



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

TEMA:

**“JUEGOS DINÁMICOS Y SU INCIDENCIA EN EL
COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 4 AÑOS DEL
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CHISPITAS DE TERNURA DE
LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO
LECTIVO 2015-2016”**

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

AUTORA:

BALCÁZAR VARGAS VILMA JANETH

DIRECTOR:

MSC. XIMENA FLORES

Ibarra, 2016

DEDICATORIA

A Dios por iluminar mi camino durante toda mi vida.

A mis hijas, razón de mi vida son mi ilusión, mi amor, mis alegrías, con quienes comparto los momentos más inolvidables.

A mi madre quien con su ejemplo se ha convertido en mi camino a seguir, mi luz, y mi guía día a día.

GRACIAS y para ustedes este logro compartido

Vilma

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la Msc. Ximena Flores por sus sabios consejos y la guía para la elaboración de este trabajo de grado.

Agradezco al Centro Infantil “Chispitas de Ternura” quien me permitió desarrollar la investigación.

A la Universidad Técnica del Norte mi agradecimiento y respeto.

A los docentes por sus sabios conocimientos y su orientación en cada escalón de mi vida universitaria.

Vilma

RESÚMEN

La presente investigación se refiere a “Juegos dinámicos y su incidencia en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del centro de desarrollo infantil chispitas de ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016”. Jugar es una actitud innata en los pequeños, se divierten, disfrutan de la vida, se relacionan con los demás y modifican las relaciones interpersonales para convertirse en un ser eminentemente social. Por tal motivo la presente investigación se planteó como objetivo general: Determinar la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años; como objetivos específicos describir e tipo de juegos, establecer las características de los comportamientos y diseñar una propuesta para solucionar al problema encontrado. En el marco teórico se describe fundamentaciones: filosófica, pedagógica, psicológica, axiológica y legal, además se desarrollaron temas y subtemas sobre los dos variables. En el tercer capítulo la metodología empleada en el trabajo investigativo que fue de tipo explicativa, descriptiva, de campo y bibliográfica, se utilizó el método científico, inductivo, deductivo y analítico. La población estuvo conformada por 48 padres de familia, 3 docentes a quienes se aplicó un cuestionario, niños y niñas a quienes se aplicó la ficha de observación. Los datos obtenidos fueron tabulados, analizados e interpretados minuciosamente y se presentaron en cuadros, gráficos y se interpretaron los resultados. Se concluye que la mayoría de los docentes desconocen cómo aplicar juegos dinámicos para mejorar el comportamiento; por lo que se propone una guía didáctica que serán socializadas en de talleres para docentes y padres de familia para solucionar el problema encontrado.

ABSTRACT

This investigation concerns " dynamic games and its impact on the behavior of boys and girls from 2 to 4 years of child development center tenure sparkler Ibarra city, province Imbabura in the school year 2015-2016 . Playing is an innate attitude in young, have fun, enjoy life, relate to others and modify relationships to become an eminently social being. Therefore this research was the overall objective: To determine the incidence of dynamic games in the behavior of children aged 2 to 4 years; describe specific objectives and types of games, diagnose behavior characteristics and develop an alternative proposal .Within the framework issues related to the two variables, in order to cement the work addressed scientifically. The methodology used in the research was explanatory, descriptive, field and type literature, scientific, inductive, deductive and analytical method was used. The population consisted of 48 parents, 3 teachers to a questionnaire and 48 children to the observation sheet was applied was applied. The obtained data were tabulated, analyzed and thoroughly interpreted and presented in tables, graphs and the results were interpreted. It is concluded that most teachers know how to apply dynamic games to improve performance; so a tutorial that will be socialized in workshops for teachers and parents to solve the problem encountered is proposed.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA	1
AGRADECIMIENTO	2
ABSTRACT	4
ÍNDICE DE CUADROS	9
ÍNDICE DE GRÁFICOS	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO I	1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	4
1.3. Formulación del Problema	5
1.4. Delimitación del problema.....	5
1.4.1 . Delimitación de unidades de observación.....	5
1.4.2. Delimitación espacial	5
1.4.3. Delimitación temporal	5
1.5. OBJETIVOS.....	6
1.5.1. Objetivo General.....	6
1.5.2. Objetivos Específicos.....	6
1.6 Justificación	6
1.7 Factibilidad.....	7
CAPÍTULO II	9
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
2.1.1 Fundamentación filosófica	9
2.1.2 Fundamentación Psicológica	10
2.1.3 Fundamentación Pedagógica	12
2.1.4 Fundamentación Sociológica.....	13
2.1.5 Fundamentación Axiológica.....	14
2.1.6 Fundamentación Legal	15

2.1.7	Juegos Dinámicos.....	17
2.1.7.1	Definición de juegos dinámicos.....	17
2.1. 7.2	Importancia de los juegos dinámicos	19
2.1. 7.3	Clasificación de los juegos	21
2.1. 7.4	Características del juego.....	24
2.1.7.5	Funciones.....	25
2.1. 7.7	Destrezas a desarrollar en los niños de 3 a 4 años	¡Error!
	Marcador no definido.	
2.1. 7. 8	Aspectos positivos de los juegos dinámicos	¡Error! Marcador no definido.
2.1.8	El comportamiento	27
2.1.8.1	Definición de comportamiento	¡Error! Marcador no definido.
2.1.8.2	El comportamiento según la edad	¡Error! Marcador no definido.
2.1.8.3	Importancia del comportamiento	28
2.1.8.4	Problemas del comportamiento en niños	¡Error! Marcador no definido.
2.1.8.5	Causas que originan el mal comportamiento	30
2.1.8.6	Factores que influyen en la conducta agresiva	32
2.1.8.8	Técnicas de modificación de conducta en el hogar.....	35
2.1.8.9	Técnicas de la modificación de conducta en la escuela.....	¡Error! Marcador no definido.
2.1.8.10	Técnicas de la modificación de conducta comunidad ..	¡Error!
	Marcador no definido.	
2.1.8.11	Beneficios de un buen comportamiento	¡Error! Marcador no definido.
2.1.8.12	Efectos de un mal comportamiento	¡Error! Marcador no definido.
2.2.	Posicionamiento teórico Personal	39
2.3.	Glosario de Términos:.....	40
2.4	INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN	43

CAPÍTULO III.....	45
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	45
3.1 Tipos de Investigación	45
3.2. Métodos.....	46
3.3. Técnicas e instrumentos.....	46
3.5 Muestra.....	47
CAPÍTULO IV	48
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	48
4.2. Análisis descriptivo de la encuesta a docentes	49
4.3. Análisis descriptivo de la ficha de observación.....	70
CAPÍTULO V	82
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	82
5.1 Conclusiones	82
5.2 Recomendaciones.....	82
CAPÍTULO VI.....	84
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	84
6.1.- Título.....	84
6.2. Justificación	84
6.3. Fundamentación	85
6.4. Objetivos.....	86
6.4.1. Objetivo general.....	86
6.4.2. Objetivos Específicos.....	87
6.4. Desarrollo de la propuesta.....	88
Anexo 1 Árbol de problemas.....	124
Anexo 3 Ficha de observación.....	126
Anexo 4 Encuesta a docentes	127
Anexo 5 Encuesta a padres de familia.....	130
Anexo 6 Certificación Abstract.....	133

Anexo 7	Certificación de Socialización.....	134
Anexo 8	Fotografías	135

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	Población.....	47
Cuadro N° 2	Importancia de los juegos dinámicos	49
Cuadro N° 3	Utilización de los juegos dinámicos.....	50
Cuadro N° 4	Tipos de juegos dinámicos	51
Cuadro N° 5	Áreas que ayudan a mejorar juegos dinámicos.....	52
Cuadro N° 6	Características de los niños durante el juego.....	53
Cuadro N° 7	Recursos para utilizar en el juego	54
Cuadro N° 8	Gusto por jugar.....	55
Cuadro N° 9	Comportamiento del niño durante el juego.....	56
Cuadro N° 10	El juego como estrategia.....	57
Cuadro N° 11	El ambiente contribuye a mejorar el comportamiento	58
Cuadro N° 12	Necesidad sobre conocimientos de los juegos.....	59
Cuadro N° 13	Importancia del juego	60
Cuadro N° 14	Frecuencia con que el niño juega.....	61
Cuadro N° 15	Tipos de juegos	62
Cuadro N° 16	Juegos dinámicos para el comportamiento	63
Cuadro N° 17	Características de los niños mientras juegan	64
Cuadro N° 18	Utilización de juguetes	65
Cuadro N° 19	Gusto por el juego	66
Cuadro N° 20	Comportamiento de los niños durante el juego	67
Cuadro N° 21	Contribución del ambiente en el comportamiento	68
Cuadro N° 22	Conocimiento de los padres sobre el juego.....	69
Cuadro N° 23	Frecuencia del juego	70
Cuadro N° 24	Participación en el juego	71
Cuadro N° 25	Uso de reglas de juego	72
Cuadro N° 26	Ritmo en el juego	73
Cuadro N° 27	Uso de rondas y juegos tradicionales.....	74
Cuadro N° 28	Socialización durante el juego.....	75
Cuadro N° 29	Utilización de materiales durante el juego	76
Cuadro N° 30	Timidez para participar en el juego	77
Cuadro N° 31	Seguridad durante el juego	78

Cuadro N° 32	Manifestación de los sentimientos durante el juego ...	79
Cuadro N° 33	Integración al grupo durante el juego	80
Cuadro N° 34	Juega solo	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Importancia de los juegos dinámicos	49
Gráfico N° 2	Utilización de los juegos dinámicos.....	50
Gráfico N° 3	Tipos de juegos dinámicos	51
Gráfico N° 4	Áreas que ayudan a mejorar juegos dinámicos.....	52
Gráfico N° 5	Características de los niños durante el juego.....	53
Gráfico N° 6	Recursos para utilizar en el juego	54
Gráfico N° 7	Gusto por jugar.....	55
Gráfico N° 8	Comportamiento del niño durante el juego.....	56
Gráfico N° 9	El juego como estrategia	57
Gráfico N° 10	El ambiente contribuye a mejorar el comportamiento	58
Gráfico N° 11	Necesidad sobre conocimientos de los juegos	59
Gráfico N° 12	Importancia del juego	60
Gráfico N° 13	Frecuencia con que el niño juega.....	61
Gráfico N° 14	Tipos de juegos	62
Gráfico N° 15	Juegos dinámicos par el comportamiento	63
Gráfico N° 16	Utilización de juguetes	65
Gráfico N° 17	Gusto por el juego	66
Gráfico N° 18	Comportamiento de los niños durante el juego	67
Gráfico N° 19	Contribución del ambiente en el comportamiento	68
Gráfico N° 20	Conocimiento de los padres sobre el juego.....	69
Gráfico N° 21	Frecuencia del juego	70
Gráfico N° 22	Participación en el juego	71
Gráfico N° 23	Uso de reglas de juego	72
Gráfico N° 24	Ritmo en el juego	73
Gráfico N° 25	Uso de rondas y juegos tradicionales.....	74
Gráfico N° 26	Utilización de materiales durante el juego	76
Gráfico N° 27	Timidez para participar en el juego	77
Gráfico N° 28	Seguridad durante el juego	78
Gráfico N° 29	Manifestación de los sentimientos durante el juego ...	79
Gráfico N° 30	Integración al grupo durante el juego	80
Gráfico N° 31	Juega solo	81

INTRODUCCIÓN

Enseñar es un proceso complicado y difícil y requiere de estrategias que ayuden a los niños y niñas a adquirir conocimientos nuevos en forma lúdica para mejorar el comportamiento, las estrategias, recursos, actividades o técnicas empleadas sean dinámicas, creativas que impulsen a aprender desde las experiencias previas y la sociedad desde muy pequeños.

El juego es una actividad de gran arraigo social. Cuando se valora el juego, se afirma que mediante el mismo, se va implementando el aprendizaje de las normas sociales, pero con la particularidad que no tienen las exigencias reales de la sociedad. Por ello, el juego es la forma y el espacio a través del cual se experimenta, se asume comportamientos sociales.

Este del trabajo está constituido de la siguiente manera:

El primer capítulo que comprende el problema de investigación está constituido por: antecedentes, el planteamiento y su formulación. Se detalla la limitación y se analizan los objetivos tanto generales como específicos con su debida justificación e importancia.

En el segundo capítulo se refiere al marco teórico, comprende las fundamentaciones filosófica, psicológica, pedagógica, sociológicas y legal, el posicionamiento personal, preguntas de investigación, glosario de términos y la matriz categorial, que por medio de las fuentes bibliográficas permitieron fundamentar científicamente.

En el tercer capítulo que se refiere a la metodología, primeramente se determina el diseño, enfoque, tipos de investigación, métodos, población, muestra, describe, técnicas e instrumentos para la recopilación de la información con la finalidad de planificar el proceso investigativo.

En el cuarto capítulo se refiere al análisis y discusión de datos, los cuales fueron tabulados y representados en tablas y pasteles.

En el quinto capítulo se determinó las conclusiones, recomendaciones y las interrogantes con sus respuestas.

El sexto capítulo comprende la propuesta alternativa como solución a la problemática encontrada que abarca: justificación pertinente, fundamentación, objetivo general y objetivos específicos, así como la ubicación sectorial y física, los impactos y difusión.

Por último se encuentran la bibliografía y los anexos.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Antecedentes

A nivel mundial el juego en todas las épocas ha sido un medio de integración social en todas las culturas, los juegos tradicionales son los que se han practicado en mayor escala y transmitidos de generación en generación; además en la cultura occidental los juegos clásicos como la gallinita ciega, el escondite, la rayuela, saltar a la soga, estatuas, entre otros se practican en reuniones familiares, entre vecinos, los niños y niñas se reúnen en grupos para divertirse, conocerse, fantasear e imaginar; todo lo contrario sucede en los juegos actuales de la comunidad occidental donde la competencia se convierte en el elemento esencial del juego.

VIGOTSKY Lev Semyónovich (1924), mencionó que: “el juego surge como necesidad de relacionarse con los demás” por lo tanto da al juego tiene origen social, los niños y niñas manifiestan sus sensaciones, emociones y sentimientos. El juego es un motor motivante que mejora el aprendizaje en todas las áreas y motiva la socialización y relación con el entorno.

PIAGET Jean (1956) afirmó que: “el juego forma parte de la inteligencia del niño”, es decir que la actividad lúdica es prioritaria para en el desarrollo motor, del lenguaje, socio-afectivo, también moldea comportamientos de la personalidad.

En Chile, México, Argentina, Perú, Colombia y España es obligación de los padres enseñar una serie de juegos divertidos y pasatiempos que

jugaban los antepasados durante la infancia y que deben ser transmitidos para no perder la tradición; estos juegos son practicados especialmente en periodo de vacaciones escolares, los niños pueden pasar una gran parte del día jugando, un ejercicio que les ayuda a desarrollarse y a adquirir ciertas habilidades sociales que les ayudarán a relacionarse en el futuro.

En el Ecuador actualmente se ha impulsado la educación inicial como un proceso de aprendizaje planificado, organizado, sistemático y lúdico enfatizado en un desarrollo integral desde los primeros años, en tiempos antiguos, el juego fue considerado como un recurso de entretenimiento, diversión y pasatiempo; luego se transformó en una técnica aplicada en forma rudimentaria, así como: juegos libres, dirigidos y semi dirigidos que realizaban los niños y niñas solos.

Ministerio de Educación (2010) mencionó lo siguiente:

La propuesta curricular actual El actual currículo de educación ecuatoriano plantea al juego como estrategias metodológicas fundamentales para el aprendizaje y comportamiento de los niños y niñas en educación inicial. Es inevitable el valor didáctico y pedagógico que tiene el juego dinámico en el proceso de enseñanza aprendizaje. La niña y el niño a través del juego, expresa, aprende, se comunica consigo mismo y con los otros pares y adultos, crea e interactúa con el medio. La lúdica involucra el aspecto corporal, afectivo, cognitivo, cultural, social. (p.45)

Es decir que dentro de la labor diaria en los centros infantiles, el juego es la actividad básica en todo proceso de aprendizaje, se busca alternativas encaminadas a la distracción, recreación y esparcimiento, que

ayude al niño a obtener nociones perdurables básicas para continuar con su proceso de educación.

El Centro de desarrollo infantil “Chispitas de Ternura” se encuentra ubicada en la ciudad de Ibarra, Provincia de Imbabura, en esta institución se educan 48 niños comprendidos entre la edad de 2 a 4 años de edad, el trabajo se encuentra organizado por áreas de aprendizaje, para brindar una educación de calidad.

El currículo de Educación Inicial plantea al proceso de enseñanza aprendizaje como una serie de pasos sistemáticos e intencionados, destinados a construir en el niño o niña un desarrollo integral, mediante la construcción de conocimientos, hábitos, valores, actitudes y destrezas mediante un ambiente estimulante para la integración social y personal.

Los rincones en educación inicial son básicos, pueden estar ubicados dentro o fuera del aula formados con material motivador que despierte en los niños y niñas interés por aprender; dentro de los rincones recomendables son: lectura, construcción, hogar, arte, ciencias, agua, arena, entre otros, además en los niños de 2 años el acompañamiento del docente debe ser permanente, para evitar accidentes que se puede provocar, las actividades programadas en estos lugares deben ser encaminados a cimentar el bienestar emocional, social, físico y cognitivo.

En las instituciones de Educación Inicial han asumido el juego como un entretenimiento, un pasatiempo sin importancia, para que los niños y niñas disfruten la estadía en el aula en forma desorganizada, incoherente, improvisada, de acuerdo con el criterio de los pequeños.

1.2. Planteamiento del Problema

Los juegos dinámicos al utilizarlos como una estrategia de enseñanza en todas las áreas mejorará el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años porque las clases serán dinámicas, divertidas, reflexivas, provocando una interrelación entre docente y estudiantes, desarrollando la creatividad e imaginación, permitirán transferir a los pequeños hacia niveles de autonomía, independencia, empatía y libertad, en un contexto de colaboración, respeto y solidaridad; pero, en la actualidad se pudo observar que los maestros y maestras desconocen la aplicación de juegos dinámicos en el aula por lo que las clases son tradicionales, repetitivas, pasivas, promueven el memorismo, dependencia y el rendimiento es bajo.

La poca aplicación de juegos dinámicos como recurso didáctico en la tarea educativa ha provocado en los niños y niñas comportamientos agresivos, desafiantes, ofensivos y violentos, habitualmente desobedece órdenes e indicaciones, gritan y se enfadan con frecuencia; los juegos dinámicos involucran movimientos, actividad sensorial, concentración y atención que permitirán liberar tensiones, construir, dirigir y vivir experiencias, mejorar la personalidad y autoestima, poner límites a las exigencias , establecer hábitos de conducta adecuadas para una convivencia armónica.

El escaso manejo de implementos para jugar ha provocado que los niños y niñas se encuentren desmotivados en el aprendizaje; se pudo observar que las docentes emplean juegos de años anteriores, iguales canciones y movimientos, continúan con recursos tradicionales como grabadoras y en mínimo porcentajes videos que permiten imitar lo que miran, no utilizan ningún material como pelotas, sogas, costales, disfraces, cucharas, ulas, entre otros; el empleo de estos materiales ayudarán a fortificar el desarrollo muscular, la motricidad gruesa y fina, el equilibrio, la coordinación, el trabajo en equipo, el sentido de competencia, el compartir

con los compañeros de aula mejorarán el comportamiento personal y social.

1.3. Formulación del Problema

¿Cuál es la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016?

1.4. Delimitación del problema

1.4.1 .Delimitación de unidades de observación

Las unidades de observación fueron los docentes, padres de familia, niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura”.

1.4.2. Delimitación espacial

La presente investigación se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra de la provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016?

1.4.3. Delimitación temporal

La presente investigación se efectuó en el periodo académico 2015-2016.

1.5. OBJETIVOS

1.5.1. Objetivo General

- Determinar la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016.

1.5.2. Objetivos Específicos

- Describir el tipo de juegos que utilizan las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016, para el desarrollo del comportamiento de los niños y niñas.
- Diagnosticar el tipo de comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016.
- Elaborar una propuesta alternativa de juegos didácticos para fortalecer el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016.

1.6 Justificación

El juego dentro de la tarea didáctica posibilita la consolidación de los comportamientos en los niños y niñas de 2 a 4 años porque le permite construir las relaciones interpersonales y sociales con su entorno, mediante la asimilación de roles y aplicación de normas de juego así como también permite expresar los sentimientos, emociones y temores que identifican el rol de yo dentro de la personalidad.

Los científicos afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo del comportamiento de los niños y niñas, 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.

Socialmente a partir de 2 años el juego involucra altos grados de significación, se considera que a través de él, se interioriza, se construye valores sociales, éticos y morales de la familia en la que crece y la sociedad en que se desenvuelve, por tal motivo es un recurso fundamental dentro del proceso de formación del niño y niña.

Por lo tanto el objetivo de los Centros de Desarrollo Infantil fue de formar las bases de un niño o niña creativa, motivada, fuerte y constructiva, capaz de desarrollar su potencial, compartir con los amigos, ser curiosos, que sus sentimientos sean duraderos y diferenciados, que se centren en las relaciones familiares, de los amigos y la sociedad.

La Universidad Técnica del Norte por medio de esta investigación tiene la posibilidad de enriquecer su material bibliográfico y técnico, el trabajo presentará un conjunto de juegos dinámicos, novedosos que permitirán desarrollar el comportamiento de la Comunidad educativa del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

1.7 Factibilidad

Este trabajo fue factible de realizar porque se tuvo la colaboración de padres de familia, autoridades, docentes, niñas y niños del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, se dispone además de recursos económicos viables para la culminación de la presente

investigación. También se pudo encontrar en las diferentes bibliotecas información científica sobre juegos dinámicos y comportamiento que permitieron realizar una indagación organizada, sistemática y verificable; fue un tema de actualidad porque permitió cambiar de una enseñanza tradicional a una enseñanza activa, dinámica en la cual el niño y niña se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

A continuación se desarrolló el marco teórico basado en fundamentaciones como la filosófica, psicológica, pedagógica, sociológica, axiológica y legal, que permitieron sustentar ideas, teorías, leyes, bases sobre juegos dinámicos y comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años de edad.

2.1.1 Fundamentación filosófica

Teoría Humanista

Se fundamentó en la teoría humanista buscando el desarrollo integral de los niños y niñas, en donde el individuo percibe sus experiencias con una realidad, y reacciona a sus percepciones.

ROGERS (2006) explicó lo siguiente:

Los niños y niñas son innatos en sus acciones, la forma de proceder se va renovando constantemente, que permite a través de experiencias desarrollan todas las capacidades que le sirven para mantenerse y difundirse. Además para modificar la conducta se requiere de la motivación y auto regulación con relación a los demás. (p. 67)

Es decir que el ser humano no puede vivir solo, aislado del mundo que le rodea, la interrelación con los demás es esencial, aprende de la sociedad a comportarse, a compartir sus experiencias; en los niños la mejor forma de comunicar sus sentimientos, aspiraciones y deseos es el juego; porque le ayuda a formarse en valores, con características intelectuales que pueden cultivar y acrecentar, acordes a una necesidad social, humana, física, espiritual y social.

2.1.2 Fundamentación Psicológica

Teoría Cognitiva

La utilización adecuada de una serie de juegos dinámicos a nivel inicial, constituye un gran reto para los docentes, debido a que actualmente los objetivos de educación cumplen con actividades nobles desde los primeros años porque es la base para los procesos de socialización, elaboración de códigos de comunicación, de comportamiento, costumbres, hábitos y valores.

DEL CASTILLO ISABEL (2010) en su obra, El juego infantil y el desarrollo de la inteligencia, cuando afirmó: “el origen y desarrollo de las capacidades cognitivas tiene un principio orgánico, biológico y genético”, por lo tanto cada persona tiene un ritmo de aprendizaje único e irrepetible, mediante una modificación de estructuras cognitivas y procesos adaptativos al medio, es decir que los niños y niñas asimilan conocimientos por si solos, al jugar deducirá que existen juguetes que son pesados, otros que ruedan, le llamarán la atención colores fuertes, conocimientos que se irán acomodando en procesos mentales organizados y planificados.

ALVAREZ (2011) asume los postulados de Ausubel (1973) de la siguiente manera:

El aprendizaje significativo comprende una serie de organizaciones biológicas, psicológicas y emocionales que intervienen directamente en las estructuras y reestructuraciones de los niños y niñas con la información que adquiere el sujeto de la sociedad y el ambiente, para formular sus propios conceptos y significativos. (p. 45)

Es decir que los niños y niñas tienen un fondo de experiencias que se formó de prácticas cotidianas de los hogares, de los centros de desarrollo infantil, con los amigos, familiares y maestros.

BANDURA (2008) <https://vistaazul.wordpress.com> consideró que:

Los niños y niñas imitan lo que observan por lo tanto si viven en un entorno de violencia ellos repiten esa conducta, siguen un modelo de comportamiento que les llamó la atención, pero los encargados de guiar ese aprendizaje son las personas adultas. Por tanto mencionó:

Todo valor, 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. (p.34)

Bandura explicó el aprendizaje por imitación en estudios realizados al Muñeco Bobo; lo hizo a partir de una película realizada pegaba al muñeco, gritando ¡“estúpidoooooo”!. Le pegaba, se sentaba encima de él, le daba con un martillo y demás acciones gritando varias frases agresivas; Bandura enseñó la película a un grupo de niños de guardería que como se podrá

suponer saltaron de alegría al verla, posterior e esto se les dejó jugar; en el salón de juegos, por supuesto, había varios observadores con bolígrafos y carpetas, un muñeco bobo nuevo y algunos pequeños martillos; se observó al grupo de niños golpeando al muñeco bobo, le pegaban gritando ¡"estúpidoooooo!", se sentaron sobre él, le pegaron con martillos y demás, es decir, imitaron a la joven de la película: esto podría parecer un experimento con poco de aportación en principio, pero, los niños y niñas cambian el comportamiento porque no se les orientó sobre lo que observaron.

2.1.3 Fundamentación Pedagógica

Teoría Constructivista

El juego es el método empleado por niños y niñas para aprender acerca de su mundo, adquiere la confianza, seguridad y amistad en el ambiente; el juego es divertido, se puede jugar solo o en grupo; se le utiliza para practicar las destrezas aprendidas, con intervención directa de los padres, sociabiliza con sus compañeros aprende a compartir y pone en práctica valores y principios asimilados de su hogar o del entorno.

SANTACRUZ, Toro Soraya (2014), mencionó a MONTESORRI, cuando afirmó: "Por medio del juego los niños experimentan de manera segura mientras aprenden acerca de su entorno, prueban nuevas conductas, resuelven problemas y se adaptan a nuevas situaciones". El juego es una estrategia de aprendizaje para lo cual es necesario materiales didácticos y mobiliario adecuado porque el niño aprende utilizando los órganos de los sentidos, olfateando, percibiendo, saboreando, tocando; por lo tanto el juego será diario en lugares alegres, llenos de fantasía, que estimule al cerebro a imaginar.

Según Montessori el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multi sensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta comfortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

2.1.4 Fundamentación Sociológica

Socio-critica

Las actividades que se realizan en forma compartida y colaborativa, en grupos familiares, de amigos o de vecinos permiten que los niños y niñas interioricen conocimientos cognitivos y comportamentales apropiándose de esas acciones, construyendo su propio aprendizaje.

Fuerstein (2013) asume el pensamiento de VYGOTSKY (1978) afirmó lo siguiente:

La intervención activa de los niños y niñas requiere que el crecimiento cognitivo depende del ambiente, como un proceso colaborativo, por medio de la relación individuo-sociedad, adquieren habilidades cognoscitivas como parte de su inducción a una forma de vida. Las acciones simultáneas de la familia y escuela se apropian del proceso de interiorización del pensamiento y conducta. (p.78)

Es decir que la zona próxima es la etapa inicial para desarrollar, destrezas, hábitos, habilidades y actitudes en forma autónoma, pero que aún les falta completar alguna clave de pensamiento, que llegaran a la perfección con la guía adecuada de personas adultas, porque el niño niña

aprende por imitación y repetición de lo que observó adquirir aprendizajes autónomos basados en sus experiencias previas.

VYGOTSKY (1980) afirmó:

El apoyo, dirección y organización de los adultos como guías y compañeros de los más pequeños es una etapa para dar paso al aprendizaje de habilidades conductuales y cognitivas que permite que los niños pasen de la zona de desarrollo próximo que es la brecha entre lo que sabe y lo que tiene que aprender. (p.67)

Es decir que la zona próxima es la etapa inicial para desarrollar, destrezas, hábitos, habilidades y actitudes en forma autónoma, pero que aún les falta completar alguna clave de pensamiento, que llegaran a la perfección con la guía adecuada de personas adultas.

Considera que el conocimiento surgió por necesidad de los pueblos a la transformación y participación de tareas cotidiana para ir perfeccionando cada día; además considera importante el conocimiento interno, la autorregulación, autorreflexión, la libertad, autonomía y crítica para comprender el bienestar común, es decir todo adelanto y progreso del conocimiento es para la sociedad.

2.1.5 Fundamentación Axiológica

Teoría de valores

Las instituciones educativas desde el Nivel Inicial deben ofertar conocimientos, procedimientos y actitudes que promuevan la formación de personas comprometidas con la sociedad siendo: solidarios, justos, sinceros, capaces de ponerse en el lugar del otro, honrados, entre otras y,

lo que es más importante, que sepan dar continuidad a la educación en valores.

SUBIRIA SAMPER Julián (2005) mencionó lo siguiente:

Todo valor, 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. (p.34)

Los niños y niñas aprenden valores especialmente con el ejemplo, por lo tanto los padres, maestros y personas adultas serán los modelos de imitación mediante la práctica de la honradez, sinceridad, cooperativismo, solidaridad, respeto, cariño, amor a la naturaleza entre otros.

2.1.6 Fundamentación Legal

Constitución Política del Ecuador, Sección quinta, referente a Educación:

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. (pág. 23)

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al

medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.(pág. 23)

Ley de educación Intercultural Bilingüe:

Art. 22.- Competencias de la Autoridad Educativa Nacional.- La Autoridad Educativa Nacional, como rectora del Sistema Nacional de Educación, formulará las políticas nacionales del sector, estándares de calidad y gestión educativos así como la política para el desarrollo del talento humano del sistema educativo. La competencia sobre la provisión de recursos educativos la ejerce de manera exclusiva la Autoridad Educativa Nacional y de manera concurrente con los distritos metropolitanos y los gobiernos autónomos descentralizados, distritos metropolitanos y gobiernos autónomos municipales y parroquiales de acuerdo con la Constitución de la República y las Leyes.

Art. 40.- Nivel de educación inicial: El nivel de educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas. (pág. 45)

En el CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, Ley 100, Registro Oficial 737 de 3 de Enero del 2006.

Art. 6.- Igualdad y no discriminación.-Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares

Art. 37.- Derecho a la educación. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad.

También se apoyan en los literales d y g que mencionan:

Los docentes, padres de familia y autoridades deben encaminar acciones para que brinden a los niños una educación de calidad con calidez como lo dispone La constitución Política, La Ley y Reglamento de Educación, como también el Código de la Niñez y Adolescencia.

2.1.7 Juegos Dinámicos

Los juegos dinámicos dentro del ámbito escolar integran necesidades psicológicas, sociales y pedagógicas que permitieron desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento social y personal de los niños y niñas.

2.1.7.1 Definición de juegos dinámicos

PUGMIRE Stoy (2006) señaló:

El juego es el acto que permite representar el mundo adulto, por una parte, y por la otra relacionar el mundo real con el mundo imaginario. Este acto evoluciona a partir de

tres pasos: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo. (p.78)

El jugar en los niños y niñas no es un pasatiempo, es el aprendizaje continuo de nuevos conocimientos, es el explorar lo extraño, la fantasía, es soñar despierto con un mundo irreal abrigado de paz, alegría, bondad y solidaridad, es el compartir con sus amigos, especular sobre el entorno, identificar el porqué de las cosas que le permitan establecer un puente entre el juego y el rol como ser humano.

El juego cuando es protagonista de la diversión y la educación de los niños y niñas desarrollan la inteligencia, ayuda a socialización como herramienta para adquirir y perfeccionar habilidades motoras, afectivas y relaciones interpersonales. Desde el nacimiento reflexionan, razonan y emiten reacciones que requieren de niveles intelectuales adecuados de cada etapa evolutiva.

El juego despierta la imaginación y la creatividad crea un ambiente y fantasía, da lugar a la creación de imágenes que se transforma en pensamiento crítico, de 2 a 4 años cuando las fuerzas vitales favorecen el crecimiento físico despierta la utopía creando juegos con amigos reales e imaginarios al mismo tiempo que desarrollan la memoria, atención, conciencia del yo, las ideas son razonadas, ordenadas y con secuencia.

Los niños y niñas pueden establecer juegos según su iniciativa, se interesa a organizar juegos, se empeña a buscar objetos, arma, busca materiales para mantener los juegos; además adquiere autonomía, confianza, elabora hipótesis sobre el mundo físico, se adaptan a la naturaleza de las cosas, adquieren una sensación de placer, logro y descubrimiento nuevos aprendizajes.

2.1. 7.2 Importancia de los juegos dinámicos

El juego es una actividad mediante la cual el niño practica los roles en la sociedad, cuestiona viejos modelos, se atreve a idear un futuro y aprende a identificar su propio destino. Un informe reciente realizado por la Academia Norte americana de Pediatría a través de múltiples estudios descubrió que la falta de tiempo libre para jugar puede afectar el desarrollo intelectual, social, creativo y físico de un niño, por lo tanto es importante en los siguientes aspectos:

Desarrollo de la inteligencia

Para jugar los niños y niñas requieren de habilidades cognitivas, ayuda a desarrollar habilidades y destrezas como la inducción, deducción, análisis, síntesis, abstracción, generalización y resolución de problemas, para valorar el sentido a sus aprendizajes dirigidos y autónomos.

Desarrollo de la creatividad

La creatividad es la forma de expresarse uno mismo, usando la originalidad y la imaginación y aunque se piensa que para ser creativo, es necesario tener un talento innato, esto no es cierto, porque cada persona es capaz de ser creativo en un área concreta. Asimismo la creatividad no se limita a las artes, como la música, teatro, arte, danza o escritura, si no que la creatividad es una forma de pensar y de ser, que puede expresarse en muchas otras áreas de la vida.

Desarrollo de la iniciativa

Los niños deben de desarrollar autonomía y responsabilidad para ser capaces de tener iniciativa y criterio en su día a día. A medida que los niños crecen disfrutan más de las actividades que les proponen los adultos y para

ello, hay que tener en cuenta que debemos dejarles que progresen para ser personas autónomas desde que son pequeños y no exigirles de un día para otro que sepan desenvolverse en situaciones cotidianas.

Desarrollo de destrezas y habilidades

Para que el niño o niña pueda desarrollar esas capacidades es necesario que se le permita explorar y jugar libremente, y que se le permita tener acceso a distintas personas, objetos y situaciones diversas. Es importante que el niño o niña pueda tener contacto con una variedad de objetos, materiales y ambientes.

Actualmente los educadores, influidos por la teoría de Piaget , llegaron a concluir que la actividad educativa diaria debe basarse en una pedagogía activa, llena de movimiento que ayude al niño o niña a estar en movimiento que despierte la curiosidad en actividades diarias que los centros de desarrollo infantil planifiquen, en forma secuencial, metódica, de acuerdo al Currículo de Educación Inicial para que los juegos dinámicos produzcan placer, diversión, felicidad, a los niños y niñas que sea reflejados en sus rostros y cambio de comportamiento.

Desarrollo de motricidad gruesa

El juego activo ayuda a los niños a desarrollar las habilidades motoras gruesas, como correr, saltar, andar, gatear, arrastrarse, escalar, estar de pie, hacer muecas, señas, risas, balancearse, montar en bicicletas, nadar, jugar, entre otras; por esta razón en el currículo de educación inicial comprenden un porcentaje alto las horas semanales para actividad física, la motricidad gruesa se encuentra en actividades con movimientos musculares que pertenecen a las extremidades inferiores y extremidades superiores junto con los movimientos de la cabeza, que componen el aparato locomotor.

2.1. 7.3 Clasificación de los juegos

Los juegos son espacios de relajación, libertad, creatividad, fantasía e imaginación que invita al niño trasladarse a momentos inolvidables, desde este punto de vista el juego se clasifica en:

Juegos con reglas

Las reglas están establecidas por jugadores antiguos que transmitieron, o se encuentran en manuales reconocidos. A través del juego el niño integra experiencias nuevas y cumple exigencias del medio ambiente (escuela y familia). Con la integración de sus vivencias jugando, se desarrolla hasta que después en la adolescencia busca modificar esa realidad con hechos y acciones propias.

Se logra paulatinamente la adaptación social del niño a través de los juegos organizados y regidos por reglas, el niño se acerca más al mundo compartido de los otros y por ello deja de interesarse por otro tipo de juego.

Por eso cada vez más el juego de los niños se parece al trabajo, ayudándolo a la adaptación de la realidad y a la socialización con los demás con una nueva forma de crecer jugando. Así surgen los juegos colectivos con temas comunes como: la escuelita, la casita, el tráfico, etcétera, en el que cada uno de los niños que comparten la acción, despliega su papel en mutua convivencia y se desarrolla un juego organizado y efectuado realmente en conjunto.

Todos los juegos que implican una interacción y el compartir con los demás, trae consigo reglas que facilitan la convivencia, tolerancia y respeto entre los niños, algunas reglas intrínsecas que son transmitidas de generación en generación; otras veces son reglas que pueden variar de un

grupo a otro y son los propios niños quienes se encargan de crearlas para el juego que están realizando.

Según la teoría de Piaget los juegos con reglas se inician como los rituales que cada niño crea para sí mismo; es decir, esas situaciones o acciones infantiles que en determinados momentos de la vida diaria él construye e instituye, por ejemplo, los hábitos de higiene, de alimentación y antes de ir a dormir o la norma de no pisar la raya de las banquetas mientras caminan.

Para que un juego pueda ser considerado como juego de reglas, debe cumplir con dos requisitos, por un lado deben fijarse las reglas que permitan realizar dicho juego, y por el otro debe presentarse las reglas, que determinan cada uno de las acciones que implica el juego como la salida, el avance, las capturas, bloqueos, desbloques y finalización.

Las reglas se dan también cuando el niño coloca sus cochecitos en determinada forma, por tamaño, color o en su propio orden, colocando filas interminables de coches u objetos y que lo hacen más hábil y diestro en su coordinación viso motora, pero también más capaz de comprender y practicar un orden. Dentro de los juegos con reglas se pueden mencionar los juegos didácticos y los juegos de movimientos.

Dentro de los juegos sin reglas se encuentran: los Juegos didácticos y los juegos con movimientos.

Juegos didácticos

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminada a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplina con un adecuado nivel de decisión y autodeterminación. Este tipo de juegos implican la adquisición y el reforzamiento de algún aprendizaje.

Juegos de movimientos

El juego y el movimiento constituyen dos rasgos inherentes al ser humano desde su nacimiento. El juego motor se perfila como una de las principales estrategias metodológicas de aprendizaje en la etapa de educación infantil, convirtiéndose en una fuente inagotable para el desarrollo de competencias, valores, actitudes y normas.

Juegos sin reglas

El juego libre sin reglas provee a los niños y niñas la posibilidad de hacer sentir su universo, esto les ayuda a descubrir y desarrollar su propio cuerpo.

Descubrir a otros y establecer relaciones interpersonales y descubrir nuevos modos de operar.

Varios estudios han demostrado que el juego con rango de funcionamiento psicológico incluye pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades, para aprehender nuevos contenidos, para usar herramientas de manera adecuada y desarrollo del lenguaje.

Implementar el juego libre en Educación Inicial, permite que los niños y niñas que desarrollen su inteligencia y adquieran conocimientos en todos los momentos de exploración, manipulación y observación apoyados en la realidad del contexto inmediato.

El juego es importante porque les da libertad para expresar, reconocer y vivenciar el mundo que los rodea, a través de él, los niños y niñas expresan lo que son, lo que sienten y lo que viven.

La actividad fundamental en el juego es el desarrollo de la personalidad infantil, específicamente el juego de roles en la edad preescolar. Entender el juego como contenido es la consecuencia lógica de considerar que este es un elemento cultural de gran trascendencia. Es propio de todas las culturas y de todos los tiempos, el juego se realiza según una norma o regla siguiendo una determinada estructura y por consiguiente crea orden, el juego es considerado como la actividad que se prolonga en la vida adulta; luego se convierte en el gran instrumento socializador.

2.1. 7.4 Características del juego

En resumen las características del juego son:

El juego es una actividad libre

Es un acontecimiento voluntario, nadie está obligado a jugar. En algunos juegos se limita el espacio, el tiempo, distancias, reglas que se debe seguir establecidos con anterioridad.

Tiene un carácter incierto.

Al ser una actividad creativa, espontánea y original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos. Es una manifestación que tiene finalidad en sí misma, es gratuita y desinteresada. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil ya que no posibilita ningún fracaso.

Es una actividad convencional

El juego es el resultado de un acuerdo social establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones y sus reglas, se desarrolla en un mundo aparte, ficticio, es

como un juego narrado con acciones, alejado de la vida cotidiana, un continuo mensaje simbólico

Los juegos para los niños de dos a cuatro años deben reunir las siguientes características.

- Involucre repetición de palabras.
- Contener secuencias de actividades.
- Actividades con ritmo.
- Utilizar juguetes como torres, lejos, rompecabezas
- Juegos con órdenes sencillas
- Trabajar en grupos para favorecer la socialización.
- Permitan tomar decisiones, planificar y construir.
- El juego produce placer porque es innato
- Es libre y ayuda a reconocer la realidad
- Permite fortalecer la autonomía y relaciones interpersonales.

2.1.7.5 Funciones

En lo social

El juego pone en movimientos todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas, constituye un factor primordial para la iniciación de la vida social del niño; jugando aprende la solidaridad, el respeto, la honradez, cumple órdenes, consolida el carácter y la personalidad.

La escuela tradicionalista asumió el juego solo para los recreos, promovió la rigidez escolar, obediencia al docente, pasividad, ausencia de iniciativa, el único objetivo fue cultivar es el memorismo de conocimientos, la repetición, seguimiento de modelos establecidos, fue una educación vertical en donde el niño o niña estaba en la parte inferior del esquema,

frente a esta realidad la Escuela Nueva fue una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico proponiendo libertad, autonomía infantil, vitalidad, respeto al accionar individual y colectiva; el niño es el eje de la acción docente, y el juego será el medio más importante para educar.

Desarrolla el lenguaje

Individualmente los juegos desarrollan el lenguaje, despiertan el ingenio, espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia; en el campo biológico fortalecen la agudeza visual, táctil y auditiva; promueven la noción de tiempo, espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

En el juego con el lenguaje cumple con el papel fundamental la interacción adulto-niño. Esta relación se produce sobre la base de sonidos emitidos por los padres, ruidos expresivos, cambio de ritmo, intensidad o imitación de voces, objetos y animales, o sobre la base de vocalizaciones rítmicas y balbuceos o ruidos producidos por la lengua y los labios de los niños. se puede realizar juegos de palabras y rimas espontáneas; juegos de palabras con fantasías y absurdos; juegos con conversación entre otros.

En el ámbito de vinculación emocional y social

- Reconocer su identidad al pronunciar su nombre y apellido cuando alguien le pregunta.
- Mencionar los nombre de la familia y personas del entorno familiar identificando como parte de la misma.
- Identificación de las características físicas del niño niña.
- Relación de pertenencia utilizando palabras y acciones.
- Demostrar autonomía por las actividades realizadas en el hogar y en el centro infantil.
- Alimentarse solo, utilizando los utensilios en forma correcta

En el ámbito de descubrimiento natural y cultural

- Descubrir las características de los objetos de la naturaleza.
- Distinguir sonidos de la naturaleza y de animales.
- Determinar el sabor dulce, salado, ácido o amargo
- Juntar elementos clasificando según características y colores.
- Coger juguetes de diferentes lugares.
- Jugar con instrumentos.
- Realizar movimientos con todo el cuerpo.
- Cepillarse los dientes y peinarse el cabello
- Subir y bajar gradas Podría subirse y bajarse los pantalones
- Abrir el grifo y lavarse las manos

El profesor actúa como mediador del aprendizaje. Cuando se utiliza el juego en forma planificada es un recurso didáctico recomendable, porque promueve el entrenamiento y la diversión; se puede emplear en todas las áreas del aprendizaje y a toda hora; desarrolla destrezas como: seguridad personal, decisión, sensibilidad para la realización de ciertos juegos y la interrelación dentro y fuera del aula.

Existe variedad de implementos para realizar los juegos dinámicos, que se pueden realizar en espacios reducidos, en el patio, en césped, en el agua, es decir en todo lugar.

2.1.8 El comportamiento

El comportamiento mejora las relaciones interpersonales para actuar dentro de la casa en la institución educativa, con amigos, con familiares, con responsabilidad ante situaciones sociales, educativos, cognitivos o emocionales.

MARTÍNEZ, Rocío (2013), Pedagogía Terapeuta mencionó a Watson (1958), cuando afirma que: “El comportamiento es lo que el organismo

hace o dice, incluyendo bajo esta denominación tanto la actividad externa como la interna” (Pág. 54). El concepto de comportamiento de este autor ha sido recogido y asumido en numerosas ocasiones por quienes posteriormente han intentado definirla, uniendo lo cognitivo, emocional y biológico.

<http://www.ecured.cu/Comportamiento>:

El comportamiento de una persona se remite a su modo de ser, es decir, a su actitud que se demuestra en la rutina cotidiana. Una persona no solo se define a sí misma por sus palabras sino también por sus hechos. Pero lo verdaderamente importante es que exista coherencia entre pensamiento, sentimiento y acción con el objetivo de vivir en armonía y que los hechos sean un reflejo de la ética personal del individuo (p. 1)

El comportamiento de los niños y niñas no se remite únicamente a la forma de actuar en un determinado momento sino al proceder diario y como asume responsabilidades en cada una de las acciones ordenadas por los adultos, tomando decisiones acertadas y significativas

2.1.8.1 Importancia del comportamiento

El comportamiento de los niños se determina de acuerdo a la edad, sexo, estabilidad, emocional y la interacción con las demás personas, de 2 a 4 años se empieza a cimentar bases para las relaciones interpersonales y controlar su conducta gracias a las normas y límites de los padres.

Mejora las relaciones interpersonales

La convivencia en los niños y niñas da la oportunidad de ser protagonista de su desarrollo integral construyendo sus propios conocimientos. Los juegos y las actividades lúdicas son herramientas novedosas que permiten abordar los conflictos desde una perspectiva integradora, buscando soluciones inmediatas; la institución educativa al ser un sitio agradable, dinámico y productivo, pretende mejorar la convivencia armónica utilizándole al juego como una motivación con propuestas atractivas que incentivan a desarrollar normas de convivencia, autocontrol y autorregulación.

Mejora el aprendizaje

Cada niño o niña es diferente atendiendo a características individuales, dependiendo también de la estimulación que han recibido en los primeros años mejorando el aprendizaje de nociones básicas como: psicomotricidad, autoestima, conciencia y autonomía, el conocimiento de su cuerpo forma parte del aprendizaje, que relaciona los movimientos, funciones mentales, personalidad y comportamiento.

El niño o niña se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje, el papel del adulto es de proporcionar las pautas y materiales necesarios para elaborar el conocimiento, esto se logra por medio de propuestas y no de imposiciones, si se intenta cubrir las necesidades sin que ellos necesiten se convierten en receptor, sujetos pasivos, sin posibilidad de experimentar nuevos aprendizajes, que se realizará por medio del juego.

En el hogar

Los padres son los principales maestros de sus hijos, los lazos afectivos entre madre, padre, niño niña constituye la base fundamental para darle seguridad para formar el comportamiento, adaptándose a situaciones nuevas, exploren el entorno sin temor.

Actualmente la madre y padre cuentan con muy poco tiempo para compartir con sus hijos, por tal motivo los pocos momentos que comparten con ellos deben ser agradables, en un ambiente cálido, afectuoso que fomente seguridad favoreciendo una relación de calidad, formando niños y niñas capaces de percibir, procesar y generar respuestas afectivas y cognitivas que reciben del entorno.

En el aula

El mayor de los comportamientos de los niños y niñas son aprendidos por imitación o repetición de modelos que les llamo atención, al entrar en relación con los educadores y compañeros son ellos los encargados de orientar, guiar y supervisar a los pequeños.

Es importante empezar a marcar horarios para el juego dentro y fuera del aula; demostrar atención, comprensión, confianza en las actividades que los niños y niñas realizan para inculcarles respeto hacia los demás.

Conversar con los pequeños sobre los comportamientos negativos y corregir en ese momento y premie los comportamientos adecuados.

2.1.8.2 Causas que original el mal comportamiento

El mal comportamiento en los niños puede producirse por tres causas:

Satisfacer una necesidad que sus padres no atienden

Cuando un niño percibe que su padre o madre no le otorgan lo que realmente necesita lo que suele hacer es actuar de manera radical para llamar su atención. Por ejemplo cuando los padres le llevan a lugares donde no le agrada ejemplo, el banco porque debe hacer silencio, no correr por cualquier sitio, no coger las cosas, se aburren con facilidad y llaman la atención con berrinches para salir rápido de ese lugar.

Igual sucede cuando el pequeño desea jugar con su padre y éste no hace caso a su llamado por estar viendo la televisión, leyendo la prensa o trabajar. En este caso es común que el pequeño salga a jugar solo pero también que se rompa algún objeto. Esto claramente llama la atención del padre y el niño interioriza que con el mal comportamiento obtiene la atención que necesita.

Desconocimiento de reglas de comportamiento

Es esencial que como padres aprendan a comunicarnos con los pequeños, informándoles y dejarles claro la forma como el mundo funciona. Los niños o niñas desconocen cómo deben comportarse en los diferentes lugares de acuerdo al contexto social y quieren hacer lo que desean en cualquier lugar, no respetan normas y comienzan a reaccionar negativamente provocando malos comportamientos.

El estrés

Es causa principal del mal comportamiento en los niños y niñas debido a que no controlan sus emociones que han sido heridas, además puede provocar estrés el miedo, confusión de sentimientos, situaciones lograr comprender por ejemplo la separación de los padres, peleas entre papá y mamá, decepciones que provocan tristeza, alegría u otra sensación, ante

esto es necesario la intervención de especialistas que ayuden a superar estas frustraciones, sanar ideas y lograr un estado de tranquilidad

2.1.8.3 Factores que influyen en la conducta agresiva

Uno de los factores más influyentes es el entorno sociocultural en el que se mueve el niño. En estas edades, la familia es la pieza clave en la educación del niño, y por lo tanto, en la parte de la conducta agresiva que se aprende, y que no es instintiva.

Dentro de la familia y el entorno social del niño, muchos son los factores que hacen que el niño aprenda una conducta agresiva por imitación u observación:

- Conducta incongruente de los padres (la desaprueban pero la usan, aun no siendo conscientes de ello).
- Estilo educativo autoritario.
- Estilo educativo excesivamente permisivo, en el que no se han establecido los límites adecuados.
- Uso del castigo físico y verbal o psicológico como método educativo y de resolución de conflictos.
- Relaciones deterioradas entre los padres también puede provocar tensión en la familia y desembocar en este tipo de conductas.
- El entorno social cercano también está claro que influye, no solamente la familia, el barrio, el colegio, los amigos, lo el niño o niña observa ver en, pueden genera conductas agresivas.

Los padres y maestros no pueden formar a los niños a su criterio, ni tampoco controlar absolutamente todo su comportamiento en sus primeros años de vida, ellos también necesitan aprender por sí mismos, requieren autonomía y espacio, pero también se debe tomar en cuenta que ellos aprenden por repetición entonces las personas que están cerca deben

tener actitudes positivas para ser imitadas, esto quiero decir, que se enseña primero con el ejemplo, con la acción, y luego con la palabra.

En último lugar, destacar que ejercen una particular influencia en las conductas de nuestros hijos factores externos al propio niño como pueden ser:

Los vínculos emocionales con los miembros de la familia

Al respecto debemos preguntarnos si el niño se siente querido dentro de su núcleo familiar. Los lazos afectivos bien establecidos a edades tempranas como el llamado Apego, son fundamentales para la estabilidad del niño y para prevenir posibles conductas disruptivas. Es muy frecuente la aparición de conductas agresivas y de falta de empatía hacia los otros, en el caso de adolescentes que se han visto privados de una adecuada vinculación afectiva con sus progenitores. Ello puede deberse tanto a factores de fuerza mayor como la pérdida, muerte o separación física de los mismos, como a negligencia o falta de atención adecuada de los padres hacia sus hijos, malos tratos, etc., aun conviviendo en un mismo techo.

Se conoce que muchas de estas conductas son consecuencia de la llamada de atención por parte del niño a los padres que quizás de otra forma no le prestan. Es importante compartir con el niño tiempo suficiente para establecer dichos vínculos.

El ajuste emocional y social de los padres

Para una buena progresión emocional-conductual del niño, es muy positivo que los padres, no tanto no tengan trastornos emocionales, sino que el niño no los perciba de forma angustiosa. Esto puede resultar difícil en caso de situaciones de maltrato o separaciones traumáticas. Sabemos

que existe una alta correlación entre madres deprimidas y trastornos de conducta en los hijos.

El nivel cultural y económico

Los problemas de conducta no son patrimonio de ninguna clase social. Se dan en todas ellas. Es evidente que un nivel cultural muy bajo unido a una situación de precariedad laboral y económica es un sustrato muy fuerte para generar conductas no deseadas y que pueden desembocar en la delincuencia. Sin embargo, estamos asistiendo a la aparición de conductas delictivas e incluso criminales en sectores de población joven de clase acomodada.

Los Modelos

Hasta que no está cercana la adolescencia, los principales modelos a seguir, en todas sus facetas, suelen ser los propios padres o hermanos mayores. De nada sirvió que se diga que se comporte de una determinada manera, si los modelos que tiene a su alrededor no son coherentes con lo que le piden. Sabemos de la impotencia de muchos centros escolares, que hacen una labor educativa impecable pero que su labor no se ve complementada por los modelos familiares. Otro modelo a valorar es el que ofrecen los medios como la Tv, Internet, Video juegos y más.

Hay todavía un gran debate acerca de la influencia de ciertos programas violentos sobre la conducta de los niños. Las conclusiones apuntan en el sentido de que no puede establecerse relación directa causa-efecto. El factor realmente importante es el entorno donde el niño ve estos contenidos. Si éste es ya conflictivo, sí que puede tener una repercusión en la magnitud o frecuencia de las conductas inadecuadas. No sucedería en el caso de que un contenido violento se produjera en un entorno estable,

controlado por los padres, y en el que los niños pueden perfectamente discriminar entre ficción o realidad.

2.1.8.4 Beneficios

Modificación de conducta

Tiene como objetivo promover el cambio a través de técnicas de intervención psicológicas para mejorar el comportamiento de las niñas y niños, de manera que desarrollen las potencialidades y oportunidades disponibles en su medio, optimicen su ambiente, y adopten actitudes valoraciones y conductas útiles para adaptarse a lo que no puede cambiarse.

Según Martin y Pear (2007) “La modificación de conducta implica la aplicación sistemática de los principios y las técnicas de aprendizaje para evaluar y mejorar los comportamientos encubiertos y manifiestos de las personas y facilitar así un funcionamiento favorable” (pág.7)

Mejora el comportamiento en el hogar

Implica el retiro total e inmediato de los diferentes reforzadores que pueden estar manteniendo la conducta. Se aplica en todo tipo de conductas-problema, pero sin manifestaciones agresivas. En su administración se debe tener en cuenta que es importante lo siguiente:

- Identificar los reforzadores que mantienen la conducta-problema.
- Controlar y evitar que se presenten los reforzadores identificados.
- Tener en cuenta que habrá un incremento inicial de la conducta-problema ante este procedimiento.
- Ser constante, no ceder.

Por ejemplo: Si el adulto se encuentran conversando con otra persona y un niño empieza a preguntar sin ser autorizado de manera insistente sobre dicho tema de conversación, la técnica consistirá en que el adulto deberá ignorar la pregunta del niño, así el niño se las reitere constantemente. Ignorar activamente implicará que nadie le haga caso o diga nada, aunque su conducta sea más notoria que antes.

Mejora el comportamiento en la comunidad

La sociedad influye notablemente en la formación de comportamientos en los niños y niñas, el contexto social, económico y cultural determinan la formación de la personalidad, si los pequeños se desarrollan en ambientes de agresividad el niño tiende a ser agresivo; al observar que los niños son maltratados ellos tienden también a maltratar a sus compañeros, por lo tanto el sistema de relaciones interpersonales donde las emociones, sentimientos y aspectos cognitivos están ligados al ámbito familiar, escolar y especialmente social.

No se han determinado técnicas y estrategias efectivas que ayuden a cambiar el comportamiento de los niños y niñas, debido a que cada individuo es único e irreplicable, únicamente se han planteado ciertas actividades que modifiquen actitudes inadecuadas, dentro de las cuales se pueden mencionar:

- Realizar deporte dentro grupos sociales.
- Excursiones, deportes, visitas a enfermos, ayudará a tener un cambio de actitud.
- Asistir a teatros, centros comerciales, competencias deportivas formaran valores.
- Concurrir a cines, exposiciones de artes, encuentros deportivos, hará que los pequeños reflexiones sobre el éxito y se podrá fomentar actitudes positivas.

Mejora el aprendizaje

El comportamiento para obtener un aprendizaje significativo se relaciona con los condicionamientos estudiados por Pavlov condicionamiento clásico, Skinner, condicionamiento operante, Bandura, aprendizaje por observación y actualmente Malott, Malott y Trojan, mencionan sobre el aprendizaje por reglas, porque los niños y niñas deben ser estimulados positivamente, observar hábitos, destrezas, actitudes positivas para aprender por imitación y repetición del docente o los padres, además es fundamental establecer normas para una convivencia armónica tanto en la institución educativa, en la familia y en la sociedad.

Mejora la comunicación

El niño o niña a los 2 a 4 años el área que desarrolla con mayor rapidez es el lenguaje porque le permite transmitir sus sentimientos, emociones, pensamientos, cuando empieza a hablar o a realizar gestos, y cuando no le entienden se muestra agresivo, mal genio y se siente incapaz de comunicarse, en algunos casos no quieren volver hablar o realizar gestos debido a que las personas que le rodean se ríen, por lo tanto es necesario educar y comunicarse con cariño y paciencia.

Mejora las relaciones sociales

A los dos años se desarrolla el sentido de propiedad, es egocéntrico, suele ser impaciente, se enoja con facilidad, le gusta jugar solo porque no le agrada compartir con los demás por lo cual es importante incentivar el juego con sus compañeras o compañeros para convivir en paz y tranquilidad. A partir de los 3 años empieza a establecer la relación con los demás y a desarrollar normas sociales que se fijan al término de los 4 años.

El mal comportamiento en la escuela puede conducir a una gran cantidad de problemas para el profesor, el cuerpo docente, los compañeros y para

el mismo niño que causa los problemas. Conocer la diferencia entre un comportamiento rudo y un mal comportamiento puede ser un desafío. Si tu hijo se porta mal continuamente en la escuela, puede ser etiquetado como un "niño malo" y aislarse socialmente. Este mal comportamiento puede causar que el niño tenga dificultades escolares y sociales, y que sea doloroso para los padres.

Los niños necesitan sentir que pertenecen y esta pertenencia la logran de una manera cooperativa o con comportamientos inadecuados.

Los niños y niñas regularmente son curiosos, activos, necesitan compañía, tienen hambre, sed, necesitan ir al baño, les da sueño, se enferman, entre otras, pero cuando estas necesidades quiere cumplirlas exigiendo al adulto con rabietas, gritos, lloros, pataletas y más, entonces se puede decir que está reaccionando con un mal carácter, la manera que el adulto complace estos pedidos o con qué en problemas posteriores.

Según el psiquiatra Rudolf Dreikurs existen 4 objetivos de mal comportamiento:

Mejora la atención

El niño pertenece cuando se hace notar. Todos los niños y niñas necesitan atención pero está se convierte en el objetivo del mal comportamiento cuando ellos, creen que solamente pueden pertenecer, exigiendo y obtienen atención. Se presenta desde bebés.

El niño pertenece cuando los demás no esperan nada de él. Los niños piensan que son inútiles, se dan por vencidos y convencen a los padres de que se den por vencidos y hagan las cosas por ellos. Se presenta a partir de la edad pre-escolar y las reacciones se van incrementando con la edad, en muy pocos casos se presenta en niños más pequeños pero no en bebé.

Ante estos mal comportamientos es importante la reacción de los adultos; cuando un niño o niña se porta mal es necesario que los adultos reaccionen en forma opuesta a lo que ellos esperan.

Por ejemplo no dar atención cuando el pida, dar atención positiva cuando él o ella no está esperando.

2.2. Posicionamiento teórico Personal

El presente trabajo investigativo se basa en la teoría del Juego defendida por María Montessori, porque el niño y niña aprende jugando, la actividad lúdica y los movimientos incentivan al niño a aprender, desarrollar su inteligencia, logra la captación y recreación con el mundo interior y exterior; además le permite perfeccionar su voluntad, la actitud, se valora a sí mismo y respeta a los demás, le permite actuar con libertad, imaginación, y creatividad.

La utilización de juguetes didácticos responde a la necesidad de moverse siendo este, el factor esencial para la construcción de la inteligencia y le permite interrelacionarse con el entorno, se comunica por medio de los sentidos, auto educándose, el niño o niña exige que los educadores le enseñen con ejercicios de la vida práctica infantil y que asuman la intervención directa de educar para la vida.

Montessori, afirmó que el juego cumple con la profunda necesidad del niño de expresarse a sí mismo, los materiales y los objetos menos estructurados son los más apropiados para lograr esto y los que resultan más útiles a su entender son: el barro, la arena, el agua, las cuentas, el papel blanco, todo tipo de material para colorear y todo tipo de material artístico que permita desarrollar la creatividad e inventiva infantil, adquirir comportamientos adecuados para moldear su personalidad.

La labor docente será muy sencilla, evitando toda intromisión y permitiendo que los niños actúen con libertad. El maestro debe ser asertivo, conocedor de las disciplinas afines a su labor, hasta el punto de convertirse en el apoyo y acompañante de la naturaleza del niño, preparando material completo, organizado, llamativo, motivante y creando el ambiente pertinente para estimular el aprendizaje.

2.3. Glosario de Términos:

Actitud: La actitud es la disposición voluntaria de una persona frente a la existencia en general o a un aspecto particular de esta. Los seres humanos experimentan en su vida diversas emociones que distan de ser motivadas por su libre elección; en cambio, la actitud engloba aquellos fenómenos psíquicos sobre los que el hombre tiene uso de libertad y que le sirven para afrontar los diversos desafíos que se le presentan de un modo o de otro.

Aprendizaje: El aprendizaje está considerado como una de las principales funciones mentales que presentan los seres humanos, los animales y los sistemas de tipo artificial. En términos super generales, se dice que el aprendizaje es la adquisición de cualquier conocimiento a partir de la información que se percibe.

Atención: Cualidad que permite filtrar estímulos, quedándose con los importantes y desechando los que no lo son.

Autoestima - Un sentido del valor; sentimiento positivo sobre uno mismo y las propias habilidades. Una persona con buena autoestima se siente respetada, valorada, y capaz de hacer las cosas con éxito y de manera independiente.

Comportamiento: El comportamiento es la manera en la cual se porta o actúa un individuo. Es decir, el comportamiento es la forma de proceder que tienen las personas u organismos ante los diferentes estímulos que reciben y en relación al entorno en el cual se desenvuelven.

Conocimiento: El conocimiento es la sumatoria de las representaciones abstractas que se poseen sobre un aspecto de la realidad. Todos los procesos de aprendizajes a los que una persona se expone durante su vida no son sino un agregar y resignificar las representaciones previas a efecto de que reflejen de un modo más certero cualquier área del universo.

Destrezas: La destreza es la habilidad o arte con el cual se realiza una determinada cosa, trabajo o actividad y haciéndolo de manera correcta, satisfactoria, es decir, hacer algo con destreza implicará hacerlo y bien

Desarrollo físico - La toma de control gradual sobre los músculos grandes (gruesos) y pequeños (finos).

Desarrollo social.- El proceso gradual a través del cual el niño aprende a llevarse bien con los demás y disfruta jugando y compartiendo con los otros.

Dinámicos: Puede tratarse de algo vinculado a la fuerza cuando genera algún tipo de movimiento; de la estructura de fuerzas que se orientan hacia una meta; de la intensidad que puede llegar a alcanzar una actividad o acción; o de la rama de la mecánica que se encarga de los principios que regulan el movimiento de acuerdo a las fuerzas que lo generan.

Habilidades: La habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada actividad, trabajo u oficio.

Hábitos: Se denomina hábito a toda conducta que se repite en el tiempo de modo sistemático. Debe quedar claro que un hábito no es una mera conducta asidua, sino que debe ser de un grado de regularidad que se confunda con la vida del individuo que lo ostenta. Por extensión, suele denominarse hábito al modo de vida de los presbíteros.

Instrucciones: Se le llama instrucción a un conjunto de enseñanzas o datos impartidos a una persona o entidad.

Interiorización: El ser humano es un ser dotado de una gran complejidad. El ser humano tiene un universo interior amplio que puede compartir con los demás a través de la comunicación de pensamientos y sentimientos. Esta expresión de sentimientos a través de la palabra muestra la apertura emocional de un ser humano que confía parte de su intimidad a otra persona. Una intimidad que se va formando a través del hábito de interiorizar vivencias, pensamientos, creencias y valores.

Juego: El juego es una actividad recreativa que llevan a cabo los seres humanos con un objetivo de distracción y disfrute para la mente y el cuerpo, aunque, en el último tiempo, los juegos también han sido utilizados como una de las principales herramientas al servicio de la educación.

Lúdico: A través del término Lúdico se refiere a todo aquello propio o relativo al juego, a la diversión, es decir, un juego de mesa, una salida con amigos a un parque de diversiones son todas actividades lúdicas.

Rabietas: Las rabietas son cuadros en forma de lloros incoercibles, gritos, o movimientos incontrolables que suelen aparecer en la infancia. Las

rabietas son una forma de expresión o comportamiento destructivo, pícaro que aparece como respuesta a necesidades no satisfechas

Reglas: Las reglas, por otra parte, son normativas o preceptos que deben respetarse. Lo habitual es que las reglas surjan por un acuerdo o convenio y que, una vez instauradas, sean de cumplimiento obligatorio

2.4 INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo describir el tipo de juegos dinámicos que utiliza las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016?

¿Cómo diagnosticar las características de los comportamientos de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016?

¿Cómo elaborar una propuesta alternativa de juegos didácticos para fortalecer el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra?

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
Los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita tu cuerpo en el estado físico y emocional	Juegos Dinámicos	<p>El juego</p> <p>Importancia</p> <p>Clasificación</p> <p>Características</p> <p>Función</p>	<p>Desarrolla la inteligencia Desarrolla la creatividad Desarrolla la iniciativa</p> <p>Aspecto psicológico Desarrollo integral Desarrollo de habilidades y destrezas desarrolla motricidad gruesa</p> <p>Juegos con reglas Juegos sin reglas</p> <p>Actividad libre Carácter incierto Actividad convencional</p> <p>En lo social Desarrollo del lenguaje Ámbito de vinculación Emocional y social Descubrimiento natural y cultural</p>
Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno.	Comportamiento	<p>El comportamiento</p> <p>Importancia</p> <p>Causas</p> <p>Factores</p> <p>Beneficios</p>	<p>Mejora las relaciones interpersonales Mejora el aprendizaje Mejora la convivencia</p> <p>En el hogar En el aula</p> <p>Satisfacer necesidades Desconocimiento de reglas Estrés</p> <p>Externos: Sociocultural Internos: Vínculos emocionales Ajuste emocional Nivel económico</p> <p>Escuela Hogar Comunidad Mejora la comunicación Mejora las relaciones sociales Mejora la atención Mejora la concentración</p>

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipos de Investigación

La investigación estuvo basada en la descripción, observación, y explicación para poder llegar a solucionar el problema, dentro de los tipos de investigaciones empleadas estuvieron:

3.1.1 Investigación Bibliográfica

Se empleó los textos, revistas, páginas web, documentos sobre la temática e información necesaria, que sirvieron de base para organizar el marco teórico.

3.1.2 Investigación de campo

La investigación se realizó en el sitio donde se produjo el fenómeno, es decir en el Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, para tomar contacto directo con la realidad, sobre cómo se aplicaron los juegos dinámicos para fortalecer el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años de edad.

3.1.3 Investigación Descriptiva

Este método permitió identificar las características de estudiantes, padres de familia y docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, para plantear objetivos, precisos y sistemáticos.

3.2. Métodos

Se utilizó los siguientes métodos:

3.2.1 Método analítico

Tuvo como finalidad realizar estudios de información de datos, los resultados serán objetivos de un estudio cuidadoso de todos sus elementos y factores en base a la problemática

3.2.2 Método Inductivo

El trabajo de investigación partió desde la observación de hechos particulares, para así lograr el objetivo de generalizaciones sobre una realidad de la incidencia de juegos dinámicos en el comportamiento.

3.2.3 Método Sintético

Se procesó la información para emitir conclusiones, y recomendaciones, cuadros y otras maneras de expresión de los resultados de la investigación, para interpretar la realidad del problema.

3.3. Técnicas e instrumentos

Para la investigación se utilizó las siguientes técnicas que ayudó a la recolección de información:

3.3.1.1 Técnica de la Encuestas

Esta técnica se aplicó a padres de familia y docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, con el fin de obtener datos reales y confiables.

3.3.1.2 Técnica de la observación

Se aplicó a los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, sobre la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento.

3.3.2 Instrumentos

Ficha de Observación.- Se utilizó con los niños y niñas del Centro Infantil.

Cuestionario.- Se empleó con padres de familia y educadoras.

3.4. POBLACIÓN

Cuadro N° 1 Población

INSTITUCIÓN	TOTAL
NIÑOS Y NIÑAS	48
EDUCADORAS	3
PADRES DE FAMILIA	48
TOTAL	99

3.5 Muestra

En la siguiente muestra no se utilizará la fórmula por contar con una población menos de 100, se aplicará el instrumento de investigación a toda la población.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para diagnosticar la incidencia de juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas del Centro de Desarrollo “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016, aplicó como instrumento la encuesta a padres de familia y docentes y a los niños y niñas se aplicó la ficha de observación.

Luego de recolectada la información por medio de la investigación de campo, los datos obtenidos fueron tabulados en forma manual, representados en tablas y gráficos para luego ser interpretados.

4.2. Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta realizada a docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura

Pregunta Nro. 1

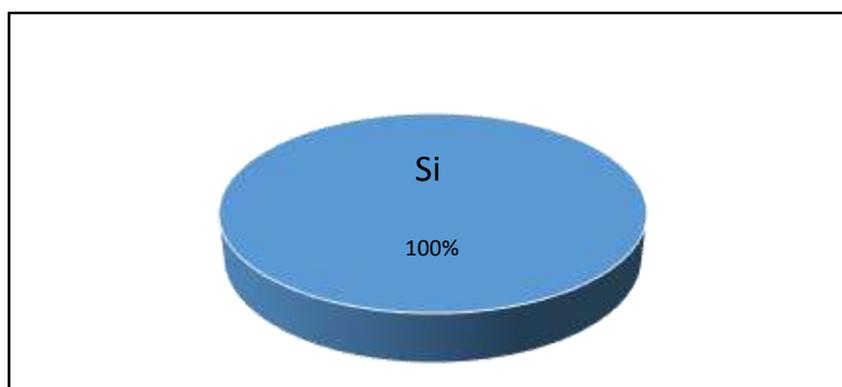
¿Cree que es importante el juego para mejorar comportamiento en los niños y niñas de 2 a 4 años de edad?

Cuadro N° 2 Importancia de los juegos dinámicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 1 Importancia de los juegos dinámicos



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de los maestros encuestados afirmaron que los juegos dinámicos inciden en el comportamiento, debido a que de los niños y niñas a la edad de 2 a 4 años empiezan a desarrollar el área de socialización.

Pregunta 2

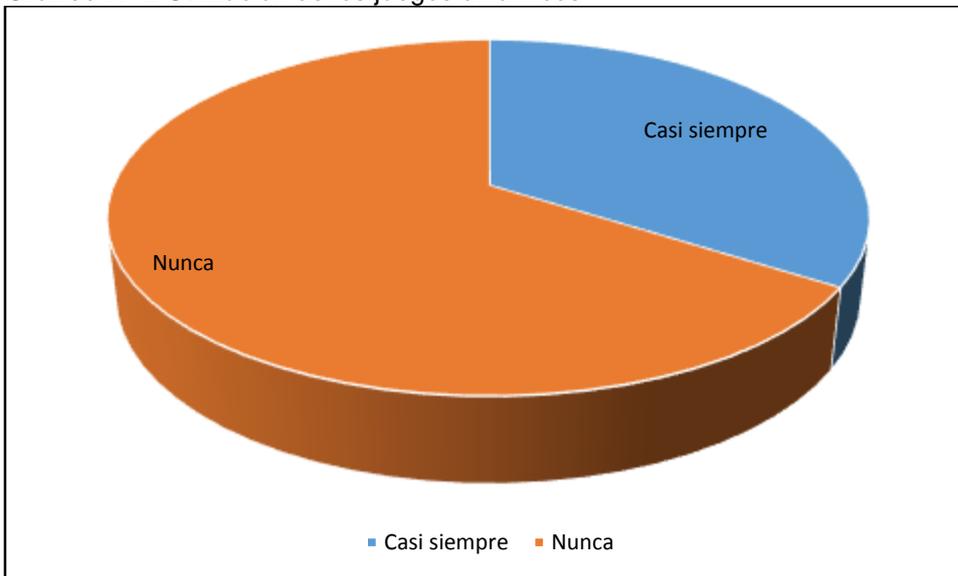
¿Con qué frecuencia utiliza juegos dinámicos en su tarea diaria?

Cuadro N° 3 Utilización de los juegos dinámicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Siempre	0	0%
Casi siempre	1	33%
Nunca	2	66%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 2 Utilización de los juegos dinámicos



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de docentes afirmaron que no utilizan con frecuencia juegos dinámicos en la tarea diaria, es decir que siguen con metodologías tradicionales, en el cual el niño o niña solo se limita a repetir aprendizajes.

Pregunta 3

¿Qué tipos de juegos aplica en el Centro de Desarrollo Infantil?

Cuadro N° 4 Tipos de juegos dinámicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Juegos con reglas	0	0%
Juegos sin reglas	3	100%
Ninguno	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 3 Tipos de juegos dinámicos



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de docentes utilizaron juegos sin reglas porque los niños de 2 a 4 años están empezando a adquirir conocimientos sobre el seguimiento de normas lo cual se quiere conseguir con la aplicación de la propuesta alternativa.

Pregunta 4

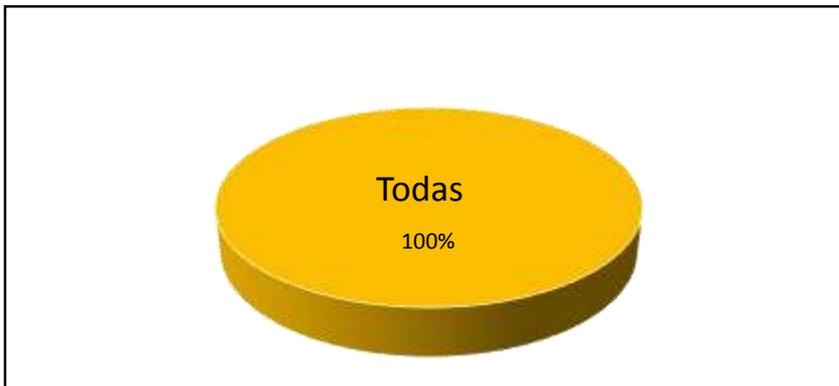
¿Qué áreas cree que ayudan a mejorar los juegos dinámicos?

Cuadro N° 5 Áreas que ayudan a mejorar juegos dinámicos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Área cognitiva	0	0%
Área emocional	0	0%
Área social	0	0%
Todas	3	100%
Ninguna	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 4 Áreas que ayudan a mejorar juegos dinámicos



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de docentes encuestadas aseveraron que los juegos ayudaron a mejorar el área cognitiva, emocional y social, es decir que se han convertido en un recurso valioso para lograr un desarrollo integral del niño y niña.

Pregunta 5

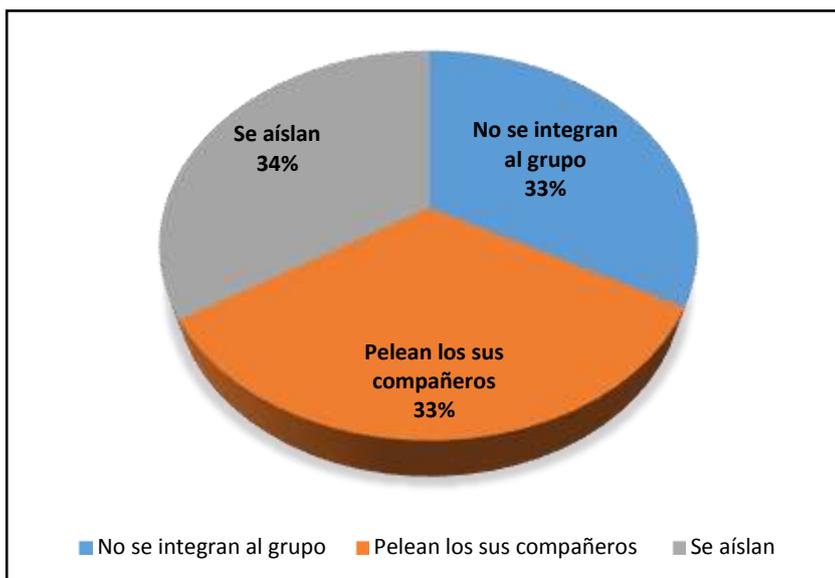
¿Cuáles son las características de los niños que no juegan?

Cuadro N° 6 Características de los niños durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
No se integran al grupo	1	33%
Pelean los sus compañeros	1	33%
Se aíslan	1	34%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 5 Características de los niños durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

Un porcentaje elevado de docentes afirmaron que los niños y niñas durante el juego se aíslan, porque en los 2 o 4 años es característico el egoísmo, el conocimiento del yo aún no se ha liberado.

Pregunta 6

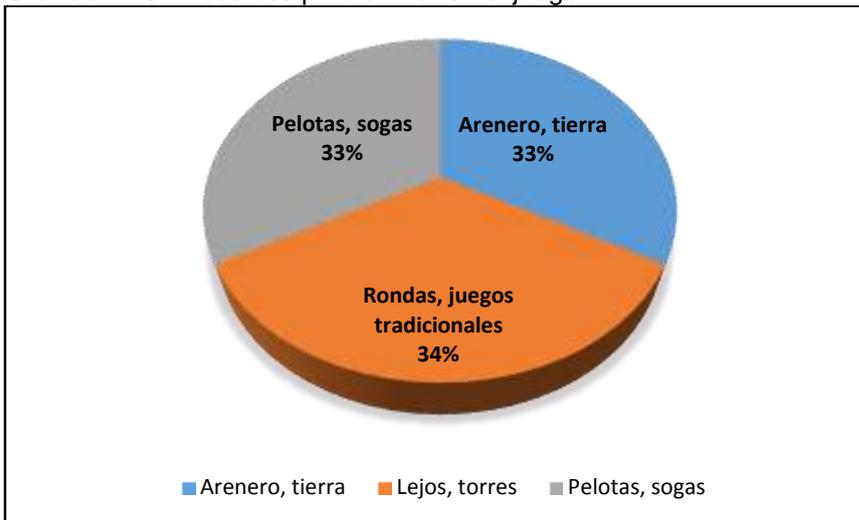
¿Qué recurso tiene en el Centro de desarrollo para que el niño juegue?

Cuadro N° 7 Recursos para utilizar en el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Arenero, tierra	1	33%
Rondas, juegos tradicionales	1	34%
Instrumentos musicales	0	0%
Rompecabezas	1	0%
Pelotas, sogas	1	33%
Legos, torres	0	0%
Costales	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 6 Recursos para utilizar en el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

De los docentes encuestados un porcentaje elevado aseveraron que los niños y niñas juegan con lejos, torres, que ayudan a fortalecer la motricidad fina y al jugar en grupo comparte, ayuda y es solidario con sus compañeros.

Pregunta 7

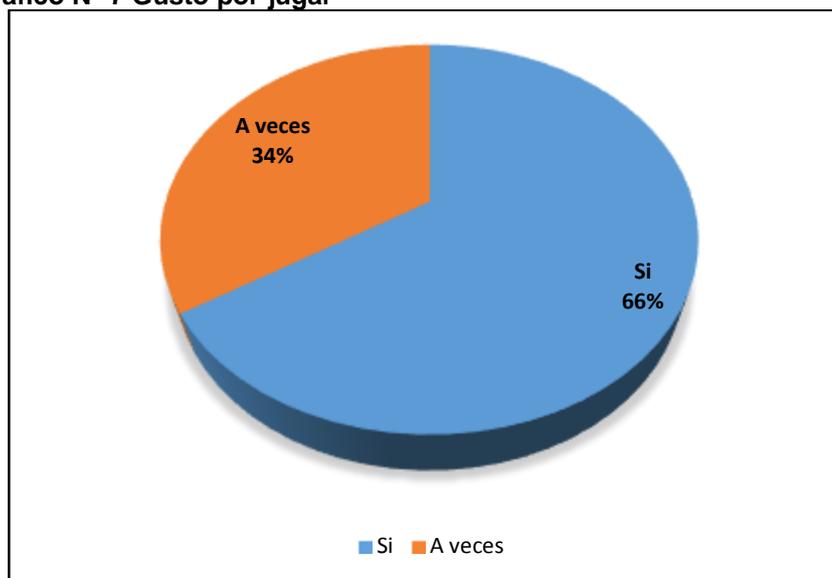
¿Los niños y niñas les gusta jugar con sus compañeros?

Cuadro N° 8 Gusto por jugar

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	2	66%
No	0	0%
A veces	1	34%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 7 Gusto por jugar



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de docentes encuestados aseveraron que los niños y niñas si les gusta jugar con sus compañeros para elegir con criterio a sus amigos, crear amistades sanas, vencer la timidez, compartir con los demás, trabajar en equipo y otros beneficios en su vida estudiantil.

Pregunta 8

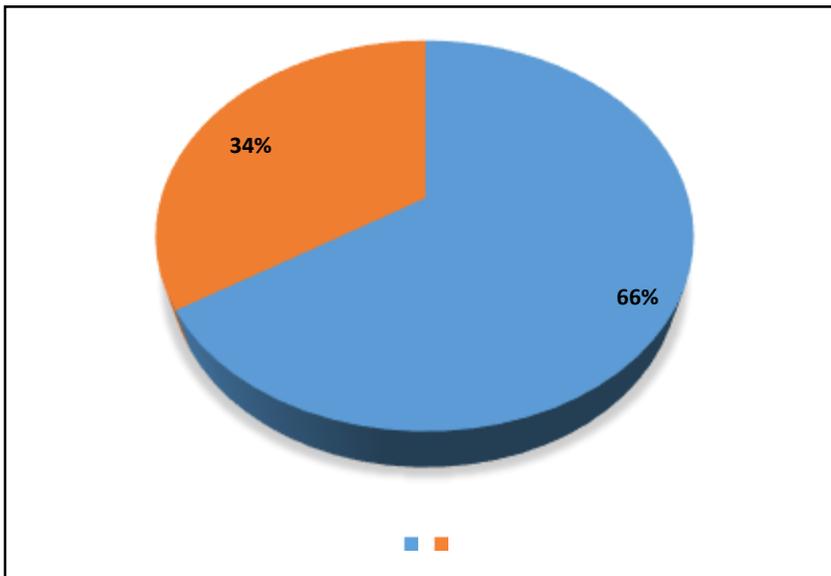
¿Cómo es el comportamiento de los niños durante el proceso del juego?

Cuadro N° 9 Comportamiento del niño durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Agresivos	2	66%
Pasivos	1	34%
Solidarios	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 8 Comportamiento del niño durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de docentes afirmaron que los niños y niñas son agresivos durante el juego, actualmente desde que nace asimilan el ambiente agresivo del entorno.

Pregunta 9

¿Cree que el juego es una estrategia para mejorar las relaciones interpersonales y autoestima de los niños y niñas de 2 a 4 años?

Cuadro N° 10 El juego como estrategia

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 9 El juego como estrategia



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de docentes aseveraron que el juego es una estrategia favorable para mejorar las relaciones interpersonales y autoestima de los niños y niñas de 2 a 4 años porque en esta edad empieza el proceso de socialización.

Pregunta 10

¿Considera que el ambiente contribuye a mejorar el comportamiento de los niños y niñas?

Cuadro N° 11 El ambiente contribuye a mejorar el comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	0	0%
No	0	0%
A veces	3	100%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 10 El ambiente contribuye a mejorar el comportamiento



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de docentes afirmaron que el ambiente a veces influye en el mejoramiento del comportamiento, porque la primera fuente de donde el niño asimila normas y hábitos es el hogar.

Pregunta 11

¿Considera que es necesario que el docente conozca sobre juegos dinámicos para mejorar el comportamiento de los niños de 2 a 4 años?

Cuadro N° 12 Necesidad sobre conocimientos de los juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	3	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 11 Necesidad sobre conocimientos de los juegos



Autora: Vilma Balcázar

Integración

La totalidad de docentes aseveran que es necesario conocer sobre juegos dinámicos para emplear en su tarea diaria que ayudará a mejorar el comportamiento de los niños de 2 a 4 años.

4.3. Análisis descriptivo e individual de cada pregunta de la encuesta realizada a padres de familia del Centro Infantil Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura

Pregunta 1

¿Cree que es importante el juego para mejorar el comportamiento en los niños y niñas de 2 a 4 años de edad?

Cuadro N° 13 Importancia del juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	24	50%
No	6	13%
A veces	18	37%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 12 Importancia del juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mitad de padres de familia encuestados afirmaron que los juegos dinámicos son importantes para mejorar el comportamiento, los niños y niñas deben estar en actividad para valorar la importancia de la socialización.

Pregunta 2

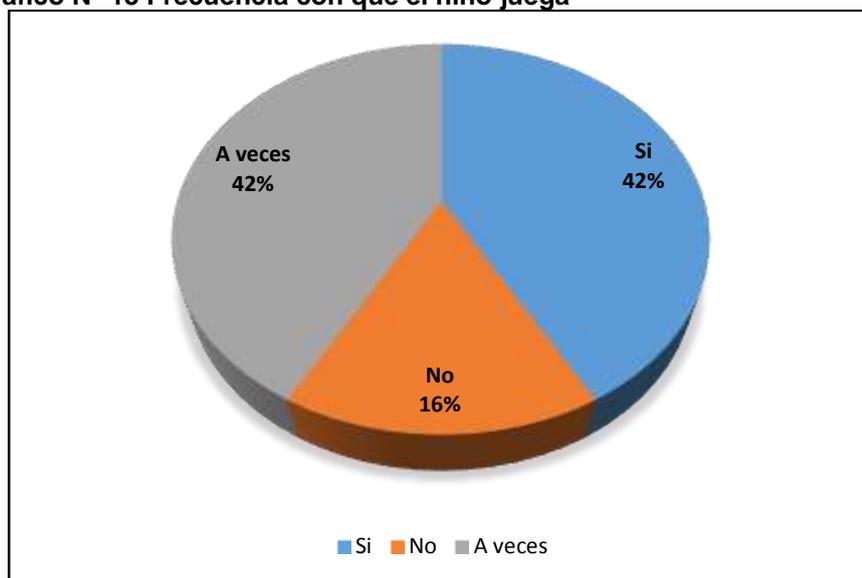
¿Juega con sus hijos frecuentemente?

Cuadro N° 14 Frecuencia con que el niño juega

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	20	42%
No	8	16%
A veces	20	42%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 13 Frecuencia con que el niño juega



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

Un porcentaje de padres de familia afirmaron que juegan a veces, similar porcentaje aseveraron que si juegan con sus hijos porque quieren dar seguridad y confianza.

Pregunta 3

¿Qué tipos de juegos realiza con sus hijos o hijas?

Cuadro N° 15 Tipos de juegos

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Juegos con regla	5	11%
Juegos sin regla	40	83%
Ninguno	3	6%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 14 Tipos de juegos



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de padres de familia encuestados aseveraron que ellos juegan con sus hijos pero sin reglas porque desconocen sobre este tema.

Pregunta 4

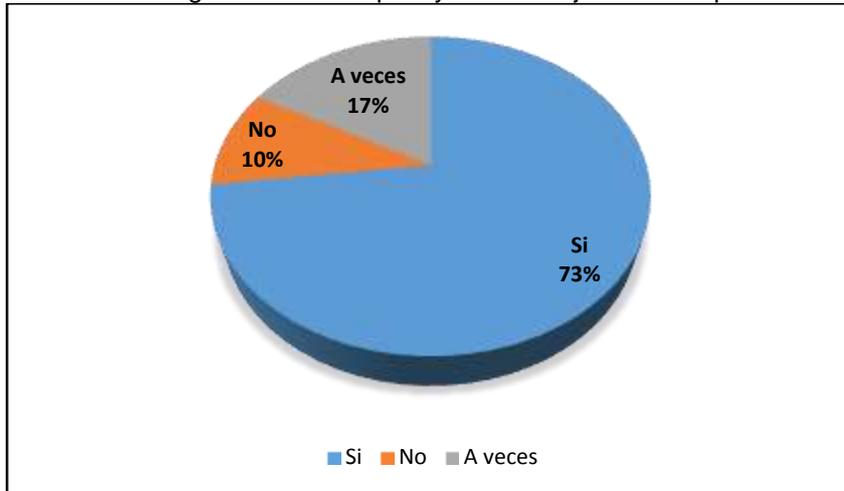
¿Cree que los juegos dinámicos ayudan a mejorar el comportamiento a sus hijos e hijas?

Cuadro N° 16 Juegos dinámicos que ayudan a mejorar el comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Sí	35	73%
No	5	10%
A veces	8	17%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 15 Juegos dinámicos que ayudan a mejorar el comportamiento



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de padres de familia afirmaron que los juegos dinámicos si ayudan a mejorar el comportamiento de niños de 2 a 4 años,

Pregunta 5

¿Cuáles son las características de los niños que no juegan?

Cuadro N° 17 Características de los niños mientras juegan

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Pelean	34	71%
Solidarios	4	9%
Comparten	10	20%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 16 Características de los niños mientras juegan



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de padres de familia afirmaron que sus hijos o hijas pelean al jugar con otros niños, debido a que son egoístas y no les gusta compartir.

Pregunta 6

¿Qué juguetes tiene en la casa para que juegue su hijo o hija?

Cuadro N° 18 Utilización de juguetes

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Arenero, tierra,	23	48%
Rondas, juegos, tradicionales	23	48%
Instrumentos musicales	0	0%
Rompecabezas	0	0%
Pelotas, sogas	2	4%
Legos, torres	0	0%
Encostalados	0	0%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 16 Utilización de juguetes



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

Un porcentaje elevado de padres de familia afirmaron que en los hogares disponen de rondas y juegos tradicionales para que los niños o niñas jueguen, un porcentaje igual aseveraron que los niños y niñas juegan en tierra y arena, estos juegos son muy efectivos porque estimulan la sensibilidad.

Pregunta 7

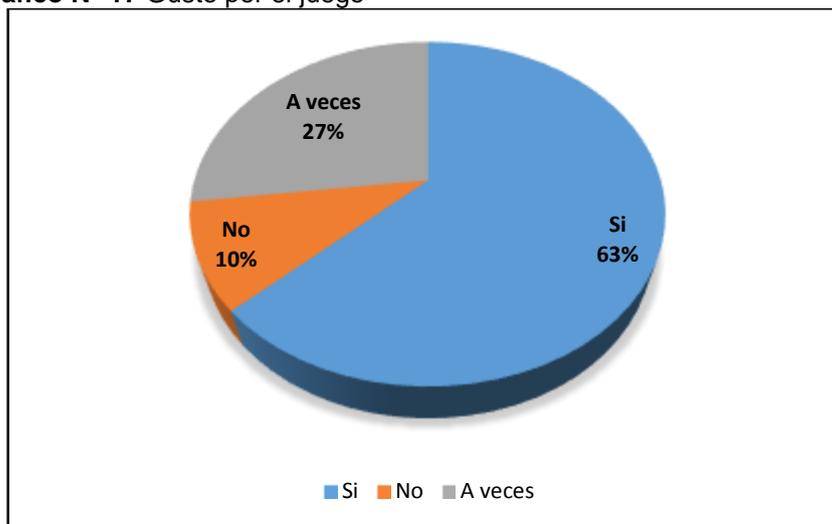
¿Los niños y niñas les gusta jugar con sus vecinos?

Cuadro N° 19 Gusto por el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	30	63%
No	5	10%
A veces	13	27%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 17 Gusto por el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de padres de familia afirmaron que a los niños y niñas si les gusta jugar con los vecinos porque así aprenden a vivir en comunidad.

Pregunta 8

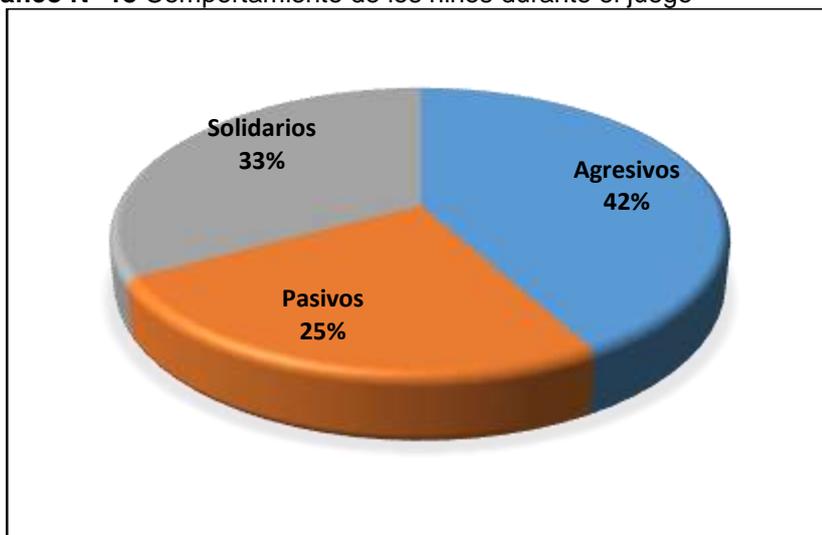
¿Cómo es el comportamiento de los niños durante el proceso del juego?

Cuadro N° 20 Comportamiento de los niños durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Agresivos	20	42%
Pasivos	12	25%
Solidarios	16	33%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 18 Comportamiento de los niños durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de padres de familia consideraron que sus hijos durante el proceso son agresivos porque es propio de los niños ser egoístas.

Pregunta 9

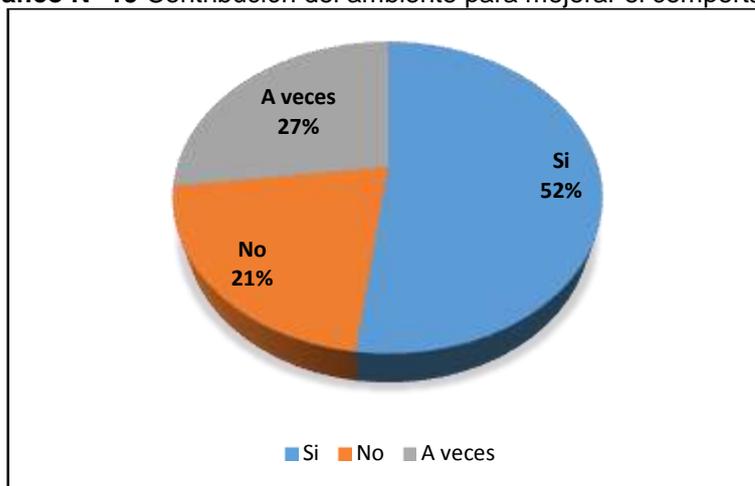
¿Considera que el ambiente contribuye a mejorar el comportamiento de sus hijos e hijas?

Cuadro N° 21 Contribución del ambiente para mejorar el comportamiento

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	25	52%
No	10	21%
A veces	13	27%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 19 Contribución del ambiente para mejorar el comportamiento



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de docentes afirmaron que el ambiente si contribuye a mejorar el comportamiento de sus hijas o hijos, porque ellos imitan y repiten lo que observan.

Pregunta 10

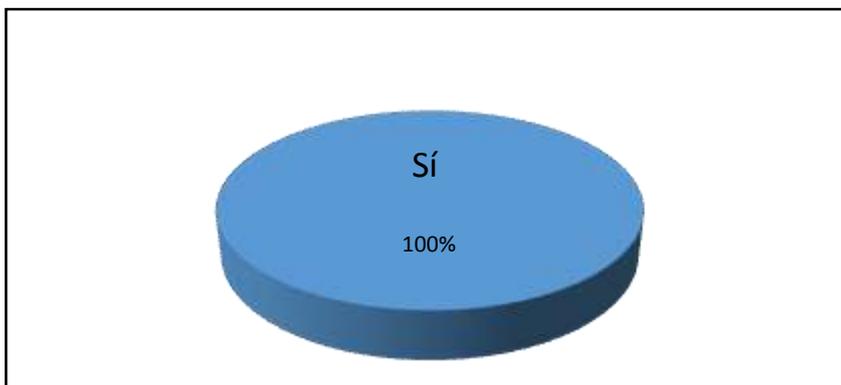
¿Considera que es necesario que usted como padre de familia debe conocer sobre juegos dinámicos para mejorar el comportamiento de los niños de 2 a 4 años?

Cuadro N° 22 Conocimiento de los padres sobre el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	100	100%
No	0	0%
A veces	0	0%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 20 Conocimiento de los padres sobre el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de padres de familia afirmaron que si es necesario que ellos conozcan sobre juegos dinámicos para mejorar el comportamiento por tal razón estarían dispuestos para participar en talleres de socialización.

4.3. Análisis descriptivo e individual de cada actividad de la ficha de observación de los niños y niñas del Centro Infantil Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura

Observación 1

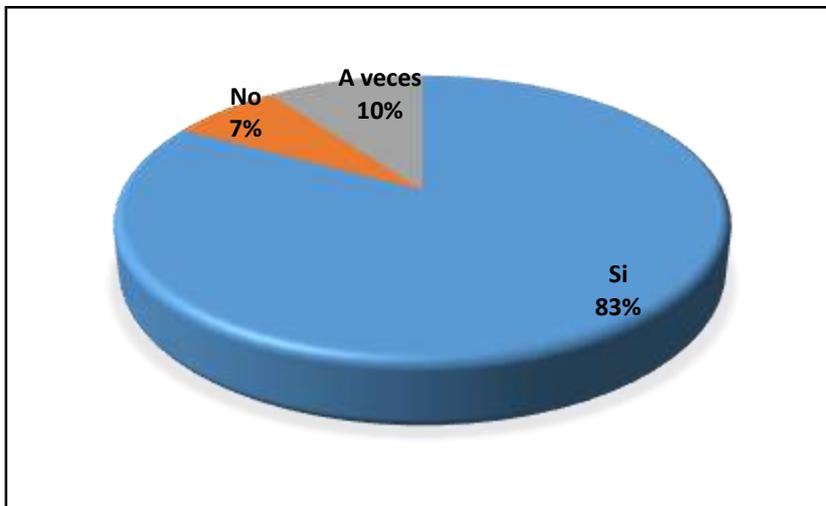
¿Le gusta jugar frecuentemente?

Cuadro N° 23 Frecuencia del juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	40	83%
No	3	7%
A veces	5	10%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 21 Frecuencia del juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

El juego en los niños y niñas es innato por lo que a la mayoría les gusta jugar frecuentemente.

Observación 2

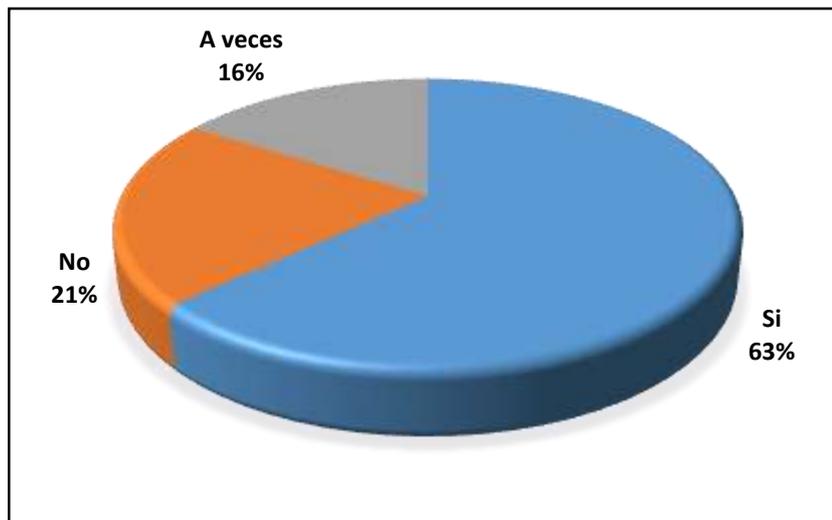
¿Participa activamente en el juego?

Cuadro N° 24 Participación en el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	30	63%
No	10	21%
A veces	8	16%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 22 Participación en el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de niños participa activamente en los juegos, les agrada moverse, caminar, bailar en el patio, en otros lugares del Centro, utilizar tierra mala, pintarse la cara, las manos entre otros juegos.

Observación 3

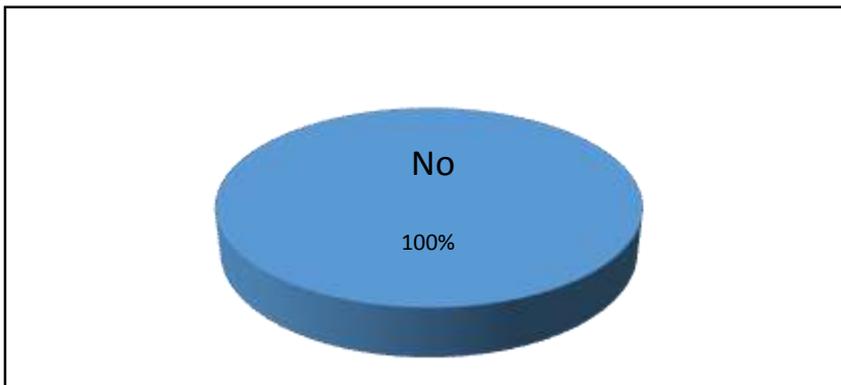
¿Sigue reglas de juego?

Cuadro N° 25 Uso de reglas de juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	0	0%
No	100	100%
A veces	0	0%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 23 Uso de reglas de juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La totalidad de niños no siguen normas de juegos porque son todavía pequeños, pero cumplen las instrucciones que da la maestra pero con dificultad.

Observación 4

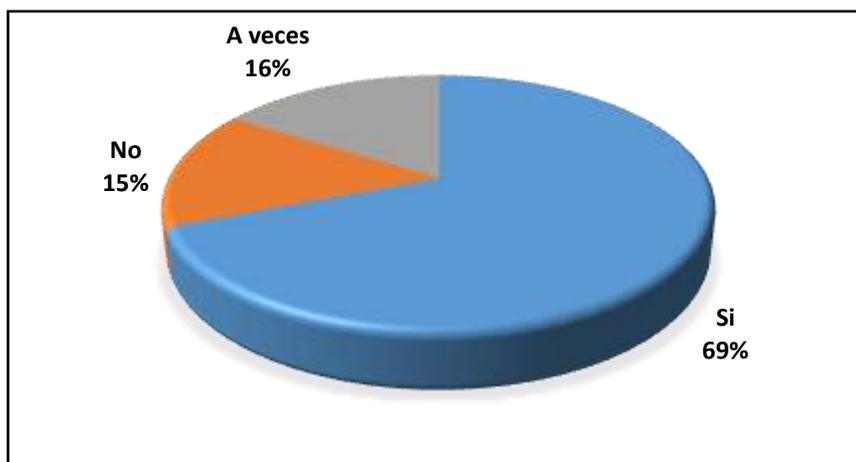
¿Mueve su cuerpo al ritmo de la música?

Cuadro N° 26 Ritmo en el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	33	69%
No	7	15%
A veces	8	16%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 24 Ritmo en el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de los niños y niñas al escuchar música comienzan a mover su cuerpo al ritmo de lo que escuchan.

Observación 5

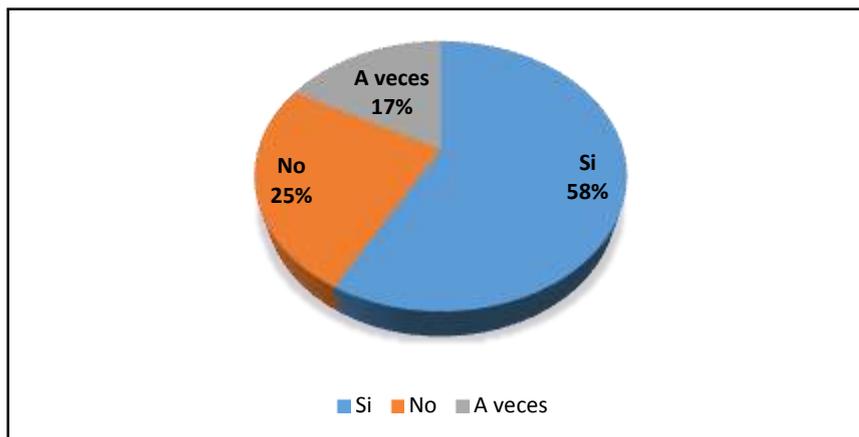
¿Le gusta jugar rondas conocidas y juegos tradicionales?

Cuadro N° 27 Uso de rondas y juegos tradicionales

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	28	58%
No	12	25%
A veces	8	17%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 25 Uso de rondas y juegos tradicionales



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

El comportamiento cambia de la mayoría de niños y niñas al escuchar rondas y juegos tradicionales porque se alegran y se llenan de felicidad.

Observación 6

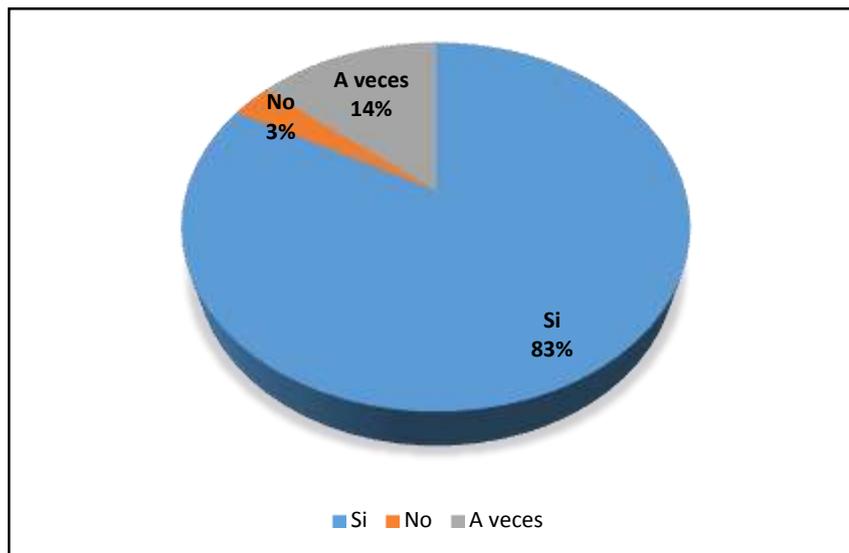
¿Cuándo juega le gusta socializarse con sus compañeros?

Cuadro N° 28 Socialización durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	40	83%
No	2	3%
A veces	6	14%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 27 Socialización durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de niños y niñas si se socializan durante el juego porque en el Centro de Desarrollo aprender valores, de respeto, comprensión, solidaridad para modificar el comportamiento.

Observación 7

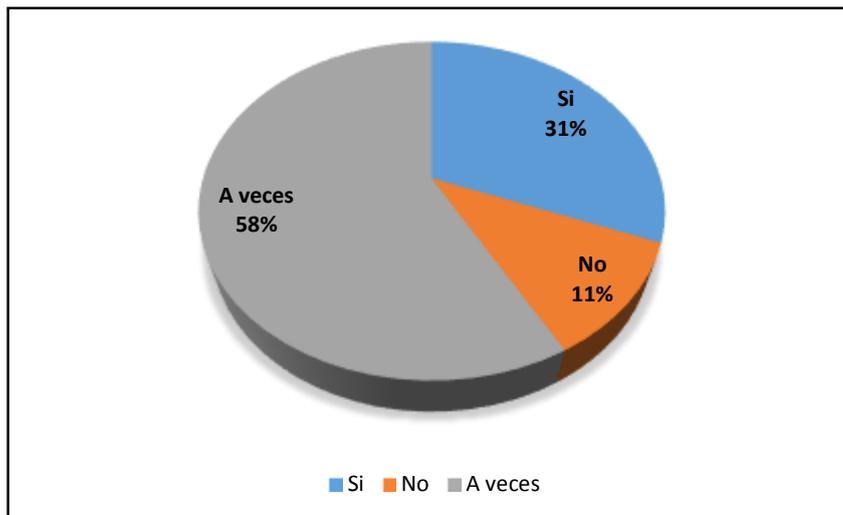
¿Comparte los materiales de juego en forma voluntaria con sus compañeros?

Cuadro N° 29 Utilización de materiales durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	15	31%
No	5	11%
A veces	28	58%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 26 Utilización de materiales durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

Un porcentaje elevado de niños y niñas comparte los instrumentos de juego lo que demuestra que la habilidad social se está desarrollando.

Observación 8

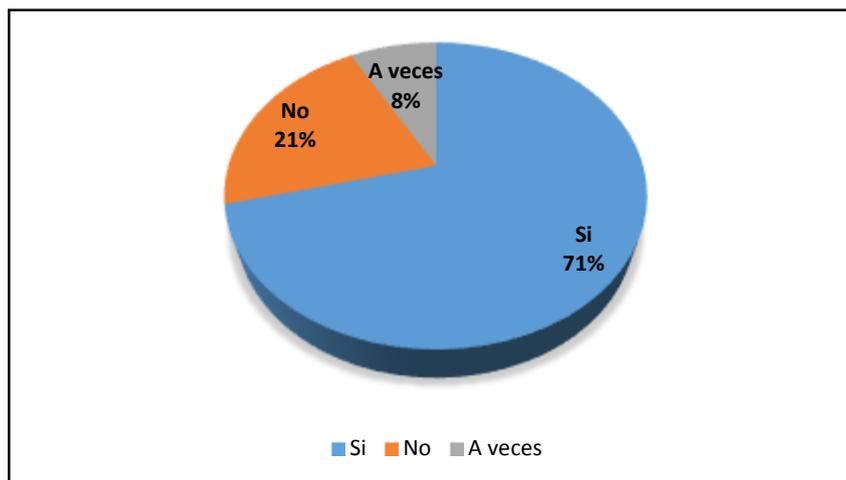
¿Demuestra timidez al participar en los juegos?

Cuadro N° 30 Timidez para participar en el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	34	71%
No	10	21%
A veces	4	8%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 27 Timidez para participar en el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La timidez en los niños se hace evidente en la mayoría de los niños por lo que se puede deducir que no se relaciona con sus compañeros.

Observación 9

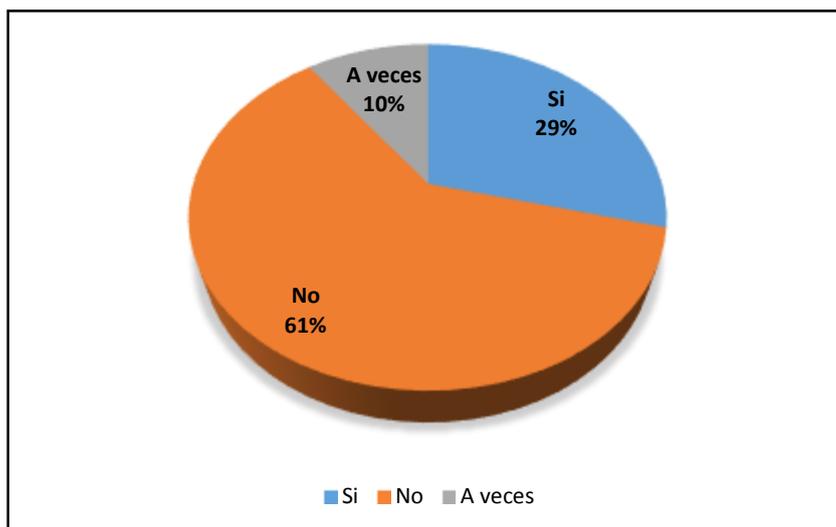
¿Manifiesta seguridad durante el juego?

Cuadro N° 31 Seguridad durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	14	29%
No	29	61%
A veces	5	10%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 28 Seguridad durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de niños y niñas demuestran miedo en la ejecución de juegos lo que demuestra que son aun dependientes de los padres.

Observación 10

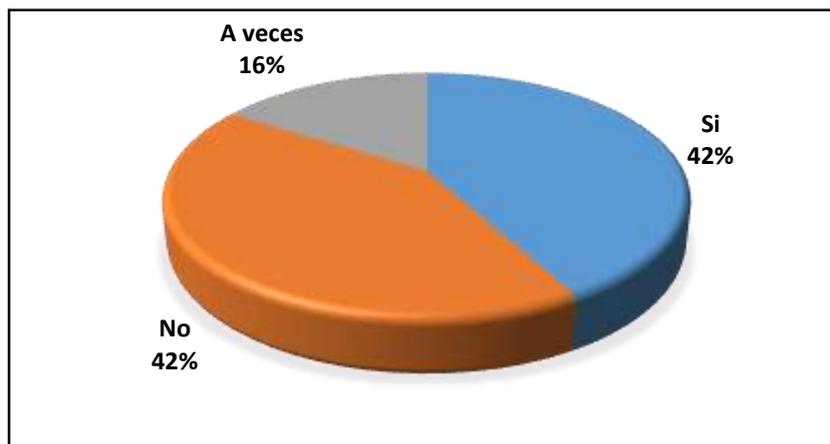
¿Demuestra los sentimientos y emociones durante el juego?

Cuadro N° 32 Manifestación de los sentimientos durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	20	42%
No	20	42%
A veces	8	16%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 29 Manifestación de los sentimientos durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

Los sentimientos de la mayoría de los niños y niñas no son demostrados porque son tímidos y poco comunicativos.

Observación 11

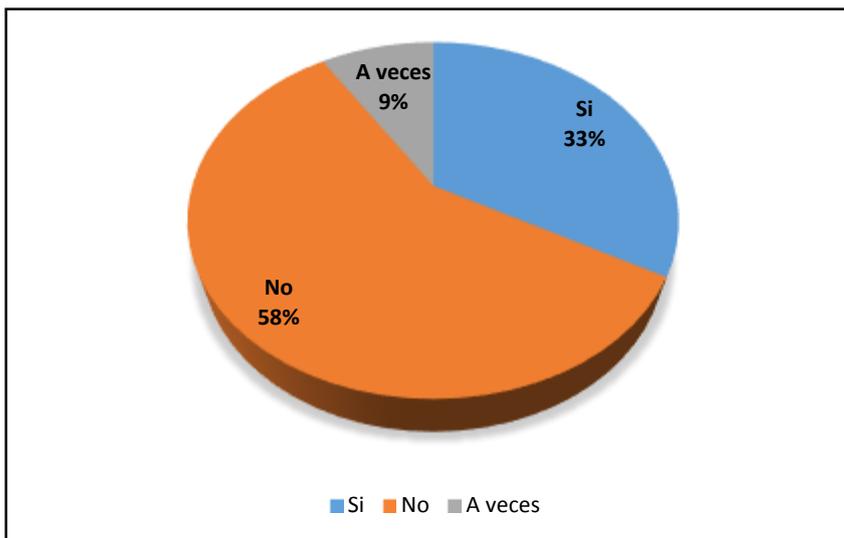
¿Se integra al grupo con facilidad?

Cuadro N° 33 Integración al grupo durante el juego

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	16	33%
No	28	58%
A veces	4	9%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 30 Integración al grupo durante el juego



Autora: Vilma Balcázar

Interpretación

La mayoría de los niños se muestran inseguros para participar en los juegos dinámicos.

Observación 12

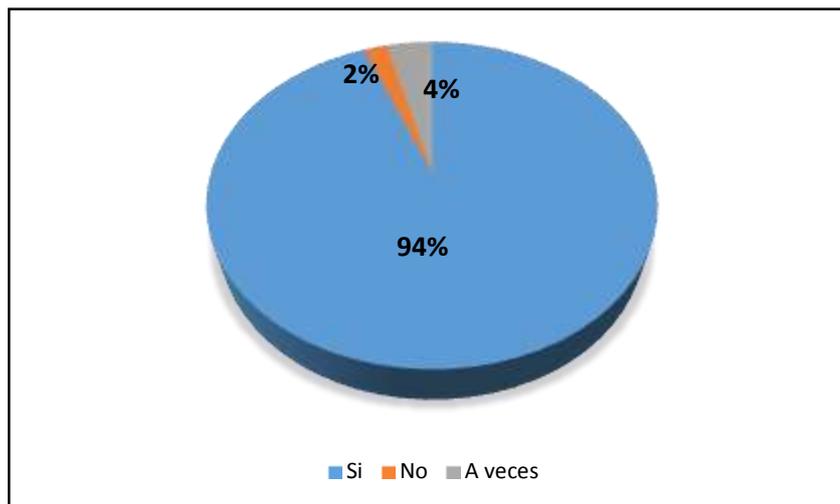
¿Se aleja del grupo para jugar solo?

Cuadro N° 34 Juega solo

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Si	45	94%
No	1	2%
A veces	2	4%
TOTAL	48	100%

Fuente: Encuestas a las docentes del Centro Infantil Chispitas de Ternura

Gráfico N° 31 Juega solo



Autora: Vilma Balcázar

Integración

La mayoría de niños y niñas juegan solos, no comparten con sus compañeros, se aíslan.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los docentes no aplican los juegos dinámicos para mejorar el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años.
- Que los niños y niñas son agresivos, pelean con facilidad, tienen dificultad para socializarse, no comparten los juguetes y material de trabajo, les agrada jugar solos.
- Considerar la necesidad de una guía de juegos dinámicos para mejorar el comportamiento en los niños de 2 a 4 años

5.2 RECOMENDACIONES

- Que las autoridades realicen gestiones para capacitar a las educadoras sobre juegos para mejorar el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años.
- A los docentes emplear juegos para mejorar el comportamiento de niños y niñas agresivos, que pelean con facilidad, que tienen dificultad para socializarse o no comparten los juguetes y material de trabajo.
- Que los docentes del centro infantil “Chispitas de Ternura” utilicen la guía de juegos dinámicos para mejorar el comportamiento en los niños de 2 a 4 años

¿Cómo describir el tipo de juegos dinámicos que utiliza las docentes del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016?

Para realizar un diagnóstico sobre los tipos de juegos dinámicos que emplean los docentes en el Centro Infantil se realizó una encuesta, llegando a concluir que los juegos más empleados son los tradicionales, rondas infantiles y sin reglas.

¿Cómo diagnosticar las características de los comportamientos de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016?

Para diagnosticar las características de los comportamientos de los niños y niñas se realizó una ficha de observación con diferentes actividades para investigar el desarrollo del área social, cognitiva y emocional.

¿Cómo elaborar una propuesta alternativa de juegos didácticos para fortalecer el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra?

Para elaborar la propuesta se recopiló información, analizaron algunos documentos y luego se estructuró una serie de juegos en forma sistemática, planificada y práctica.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1.- TÍTULO

GUÍA DE JUEGOS DINÁMICOS PARA MEJORAR EL COMPORTAMIENTO EN LOS NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS

6.2. JUSTIFICACIÓN

El currículo de educación inicial se centra en el reconocimiento de que el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman (cognitivos, sociales, psicomotrices, físicos y afectivos), interrelacionados entre sí y que se producen en el entorno natural y cultural, para garantizar esta integralidad mediante los movimientos y formas de desplazamiento del cuerpo, para aumentar la capacidad de interacción del niño con el entorno inmediato, permitiendo una adecuada estructuración de su esquema corporal.

Actualmente el Ministerio de Educación proyecta los objetivos de Educación Inicial en la metodología del juego en el cual el docente será un observador, para que ellos logren resolver las dificultades que surjan durante el proceso de un juego dinámico y mantengan el comportamiento dentro de los límites establecidos; o puede conducir una observación sistemática para registrar los aspectos que los niños requieran desarrollar mejor.

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 siempre es interesante y significativo para el niño y niña 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.

Los niños y niñas 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.

Los niños y niñas mejoran el comportamiento por medio de los juegos dinámicos, pero es en la primera infancia en el cual se forma el proceso de socialización, fundamental para el desarrollo de la personalidad por lo tanto es necesario que los docentes conozcan una serie de juegos organizados, planificados, sistemáticos y prácticos que se plantean en la siguiente propuesta.

6.3. Fundamentación

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiará porque está desarrollando su capacidad para pensar en sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, entre otros.

6.4. Objetivos

6.4.1. Objetivo general

- Elaborar una guía de juegos dinámicos para mejorar el comportamiento en niños de 2 a 4 años del centro infantil “chispitas de ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

6.4.2. Objetivos Específicos

- Seleccionar juegos dinámicos que ayuden a mejorar el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años.
- Contribuir con una guía de juegos dinámicos para fortalecer el buen comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años

6.4. Desarrollo de la propuesta

TALLER 1 **TEMA: “APRENDO PALABRAS CARIÑOSAS”**



OBJETIVO ESPECÍFICO

- Lograr que el niño se aprecie más a sí mismo y a quienes les rodean, aprendiendo diferentes palabras que expresen amor y afecto.

ÁMBITO: Vinculación emocional y social

FUNCIÓN:

- Desarrolla el sentido de propiedad y respeto

RECURSOS

- Fotografías familiares, proyector de imagen

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Escuchar las indicaciones de la maestra.
- Observar fotografías de su familia y comentar sobre las imágenes.
- Escuchar la siguiente frase: “Mi mamá se llama María y le quiero mucho”
- Repetir cada niño y niña el nombre de la mamá con la frase “le quiero mucho”.
- Decir otra frase a su compañero.
- De una caja sacar una frase y repetirla varias veces

Evaluación

Repetir frases de cortesía hacia sus compañeros y maestra

TALLER 2

TEMA: “ENCESTANDO PELOTAS”

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Ejercitar las capacidades motrices mediante el empleo de pelotas de diferente tamaño y color para cumplir reglas del juego.



Fuente:

ÁMBITO: Descubrimiento natural y cultural

FUNCIÓN:

- Explorar los objetos del entorno

RECURSOS: pelotas, canastas, canción, video

Canción

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Recibir instrucciones
- Entonar la canción “LA TORTUGUITA”
- Seguir la letra de la canción con mímica.
- Realizar ejercicios de calentamiento con los brazos (arriba- abajo)
- Formar grupos de cinco niños o niñas
- Recibir una pelota de diferente color y tamaño a cada grupo
- Lanzar las pelotas para encestar en las canastas, cantándolo :
 “Rodando, rodando la pelotita va entrando”
- Dar aplausos al trabajo realizado.
- Expresar con palabras como se sintió al cumplir las reglas de juego



LA TORTUGUITA

//Una tortuguita menea la cabeza

estira la patita y se le acaba la pereza//

//Dice el perezoso me duele cabeza,

me duele la cintura, me dan ganas de dormir//

//Esta en una trampa que el diablo te pone

para que NO escuches la PALABRA DEL SEÑOR//

//Una tortuguita menea la cabeza

estira la patita y se le acaba la pereza//

//Dice el perezoso me duele cabeza,

me duele la cintura, me dan ganas de dormir//

//Esta en una trampa que el diablo te pone

para que NO escuches la PALABRA DEL SEÑOR//

Evaluación

Cumplir órdenes sencillas según indicaciones de la maestra.

TALLER 3

TEMA: “JUGANDO, ME DIVIERTO”



Fuente:

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Demuestra habilidad para la convivencia armónica

ÁMBITO: Descubrimiento natural y cultural

FUNCIÓN:

- Explorar por medio de los sentidos algunos atributos (color, forma) de las plantas de su entorno, que despiertan su curiosidad.

RECURSOS: Pelotas grandes

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Instrucciones del juego
- Formar una fila con todos los niños y niñas
- Recibir una pelota
- Empujar las pelotas con la cabeza en línea recta hacia una meta señalada, diciendo la frase:
 “Empujando, empujando la pelota va rodando”
- Hacer rodar la pelota por el túnel colocando un niño en cada extremo.
- Señalar en gráficos las emociones que sintieron al realizar los ejercicios.

Evaluación

Seguir instrucciones sencillas

TALLER 4

TEMA: “JUGANDO BOLOS”



Fuente: www.ooodle.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Mejorar en los niños y niñas el valor de compañerismo por medio del juego de los bolos para lograr una adecuada relación interpersonal dentro del aula.

ÁMBITO: Vinculación emocional y social

FUNCIÓN:

- Desarrolla funciones básicas

RECURSOS: Bolos y pelotas

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Recibir instrucciones
- Realizar ejercicios de calentamiento con los brazos (levantando hacia arriba, hacia abajo y a los lados.
- Formar una fila de niños y niñas
- Lanzar la pelota para derribar los bolos, Diciendo: **Pun, Pun, la pelota derriba los bolos”**
- Felicitar a todos los participantes por su participación

Evaluación

- Pintar los gráficos que representen las emociones que sintieron durante la realización de las actividades.



TALLER 5

TEMA: “JUGANDO A LOS ENCOSTALADOS”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Fortalecer los movimientos de los músculos de las piernas mediante el juego de los encostados para cimentar la seguridad en sí mismo.

ÁMBITO: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

FUNCIÓN: comunica lo que siente y piensa

RECURSOS: Costales o fundas resistentes pequeños de acuerdo a la estatura de los niños o niñas

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO: Actividades de inicio.

- Recibir instrucciones
- Realizar saltos con los pies juntos varias veces.
- Formar grupos de 3 a 5 niños y niñas.
- Dibujar una línea de salida y otra de llegada.
- Entregar un costal o una funda a cada participante, pedir que metan los pies dentro, se ubique en la línea de salida y salten hasta llegar a la línea de llegada, cantando la frase.
 “Saltando, saltando el cangurito va llegando”
- Expresar verbalmente lo que sintió durante el juego.

Evaluación

Saltar 10 veces con los pies juntos

TALLER 6

TEMA: “Ula, Ula”



Fuente:

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la destreza de competitividad por medio del juego de ulas para elevar la autoestima.

ÁMBITO: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

FUNCIÓN: Desarrolla normas de convivencia

RECURSOS: arena, ula **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Recibir indicaciones
- Realizar movimientos de cintura rápidos, lentos.
- Ejecutar movimientos de cadera y cintura para sostener la ula.
- Abrir ligeramente las piernas, pegar la ula hacia la cintura por la espalda y hacer girar la ula, diciendo: **“Muevo mi cuerpito sin parar a la derecha a la izquierda”**.
- Expresar en forma oral las emociones que sintió al caer la ula.

Evaluación

Realizar movimientos de cadera para que no se caiga la ula, ula

TALLER 7

TEMA: “Huellas y pisadas”



OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la destreza de competitividad por medio del juego de uñas para elevar la autoestima.

ÁMBITO: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

FUNCIÓN: Demuestra lo que siente y piensa

RECURSOS: Arena

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Recibir indicaciones
- Sacarse los zapatos
- Pisar arena dejando huellas
- Dibujar figuras en la arena (círculos, gatos....)
- Expresar oralmente las emociones que sintieron al pisar la arena.

Evaluación

Dejar huellas de los pies en la arena

TALLER 8

TEMA: “SALTANDO A LA RAYUELA”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la coordinación y equilibrio mediante el juego de la rayuela para fortalecer el auto concepto y la seguridad.

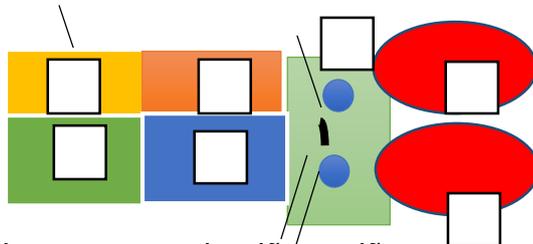
ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN: Desarrolla destreza de lateralidad

RECURSOS: Rayuela dibujada en el piso **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Caminar por el patio en diferentes direcciones, saltar con los pies juntos.
- Realizar cajones pequeños, en forma de un gato y de diferentes colores.



- Tomar de la mano a cada niño o niña, pedir que salte de cajón en cajón: diciendo: **“mueve, mueve los pies uno, dos y tres”**
- Jugar formando otras figuras de rayuelas
- Expresar oralmente como se sintió durante el juego

Evaluación

Jugar a la rayuela siguiendo instrucciones sencillas.

TALLER 9

TEMA: “BAILANDO Y JUGANDO”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la capacidad representativa y creativa de los niños y niñas mediante el baile de la silla para desarrollar la sociabilización.

ÁMBITO: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

FUNCIÓN: Se comunica a través del lenguaje no verbal

RECURSOS: Sillas, cd, música **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO:

- Ubicar sillas formando un círculo, el número de sillas debe ser menor al número de niños.
- Formar un círculo de los niños y niñas alrededor de las sillas.
- Poner música con diferentes ritmos, los niños y niñas deben bailar alrededor de las sillas formando un círculo.
- Detener la música, los niños o niñas deben sentarse cada uno en una silla, el niño o niña que queda sin silla debe salir del juego, se repite este proceso varias veces, hasta que queden dos niños y una silla.
- Aplaudir al último niño.

Evaluación

- Bailar según el ritmo de la música.

TALLER 10

TEMA: “JUGANDO AL TRENCITO”



OBJETIVO ESPECÍFICO

- Fomentar la participación activa reflexiva y dinámica en las actividades mediante el juego para relacionarse con sus pares.

ÁMBITO: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

FUNCIÓN: Reconoce ritmos

RECURSOS: Niños, maestra, cd, grabadora, televisión

El tren se va

El tren se va
el tren se va
saquen los boletos
suban ya!
suban ya!
el tren se va!

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones.
- Observar el video de la canción el tren se va.
- Repetir varias veces la letra de la canción.
- Ubicar a los niños y niñas en una columna, se deben tener de la cintura del niño que está delante, la maestra será la máquina del tren para que dirija el viaje.
- Cantar la canción “El tren se va” (resaltar la importancia de sus vagones que serán los niños).
- Caminar por el aula o patio sin que separen los vagones, mientras se canta “el tren se va”.
- Parar en cada esquina del aula o patio que serán las estaciones, en cada estación se ubicaran niños ofreciendo agua, jugo, yogurt.

- Comentar la experiencia



Fuente: www.google.com



Fuente: www.google.com



Fuente: www.google.com

Evaluación:

- Participar en el juego el trencito siguiendo instrucciones sencillas.

TALLER 11

TEMA: “CAPTURA EL GLOBO”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Propiciar un comportamiento armónico en el aula mediante el juego para relacionarse con los demás en forma cordial y respetuosa.

ÁMBITO: Descubrimiento natural y cultural

FUNCIÓN: Identifica colores y formas de objetos

RECURSOS: Globos de diferentes colores

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Llevar a los niños y niñas al patio
- Lanzar varios globos de diferentes colores
 “Saltando y Saltando atrapando voy un globo”
- Solicitar que los niños y niñas atrapen el mayor número de globos.
- Comentar experiencias vividas.

Evaluación

- Atrapar el globo de color rojo, de color amarillo, de color azul.

TALLER 12

TEMA: “LAS ESCONDIDAS”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la conciencia de trabajo en equipo mediante el juego para beneficiar la colaboración mutua.

ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN: Demuestra equilibrio en sus actividades

RECURSOS: Patio, cuerda **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar explicaciones
- Esconderse en lugares ocultos hasta que la maestra cuente 10
- Un niño deberá buscar a los demás que están escondidos.
- **Uno, dos tres, me escondo otras vez”.**
- Explicar oralmente que sintió al estar escondido

Evaluación

- Participa en el juego

TALLER 13

TEMA: “ME DIVIERTO EN PAREJAS”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la capacidad de trabajar en parejas mediante el juego para aplicarlo en la vida cotidiana.

ÁMBITO: Exploración del medio social

FUNCIÓN: Comparte con sus compañeros

RECURSOS: Cordones de zapatos

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Trazar una línea de partida y otra de llegada en el patio
- Formar parejas
- Caminar desde la línea de partida con los pies amarrados alternadamente diciendo: “**Caminando, caminando a la meta voy llegando**”
- Comentar las experiencias vividas.

Evaluación:

- Trabaja en parejas

TALLER 14

TEMA: “LA CARRETILLA”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la coordinación de movimientos de los brazos mediante el juego de las carretillas para fortalecer la ayuda mutua.

ÁMBITO: Vinculación emocional y social

FUNCIÓN: Desarrolla movimientos de coordinación

RECURSOS: Niños, maestra

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Formar parejas
- Uno de los niños se tumba en el suelo boca abajo con las manos apoyadas a la altura del pecho, mientras que el otro le coge por los tobillos y le levanta las piernas a la altura de su cintura como si fuese una carretilla y se desplazan por de un lugar a otro cantando: **Pi, Pi, Pi, Pi que nos vamos a pasear.**
- Comentar verbalmente sobre las emociones que sintió durante el juego.

Evaluación

Coordina movimientos en el desarrollo del juego

TALLER 15

TEMA: "LA SOGA"



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la coordinación por medio del juego para lograr la integración social en los niños y niñas.

ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN: Camina con seguridad

RECURSOS: Soga, niños, patio, maestras **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Dos maestras toman los extremos de la sogu para hacerlo girar, mientras el resto, en turnos y ordenadamente, saltaban sobre ella.
- Se acompañan los saltos al ritmo de:
"a, e, i, o, u yo canto mejor que tú".
- Se supone que si perdió a la pronunciación de monja, ella será religiosa, si coinciden con la pronunciación de casada, ella se casará, etc. y pasa a batir la sogu.
- Comentar sobre la actividad

Evaluación

Salta a la sogu

TALLER 16

TEMA: "PERROS Y VENADOS"



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar la sociabilidad de los niños y niñas por medio del juego para mejorar comportamientos inadecuados.

ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN: Camina con seguridad

RECURSOS: Disfraces de perros y venados **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Formar grupos de 6 o 7 niños y niñas el un grupo se denomina perros, a los restantes, venados.
- Los perros persiguen a los venados hasta tocarles; al momento que son tocados debe sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados; esto se logra cuando otro venado salta sobre él., cantando: **corriendo y corriendo te voy atrapando.**
- Comentar la actividad

Evaluación

Cumple órdenes sencillas

TALLER 17

TEMA: “LAS RUEDAS”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Liberar tensiones por medio del juego de las ruedas para lograr comportamientos correctos.

ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN: Coordina movimientos

RECURSOS: Neumáticos viejos, palo de 10cm.
minutos

TIEMPO: 30

PROCESO

- Dar indicaciones
- Impulsar con el palo o con la mano en el patio o en un estadio la rueda, hasta llegar a una meta planteada.
- Correr con la rueda cantando: “**rueda, rueda, la rueda**”
- Comentar la actividad.

Evaluación

Expresa emociones durante el juego

TALLER 18

TEMA: “ZAPATITO COCHINITO”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Liberar tensiones por medio de los juegos dinámicos para lograr comportamientos adecuados.

ÁMBITO: Vinculación emocional y social

FUNCIÓN: Comparte con sus compañeros

RECURSOS: Zapatitos

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Formar un círculo con las niñas y niños con el pie derecho adelantado. El que dirige el juego va señalando los pies mientras canta. “Zapatito cochinito, cambia de piecito, pero mi burrito dijo que mejor lo cambiarías tú”.
- El niño cuyo pie señale al final de la canción, debe adelantar el pie izquierdo en lugar del derecho. Cuando le vuelve a tocar a un niño con el pie izquierdo adelantado, pierde y sale de la ronda. El ganador será el último niño que quede en el círculo.
- Comentar sobre el juego realizado

Evaluación

Participar en el juego con entusiasmo

TALLER 19

TEMA: “PESCANDO PELOTAS EN EL HOYO”



Fuente: **PECÍFICO**

OBJETIVO

- Desarrollar la creatividad por medio del juego para liberar tensiones.

ÁMBITO: Vinculación emocional y social

FUNCIÓN: Se relaciona con su entorno

RECURSOS: Arena, tierra, balones o pelotas pequeñas fabricadas de papel, tela.

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar indicaciones
- Colocar pelotas de amarillo, rojo y azul en los hoyos
- Sacar las pelotas de los hoyos
- Colocar las pelotas en cajas de igual color.
- Cantar:

Todas las cosas tienen
colores:
azul el cielo, amarillo el sol
rojo si dibujo un corazón

- Decir oralmente las emociones que sintió al sacar las pelotas de los hoyos.

Evaluación

Insertar pelotas en el hoyo

TALLER 20

TEMA: “LAS CUATRO ESQUINAS”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Mejorar comportamientos por medio del juego las cuatro esquinas para una convivencia armónica.

ÁMBITO: Vinculación emocional y social

FUNCIÓN: Comparte con sus compañeros

RECURSOS: Niños, maestra, pinturas **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Formar un rectángulo y en cada vértice dibujar círculos de diferentes colores, caminar con los lados del rectángulo despacio, rápido.
- Ubicar un niño o niña en cada esquina del rectángulo.
- Un niño o niña estará afuera y pregunta a uno los jugadores: -¿Qué hay en la casita que alquilar roja? Contesta: fresas, mientras contesta los de las otras esquinas deben moverse cambiando de casas, y el de afuera gana una casa, quien se queda sin casa sale del juego y participa otro niño que ingresará a jugar, gana el que se quede al último sin dejarse robar su casa.
- Comentar la actividad realizada

Evaluación

Seguir instrucciones sencillas

TALLER 21

TEMA: “GALLINITA CIEGA”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Mejorar el comportamiento de niños y niñas por medio del juego La gallinita ciega para una convivencia armónica.

ÁMBITO: Ámbito Identidad y Autonomía

Función: Demuestra sus sentimientos y emociones

RECURSOS: Pañuelo para taparse los ojos **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Ubicar en un círculo a los niños
- Tapar los ojos a un niño o niña
- Pedir que atrape a los niños
- Decir: **gallinita ciega, que se ha perdido. Una aguja y un dedal, date tres vueltas y lo encontrarás.**
- Exponer oralmente lo que sintió el niño al estar tapado los ojos.

Evaluación

Jugar a la gallinita ciega siguiendo instrucciones sencillas

TALLER 22

TEMA: “LA CEBOLLA”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Manifestar sus emociones por medio del juego para lograr un comportamiento adecuado.

ÁMBITO: Manifestación del lenguaje verbal y no verbal

FUNCIÓN: Se comunica con facilidad

RECURSOS: **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Formar una fila de niños y niñas, que se deben sentarse uno tras otro, abrazándose fuertemente sujetándose con las manos en la cintura, el primero se aseguraba fuertemente a un palo.
- Alar al último niño para arrancar las cebollas.
- Expresar oralmente las emociones que sintió durante el juego.

Evaluación

- Sigue instrucciones sencillas

TALLER 23

TEMA: “EL CANGURITO SALTARÍN”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Mejorar el comportamiento de los niños y niñas a través del juego el canguro saltarín para lograr una convivencia armónica

ÁMBITO: Vinculación Emocional y Social

FUNCIÓN: Expresa los sentimientos

RECURSOS: niños, pintura **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Unir los pies saltando como un canguro siguiendo un camino trazado en el aula o patio.
- Dibujar y pintar las caras según las emociones que sintió al saltar



Evaluación

Saltar como un canguro

TALLER 24

TEMA: "PASANDO EL PUENTE"



Fuente: Currículo de Educación Inicial

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Mejorar el comportamiento de los niños y niñas por medio del juego para lograr relaciones interpersonales adecuadas.

ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN:

Realizar ejercicios de equilibrio dinámico controlando los movimientos de las partes gruesas del cuerpo.

RECURSOS: Puente de madera **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Hacer pasar a los niños y niñas por un puente sosteniéndole de la mano.
- Pasar por el puente solos
- Comentar lo que sintió al pasar por el puente

Evaluación

Respetar los turnos en el desarrollo del juego

TALLER 25

TEMA: “CARITAS PINTADAS”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar las relaciones interpersonales por medio del juego para lograr una armonía social.

ÁMBITO: Exploración del cuerpo y Motricidad

FUNCIÓN: Demuestra seguridad

RECURSOS: Pinturas **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Formar parejas
- Pintar la cara de su compañero o compañera y viceversa.
- Dramatizar gestos de un gato, de un perro, de ratón.....
- Explicar oralmente lo que sintió al pintar a su compañero o compañera la cara

Evaluación

Sigue instrucciones

TALLER

TEMA: “GATO Y EL RATÓN”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Lograr que los niños y niñas mejoren el comportamiento por medio del juego.

ÁMBITO: Identidad y autonomía

FUNCIÓN: Práctica normas de seguridad

RECURSOS: aula **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Formar un círculo
- Escoger dos niños o niñas, el gato va afuera y el ratón va dentro del círculo.
 - Gato dice: ratón, ratón
 - Ratón dice: que quieres gato ladrón
 - Gato: comerte
 - Ratón: Cómeme, si puedes
- El gato persigue al ratón hasta atraparlo.
- Manifestar lo que sintieron en el juego.

Evaluación

Juega con entusiasmo

TALLER 27

TEMA: “ME CONVIERTO EN LEÓN”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Potenciar nociones básicas que le permitan relacionarse con los demás por medio del juego

ÁMBITO: Descubrimiento natural y cultural

FUNCIÓN: Reconoce los colores

RECURSOS: salón de clase, bloques de colores

TIEMPO: 30

minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Colocar bloques de color amarillo, azul y rojo
- Hacer caminar a los niños y niñas sobre los bloques sosteniendo de las manos.
- Caminar con las piernas abiertas sobre los bloque
- Dar saltos desde el bloque hasta el piso
 “Salto y salto como un cangurito”
- Manifiestar lo que sintieron en el juego.

Evaluación

Camina sobre bloque de colores

TALLER 28

TEMA: “Subiendo por la escalera”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar el lenguaje verbal y no verbal como medio de manifestación de sus necesidades, emociones e ideas con el fin de comunicarse e incrementar su capacidad de interacción con los demás.

ÁMBITO: LENGUAJE VERBAL Y NO VERBAL

FUNCIÓN: Sigue instrucciones sencillas

RECURSOS: Salón de clase **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Colocar una escalera en el piso
- Caminar escalón por escalón sin pisar
- Saltar de escalón en escalón hasta llegar al final de la escalera
- Cantar: **“Sin pisar, sin pisar rápido voy a llegar”**
- Manifiestar lo que sintieron en el juego.

Evaluación

Camina sobre la escalera escalón por escalón

TALLER 29

TEMA: “A MEJORAR LA PUNTERÍA”



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

- Desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

ÁMBITO: Convivencia

FUNCIÓN: Coordina movimientos

RECURSOS: Aros, palos **TIEMPO:** 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Colocar a los niños y niñas a un metro de distancia de unos palos, colocando verticalmente.
- Entregar a cada niño o niña un aro
- Lanzar el aro para ensartar en los palos
- Cantar: “**Lanzar, lanzar para encestar**”
- Manifiestar lo que sintieron en el juego.

Evaluación

Ensarta aros según indicaciones sencillas

TALLER 30

TEMA: "Cruzando obstáculos"



Fuente: www.google.com

OBJETIVO ESPECÍFICO

Desarrollar actitudes que le permitan tener una convivencia armónica con las personas de su entorno.

ÁMBITO: Convivencia

FUNCIÓN: Demuestra sentimientos de convivencia armonica

RECURSOS: Patio, pasos, huevos de plásticos, cuchara

TIEMPO: 30 minutos

PROCESO

- Dar instrucciones
- Colocar vasos en filas a una distancia de 30cm.
- Caminar en sig-sag llevando un huevo colocado en una cuchara, ubicado en la boca, hasta llevar a un lugar señalado.
- Manifiestar lo que sintieron en el juego.

Evaluación

Sigue instrucciones

6.7. Impactos

6.7.1. Impacto social

El desarrollo adecuado de los juegos dinámicos, permite a los niños que puedan aprender mediante la música que es el espacio donde las personas nos desenvolvemos. Logrando así que participen en el desarrollo de habilidades sociales con otras personas, integrándose a la comunidad social y cultural a la que pertenecen.

6.7.2. Impacto educativo

Al hablar el tema educativo nos encontramos en uno de los puntos más relevantes de la presente investigación, ya que se ponen de manifiesto las posiciones de las mediadoras del desarrollo, con su pensamiento tradicional; frente al planteamiento de la guía de ejercicios kinestésicos, la cual abre las posibilidades de aprendizaje a un espacio distinto al que por tradición fue el espacio de aula, bajo el tradicional sistema conductista. Es entonces donde se contraponen dos teorías, y en la que por lógica prevalece la planteada, ya que lleva como principio fundamental el proceso enseñanza aprendizaje a través de actividades lúdicas, con movimiento y lo más importante fuera de los espacios de aula, con una ideología constructivista.

6.7.3. Impacto pedagógico

Al ser la Educación el medio más idóneo de resolver dificultades sociales y ser la mejor forma de desarrollo personal. Para desarrollar la expresión corporal en los niños y niñas de 2 a 4 años mediante la integración, participación.

Es importante recalcar, que poniendo ya en práctica esta guía, se logrará que estos niños sean humanistas, libres, críticos y autocríticos. Para tomar decisiones acertadas que en un futuro les permitirán ser personas útiles a la sociedad.

6.7.4. Impacto metodológico

Es la utilización de la guía y la aplicación de los diferentes medios de evaluación, tomando en cuenta que el desarrollo de actividades, puede ser analizado a través de la técnica de observación que se realiza de manera permanente, y como medio secundario de evaluación de resultados queda la parte teórica en el aula. Además el cambio de actitud y de aplicación de ejercicios por parte de las tradicionales prácticas de enseñanza que se vienen aplicando, que permitirá determinar casos que ameriten el refuerzo pedagógico y la retroalimentación, respetando el ritmo de aprendizaje.

6.8 Difusión

Para la socialización del proyecto se elaboró una agenda de trabajo para los talleres para organizar a padres de familia, directivos y docentes del Centro Infantil “Chispitas de Ternura”.

6.9 Bibliografía

ALVAREZ, H., F. y Alvarez, H., B. (2009). Estimulación Temprana. 7ma ed. Bogotá: Ecoe Ediciones

BARNES y ARANCIBIA (2004), *Las leyes de la pedagogía actual*, Revista educativa Edukar.

BANDURA, (2008) <https://vistazul.wordpress.com/2008/03/31/aprendizaje-por-imitacion-bandura>.

DEL CASTILLO Isabel, (2008), *El juego infantil y el desarrollo de la inteligencia*, Editorial Humanitas, Buenos Aires, Argentina.

DUPEY, Ana, (1998), *Los secretos del juguete*, Instituto Nacional de Antropología. Buenos Aires.

ESTEVA David, (2006), *Currículum Radical y Metodologías Creativas para una Enseñanza Inventiva del Arte*, Revista.

KAZDIN A. E. (1994), *Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas*, Manual moderno. México.

MARTÍNEZ Rocío Meca Martínez, Especialista en Pedagogía Terapéutica de Fundación CADAH

PASTEN, Juan, (2011), *Investigaciones ciencia y enfermería*, Editorial Concepción Bolivia

PONCE, Eduardo (2005), *Corrientes Pedagógicas*, Revista Scielo

SANTACRUZ, Toro Soraya (2014), *Currículo*, Educación Inicial 2014, Editorial del Ministerio de Educación.

RECREARTE, (2008), *Revista Internacional de Creatividad Aplicada* N°2
–Ed. MICAT.

ROGERS, Robert (2006), *La filosofía de la Educación*, Editorial Nuevo mundo 2da. Edición Madrid España

ROMERO Sarah (2010), *El modelo pedagógico naturalista*, Santiago de Chile

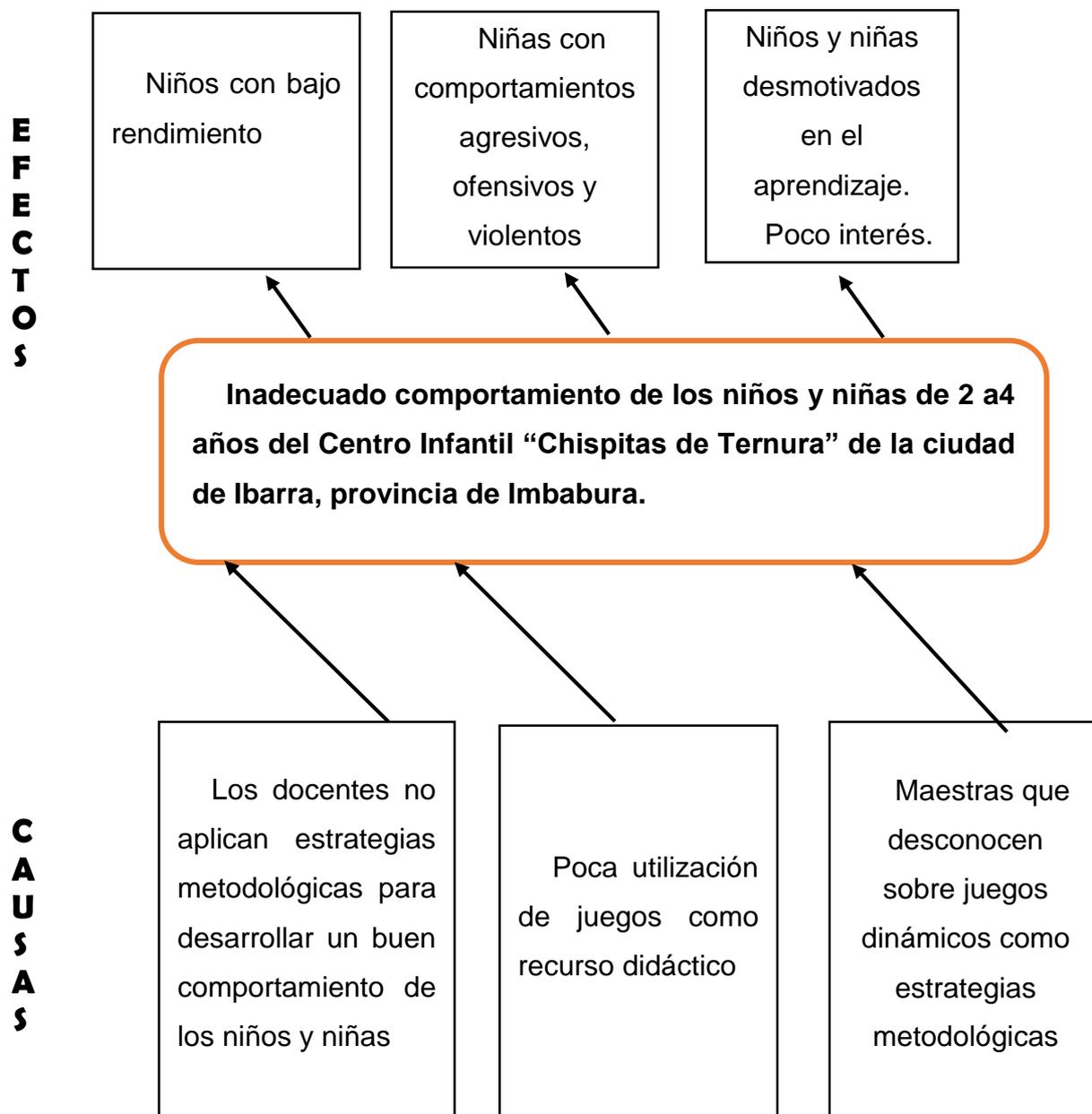
RUBIO, Barter (2010), *Recatando nuestra cultura*, Quito - Ecuador

http://www.conductitlan.net/psicologia_organizacional/principios_tecnicas_modificacion_conducta.html

<http://penitenciasyretos.blogspot.com/2015/08/juegos-retos-y-penitencias-con-pelotas.html>

ANEXOS

Anexo 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS



Anexo 2: Matriz Categorical

CONCEPTO	CATEGORÍA	DIMENSIÓN	INDICADORES
Los juegos dinámicos es una animación con mucho movimiento en la cual ejercita tu cuerpo en el estado físico y emociona	Juegos Dinámicos	<p>El juego</p> <p>Importancia</p> <p>Clasificación</p> <p>Características</p> <p>Función</p>	<p>Desarrolla la inteligencia Desarrolla la creatividad Desarrolla la iniciativa</p> <p>Aspecto psicológico Desarrollo integral Desarrollo de habilidades y destrezas desarrolla motricidad gruesa</p> <p>Juegos con reglas Juegos sin reglas</p> <p>Actividad libre Carácter incierto Actividad convencional</p> <p>En lo social Desarrollo del lenguaje Ámbito de vinculación Emocional y social Descubrimiento natural y cultural</p>
Se trata de la forma de proceder de las personas u organismos frente a los estímulos y en relación con el entorno.	Comportamiento	<p>El comportamiento</p> <p>Importancia</p> <p>Causas</p> <p>Factores</p> <p>Beneficios</p>	<p>Mejora las relaciones interpersonales Mejora el aprendizaje Mejora la convivencia</p> <p>En el hogar En el aula</p> <p>Satisfacer necesidades Desconocimiento de reglas Estrés</p> <p>Externos: Sociocultural Internos: Vínculos emocionales Ajuste emocional Nivel económico</p> <p>Escuela Hogar Comunidad Mejora la comunicación Mejora las relaciones sociales Mejora la atención Mejora la concentración</p>

Fuente: Vilma Balcázar

Anexo 3 Ficha de observación



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

OBJETIVO:

Conocer la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016

FICHA DE OBSERVACIÓN

Nro.	ACTIVIDADES	SI	N O	A VECE S
1.-	Le gusta jugar frecuentemente			
2.-	Participa activamente en el juego			
3.-	Sigue reglas de juego			
4.-	Mueve su cuerpo al ritmo de la música			
5.-	Le gusta jugar rondas conocidas y juegos tradicionales			
6.-	Cuando juega le gusta socializarse con sus compañeros			
7.-	Comparte los materiales de forma voluntaria con sus compañeros			
8.-	Demuestra timidez al participar en los juegos			
9.-	Manifiesta seguridad durante el juego			
10	Demuestra los sentimientos y emociones			
11.-	Se integra al grupo con facilidad			
12.-	Se aleja del grupo para jugar solo			

Anexo 4 Encuesta a docentes



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

OBJETIVO:

Conocer la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años del Centro de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016

CUESTIONARIO

1.- ¿Cree que es importante el juego para mejorar el comportamiento en los niños y niñas de 2 a 4 años de edad?

- a.- Sí
- b.- No
- c.- A veces

2.- ¿Con qué frecuencia utiliza juegos dinámicos en su tarea diaria?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

3.- ¿Qué tipos de juegos aplica en el Centro de Desarrollo Infantil?

- a.- Juegos con reglas
- b.- Juegos sin reglas
- c.- Ninguno

4.- ¿Qué áreas cree que ayudan a mejorar los juegos dinámicos?

- a.- Área cognitiva
- b.- Área Emocional

- c.- Área Social
- d.- Todas
- e.- Ninguna

5.- ¿Cree que los juguetes pueden considerarse recursos didácticos útiles para jugar?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

6.- ¿Qué recurso tiene en el Centro de desarrollo para que el niño juegue?

- a.- Arenero, tierra
- b.- Lejos, torres
- c.- Instrumentos musicales
- d.- Rompecabezas
- e.- Todos
- d.- Ninguno

7.- ¿Los niños y niñas les gusta jugar con sus compañeros?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

8.- ¿Cómo es el comportamiento de los niños durante el proceso del juego?

- a.- Agresivos
- b.- Pasivos
- c.- Solidarios

9.- ¿Cree que el juego es una estrategia para desarrollar las relaciones interpersonales y autoestima de los niños y niñas de 2 a 4 años?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

10.- ¿Considera que el ambiente contribuye al mejorar del comportamiento de los niños y niñas?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

11.- ¿Considera que es necesario que el docente conozca sobre juegos dinámicos para mejorar el comportamiento de los niños de 2 a 4 años?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 5 Encuesta a padres de familia



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA ENCUESTA PARA PADRES DE FAMILIA

OBJETIVO:

Conocer la incidencia de los juegos dinámicos en el comportamiento de los niños y niñas de 2 a 4 años de Desarrollo Infantil “Chispitas de Ternura de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura en el año lectivo 2015-2016

INDICACIONES: Lea detenidamente cada pregunta y encierre el literal que usted crea sea el correcto.

CUESTIONARIO

¿Cree que es importante el juego para mejorar el comportamiento en los niños y niñas de 2 a 4 años de edad?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

2.- ¿Juega con sus hijos frecuentemente?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

3.- ¿Qué tipos de juegos aplica realiza con sus hijos o hijas?

- a.- Juegos con reglas

- b.- Juegos sin reglas
- c.- Ninguno

4.- ¿Cree que los juegos dinámicos ayudan a mejorar el comportamiento a sus hijos e hijas?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

5.- ¿Cree que los juguetes pueden considerarse recursos didácticos útiles para jugar?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

6.- ¿Qué juguetes tiene en la casa para que juegue su hijo o hija?

- a.- Tierra
- b.- Lejos, torres
- c.- Instrumentos musicales
- d.- Rompecabezas
- e.- Todos
- d.- Ninguno

7.- ¿Los niños y niñas les gusta jugar con sus vecinos?

- a.- Si
- b.- No
- c.- A veces

8.- ¿Cómo es el comportamiento de los niños durante el proceso del juego?

- a.- Agresivos
- b.- Pasivos

c.- Solidarios

10.- ¿Considera que el ambiente contribuye al mejorar el comportamiento de sus hijos e hijas?

a.-Si

b.- No

c.- A veces

11.- ¿Considera que es necesario que usted como padre de familia debe conocer sobre juegos dinámicos para mejorar el comportamiento de los niños de 2 a 4 años?

a.-Si

b.- No

c.- A veces

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

Anexo 6: Certificación Abstract

SUMMARY

This research is about "dynamic game plays and its impact on the behavior of 2-4 years old children in "Centro de Desarrollo Infantil Chispitas de Ternura" from Ibarra city, Imbabura province in the school year 2015-2016. Playing is an innate attitude in the little children: have fun, enjoy life, socialize with others and modify relationships to become a social being eminently. Therefore, in this research the overall objective was to determine the incidence of dynamic games in the behavior of 2-4 years old children; as specific objectives, it describes types of games, diagnose behavior characteristics and develop an alternative proposal. In the framework, issues related to two variables were dealt with, in order to cement the work scientifically. The methodology used in the research was explanatory, descriptive, field and literature type and the methods were scientific, inductive, deductive and analytical. The studied population was 48 parents, 3 teachers and 48 children. An observation form was applied to the children and a survey for teachers and parents. The obtained data was tabulated, analyzed and thoroughly presented in tables and graphs, the results were interpreted and it was concluded that most teachers know how to apply dynamic games to improve performance; so a tutorial will be socialized in workshops for teachers and parents to solve this problem.



Anexo 8: Fotografías

VERIFICADORES DE LA PROPUESTA

REALIZANDO EL TALLER DE JUEGOS

DINÀMICOS



EJECUCIÒN DEL TALLER AL AIRE LIBRE



EJECUCIÒN DEL TALLER EN LOS ESPACIOS

VERDES.

DESPUÈS DE CULMINAR EL TALLER DE JUEGOS





**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA**

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

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

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

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002006284		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Vilma Janeth Balcázar Vargas		
DIRECCIÓN:	La Troncal y Pichincha.		
EMAIL:	utnvalcazar@gmail.com		
TELÉFONO FIJO:	2585034	TELÉFONO MÓVIL	0983021492

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"JUEGOS DINÁMICOS Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CHISPITAS DE TERNURA DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016"
AUTOR (ES):	Vilma Janeth Balcázar Vargas
FECHA: AAAAMMDD	2016/11/17
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Ximena Flores.

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

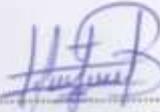
Yo, Vilma Janeth Balcázar Vargas, con cédula de identidad Nro 1002006284, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

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

Ibarra, a los 17 días del mes de Noviembre de 2016

EL AUTOR:

(Firma).....
Nombre: Vilma Janeth Balcázar Vargas
C.C. 1002006284



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

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

Yo, Vilma Janeth Balcázar Vargas cédula de identidad Nro. 1002006284, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado **"JUEGOS DINÁMICOS Y SU INCIDENCIA EN EL COMPORTAMIENTO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE 2 A 4 AÑOS DEL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL CHISPITAS DE TERNURA DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA EN EL AÑO LECTIVO 2015-2016"**, que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 17 días del mes de noviembre de 2016

(Firma).....

Nombre: Vilma Janeth Balcázar Vargas
C.C. 1002006284