



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

**TEMA:**

“LAS ESTRATEGIAS LÚDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS“ DARIO EGAS GRIJALVA”, “ABDON CALDERON” Y “MANUEL.J.BASTIDAS” DE LA CUIDAD DE SAN GABRIEL PROVINCIA DEL CARCHI.

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

**AUTORAS:**

ANDRADE GOYESNUVIA VERÓNICA

ANTE BRAVO ANA CRISTINA

**DIRECTOR:**

DR. JULIO ROSERO V.

**IBARRA, 2010**

## **APROBACIÓN DEL TUTOR**

En calidad de tutor de la Tesis de Grado, presentada por las profesoras: Ana Cristina Ante Bravo y Nuvia Verónica Andrade Goyes, para optar por el Título de licenciada en Ciencias de la Educación, Especialidad de Parvularia, doy fe que este trabajo reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra a los 2 días del mes de Julio del 2010.

Dr. Julio Rosero V.

TUTOR

# DEDICATORIA

A Dios padre todopoderoso que lleva mi vida por el buen camino, a mis hijos que son la razón más importante de mi vida.

*Verónica*

## DEDICATORIA

*Con mucho cariño dedico este trabajo. A Dios, mi esposo y mi hijo quienes con sus bendiciones, cariño y esfuerzo me impulsaron para alcanzar el éxito en este proyecto.*

*Anita*

## INDICE GENERAL

Aceptación del tutor	i
Dedicatoria	ii
Índice	iv
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN</b>	
Antecedentes	3
Planteamiento del problema	4
Formulación del problema	5
Delimitación	5
Objetivo: General y Específico	6
Justificación	7
Factibilidad	8
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	
Fundamentación teórica	9
Teoría constructivista	9
Teoría Cognitivista	10
Teoría científica	11
Teoría Psicológica	11

Teoría axiológica	12
El Juego	13
Que es el Juego	13
La importancia del Juego	14
Beneficios	16
La Psicomotricidad y el Juego	17
Didáctica lúdica	18
Características del juego didáctico	21
El Juego didáctico	22
Objetivos de utilizar el juego	28
Aplicación del Juego Didá	
Ventajas del Juego	
Trabajos con actividades lúdicas	
Nivel Preescolar	39
El Juego Infantil	39
Importancia del juego en la Escuela	42
Juego como factor de desarrollo	49
Clases del Juego	54
Función del Juego en la infancia	57
Posicionamiento teórico-personal	58
Glosario de términos	59
Subproblemas	62

Matriz categorial	63
CAPITULO III	
3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN	
Tipos de investigación	65
Bibliográfica	65
Campo	65
Proyecto factible	66
Métodos	66
Investigación científica	66
Analítico sintético	67
Inductivo deductivo	67
Método estadístico	67
Técnicas	67
Población	68
Muestra	68
Esquema de la propuesta	69
CAPITULO IV	
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	
Entrevista a los niños	71
Encuesta a Padres de Familia	79
Entrevista a las maestras	87

CAPITULO V	
5. CONCLUSIONES Y REDCOMENDACIONES	
Conclusiones	96
Recomendaciones	97
CAPÍTULO VI	
PROPUESTA ALTERNATIVA	
Titulo	99
Justificación	99
Fundamentación	100
Objetivos	102
Ubicación sectorial y física	102
Desarrollo de la propuesta	103
Capítulo I: conceptualización	104
Capítulo II: Juegos de adaptación	110
Capítulo III: Juegos Internos	119
Capítulo IV: Juegos Externos	135
Impactos	159
Difusión	159
Bibliografía	161
Anexos	162

## RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo desarrollar a nivel personal, social y educativo la aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas: “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas” de la ciudad de San Gabriel, Provincia del Carchi, mediante propuestas lúdicas que se presentan en una Guía Didáctica para los profesores, con lo cual se busca mejorar las capacidades que se presentan en los estudiantes. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, ya que a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. El marco teórico en la cual se presenta los fundamentos filosóficos, históricos y técnicos bajo los cuales se hace necesario su conocimiento. Después de explicar el posicionamiento teórico se indica la metodología a emplearse con aspectos y métodos de investigación, aplicaciones de encuestas e interpretación de datos de los estudiantes profesores y Padres de Familia, también se da a conocer conclusiones y recomendaciones para mejorar la labor educativa, además se propone una guía acorde con actividades lúdicas para el desarrollo personal, social y educativo del niño; por lo tanto se considera fundamental hacer realidad nuestra propuesta para estimular al docente en el conocimiento de los sistemas lúdicos de aprendizaje, para mejorar la calidad de la educación.

## **ABSTRACT**

This research aims to develop personal, social and educational recreational implementing strategies in the teaching-learning process in children of the first years of basic education in educational institutions: "DaríoEgasGrijalva," "Abdon Calderon" and "ManuelBastidasJ" of the city of San Gabriel, Carchi province, by entertaining proposals are presented in an educational guide for teachers, which seeks to improve the capabilities presented in the students. The game is the main occupation of the child as well as a very important role because through it can be stimulated and get more development in different areas such as psychomotor, cognitive and affective-social. Besides the game in children is for educational purposes and also helps in enhancing your creative abilities, the acquisition of basic skills: reading, writing and calculation, which is considered an effective means for understanding reality. The theoretical framework which presents the philosophical, historical and technical under which their knowledge is necessary. After explaining the theoretical position indicated the methodology used to research issues and methods, application and interpretation of data surveys of students and Parents Teachers also announces findings and recommendations to improve the educational work also A guideline is consistent with leisure activities for personal development, social and education of the child and therefore is considered essential to realize our proposal to encourage the teachers in the knowledge of playful learning systems to improve the quality of education .

## INTRODUCCIÓN

Son diversas las actividades que se realizan en torno a la Educación, estas consideraciones han motivado al planteamiento de nuevos elementos de apoyo en el trabajo práctico pedagógico, para lo cual se aplicara estrategias lúdicas donde se da a conocer la interrelación del niño con el medio y la sociedad a través del juego en el proceso Enseñanza Aprendizaje en los estudiantes de los primeros años de Educación Básica de las instituciones educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”, de la ciudad de San Gabriel, Provincia del Carchi las mismas que ayudarán al maestro y por ende al estudiante a fortalecer su conocimiento, respecto al ámbito especificado.

Las estrategias lúdicas que se plantea estarán definidas en cada una de las unidades que resalta la forma y conocimiento de nuestro proyecto, definiendo así como primeros aspectos, el problema, objetivos generales y específicos, al igual que la justificación de la investigación. En la sociedad actual necesitamos un cambio en el nivel educativo, con el propósito de mejorar la calidad y desarrollo de la misma.

Los docentes no deberían tener sólo una formación académica en su área, también deben capacitarse en temas lúdicos que permitan fortalecer todas las áreas de la personalidad del educando. El docente debe trabajar de forma individualizada para mejorar las posibilidades de éxito de sus estudiantes y a la vez, poder detectar las fortalezas y debilidades de las mismas y manejarlas en beneficio de su propio bienestar.

La estructura general del presente estudio, está formado por seis capítulos, en cada uno de ellos, se desarrollan contenidos relacionados con la investigación:

El capítulo I se relacionará con el planteamiento del problema, incluyendo antecedentes, formulación de objetivos y justificación, es decir, que aquí se contempla el por qué y para qué de esta investigación. El capítulo II tratará sobre el marco teórico, en el cual se analizará la fundamentación teórica, relacionada con el estudio, que permitirá sustentar la propuesta. El capítulo III la metodología que se utilizará, en este caso un proyecto factible apoyado en una investigación de campo y bibliográfica, presentando también los procedimientos en instrumentos para la recolección de datos, la validez y confiabilidad del mismo, indicando también la población y el esquema de la propuesta. El capítulo IV presentará el cronograma de actividades y recursos que serán empleados en el desarrollo de nuestra investigación. El capítulo V están las conclusiones y recomendaciones para contrarrestar el problema, y en el último capítulo tiene en forma detallada los parámetros de la propuesta alternativa, además al final se adjunta la bibliografía y anexos de toda índole.

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA**

#### **1.1. Antecedentes**

El juego aparece en la historia del ser humano desde las más remotas épocas, desde los albores de la humanidad. En excavaciones de periodos muy primarios se han encontrado indicios de juguetes simples. En pinturas, vemos niños/niñas en actividades lúdicas, lo que nos lleva a definir el juego como actividad esencial del ser humano como ejercicio de aprendizaje, como ensayo y perfeccionamiento de actividades posteriores.

El juego no es una actividad privativa de los niños ya que, en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral. Las instituciones Educativas en las cuales desarrollaremos nuestro proyecto nos facilitarán el espacio físico y material necesario para la aplicación adecuada de estrategias lúdicas en los niños de los primeros años de educación básica de las instituciones , “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”, para el desarrollo personal y social del mismo, ya que la filosofía de estas instituciones busca

cada día nuevas alternativas de mejoramiento educativo en lo relacionado a la enseñanza- aprendizaje.

## **1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.**

La sociedad actual, los avances de la ciencia, la tecnología y las estrategias didácticas han determinado que se pretenda la formación de individuos con nuevas capacidades y destrezas; pero antes, como hoy día, tenemos que considerar que los vacíos de conocimientos, estrategias, juegos que se promueven por falta de sustento bibliográfico y técnico nos hace pensar en una interrelación mediocre en donde superficialmente lo tratamos y desarrollamos. Una de las estrategias motivadoras es el juego ya que es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

La tarea que tiene que desempeñar el niño y niña de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que se considera es que los padres y maestros tienen que jugar con el niño y divertirse con él, deben de reprimir la sensación de estupidez y volver a ser niños otra vez, esto ayudará en el aprendizaje de los niños.

Principalmente nuestro campo de la educación está enfocado a buscar la interrelación del niño con el medio y la sociedad a través del juego, el mismo que servirá como base para fomentar la ambientación escolar y de esta manera los niños puedan expresar sentimientos y emociones.

### **1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA.**

¿Los docentes de las Instituciones Educativas: “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel, provincia del Carchi, aplican estrategias lúdicas en sus procesos de enseñanza–aprendizaje con los niños y niñas de los primeros años de educación básica?

### **1.4. DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA:**

#### **1.4.1 DELIMITACIÓN TEMPORAL.**

La presente investigación se la realizará durante el año 2010, en el periodo comprendido entre marzo hasta julio.

#### **1.4.2 DELIMITACIÓN ESPACIAL.**

La investigación requerida se llevará a cabo en las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”, ubicadas en el Barrio “Santa Clara” de la ciudad de San Gabriel, Cantón Montufar, Provincia del Carchi.

## **1.5. OBJETIVOS.**

### **1.5.1. OBJETIVO GENERAL**

- Determinar el nivel de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de Educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva” “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”, Ciudad de San Gabriel, Cantón Montufar, durante el año lectivo 2009-2010.

### **1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- ◆ Definir las estrategias lúdicas que contribuyan a la formación integral de los niños en el proceso enseñanza- aprendizaje.
- ◆ Determinar el nivel de conocimientos y aplicación de estrategias lúdicas en los docentes de los primeros años de educación básica.
- ◆ Elaborar una propuesta interactiva que contribuya al mejoramiento de la formación integral de los niños de los primeros años de educación básica.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.**

Es absolutamente necesario nuestro proyecto ya que despertará el interés de los docentes sobre nuestro tema, el mismo que se aplicará en los

niños a través de estrategias y actividades lúdicas para el desarrollo personal y social del mismo.

Esta investigación contribuye a solucionar problemas de motivación y adaptación con conocimientos de cómo mejorar mediante propuestas lúdicas que permita el desarrollo de las diferentes capacidades infantiles

El docente parte del convencimiento del valor educativo del juego en el desarrollo integral infantil, lo que lo llevará a pensar y planificar una cantidad de elementos que faciliten una actividad lúdica. El componente lúdico favorece el desarrollo de las capacidades y el equilibrio personal, potencia actitudes y valores, como el respeto por el derecho propio y de los demás, aprendiendo a pactar, a llegar a consensos, a saber esperar, a discutir en vez de pelear. Las capacidades motrices se desarrollarán en un sin número de actividades y momentos de juego. Las actividades motrices de mayor precisión se podrán trabajar en el aula, manteniendo su carácter lúdico

Las capacidades sociales se desarrollarán en un clima de autonomía y respeto a través del juego en que el niño participe en su creación y realización, manteniendo normas previas y situaciones en que pueda compartir y desenvolverse autónomamente

La investigación es factible ya que el propósito final, es que la propuesta ayude a mejorar el ambiente escolar mediante el juego donde el aprendizaje se convierta en una forma distinta de resolver problemas, esta iniciativa hará comprender a los docentes que cualquiera de las áreas puede facilitarse usando el juego como estrategia.

### **Factibilidad**

Nuestra investigación es factible de realizar ya que las autoras somos maestras en el ejercicio de la profesión docente y es nuestro propósito llevarla a una feliz ejecución en los centros educativos, además contamos con la predisposición de los estudiantes, personal docente, administrativo y padres de familia de los primeros años en los que vamos a realizar nuestra investigación, para recolectar información y estar al tanto de la problemática aplicaremos encuestas entrevistas y guías, de esta manera trataremos de beneficiar al personal docente y el aspecto pedagógico de los estudiantes de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva” “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”.

En cuanto a lo económico podemos manifestar que nuestro proyecto es importante y está a nuestro alcance.

## **CAPÍTULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO.**

#### **2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

##### **2.1.1. TEORÍAS DEL APRENDIZAJE**

###### **Teoría Constructivista**

DE SUBIRIA, Miguel (1998) “Pedagogías del Siglo XXI”. Maniatados 1 Editorial FAMDI., Bogotá – Colombia, en su obra dice:

**“El constructivismo postula que la realidad es una construcción creada por el observador. Esto no supone, necesariamente una presunción metafísica única, existiendo diferentes posiciones al respecto.**

**En el plano educativo, el constructivismo pedagógico se refleja en una corriente didáctica que, partiendo de una teoría del conocimiento constructivista, estimula el aprendizaje favoreciendo el desarrollo del sujeto para que éste asimile la realidad, considerando especialmente la capacidad que todo sujeto posee para ello. De esta manera, llegará a comprender lo que lo rodea de acuerdo a sus tiempos y necesidades internas.**

## **Teoría Cognitivista**

SANDOVAL Rodrigo (1998) "Teoría del Aprendizaje Educativo". Edición. AFEFCE, en su obra dice:

**“El modelo cognitivo o cognoscitivo explica el aprendizaje en función a experiencias, información, impresiones actitudes e ideas de una persona y de la forma como esta las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, y a la reorganización de experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo.**

**Cuando una persona aprende sus esquemas mentales, sus reacciones emotivas y motoras están en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo.”**

Dilucidando los procesos mentales que ocurren, Cuando una persona aprende. Desde luego que esto no es nada fácil, pero se han dado avances significativos en la comprensión para la enseñanza, cuando el alumno aprende se producen cambios sustanciales en sus esquemas mentales y no se trata solo de una reacción condicionada (inconsciente) ante un estímulo.

## **Teoría científica obsoleta**

<http://www.Monografías.com/>

**“Es una teoría científica que fue alguna vez comúnmente aceptada pero que por la razón que sea ya no es considerada la descripción más completa de la realidad por la ciencia establecida, o bien una teoría verificable que se ha comprobado falsa. Esta etiqueta no incluye las teorías que aún no han ganado el amplio apoyo de la comunidad científica o ciencia marginal ni tampoco las teorías que nunca fueron ampliamente aceptadas o sólo fueron apoyadas en países específicos debido a la imposición de regímenes dictatoriales.”**

La teoría sigue siendo útil porque proporciona una descripción aceptable para una situación particular, y que es más fácil de usar que la teoría completa con frecuencia porque ésta es demasiado compleja matemáticamente para ser utilizable.

## **Teoría Psicológica Del aprendizaje**

www: Psicología para estudiantes UNAM

**“Se ocupa del estudio de los procesos que producen cambios relativamente permanentes en el comportamiento del individuo. Es una de las áreas más desarrolladas y su estudio ha permitido**

**elucidar algunos de los procesos fundamentales involucrados en el aprendizaje como proceso completo.”**

La Psicología del aprendizaje cobra una gran importancia en la educación. Docentes y pedagogos deben considerar aspectos tan importantes como la motivación, los intereses, las expectativas y necesidades de los estudiantes.

### **Teoría Axiológica**

DE SUBIRIA SAMPER, Julián, (1999), “Las Vanguardias Pedagógicas” 1ª Edición, FAMDI, Bogotá - Colombia. En su obra dice:

**“Para el epicureísmo entonces, no existía realidad diferente que la materia. Lo que se llama alma, así como las ideas, no eran más que formas de la materia compuesta de átomos y organizadas de manera especial dentro del cuerpo humano. Alma y cuerpo eran una sola naturaleza y no dos diferentes.**

**Todo valor entonces, estaría plenamente regido por la actividad sensible del cuerpo. Así lo bueno moralmente no sería otra cosa que aquello que produjera sensaciones agradables al hombre: el placer. Pero no se entienda aquí la búsqueda de placer como la simple satisfacción inmediata**

**y amoral de las necesidades fisiológicas y tendencias psíquicas, sino como la búsqueda del mejor estado físico.**

Según esta teoría la preservación saludable y satisfactoria del cuerpo humano se considera como un fin moral por excelencia.

### **2.1.2. EL JUEGO.**

El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

#### **2.1.2.1. ¿QUE ES JUGAR?**

Es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e

irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. Por medio del juego el niño se socializa, es divertido, placentero, voluntario y lo más importante no es obligatorio.

#### **2.1.2.2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO**

La infancia, el juego y el juguete guardan entre sí una estrecha relación, y en el desarrollo histórico-social del hombre tienen una misma ontogénesis, de ahí que sea imposible separar unos de otros.

En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia,

entendida como tal, no existía. Aún cuando progresivamente el hombre va asentándose y abandona su vida trashumante, y surge la agricultura como forma de vida que obliga al ser humano a aposentarse en lugares definidos, los niños también tenían que incorporarse al proceso productivo, y para ello se les daban instrumentos apropiados para su tamaño para que cooperaran, en la medida de sus posibilidades físicas, al trabajo en correspondencia con sus destrezas motoras, no constituían aún juguetes, sino herramientas de trabajo a escala reducida: el cuchillo cortaba, la azada hendía, la masa golpeaba, por lo que solamente eran reproducciones a menor escala del instrumento real.

En la medida que se da el desarrollo del hombre, la actividad laboral comienza a volverse más compleja, a la vez que se empiezan a dar excedentes de la producción que permiten tener un mejor nivel de vida, sin la necesidad perentoria de la subsistencia diaria. Esto va a tener una repercusión muy importante en el desarrollo de la especie humana, que puede entonces dedicar tiempo a actividades que ya no están directamente ligadas al proceso productivo, y la atención a cuestiones que antes le eran prácticamente imposible de dedicar un tiempo, ya va a constituir paulatinamente un proceso de socialización netamente relacionado con su desarrollo psíquico cada vez más avanzado.

*¿Y qué pasaba entonces con los niños?* Les era imposible participar directamente en la labor productiva por su progresiva complejidad, el hombre crea objetos que, aunque reflejan el instrumento de la vida real, no son ya una réplica más pequeña de aquel, sino un nuevo tipo de cosa que ya no sirve para hacer la acción verdadera sino para "practicarla", y que habrían de

realizar en la vida adulta. Surge el juguete, que no es más que una reproducción del instrumento, en el que está impresa su función más no su estructura verdadera, reflejando de manera más o menos aproximada su diseño y objetivo, esto va a plantear decididamente la necesidad, en el desarrollo del individuo, de una etapa preparatoria, en el cual los niños se encuentren y ejerciten para su vida futura, surge la infancia como período de dicha preparación.

A su vez, en ese lapso los niños, utilizando los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar en su entretenimiento con los mismos, las acciones y roles que han de desempeñar como adultos, aparece el juego como vía y medio de hacer, al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquica, una reproducción de la vida real.

De esta manera, la infancia, el juego y el juguete surgen al unísono en el devenir evolutivo del hombre, y van a caracterizar la primera fase de preparación para la acción productiva que los niños han de tener cuando alcancen la edad adulta.

### **2.1.2.3. BENEFICIOS DEL JUEGO**

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional

- Con los juegos de imitación está ensayando y ejercitándose para la vida de adulto
- Cuando juega con otros niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encauzar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos

La psicomotricidad es un elemento muy importante en el desarrollo de los niños ya que sienta las bases para la adquisición de posteriores aprendizajes.

#### **2.1.2.4. LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos. Los juegos que favorecen el desarrollo de la psicomotricidad son: Montartricyclos, bicicletas, correr pasillos, patinar o andar con monopatines, saltar a la comba, jugar a la goma, realizar marchas, carreras, saltos, pisar una línea en el suelo, juegos con

balones, pelotas, raquetas, aros, juegos de hacer puntería: meter goles, encestar, bolos y jugar a la carretilla, volteretas, piruetas, zancos, etc.

Los juegos de movimiento, pueden ser utilizados como una preparación importante para el aprendizaje ya que favorecen la psicomotricidad, coordinación, equilibrio, orientación en el espacio y tiempo, aspectos claves para todo el aprendizaje posterior.

#### **2.1.2.5. DIDÁCTICA LÚDICA**

##### **2.1.2.5.1. JUGANDO TAMBIEN SE APRENDE**

"Los pueblos, lo mismo que los niños, necesitan de tiempo en tiempo algo así como correr mucho, reírse mucho y dar gritos y saltos. Es que en la vida no se puede hacer todo lo que se quiere, y lo que va quedando sin hacer sale así de tiempo en tiempo, como una locura."

José, Martí Pérez.

Al analizar integralmente el proceso pedagógico de las instituciones educativas se advierte que, en ocasiones, se utilizan conocimientos acabados, y se tiende a mantener tales conocimientos hasta transformarlos en estereotipos y patrones.

Es por ello que 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 - técnica, 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.

El estudiante de la institución educativa necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora.

Para ello es preciso que desde las aulas se desarrolle la independencia cognoscitiva, la avidez por el saber, el protagonismo estudiantil, de manera que no haya miedo en resolver cualquier situación por difícil que esta parezca. Por tanto, el compromiso de la institución educativa es formar un hombre 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, no para hacer lo que debe hacer éste.

Por lo tanto, 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.

Por ello, 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.

La activación de la enseñanza ha tenido por lo general un enfoque empírico. Los conceptos, regularidades y principios que se han precisado como generalización de la práctica, no siempre han tenido una necesaria sistematicidad que posibilite desarrollar sus bases teóricas.

En cuanto a los aspectos teóricos y metodológicos relacionados con los juegos didácticos, se han realizado algunos intentos, pero la teoría es aún insuficiente e incompleta, por lo que pretendemos esclarecer sus conceptos y particularidades, según nuestro enfoque pedagógico.

#### **2.1.2.5.2. 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. De esta forma los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, quien define una de las tantas teorías acerca del juego, denominada Teoría del Juego, en la cual caracteriza al juego como un adiestramiento anticipado para futuras capacidades serias.

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. 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.

La idea de aplicar el juego en la institución educativa no es una idea nueva, se tienen noticias de su utilización en diferentes países y sabemos además que en el Renacimiento se le daba gran importancia al juego. La utilización de la actividad lúdica en la preparación de los futuros profesionales se aplicó, en sus inicios, en la esfera de la dirección y organización de la economía. 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.

#### **2.1.2.5.3. EI JUEGO DIDÁCTICO**

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes 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.

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.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego tomaremos uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, 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.

Como se puede observar el juego es en sí mismo una vía para estimular y fomentar la creatividad, si en este contexto se introduce además los elementos técnico-constructivos para la elaboración de los juegos, la asimilación de los conocimientos técnicos y la satisfacción por los resultados, se enriquece la capacidad técnico-creadora del individuo.

Entre estas actividades técnico-creativas pueden figurar el diseño de juegos y juguetes, reparación de juguetes rotos, perfeccionamiento de juegos y juguetes, y pruebas de funcionamiento de juegos y juguetes.

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.

Hacer un uso excesivo del juego y poco fundamentado puede traer consecuencias lamentables en la efectividad del proceso. Teniendo presente tal afirmación es menester, en el proceso de construcción del juego didáctico, diseñar y construir estos cumpliendo las reglas del diseño y las normas que garanticen la calidad de estos artículos.

Por la importancia que reviste, para la efectividad del juego didáctico en el proceso docente, es necesario que estos cumplan con las diferentes especificaciones de calidad establecidas en los documentos normativos.

Los juegos didácticos deben corresponderse con los objetivos, contenidos, y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones, acerca de la evaluación y la organización escolar.

Entre los aspectos a contemplar en este índice científico-pedagógico están:

- Correspondencia con los avances científicos y técnicos
- Posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos.
- Influencia educativa.
- Correspondencia con la edad del alumno.
- Contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.
- Disminución del tiempo en las explicaciones del contenido.

- Accesibilidad.

En el parámetro de fiabilidad del juego didáctico se debe tener presente la operatividad, la durabilidad, la conservabilidad y la mantenibilidad que garanticen sus propiedades con el uso establecido.

La utilización de materiales adecuados en su fabricación debe permitir el menor costo de producción posible y facilitar el empleo de materiales y operaciones tecnológicas elementales acorde al desarrollo científico técnico actual.

Este índice tecnológico es fundamental no sólo para la industria, sino para la elaboración en las escuelas.

En nuestra experiencia en la creación de juegos y juguetes hemos desarrollados diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y

mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

Los índices ergonómicos permiten determinar el nivel de correspondencia de uso entre el juego didáctico y los usuarios, valorándose la forma, color, peso, elementos constructivos y disposición de los mismos en concordancia con las características higiénicas, antropométricas, fisiológicas, Psico-fisiológicas y psicológicas. Este último reviste especial importancia para la efectividad del juego didáctico garantiza el nivel de estimulación y desarrollo intelectual del alumno así como de la motivación e intereses hacia la adquisición y profundización del conocimiento.

Otros índices que deben tenerse presentes por los profesores para la confección de los juegos y juguetes didácticos son el estético, de seguridad, de normalización y de transportabilidad.

Los juegos pueden estar basados en la modelación de determinadas situaciones, permitiendo incluso el uso de la computación. La diversión y la sorpresa del juego provocan un interés episódico en los estudiantes, válido para concentrar la atención de los mismos hacia los contenidos.

La particularidad de los Juegos Didácticos consiste en el cambio del papel del profesor en la enseñanza, quien influye de forma práctica en el grado o nivel de preparación del juego, ya que en éste él toma parte como guía y orientador, llevando el análisis del transcurso del mismo. Se pueden emplear para desarrollar nuevos contenidos o consolidarlos, ejercitar hábitos

y habilidades, formar actitudes y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

El juego favorece un enfoque interdisciplinario en el que participan tanto los profesores como los estudiantes y elimina así una interrelación vacía entre las diversas asignaturas. Es necesario concebir estructuras participativas para aumentar la cohesión del grupo en el aula, para superar diferencias de formación y para incrementar la responsabilidad del estudiante en el aprendizaje.

#### **2.1.2.5.4. OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS INSTITUCIÓN EDUCATIVAS:**

- 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.

#### **2.1.2.5.5. 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 de colaboración mutua 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.

#### **2.1.1.6.6. 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.

#### **2.1.2.5.6. 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.

#### **2.1.2.5.7. 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.

#### **2.1.2.5.8. VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:**

- Garantizan en el estudiante hábitos de elaboración colectiva de decisiones.
- Aumentan el interés de los estudiantes y su motivación por las asignaturas.
- Permiten comprobar el nivel de conocimiento alcanzado por los estudiantes, éstos rectifican las acciones erróneas y señalan las correctas.
- Permiten solucionar los problemas de correlación de las actividades de dirección y control de los profesores, así como el autocontrol colectivo de los estudiantes.
- Desarrollan habilidades generalizadas y capacidades en el orden práctico.
- Permiten la adquisición, ampliación, profundización e intercambio de conocimientos, combinando la teoría con la práctica de manera vivencial, activa y dinámica.
- Mejoran las relaciones interpersonales, la formación de hábitos de convivencia y hacen más amenas las clases.
- Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

#### **2.1.2.5.9. 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, 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.

#### **2.1.1.8. TRABAJOS RELACIONADOS CON LA ACTIVIDAD LÚDICA.**

Con previa revisión de materiales bibliográficos, se da a conocer trabajos anteriores, donde se exponen lo siguiente:

Borges y Gutiérrez. En su manual de juegos socializadores, para docentes, afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Asimismo, Peña en su trabajo "Influencia de los juegos recreativos como factores socializadores". Afirma que los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Al respecto Perdon y Sandoval en su investigación "Juegos cooperativos para favorecer el proceso de socialización", señalan que el aprendizaje de lo social, debe comenzarse desde el nivel preescolar, utilizando las actividades lúdicas, para que el niño participe y se integre.

Posteriormente García en su trabajo titulado "El juego como estrategia socializadora", concluye que mediante el juego, el desarrollo cognoscitivo del niño, es el que constituye los procesos del conocimiento por el cual ellos, empiezan a ampliar su inteligencia y con ello la entrada a la socialización.

## Bases Teóricas

Las concepciones teóricas en las que se sustenta la presente investigación, son las siguientes:

### Friedrich Froebel y la concepción inicial del preescolar:

Fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego, quien con la aplicación de su pedagogía para la formación del niño, se centra en la realización de juegos, tomando en cuenta las diferencias individuales del niño, inclinación, necesidad e intereses. Planteaba el juego como la más pura actividad del hombre en su primera edad. Considerando que por medio de este el niño lograba exteriorizar grandes verdades que se encontraban potencialmente en él.

A pesar del interés en el trabajo de Froebel por parte de los educadores progresistas, sus ideas que se encontraban en animar el desarrollo natural de los pequeños a través de la actividad y del juego, eran aún demasiado novedosos para ser aceptados por el público.

### Dean Piaget:

La posición que asume Piaget al hablar del juego es la de situarlo como una simple asimilación funcional o reproductiva.

La asimilación reproductiva se refiere a la acción de imitarse a sí mismo como producto del propio funcionamiento del organismo, es decir

Lo mismo que un órgano tiene necesidad de alimento es que este es solicitado por él en la medida en que se ejercita, cada actividad mental (...) tiene necesidad para desarrollarse de ser alimentada por un constante aporte exterior, solo que puramente funcional y no material. El juego está ligado a la etapa de inmadurez de los individuos y permite resistir la frustración al no ser capaz de obtener un resultado tal como se espera en la edad adulta, lo cual es importante cuando se aprende; es decir, al convertir la propia actividad en un fin, los niños, no necesitan alcanzarlo de un modo total, basta la satisfacción en la acción; al mismo tiempo que en dicha acción se ejercitan y entrenan para poder vivir en el futuro de un modo estable.

La inteligencia desde la perspectiva Piagetiana desemboca en un equilibrio entre la asimilación y la acomodación; sin embargo, en la niñez domina la imitación en tal forma que se producen procesos que la prolongan por sí misma, por eso podemos decir que el juego, como imitación, es esencialmente asimilación o asimilación que prima sobre la acomodación.

Los tipos de juegos según Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el preescolar; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades.

Los símbolos adquieren su significado en la actividad... Muchos juguetes son un apoyo para la realización de este tipo de juegos. Los niños ejercitan los papeles sociales de las actividades que les rodean... La realidad a la que está continuamente sometido en el juego se somete a sus necesidades y deseos.

Por todo esto, el juego simbólico tiene un papel esencial en el desarrollo del niño, durante la etapa que transcurre de los dos a los seis años en la que son todavía reducidas las posibilidades de insertarse en el mundo del adulto y de adaptarse a la realidad.

En otro orden de ideas Enríquez establece la posición de Vygotsky, determina que la participación de los individuos en una vida colectiva es más rica, aumenta y contribuye al desarrollo mental de estos. En otras palabras, el desarrollo de los niños es posible por el apoyo que suministran otras personas (padres, adultos y compañeros) más expertos a fin de ayudar a alcanzar niveles de pensamientos más avanzados. En la edad preescolar la acción y el significado se separan, por lo tanto, el juego no es puramente simbólico, sino que el niño desea y realiza su deseo dejando que las categorías de la realidad pasen a través de sus experiencias.

Los niños van construyendo continuamente su aprendizaje para acercarse al medio ambiente dentro de un marco social, que les permite además ir asimilando las reglas que determinan sus relaciones con los demás, construir sus conocimientos y aprender de las diversas situaciones que se les presentan. De este modo cuando se está jugando, el niño y la niña ponen de manifiesto el conocimiento que se les demanda sobre el

mundo y los objetos, expresan lo que es habitual en su comunidad, realizan representaciones mentales sobre el mundo que los rodea de acuerdo con las interacciones que realizan con adultos y compañeros.

#### **2.1.1.9. NIVEL DEL PREESCOLAR**

En los niños los cambios son notables, desde el recién nacido, débil y desasistido cuando inaugura el mundo, hasta el niño que se apresta a ingresar en la escuela. En esta etapa, se observa seguridad y cierta destreza en el manejo de su cuerpo y manos, habilidades para iniciar algunas tareas de creación elemental como el dibujo, muestra de los importantes progresos motrices, intelectuales y comunicativos que ha alcanzado, emplea el sistema lingüístico propio de su edad y hay control de esfínteres

Comprende un periodo de vida, cuyo criterio externo de diferenciación es la inmadurez del niño para ingresar a la actividad sistemáticas de la escolaridad.

En este orden de ideas Zazzo (citado por Universidad Experimental señala que el inicio de la edad preescolar se produce con el control de esfínteres y para el final de esta etapa se da la aparición de nuevas actividades intelectuales que coinciden con la escolaridad.

#### **2.1.1.10. IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS INFANTILES**

El juego infantil es la esencia de la actividad del niño, le proporciona placer, y a su vez, le permite expresar sentimientos que le son propios y que

encuentra por medio de sus actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él, como lo son las actividades para los adultos.

Chaten (citado por Domínguez). Comenta, que no se debería decir de un niño, que solamente crece, habría que decir que se desarrolla por el juego. Su juego, le permite experimentar potencialidades, desarrollar habilidades y destrezas, aprender aptitudes y actitudes. Si el niño desarrolla de esta manera las funciones latentes, se comprende que el ser mejor dotado es aquél que juega más. Entonces, mientras más oportunidades tenga un niño para jugar durante su infancia aumenta las posibilidades de interactuar con el medio que los rodea y así podrá enriquecerse, producto de su propia experiencia vivencial.

Para Bruner (citado por Ortega y Lozano):

El juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo; considera el marco Lúdico como un invernadero para la recreación de aprendizaje previo y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos.

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

## Desventajas de la Inadecuada Utilización de la Actividad Lúdica

Al no jugar, el niño pierde la mitad de su vida. No tiene la satisfacción de construir activamente su propio aprendizaje, será un ser carente de autoestima y autonomía, ya que no puede decidir como emplear su tiempo. No podrá desarrollar las relaciones con los otros, la capacidad de cooperación y las habilidades sociales, impidiéndole la oportunidad de expresar sentimientos y emociones.

Nadie puede ser obligado a jugar; a jugar se entra espontáneamente y autónomamente, como una decisión personal.

En cuanto desaparece la pasión, el deseo y la libre elección, el juego deja de ser tal, languidece y muere.

El niño que no sabe jugar, será un adulto que no sabrá pensar.

En algunas ocasiones el juego puede resultar una actividad desagradable para el niño. Ejemplo de estas situaciones pueden ser cuando se le obliga a aceptar un rol con el que no está de acuerdo, cuando debe realizar una actividad que no le causa satisfacción o cuando debe continuar jugando sin tener deseos de hacerlo.

En situaciones como esta, el adulto, bien sea el docente o el padre del niño, debe atender los deseos del infante y ofrecerle posibilidades de juegos donde éste, se sienta satisfecho.

#### **2.1.1.11. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela ha vivido durante muchos años de espalda al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, como máxima concepción, simple entretenimiento. Una radical diferenciación intrínseca entre juegos es aprendizaje ha levantado una creencia falsa es falta de rigor psicológico sobre la inutilidad de los juegos.

Hoy, la investigación psico-evolutiva nos ha convencido de lo contrario: frente al esfuerzo instructivo necesario para el dominio de ciertos conocimientos, observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan ámbitos del saber, mediante situaciones de juego espontáneos y cargadas de sentido cultural.

El juego en el Preescolar, es el medio ideal para el aprendizaje, a través de él infante va descubriendo el ambiente que lo rodea además de conocerse así mismo, es por esto que el docente, tiene una herramienta valiosa al conocer una metodología adecuada para la aplicación de los juegos. En el área de Aprendizaje (dramatización), el niño desarrolla la función simbólica o capacidad representativa, la cual consiste en la representación de algo presente, aspecto que juega un papel decisivo en su desarrollo integral.

Esta área está diseñada para facilitar a los niños experiencias de dramatización espontáneas, donde el niño experimenta cómo se sienten otras personas en sus oficios, hogar y profesión, en cuanto a sus logros, miedos y conflictos, favoreciendo así su desarrollo socioemocional.

### Socialización

El proceso mediante el cual los niños aprenden a diferenciar lo aceptable (positivo) de lo inaceptable (negativo) en su comportamiento se llama socialización. Se espera que los niños aprendan, por ejemplo, que las agresiones físicas, el robo y el engaño son negativos, y que la cooperación, la honestidad y el compartir son positivos. Algunas teorías sugieren que la socialización sólo se aprenda a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos. Sin embargo, las teorías más recientes destacan el papel de las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones.

#### **2.1.1.12. RELEVANCIA DEL JUEGO PARA LA SOCIALIZACIÓN DEL NIÑO PREESCOLAR**

El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. El señalamiento de que las capacidades de socialización están presentes desde etapas muy tempranas del desarrollo infantil, estrechamente unido a la consideración de que los factores sociales son fundamentales para promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje, han provocado que los psicólogos y educadores hayan revalorizado los enfoques

de interacción social. Se parte de la concepción que el juego es una de las actividades más relevantes para el desarrollo y el aprendizaje infantil.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general, se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

#### **2.1.1.13. EL JUEGO COMO APRENDIZAJE Y ENSEÑANZA:**

Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres

Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades.

Los estudios de la historia de los juegos demuestran las funciones de la actividad lúdica de la infancia: biológicas, culturales, educativas, etcétera. Los juegos marcan las etapas de crecimiento del ser humano: infancia,

adolescencia y edad adulta. Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos.

El tiempo para jugar es tiempo para aprender. El niño necesita horas para sus creaciones y para que su fantasía le empuje a mil experimentos positivos. Jugando, el niño siente la imperiosa necesidad de tener compañía, porque el juego lleva consigo el espíritu de la sociabilidad.

Para ser verdaderamente educativo, el juego debe ser variado y ofrecer problemas a resolver progresivamente más difíciles y más interesantes. En el juego, se debe de convertir a los niños en protagonistas de una acción heroica creada a medida de su imaginación maravillosa. Su desbordante fantasía hará que amplíe lo jugado a puntos por nosotros insospechados.

El niño explora el mundo que le rodea. Realmente ha de explorarlo si quiere llegar a ser un adulto con conocimientos. Los padres han de ayudarlo en su insaciable curiosidad y contestar a sus constantes porqués.

Los niños, aunque tengan compañeros de juegos reales, pueden albergar también uno o varios compañeros imaginarios. No será raro ver a los niños hablar en tonos distintos de voz y tener una larga y curiosa conversación consigo mismo, está jugando.

La óptica del niño sobre el juego es totalmente distinta a la del adulto, ninguno de los motivos que mueven a éste a jugar interviene en el juego del niño.

Para educar jugando, hemos de ser capaces de hacer propiedad e idea de los pequeños cualquier iniciativa u orientación que les queramos dar, como si la idea hubiera surgido de ellos. Sus « inventos » les encantan.

Para el niño no existe una frontera claramente definida entre el sueño y la realidad, entre el juego y la vida real. El procura seleccionar, comprender e interpretar aquello que más le interesa.

Con experiencias logradas con el juego, el niño puede aprender con vivacidad y sencillez las complejidades de causa y efecto. Es muy importante que vaya conociendo una buena gama de juegos y materiales para enriquecer mejor sus experiencias. Los niños no tienen las facilidades de aprender que tienen los mayores al tener a su alcance el teatro la radio, la lectura, etc.

La imaginación que podemos desarrollar y educar en los niños por medio del juego es la misma que el día de mañana utilizará para proyectar edificios, diseñar piezas industriales o de decoración, etc. Necesita de esta gimnasia.

El niño, al jugar, imita, lo cual es un producto secundario de la curiosidad. El pequeño sólo seleccionará para su realización, al que capte su interés, en lo cual, su imaginación juega un gran papel. Y si imita, le hemos de poner cosas buenas delante, empezando por nuestro comportamiento.

Si los padres y educadores son capaces de observar a su hijo teniendo en cuenta que el juego es su vida, empezarán a ver el juego de una forma bien distinta a su creencia de que éste es pura diversión o una enfermedad del propio hijo.

Jugar ha de ser divertido. Un juego educativo que hayamos comprado, puede no ser divertido y, si no hay diversión, difícilmente habrá aprendizaje. El niño sabe bien lo que le gusta y lo que no, y no le convenceremos de lo contrario.

El juego le permite al pensamiento acciones espontáneas y eficaces para enriquecer las estructuras que posee y hallar nuevos caminos, nuevas respuestas, nuevas preguntas.

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

El juego ocupa, dentro de los medios de expresión de los niños, un lugar privilegiado. No se puede considerar sólo como un pasatiempo o diversión. Es, más que nada, un aprendizaje para la vida adulta. El mundo de los juegos tiene una gran amplitud, existiendo en cantidad inagotable.

Jugando, los niños aprenden las cualidades de las cosas que maneja; ve cómo el papel se deshace en el agua, cómo el carbón ensucia, que las piedras son más duras que el pan, que el fuego quema, etc.

#### **2.1.1.14. LA MOTIVACIÓN DENTRO DEL JUEGO:**

El juego es fundamentalmente una actividad libre. Las personas cuando jugamos lo hacemos por placer; precisamente el poder responder a la necesidad de pasarla bien, sin otra motivación, supone un acto de libertad.

El juego se aleja de lo cotidiano, ocupa parámetros especiales y temporales diferentes de los impuestos por la rutina diaria. El juego se realiza según una norma o regla, siguiendo una determinada estructura y, por consiguiente, crea orden. El juego se puede considerar como la actividad fundamental de la infancia, actividad que se prolonga en la vida adulta. Estamos seguros que éste se convertirá en el gran instrumento socializador.

Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que éste es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos.

La exigencia de los juegos de adoptar puntos de vista externos a uno mismo constituye otra de su carácter. Esta exigencia viene determinada, sin duda, por los conflictos y las reglas impuestas desde afuera. Tanto su resolución como la comprensión y su aceptación requieren de una progresión considerable en la construcción del pensamiento infantil. En todo esto no podemos dejar a un lado la motivación, consecuencia del propio placer por el juego y, paralelamente a ésta, también está la necesidad de descubrir, de experimentar, que aparece muy ligada al juego infantil.

Se debe tener en cuenta siempre que la motivación es la explicación del porque de nuestras acciones.

#### **2.1.1.15. EL JUEGO COMO FACTOR DE DESARROLLO:**

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

El juego deja de ser adaptativo y se convierte en un proceso simbólico de comunicación social; a través de él, el niño logra el autodomínio y la precisión de movimientos que requiere para sentirse integrado en su medio a la vez que autónomo y libre en sus desplazamientos. El juego psicomotor modela y regula la capacidad perceptiva del niño al verse capaz y libre de actuar en un medio, que reconoce como propio, porque lo explora a través de su movimiento.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Estar jugando presupone atravesar la línea divisoria que separa lo que no es juego de lo que sí es. Juego nace de la realidad que rodea al niño, de la cual toma sus elementos y nunca se aleja de ella más allá que lo preciso para volver a ella de nuevo, recrearla y enriquecerla.

Los juegos infantiles pueden ser serios, en el sentido de exigir y provocar actitudes rigurosas en los niños/as, sin que por ello dejen de ser juegos. Por eso, no hay que confundir toda actividad infantil con juego; los niños son perfectamente conscientes de cuando están jugando y cuando no,

hay que ser respetuosos y partir de que no todo acto puede ser un juego ni todo acto está fuera de juego.

El juego siempre es interesante y significativo para el niño, ya que si se pierde interés la actividad deja de tener significado y el juego muere como tal. El juego tiene motivación y esto lo convierte en una poderosa herramienta de crecimiento y desarrollo personal.

Vigotski define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro-contexto en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El entramado de relaciones interpersonales que rodea toda actividad humana le proporciona su sentido sociocultural. Hay actividades que tienen un solo sentido lúdico y placentero, pero están tan bien incorporadas a los sistemas de vida que les damos pleno sentido cultural y espiritual. Son también de esta categoría las actividades de diversión, de tiempo libre, artísticas o culturales.

Los niños/as perciben la actividad incluida en un contexto de relaciones interpersonales que es lo que le da verdadero sentido social y personal a la acción. Toda actividad en la que un niño está incluido proporciona un campo de intereses que pueden ser explorados a través del juego.

El juego proporciona recursos suficientes para participar en muchas actividades sin un despliegue económico muy grande. Algunas requieren la presencia de determinados objetos y materiales, un espacio concreto y un tiempo determinado, pero hay otras que utilizan muy pocos recursos -estas son las que en la vida real tampoco los precisa-.

Si permitimos el juego libre y espontáneo entre los niños de la clase, aparecerán juegos de reproducción de actividades humanas que constituyen el gran banco de centro de interés de los que debemos partir en la intervención educativa. Lo que debemos hacer es potenciar y permitir que los niños las realicen de forma lúdica en los rincones de juego.

La organización espacial y temporal del aula y el centro debe ser flexible y permitir que los niños aporten en el día a día a través de sus juegos sus temas de conversación y sus intereses cognitivos mediante los procedimientos que utilizan cuando están solos y se hace propuesta de juego.

El juego adquiere la fuerza necesaria para que el sujeto se implique en ella como cosa propia y subjetiva, y así se convertirá en una actividad significativa. Cada niño "se juega" sus ideas, sus intereses y sus motivaciones.

Un factor importante es la afectividad infantil en el juego, este es un factor de equilibrio emocional que proporciona a los niño/as una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan benéficas. Las experiencias del juego constituyen una historia de placer y autosuficiencia que permite asociar juego-felicidad y juego-alegría.

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

El juego es una caja de emociones positivas que el niño aprende desde que comienza en situaciones y experiencias lúdicas con sus cuidadores. Es importante que los centros ofrezcan situaciones diarias donde puedan practicar la alegría y desplegar un estado emocional de plena satisfacción social y personal.

También se harán presentes en escenarios lúdicos abundantes conflictos personales, sin embargo la resolución de conflictos interpersonales es una vía importante para la maduración afectiva y el progresivo equilibrio de las emociones.

### **2.1.1.16. CLASES DE JUEGOS:**

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

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

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

\* Juego Simbólico; son todas las actividades representativas que se realizan dentro de un marco no estrictamente serio o de comportamiento acomodativo. Un ejemplo de juego simbólico son las imitaciones de movimientos, acciones, etc. Las actividades que los niños/as realizan entre tres y seis años son actividades simbólicas de carácter lúdico.

Para Piaget, el juego se diferencia de la actividad seria porque en él los niños/as no se preocupan mucho de que lo que hacen sea exactamente lo que se espera de ellos y lo que deben hacer, ellos se relajan y se olvidan de la necesidad de ajustar su acción.

Para él, el juego simbólico es más una dimensión de expresión que un instrumento de aprendizaje.

Juego de Reglas: Es el único juego que Piaget lo consideró de naturaleza social, este juego se refiere a un cambio en el concepto de necesidad interna que tiene todo proceso mental. Los niños/as no son capaces de pensar en forma lógica y operar razonadamente, por lo que no podrán comprender los juegos de reglas.

Los niños se pueden incluir en juegos ricos e interesantes sin tener dominado completamente las normas, esto les va a ayudar en el progreso de sus capacidades mentales, físicas y motoras.

La clasificación de los juegos de Piaget relaciona el juego y el desarrollo cognitivo, por tanto comprende la actuación de los niños dentro de los juegos, pero no es muy práctica para analizar la relación entre el juego, el desarrollo y el aprendizaje.

Considero que el juego es una actividad fundamental en la educación infantil ya que nosotros como educadores tenemos que educar a los niños a través del juego. Con este hemos aprendido que se puede estimular, fomentar en el niño actitudes de respeto, de participación, de tolerancia, entre otros.

Creo que el juego forma parte de la vida del niño porque es lo que le ayuda a hacerse y a descubrir el entorno que le rodea, por eso hay que potenciarlo desde edades muy tempranas. Hay padres que ven el juego como juego en sí y no como aprendizaje, considero que esas personas que creen eso no conocen las funciones que genera, piensan que deberían de enseñarles mucha materia y así es cuando los niños no aprenden nada.

Como define muy bien Escudero y Jiménez en una de sus obras , "el juego contribuye a la formación de la persona ya que responde a necesidades del proceso evolutivo".

Para concluir considero el juego una actitud activa que implica en su totalidad al niño y que refleja en este un compromiso emocional, físico e intelectual con respecto al mundo que le rodea.

La tarea que tiene que desempeñar el niño de estas edades es jugar, jugar con sus compañeros, con los maestros y con su familia. Un aspecto importante que considero es que los padres tienen que jugar con el niño y divertirse con él, deben de reprimir la sensación de estupidez y volver a ser

niños otra vez. Considero que si vuelven a su niñez ayudarán en el aprendizaje de los niños.

#### **2.1.1.17. FUNCIÓN DEL JUEGO EN LA INFANCIA**

El juego es útil y es necesario para el desarrollo del niño en la medida en que éste es el protagonista.

La importancia de la utilidad del juego puede llevar a los adultos a robar el protagonismo al niño, a querer dirigir el juego. La intervención del adulto en los juegos infantiles debe consistir en:

- Facilitar las condiciones que permitan el juego.
- Estar a disposición del niño
- No dirigir ni imponer el juego. El juego dirigido no cumple con las características de juego, aunque el niño puede acabar haciéndolo suyo.

Jugando con bolas de colores.

El juego permite al niño:

- Que se mantenga diferenciado de las exigencias y limitaciones de la realidad externa.
- Explorar el mundo de los mayores sin estar ellos presentes.
- Interactuar con sus iguales.
- Funcionar de forma autónoma.

El juego siempre hace referencia implícita o explícita a las relaciones entre infancia, diversión y educación

## **2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL**

Como futuros maestros, nuestro gran ideal es el de preparar seres humanos productivos, con valores humanistas y comunitarios, responsables del adelanto de la sociedad. Luego de analizar los diferentes fundamentos expuestos en el marco teórico, destacamos la importancia y necesidad básica de conocer todo lo referente al juego en el desarrollo de las actividades en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Para nuestra investigación hemos escogido la teoría constructivista ya que a través de la exploración individual el estudiante pueda adquirir determinados esquemas generales de conocimiento, partiendo de sus ideas previas y de las características específicas del medio, además cabe destacar el importantísimo papel del maestro en el proceso de aprendizaje, ofreciendo para esto una guía de estrategias lúdicas que busca ser un andamiaje que apoyará al docente y estudiante en su aprendizaje, y de esta manera rescatar el valiosísima importancia del juego como actividad principal de motivación en una jornada de trabajo con niños dentro y fuera del aula. Ya que el niño asimila y expresa lo que siente, su pensamiento crea y desarrolla, es decir va más allá de su percepción; y esto es lo que los hace ser creativos y desenvolverse de una mejor manera en el aspecto educativo.

Nuestro trabajo recoge experiencias de varios autores, en la que conjugamos sus conocimientos y los adherimos a nuestras experiencias obtenidas a través de nuestra formación académica, formando esta argumentación teórica como base para desarrollar este tipo de actividades.

### **2.3. GLOSARIO DE TERMINOS**

Ansiedad.- Malestar a la vez psíquico y físico, caracterizado por un temor difuso, un sentimiento de inseguridad de desgracia inminente. Se reserva el nombre angustia más bien para las sensaciones físicas que acompañan a la ansiedad (opresión torácica, trastornos vasomotores, etc.). En la práctica ambos términos son sinónimos.

Auto concepto.- Toda la información y creencias que los individuos tienen acerca de sus propias características y de sí mismos.

Autoestima.- El grado en que los individuos tienen sentimientos positivos o negativos acerca de sí mismos y de su propio valor.

Autonomía.- En sociología, condición de los individuos o de las instituciones que gozan de determinada independencia frente a la autoridad exterior o autoridad central.

Autoridad.- Proviene etimológicamente del verbo latino *augeo*, que significa entre otras cosas, hacer crecer.

Colectivamente es la capacidad de influir en lo posible en las decisiones de una colectividad al mismo tiempo que respondiendo de las decisiones que se toman como grupo social en donde estamos incluidos.

Complejos.- (Lat. Complexus, p. de complector= abrazado, comprendido). Término de Psicoanálisis, que indica a un grupo de ideas asociadas con fuertes cargas emotivas, reprimidas en parte o enteramente, porque se encuentra en conflicto con otros grupos de ideas conscientemente aceptadas por el individuo.

Confianza.- Es un valor que se manifiesta cuando la persona se siente respetado, comprendido, alentado y acogido, en el contexto de una relación dialogante y respetuosa.

Cultura.- Es todo aquello con lo que el hombre afina y desarrolla sus innumerables cualidades espirituales y corporales; procura someter el mismo orbe terrestre con su conocimiento y trabajo; hace más humana la vida social, tanto en la familia como en toda la sociedad civil, mediante el progreso de las costumbres e instituciones; finalmente a través del tiempo expresa, comunica y conserva en sus obras grandes y experiencias espirituales y aspiraciones que sirvan de provecho a muchos, e incluso a todo el género humano.

Deficiencia.- (Lat. Deficientia = agotamiento). Insuficiencia, agotamiento, que impide a una función alcanzar el nivel corriente.

Depresión.- Estado mental mórbida caracterizada por la lasitud, desaliento y fatigabilidad y acompañado de ansiedad más o menos acentuada, forma mínima de la melancolía.

Diferenciación.- (Lat. Differentia= desemejanza). La serie progresiva de modificaciones que llevan a diferencias en el desarrollo de un individuo o en la evolución de una especie o de una raza. Se debe a factores biológicos y se opone a modificaciones por estímulos ambientales.

Disciplina.- Proviene de *discipulina*, compuesto a su vez de *discis*, enseñar, y la voz que nombra a los niños, *pueripuela*, se trata de la exigencia que obliga al neófito a mantenerse atento al saber que se le propone y a cumplir los ejercicios que requiere el aprendizaje.

Disgrafía.- Déficit de habilidades en la escritura, no explicables por trastornos motores, deficiencia mental, falta de motivación u oportunidad educacional adecuada.

Dislexia.- Conjunto de dificultades que se encuentran en el aprendizaje de la lectura. Para un niño de 6 años que no presenta ninguna forma de retraso, ninguna deficiencia sensorial o motora, este aprendizaje no debería ofrecer deficiencia alguna.

Identidad.- (Lat. Identitas=carácter de lo que es lo mismo).- Carácter de lo que es idéntico o lo mismo. 1. Abstracta o específica, carácter de lo que presenta características comunes y que es del mismo género y del mismo tipo.

Responsabilidad.- Individualmente es la capacidad que tiene una persona de conocer y aceptar las consecuencias de sus actos libres y conscientes.

Stress.- Es una tensión, que no permite vivir adecuadamente y con tranquilidad, afecta a la mayoría de la población, produce insomnio, dolor de cabeza, intranquilidad, presión alta, gastritis, mal carácter, amargura.

Talento.- Dones naturales o sobrenaturales que Dios otorga a los hombres. Dotes intelectuales de una persona.

Teleología.- *Fil.* Estudio de la finalidad. Doctrina según la cual el mundo tiene una finalidad.

Terapia.- (Gr. *Therapeía*=Tratamiento). Sufijo que indica el empleo terapéutico de una sustancia o de un agente cualquiera cuyo nombre forma la parte primera de la palabra compuesta: Psicoterapia, opoterapia, etc.

Virtud.- Es el hábito por el que el hombre realiza el bien moral.

#### **2.4. SUBPROBLEMAS, INTERROGANTES.**

¿Qué logros se alcanza en la aplicación de estrategias lúdicas con los Niños?

¿Cuáles son las estrategias lúdicas adecuadas para la formación integral de los niños?

¿Cómo desarrollar una propuesta de estrategias lúdicas?

## 2.5 MATRIZ CATEGORIAL

DEFINICION	CATEGORIA	DIMENSION	INDICADOR
Es una actividad estructurada que consiste en el simple ejercicio de las funciones sensorio motrices intelectuales y sociales.	JUEGO	MOTIVACION	Activo Participativo Dinámico Bienestar
Es el proceso de adquisición de un nuevo conocimiento o conducta a consecuencia de su interacción con el medio externo del individuo para comprender y actuar.	APRENDIZAJE	DESARROLLO MENTAL	Significativo Procedimental Aplicable.
Conjunto de procedimientos, actividades, Juegos, seleccionados por el educador para el logro de objetivo	ESTRATEGIAS	ORDEN LÚDICO	Activo Procedimental Aplicable

## **CAPÍTULO III**

### **3.- METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1. TIPOS DE INVESTIGACION.**

Es un proyecto factible, porque la propuesta procura solucionar la falta de un documento de apoyo con propuestas de estrategias lúdicas para el desarrollo personal y social del niño dirigido en el proceso enseñanza aprendizaje a los niños de los primeros años de educación básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva” “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”.

#### **BIBLIOGRÁFICA**

La presente investigación es bibliográfica, porque se realizó en base a la búsqueda de información de diversas fuentes como: Libros de consulta, documentos, estudios realizados en relación al tema, internet.

#### **INVESTIGACION DE CAMPO**

El presente trabajo permite, recoger información de la realidad, en forma directa, haciendo uso de diferentes instrumentos para lograr hacer descripciones, interpretaciones, predicciones, evaluaciones, entre otros. Se realizó en las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva” “Abdón

Calderón” y “Manuel J. Bastidas”, lugares en los que buscamos la respuesta.

## **PROYECTO FACTIBLE**

Es un proyecto factible porque presenta una propuesta de mejoramiento, también corresponde a los proyectos factibles por cuanto la investigación está orientada por interrogantes y no por hipótesis. Estará apoyada en la investigación de campo y bibliográfica.

### **3.2. MÉTODOS**

- **OBSERVACIÓN**

Se llevo a cabo la observación estructurada por medio de la elaboración previa de un registro de los aspectos que se observaron, como apoyo a la información recogida por el registro, se utilizaron instrumentos auxiliares como, cámara fotográfica, entre otros.

En el transcurso de la actividad de observación, se emplearon instrumentos como el diario o relato escrito habitual, el cuaderno de notas, y las fichas de observación, para que no se escape ningún aspecto del fenómeno a observar.

- **ANALÍTICO-SINTÉTICO**

Se utilizó el análisis para descomponer el problema en diferentes partes y factores para luego someterlas a un estudio independiente, descubriendo las relaciones comunes a todas las partes, captar las particularidades del origen y desarrollo del fenómeno en su totalidad.

- **INDUCTIVO DEDUCTIVO**

Con la ayuda de este método se analizó conductas particulares de los niños en el hogar de las cuales se obtuvieron las conclusiones de carácter general respecto a los problemas de timidez y falta de ambientación escolar.

- **MÉTODO ESTADÍSTICO**

Se utilizó para el análisis, interpretación y presentación de datos.

### **3.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS.**

#### **Encuesta**

La encuesta se aplicó a los Padres de Familia y Profesores de los primeros años de Educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas” por medio del

proceso pregunta-respuesta, se obtuvo la información escrita sobre la importancia de estrategias lúdicas para la formación integral de los niños.

### **Entrevista.**

La entrevista nos permitió conocer las inquietudes y pensamientos de los niños de los primeros años de Educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”.

### **3.4. POBLACIÓN**

Se investigó a toda la población estudiantil de los primeros años de Educación Básica, Profesores y Padres de Familia.

### **3.5. MUESTRA**

Se investigó a todo el universo poblacional de los Primeros Años de Educación Básica, Profesores y Padres de Familia., razón por la cual no se aplicó ninguna fórmula.

### **3.6. ESQUEMA DE LA PROPUESTA**

La guía didáctica se la puede presentar según su extensión puede ser mediante un folleto, libro que generalmente contiene explicaciones e ilustraciones claras y fáciles de comprender que señalan actividades a seguirse para cumplir con éxito el proceso señalado. La guía didáctica propuesta consta de las siguientes partes:

- Título de la propuesta
- Justificación de la propuesta
- Fundamentación
- Objetivos
- Ubicación sectorial y física
- Desarrollo de la propuesta
- Impactos, Difusión, Bibliografía y anexos.

Estos son los pasos que proponemos en nuestra guía didáctica los mismos que están desarrollados con detenimiento en la elaboración de la investigación.

## **CAPÍTULO IV**

### **1. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.**

#### **4.1 Organización, tabulación, procesamiento, análisis e interpretación de resultados.**

En este trabajo de investigación se han organizado los datos de docentes, padres de familia y estudiantes; permitiendo un análisis e interpretación de los mismos que conllevan a orientar una propuesta alternativa.

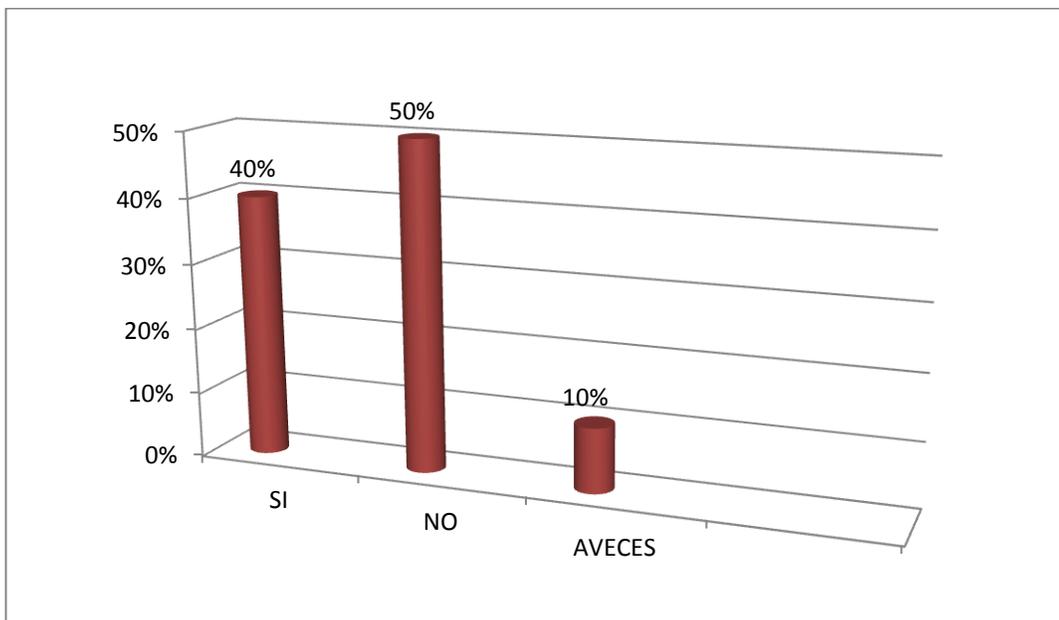
**RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ENTREVISTAS DIRIGIDAS A LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE LAS ESCUELAS “DARIO EGAS GRIJALVA”, “ABDÓN CALDERÓN” Y JARDIN DE INFANTES “MANUEL J. BASTIDAS”**

**1.- ¿Sus Padres dedican tiempo para jugar con Ud.?**

Si = 40%

No = 50%

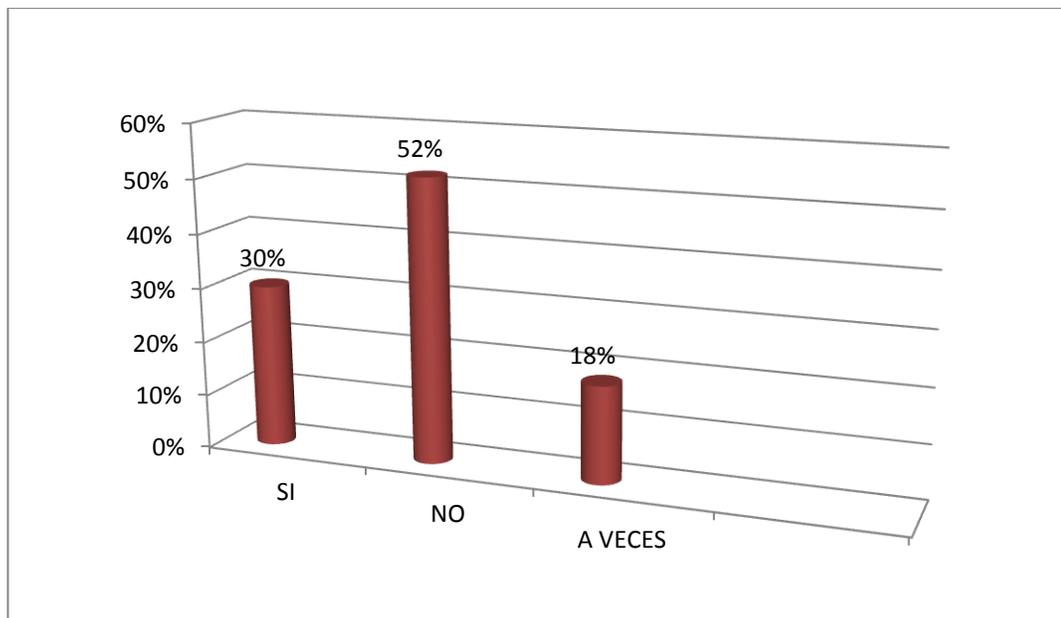
A veces = 10%



Solo el 40% de los Padres dedican tiempo para jugar con sus hijos, en tanto que, la mayoría no lo hace. La razón podría estar en el desconocimiento de los beneficios que el juego genera a los niños.

## 2. ¿Tiene hermanos o amigos con quién jugar?

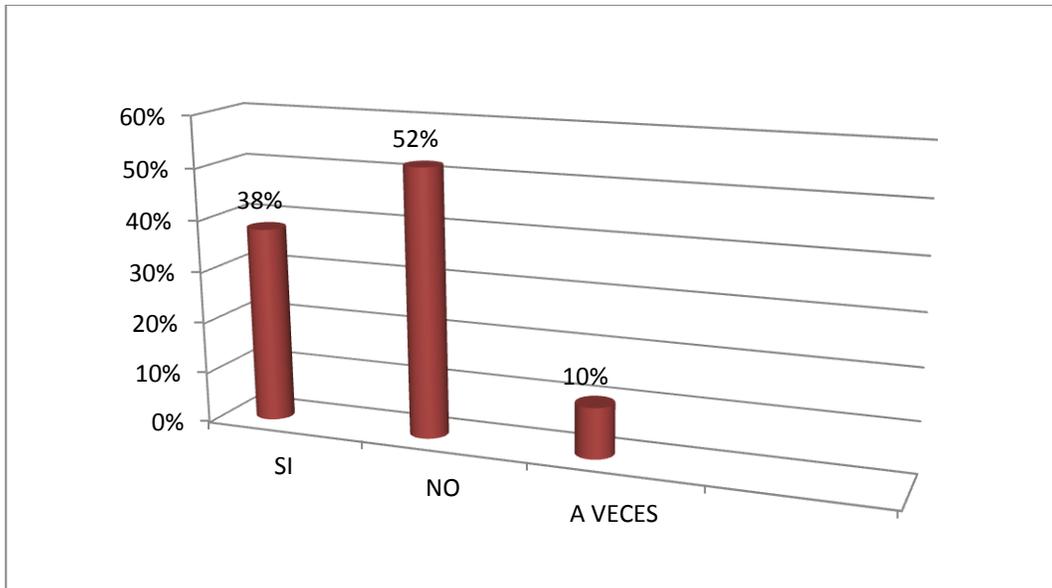
Si = 30%  
No = 52 %  
A veces = 18%



Una gran mayoría de los niños (70%), no tienen hermanos o amigos con quienes jugar, esta circunstancia podría explicar las dificultades que se presentan en los niños para interrelacionarse con su medio, incluido el aula y la escuela.

### 3.- ¿Cuándo Ud. juega en clase, se divierte?

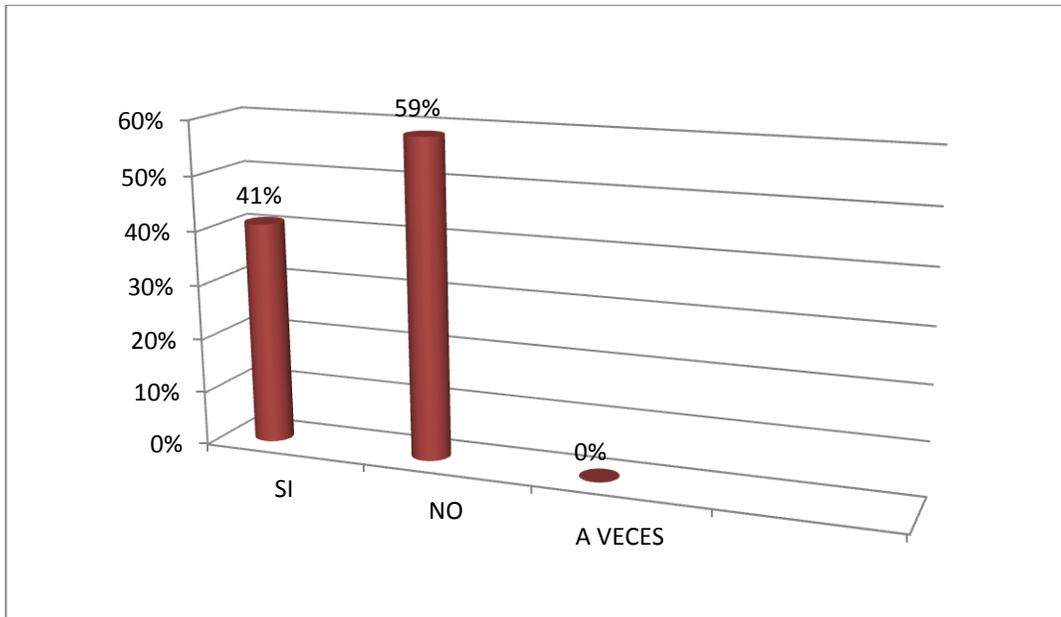
Si = 38%  
No = 52 %  
A veces = 10%



Solo el 38% de los niños(as) se divierten jugando en clases. Aquello quizá se deba a que los docentes proponen juegos no acordes con la edad y/o intereses de los niños.

#### 4.- ¿Tiene juguetes con qué jugar en el aula?

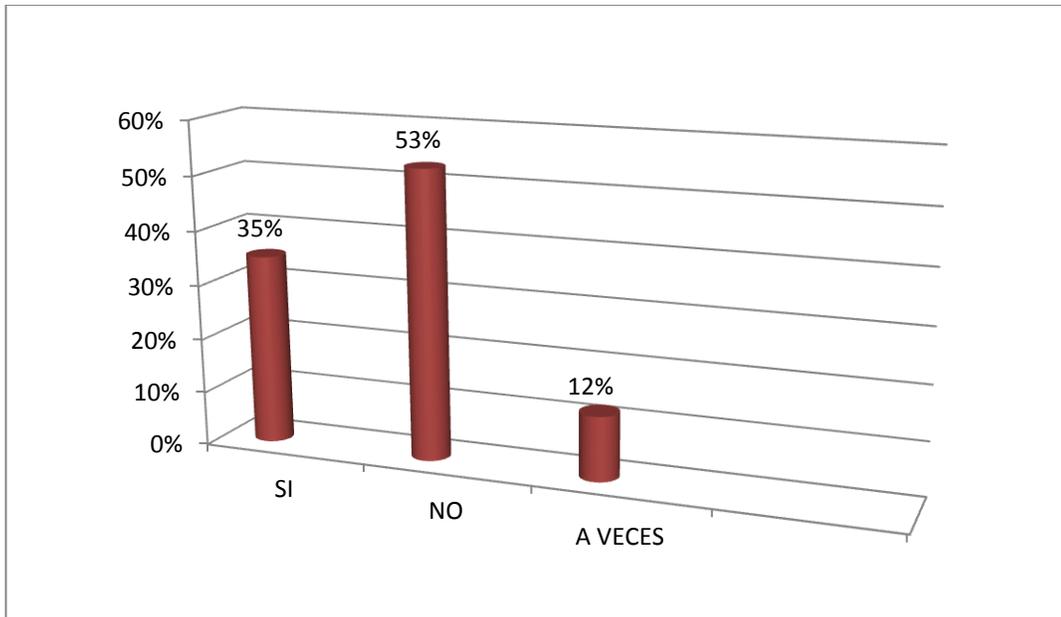
Si = 41%  
No = 59%  
A veces = 0%



Solo el 41% de los niños dispone de juguetes en la clase, lo que explica que las aulas carecen de un rincón con juguetes pedagógicos modernos que a los niños les llame la atención.

### 5.- ¿Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase?

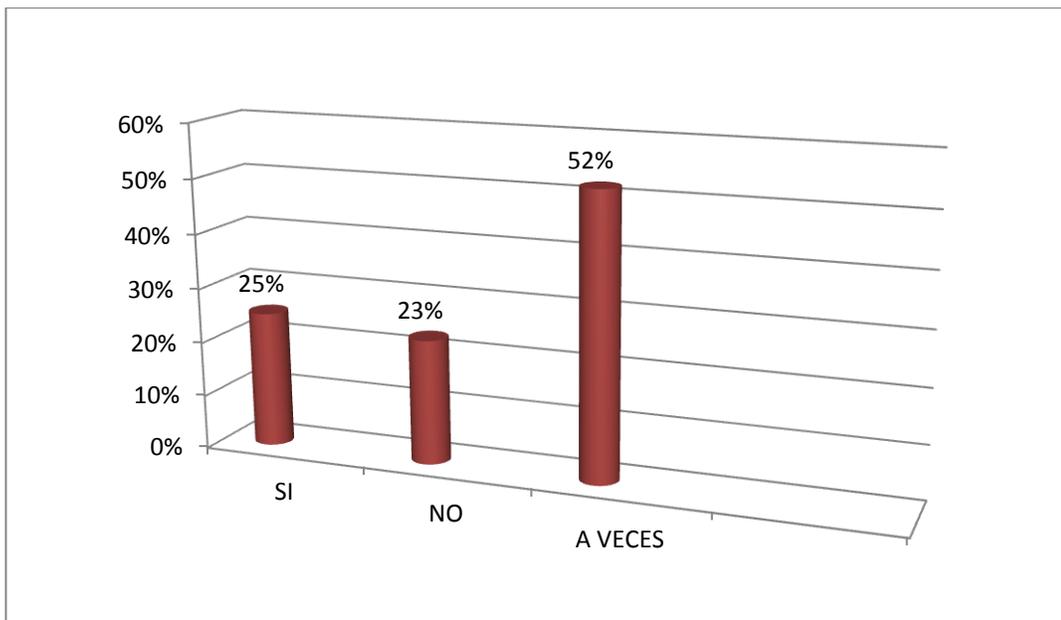
Si = 35%  
No = 53%  
A veces = 12%



Solo el 35% de los niños se divierte con los juegos propuestos por sus maestras. Entonces, hay necesidad de revisar y renovar la lista de juegos tomando en cuenta la edad y los intereses de los pequeños.

## 6.- ¿Le gusta jugar con sus compañeros y maestra?

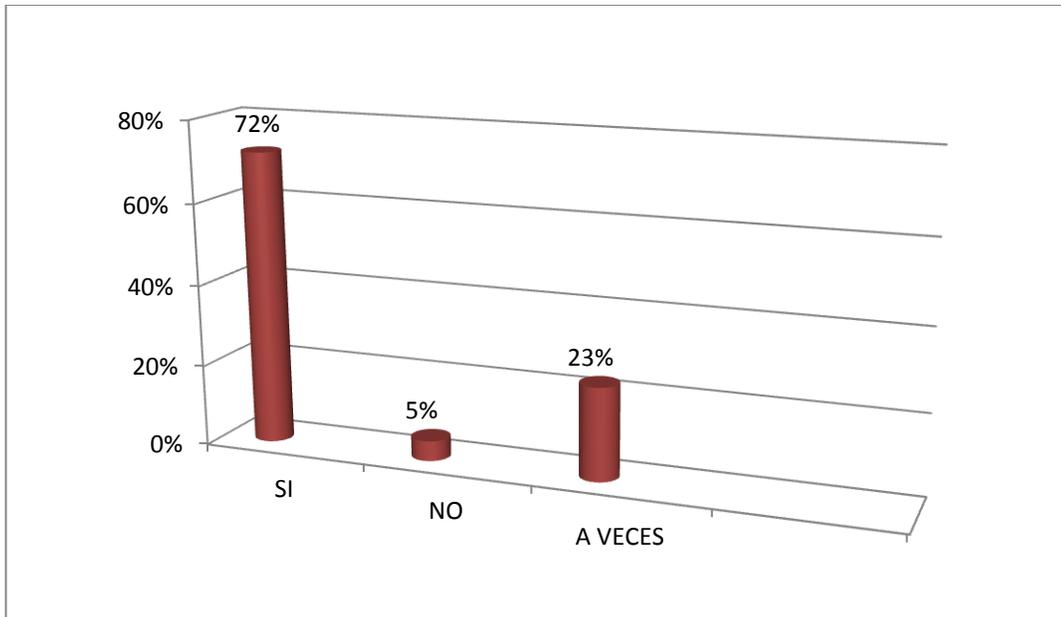
Si = 25%  
No = 23 %  
A veces = 52%



Solo el 23% les agrada jugar con su maestra y compañeros, según estos resultados la maestra no aplica juegos motivadores y divertidos que les agrada jugar con ella y sus amigos.

## 7.- ¿Aprende Ud. jugando?

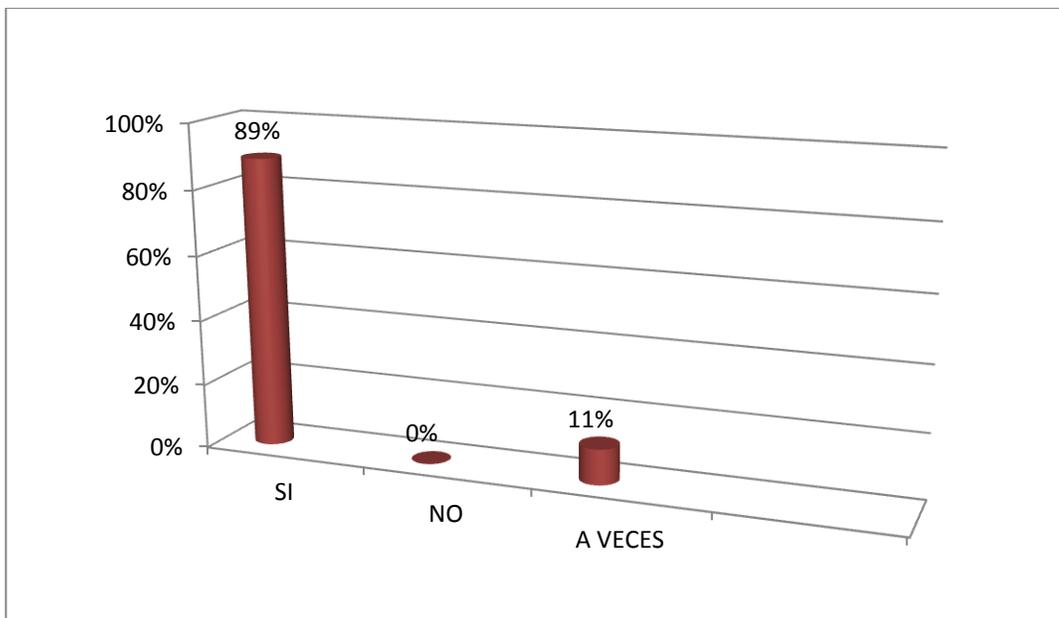
Si = 72%  
No = 5%  
A veces = 23%



El 72% de los estudiantes les gustaría aprender jugando, consecuentemente el juego es importante para que el niño(a) aprenda de una manera divertida a través del juego.

## 8.- ¿Le gustaría aprender más a través de juegos?

Si = 89%  
No = 0%  
A veces = 11%



El 89% de los estudiantes les gustaría aprender jugando, por lo cual es de vital importancia que las maestras tengan una guía que les permita implementar en el aula juegos divertidos y motivadores.

Luego del análisis e interpretación de los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de los primeros años de Educación Básica, observamos que los niños y niñas les gusta aprender jugando, pero no disfrutaban con los juegos que sus maestras realizan.

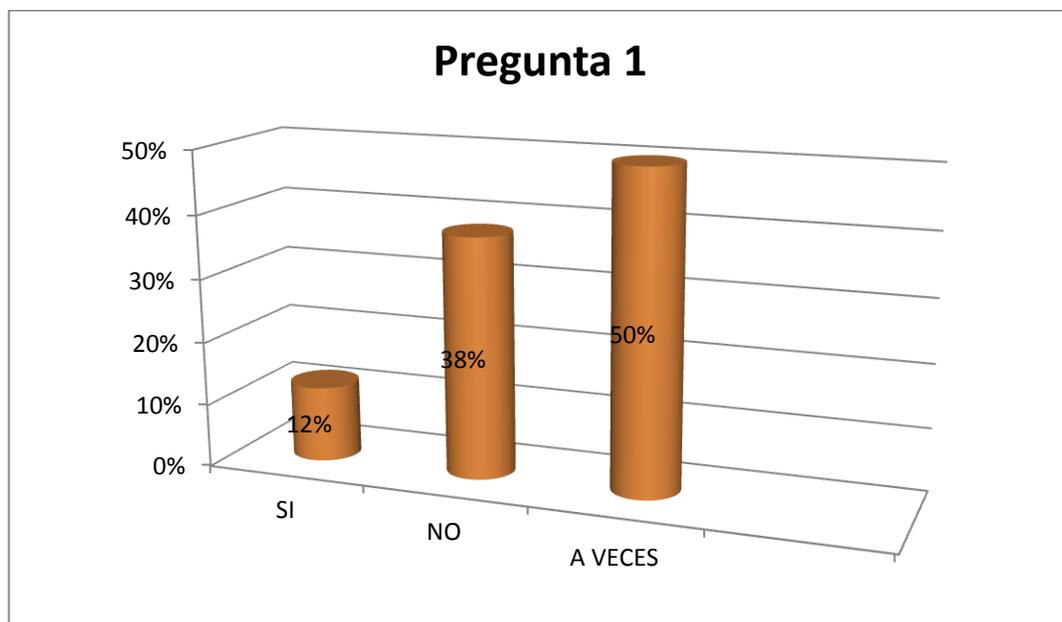
## RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ENCUESTAS DIRIGIDAS A LOS PADRES DE FAMILIA DE LAS ESCUELAS “DARIO EGAS GRIJALVA”, “ABDÓN CALDERÓN” Y JARDIN DE INFANTES “MANUEL J. BASTIDAS”

### 1.- ¿Dedica Ud. Tiempo para jugar con sus hijos?

Si = 12%

No = 38%

A veces = 50%



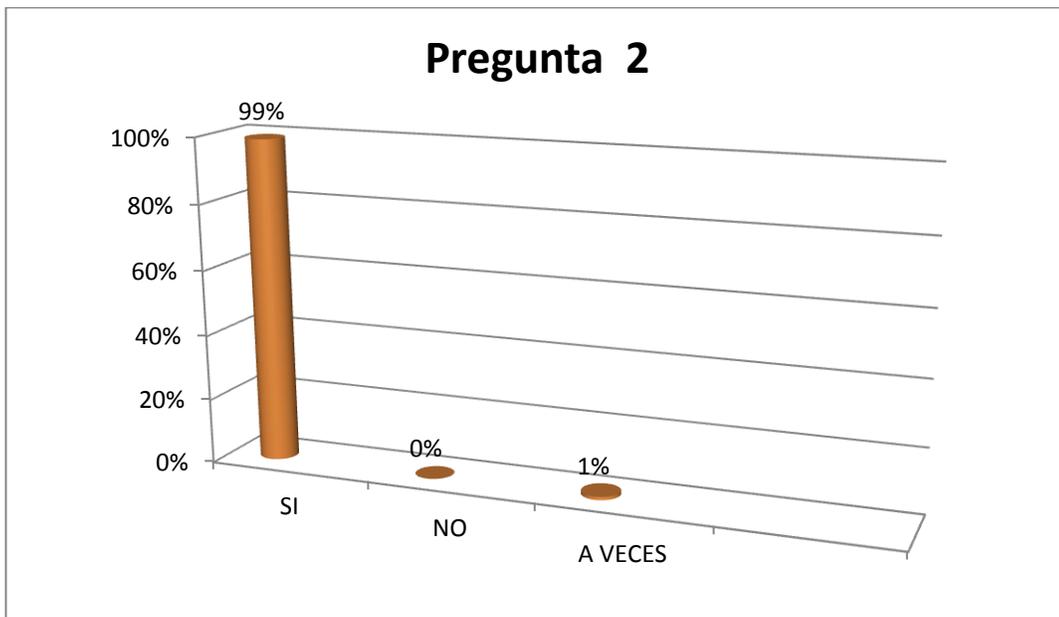
solo el 12% de los Padres de Familia dedican tiempo a jugar con sus hijos, Este resultado nos indica que se debe difundir la guía didáctica también a los Padres de Familia, ya que el juego es la base para el aprendizaje y el enriquecimiento personal de cada estudiante.

**2.- Cree Ud. ¿Qué es necesario dedicar tiempo para recrearse con sus hijos?**

Si = 99%

No = 0%

A veces = 1%



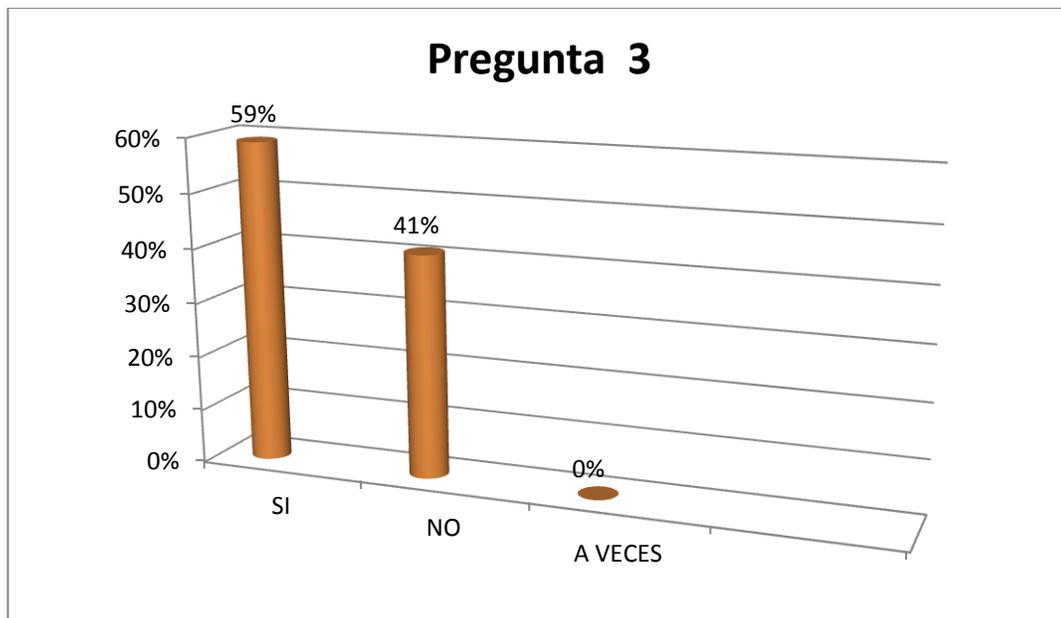
El 99% de los Padres de Familia es necesario dedicar el tiempo a sus hijos, y solo el 1% a veces. Puesto que el juego es una actividad en la cual el niño(a) se divierten aprendiendo, es por eso que se ve la necesidad de que se trabaje en el aula jugando.

### 3.- ¿Conoce de algún beneficio que genere, el jugar con su hijo(a)?

Si = 59%

No = 41%

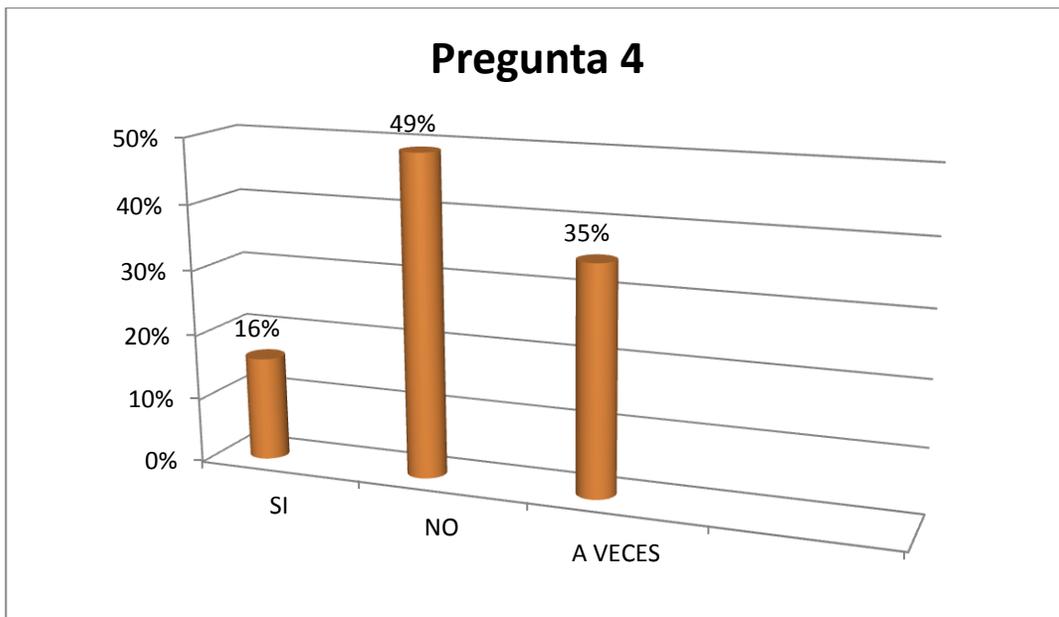
A veces = 0%



El 59% de los Padres de Familia conocen de los beneficios que genera el juego, pero no lo aplican y el 41% desconocen, lo cual es indispensable dialogar con los papás acerca de los beneficios del juego, para que dediquen tiempo a sus hijos(as).

#### 4.- ¿Dialoga con sus hijos acerca de cómo se sienten emocionalmente?

Si = 16%  
No = 49%  
A veces = 35%



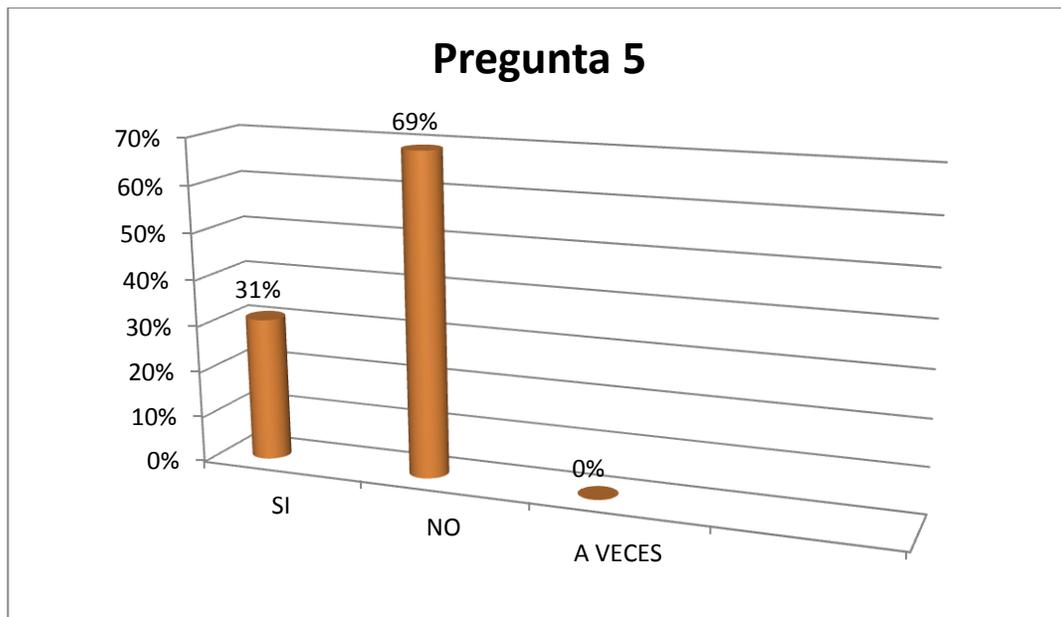
Se detecta que el 49% no dedican tiempo a dialogar con sus niños(as), Es decir los Padres de Familia no prestan atención a sus hijos, ni dedican tiempo para dialogar sobre sus emociones, por lo cual es importante motivar a que se relacionen más con sus hijos.

## 5.- ¿Sus hijos tienen algún problema de timidez?

Si = 31%

No = 69%

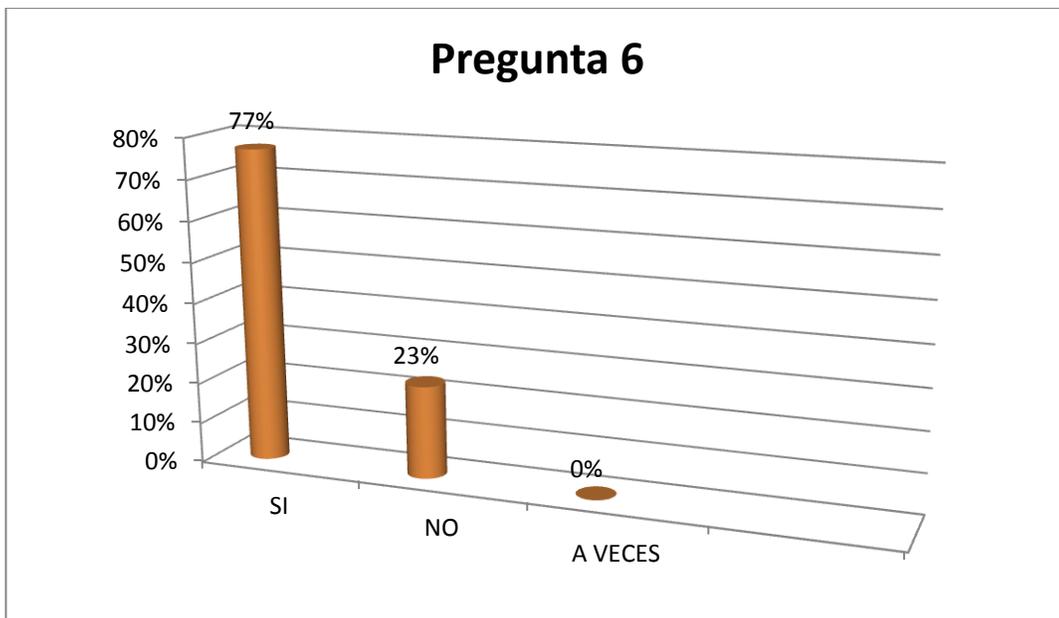
A veces = 0%



En cuanto a que los niños(as) son tímidos contestaron que el 69% no son tímidos, el 31% si tiene problemas de timidez, el juego a más de divertirlos ayudará a los niños(as) a inter-relacionarse con el medio y la sociedad, de esta manera lograr que el niño tenga seguridad en sí mismo.

**6.- ¿Los Profesores de su hijo le han comentado sobre alguna dificultad de ambientación escolar?**

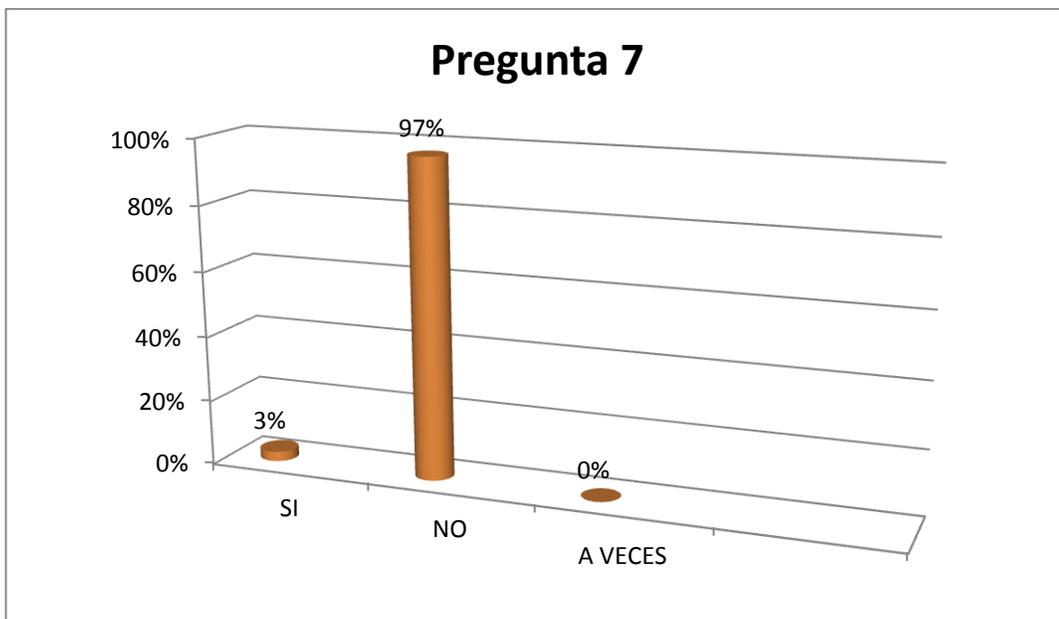
Si = 77%  
No = 23%  
A veces = 0%



Solo el 23% de los niños(as) no tienen problema de ambientación, razón por la cual el juego es de fundamental importancia para adaptarse al medio escolar en su totalidad, razón por la cual es necesario aplicar una guía idónea bien elaborada sobre el juego, y dar a conocer a los padres de Familia.

### 7.- ¿Le han facilitado orientación sobre estimulación a través del juego?

Si = 3%  
No = 97%  
A veces = 0%



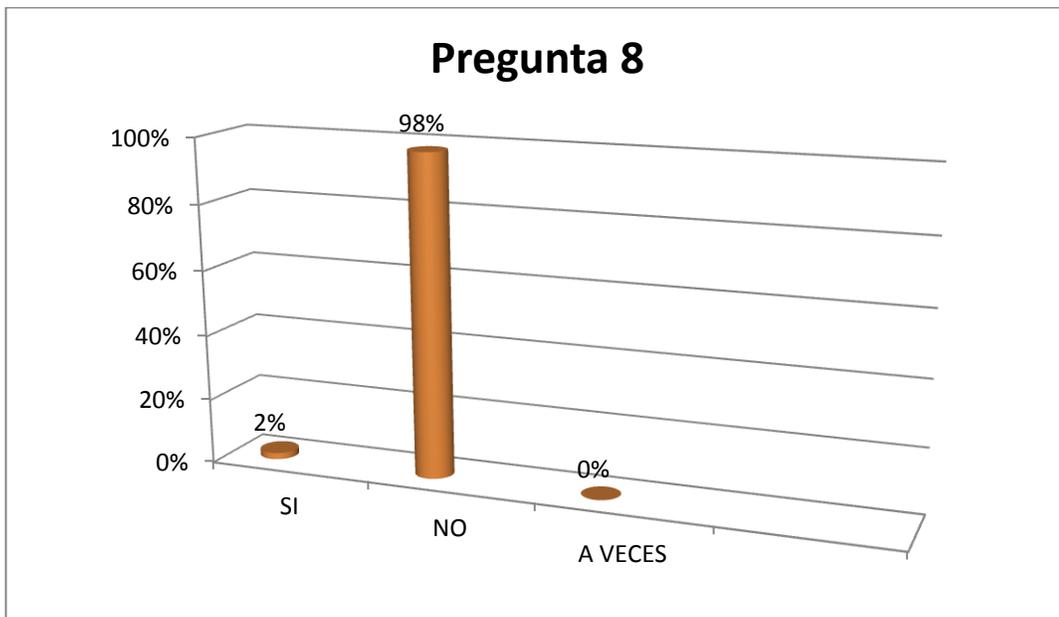
Solo el 3% conoce sobre la estimulación a través del juego, es fundamental incentivar a los Padres de familia el dar tiempo a sus hijos(as) para jugar con ellos, así ayudaran a sus niños a obtener confianza en sí mismos y a elevar su autoestima.

**8.- ¿Conoce de métodos y actividades que pueden mejorar la interrelación del niño, con el medio y sociedad?**

Si = 2%

No = 98%

A veces = 0%



Según los padres de familia solo el 2% conocen algo de actividades que pueden mejorar la interrelación de sus hijos con el medio y sociedad, por lo que es importantísimo trabajar con los Padres de Familia y niños(as) con nuevas técnicas que propendan el avance y calidad de la educación.

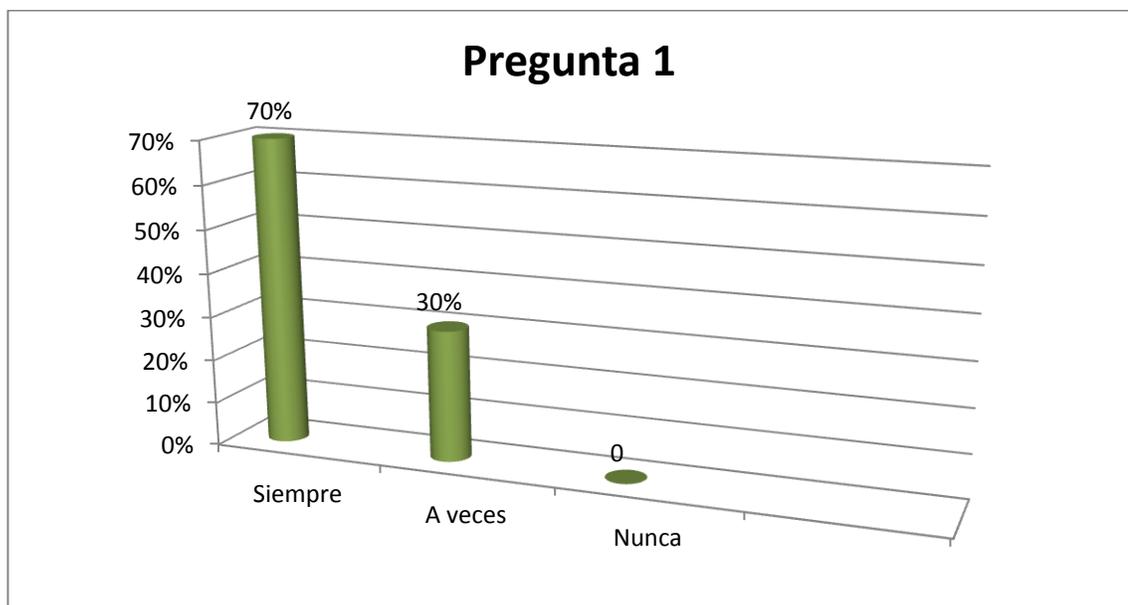
## RESULTADOS Y ANÁLISIS DE ENTREVISTA DIRIGIDA A LAS DOCENTES DE LAS ESCUELAS “DARIO EGAS GRIJALVA”, “ABDÓN CALDERÓN” Y JARDIN DE INFANTES “MANUEL J. BASTIDAS”

### 1.- ¿Mantiene al niño(a) activo en sus clases?

Siempre = 70%

A veces = 30%

Nunca = 0%



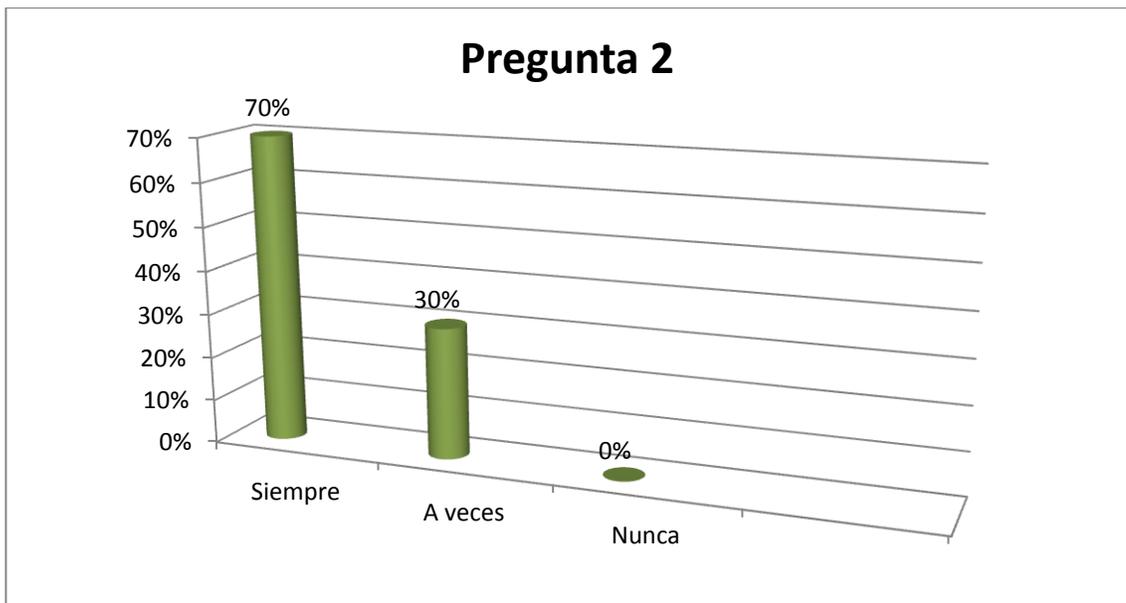
Se observa que el 70% de docentes mantienen al estudiante activo en clase, y el 30% lo hace a veces lo que nos permite ver la necesidad de realizar actividades de motivación.

## 2.- ¿El estudiante participa en la clase?

Siempre = 70%

A veces = 30%

Nunca = 0%



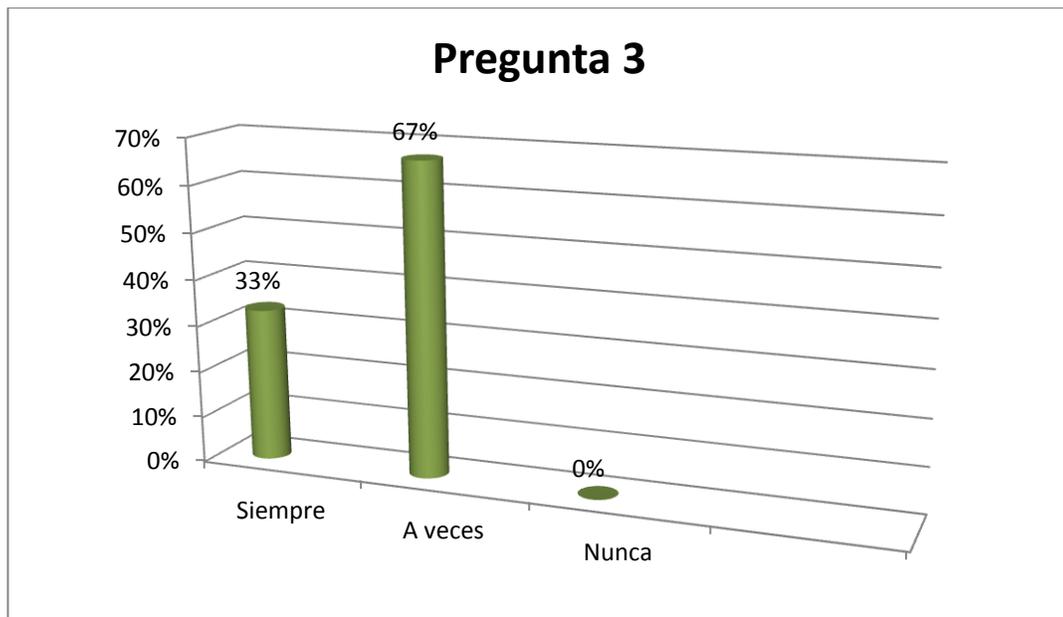
Detectamos que el 70% de los maestros consideran que los estudiantes participan en clase y el 30% lo hacen pero a veces, por lo que vemos la necesidad que el docente tenga en cuenta que se debe escoger estrategias adecuadas tomando en cuenta las necesidades e intereses de los niños.

### 3.- ¿El niño(a) juega con sus compañeros?

Siempre = 33%

A veces = 67%

Nunca = 0%



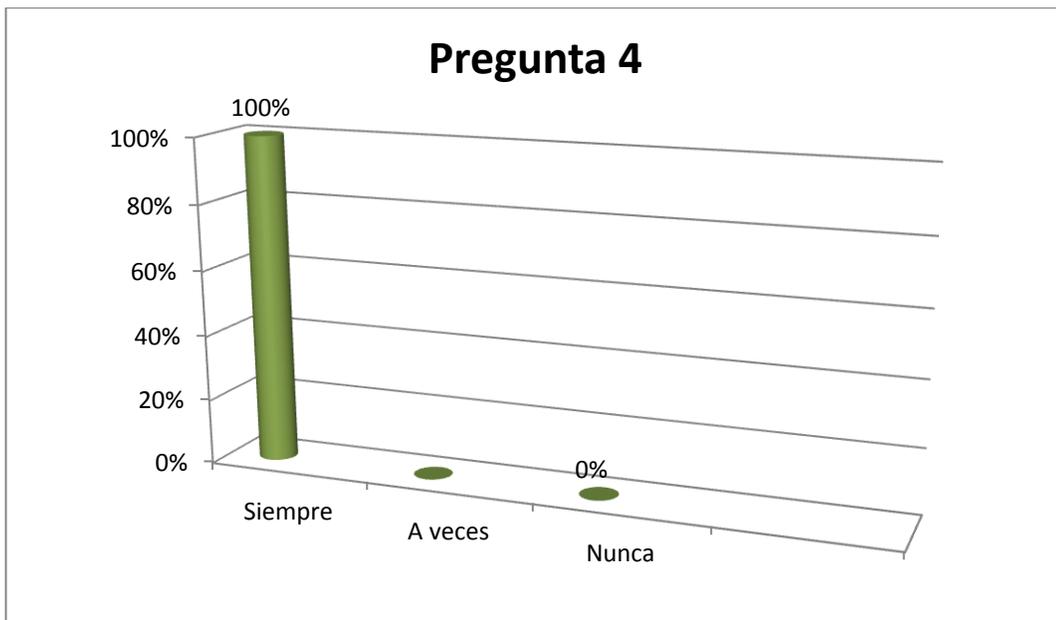
Los maestros consideran que el 67% de los niños pocas veces disfrutan del juego con sus compañeros, por lo que es recomendable que la maestra proponga actividades de interrelación.

#### 4.- ¿El niño(a) se comunica con Ud.?

Siempre = 100%

A veces = 0%

Nunca = 0%



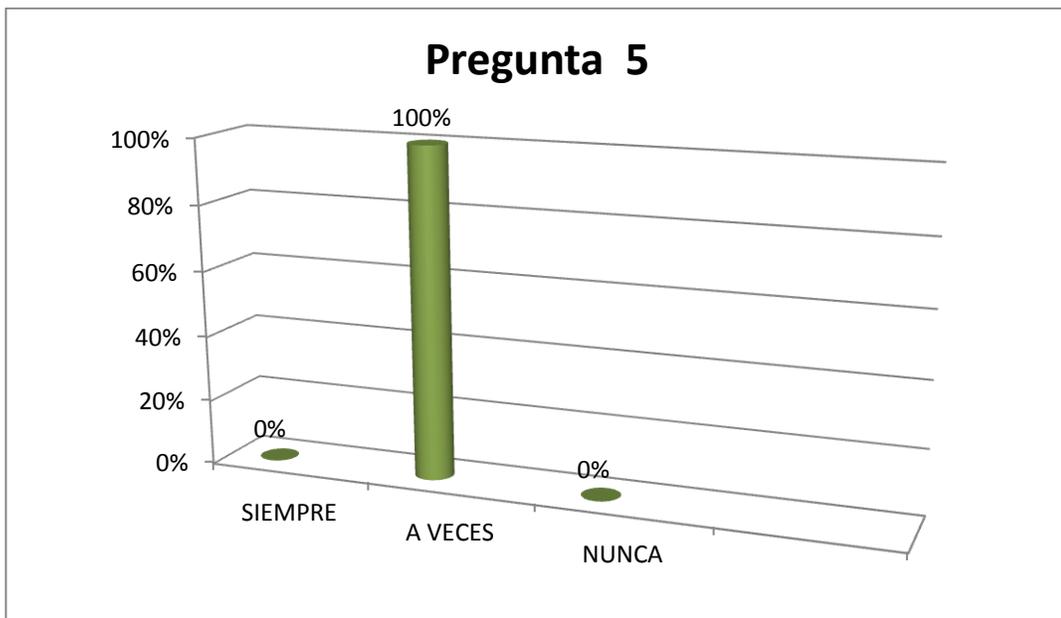
El 100% de las maestras siempre se relacionan con sus niños, es por esto que es de vital importancia que los docentes estén pendientes de cada etapa del proceso enseñanza-aprendizaje.

**5.- ¿En su planificación diaria propone actividades lúdicas y participa en ellas?**

Siempre = 0%

A veces = 100%

Nunca = 0%



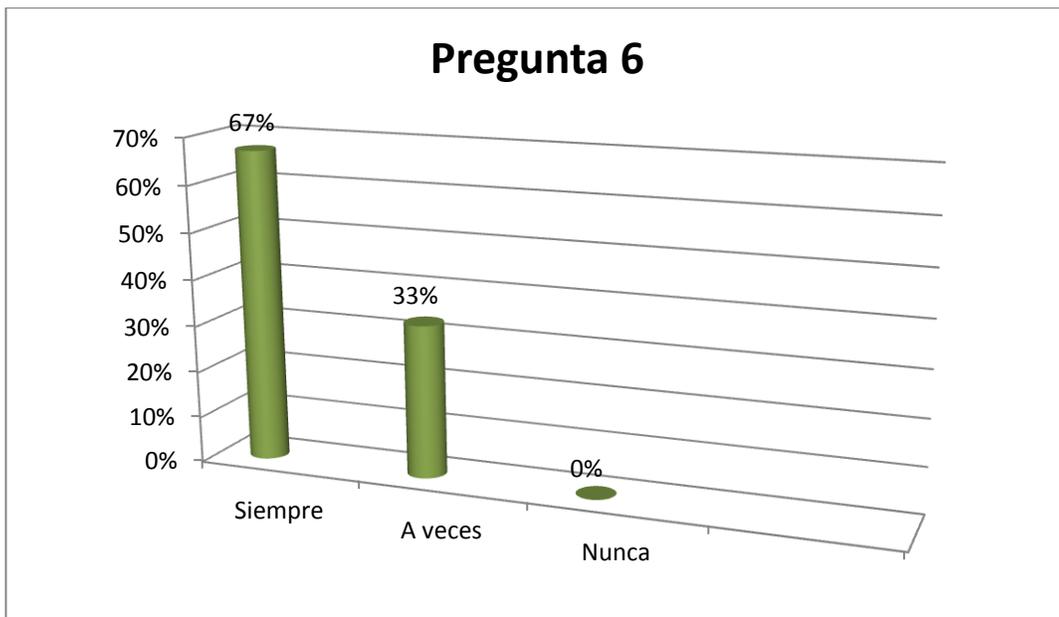
El 100% de docentes expresa que a veces proponen actividades lúdicas y participan en ellas, por lo que es necesario utilizar técnicas y estrategias que permitan que todos los estudiantes tengan interés por aprender.

## 6.- ¿En sus horas clase los niños se distraen?

Siempre = 67%

A veces = 33%

Nunca = 0%



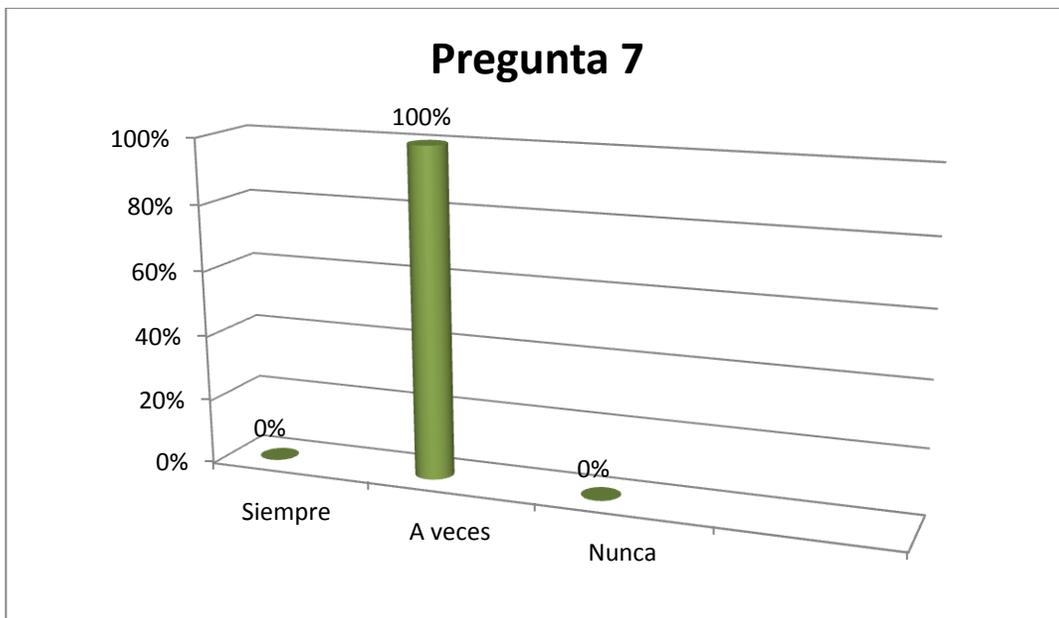
El 67% de las maestras contestan que los niños se distraen fácilmente y el 33% a veces, por esta razón las maestras deben realizar juegos que permita al niño motivarlo en las horas clases.

## 7.- ¿En el aula utiliza el juego como un método de enseñanza?

Siempre = 0%

A veces = 100%

Nunca = 0%



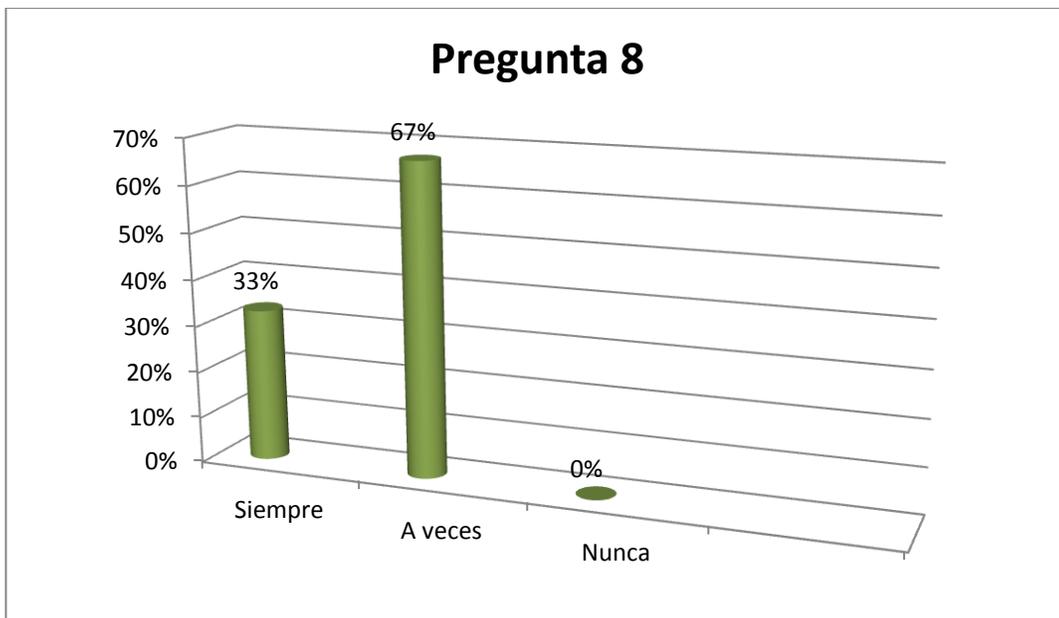
El 100% a veces utiliza al juego como método de enseñanza, por lo cual es primordial tener una guía didáctica que ayude a la maestra a utilizar al juego como una estrategia adecuada de motivación al momento de dictar sus clases.

## 8.- ¿Asiste a cursos de actualización?

Siempre = 33%

A veces = 67%

Nunca = 0%



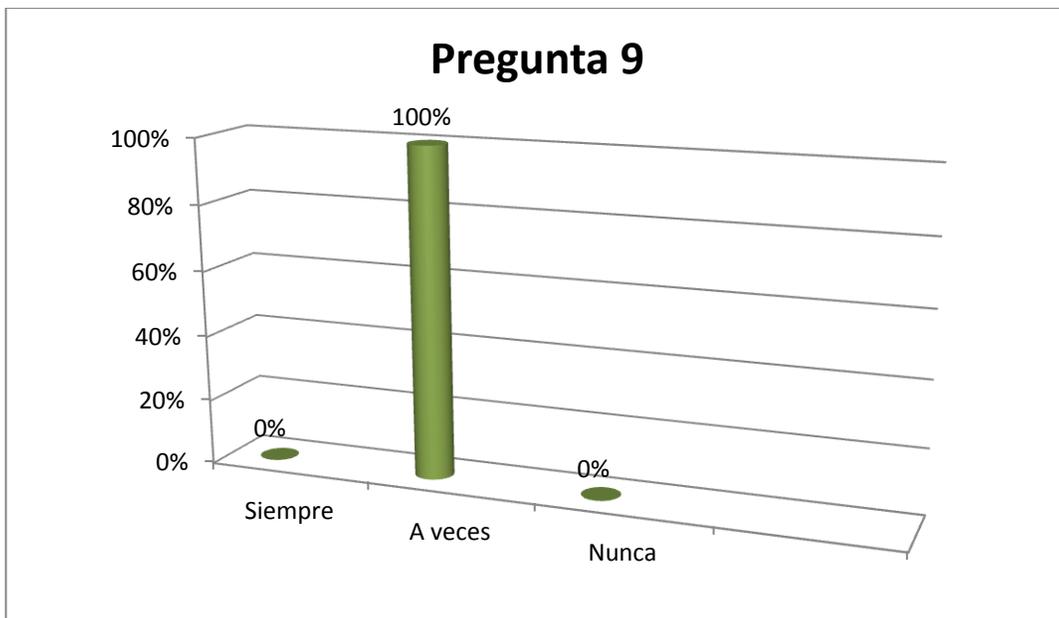
Solo el 33% de las maestras asisten a cursos de actualización. Es de vital importancia que los docentes se actualicen, investiguen los nuevos métodos de enseñanza para que las horas clases no sean tan monótonas.

### 9.- ¿Al finalizar su hora clase logra los objetivos propuestos?

Siempre = 0%

A veces = 100%

Nunca = 0%



El 100% de docentes a veces logran cumplir con los objetivos planteados al terminar la clase, por lo que se hace necesario que las maestras utilicen diferentes estrategias en la que los niños se diviertan aprendiendo.

## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al concluir con el presente trabajo se logró identificar varios problemas relacionados con el manejo de estrategias lúdicas en la formación de los estudiantes de los primeros años de las Escuelas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y el Jardín de Infantes “Manuel J. Bastidas”. Los sintetizamos en las siguientes conclusiones.

#### 5.1. CONCLUSIONES

- ❖ Los docentes carecen de conocimientos adecuados para el manejo de estrategias lúdicas, por ello solo a veces hacen propuestas de juegos en sus planes de trabajo docente (100%) y así mismo, tan solo “a veces” aplican juegos como medio de aprendizaje (100%), pese a que la gran mayoría de niños afirma que aprende jugando (72%) y que le gustaría aprender jugando (89%).
- ❖ Luego del análisis e interpretación de los resultados de las encuestas y entrevistas aplicadas a maestras, estudiantes y padres de familia de los primeros años de Educación Básica, observamos que los docentes dan poco tiempo e importancia a la motivación en las horas clases.

- ❖ Los niños se distraen y se aburren en las aulas, por lo cual elaboramos una guía didáctica de juegos pedagógicos, donde encontrarán una variedad de actividades que le motivarán al estudiante en el proceso enseñanza-aprendizaje, es decir se diviertan aprendiendo.
- ❖ Esta guía esta realizada tomando en cuenta la teoría constructivista y como estrategia primordial el juego que permite al estudiante a ser el constructor de su propio conocimiento siendo autónomo y creativo, desempeñándose con seguridad, confianza y lograr la interrelación con el medio y la sociedad.
- ❖ La poca utilización de actividades lúdicas, impide que los niños(as) desarrollen en su totalidad la interrelación con el medio y por ende la sociedad.
- ❖ La guía didáctica de actividades lúdicas es aplicable, tiene una buena metodología, una amplia ejemplificación y esta actualizada.

## **5.2. RECOMENDACIONES**

- Frente a la falta de conocimientos adecuados en relación a las estrategias lúdicas, se sugiere a los directivos de las instituciones educativas investigadas, gestionar cursos para sus maestros sobre manejo de estrategias lúdicas como contribución para la formación de los niños(as) del primer Año de Educación Básica
- Poner en práctica el proceso de las actividades lúdicas que proponemos en esta guía didáctica, que permitirá optimizar el proceso enseñanza aprendizaje a través del juego.

- Que la Instituciones Educativas organicen talleres de capacitación, seminarios, entre otros sobre el juego como una estrategia primordial en el proceso enseñanza-aprendizaje, que permitirá al estudiante tener seguridad en sí mismo.
- Multiplicar estas experiencias educativas con otras instituciones educativas.
- Interrelacionar los contenidos de esta guía con las distintas asignaturas en el currículum diario de sus aulas.
- Incentivar a los docentes a que se interesen por la aplicación del juego en sus clases para motivar a sus niños.
- Las maestras deben aplicar con más frecuencia el juego en todas las áreas de estudio, para que los niños(as) aprendan a ser más participativos y exista una buena relación con sus compañeros.
- Las maestras incentiven a los Padres de Familia a que presten más atención a sus hijos y la manera más eficaz es jugando con ellos.
- Trabajar en forma interdisciplinaria con los profesores para que el juego sea el eje común en la enseñanza de los estudiantes

## **CAPÍTULO VI**

### **6.- PROPUESTA ALTERNATIVA**

#### **6.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA**

**“LA MAGIA DEL JUEGO”**

#### **6.2. JUSTIFICACIÓN**

Hoy más que nunca la Educación es el tema del día, punto de orden en muchas organizaciones nacionales e internacionales, ojala logremos hacer una agenda común para unir esfuerzos para alcanzar el objetivo que es mejorar su calidad. Nuestra sociedad necesita de manera inmediata estrategias para que los niños(as) se sientan a gusto, motivados en las aulas, que les de alegría ir a la escuela, esto lo podremos lograr a través del juego que es una actividad que les agrada realizar.

Se dice que para conseguir campeones hay que trabajar desde edades muy tempranas se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar, entre otras desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse, 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, el estudiante necesita aprender a resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, a identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. Esta propuesta surge como una estrategia que ayudará a la maestra de manera efectiva en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. La presente guía educativa, presenta las bases de un manual de alternativas, funcional y creativo de estrategias lúdicas que con dinamismo y talento de las maestras logrará que los niños disfruten de las horas clases.

Es una propuesta para ponerla en práctica; porque contribuirá al desarrollo integral del niño y su interrelación con su entorno. Con las actividades lúdicas propendemos a que en el futuro mejoren las condiciones educativas de niños y niñas, las clases sean divertidas y ofrecer aprendizajes significativos, queremos también aportar a los maestras un documento de apoyo para enriquecer y optimizar constantemente su práctica educativa.

### **6.3. FUNDAMENTACIÓN**

Las nuevas propuestas de reforma educativa orientan el desarrollo del pensamiento, el constructivismo sostiene que los estudiantes podrán construir o descubrir los conocimientos, los mismos que servirán para mejorar su rendimiento y por ende su enseñanza y están sujetos a

cambios y modificaciones, enriqueciendo los esquemas mentales en los estudiantes; y así lograr éxitos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El conocimiento humano no se recibe pasivamente ni del mundo ni de nadie, sino que es procesado y construido activamente por el sujeto. El verdadero aprendizaje es aquel que contribuye al desarrollo de la persona de una manera fácil y divertida. Por lo cual es importante promover una serie de estrategias lúdicas para favorecer el aprendizaje, tomando en cuenta de que jugar no es perder el tiempo sino un proceso de desarrollo personal dentro de la sociedad y primordialmente ayuda en la interrelación del niño y su entorno, además es una actividad motivadora en el aula.

El trabajo con estrategias lúdicas acelera el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando son aplicadas y manejadas correctamente, las mismas que permitirán satisfacer varias necesidades o situaciones de aprendizaje dando oportunidad a los estudiantes de trabajar con alegría y motivados.

El propósito de esta guía es aplicar dentro del aula de clase, una nueva metodología no solo para conseguir que el estudiante aprenda y logre aprendizajes significativos sino también para mejorar su desenvolvimiento dentro de la sociedad puesto que el juego permite una interrelación social, es decir contribuye un puente entre la escuela y la vida.

#### **6.4. OBJETIVOS:**

##### **GENERAL**

Mejorar las condiciones educativas de los niños y niñas de los Primeros Años de Educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J. Bastidas”, ofreciendo un aprendizaje de calidad; mediante la aplicación de estrategias lúdicas.

##### **ESPECÍFICOS**

- Aplicar la guía “LA MAGIA DEL JUEGO” en Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J. Bastidas”, de manera piloto.
- Evaluar la aplicación de la guía didáctica mediante una reunión de trabajo con las maestras y padres de familia.

#### **6.5. UBICACIÓN SECTORIAL Y FISICA**

Esta propuesta está dirigida a docentes, niños y niñas de los Primeros Años de educación Básica de las Instituciones Educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J. Bastidas” de la ciudad de San Gabriel, ubicada en el Barrio “Santa Clara” entre Pichincha y Montufar pertenecientes al Cantón Montufar, Provincia del Carchi.

## **6.6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA**

### **PRESENTACIÓN**

Utilizar el juego como una estrategia metodológica se ha convertido en una difícil tarea docente, lo cual tiene repercusión no solo en las relaciones sociales, sino también en el aula y más aun en el diario vivir. El juego es una de las herramientas más importantes de las que disponen los educadores para conseguir sus objetivos, de hecho, poco recursos didácticos pueden igualar la eficacia educativa del juego.

Para ayudar a los Docentes en sus horas clase, se ha elaborado una Guía de estrategias lúdicas, en la cual se propone una serie de juegos didácticos organizados y variados, en la obra se tratan los aspectos relativos a la definición de objetivos educativos del juego, como aquellos que tienen que ver con el desarrollo de los mismos y también se puede crear nuevos juegos a partir de estos.

La presente está diseñada como una guía didáctica útil y práctica la misma que para su redacción hemos utilizado un lenguaje claro y sencillo para que se facilite su comprensión, el documento se divide en diferentes grupos los cuales incluyen una variedad de juegos para facilitar la consulta y la valoración de alternativas por parte del educador. De cada juego se ofrece información básica para su mejor aprovechamiento por parte de la maestra: los parámetros más aconsejables de edad, número de participantes, espacio, duración, indicaciones para el desarrollo del mismo, recursos, materiales necesarios y los valores que se transmiten y se estimulan. Esperamos que este material se constituya en una herramienta útil de trabajo en el aula de manera que optimice el proceso de enseñanza aprendizaje, beneficiando a los actores sociales de la educación.

## CAPITULO I

### CONCEPTUALIZACIONES:

**QUE ES EL SISTEMA LUDICO.-** Es una forma de adaptación del niño mediante el juego. Lo lúdico 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 creatividad y el conocimiento. Según Jiménez 2002.

**QUE ES EL JUEGO.-** El juego es una herramienta básica para el desarrollo de la inteligencia y la socialización del niño .De un tiempo a esta parte. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuyen en el incremento de sus capacidades.

Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través del juego por eso no debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

**QUE ES JUGAR.-** Es el primer acto recreativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebe, a través del vinculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que van adquiriendo. Cuando el niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irreplicable que es absolutamente suyo.

A su vez, los niños utilizan los juguetes especialmente creados para ellos, van a reflejar un entretenimiento positivo al nivel de sus posibilidades físicas, motoras y psíquicas, una reproducción de la vida real.

### **BENEFICIOS DEL JUEGO.**

- Satisface las necesidades básicas de ejercicio físico.
- Es una vía excelente para expresar y realizar sus deseos.
- La imaginación del juego facilita el posicionamiento moral y maduración de ideas.
- Es un canal de expresión y descarga de sentimientos positivos y negativos, ayudando al equilibrio emocional.
- Cuando juega con niños y niñas se socializa y gesta sus futuras habilidades sociales.
- El juego es un canal para conocer los comportamientos del niño y así poder encausar o premiar hábitos.
- Es muy importante participar en el juego con ellos.

### **LA PSICOMOTRICIDAD Y EL JUEGO.**

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,....desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que los rodea.

Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como, derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cerca, lejos, que les ayudara a orientarse en el espacio y ajustar mas sus movimientos.

**De acuerdo al Art. 48.** Los niños y niñas tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva. Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promover e inculcar a la niñez la práctica de juegos tradicionales, crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles para la niñez. Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales para desarrollar estas actividades.

### **EVOLUCION DEL NINO DE ACUERDO A SUS CAPACIDADES.**

Conocimientos básicos del orientador o Facilitador.

A los 3 años.- Se produce una importante actividad física la cual se debe dejar interrumpir de forma voluntaria. El niño tiende a repetir lo aprendido hasta conseguir su dominio. Más tarde y tras incorporar el nuevo aprendizaje al sistema psicomotor, lo emplea en nuevos juegos o actividades.

### **EDAD CRONOLOGICA.**

Se inicia a los tres años, hasta los seis. La acompaña la adquisición de ciertas normas sociales, se destaca por su valor individual y social, el control de los esfínteres vesical y anal, y desde el punto de vista afectivo, la superación por parte del niño, de la separación de la madre, naciendo así el proceso de socialización.

La educación inicial está destinada a los niños a la etapa previa a la educación básica y constituye la fase preoperatoria para este nivel. Atenderá a sus necesidades e intereses en las áreas de actividad física, afectiva, de inteligencia, moral, expresión de su pensamiento y desarrollo de su creatividad y destreza favoreciendo su desarrollo integral.

## **IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ESCUELA**

A pesar de su evidente valor educativo, la escuela a vivido durante muchos años de espaldas al juego. Para muchos representantes jugar es sinónimo de pérdida de tiempo, un simple entretenimiento.

Hoy la investigación ha evolucionado observamos la naturalidad con la que se aprenden y dominan los juegos.

En el momento de jugar, los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes, a respetar el punto de vista de los otros en general aprenden con otros en actividades comunes.

**QUE ES EDUCACION INICIAL.-** Es su primera experiencia con el desarrollo físico mental mediante nuevas formas de adaptación, está dirigida a la población entre 0 a 5 años hasta que ingrese al primer año de educación básica.

La actividad física como parte de esas actividades del infante debe ser aceptada, potenciada y valorada como una necesidad fundamental para su desarrollo, la importancia que tienen las acciones motoras en el desarrollo evolutivo del niño y la niña, estableciendo que el ser humano es una UNIDAD FUNCIONAL, donde hay una estrecha relación entre las funciones motrices y las funciones psíquicas, lo que se denomina psicomotricidad.

La psicomotricidad se presenta como un factor predominante para el aprendizaje social y la adaptación al entorno, por consiguiente, el niño y la niña deben moverse para aprender y deben aprender para moverse a causa de lo que reciben del ambiente, tanto externa como internamente.

## **FUNDAMENTOS A SEGUIR.**

La guía que presentamos es una gran selección de juegos que entretendrá tanto a niños y adultos.

Muchos juegos son muy conocidos y otros se han creado nuevos.

Los juegos están agrupados por apartados de tal manera que faciliten a los docentes a su elección. Juegos de adaptación, juegos de interior, juegos de exterior, juegos didácticos y juegos complementarios.

Todos los juegos incluyen en su descripción. A qué edad van dirigidos, Objetivo, materiales, N de participantes, circunstancias en que se realiza el juego, lugares donde se desarrolla el juego y aplicación didáctica.

Esta guía es también una invitación a la creatividad y a la concienciación de que no es necesario gastar mucho dinero para conseguir un juego divertido. Todos los juegos que se presentan requieren materiales sencillos que a la vez entretienen a todos.

La Cultura Popular es la expresión más rica y frondosa que tiene una comunidad, esto significa que al darle vida a nuestro cuerpo, su desarrollo intelectual, debe estar sostenido con el desarrollo físico, es necesario buscar en el pasado y traer esa gama de juegos al presente, para que en el futuro las nuevas generaciones se nutran de ello.

El ser humano es solo ser humano cuando juega... Esta frase del poeta y filósofo Shiller, muestra el gran valor que tiene el fenómeno social del juego para el ser humano. Este fenómeno va desde el manipuleo de un objeto por el bebe hasta el partido tradicional de futbol.

## **IDENTIDAD LUDICA EN MONTUFAR.**

Dentro de nuestra identidad cultural montufareña encontramos LOS JUEGOS TRADICIONALES, tan añorados por nuestros padres y abuelos, perdidos hoy por la influencia de los medios de comunicación que difunden valores ajenos a lo que somos.

Posiblemente algunos juegos son únicos, quizá otros no, pero todos encierran un gran mensaje.

Aspiramos que cada uno de estos juegos sea aplicado, sentido y vivido por niños, padres de familia y profesores regalándonos de esa manera ese tiempo perdido.

Quienes aun conservamos días inolvidables de la niñez podemos dar fe de las reglas de algunos juegos que sin duda eran motivo de acercamiento entre los amigos del barrio.

Qué hermoso sería compartir y disfrutar con nuestros niños y niñas aquellas jornadas educativas que nunca volverán. Volver a ser niños, para jugar aquellos juegos que llenaban nuestro espíritu de paz y nos conducía por el camino de la felicidad para hacernos entender que éramos niños, no como los pequeñines de hoy que perdieron su niñez y el milagro de la fantasía, en medio de juegos electrónicos y los avances de la tecnología, que en nada contribuyen al desarrollo de la creatividad.

Ejemplificación de un juego tradicional montufareño aplicable en cualquier centro educativo inicial.

## **CAPITULO II**

### **JUEGOS DE ADPTACIÓN AL MEDIO ESCOLAR**

Esta guía recopila los mejores y más divertidos juegos de hoy y de ayer para que los niños y niñas puedan ejercitar algo tan importante como su salud mental y física, además se puede practicar durante la jornada diaria de trabajo. En este capítulo trataremos sobre juegos que ayudan a la adaptación y motivación del estudiante en sus inicios de la etapa escolar.

Los juegos pueden plantearse como una diversión, sin buscar otra finalidad que no sean la de pasar un buen rato. Muchas veces se expone técnicas de grupo sin distinguirlas de los juegos de interacción del grupo. Las actividades que siguen son únicamente juegos de interacción del grupo. Se entiende por tal una actividad que contiene una importante dosis de reto, emoción, diversión y motivación a la hora de clase.

El inicio de un año escolar es la ocasión perfecta para realizar juegos relacionados con la interacción del grupo, mas genéricamente denominada dinámica de grupos. Este, momento de cambio, con una nueva maestra o nuevos compañeros, precisa una toma de contacto que facilite las relaciones. A través del juego se puede crear un marco favorable en el siguiente sentido, ¿pero por dónde empezar?, en esta etapa inicial, el conjunto de niños y niñas es muy receptivo a los juegos de interacción grupal. Mediante estos juegos el colectivo se conoce a partir de la relación entre compañeros, permitirá saber el nombre de todos, las cualidades y diversos aspectos de la situación personal de cada uno de ellos, ya que la vida escolar está llena de momentos en que las relaciones de interacción y la convivencia adquieren una particular intensidad. El conocimiento mutuo, la comunicación, la espontaneidad y el desbloqueo de las inhibiciones son algunos de los grandes beneficios que aportara el

juego en estas situaciones, estimulando la expresión personal, la maduración y la integración armónica del grupo.

### **LOS ZAMBITOS**

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo.**

No ser sacado del grupo.

**N° de participantes.**

De 5 a 10 niños.

**Desarrollo.**

- Primero se elige a dos niños. El comprador y el vendedor.
- Luego los niños se sientan uno tras de otro, el primero debe abrazarse de un poste de luz o de un árbol.
- Entre el comprador y el vendedor se entabla el siguiente dialogo...
  - Vecinita- vengo a que me venda unos zambos.
  - El vendedor responde- bueno vecinita, cuantos desea.
  - Dice la cantidad de zambos que desea.
  - Discuten el precio, se ponen de acuerdo.
  - El comprador procede a meter la una en cada una de las cabezas de los participantes, para ver si están tiernos.
  - Luego el comprador dice- este y comienza a arrancar de la mata los zambitos que compro.
  - Se acaba el juego cuando logra zafar el último zambo.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Este juego desarrolla motricidad gruesa.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio.

**EL FLORON**

**A qué edad:** Apartir de 3 años.

**Objetivo:** Integrar al grupo de niños y desarrollar en ellos la capacidad de percibir y escuchar.

**Materiales:** Un objeto pequeño (moneda, botón, maíz, fréjol, entre otros.)

**N° de participantes:** De cuatro a doce niños.

**Desarrollo:**

- Una persona dirige al grupo, el resto se coloca frente a él.
- Muestra el objeto al que llamarán florón.
- Junta las manos escondiendo el florón entre ellas.
- Los niños imitan el cierre de las manos.
- El que dirige dice que dejará el florón entre las manos de alguno de los niños.
- Todos cantan.

“El florón está en mis manos,

De mis manos ya pasó.

- Y, cantando, desde aquel donde se quedó, dice.
- Adivina ¿Quién tiene el floroncito?
- El niño donde quede la última sílaba de la canción, tiene que adivinar, donde está el florón.
- Si adivina, le tocará conducir el juego, sino tendrá que pagar una prenda.

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando los niños en su periodo de adaptación se reúnen.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio, en el aula u otro lugar que preste la comodidad al grupo.

**Aplicación didáctica:** Este juego habilita las manos de los niños, acercándole al manejo de su más fina motricidad, ingenio y observación.

### **CADENA DE NOMBRES**

**Edad:** A partir de 5 años.

**Material:** ninguno

**Participantes:** más de 10

#### **Desarrollo:**

- Los jugadores se colocan en un círculo. Se dice quien empieza y el primer participante dice su nombre.
- La persona de la derecha de la que habló pronunciara el nombre anterior y luego dirá el suyo.
- El tercer participante y los siguientes deben pronunciar los nombres anteriores, en el orden que se ha dicho, añadiendo al final el suyo.

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando los niños en su periodo de adaptación se reúnen.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio, en el aula u otro lugar que preste la comodidad al grupo.

**Aplicación didáctica:** memoria – sociabilidad.

## **PELOTA - NOMBRE**

**Edad:** A partir de 5 años.

**Material:** una pelota

**Participantes:** más de 10

### **Desarrollo:**

- Dispuestos en un círculo, los jugadores se pasan la pelota, quien la recibe debe decir su nombre y pasar la pelota a alguien que aun no la haya recibido; este dice su nombre y así sucesivamente, hasta que el ultimo participante dice su nombre.
- Entonces empieza una nueva ronda. La última persona que ha recibido la pelota debe pasar a quien se la enviado, y debe decir el nombre de esta persona. Quien recibe la pelota debe hacer lo mismo. De este modo, la pelota recorre el camino inverso al que siguió en la primera ronda.
- El grupo supera el juego si consigue pasar la pelota sin que nadie se equivoque.

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando los niños en su periodo de adaptación se reúnen.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio, en el aula u otro lugar que preste la comodidad al grupo.

**Aplicación didáctica:** memoria – sociabilidad.

## A PALO SECO

**Edad:** A partir de 5 años.

**Material:** un periódico

**Participantes:** más de 10

**Desarrollo:**

- Todos los participantes menos uno permanece de pie, muy cerca unos a otros, formando un círculo. En el centro se halla un jugador que sostiene en la mano un periódico enrollado.
- Cuando este jugador señala con el periódico a alguien, la persona señalada debe decir el nombre de otro jugador.
- El jugador del centro corre hasta el participante cuyo nombre se ha mencionado para darle con el periódico.
- Para evitar el golpe, el jugador amenazado debe decir el nombre de otro jugador antes de que el del centro pueda darle con el periódico, si lo consigue, el jugador del periódico debe dirigirse al participante cuyo nombre se acaba de mencionar, para tocarlo con el periódico, lo que solo se puede evitar pronunciando otro nombre.
- Si el jugador del centro logra tocar a un jugador con el periódico antes de que pronuncie otro nombre se intercambian los roles, y el jugador que ha sido alcanzado con el periódico pasa al centro del círculo.

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando los niños en su periodo de adaptación se reúnen.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio, en el aula u otro lugar que preste la comodidad al grupo.

**Aplicación didáctica:** memoria – sociabilidad.

## MANTA ASALTO

**Edad:** A partir de 5 años.

**Material:** una manta o sabana grande

**Participantes:** más de 12

### **Desarrollo:**

- Se forman dos equipos, entre los cuales se extiende una gran manta sostenida por dos voluntarios – uno de cada equipo-, de modo que un equipo no vea al otro.
- Cada equipo elige a un jugador, que se situara silenciosamente junto a la manta, en el mismo lado donde está su equipo.
- A la voz de 1,2,3, ya dada por quienes sostienen la manta, los jugadores que están a uno y otro lado de la misma intentan descubrir quién es su oponente y decir su nombre lo más rápidamente posible. Para verlo, pueden saltar por encima de la manta, tirar de ella, mirar por debajo.
- Gana el jugador que pronuncia antes el nombre del otro. El participante perdedor reemplaza al compañero de su equipo que sostenía la manta.
- 

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando los niños en su periodo de adaptación se reúnen.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio, en el aula u otro lugar que preste la comodidad al grupo.

**Aplicación didáctica:** memoria – atención.

## QUIEN PONE EL RABO AL BURRO

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo.** Participar activamente en el juego.

**N de participantes.** Desde 5 niños.

**Materiales.** Un cartón o corcho, lápiz, pinturas, una cuerda pequeña y no muy gruesa, un pañuelo para vendar los ojos, una tachuela.

**Desarrollo.**

- Sobre un cartón se dibuja un burro al que le falte el rabo.
- Luego se fabrica el rabo con una cuerda de unos 20 cm en cuyo extremo se clava o pega una tachuela.
- Se cuelga el dibujo del burro en la pared y empieza el juego.
- Sale el primer niño con los ojos vendados y se le coloca en frente del dibujo con el rabo del burro en la mano.
- La finalidad del juego es clavar el rabo en la parte trasera del burro.
- Si no lo consigue el primer niño, le toca el turno al siguiente niño, así hasta que lo logre alguno.

**Circunstancias en las que se realiza el juego:** En un momento donde los niños hayan culminado su trabajo.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el aula o en el patio.

**Aplicación didáctica:** Adquirir destreza motora.

## **SAN BENDITO**

**A qué edad.** A partir de los 3 años.

**Objetivo:** No dejarse atrapar por el diablo.

**N° de participantes:** De 5 a 15 niños.

### **Desarrollo.**

- Quince niños se sientan, uno junto a otro, en cadena, sobre una grada.
- Designan a uno de los niños para que represente a San Bendito y otro al diablo.
- San Bendito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y designan un vigilante. Desea a su regreso encontrarlos en el mismo lugar y en el mismo número.
- El diablo aprovecha la ocasión y saludando pregunta a los niños.

¿Quieren pan? ¿Quieren queso? ¿Quieren helado? ¿Quieren caramelos?, entre otros. Las preguntas las dirige a todos y los niños deben responder siempre ¡**NO!** El diablo se cansa del largo interrogatorio y selecciona a uno de los participantes para sacarlo del grupo. Entonces todos gritan. ¡San Bendito, San Bendito! ¡Nos lleva el diablo!

- San Bendito avanza despacito, cojeando y en aquel espacio de tiempo el diablo lleva consigo uno a uno de los niños.
- San Bendito trata de quitarlo al diablo y sin conseguirlo, regresa a contar cuántos niños han quedado y se repite el mismo procedimiento anterior.
- Al final el diablo carga con San Bendito y ahí termina el juego.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se requiere fomentar la unión.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En un graderío o en lugares abiertos donde puedan sentarse.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego permite el conocimiento de números.

## **CAPITULO III JUEGOS INTERNOS**

El juego en el aula es un recurso de aprendizaje muy apropiado para consolidar los aprendizajes. A lo largo de la hora clase se debe tener breves momentos de tiempo libre para realizar juegos sencillos y que, pese a requerir poco material, permiten que los niños y niñas trabajen diferentes objetivos en grupo tales como:

- Aprender a organizarse
- Trabajar en grupo tareas comunes
- Familiarizarse con un amplio repertorio de juegos sencillos que puedan incorporar fácilmente a su tiempo libre.

Este tipo de juegos son muy apropiados para dinamizar el grupo y para consolidar los contenidos y objetivos curriculares, de igual manera favorecen una fuerte relación entre el docente y estudiantes, se requiere un material muy simple o sencillamente, se puede jugar sin ningún material. Son juegos que sirven para motivar después de una hora clase, despertar el interés de los niños y para distraerse en una situación poco agradable para los estudiantes.

Estos juegos ayudan al docente a mejorar la atención de su grupo, ya que es necesario que los educadores tengan un buen repertorio de recursos didácticos y lúdicos que le permita resolver problemas en las actividades de enseñanza aprendizaje.

## **ROCOTIN ROCOTAN**

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo.** Descubrir cuantos dedos reposan sobre la espalda del niño participante que esta agachado.

**N° de participantes.** Dos niños

**Desarrollo.**

- Este juego se lo realiza en parejas.
- El uno está sentado y el otro se acuesta con la espalda hacia arriba en las piernas de su compañero.
- El niño que está sentado, con su codo presiona y hace cosquillas a su compañero, al mismo tiempo que con los dedos de la mano del mismo brazo, indica cualquier numero, diciendo  
Lo siguiente.  
-Rocotín rocotan. Cuantos dedos tengo encima.
- La persona que esta recostada tiene que adivinar el número de dedos indicados, de no hacerlo, se repite el mismo procedimiento, hasta que adivine y luego se invierten los papeles. Si acierta el número de dedos gana.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando los niños han culminado una tarea de aula.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En cualquier lugar donde estén cómodamente sentados.

**Aplicación didáctica**

Este juego permite el razonamiento del niño.

## **LAS HABAS QUEMADAS**

**A qué edad:** De 3 años en adelante.

**Objetivo:** Participar y ganar la partida.

**N° de participantes:** 4 niños.

**Materiales:** Habas quemadas de un solo lado, granos de maíz y 8 granos de fréjol.

**Desarrollo.**

- Se elige compañeros de juego.
- Se sortea el orden de participación.
- Cada pareja recibe los granos de maíz.
- El primer niño lanza las habas 6.

Si todas caen con la parte quemada hacia arriba gana el lanzador gana un perro. 1 fréjol. Caso contrario, va acumulando maíces de acuerdo al número de habas blancas que caigan.

Así continua el juego hasta completar 4 perros, el que lo hace es el ganador.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

A cualquier hora dentro de una jornada de trabajo docente.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

Sobre una mesa o el piso del aula.

**Aplicación didáctica.**

Este juego desarrolla lateralidad.

## **EL GATO Y EL RATÓN**

**A qué edad...** A partir de los 3 años.

**Objetivo:** Estrechar los lazos de amistad entre compañeros.

**Materiales:** Para este juego se requiere solamente del recurso humano.

**N° de participantes:** De 10 a 20 niños

### **Desarrollo.**

- De entre los niños se selecciona a dos, uno hace de gato y otro de ratón.
- El resto de niños forman una circunferencia tomados de las manos.
- El ratón se coloca dentro de la circunferencia y el gato fuera de ella.
- Entre el gato y el ratón establecen el siguiente diálogo.
  - Ratón, ratón ¿Qué quieres gato ladrón?
  - Comerte quiero. ¿Desde dónde?
  - Desde la punta hasta el talón. Cómeme si puedes
  - El gato persigue al ratón rompiendo la cadena o filtrándose por los espacios que quedan entre los participantes.
  - El ratón huye, los niños que toman la cadena lo protegen impidiendo que entre el gato, mientras cantan. Por aquí si, por aquí no... Cuando el ratón es alcanzado termina el juego para luego reiniciarlo con, otro gato y otro ratón.

**Circunstancias en que se realiza el juego:** Cuando se desea integrar a un grupo de niños.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En espacios abiertos. Patio, canchas deportivas, potreros, entre otros.

**Aplicación didáctica:** Destreza de escuchar. Nociones. Afuera, adentro, vocalización.

## LA RATITA

**A qué edad:** A partir de los 4 años.

**Objetivo:** Acertar la respuesta.

**N° de participantes:** De 6 a 15 niños

**Materiales:** Un objeto que haga de queso... (Una tablilla, una piedra).

**Desarrollo.**

- Los niños forman un círculo de pie y con las manos en la espalda.
- En el centro se sitúa el jugador que hace de ratita.
- Los demás se irán pasando por detrás, con mucho disimulo, un objeto que haga de queso, tablilla, piedra y que la ratita debe localizar.
- Cuando la ratita descubra quien tiene en ese momento el queso, señala al niño y dice...AQUÍ.
- El jugador descubierto pasa al centro y hace de ratita.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Antes de iniciar una jornada de trabajo.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el aula o patio de la institución.

**Aplicación didáctica.**

Este juego permite desarrollar la motricidad gruesa y la concentración.

## ENCESTE DE CARTAS

**A qué edad:** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Acertar en la caja.

**N° de participantes:** Desde 2 niños.

### **Materiales.**

Una caja y baraja de cartas.

### **Desarrollo.**

- Se coloca una caja sin tapa en el suelo.
- A diez pasos de la caja se sitúan los niños con 10 cartas cada uno en la mano.
- Por turno, van tirando las cartas, una a una, intentando encestarlas en el interior de la caja.
- Cada vez que se acierta, se tiene derecho a tirar de nuevo.
- Cuando se falla, le toca el turno al siguiente jugador.
- Gana el que mayor número de cartas haya enceestado.

### **Circunstancias en que se realiza el juego.**

Al culminar una primera etapa de jornada escolar.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio, en el aula, en un potrero.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego es indispensable para colaborar en la concentración de los niños.

## EL PAN QUEMADO

**A qué edad:** A partir de los 3 años.

**Objetivo:** Encontrar una prenda perdida.

**Materiales:** Un pañuelo.

### **Desarrollo.**

- Del grupo se elige a un niño para que inicie el juego.
- Este esconde un pañuelo torcido y anudado.
- El secreto descubre a todos los demás, menos a uno que debe estar alejado para el papel de adivinador.
- El niño que hace las veces de animador es llamado por el grupo para buscar el objeto escondido.
- Antes de empezar a buscarlo, todos preguntan. ¿EN DONDE ESTA EL PAN CALIENTE?
- Cuando empieza a buscar y está lejos del objeto todos en coro repiten. FRIO, FRIO, FRIO.
- Cuando este próximo al objeto gritan.
- CALIENTE, CALIENTE, CALIENTE.
- A este ritmo con frecuencia lo encuentra y con el pañuelo anudado, persigue los compañeros. El primero que reciba el latigazo con el pañuelo lo reemplazara en el juego para comenzar de nuevo.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

En todo momento de descanso cuando se desea pasar un momento agradable.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En el patio o dentro del aula.

**Aplicación didáctica:** Destreza de buscar. Nociones. Arriba abajo, dentro, fuera, detrás y adelante.

## **EL PIRULERO**

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo:** Despertar la atención de cada uno de los niños.

**N° de participantes:** De 4 a 15 niños.

### **Desarrollo.**

- De los niños se nombra a una persona que dirija el juego, el mismo que se coloca al frente de los participantes.
- Los niños se sientan en fila. Cada jugador recibe el nombre de una parte del cuerpo. Todos recitan. Este es el juego
- De Juan Pirulero.Cada cual
- Atienda su juego
- Y el que no atiende
- Paga una prenda. Al mismo tiempo que se golpean los muslos.
- El que dirige el juego, de improviso nombra una parte del cuerpo y el que ha recibido ese nombre tiene que identificarse, de lo contrario, da una prenda.
- Al final los que han dado prendas, para recuperarlas tiene que cantar, recitar, bailar entre otros.

### **Variante del juego**

En este juego, a más de las partes del cuerpo se puede utilizar nombres de frutas, de ciudades, colores, meses del año, entre otros.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se desea integrar al grupo de niños.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio, potrero, en el aula.

## QUE SE VE POR LA VENTANA

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Descubrir que figura esta tras la hoja.

**N° de participantes:** Desde 3 jugadores

**Materiales:** Una cartulina, tijeras y fotografías de cosas, animales, personas entre otros.

### **Desarrollo.**

- En el centro de una cartulina de tamaño folio, se recorta un cuadrado de 1 cm de lado que será la ventana.
- El director del juego, sin que lo vean los demás, coloca una foto debajo de la cartulina.
- Los demás miran por el cuadro o ventana intentando averiguar que se ve en la foto.
- Puede ir moviendo la ventana e ir diciendo cosas, pero solo tiene cada jugador tres oportunidades.
- Si no lo averiguan, se destapa para ver la foto y se empieza otra vez con una distinta.
- Gana el que más fotografías adivine.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando los niños están muy inquietos.

### **Lugares donde se desarrolla el juego**

En el aula.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego permite desarrollar la discriminación visual.

## **QUE HABIA**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Observar los objetos y memorizar.

**Nº de participantes.** Desde 3 niños.

**Materiales:** Objetos pequeños.

**Desarrollo.**

- Un jugador escoge una serie de objetos pequeños..reloj, llave, entre otros.
- Los enseña al resto del grupo y les deja un tiempo ...puede contar hasta 30.. para que intenten memorizar el nombre de esos objetos.
- Luego tapa con un trapo todas las cosas.
- Por turno, cada jugador dice una cosa que recuerda y si acierta tiene un punto.
- No vale repetir la que haya dicho algún compañero.
- El juego acaba cuando ya no se acuerda nadie de mas objetos o cuando han sido nombrados todos.
- Gana el jugador que más puntos consiga.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

A cualquier hora dentro de una jornada laboral.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el aula.

**Aplicación didáctica.**

Nos permite desarrollar la memorización.

## EN LA VIEJA FACTORIA

**A qué edad...** A partir de 3 años.

**Objetivo:** Establecer un dialogo secuencial y creativo.

**N° de participantes:** Desde 2 niños.

### **Desarrollo.**

- Esta canción trata sobre una granja.
- Empiezan a cantarla los niños todos a la vez y cada uno va diciendo un animal para producir su sonido junto.

En la vieja factoría ia, ia,o

En la vieja factoría ia,ia,o.

Con el perro, guau...

Perro, perro, perro, guau...

- Y así sucesivamente se va cantando con los niños utilizando nombres de otros animales.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Después de culminar el receso.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

Por lo general se realiza dentro del aula.

### **Aplicación didáctica.**

Esta canción ayuda a la memorización y pronunciación de palabras.

## **QUE ALIMENTO ES**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Descubrir el alimento.

**N° de participantes:** Desde 3 niños.

**Materiales:** Frutas, verduras y un pañuelo para vendar los ojos.

### **Desarrollo.**

- A uno de los niños se le vendan los ojos.
- Los demás le irán dando, una a una. 10 frutas o verduras.
- Las puede tocar y oler pero no probar.
- Se escribe las que haya acertado.
- Después se vendaran los ojos a otro niño y se hará lo mismo.
- Se puede incluir alguna fruta o verdura distinta para hacerlo más difícil.
- Cuando hayan pasado la prueba todos los niños, se comparan los puntos para ver quién es el ganador.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

En momento de una jornada de hora clase.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el aula.

### **Aplicación didáctica.**

Fortalece el conocimiento de los órganos de los sentidos del niño.

## **CARRERA DE OVILLOS DE LANA**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Divertir a los niños.

**N de participante:** Desde 2 niños.

**Materiales:** Cinta adhesiva, ovillos de lana y pequeños objetos de premio.

### **Desarrollo.**

- A cada niño se le da un hilo de lana en cuyo extremo se ha pegado con cinta adhesiva un premio...un chocolate, un caramelo, un chicle, entre otros.
- Cuando suene la señal, los niños deben ovillar lo más rápidamente posible su lana.
- Se lleva el premio el niño que lo consiga antes.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Antes de salir al receso.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el aula.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego ayuda a desarrollar motricidad gruesa.

## **UN ELEFANTE SE BALANCEABA**

**A qué edad...** A partir de 3 años

**Objetivo:** Integrar el mayor número de niños.

**N° de participantes:** Desde 2 niños.

**Desarrollo.**

- Se canta esta canción que consiste en ir añadiendo un elefante más cada vez que se repite de nuevo la canción.

Un elefante

Se balanceaba

Sobre la tela

De una araña,

Como veía

Que no se caía

Fue a llamar

A otro elefante.

- Cuando se dice el número de elefantes, se saca el mismo número de dedos al decir SE BALANCEABAN, se juntan las manos y se mueven de un lado a otro, balanceándose como hacen los elefantes de la canción.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

En momento de descanso.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el aula.

**Aplicación didáctica.**

Este juego ayuda a la memorización y vocalización de palabras.

## LOS COLORES

**A qué edad...** De 3 años en adelante

**Objetivo:** Evitar que se descubra el color

**N° de participantes:** De 6 a 12 niños.

### **Desarrollo.**

- Se sientan los niños que deseen jugar.
- Luego se solicita tres niños para que representen al ángel, al diablo y al vendedor, este último pone los colores a los niños en forma secreta. Luego se da el siguiente diálogo.
- -Ángel. TAN TAN-Niños... ¿Quién es?
- -Ángel... El angelito con su capita de oro.
- -Niños... ¿Qué desea?-Ángel... Un color.-Niños... ¿Qué color? - Ángel. Dice que color desea.
- Si adivina se lleva al niño que coincide con el color que dijo el ángel, de lo contrario, los niños le dicen... Váyase cantando y llorando.
- Luego toma el turno el diablo, con la diferencia de que cuando le preguntan ¿Quién es...? El contesta... El diablo con cien mil cachos...
- Este diálogo se repite sucesivamente hasta que adivinen todos los colores.
- Finalmente se forma en hileras los grupos de ángeles y diablos, y halan de lado y lado hasta ver cuál es el vencedor.

### **Circunstancias en las que debe realizarse el juego.**

Como intermedio en horas clase.

### **Lugar donde se desarrolla el juego.**

En el patio.

**Aplicación didáctica.**

Este juego permite el conocimiento de los colores.

**LAS OLLITAS**

**A qué edad...** Desde 3 años en adelante.

**Objetivo:** Transportar a los niños de un lugar a otro.

**Materiales:** Billetes de juego.

**Nº de participantes:** De 6 a 12 niños.

**Desarrollo:**

- Los niños en posición cucullas y las manos bajo las piernas. Representaran las OLLITAS.
- Dos de los niños hacen de COMPRADOR Y VENDEDOR. Y se produce el siguiente dialogo...
  - Comprador... Pun, pun.-Vendedor... ¿Quién es?
  - Comprador... Yo.
  - Vendedor... ¿Qué desea?
  - Comprador... Una ollita.
  - Vendedor... Mire esta, ¿qué bonita?
  - Comprador... ¿Cuánto cuesta?
  - Vendedor... Un dólar.
  - Comprador... Le doy cincuenta centavos.
  - Vendedor... Bueno, lleve.
- El comprador y el vendedor toman de los brazos a los niños que hacen las veces de ollitas, llevándolos a otro lugar, mientras van diciendo los meses del año. Esto se hace con cada uno de los niños.
- Cuando pasan a la última ollita se termina el juego.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se desea que los niños relajen su mente.

**Lugares en donde se desarrolla el juego.**

En cualquier lugar abierto.

**Aplicación didáctica.**

Desarrollar la motricidad fina y gruesa.

## **CAPITULO IV**

### **JUEGOS EXTERNOS**

El patio de la escuela es un punto de encuentro lúdico para los alumnos de diferentes cursos, quizás el único espacio que proporciona un contexto de juego libre. Por este motivo se le presenta una atención especial con la intención de otorgarle una perspectiva que enlace plenamente con el proyecto educativo del centro.

El entorno natural del niño debe considerarse como un espacio educativo donde se aprenda a través de la relación con niños y niñas de edades distintas, de igual manera permita el desarrollo del ejercicio motriz cuando se realiza esta clase de juegos, o hacer diferentes actividades motivadoras y transmitir valores tradicionales como son: el respeto, compañerismo, honestidad, entre otros.

Estos juegos requieren de material sencillo y fácil de realizarlo con los estudiantes, el educador solo atiende a la dinámica del grupo, ya que suelen ser juegos con pocas normas que no precisan de un adulto para su desarrollo. La función de la maestra se limita a la observación y al arbitraje, ayudando a resolver los conflictos en caso que sea necesario.

## **ANDA VIRUN VIRUN.**

**A qué edad.**-A partir de los 3 años.

**Objetivo:** Integrar al mayor número de niños.

**N° de participantes:** De 5 a 15 niños.

### **Desarrollo.**

- Del grupo se elige a dos personas para que sean los que dirijan el juego.
- Los dos niños se colocan frente a frente tomados de las manos
- El resto de niños tomados de las manos deben pasar por debajo de las manos de la pareja organizadora mientras cantan-Anda virun, virun
- De donde viene tanta gente.
- De la casa de San Pedro
- Que noticias ha traído.
- Que la puerta se ha caído
- Hay que darla a componer.
- Con que plata y que dinero.
- Con la cascara del huevo.
- Al terminar de cantar, el grupo de niños empieza a pasar lentamente bajo las manos de la pareja, mientras ellos recitan.

Pasa que pasa

Que el hijo del conde

Se ha de quedar.

- El niño que queda entre las manos de la pareja, es llevado a un lado para preguntarle.. con quien desea irse. Previamente la pareja se ha puesto el nombre de una fruta.
- Luego de elegir con quien desea irse, se coloca detrás de él, para reiniciar el juego.
- El mismo procedimiento se sigue con todos los niños.
- Una vez terminado, los dos grupos se colocan frente a frente. Trazan una línea divisoria agarrados por la cintura unos tras de otros, los dos contrarios se toman de las manos y halan tratando de cruzar la línea.
- El grupo que cruza la línea es perdedor.

#### **Variantes.**

- La pareja que dirige el grupo puede utilizar nombres de animales, colores, entre otros.
- El coro también puede ser este

Que pase el rey

Que ha de pasar

Que el hijo del conde

Se ha de quedar

#### **Circunstancias en las que se desarrolla el juego.**

En momentos de diversión entre amigos.

#### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En cualquier lugar abierto.

## EL LOBITO

**A qué edad...**A partir de los 3 años.

**Objetivo:** No ser despertados por el lobo y despertar la atención.

**N° de participantes:** De 4 a 10 niños.

### Desarrollo

- Del grupo de niños se elige a uno para que haga de LOBITO.
- El resto de niños forma un círculo tomados de las manos.
- El lobito se aleja del círculo formado por sus compañeros, Desde allí, contestara a las preguntas que los compañeros del círculo le harán y esperara el momento propicio para saltar y llevarse un niño. Los niños del círculo giran, cantan y preguntan al lobito lo siguiente. Juguemos en el bosque, Hasta que el lobo este,
- Si el lobo aparece, enteros nos comerá. Una vez que terminen de cantar le preguntan al lobito. ¿Qué estás haciendo lobito?
- El responde. Estoy levantándome de la cama.
- Tranquilamente el grupo prosigue su ronda entonando la misma canción. De nuevo interrogan... ¿Ya estas lobito?... Aquel responde.

Me estoy vistiendo. Los niños gritan, se asustan, se unen entre sí ante la proximidad del asalto del lobo. Así continúan, interrogando los de la ronda y el lobo avisando que cosa realiza en aquel momento. De pronto, intempestivamente, el lobo ataca al grupo, los participantes se dispersan, corren velozmente. El niño que se dejó atrapar por el lobo sale del grupo y el juego prosigue.

**Circunstancias en las que se realiza el juego:** En los momentos de recreo.

**Lugares donde se desarrolla el juego:** En espacios abiertos, patios, canchas.

**Aplicación didáctica:** Despierta la atención.

## **LA GALLINITA CIEGA**

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo:** Desarrolla la agilidad y atención de los niños.

**Materiales:** Una venda para cubrir los ojos.

**Nº de participantes:** De 3 a 10 niños.

### **Desarrollo.**

Un niño es escogido por un grupo de niños, y vendado los ojos hace de GALLINITA CIEGA, se coloca al centro del grupo y se efectúa el siguiente dialogo.

- Niños. Gallinita ciega... ¿Qué se te ha perdido...?
- Gallinita. Una aguja y un dedal.
- Niños. ¿Para qué era la aguja y el dedal?
- Gallinita. Para coser la camisa del colegial.
- Niños... Date tres vueltas y luego te la he de dar.
- Gallinita. Hace lo indicado.
- Niños. Cantando dicen...
- Aquí te lo tengo, y no te lo he de dar.

A continuación la gallinita empieza a buscar a los integrantes, y el que es atrapado hará luego de gallinita. La única condición es que no se debe salir de un límite preestablecido.

### **Circunstancias en que se realiza el juego.**

En cualquier momento de descanso o después de una hora de trabajo.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En cualquier lugar abierto.

### **Aplicación Didáctica**

Desarrolla la agilidad y atención de los niños.

## LA GUARACA

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo:** Lograr la atención de los niños.

**Materiales:** Correa, sogá o algo similar.

**N° de participantes:** De 6 a 12 niños.

**Desarrollo.**

- El grupo de niños se coloca formando una circunferencia y mirando hacia el centro o en línea recta mirando hacia delante con las manos hacia atrás.
- Se determina a un niño para que este fuera de la circunferencia o tras de la línea de personas, el cual tendrá en sus manos la guaraca, que puede ser una correa, una sogá o algo similar.
- El niño que tiene en sus manos la guaraca, paseándose por detrás del grupo grita...
- ¡NADIE MIRA POR ATRÁS POR AQUÍ ANDA LA GUARACA!
- Esto va repitiendo hasta que en algún momento y sin que noten los demás entregue la guaraca a alguno de ellos, continúa caminando y luego grita...
- ¡ALZATE GUARAQUITA!
- El niño que tiene la guaraca sale corriendo tras los demás hasta toparle, cuando ha sido alcanzado un niño recibe la guaraca y continúa el juego.

**Circunstancias en que se realiza el juego.**

En el periodo de adaptación del niño en el centro educativo.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio, en cancha deportiva.

**Aplicación didáctica**

Despierta la atención del niño y desarrolla motricidad gruesa.

### **EL HOMBRE NEGRO**

**A qué edad...** Desde los 3 años.

**Objetivo:** Motivar al grupo para no dejarse atrapar por ¡EL HOMBRE NEGRO!

**Nº de participantes:** De 5 a 10 niños

#### **Desarrollo.**

Un niño hace de HOMBRE NEGRO y se coloca a lado contrario del grupo, a una distancia considerable para poder correr, y se establece el siguiente dialogo.

- Hombre negro. ¿Quién tiene miedo al hombre negro?
- Todos. Nadie.
- Hombre negro. ¿Qué come?
- Todos. Carne.
- Hombre negro. ¿Qué bebe?
- Todos. Sangre.
- Hombre negro. ¡Aquí va el hombre negro!

Todos los niños salen corriendo a ubicarse en el lado que estaba el hombre negro, perseguidos por este.

El niño que haya sido cogido por el hombre negro se une a él, se reanuda el juego con el mismo trámite hasta que todos los niños sean cogidos.

#### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando los niños y niñas se reúnen en recreo o tiempos libres.

#### **Lugares en los que se realiza el juego.**

Patios, espacios abiertos.

#### **Aplicación didáctica.**

Este juego habilita los pies de los niños, acercando al manejo de su más gruesa motricidad, ingenio y observación.

## **MATANTIRU-TIRULAN**

**A qué edad...** Desde los tres años.

**Objetivo:** Agrupar la mayor cantidad de niños.

**N° de participantes:** Desde 5 niños.

### **Desarrollo.**

De entre el grupo de niños, se elige uno, quien empieza el juego poniéndose al frente de los demás y se inicia cantando lo siguiente.

El que dirige.

- Buenos días mi señorío, matantiru-tirulan.

- Todos... ¿Qué desea mi señorío, matantiru.tirulan.

- El que dirige. Yo deseo a una de sus hijas matantiru-tirulan

-Todos. A cuál de ellas la quisiera, matantiru-tirulan.

-El que dirige. A la niña de saco rojo, matantiru-tirulan.

-Todos. Y que oficio le daría, matantiru-tirulan.

-El que dirige. El oficio de lavandera, matantiru.tirulan.

-Todos. Ese oficio no le gusta, matantiru-tirulan.

- Se enumera varios oficios hasta que acepte uno. Cuando acepta el oficio, todos dicen.
- Pues haremos la fiesta entera con la niña en la mitad
- Arbolito de naranja, cuchillito de marfil,
- A la niña más bonita de la escuela o del jardín
- La Clarita y la Juanita se fueron a Popayán,
- A buscar lo que han perdido debajo del arrayan.
- Pino. Repino, caso, recazo, con esta me caso.
- La última estrofa se la dice iniciando desde el primer participante, hasta donde termine la misma, el niño elegido reiniciara el juego.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se desea descansar con una actividad dirigida.

### **Lugares donde se realiza el juego.**

Generalmente en el patio

## **LA PAJARA PINTA**

**A qué edad.** Desde los 3 años en adelante.

**Objetivo:** Provocar la atención de los niños.

**Nº de participantes:** De 6 a 12 niños.

**Desarrollo.**

- Los participantes se toman de las manos formando una circunferencia.
- En el centro se coloca un niño que hace las veces de pájara pinta.
- El resto de participantes giran alrededor del que está en el centro mientras cantan.
- -Jugando a la pájara pinta,
- Sentadita en un verde limón, Con el pico le coge la rama,
- Con la rama le coge la flor. Ay, ay, ay tu eres mi amor.
- Me arrodillo al pie de tu manto, Me levanto fiel y constante.
- Dame una mano, dame la otra, Dame un besito que sea de tu boca.
- En este momento todos paran de girar. La niña que está en el centro canta.
- Yo soy la niñita del Conde Laurel, Que quiero casarme y no hallo con quien, Con esta sí, con esta no, Con esta niñita me caso yo.
- En este momento señala a cualquier niño de la circunferencia.
- El niño escogido queda de pájara pinta y se reanuda el juego.

**Circunstancias en las que se realiza el juego:** Cuando se desea que los niños se conozcan entre sí.

**Lugar donde se desarrolla el juego.**

En un lugar abierto.

## **BOMBA CON BOLAS**

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo:** Este es un juego de ataque. La mayoría de veces el objetivo principal es ganar al oponente el mayor numero de bolas.

**N° de participantes:** De 2 a 6 niños.

**Materiales:** Bolas de cristal... (Canicas).

### **Desarrollo.**

- Se dibuja una circunferencia en el suelo, de un diámetro conveniente y se coloca dentro de esta la cantidad de bolas que se acordó por cada jugador. También se traza la línea desde donde va a lanzar la cacha, que debe estar a una distancia prudencial.
- Cada jugador lanza su cacha hacia la circunferencia, según el turno establecido.
- El jugador cuya cacha se detenga más cerca de la línea de la circunferencia inicia el juego, el segundo más cercano continúa y así sucesivamente.
- Aquellos jugadores que fueron a pasar dentro de la circunferencia, comienzan el juego.
- Cada jugador tira la cacha.
- Aquel niño que no pueda sacar una bola de la circunferencia, perderá el turno.
- Si la bola de tiro o cacha de algún jugador se queda dentro de la circunferencia, queda fuera del juego o está muerto.
- Los jugadores continúan el juego hasta cuando no queden bolas dentro de la circunferencia.
- El ganador será el que consiga sacar el mayor número de bolas.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se desea hacer una sana competencia.

### **Lugares en los que se desarrolla el juego.**

Preferentemente en un patio de tierra.

### **QUEBRADA DE OLLAS**

**A qué edad...**Desde los 3 años.

**Objetivo:** Divertir a los niños.

**N° de participantes:** Es ilimitado, depende del profesor.

**Materiales:** Ollas de barro, sorpresas, confites, papel regalo, picadillo.

#### **Desarrollo.**

- Se cuelga en un cordel, entre dos palos, a una altura considerable las ollas de barro previamente adornadas, llenas de confites y sorpresas.
- Se eligen entre los niños para que rompan las ollas.
- Se les venda los ojos y se les entrega un palo, dándoles vueltas para despistarles. Con la algarabía de los demás niños rompen la olla haciéndose acreedores a su contenido.

#### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Generalmente se lo hace en los cumpleaños de los niños, pero se lo puede realizar cuando el profesor vea conveniente.

#### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio o espacios abiertos.

## LA RAYUELA

**A qué edad...** De 3 años en adelante.

**Objetivo:** Hacer el mayor número de casas para lograr el primer lugar.

**N° de participantes:** De 3 a 5 niños.

**Materiales:** Cacha, que pueda ser una caja de betún vacía, un pedazo de teja, entre otros.

### **Desarrollo.**

- Se dibuja en el piso la rayuela, y en este caso como es la DE LA SEMANA, siete cuadros que representan los días de la semana, se sortea el orden de participación de los jugadores.
- El primero inicia lanzando la cacha al cajón correspondiente al día lunes y empuja la ficha de cajón en cajón hasta salir del domingo.
- En el cajón del jueves puede descansar en dos pies. Si llega al domingo el jugador tiene derecho a una CASA en el lugar que desee, respetando las CASAS, de sus compañeros de juego, se mantiene las mismas reglas en cuanto a errores de juego.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se desea descansar con una actividad dirigida.

### **Lugares donde se realiza el juego.**

En lugares abiertos, generalmente en el patio.

### **Aplicación didáctica.**

Adquirir destreza motora.

## PERROS Y VENADOS

**A qué edad...** De 3 años en adelante

**Objetivo:** Atrapar al compañero.

**N° de participantes:** De seis a doce niños, se lo hace con números pares de niños.

**Desarrollo.**

- Del número de niños participantes se forman parejas, de los cuáles uno será PERRO y otro VENADO.
- El juego consiste en que a una señal, los venados salen de un lugar determinado a otro similar, trayecto en el que los perros perseguirán a los venados, el venado atrapado por los perros es colocado dentro de una circunferencia en la que espera ser salvado por sus compañeros.
- Así continua el juego hasta que los perros atrapan a todos los venados.
- Finalmente los que eran perros se convierten en venados y viceversa, de esta manera se reinicia el juego.

**Circunstancias en las que se realiza el juego.**

A cualquier hora de una jornada de trabajo de aula.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En los patios o lugares abiertos.

**Aplicación didáctica.**

Desarrolla motricidad gruesa.

## **ANILLAS**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Acertar las anillas.

**Nº de participantes:** Desde 2 niños.

**Materiales:** Anillas de unos 15 o 20 cm de diámetro, un taburete o una mesa pequeña de cuatro patas.

### **Desarrollo.**

- Se da la vuelta al taburete o a la mesa de tal manera que queden las patas hacia arriba.
- A unos cinco pasos se hace una señal en el suelo o se pone de referencia un objeto, para indicar que desde ahí se lanzara las anillas.
- Todos los niños tienen 3 anillas.
- Los niños por turno, intentaran colar sus anillas en algunas de las patas del taburete o mesa.
- Cada vez que se acierta se premia con otra tirada mas.
- Si le falla se recoge la anilla y lanza el siguiente jugador.
- Gana el que más anillas logre acertar.

### **Circunstancias en que se realiza el juego.**

A cualquier hora de un día laborable.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio o en cualquier lugar abierto.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego ayuda a la ambientación de los niños.

## QUE HAY EN LA CAJA

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Desarrollar la agilidad y atención de los niños.

**Nº de participantes:** Desde 2 niños.

**Materiales:** Una caja de cartón grande, objetos diferentes y tijeras.

### **Desarrollo.**

- Se hace un agujero en un lateral de una caja, lo suficiente para meter la mano.
- Un niño, sin que le vean los demás, introduce un objeto por ejemplo... un peluche, una tela de terciopelo, un balón, un cepillo.
- Los demás niños, por turno, deben introducir una mano en la caja y adivinar que hay en su interior.
- Cada jugador tiene una sola oportunidad.
- El primero que acierte es el que elige un objeto para meter en la caja.
- Gana el niño que haya adivinado mayor número de objetos.

### **Circunstancias en que se realiza el juego.**

En todo momento, cuando se desee pasar un momento agradable.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio o cualquier lugar abierto.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego sirve para desarrollar los órganos de los sentidos.

## **CALIENTE O FRIO**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Obtener el objeto escondido.

**N° de participantes:** Desde 3 niños.

**Materiales:** Un objeto que se pueda esconder.

### **Desarrollo.**

- Uno de los niños esconde un objeto delante de todos, menos de uno que deberá encontrarlo.
- A medida que se vaya acercando al lugar donde se encuentra el objeto escondido, los demás dirán... ¡CALENTE, CALIENTE...! y si se aleja, dirán ¡FRIO, FRIO!
- Cuando un niño encuentre el objeto, el será quien esconda de nuevo el objeto para que otro lo encuentre.
- Puede ser más divertido en un espacio en el que haya plantas y árboles.

### **Circunstancias en las que se desarrolla el juego.**

Cuando los niños estén muy inquietos.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el aula o algún parque infantil.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego habilita las manos de los niños, acercándolos al manejo de su más fina motricidad, ingenio y observación.

## **AL CÍRCULO DE LA PATATA**

**A qué edad...** A partir de 3 años.

**Objetivo:** Desarrollar la agilidad y atención de los participantes.

**Nº de participantes:** A partir de 6 niños.

### **Desarrollo.**

- Los niños forman un círculo, se agarran con las manos y giran mientras cantan esta canción.

Al círculo de la patata

Comeremos ensalada,

Lo que comen los señores,

Naranjitas y limones.

A chupe, a chupe,

Sentadita me quede.

- Cuando se canta... Sentadita me quede.
- Todos los niños que forman el círculo deben sentarse en el suelo sin soltarse.
- Se repite las veces que se quiera.

### **Circunstancias en que se realiza el juego.**

De intermedio durante una jornada de trabajo.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio.

### **Aplicación didáctica.**

Este juego sirve para fomentar la unión entre niños.

## LOS BOLOS

**A qué edad...**A partir de 4 años.

**Objetivo:** Participar activamente en el juego.

**Nº de participantes:** Desde 10 niños.

**Materiales:** Necesitamos 6 bolos o 6 botellas de plástico con un poquito de arena por dentro y una bola.

### **Desarrollo.**

- Cerca de una pared se coloca los 6 bolos muy juntos.
- A partir de ahí se cuentan unos 10 pasos en línea recta para trazar una raya en el suelo.
- Los niños realizan tres lanzamientos seguidos en cada turno, sin trazarse de la raya trazada, con la finalidad de tirar el máximo número de bolos.
- La bola se debe lanzar con una mano y haciéndola resbalar hasta los bolos.
- Se anota un punto por cada bolo derribado.
- Si se tiran todos a la vez, se obtiene de premio un tiro extra y 5 puntos más.
- Cuando acabe un niño con sus lanzamientos, se vuelven a colocar los bolos, también, si un niño tira todos a la vez y aun le quedan tiradas por realizar.
- Cada partida suele ser de 50 puntos.
- El primer niño que los consiga es el ganador.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Después de haber culminado el primer periodo de trabajo.

### **Lugar donde se desarrolla el juego.**

En el patio.

### **Aplicación didáctica.**

Adquirir destreza motora.

### **CARRERA DE PERIODICOS**

**A qué edad...** A partir de los 4 años.

**Objetivo:** Participar activamente en el juego y evitar perder

**N° de participantes:** Desde 5 niños.

**Materiales:** Dos papeles de periódico por niño.

#### **Desarrollo.**

- Es una carrera que consiste en llegar a la meta, pero sin tocar el suelo con los pies.
- Para ello se apoya cada pie en una hoja de periódico.
- Todos los niños se preparan en la salida con el pie derecho por delante del izquierdo, como si estuviera dando un paso, y con una hoja de periódico debajo de cada pie.
- Para avanzar un paso se coge la hoja de periódico del pie que este más atrás, y esta pierna se queda al pie cojo.
- Mientras, se traslada hacia delante la hoja de periódico para dar el siguiente paso.
- Así sucesivamente hasta llegar a la meta.
- Se elimina al niño que toque el suelo sin el periódico con alguno de los pies o pierda el equilibrio y apoye las manos.
- Gana el jugador que llegue antes a la meta.

#### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Cuando se desea que los niños se motiven

#### **Lugar donde se desarrolla el juego.**

Generalmente en el patio.

#### **Aplicación didáctica.**

Desarrolla motricidad gruesa.

## **PAREJAS PEGADAS**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Motivar al grupo para no dejarse caer.

**Nº de participantes:** Desde 10 niños.

**Materiales:** Un pañuelo por pareja.

### **Desarrollo.**

- El juego es una carrera por parejas de niños amarradas por medio de un pañuelo que une el pie derecho de uno y el pie izquierdo de otro.
- Antes de empezar la carrera se traza una línea de salida de 20 pasos de una pared que hará de meta.
- Los niños se sitúan en la salida y a la señal de inicio empiezan a correr como pueden hacia la meta.
- Gana la pareja que antes llegue.
- No vale empujar a las otras parejas.
- Si se desata el nudo del pañuelo la pareja se detiene, se lo ata y corre de nuevo.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Para distraerse entre amigos y compañeros.

### **Lugares en los que se realiza el juego.**

Patios, espacios abiertos.

### **Aplicación didáctica.**

Ayuda a desarrollar motricidad gruesa.

## **COLA DE CABALLO**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Motivar al grupo para no dejarse pisar la cola

**Nº de participantes:** Desde 5 niños.

**Materiales:** Un trozo de cuerda.

### **Desarrollo.**

- Cada jugador se coloca por detrás un trozo de cuerda, como si fuera la cola de un caballo, de tal manera que arrastre un poco por el suelo.
- Lo pueden remeter por el pantalón o la falda.
- Todos a la vez dicen... ¡YA. ¡Y empiezan a perseguirse para pisarse y arrancarse la cola unos a otros.
- Solo se puede quitar la cola al otro pisándola, no vale hacerlo con las manos.
- El niño que pierde su cola, queda eliminado.
- Las colas irán quedando por el suelo.
- Gana el último niño que mantiene su cola

### **Circunstancias en las que se realiza el juego.**

Antes de culminar la jornada de trabajo.

### **Lugares en los que se realiza el juego.**

En el patio o espacios abiertos.

### **Aplicación didáctica.**

Desarrolla motricidad gruesa.

## **PIN –PON**

**A qué edad...** A partir de 3 años.

**Objetivo:** Despertar la atención de cada uno de los niños.

**Nº de participantes:** Desde 2 jugadores.

**Desarrollo.**

- Todos los niños a la vez cantan la canción y hacen los gestos que se va diciendo.

Pin- pon es un muñeco

Muy guapo y de cartón,

Cartón.

Se lava la carita

Con agua y con jabón.

Se desenreda el pelo

Con peine de marfil,

Marfil

Aunque se da tirones

No llora ni hace así..

Se junta las manos con el gesto de lavarse la cara.

- Se hace el gesto de peinarse.
- Se da un tirón de pelo.
- Gesto de frotarse los ojos como si llorase.

**Circunstancias en que se realiza el juego.**

Antes de iniciar la jornada de trabajo.

**Lugar donde se desarrolla el juego.**

En el aula o en el patio.

**Aplicación didáctica.**

Ayuda a la memorización de objetos.

## **FUTBOL CHINO**

**A qué edad...** A partir de 4 años.

**Objetivo:** Participar activamente en el juego y evitar perder.

**N° de participantes:** Desde 8 niños.

**Materiales:** Una pelota de futbol.

### **Desarrollo.**

- Todos los niños forman un círculo...se colocan de pie y con las piernas abiertas tocándose los pies unos con otros.
- Un niño cualquiera del círculo intenta con las manos hacer pasar la pelota por entre las piernas de otro niño.
- Además, cada niño intenta con las manos que no pase por debajo de las piernas y que, por el contrario, pase por entre las piernas de los otros niños.
- El niño que no puede evitar que le pase la pelota se coloca de espaldas y la próxima vez queda eliminado.
- El juego continuo hasta que solo queden 3 niños... ellos son los ganadores.

### **Circunstancias en las que se realiza el juego**

Después de la primera jornada de trabajo.

### **Lugares donde se desarrolla el juego.**

Generalmente se lo hace en el patio o en un potrero.

### **Aplicación didáctica**

Desarrolla la atención y motricidad gruesa en los niños.

## **EL ZORRO, MAMA GALLINA Y LOS POLLUELOS**

**A qué edad...**A partir de 4 años.

**Objetivo.**No ser atrapados por el ZORRO y despertar la atención.

**Nº de participantes.**Desde 5 niños.

**Desarrollo.**

- Se forma el grupo de niños a participar.
- Del grupo se nombra a un zorro y a una gallina.
- El zorro queda solo y la gallina lleva detrás una fila de niños simulando ser polluelos todos agarrados unos a otros por la cintura.
- El zorro intenta agarrar al último polluelo de la fila, mientras la gallina lo defiende y los polluelos intentan no soltarse gritando...PIO, PIO, PIO, PIO.
- Si el zorro alcanza al último polluelo, la madre pasa hacer el zorro, el primer polluelo es MAMA GALLINA. Y el zorro se convierte en el último polluelo.

**Circunstancias en que se realiza el juego.**

En los momentos de receso.

**Lugares donde se desarrolla el juego.**

En el patio.

**Aplicación didáctica.**

Ejercita velocidad y coordinación motora.

## **6.7. IMPACTOS**

La aplicación de esta propuesta tendrá un impacto profundo especialmente en la zona de influencia de la investigación realizada. Espera contribuir al análisis crítico del juego como una estrategia para la motivación en las horas clases donde la tarea fundamental es que el niño(a) se divierta dentro del aula.

Definitivamente esta marcado el impacto social por la cobertura e interés que ha despertado la investigación con respecto a esta temática no solo en la escuela sino en el hogar como una actividad social. Será una estrategia de fácil manejo y utilidad para los docentes que desea contribuir en el proceso de aprendizaje y formación integral de los niños y niñas utilizando los recursos y posibilidades que nos proporciona el convivir con las nuevas tecnologías. También va a contribuir en el aspecto psicológico del ser humano de manera significativa al manejar temáticas de interés común en el desarrollo y cambios de actitud con respecto a la interrelación con su entorno.

## **6.8. DIFUSIÓN**

Esta guía de actividades lúdicas de manera especial se entrega a las maestras y autoridades de las Instituciones Educativas investigadas, el principal mecanismo para la difusión se realizara a través de una reunión con Padres de Familia y estudiantes.

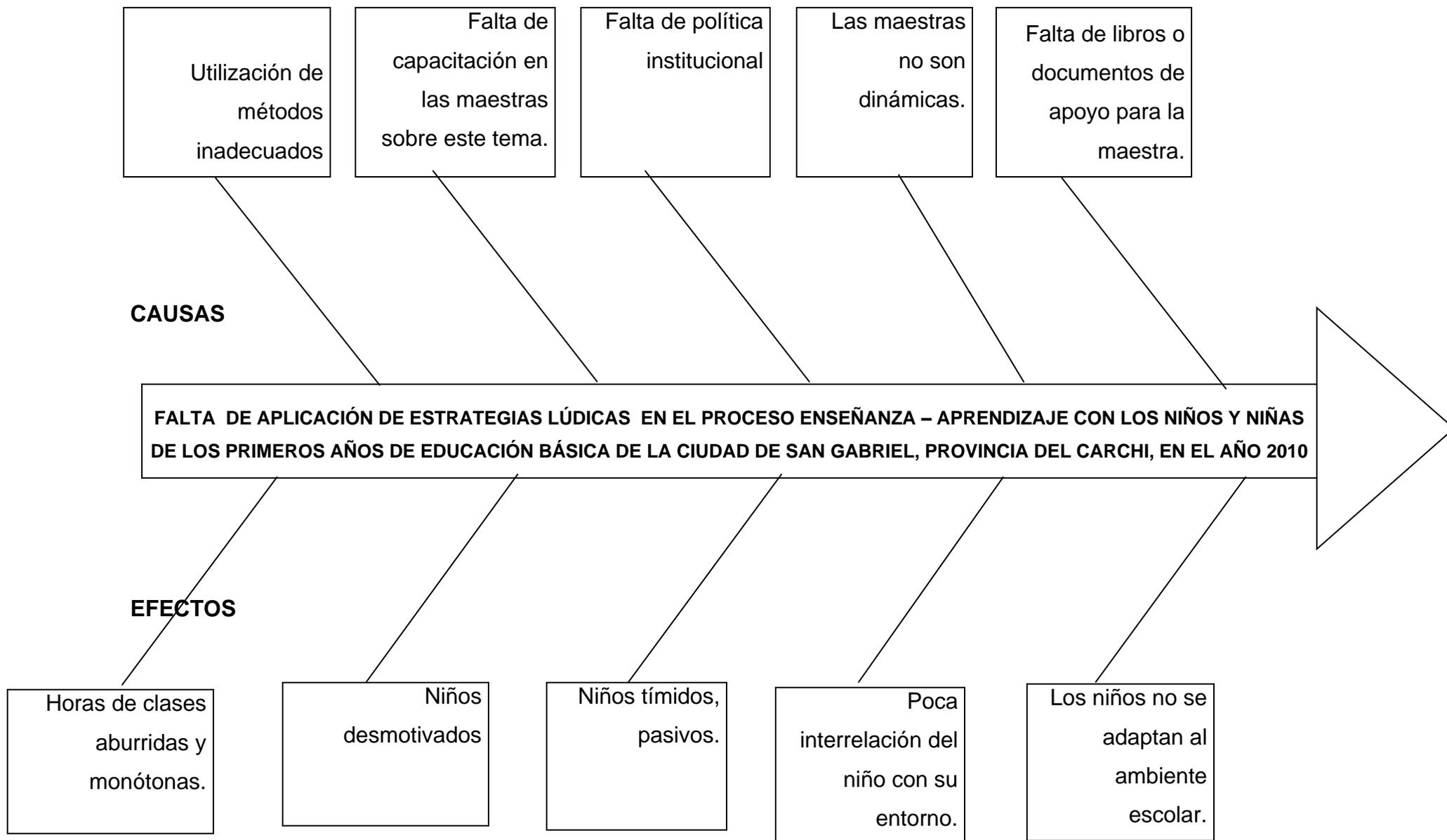
Como docentes nuestra aspiración profesional es despertar el interés en las maestras especialmente sobre el juego como una estrategia

primordial, en las horas clases y de esta manera continuar haciendo del acto educativo un espacio de crecimiento integral en donde de manera creativa y divertida todos podemos convivir en armonía, para contribuir a tener una sociedad más justa y humana.

## 6.9. BIBIOGRAFÍA

- ALARCÓN, Julio, Talleres de Técnicas de Estudio y Aprendizaje, Editorial GRAFICOLOR, Ibarra, 2001.
- ANCÍN, M.T. (2001): Cuerpo, espacio, lenguaje. Ed. Narcea. Madrid.
- ARRANZ, J.D. (2000): Juegos al aire libre. Educación Infantil y Primaria. Ed. Escuela Española. Madrid.
- CARRERAS, LL, (2001), “Cómo educar en valores”, NARCEA, S.A. DE EDICIONES, Madrid.
- Direcciones electrónicas (INTERNET)
- GUARDERAS, Fabián, “Pautas Psico-educativas en niños”, PROPUMED, Quito.
- GUTIERREZ, R. (2006): El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Diferencia\\_entre\\_juego\\_y\\_depor](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego#Diferencia_entre_juego_y_depor)
- <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- <http://www.semanaprofesional.com/?nota=2>
- LÓPEZ, Antonio, (2002) “UN JUEGO PARA CADA DÍA” Editorial, Madrid España.
- MENDOZA, Emilio. (2000): 150 Juegos y actividades Preescolares. Ed. CEAC. Barcelona.
- OPPENHEIM, J.F. (2003): Los juegos Infantiles. Ed. Martínez Roca. Barcelona.
- RICCIARDI, Ramón, ¿Por qué la educación es la clave del desarrollo?, Editorial Fundación Jesús de la Misericordia, Quito.
- TAPIA, Fausto, (2000), “Las Dificultades en el Aprendizaje”, Editorial
- [www.guiainfantil.com](http://www.guiainfantil.com)
- [www.resourcesfamilymanagement.com](http://www.resourcesfamilymanagement.com).
- [www.psicopedagogía.com](http://www.psicopedagogía.com)

**ANEXOS**



## MATRIZ DE COHERENCIA

**TEMA:“LAS ESTRATEGIAS LUDICAS EN EL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS DE LOS PRIMEROS AÑOS DE EDUCACION BASICA DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS “DARIO EGAS GRIJALVA”, “ABDON CALDERON” Y “MANUEL J BASTIDAS”.**

<b>PROBLEMA</b>	<b>OBJETIVO GENERAL</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Escasa aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas del primer año de educación básica de las instituciones educativas “Darío Egas Grijalva”, “Abdón Calderón” y “Manuel J. Bastidas” durante el año lectivo 2009-2010.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Determinar el nivel de aplicación de estrategias lúdicas en el proceso enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de los primeros años de educación básica de las instituciones educativas “Darío Egas Grijalva” “Abdón Calderón” y “Manuel J Bastidas”, del Cantón Montufar Ciudad de San Gabriel durante el año lectivo 2009-2010.</li></ul>

INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Qué tipo de estrategias lúdicas contribuirán al proceso de formación integral de los niños de los primeros años de educación básica?</li> <li>• ¿Cuáles son las estrategias lúdicas utilizadas por los docentes en la formación integral de los niños investigados?</li> <li>• ¿Cómo lograr que las estrategias lúdicas contribuyan en el mejoramiento de la formación integral de los niños investigados?</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Definir las estrategias lúdicas que contribuyan a la formación integral de los niños en el proceso enseñanza-aprendizaje.</li> <li>◆ Determinar el nivel de conocimientos y aplicación de estrategias lúdicas en los docentes de los primeros años de educación básica.</li> <li>◆ Diseñar una propuesta interactiva que contribuya al mejoramiento de la formación integral de los niños de los primeros años de educación básica.</li> </ul>



## UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FORMULARIO PARA ENCUESTAS DIRIGIDAS A PADRES DE FAMILIA  
DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA U.E.P.C. "DARIO EGAS GRIJALVA",  
"MANUEL J BASTIDAS" Y "ABDÓN CALDERÓN"

**Objetivo:** El presente cuestionario tiene como fin definir la factibilidad e importancia de los juegos en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Marque con una (X) la alternativa que Ud. aplique.

ASPECTOS	SI	NO	A VECES
1.- ¿Dedica Ud. Tiempo para jugar con sus hijos?			
2.- ¿Cree Ud. Qué es necesario dedicar tiempo para recrearse con sus hijos?			
3.- ¿Conoce de algún beneficio que genere, el jugar con sus hijos?			
4.- ¿Dialoga con sus hijos acerca de cómo se sienten emocionalmente?			
5.- ¿Sus hijos tienen algún problema de timidez?			
6.- ¿Los profesores de su hijo le han comentado sobre alguna dificultad de ambientación escolar?			
7.- ¿Le han facilitado orientación sobre estimulación a través del juego?			
8.- ¿Conoce de métodos y actividades que pueden mejorar la interrelación del niño, con el medio y la sociedad?			



**UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE**  
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FORMULARIO DE ENTREVISTA INDIVIDUAL A NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA U.E.P.C. "DARIO EGAS GRIJALVA", "MANUEL J BASTIDAS" Y "ABDÓN CALDERÓN

ASPECTOS	SI	NO	A VECES
1.- ¿Sus Padres dedican tiempo para jugar con Ud.?			
2.- ¿Tiene hermanos o amigos con quién jugar?			
3.- ¿Cuándo Ud. Juega, se divierte?			
4.- ¿Tiene juguetes con qué jugar?			
5.- ¿Le gusta los juegos que su maestra aplica en clase?			
6.- ¿Le gusta jugar con sus compañeros y maestra?			
7.- ¿Aprende Ud., jugando?			
8.-¿Le gustaría aprender más a través de juegos?			

GRACIAS



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

FORMULARIO PARA ENCUESTAS DIRIGIDAS A LAS MAESTRAS  
DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA U.E.P.C. "DARIO EGAS GRIJALVA",  
"MANUEL J BASTIDAS" Y "ABDÓN CALDERÓN

**Objetivo:** El presente cuestionario tiene como fin definir la factibilidad e importancia de los juegos en el proceso enseñanza - aprendizaje.  
Marque con una (X) la alternativa que Ud. Aplique

ASPECTOS	SI	NO	A VECES
1.- ¿Mantiene al niño(a) activo en sus clases?			
2.- ¿El estudiante participa en la clase?			
3.- ¿El niño(a) juega con sus compañeros?			
4.- ¿El niño(a) se comunica con Ud.?			
5.- ¿En su planificación diaria propone actividades lúdicas y participa en ellas?			
6.- ¿En sus horas clase los niños se distraen?			
7.- ¿En el aula utiliza el juego como un método de enseñanza?			
8.- ¿Asiste a cursos de actualización?			
9.- ¿Al finalizar su hora clase logra los objetivos propuestos?			

## PADRES DE FAÑILIA ESCUCHANDO LA DIFUSIÓN DE LA GUÍA DIDÁCTICA “LA MAGIA DEL JUEGO”



## MAESTRA EXPLICANDO UN JUEGO A LOS NIÑOS Y NIÑAS



## MAESTRA Y ESTUDIANTES ORGANIZANDO UNA DINAMICA



## NIÑAS JUGANDO AL LOBITO



NIÑAS Y NIÑOS REALIZANDO UN JUEGO INTERNO DENTRO DEL  
AULA



NIÑOS JUGANDO A LA CADENA DE NOMBRES



## NIÑOS Y NIÑAS JUGANDO A PERROS Y VENADOS



## MAESTRA Y NIÑOS JUGANDO

