin música.
- ✚ Preguntar ¿Cómo se sintieron?
- ✚ Escuchar diferentes ritmos musicales.
- ✚ Escoger el ritmo musical que más le guste bailar.
- ✚ Expresar sus opiniones porque le gusta ese ritmo musical que escogió.
- ✚ Realizar una coreografía con el ritmo musical que le agrade.

**EVALUACIÓN:** baila de acuerdo al ritmo musical de la coreografía.

## JUEGO CON INSTRUMENTOS MUSICALES

### TEMA DE CLASE: EL RITMO



**OBJETIVO:** armar una orquesta con materiales reciclables.

**MATERIALES:** Instrumentos musicales: pandereta, triángulo, flauta, guitarra, globos, palos, piedras, semillas, periódico, goma, maderas.

#### **PROCESO METODOLÓGICO:**

✚ Escuchar música variada.

- ✚ Producir sonidos con diferentes partes del cuerpo bostezos, estornudos, silbidos, tos, palmadas.
- Manipular instrumentos musicales: pandereta, triángulo, flauta, guitarra.
- ✚ Manipular diferentes materiales y producir sonidos buscando posibilidades.
- ✚ Llenar cajas con semillas, piedras u otro material y discriminar los sonidos.
- ✚ Trabajar en talleres para construir instrumentos musicales.
- ✚ Producir sonidos con los instrumentos musicales contruidos
- ✚ Jugar a la orquesta de acuerdo al ritmo de música que ellos desean.
- ✚ Valorar y respetar los trabajos realizados por sí mismo y el de los demás.

**EVALUACIÓN:** arma su propia orquesta con los instrumentos musicales elaborados.

## **JUEGO CON MI MOTRICIDAD FINA**

**TEMA DE CLASE: OBSERVO Y APRENDO DE MI MAESTRA**

**NOMBRE:** El gato y el ratón  
**Nº PARTICIPANTES:** 10 jugadores  
**EDAD:** 4 años  
**LUGAR:** Exterior

### **AMBIENTACIÓN**

#### **Los gatitos**

Rón, rón, rón  
hacen rón, rón, rón  
los gatitos al lavarse  
y a su modo engalanarse.



Rón rón rón  
sin interrupción.

Rón, rón, rón  
hacen rón, rón, rón  
sus patitas remojando  
piel y orejas atusando.  
Rón, rón, rón  
esta es su canción.

Rón, rón, rón  
hacen rón, rón, rón  
y se encorvan lentamente  
simulando ser un puente.  
Rón, rón, rón  
dando el estirón.



Rón, rón, rón  
hacen rón, rón, rón  
y presentan enfadados  
sus bigotes encrespados.

Rón, rón, rón  
esta es su canción

La canción se va cantando y los niños irán reproduciendo la mímica de la profesora, posteriormente realizarán solos según las repeticiones y el aprendizaje de la misma.

### PROCESO



Lo primero que hay que hacer es designar el ratón y el gato, se sortea, o una adivinanza.

Un niño la hará de ratón y el otro será el gato. Los demás hacen un círculo, tomándose de las manos, rodeando al ratón. El gato se queda afuera.

Los de la ronda giran y cantan:

¿Qué es ese ruido  
Que se oye por ahí?  
De día y de noche  
no nos deja dormir.



Somos los estudiantes,  
Venimos a estudiar,  
Sonando las campanitas  
la virgen del Pilar.

La ronda se detiene y gato y ratón dicen:

¿Ratón, ratón, qué haces en mi casa?  
Comiéndome la uva pasa.  
Yo te comeré.  
Yo me escaparé.  
¿Por dónde?  
Por donde yo pueda.

Ahora, todos los niños de la ronda levantan los brazos para dejar salir al ratón, quien corre para no ser atrapado por el gato. El ratón puede regresar al círculo y los niños bajan los brazos para que el gato no



pueda entrar. Cuando lo atrapa, eligen a otros dos niños para que sean el gato y el ratón al repetir el juego.

**MATERIALES:** Ambiente adecuado

### Variante

Se designa un jugador para que sea el ratón y otro el gato. Los demás forman un círculo alrededor del ratón tomados de las manos. El gato queda afuera del círculo.

El gato pide queso al ratón, el ratón le da. El gato le vuelve a pedir y el ratón no quiere darle. El gato se enoja y empieza a perseguir al ratón, tratando de entrar en el círculo.

Los demás defienden al ratón y tratan de entorpecer las entradas y salidas del gato.

Pueden participar varios gatos, ratones o haciendo más círculos

## JUEGO CON MIS MANITAS

**TEMA DE CLASE: MIS MANOS SON  
IMPORTANTES**

<b>NOMBRE:</b>	El florón
<b>Nº PARTICIPANTES:</b>	12 jugadores
<b>EDAD:</b>	3 años
<b>LUGAR:</b>	Interior

### AMBIENTACIÓN

Veo, veo, ¿qué veo?

Veo, Veo...

¿Que ves?

Una cosita.

¿Y que cosita es?

Empieza con la letra 'A'

Qué será, qué será, qué será?



- Alefante!

No, no, no!  
eso no, no, eso no no no, es  
así!  
Con la A se escribe amor,  
con la A se escribe adios  
la alegría del amigo y un  
montón de cosas más

**Veo, Veo...**

**¿Que ves?**

**Una cosita.**

**¿Y qué cosita es?**

Empieza con la letra 'E'

Qué seré, qué seré, qué seré?-

Ayuntamiento!



## **PROCESO**

El juego el florón consiste en repetir una canción cantada, y la persona quién canta tiene una cosa pequeña en sus manos, y tiene que colocar a alguien antes de que se acabe la canción, porque cuando termina de cantar, le pregunta a la última

persona quien tiene el florón, y si adivina pasa al centro a volver hacer.

## **ESTRIBILLO**

El florón que está en mis manos

De mis manos ya pasó,

Las monjitas carmelitas

Se fueron a Popayán

A buscar lo que ha perdido

Debajo del arrayán

¿Dónde está el florón?



El niño donde cayó el interrogante intentará adivinar en el niño que quedó la prenda, si adivina gana y si no lo hace, tendrá que cumplir una castigo

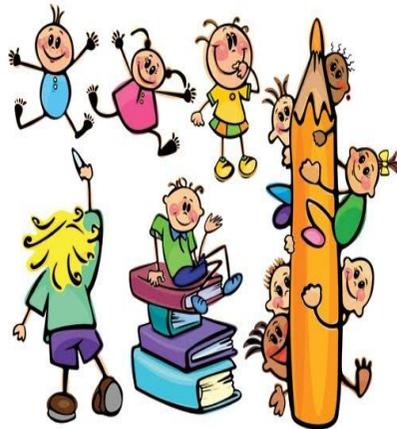
## MIS MOVIMIENTOS

### TEMA DE CLASE: CONTROL MIS MOVIMIENTOS

#### AMBIENTACION

El Sol Se Quedo Dormido  
La Nube Lo Tapó,  
La Ne Lo Despertaba,  
Pero El Sol No Despertó  
Y La Nube Se Enojó  
Gr Gr Gr.

El Sol Se Quedó Dormido  
La Nube Lo Tapó,  
La Nube Lo Despertaba  
Y El Sol Si Despertó  
Y La Nube Se Río  
Ja Ja Ja



#### OBJETIVOS:

- Favorecer la seguridad en uno mismo y la confianza en el grupo.
- Estimular la percepción auditiva.
- Potenciar el contacto físico.

#### DESARROLLO:

- Todos los niños y niñas formar un círculo, excepto un niño.
- En el centro del círculo se coloca el niño seleccionado que es el Pavito, que ejecutará varios movimientos al compás de estribillos que los demás deben imitar.

Alza la pata pavito, Manos arriba  
pavito, Manos cabeza pavito,  
Manos abajo pavito.

**DEFINICION:** Consiste en simular los movimientos que realiza un niño seleccionado.

Al terminar el estribillo, se forman parejas y el niño que queda solo se convierte en pavito.

**EVALUACION:** Como en todos los juegos de confianza, es

Actividad	Si	no
♥ Realiza movimientos corporales cintura y brazos		
♥ Identifica su lateralidad sin dificultad		
♥ Estimula la percepción y el contacto físico en las actividades		
♥ Realiza movimientos con sus manos es creativo		
♥ Cooperar sin ninguna dificultad en las actividades que se realiza en clase.		

importante examinar nuestras propias reacciones, miedos, inseguridades, etc., y el grado de confianza en el grupo.

**TE FELICITO... LO HICISTE**

**MUY BIEN**

**TERMINAMOS CON LOS**

**JUEGOS PARA LA**

**MOTRICIDAD**

**OBSERVEMOS LO**

**APRENDIDO**

**LOGROS REALIZADOS**

# TECNICA Nº 3

## BIENVENIDOS

### JUEGOS PARA EL DESARROLLO COGNITIVO



#### **OBSERVEMOS LO QUE APRENDEN**

- Aprende observando y escuchando
- Juega con las palabras
- Señala y nombra los colores
- Entiende el concepto de orden y proceso

- Puede realizar y responder con facilidad una pregunta
- Narra vivencias diarias sin dificultad.

### DESARROLLEMOS EL PENSAMIENTO COGNITIVO

#### **“A JUGAR”:**

#### JUEGO CON LAS VOCALES.

#### TEMA DE CLASE: EJERCICIOS DE DESPLAZAMIENTO EN ESPACIOS LÚDICOS

**OBJETIVO:** Favorecer el aprendizaje del lanzamiento y el salto a través de ejercicios.

**MATERIALES:** Lámina de cartulina y pelota.

**COMO LO VAMOS HACER:**



✚ Se organiza el grupo en cinco hileras. El profesor pregunta a los niños: ¿Cuáles son las vocales que estudiaron en preescolar? Y a cada hilera se le asigna el nombre de una vocal. (a, e, o, i, u)

✚ El profesor enseña la figura de un conejo y les pregunta ¿Qué vocales tiene? ¿Qué hace el conejo? ¿Cómo salta? Vamos a imitarlo.

✚ A la orden del profesor los alumnos de las hileras que tengan las vocales de la correspondiente palabra realizarán saltos.

✚ El profesor mostrará una lámina donde aparecen diferentes objetos. Cuando lean la palabra pelota saltan los niños de la hilera e-o-a y así sucesivamente hasta llegar a murciélago que saltarán todos.

✚ Luego formará un círculo y los niños atraparán la pelota que les irá lanzando el profesor y viceversa. Pero antes deben decir su color, para qué sirve y el tamaño que tiene.

Con este ejercicio se combina el salto, y el lanzamiento. Con la pelota se trata de ir introduciendo o vinculando al niño de primer grado con el mundo del deporte. Por otra parte se trabaja la expresión oral, específicamente la habilidad de hablar y el reconocimiento de las vocales. Se apoya también el análisis fónico, y la percepción sensorial con la identificación de colores.

**EVALUACIÓN:** Me desplazo en el espacio total sin dificultad.

## **JUEGO TAN VELOZ COMO EL CONEJO.**

### **TEMA DE CLASE: MOVIMIENTOS RÁPIDOS Y LENTOS**

**OBJETIVO:** Contribuir al mejoramiento de la rapidez y velocidad a través del juego:¡ Tan veloz como un conejo!

**MATERIALES:** Cajitas de cartón con tarjetas

#### **CÓMO LO VAMOS HACER:**

Se organizará el grupo en tres hileras y se sitúan tres cajitas a la distancia que el profesor considere (5 ó 6 metros).



El profesor muestra el silabario y orienta a los alumnos que pronuncien las sílabas que se forman con las consonantes m, p, t. A su orden saldrá un alumno de cada hilera y correrá hasta el lugar donde está la cajita. Al llegar a ella deben escoger la tarjeta con las sílabas que están en su interior, formar una

palabra en el componedor y leerla. Regresarán para colocarse al final de la hilera.

**Variante:** (regresar dando saltos)

**EVALUACIÓN:** **Participo** con rapidez y agilidad en el juego realizado

## JUEGO EL PAYASO TRAGÓN.

### TEMA DE CLASE: NOCIÓN DE LARGO Y CORTO



**OBJETIVO:** Lograr precisión del lanzamiento a través del juego.

**MATERIALES:** Pelotas pequeñas. Payaso de cartón.

#### **CÓMO LO VAMOS HACER:**

- ✚ Se organizan los alumnos en dos equipos ubicados cada uno detrás de una línea dibujada en el piso. A la distancia que determine el profesor se colocan dos payasos de cartón. Cada niño tendrá en la mano una

pelota. El profesor sostendrá un grupo de tarjetas con palabras cortas y largas.

- ✚ A la orden del profesor los primeros niños de cada hilera deberán leer en alta voz la palabra, que aparece en la tarjeta dada por él y luego realizan un lanzamiento por encima del hombro hacia la boca del payaso tragón.
- ✚ Una vez efectuado el lanzamiento se cuentan las pelotas introducidas en cada payaso para determinar qué equipo logra mayor cantidad de tiros.

**Variante:** Correr

**EVALUACIÓN:** realizo lanzamientos con la pelota con precisión

## **RONDA DE LAS VOCALES**

**TEMA: ME DIVIERTO MOVIENDO LAS PARTES GRUESAS  
DE MI CUERPO**



**OBJETIVO:** que desarrolle la motricidad gruesa a través de la música

**MATERIALES:** grabadora , cd, tarjetas de las vocales

### **CÓMO LO VAMOS HACER**

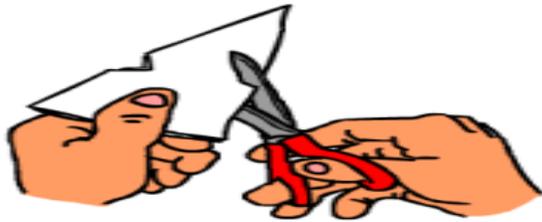
- ✚ Formar una fila de estudiantes,
- ✚ Escuchar la música de la ronda de las vocales

- ✚ Formar una ronda con
- ✚ Entregar tarjetas con gráficos de las vocales
- ✚ Realizar movimientos corporales de acuerdo al contenido fonológico de las vocales

**EVALUACIÓN:** realizar movimientos corporales de acuerdo al contenido fonológico de las vocales

## COPOS DE NIEVE

### TEMA DE CLASE: RECORTAR FIGURAS CON PRECISIÓN



**OBJETIVO:** Plegar y doblar papel siguiendo instrucciones correctamente y luego recortarlo.

**MATERIALES:** Hojas de papel fino o papel de periódico (13x13 milímetros aproximadamente), y tijeras.

#### PROCESO METODOLÓGICO

- ✚ Colocar una hoja delante del niño.

- ✚ Doblar lentamente el papel por la mitad.
- ✚ Luego coger sus manos y guiar su trabajo
- ✚ “Doblar” y plegar por la mitad de nuevo.
- ✚ Tomar un lápiz y realizar unas marcas para indicarle por dónde debe cortar las esquinas en forma de V.
- ✚ Recortar los triángulos
- ✚ Desplegar la hoja y mostrar el copo de nieve resultante
- ✚ Ayudar a pegarlo en su ventana para demostrarle lo orgulloso que te sientes con sus trabajos.

**EVALUACIÓN:** plegó el papel con precisión y luego recorto para formar el copo de nieve.

## ARMADO DE LA FIGURA HUMANA

### TEMA DE CLASE: COMO SOY



OBJETIVO: reconocer las características físicas de su cuerpo, a través de la observación y la expresión corporal.

MATERIALES: CD. Grabadora, dibujos de las partes del cuerpo, cartulinas, crayones, lápices

### CÓMO LO VAMOS HACER

- ✚ Escuchar la canción "mi cuerpito"
- ✚ Accionar la canción.
- ✚ Preguntar ¿Qué partes del cuerpo movieron?

- ✚ Describir características físicas de los niños en parejas
- ✚ Organizar grupos de 5 niños-as.
- ✚ Entregar gráficos de las partes del cuerpo humano a cada grupo.
- ✚ Observar los gráficos e Identificar la parte que falta para armar el cuerpo humano.
- ✚ Elaborar la pieza que falta. de acuerdo a las características: tamaño, color y forma.
- ✚ Armar el cuerpo humano.
- ✚ Describir como es el cuerpo humano que armaron.
- ✚ Expresar una frase emotiva al cuerpo humano que armaron.

### EVALUACIÓN:

- ✚ Armo el rompecabezas del cuerpo humano.

## MI ESPACIO TEMPORAL

### TEMA: EL CARTERO

**NOMBRE:** El Cartero  
**Nº PARTICIPANTES:** 8 jugadores mínimo  
**EDAD:** 5 años  
**LUGAR:** Exterior

#### AMBIENTACIÓN

Hola Don Pepito, hola Don José



Eran dos tipos requetefinos

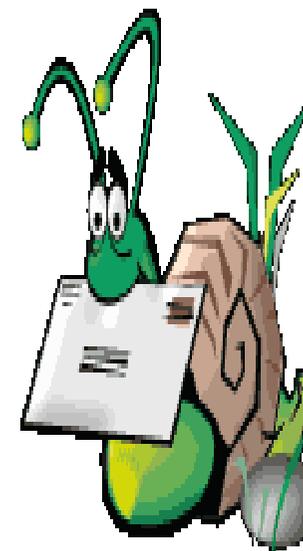
eran dos tipos medio chiflaos  
eran dos tipos casi divinos  
Eran dos tipos desbaratados

Si se encontraban en una esquina  
o se encontraban en el café  
siempre se oía con voz muy fina  
el saludito de Don José

- Hola don Pepito
- Hola don José
- ¿Pasó usted ya por casa?
- Por su casa yo pasé
- ¿Vió usted a mi abuela?
- A su abuela yo la ví
- Adios don Pepito
- Adios Don José

#### PROCESO:

Cada participante elige el nombre de un país. Material: una pelota



pequeña. A la pregunta del “cartero”; “cartas, cartas”, los niños contestarán:” De dónde, de dónde”.

El “cartero” dirá: “De Francia”, por ejemplo, y arrojará la pelota a cierta distancia.

Luego el niño que ha elegido el nombre de Francia, saldrá a coger la pelota mientras los demás niños darán pasos largos o zancos.

Una vez que el “cartero” tenga la pelota, buscará la forma de “quemar” al niño más cercano. Si es “quemado” se convierte en “cartero”

**MATERIALES:**

Una pelota

**ME ORIENTO Y ME DESORIENTO**

**TEMA: LA GALLINA FRANCOLINA**

<b>NOMBRE:</b>	La gallina francolina
<b>Nº PARTICIPANTES:</b>	10 jugadores mínimo
<b>EDAD:</b>	5 años
<b>LUGAR:</b>	Interior

**AMBIENTACIÓN**

**Los pollitos**

Los pollitos dicen  
pío, pío, pío  
cuando tienen hambre  
cuando tienen frío.



La gallina busca  
el maíz y el trigo  
les da la comida  
y les da abrigo.

Bajo sus dos alas  
se están quiticos  
y hasta el otro día  
duermen calentitos

**PROCESO:**

Varios niños forman un círculo y comienzan a dar vueltas mientras un niño colocado en el centro canta:

“La gallina francolina puso un huevo en la cocina. Puso uno, puso dos, puso tres y todos se agachan...” el niño que se queda de pie le corresponde ubicarse en el centro y reinicia nuevamente

**MATERIALES:** ambiente adecuado



## A JUGAR CON LOS COLORES

**TEMA: ME GUSTAN LOS COLORES**

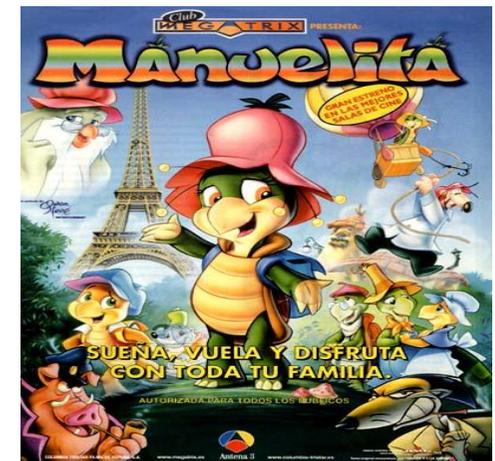
<b>NOMBRE:</b>	Los colores
<b>Nº PARTICIPANTES:</b>	10 jugadores mínimo
<b>EDAD:</b>	4 años
<b>LUGAR:</b>	Exterior

**AMBIENTACIÓN**

**Manuelita la tortuga**

Manuelita vivía en Pehuajó  
pero un día se marchó.  
Nadie supo bien por qué  
a París ella se fue  
un poquito caminando  
y otro poquitito a pie.

Manuelita, Manuelita, Manuelita

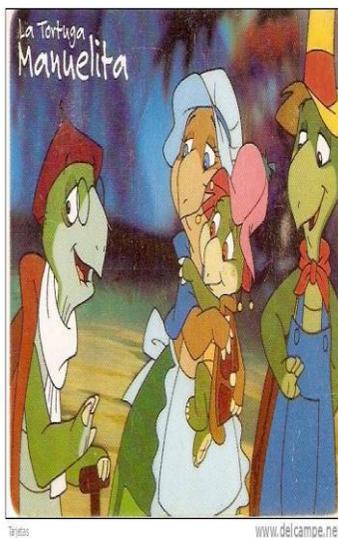


dónde vas  
con tu traje de malaquita y  
tu paso tan audaz.

Manuelita una vez se enamoró  
de un tortugo que pasó.  
Dijo: ¿Qué podré yo hacer?  
Vieja no me va a querer,  
en Europa y con paciencia  
me podrán embellecer.

En la tintorería de Paris  
la pintaron con barniz.  
La plancharon en francés  
del derecho y del revés.  
Le pusieron peluquita  
y botines en los pies.

Tantos años tardó en cruzar el mar  
que allí se volvió a arrugar  
y por eso regresó  
vieja como se marchó



a buscar a su tortugo  
que la espera en Pehuajó.

### **PROCESO:**

En este juego se elige con quién desea ir el niño con el ángel o  
con el diablo, y al final quién tiene más colores gana.

¡Tun, tun! ¿Quién es? ¡El ángel con su capita de oro!

¿Qué desea? Una cinta. ¿Qué color?(x color) (Si no acierta le  
contestan:) ¡Váyase cantando y bailando! Y ahora: ¡Tun, tun!  
¿Quién es?

¡El diablo con los 7 mil cachos! ¿Qué desea? Una cinta. ¿Qué  
color? (x color)

(Si acierta, se lleva el diablo al niño poseedor de dicho color)

**MATERIALES:** ambiente adecuado

## EXPLORANDO MI CUERPITO

### TEMA DE CLASE: MI CUERPO

Mi cabello es una casa,  
Mis orejas la terraza,  
Son mis ojos las ventanas, y  
el timbre es mi nariz,  
Cuando yo toco el timbre  
se me paran las orejas  
y apurada doña lengua  
por la puerta sale a abrir  
rin rin rin rin



#### DEFINICION:

Consiste en dibujar la silueta humana y colocar las partes de la cara.

#### OBJETIVOS:

- Identificar las partes de la cara.
- Desarrollar la colaboración.

#### DESARROLLO:

- Sobre papelotes pedir al niño que se recueste.



- Luego se dibuja la silueta del cuerpo del niño.
- Recortar la silueta y pegar en la pared para que todos los niños la visualicen.
- Previo a esto deben estar dibujadas las partes de la cara (ojos, boca, nariz, orejas).

- Escoger a diferentes niños para que coloquen las diferentes partes de la cara.
- Estimular con aplausos si el niño lo logra.

#### **EVALUACION:**

Analizar las dificultades de ubicar en el lugar correcto las partes de la cara.

### **JUEGO, OBSERVO Y APRENDO**

#### **TEMA: APRENDO CON MIS SENTIDOS**

#### **AMBIENTACION:**

#### **El perro de San Roque**

El perro de San Roque no tiene rabo,

porque Ramón Rodríguez se lo ha robado.

El perro de San Roque no tiene cola,  
porque se la ha comido la caracola.

#### **DEFINICION:**

Cosiste en que el niño relate lo que observa.

#### **OBJETIVOS:**

- Desarrollar la imaginación.
- Estimular la comunicación verbal.

#### **DESARROLLO:**

- Recopilar dibujos de revistas, periódicos, libros viejos o cuentos.
- Pedir al niño que diga lo que observa en la lámina. ,



- Se puede realizar preguntas sencillas que ayuden al alumno descifrar posibles acciones que observe.

### **EVALUACION:**

Se puede evaluar la expresión y la observación en los niños

## **JUEGO APRENDIENDO ORDENES**

### **TEMA: NOCIÓN DE ORDEN**

#### **AMBIENTACION:**

#### **EL PUENTE DE AVIGNON**

Sobre el puente de Avignon  
todos bailan y yo también,



hacen así... así las lavanderas.

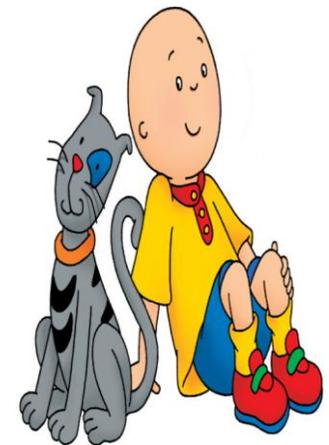
Sobre el puente de Avignon  
todos bailan y yo también,  
hacen así... así las planchadoras.

Sobre el puente de Avignon  
todos bailan y yo también,  
hacen así... así los militares.

Sobre el puente de Avignon  
todos bailan y yo también,  
hacen así... Así las cocineras.

Sobre el puente de Avignon  
todos bailan y yo también,  
hacen así... así me gusta a mí.

#### **DEFINICION:**



**Consiste en colaborar a la maestra en distintas actividades y ella explicar al niño cada una de ellas.**

**OBJETIVOS:**

- **Facilitar la idea de colaboración.**
- **Favorecer el enriquecimiento del lenguaje.**

**DESARROLLO:**

- **Indicar al niño que vamos a jugar a realizar diferentes actividades**  
**Como: recoger la basura, colocar las cosas en el lugar, clasificar objetos, etc.**
- **La maestra debe explicar al niño en cada momento lo que está haciendo.**
- **Estas explicaciones contribuyen a enriquecer el lenguaje y le enseñan cómo se construyen bien unas frases, que cada vez irán siendo más complejas.**

- **También se puede dar órdenes al niño como: "Por favor deme la escoba que esta junto a la puerta", teniendo en cuenta que cada vez se irán ampliando las proposiciones de las órdenes.**
- **Ir haciendo las frases más y más complicadas, pero siempre en función de la atención que le pueda poner.**

**EVALUACION:**

**Es importante permitir al niño que exprese lo que hace y lo que desea.**

**Se puede evaluar la atención prestada a las órdenes dadas.**

# ¿FINALMENTE A EVALUAR?

ACTIVIDAD	SI	NO
♥ Establece y analiza relaciones entre s cuerpo y el de los compañeros		
♥ Cuenta vivencias vinculadas con su entorno social.		
♥ Orienta su cuerpo de forma equilibrada; adelante, atrás, adentro, afuera, encima debajo		
♥ Favorecer el enriquecimiento del lenguaje.		
♥ Traza líneas en posiciones diferentes		
♥ Explora formas, texturas, colores en		

figuras dentro de su aula

## BIBIOGRAFIA:

- NORBERT, Elias y DUNNING Eric. (2002) Deporte y Ocio en el proceso de Civilización. Edit. Fondo de Cultura Económica. Madrid España.
- PASTOR, JL. (Coordinador) (2003). La educación física en la enseñanza primaria. Universidad de Alcalá. Madrid
- OCÉANO EDITORES, (2003) Pedagogía y psicología infantil, biblioteca práctica para padres y educadores, Edit. Cultural S. A. 4ª edición, Madrid, España.

- PEÑA A, GÓMEZ JP. RUBIO A.: (2006) Potenciar la capacidad de aprender a aprender. Narcea Ediciones. Madrid, España.
- POOLE, Bernard J.: (2001) .Tecnología Educativa, Editorial McGraw-Hill, Buenos Aires, Argentina,
- ROLDOS, Rosalba, (2005) Lúdica y desarrollo infantil; Edit. El Comercio, Quito, Ecuador.
- SALAZAR J., Guillermo: (2002) El diagnóstico educativo: sus objetivos y etapas, Edit. Universidad del Valle; Cali, Colombia..
- SÁNCHEZ, Bañuelos Fernando y Luis Ruiz Pérez. (2002) El desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes en Didáctica de la Educación Básica, España, Prentice Hall,
- SANCHIS, J. R. MOLINA, J. P. (1998). Los juegos modificados en la Educación Primaria. Actas del II Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte. Almería
- MINISTERIO de Educación y Cultura M. E. C. (1999) Guía Didáctica Juegos, rondas y canciones. Convenio Ecuatoriano-Alemán. Quito-Ecuador.
- MUNICIPIO DE QUITO, (2005) Sinfonía del esquema corporal, Edit. Dirección Metropolitana de Educación, Cultura y deporte de Quito. Ecuador.
- KATZ, Regina: (2003) Crecer jugando, Ediciones culturales UNP, Quito, Ecuador.

# ANEXOS

### Anexo 1: Matriz de coherencia

<b>Formulación del problema</b>	<b>Objetivo general</b>
¿Cómo influye la experiencia lúdica en el desarrollo de destrezas de los niños del primer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “María Montessori” de la ciudad de Ibarra?	Analizar la influencia de las experiencias lúdicas en el aprendizaje de niños de primer año de Educación General Básica de la Unidad “María Montessori”.

<b>Preguntas directrices</b>	<b>Objetivos específicos</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Qué factores influyen en la adquisición de experiencias lúdicas en el desarrollo de destrezas de los niños y niñas del primer año de EGB?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diagnosticar los efectos de las experiencias en el desarrollo de destrezas de los niños y niñas del primer año de EGB.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cuáles son las bases teóricas y metodológicas en las que se fundamentan la utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas en el primer año de EGB?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar las bases teóricas y metodológicas en las que se fundamentan la utilización de las actividades lúdicas en el desarrollo de destrezas en el primer año de EGB.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿De qué manera se requiere estructurar una propuesta alternativa para el desarrollo de destrezas con utilización de actividades lúdicas para el</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar una propuesta alternativa para el desarrollo de destrezas con la utilización de actividades lúdicas.</li> </ul>

<b>Preguntas directrices</b>	<b>Objetivos específicos</b>
primer año de EGB?	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Es factible la propuesta para el desarrollo de destrezas con la utilización de actividades lúdicas?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socializar la propuesta mediante el criterio de expertos.</li> </ul>

## **ANEXO 2: Ficha de observación**

### FICHA DE OBSERVACIÓN PARA EVALUAR LA EXPERIENCIA LÚDICA APLICADA A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA “MARÍA MONTESSORI”

- 1.- Dibuja y pinta los miembros de su familia desarrollando la atención y potencial creador.
- 2.- Jugar al gato y al ratón con sus compañeros respetando reglas
- 3.- Reconstruye el cuento escuchado participando con tus compañeros en clase.
- 4.- Imita movimientos de animales con las partes del cuerpo, ejecutando distintas formas de desplazamiento.
- 5.- Pasa mullos por la cuerda o cordón demostrando agilidad motriz de la pinza digital y manos
- 6.- Baila de acuerdo al ritmo que escucha coordinando los movimientos corporales.
- 7.- Pega papel entorchado alrededor de la figura humana, recalcando tú sexo (niño/a.)
- 8.- Realiza diferentes formas de saludos con sus compañeros expresando emociones y sentimientos
- 9.- Pinta la casita, tomando decisiones sencillas para esta actividad.
- 10.- Narra experiencias cotidianas con sus compañeros y maestras.

### ANEXO 3: Encuesta

1.- ¿Practica con sus estudiantes actividades lúdicas?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

2.- ¿En qué medida contribuirá la lúdica en el desarrollo de destrezas de niños?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

3.- ¿Sus estudiantes participan con entusiasmo en las actividades grupales?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

4.- ¿Se desplazan con facilidad sus estudiantes en el espacio de forma total?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

5.- ¿Los estudiantes utilizan la pinza digital correctamente para realizar trabajos de motricidad fina?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

6.- ¿A través del juego se llevan a cabo técnicas que refuerzan la memoria, tareas cognitivas, formas de solventar los problemas comunicativos?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

7.- ¿Utilizan sus estudiantes las técnicas grafo-plásticas en sus trabajos con posición?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

8.- ¿Demuestran sus estudiantes actitudes de afecto ante sus compañeros/as?

9.- ¿Demuestran autonomía sus estudiantes al resolver las necesidades cotidianas?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

10.- ¿Narra vivencias y anécdotas personales con espontaneidad?

MUCHO ( )

POCO ( )

NADA ( )

ANEXO 4: Matriz CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADOR
Permite al niño y niña a conocerse a sí mismo con relación a su entorno para adaptarse al medio que le rodea	Psicomotricidad	Desplazamientos	Habilidad Alta Habilidad Moderada Habilidad Baja
		Giros	Habilidad Alta Habilidad Moderada Habilidad Baja
		Saltos	Habilidad Alta Habilidad Moderada Habilidad Baja
		Manipulaciones	Habilidad Alta Habilidad Moderada Habilidad Baja
Actividades recreativas, con un significado recreativo, de placer que favorece el desarrollo de destrezas y conocimiento de lo que le rodea.	Actividades lúdicas	Juegos tradicionales en la Unidad Educativa	Siempre A veces nunca
		Tipos de juegos	Rondas Juegos Dramatizaciones Juego deportivo
		Tiempo u ocasión	Siempre A veces Nunca

## 7 BIBLIOGRAFÍA

1. ALBÁN, Idelfonso. (2009) Ludotecas y Ludotecarios. El educador frente al cambio, Quito, Ecuador.
2. ALONSO C, GALLEGO, D. HONEY, P. (2009) Los estilos de aprendizaje, procedimientos de diagnóstico y mejora. Edit. Mensajero, Bilbao, España.
3. ANTUNES, C.: (2006) Las inteligencias múltiples, cómo estimularlas y desarrollarlas. Narcea Ediciones. Madrid, España.
4. BELLOCH Montse. (2002) Ciencias en el Parvulario. Edit. Paidós, Barcelona, España.
5. BLÁZQUEZ, D. y ORTEGA, E. (2001) La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años. Ed. Cincel S.A., Madrid, España.
6. BONILLA BAQUERO, Carlos Bolívar. (2006) Interpretaciones sobre la Cultura Corporal de los Escolares. Edit. Kinesis,
7. BOULCH, Jean Le. (2009) La educación por el movimiento en la edad escolar. Editorial Paidós. 3ª edición, Barcelona, España.
8. BRAVO Nicolás (2009) Psicología del aprendizaje infantil, Edit. Arcoirris, Lima, Perú.
9. BUENAVENTURA, Nicolás. (2008) La campana en la escuela., Edit. Magisterio, Bogotá, Colombia.
10. CAJIAO RESTREPO, Francisco. (2001) La Piel del Alma. Cooperativa Edit. Magisterio, Bogotá, Colombia.
11. CAPELO; Carpio (2006) Guía didáctica de expresión plástica – técnicas, habilidades y destrezas, Edit. Instituto pedagógico, “Alfredo Pérez Guerrero, San Pablo del Lago, Ecuador.
12. CECJA. 1992. (A). DECRETO 105/1992 de 9 de junio (BOJA, 20/6/92). Currículum de la Educación Primaria.
13. DURIVAGE, Johanne (2000) Educación y Psicomotricidad. Edit. Trilles, México.

14. EDICIONES CENTRUM: Diccionario de Psicopedagogía, Edito. Centrum S. A., Barcelona, España.
15. EDICIONES CULTURAL: (2003) Estimulación temprana, inteligencia emocional y cognitiva, Edit. Cultural S. A., Madrid, España.
16. EDIDAC: (2001) Guía para el Docente; Preescolar. Primer grado, Edit. EDIDAC; Cultura y Didáctica S. A., Quito, Ecuador.
17. FUNDACIÓN EL COMERCIO. Revista Educación. C. A. El Comercio. Edición No. 16. Febrero 2008. Quito – Ecuador. Pág. 6.
18. GOLEMAN, Daniel. La Inteligencia Emocional. Javier Vergara Editor, 1996, Buenos Aires
19. GUILLEN, M (coordinador). Curso de actualización en didáctica y educación física. IAD. Sevilla.
20. HERNÁNDEZ, Ana Cecilia. La planificación de Educación Básica, En Estudios Sociales Centroamericanos No. 54, 1988.
21. HERRERA, Nancy (2001) Desarrollo psicoevolutivo de la infancia, Edit. Lemus, Lima, Perú.
22. IBAÑEZ, Myriam: (2003) La motricidad en el niño. Edit. Universitaria, La Habana, Cuba.
23. JIMÉNEZ V., Carlos Alberto. (2006) La lúdica como experiencia cultural. Edit. Magisterio, Santafé de Bogotá, Colombia.
24. KATZ, Regina: (2003) Crecer jugando, Ediciones culturales UNP, Quito, Ecuador.
25. LEIS, Raúl: (2001) El arco y la flecha. Apuntes sobre metodología y práctica transformadora. Edt. CEASPA, Panamá..
26. LINARES, P. (2001) Expresión corporal y desarrollo psicomotor. Colección Unisport. Junta de Andalucía. España.
27. MÁRMOL, Carlos, (2001) Plan de Desarrollo de las Funciones Básicas, Informe de Internado Centro Educativo Policía Nacional Quito Sección Preprimaria, Ecuador.

28. MINISTERIO de Educación y Cultura M. E. C. (1999) Guía Didáctica Juegos, rondas y canciones. Convenio Ecuatoriano-Alemán. Quito-Ecuador.
29. MUNICIPIO DE QUITO, (2005) Sinfonía del esquema corporal, Edit. Dirección Metropolitana de Educación, Cultura y deporte de Quito. Ecuador.
30. NARGANES, C. (1993). Juego y desarrollo curricular en educación Física. Wanceulen. Sevilla.
31. NAVARRETE, Mariana E. (2003) Prevención de Trastornos Escolares. Lexus Editores. Colombia
32. NORBERT, Elias y DUNNING Eric. (2002) Deporte y Ocio en el proceso de Civilización. Edit. Fondo de Cultura Económica. Madrid España.
33. PASTOR, JL. (Coordinador) (2003). La educación física en la enseñanza primaria. Universidad de Alcalá. Madrid
34. OCÉANO EDITORES, (2003) Pedagogía y psicología infantil, biblioteca práctica para padres y educadores, Edit. Cultural S. A. 4ª edición, Madrid, España.
35. PEÑA A, GÓMEZ JP. RUBIO A.: (2006) Potenciar la capacidad de aprender a aprender. Narcea Ediciones. Madrid, España.
36. POOLE, Bernard J.: (2001) .Tecnología Educativa, Editorial McGraw-Hill, Buenos Aires, Argentina,
37. ROLDOS, Rosalba, (2005) Lúdica y desarrollo infantil; Edit. El Comercio, Quito, Ecuador.
38. SALAZAR J., Guillermo: (2002) El diagnóstico educativo: sus objetivos y etapas, Edit. Universidad del Valle; Cali, Colombia..
39. SÁNCHEZ, Bañuelos Fernando y Luis Ruiz Pérez. (2002) El desarrollo de la competencia motriz de los estudiantes en Didáctica de la Educación Básica, España, Prentice Hall,

40. SANCHIS, J. R. MOLINA, J. P. (1998). Los juegos modificados en la Educación Primaria. Actas del II Congreso Internacional sobre la Enseñanza de la Educación Física y el Deporte. Almería.
41. SEGOVIA BAUS Fausto. (2001) Zumbambico. Segunda Edición. Editorial El Conejo, 2ª edición, Quito-Ecuador.
42. SEPÚLVEDA (2001) .Motricidad, desarrollo progresivo del niño. Segunda educación Editorial Caracas.
43. SERRAGA Areneo, (2000) El movimiento base de la motricidad, 3ª Edición, España
44. STOKOE, Patricia (2003) La Expresión Corporal y el Niño. Edit. Ricodo, Madrid, España.
45. U.T.P.L. (2004), Aprendizajes y desarrollo de la motricidad, Editorial universitaria. Loja, Ecuador.
46. VÁSQUEZ, B. (2009). La Educación Física en la Educación Primaria. Edit. Gymnos, Bogotá, Colombia.
47. VERA Alfredo (2000) Metodología de trabajo por Rincones. Primera Edición, Quito- Ecuador.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1723357487	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Benavides Nenjer Oscar Vinicio	
DIRECCIÓN:	Caranqui	
EMAIL:	ozkrb@hotmail.es	
TELÉFONO FIJO:	062650652	TELÉFONO MÓVIL: 0986332484

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2012". PROPUESTA ALTERNATIVA
AUTOR (ES):	Benavides Nenjer Oscar Vinicio Guerrero Andrade Lorena Fernanda
FECHA: AAAAMMDD	2013/01/23
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Psicología educativa y orientación vocacional
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Gabriel Echeverría

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

Yo, Benavides Nenjer Oscar Vinicio, con cédula de identidad Nro. 1723357487, 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 23 días del mes de enero del 2013

EL AUTOR:

(Firma)   
Nombre: Benavides Nenjer Oscar Vinicio  
C.C.: 1723357487

ACEPTACIÓN:

(Firma)   
Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ  
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Benavides Nenjer Oscar Vinicio, con cédula de identidad Nro. 11723357487, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2012”**. **PROPUESTA ALTERNATIVA** que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad **Psicología educativa y orientación vocacional**, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) x   
Nombre: Benavides Nenjer Oscar Vinicio  
Cédula: 11723357487

Ibarra, a los 23 días del mes de enero del 2013



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE  
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1003002993		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Guerrero Andrade Lorena Fernanda		
DIRECCIÓN:	Los Ceibos		
EMAIL:	loreferchis@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062605949	TELÉFONO MÓVIL:	0997550660

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2012". PROPUESTA ALTERNATIVA
AUTOR (ES):	Benavides Nenjer Oscar Vinicio Guerrero Andrade Lorena Fernanda
FECHA: AAAAMMDD	2013/01/23
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Psicología educativa y orientación vocacional
ASESOR /DIRECTOR:	Dr. Gabriel Echeverría

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

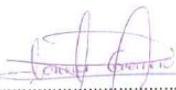
Yo, Guerrero Andrade Lorena Fernanda, con cédula de identidad Nro. 1003002993, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, 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

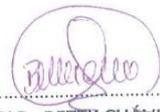
El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido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

Ibarra, a los 23 días del mes de enero del 2013

EL AUTOR:

(Firma)   
Nombre: Guerrero Andrade Lorena Fernanda  
C.C.: 1003002993

ACEPTACIÓN:

(Firma)   
Nombre: ING. BETTY CHÁVEZ  
Cargo: JEFE DE BIBLIOTECA

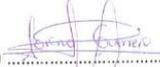
Facultado por resolución de Consejo Universitario \_\_\_\_\_



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Guerrero Andrade Lorena Fernanda, con cédula de identidad Nro. 1003002993, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado **“LA EXPERIENCIA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE INFANTIL EN LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA MARÍA MONTESSORI DE LA CIUDAD DE IBARRA EN EL AÑO LECTIVO 2009-2012”**. **PROPUESTA ALTERNATIVA** que ha sido desarrollado para optar por el título de Licenciado en Ciencias de la Educación especialidad Psicología educativa y orientación vocacional, en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

(Firma) 

Nombre: Guerrero Andrade Lorena Fernanda

Cédula: 1003002993

Ibarra, a los 23 días del mes de enero del 2013