



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL  
ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA  
EN LA EDUCACIÓN INICIAL PARA LA SOCIALIZACIÓN  
DE LOS PÁRVULOS DEL JARDÍN DE INFANTES  
“GENESIS” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

**AUTORAS:**

**ZAPATA CERVANTES GUADALUPE ROSAURA  
QUIMÍS MUÑOZ MARÍA AGUSTINA**

**TUTORA:**

**Mgs. ROSA VERDEZOTO MARTÍNEZ**

**GUAYAQUIL- ECUADOR 2012**

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios, y a mi familia por acompañarme a lo largo del camino brindándome las fuerzas necesarias para continuar mi formación como docente, y siendo un apoyo incondicional ya que sin ellos no lo hubiera podido lograr.

A los docentes que las palabras no bastarían para agradecerles su comprensión en los momentos difíciles.

Gracias por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de triunfo en la vida.

Con cariño sincero

Guadalupe Zapata Cervantes

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a Dios por permitir llegar a feliz término mi carrera. A mis padres y tía que siempre me apoyaron de distintas formas para la realización de este trabajo, pudiendo así alcanzar un sueño.

Con cariño

María Agustina Quimís Muñoz

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios porque gracias a él y a su infinito amor me ha conducido a este gran camino de la vida profesional, dándome las fuerzas necesarias para continuar luchando.

A quienes estuvieron conmigo en los momentos más difíciles de la carrera, ayudándome a superar cada obstáculo por difícil que pareciera.

Exteriorizando mi gratitud imperecedera a mi Asesora Mgs. Rosa Verdezoto Martínez, por sus importantes orientaciones, en el desarrollo del presente Proyecto educativo.

Con cariño

Guadalupe Zapata Cervantes

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios todopoderoso por su infinito amor al permitirme llegar hasta aquí.

A mis padres por su comprensión, confianza, cariño y brindarme siempre lo mejor.

A mi tía por su apoyo incondicional.

A mi tutora por guiarme adecuadamente en la realización del presente trabajo.

Con cariño

María Agustina Quimís Muñoz

## Índice

	<b>Pág</b>
<b>Contenido</b>	
Portada	i
Dedicatoria	ii
Dedicatoria	iii
Agradecimiento	iv
Agradecimiento	v
Índice General	vi
Índice de Cuadros	x
Índice de Gráficos	xi
Resumen	xii
Introducción	xiv
Bibliografía	xvi
Referencias bibliográficas	xviii
Magnéticas	xix
<b>Capítulo I</b>	
<b>El Problema</b>	
Ubicación del problema en un contexto	1
Situación del conflicto	1
Causas del problema	2
Consecuencias	2
Delimitación del problema	3
Planteamiento del problema	3
Evaluación del problema	5
Objetivos: Generales y Específicos	6
Justificación e Importancia	6
<b>Capítulo II</b>	
<b>Marco Teórico</b>	
Estado de Arte	10
Fundamentación teórica	19
Fundamentación legal	39
Variables de la investigación	49
Definiciones conceptuales	49
<b>Capítulo III</b>	
<b>Metodología</b>	
Diseño de la investigación	51
Tipo Investigación	51
Instrumentos de recolección de datos	52
Población y muestra	55
Operacionalización de variables	56

## Capítulo IV

### Análisis e interpretación de resultados por Categorías

<b>Análisis e interpretación de resultados por Categorías</b>	59
• I Categoría actividad lúdica: niños-padres-educadoras	59
• II Categoría estrategias didácticas: niños-padres-educadoras	77
• III Categoría socialización: niños-padres-educadoras	87
<b>Análisis de Triangulación</b>	96
• I Categoría actividad lúdica.	96
• II Categoría estrategias didácticas	97
• III Categoría Socialización	98
<b>Análisis General de las tres categorías.</b>	99
• I Categoría actividad lúdica.	99
• II Categoría estrategias didácticas	99
• III Categoría socialización	100
<b>Análisis crítico o interpretación crítica</b>	100
<b>HIPÓTESIS</b>	101
• <b>VERIFICACIÓN DE SUPUESTOS 1</b>	101
❖ Las actividades lúdicas favorecen la socialización en la educación inicial: Argumentos y conclusiones.	101
• <b>VERIFICACIÓN DE SUPUESTOS 2</b>	102
❖ Las actividades lúdicas no favorecen la socialización en la educación inicial: Argumentos y conclusiones.	102
<b>Conclusiones y recomendaciones generales.</b>	103

## PROPUESTA

### GUIA DE OBJETOS-LUDICOS-DIDÁCTICOS Y SUS VARIANTES PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

Justificación	105
Diagnóstico	106
Fundamentación teórica de la propuesta	107
Fundamentos psicopedagógicos de los juguetes	110
Fundamentación sociológica	111
Fundamentación educativa	112
Fundamentación legal	113
Objetivos de la propuesta	114
Factibilidad de la propuesta	114
Guía de objetos-lúdicos-didácticos y sus variantes para niños de 4 a 5 años	115
Descripción de la Propuesta	115
Aspectos de la propuesta	121

• <b>PRIMERA PARTE: HUEVITOS PLÁSTICOS</b>	132
❖ Variante 1: A contar	132
❖ Variante 2: Busca figuras y relaciona con vocal	133
❖ Variante 3: Medios de transporte a su lugar	134
• <b>SEGUNDA PARTE : LEGOS</b>	136
❖ Variante 1: A llenar la canasta por tamaño.	136
❖ Variante 2: Armar torres por color.	137
❖ Variante 3: Crear una comunidad.	138
• <b>TERCERA PARTE: TRAGABOLAS</b>	140
❖ Variante 1: Darle de comer al tigre.	140
❖ Variante 2: Malabaristas al son de la música.	142
❖ Variante 3: A pescar animales domésticos y salvajes	143
• <b>CUARTA PARTE: CARROS DE ARRASTRE</b>	145
❖ Variante 1: Esquivar obstáculos de Conos	144
❖ Variante 2: Arma el rompecabezas	146
❖ Variante 3: Caballitos de carga	147
• <b>QUINTA PARTE: PISCINA DE PELOTAS</b>	150
❖ Variante 1: En el fondo del mar	150
❖ Variante 2: Descubre la naranja artificial escondida.	151
❖ Variante 3: Arme la palabra.	153
• <b>SEXTA PARTE: INSTRUMENTOS MUSICALES</b>	155
❖ Variante 1: Adivina la canción.	155
❖ Variante 2: El Instrumento musical Enojado.	156
❖ Variante 3: ¿Qué instrumento falta?	158
• <b>SÉPTIMA PARTE: PARACAÍDAS DE COLORES</b>	160
❖ Variante 1: Baila pelota.	160
❖ Variante 2: Salta, salta peluche.	161
❖ Variante 3: Esculturas.	163
• <b>OCTAVA PARTE: JUEGO CON BOLOS</b>	165
❖ Variante 1: Bolos que suman	165
❖ Variante 2: Derrumba bolos por colores.	166
❖ Variante 3: Inserta las figuras geométricas en los bolos.	168
• <b>NOVENA PARTE: BLOQUES DE MADERA</b>	170
❖ Variante 1: ¿Quién arma más rápido la torre por color?	170
❖ Variante 2: Busca los implementos de los servidores públicos.	171
❖ Variante 3: Pon en marcha tu creatividad	173

• <b>DÉCIMA PARTE: MUÑECOS Y MUÑECAS CON PERSONAJES</b>	175
❖ Variante 1: Cambia el look a tu muñeco favorito.	175
❖ Variante 2: Clónate.	176
❖ Variante3: Improvisa	177
Impactos de la propuesta	179
Anexos	180

## ÍNDICE DE CUADROS

<b>Contenido</b>	<b>Pág</b>
Cuadro # 1 Tasa neta de escolaridad.	18
Cuadro # 2 Preguntas para encuestas.	53
Cuadro # 3 Operacionalización de variables.	56
Cuadro # 4 Gusto por los juguetes.	59
Cuadro # 5 Gusto por el tamaño de los juguetes.	60
Cuadro # 6 Preferencia por la forma de los juguetes.	61
Cuadro # 7 Preferencia por la textura de los juguetes.	62
Cuadro # 8 Juguetes que te agradan.	63
Cuadro # 9 Actividad que realizas con un juguete.	65
Cuadro # 10 Transformación de un juguete.	66
Cuadro # 11 Definición de juego infantil.	67
Cuadro # 12 Tipos de juguetes importantes para jugar.	69
Cuadro # 13 Libros leídos de educación infantil.	70
Cuadro # 14 Definición de juego infantil.	71
Cuadro # 15 Observar a los niños en el proceso de actividad lúdica.	73
Cuadro # 16 Apoyo del plantel para realizar las actividades lúdicas.	74
Cuadro # 17 Importancia de la actividad lúdica en la institución educativa.	75
Cuadro #18 Libros leídos de educación infantil.	76
Cuadro #19 Gusto por el mismo juguete al jugar.	77
Cuadro # 20 Juego como actividad de relleno.	78
Cuadro # 21 Momentos en que utiliza el juego.	79
Cuadro # 22 Problemas a detectar con el juego.	80
Cuadro # 23 Juego como actividad de relleno.	81
Cuadro # 24 Formas de aplicar juegos con el mismo recurso.	82
Cuadro # 25 Frecuencia de crear o elaborar juguetes artesanales.	84
Cuadro # 26 Tiempo para investigar juegos infantiles para la jornada diaria.	85
Cuadro # 27 Actividad a realizar cuando existe exceso de energía.	86
Cuadro # 28 Personas con quién compartir juguetes.	87
Cuadro # 29 Lugares de preferencias para asistir.	88
Cuadro # 30 Persona con quién se juega más en casa.	89
Cuadro # 31 Frecuencia en acudir a fiestas infantiles con su hijo.	90
Cuadro # 32 Actitud del niños en fiestas infantiles.	91
Cuadro # 33 Personas con quienes prefieren jugar los niños.	92
Cuadro # 34 Ventajas y desventajas del juego infantil.	93
Cuadro # 35 Personas con quienes prefieren jugar los niños en el jardín.	94
Cuadro # 36 Ventajas y desventajas del juego en la socialización.	95

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Contenido</b>	<b>Pág</b>
Gráfico # 1 Gusto por los juguetes.	59
Gráfico # 2 Gusto por el tamaño de los juguetes.	60
Gráfico # 3 Preferencia por la forma de los juguetes.	61
Gráfico # 4 Preferencia por la textura de los juguetes.	62
Gráfico # 5 Juguetes que te agradan.	63
Gráfico # 6 Actividad que realizas con un juguete.	65
Gráfico # 7 Transformación de un juguete.	66
Gráfico # 8 Definición de juego infantil.	67
Gráfico # 9 Tipos de juguetes importantes para jugar.	69
Gráfico # 10 Libros leídos de educación infantil.	70
Gráfico # 11 Definición de juego infantil.	71
Gráfico # 12 Observar a los niños en el proceso de actividad lúdica.	73
Gráfico # 13 Apoyo del plantel para realizar las actividades lúdicas.	74
Gráfico # 14 Importancia de la actividad lúdica en la institución educativa.	75
Gráfico # 15 Libros leídos de educación infantil.	76
Gráfico # 16 Gusto por el mismo juguete al jugar.	77
Gráfico # 17 Juego como actividad de relleno.	78
Gráfico # 18 Momentos en que utiliza el juego.	79
Gráfico # 19 Problemas a detectar con el juego.	80
Gráfico # 20 Juego como actividad de relleno.	81
Gráfico # 21 Capacitación de diferentes formas de aplicar un juego con el mismo recurso.	82
Gráfico # 22 Frecuencia de crear o elaborar juguetes artesanales.	84
Gráfico # 23 Tiempo para investigar juegos infantiles para la jornada diaria	85
Gráfico # 24 Actividad a realizar cuando existe exceso de energía.	86
Gráfico # 25 Personas con quién compartir juguetes.	87
Gráfico # 26 Lugares de preferencias para asistir.	88
Gráfico # 27 Persona con quién se juega más en casa.	89
Gráfico # 28 Frecuencia en acudir a fiestas infantiles con su hijo.	90
Gráfico # 29 Actitud del niños en fiestas infantiles.	91
Gráfico # 30 Personas con quienes prefieren jugar los niños.	92
Gráfico # 31 Ventajas y desventajas del juego infantil.	93
Gráfico # 32 Personas con quienes prefieren jugar los niños.	94
Gráfico # 33 Ventajas y desventajas del juego infantil en la socialización.	95

## **UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

### **ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**TEMA:** ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS PARVULOS DEL JARDIN DE INFANTES “GENESIS” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

**AUTORAS:** ZAPATA CERVANTES GUADALUPE ROSAURA  
QUIMÍS MUÑOZ MARÍA AGUSTINA  
**TUTOR:** Mgs. ROSA VERDEZOTO MARTÍNEZ

### **RESUMEN**

La presente investigación se desarrolló en el Jardín de Infantes “Génesis” donde la Educación Preescolar en nuestro país, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la falta de integración de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos. No obstante se denota una marcada falta de actualización y preparación de los docentes, así como su creatividad e iniciativa se encuentra limitada al desconocer cómo llevar a cabo el juego aplicando aún modelos tradicionales al tener al niño sentado solo trabajando directamente y realizando actividades pasivas que no son del disfrute infantil. Actividades lúdicas como estrategia didáctica en la educación inicial. El desarrollo y aprendizaje de los niños/as desde los primeros años de vida, capacitándoles para la integración activa en la sociedad. El juego y el juguete son pilares fundamentales en la educación inicial, en esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales y que tenga la significación para los niños/as lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollando nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes. El juego es un recurso educativo fundamental en la maduración infantil. El juego infantil es una actividad que puede abordarse desde muchos puntos de vista, uno de ellos es el educativo. Con el juego el/la niño/a pone en marcha los mecanismos de su imaginación, expresa su manera de ver el mundo que le rodea, de transformarlo, desarrolla su creatividad y le da la posibilidad de abrirse a los demás. La metodología que se aplica en el diseño de este trabajo, es la investigación bibliográfica – documental. La propuesta se fundamenta en el desarrollo de las actividades lúdicas con niños/as.

**JUEGOS LÚDICOS**

**ESTRATEGIAS**

**CREATIVIDAD**

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL**

**ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**TEMA:** ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDACTICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS PARVULOS DEL JARDIN DE INFANTES "GENESIS" DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

**AUTORAS:** ZAPATA CERVANTES GUADALUPE ROSAURA  
QUIMÍS MUÑOZ MARÍA AGUSTINA

**TUTOR:** Mgs. ROSA VERDEZOTO MARTÍNEZ

**SUMMARY**

This research was developed in the Kindergarden "Genesis" where preschool education in our country, like the other levels, also carries major flaws. Among them we can mention the lack of attractive teaching resources, lack of integration of parents and guardians to the education of their children. However it denotes a marked lack of updating and preparation of teachers, as well as their creativity and initiative is limited to not know how to carry out the traditional models ,still applying games and keeping the children sat alone by working in directly and passive activities which children do not enjoy. Leisure activities such as teaching strategy in early childhood education. Development and learning of children / as from the first years of life, enabling them to actively integrate into society. The game and toy are essentials pillars in early childhood education, because at this stage the child develops the fundamental customs in the appropriate selection and sequencing of activities, starting from the most basic but has significance for children what means that based on them are developing new skills and build new learning for the future. The game is a fundamental educational resource in the maturing child. Children's play is an activity that can be approached from many points of view, one of them is education. With the game the children to set in motion the mechanisms of their imagination, express your way of seeing the world around him, of transforming it, to develop their creativity and gives him/her/them the ability to open up to others. The methodology applied in the design of this work, library research - documentary. The proposal is based on the development of play activities with children.

**PLAYFUL GAMES**

**CREATIVE**

**STRATEGIES**

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo surge por la necesidad de evaluar el trabajo docente en el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización del niño, detectando problemáticas específicas en el manejo de actividades lúdicas en el aula y la monotonía que puede causar un objeto lúdico al emplear sólo su función evidente sin ver todas sus posibilidades de uso.

Además permite demostrar las ventajas y/o desventajas de la actividad lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización. Con el propósito de diseñar una guía didáctica sobre los diferentes usos que puede darse a los juguetes en la jornada diaria.

El siguiente proyecto consta de cuatro capítulos y una guía didáctica dividida de la siguiente manera:

En el **capítulo I** trata del problema, planteamiento del problema donde se enfoca la realidad del tema.

En el **capítulo II** se analiza el Marco teórico, se desarrolla sobre las actividades lúdicas presente en todos los seres humanos que es tan antigua como la historia de la humanidad.

Los antecedentes del estudio; fundamentación teórica; fundamentación legal, variables de la investigación y las definiciones conceptuales.

El **capítulo III**, Metodología de la investigación, tipo Investigación, instrumentos de recolección de datos, población y muestra, operacionalización de variables

En el **capítulo IV**, se presenta el análisis e interpretación de los resultados por categorías, a través del procesamiento y análisis respectivo. Finalmente se realiza la discusión de los resultados, lo que permite demostrar verificación de supuestos, la conexión y coherencia entre lo investigado, las encuestas y la realidad. Luego se da a conocer conclusiones y recomendaciones del presente trabajo.

Finalmente, en la propuesta se presenta la **Guía didáctica** en la que se encuentran orientaciones lúdicas basadas en la aplicación del juego y sus variantes que permiten favorecer la socialización del niño y estimular el aprendizaje.

## BIBLIOGRAFÍA

Cadiex internacional S.A.- Manual práctico para la maestra del jardín (2002-2003) Edición del 3ere Milenio.

Currículo Intermedio de Educación Inicial para niños y niñas de 0 a 5 años.- Líneas Metodológicas: el Juego y el Arte Edición julio del 2002.

Editorial Diana (1981) Libro para educadores de niños en edad preescolar por Dorcena J. Croft / Robert D. Hess.

Editorial Novaro, S.A. Walt Disney production (1982), “Disney mi primera Enciclopedia”, Estados Unidos.

Editorial Salvat S.A (1958) “El niño y el mundo actual” Mallorca 41 Barcelona-España.

Editorial, S.A. Guía para padres tendencias pedagógicas “El niño, un ser social” (tomo 3). Impreso en Barcelona – España.

GARDNER, H. (1993). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica. Barcelona: Paidós.

Hughes, Fergus P. (2006). “El juego su importancia y su desarrollo psicológico del niño y del adolescente”. México: Trillas.

KLOPPE, / Horacio Elena. (2002) Juegos para los más pequeños de 4 a 5 años. Ediciones Parramón, S.A (colección) impreso en España.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, Plan Nacional de Educación para Todos, Período 2003-2015, Quito, Julio 2003.

Navarro, Vicente (2002). “El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores”, Barcelona-España: Inde Publicaciones

Triana de Riveros, Blanca Isabel (2002). “Derecho de los niños”. Bogotá-Colombia: Sociedad de San Pablo.

Tudege, Jonathan RH. (1992) <<Process and Consequences of Peer Collaboration: A Vygotskian Análisis>>, Child Development.

Vásquez López MSc, Dr. Guillermo (2005). “Legislación Educativa Derecho Parlamentario en la Educación”. Quito-Ecuador.

ZAPATA, Oscar A. (1989) “Juego y Aprendizaje Escolar”. Editorial Pax México) impreso en Colombia.

Zarandona Martínez, Irene (2002). “Inteligencias Múltiples” Barcelona-España: Paidós.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Escuela para educadores Enciclopedia de Pedagogía Práctica Nivel Inicial  
pág. 240

Educación Inicial de los niños de cero a cinco años (Julio 2002 pág. 62)  
Quito.

Escuela para educadores Enciclopedia de Pedagogía Práctica Nivel  
Inicial. pág.9, 10

Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación.- Ministerio de  
Bienestar Social Programa nuestros niños.- Volemos Alto Referente  
Curricular para la Educación Inicial de los niños de cero a cinco años  
(Julio 2002 pág. 62) Quito: La Oficina.

Vygostky, (1978) L.S. Mind in Society Cambridge, M.A.: Harvard  
University Press, pág. 244.

## MAGNÉTICAS

CABRERA, Montoya Claudia.- Porque juegan los niños  
[www.EDUCACIONINICIAL.COM](http://www.EDUCACIONINICIAL.COM).

Centro Documentación de Estudios y oposiciones C/Cartagena, 129 – 91  
564 42 94 – 28002 Madrid – [HTTP:// WWW.CEDE.ES](http://WWW.CEDE.ES).

CORIA, Enrique.- El juego como efectivo método de aprendizaje.  
[www.200.49.145.7/ PORTALDEL9.COM](http://www.200.49.145.7/PORTALDEL9.COM).

GAMBOA, de Vitelleschi Susana.- El juego en el contexto escolar.  
[www.EFYDEP.COM](http://www.EFYDEP.COM).

Giorgis, Nidia (2007). “Perfil de inteligencias múltiples”. Boletín electrónico  
No. 05.

[http://ingenieria.url.edu.gt/boletin/URL\\_05\\_BAS03.pdf](http://ingenieria.url.edu.gt/boletin/URL_05_BAS03.pdf).)

GONZALEZ GARCIA, Enrique. Teoría Cognitiva de Piaget.- 2da Edición  
trillas, 1991 (reimpresión 2001). [www.CNEP.ORG](http://www.CNEP.ORG).

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/134/3Capitulo2.pdf>.

[http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf)

<http://www.docstoc.com/docs/891863/LAS-DESIGUALDADES-EN-LA-EDUCACION>.

[http://www.oei.es/quipu/ecuador/Plan\\_Decenal.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Plan_Decenal.pdf).

<http://www.slideshare.net/vdelpilar2242/educacion-inicial-1706666>.

PORTAL DE LA EDUCACION.COM. El juego como herramienta metodológica.

PRADO, Irma Liliana. El juego en el Nivel Inicial  
WWW.PORTAL.EDUC.AR

Recopilado por UNESCO-IBE (<http://www.ibe.unesco.org/>) Datos Mundiales de Educación. 7ª edición, 2010/11.

Revista Judicial <http://www.derechoecuador.com>

Robles, Ana (2007) "Inteligencias Múltiples".  
[http://sepiensa.org.mx/contenidos/f\\_inteligen/intro\\_1.htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/f_inteligen/intro_1.htm).

SERRANO, Ana. Inteligencias múltiples y estimulación temprana.  
[WWW.ANAYOCTAVIO.VOX.COM](http://WWW.ANAYOCTAVIO.VOX.COM)

## **Capítulo I**

### **El Problema**

#### **Ubicación del problema en un contexto**

El referente Curricular para la educación inicial plantea claramente la expresión lúdica como una estrategia de desarrollo (Experiencias, destrezas, habilidades y actitudes) Las situaciones significativas dan a la propuesta curricular la verdadera dimensión integral, donde se abre al niño un espacio de interacción; en el que mediante actividades desarrolladas en una atmósfera lúdica placentera tiene posibilidades de integrarse, dominar destrezas y habilidades que le darán la capacidad de conocerse, descubrir y expresarse, preparándose para conformar una identidad saludable y robusta que se proyecta a su entorno.

Por consiguiente los maestras parvularias tienen un abanico abierto que les brinda algunas posibilidades para llevar a cabo actividades lúdicas en la jornada diaria de trabajo educativo con los párvulos, sin embargo de esto la experiencia diaria que se vive dentro de las aulas demuestra lo contrario.

#### **Situación del conflicto**

Esta situación es observable en el jardín de infantes Génesis de la ciudad de Guayaquil, Provincia del Guayas, es en este jardín donde muchas veces por falta de iniciativa practican los mismos juegos o se les proporciona los mismos materiales a menudo incurriendo así en una

fatigosa monotonía, donde la parvularias no presentan nuevas posibilidades de juegos y de juguetes.

Los principales síntomas de esto es que los niños se muestran aburridos, apáticos y con poco interés a los juguetes que ya son conocidos por ellos, maestras desmotivadas que no amplían el rango de uso de los juegos y juguetes ya existentes en el jardín debido a la falta de tiempo, habilidad, iniciativa, no crean juguetes artesanales continuamente, utilizando todas las técnicas al alcance y materiales de desecho y reciclables, aunque existan las posibilidades de su adquisición industrial. Los niños y niñas pueden cooperar en la elaboración de los mismos.

### **Causas del problema**

Entre las causas principales se puede anotar la falta de conocimiento por parte de los educadores al no contar con talleres, seminarios, charlas en temas de creación y elaboración de juegos y juguetes y esto se proyecta en las maestras parvularias cuando no acrecientan actividades lúdicas atractivas y novedosas para el niño.

Entre las causas se puede mencionar:

- Las metodologías inadecuadas por parte de los docentes parvularios, carentes de creatividad e iniciativa.
- La falta de actualización y diferentes usos de materiales lúdicos.
- La falta de un espacio adecuado y disponible para la ampliación de nuevas adquisiciones de juegos y juguetes.

### **Consecuencias**

- El aburrimiento, poco interés, desmotivación, indisciplina, rechazo al juguete conocido.

- Maestras con predisposición a los diferentes usos que se le puede dar a un juguete.
- Maestras desmotivadas al no saber cómo emplear el mismo juguete para los diferentes contenidos del proceso enseñanza aprendizaje.

### **Delimitación del problema**

**CAMPO:** Educación Inicial.

**ÁREA:** Lúdica.

**ASPECTO:** Proceso de socialización en los párvulos.

**TEMA:** Actividades lúdicas como estrategias didácticas.

### **Planteamiento del problema**

Se observa hogares donde los niños no tienen con quien jugar o son hijos únicos o de edades distantes a sus hermanos, o son víctimas de los fenómenos de la migración, permaneciendo solos al cuidado de los abuelos o algún pariente el cual tampoco le dedica tiempo al juego. En ésta época de la competitividad los centros educativos tienen su parte, ya que en algunos de ellos también se trata de incorporar al niño al mundo del trabajo, lo cual no es negativo, lo malo es que no se le deja que goce su tiempo libre.

De tal manera que si observamos las cargas docentes y extracurriculares dejan muy poco margen de tiempo al niño para el juego libre, considerado incluso en ocasiones como algo banal. En cuanto al espacio, las modernas ciudades resultan escenario inadecuado para el

juego infantil, por el riesgo del tránsito y la ausencia de áreas previstas a tal fin.

Las viviendas carecen igualmente de condiciones para dicha actividad, y en las urbanizaciones es más frecuente que se prevean los espacios para los automóviles que para el juego de sus pequeños habitantes. Existen niños y niñas con carencias de [materiales](#) para desarrollar su psicomotricidad, por otra parte, manifiesta la existencia de adultos significativos quienes no ejercitan actividades Lúdicas y no estimulan a los niños y niñas con juegos y juguetes educativos en el hogar.

La [Educación](#) Inicial en nuestro país, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos, la falta de [integración](#) de los padres y representantes al proceso educativo de sus hijos.

No obstante se denota una marcada falta de actualización y preparación de los docentes, así como su creatividad e iniciativa se encuentra limitada al desconocer como llevar a cabo el juego aplicando aún modelos tradicionales al tener al niño sentado solo trabajando directamente en la hoja realizando actividades pasivas que no son del disfrute infantil.

Toda esta serie de factores básicos del nivel preescolar pueden afectar un proceso de socialización de los niños. En este sentido, es importante que tanto docentes como representantes entiendan, que el [juego](#) es una actividad a utilizar no sólo para entretener al niño, sino que, por el contrario, el [juego](#) es una de las [estrategias](#) más importantes dentro del complejo proceso de socialización del niño y que un juguete este

diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en si mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto cualquier área de desarrollo puede tener juguetes didácticos, y cualquier inteligencia puede promoverse por ellos.

### **Evaluación del problema**

El problema mencionado es:

**Delimitado:** El problema concretamente se evidencia en el jardín de infantes “Génesis” de la ciudad de Guayaquil, Provincia de Guayas. Y el proceso investigativo se lo realizará en el período lectivo 2010-2011.

**Evidente:** Porque sus manifestaciones son claras y observables empíricamente, donde se caracteriza falencias en el proceso de socialización de los niños, entre otras causas atribuibles falta de formación pedagógica de los docentes parvularios y ausencias de actividades lúdicas.

**Concreto:** Porque cumple un objetivo en el problema planteado y ofrece una solución adecuada.

**Relevante:** Es relevante por la importancia que tiene para el jardín de infantes “Génesis” y se requiere de resolución para el mejoramiento continuo de la institución.

**Contextual:** Porque la práctica social del contexto educativo involucra al jardín porque la sociedad demanda una educación inicial de calidad y calidez para la formación de futuros ciudadanos integrados y comprometidos con el grupo social.

**Factible:** Es realizable porque esta investigación cuenta con una extensa información bibliográfica, además se tiene la apertura incondicional de los directivos del jardín infantiles “Genesis” en donde se llevará a cabo la investigación.

## **Objetivos**

### **General:**

Evaluar el trabajo docente en el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización del niño.

### **Específicos:**

- Detectar problemáticas específicas en el manejo de actividades lúdicas en el aula.
- Demostrar las ventajas y/o desventajas de la actividad Lúdica como estrategia básica para el desarrollo de la socialización.
- Diseñar una guía didáctica sobre los diferentes usos que puede darse a los juguetes en la jornada diaria.

## **Justificación e importancia**

El estudio de la presente investigación es importante porque si nos referimos a educación inicial o temprana ésta es decisiva en el desarrollo y aprendizaje de los niños desde los primeros años de vida, capacitándoles para la integración activa en la sociedad. El juego y el juguete son pilares fundamentales en la educación inicial, puesto que en

esta etapa el niño desarrolla lo fundamental en la selección pertinente y secuencial de las actividades, partiendo de las más elementales pero que tenga la significación para los niños y niñas lo que quiere decir que en base a ellas se van desarrollando nuevas destrezas y a futuro construyendo nuevos aprendizajes.

Entonces la educación Inicial es el conjunto de estrategias que estimulan y conducen al niño a potenciar sus habilidades, capacidades, intereses y necesidades básicas en un marco de valores y lineamientos éticos, tanto de sus padres como de las personas que son responsables de sus cuidados y enseñanza, procurando así su desarrollo integral.

De acuerdo con las características que propone el currículo abierto y flexible se dará una atención especial en las actividades lúdicas, en las metodologías, estrategias y en la evaluación. Y es por ello que se conoce que una de las herramientas más valiosas dentro del proceso educativo de los niños en la educación inicial son el juego y el juguete, se vivencia que en la práctica diaria con los párvulos se cae en el error de pensar que un mismo recurso didáctico no pueda transformarse su utilización para las diferentes etapas evolutivas.

Esta investigación tiene como finalidad ampliar aspectos relacionados con la actividad lúdica significativa que el niño requiere para una buena educación inicial, garantizándole un adecuado proceso de sociabilización para lograr un óptimo avance escolar. Por este motivo se propone dar pautas adecuadas para las educadoras parvularias en cómo saber utilizar correctamente los recursos que nos proporciona el jardín, lo que se convierte en un escenario de trabajo con enfoques e iniciativas diferentes que vayan a la par de la dinámica de la etapa de educación y a la creciente necesidad de establecer nuevas maneras de llevar a cabo un

aprendizaje. El presente proyecto se justifica por los beneficios que ofrece en los siguientes aspectos:

**En lo cultural** se podría partir del hecho que la actividad lúdica es un elemento clave en el proceso de socialización del niño y el adolescente joven, en la formación de valores culturales, éticos, estéticos y la comprensión de las normas sociales, donde se puede mezclar el [teatro](#), la narrativa oral y la investigación.

**En lo Educativo** se fomentan la [observación](#), la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

**En lo psicológico** se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las [actitudes](#), la disciplina, el [respeto](#), la perseverancia, la tenacidad, la [responsabilidad](#), la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la [seguridad](#) en sí mismo, estimula la emulación fraternal, etc.

**En lo social** se propicia la camaradería, el [interés](#), el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de [solidaridad](#), dar y recibir ayuda, etc.

La implementación del proyecto tiene un alto nivel de impacto por los objetivos que persigue, orientar el proceso de socialización de niños y niñas hacia una verdadera formación integral. Además apreciarán los cambios operados en los niños en relación a las habilidades y destrezas adquiridas.

Los beneficiarios directos son la niñez del jardín Particular “Génesis” También se constituyen en beneficiarios los docentes ya que la práctica de las actividades lúdicas les permitirá desarrollar con mayor eficacia un aprendizaje significativo y constructivo en los educandos. Los padres/madres de familia mostrarán un interés a lo novedoso del proyecto, porque mejorarán las relaciones familiares y podrán integrarse en las actividades lúdicas con sus hijos.

Por lo tanto la propuesta es factible de realizar porque cuenta con la aprobación de la Directora, así como del respaldo y entusiasmo del personal docente, progenitores o representantes del alumnado de la Educación Inicial, más que nada porque están conscientes del espacio físico con que cuentan y la necesidad de que los niños aprendan jugando. Además se cuenta con la colaboración de facilitadores que capacitarán al profesorado en actividades lúdicas y creación de recursos didácticos.

## **Capítulo II**

### **Marco Teórico**

#### **Estado de Arte**

Sin duda la práctica de actividades lúdicas es tan antigua como la historia de la humanidad, no cabe duda que el distintivo más claro de la racionalidad e inteligencia es el juego. No se concibe a los animales inferiores (una lombriz, una mosca, una araña) jugando, haciendo travesuras o contando chistes. Se admite, eso sí, que animales superiores en la escala biológica tienen ocasionalmente actitudes que se asemejan a juegos rudimentarios del hombre.

Si se busca en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y se piensa que el juego va unido a la infancia.

Los Juegos no son una característica propia de las épocas recientes. Ya se sabe que los niños del paleolítico, hace ya unos 20 mil años, se entretenían con unas tiras de hueso amarradas a una cuerda, haciéndolas girar para producir un sonido parecido al mugido del toro. Se conoce también de figurillas de niñas hechas de piedra que seguramente eran entretenimiento de las más pequeñas. Aunque también hay teorías en las cuales se manifiesta que corresponden a figuras que se hacían para atraer la fertilidad.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los *etólogos* lo han identificado como un posible patrón fijo de

comportamiento en la *ontogénesis humana*, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Avanzando en la historia, desde que se desarrollan las primeras civilizaciones comienzan a repetirse los *juguets llamados arquetípicos*. Es decir, aquellos que son comunes y que se repiten en todas las épocas: muñecas, pelotas, cascabeles y figuras de animales. Son hechos de arcilla, metales, marfil o madera. En el valle del Indo se han encontrado pelotas hechas de cuero y de la civilización griega tenemos pelotas hechas de vejigas infladas. Los cascabeles se han encontrado en diversos lugares (Egipto, Grecia, Roma, América), se sabe que se utilizaban para espantar a los malos espíritus.

Si se retoma a las **tribus más primitivas**, se encuentra que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la **horda primitiva** subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres y su deambular nómada, los niños participaban desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía aunque el período lúdico de los niños eran muchos más cortos que sería en tiempos posteriores.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días se la encuentra en la literatura y el arte antiguo, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela grabada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejiga de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

En **Grecia** está el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los **Juegos Olímpicos**. Estos festivales olímpicos se celebraban

cada cuatro años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad afirmar su identidad nacional. No se sabe exactamente cuando se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes de 776 a. C, fecha oficial de su comienzo llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegido por el **armisticio**.

En **Roma**, solían elaborarse muñecas articuladas de marfil y era habitual jugar con dados y tabas; algunas vasijas griegas de cerámica pintada reproducen escenas de juegos de azar y el hallazgo de juguetes de barro es habitual en yacimientos arqueológicos de culturas dispares y de continentes distintos.

Pensadores clásicos como Platón Y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudarán “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos<sup>1</sup>.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, daba la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, solo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que permiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impidan el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos

---

<sup>1</sup> [http://vinculando.org/articulos/historia\\_y\\_evolucion\\_del\\_juego.html](http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html)

para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”. En otro fragmento menciona que “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de las edad futura”.

En la **Edad Media** se caracterizó por la relación estrecha que había entre el tipo de sociedad y los juguetes que utilizaban los niños: representaban soldados, armas, caballos. Una clara representación de la aristocracia feudal, con sus entretenimientos basadas en una variedad de torneos que se realizaban durante el año. Aunque se mantuvieron las pelotas y los cascabeles. Un elemento nuevo pasó a ser el vendedor de juguetes. Unos artesanos que recorrían fiestas y festivales para promocionar su producto.

La **Edad Moderna** tuvo como impulso la existencia de los gremios de artesanos que habían surgido en las ciudades desde el siglo XII en adelante. Con una mayor organización, en la que participaban los aprendices, los oficiales y los maestros, lograron fabricar una gran variedad de juguetes. Encontramos marionetas, muñecas, casas de muñecas, balancines y soldados de metal.

Esta característica se mantuvo por toda la Edad Moderna (XV al XVIII). Y va a ser precisamente durante el siglo XVIII que la elaboración de juguetes va a pasar a un nivel mayor. Quienes se dedicaron principalmente a la elaboración de juguetes mecánicos (articulados) fueron los relojeros, ya que tenían la experiencia de elaborar los complejos engranajes de sus relojes.

En el **siglo XVIII** se produce la **Revolución Industrial** y la fabricación de juguetes se masifica. Se producen en pequeñas industrias y en una gran variedad de formas y diseños. La madera empieza a ser

reemplazada por figuras de metal fundido y de hojalata. En la época en que se elabora una gran cantidad de juguetes de caballos, barcos, trenes, carruseles. Se mantienen las muñecas de trapo, a las que accedían los sectores más pobres de la sociedad industrial debido a su bajo costo y fácil elaboración. Es por ello que la gran parte de los juguetes de metal, con complicado sistema de engranaje, eran patrimonios de las familias más acomodadas de la burguesía.

En el **siglo XIX** cuando también aparecen los primeros juguetes hechos con efectos ópticos como los caleidoscopios y los zootropos (instrumentos en los cuales se podían observar imágenes de animales en movimiento).

En el siglo XIX se produce un cambio en las características de la sociedad industrial. Gracias a las actividades de presión social de los obreros, apoyados en partidos políticos que los representaban en los parlamentos europeos, se lograron introducir reformas al sistema de trabajo. Se prohibió en forma gradual el trabajo de los niños, por lo que les aumentó el tiempo de ocio. También se estableció el día domingo como descanso. Por otra parte se produjo un aumento en la incorporación de los niños a la escuela, apoyados por programas estatales que establecían la educación gratuita de los infantes.

A través de los siglos, uno de los campos más extensos, más variados y más ricos de la actividad humana ha sido el juego, juegan los chicos y los grandes, los hombres y las mujeres, los ricos y los pobres, los primitivos y los civilizados, los cultos y los ignorantes, los inteligentes y los tontos, los sanos y los enfermos, los buenos y los malos.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo

en la Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962,1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos del desarrollo. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir.

Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es ejemplo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje.

Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción. El juego es parte de su vida, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismo.

Hubo que esperar, sin embargo, la reflexión científica del siglo **XX** para desentrañar los secretos fascinantes del juego y descubrir y seguir los hilos y los resortes que ligan al juego con el desarrollo psicológico: el juego con la salud mental; el juego con la creatividad; el juego con el trabajo: el juego con los valores sociales; el juego con la paz y el progreso de los pueblos. Es en ese ambiente en que comienzan a surgir una serie de deportes que van a tener ocupados a los niños y fundamentalmente a los más adolescente. Nace el futbol, el tenis, el beisbol. Se inician competencias entre escuelas y principalmente universidades.

A comienzos del siglo XX nace el básquetbol, como un invento de un profesor de educación física en una escuela de Estados Unidos. Ahora el juego ya no es sólo juguete sino que es deporte.

Por fortuna, ahora se empieza a entender el juego como una proyección del ser humano y a capitalizarlo como un inapreciable y confiable diagnóstico de su personalidad: dime cómo juegas y te diré quién eres. Se conoce que el juego es una excelente cátedra de psicología del aprendizaje y de psicología de la maduración, además de un arsenal de conocimientos sobre el niño y el adolescente, en general, y sobre la cultura de un pueblo y la historia y devenir de la humanidad.

Al confrontarse con el fenómeno del “juego” es reencontrar una de las dimensiones más fascinantes de la vida, dimensión muchas veces desconocida u olvidada.

El tema adquiere una nueva importancia ahora que se ha superado muchas formas de esclavitud que negaban para las masas los aspectos lúdicos, que les escamoteaban sus derechos a jugar y a divertirse; ahora que, por lo menos a nivel de cátedra y de retórica, se han aceptado los principios de la democracia, y que es patrimonio de todos de que la vida no tiene que ser “un valle de lágrimas donde se gime y se llora”.

Durante **la década del 90** en casi toda América Latina se sancionaron leyes Educativas en las que en Nivel Inicial cobra particular importancia. Resulta importante señalar que en todas ellas se particulariza acerca de los objetivos de dicho nivel. De todos modos cabe destacar que prácticamente en todos los países se considera necesario que los docentes a cargo de los niños posean una formación específica que los capacite y habilite para tal fin.

En el **Ecuador** esta realidad es diferente ya que apenas el 24% de niñas y niños menores de cinco años acceden a servicios educativos en el país<sup>2</sup>.

La situación social, económica y política del país así como las condiciones de vida de las familias y las particularidades del ambiente escolar no cuenta con los insumos básicos que le permitan entregar productos de calidad, por ello viene soportando durante las últimas décadas “una permanente crítica por parte de todos los sectores de la sociedad al no constituirse en la piedra angular para el desarrollo del país.

A más de lo expuesto el sistema educativo es altamente estratificado debido a que la calidad de la enseñanza está supeditada a la situación socioeconómica familiar y del entorno, constituyendo a la escuela una institución reproductora de diferencias e inequidades sociales”.<sup>3</sup>

Es importante puntualizar que pese a la obligatoriedad de los 10 años de educación básica es precisamente en este nivel donde se evidencian algunos problemas que aún no han sido resueltos por parte de Estado como es la entrega de partidas docentes que permitan mejorar la oferta de servicios.

Los promedios nacionales manifiestan que en el actual Nivel Inicial –primer año de Educación Básica- hay 1 profesor(a) por plantel y 37 estudiantes por plantel.

Entre 1999 y el año 2006 se observan brechas entre la población urbana y rural que se mantienen a través del tiempo.

---

<sup>2</sup> <http://www.slideshare.net/vdelpilar2242/educacion-inicial-1706666>.

<sup>3</sup> MINISTERIO DE EDUCACIÓN, *Plan Nacional de Educación para Todos*, Período 2003-2015, Quito, Julio 2003.

**Cuadro N° 1**  
**TASA NETA DE ESCOLARIDAD**

INDICADOR %	ÁREA				PAÍS	
	1999		2006		1999	2006
	Ciudad	Campo	Urbano	Rural		
Educación Básica	-	-	93.16	86.82	87.8	90.8

FUENTE: MINISTERIO DE COORDINACIÓN DE DESARROLLO SOCIAL, Agenda de Desarrollo Social, Abril de 2007

Existe una marcada desigualdad en la calidad de enseñanza en las diferentes instituciones que proveen Educación Inicial. Los niños de clase social media y alta tienen la oportunidad de recibir una educación de calidad, inclusive la infraestructura en que se desenvuelven es adecuada para los niños y sus profesores son profesionales titulados en párvulos o pedagogía.

En cambio, los niños de clase baja asisten a instituciones que no están hechas para sus necesidades, la educación que se les brinda es de mala calidad, inclusive los “profesores” son personas de la misma comunidad capacitados para “enseñar”, o como sucede en muchas instituciones públicas los niños solo están ahí para ser cuidados por alguien, sin el objetivo de que aprendan.

Estas desigualdades finalmente acaban transformándose en carencias y en dificultades escolares en el futuro, que obviamente afectan más a unos grupos sociales que a otros.

Se considera a la **Educación Inicial** como el primer factor en relación con la equidad educativa, y esto se da porque al **estar escolarizado a tan temprana edad enriquece las experiencias personales y sociales.**

Además da la oportunidad de que tanto el padre como la madre trabajen, aumentando así los ingresos familiares y prolongando el tiempo de estudio de los hijos<sup>4</sup>.

### **Fundamentación teórica**

El juego en cuanto actividad permite que los niños reflejen la vida que les rodea. La imagen de la vida se manifiesta en el contenido del propio juego, en los papeles que interpretan, en el trato que se dan a las cosas, en las relaciones entre niños, en la forma en que caracterizan a los personajes, en sus actos y en las réplicas y conversaciones.

En los niños de más corta edad esta actividad ofrece un carácter marcadamente imitativo en sus acciones, conversaciones y réplicas, ellos reproducen lo que observan constantemente, y los niños de 5 años incluye en la representación que hace de la vida real sus conocimientos ya más generalizados, su interpretación de lo que lo rodea, sus deseos y sentimientos, así como las nociones que tiene, conseguidas no sólo a través de los relatos y cuentos que oye.

La experiencia práctica demuestra que el juego no surge en los niños por sí solo. Los niños no pueden reproducir lo que desconocen por completo, es necesario un conocimiento elemental de uno u otro fenómeno relacionado con la vida.

También se le considera al juego en una actividad pensante porque es un proceso mental que está dirigido a la solución de un problema determinado, la acción y el lenguaje son procedimientos fundamentales para resolver el problema que el juego plantea, actúa consigo mismo

---

<sup>4</sup> <http://www.docstoc.com/docs/891863/LAS-DESIGUALDADES-EN-LA-EDUCACION>.

reflejan sus preocupaciones, ansiedades, amarguras, inquietudes, alegría es decir lo que viven en el día a día<sup>5</sup>.

Al respecto, **Jean Piaget (1962, 1983)**<sup>6</sup> sostenía que una función principal de todos los organismos vivientes es adaptarse al ambiente, dicha adaptación es necesaria para la supervivencia y puede ser física, como cuando un cuerpo sobrecalentado suda para enfriar al cuerpo, o psicológica, como cuando las personas adaptan sus maneras de pensar para incorporar la nueva información que les ha sido presentada.

La adaptación física es necesaria para la supervivencia y el crecimiento del cuerpo; la adaptación psicológica asegura el crecimiento continuo de las estructuras intelectuales de la mente.

**Asimilación y ajuste.** La adaptación involucra dos procesos que por lo general ocurren de forma simultánea. La asimilación y el ajuste.

**La asimilación** significa tomar material nuevo exterior e incorporarlo a nuestras estructuras existentes. Es un sentido físico, el cuerpo asimila el alimento al digerirlo, desintegrándolo de manera que finalmente se convierta en parte del cuerpo mismo.

Del mismo modo, se puede asimilar nuevos materiales intelectuales – ideas, conceptos, puntos de vista – en las estructuras existentes de la mente de manera que esas nuevas ideas terminen por incorporarse en nuestros enfoques acerca del mundo.

---

<sup>5</sup> <http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/134/3Capitulo2.pdf>.

<sup>6</sup> Hughes, Fergus P. (2006). *“El juego su importancia y su desarrollo psicológico del niño y del adolescente”*. México: Trillas.

Por otra parte, **el ajuste** es el acomodo de la estructura como reacción al material recién incorporado. Así, el cuerpo se adapta a la comida mediante la salivación, mediante construcciones estomacales y el flujo de jugos gástricos para desintegrar la sustancia extraña, y finalmente mediante el crecimiento y de cambio.

De la misma manera, la mente se ajusta al nuevo material intelectual, como cuando una persona adapta su enfoque acerca de la vida, a una forma más sutil, después de incorporar una idea nueva. El hecho es que el crecimiento, ya sea físico o intelectual, no ocurriría al no ser que suceda tanto un proceso de **asimilación** como uno de **ajuste**.

**La asimilación y el ajuste** generalmente suceden al mismo tiempo, pero hay situaciones en las que uno ocurre en un grado mucho mayor que el otro.

El juego, según Piaget, es el dominio de la asimilación sobre el ajuste. Es decir, es la incorporación de material intelectual nuevo dentro de las estructuras cognitivas existentes sin la alteración correspondiente de las estructuras.

Como un ejemplo concreto se cita el siguiente ejemplo: Peter, de seis años, encuentra una caja de cartón vacía y determina que, para sus fines no es solo una caja si no un cohete espacial que lo llevará hasta la luna.

De este modo, Peter obliga a la realidad a adaptarse a su enfoque en lugar de adaptar su pensamiento para que se apegue a la realidad. El objeto con el que juega es, después de todo, solo una caja de cartón. Piaget se refirió al juego como la consolidación de conductas recién aprendidas: el niño primero aprende algo nuevo y luego repite lo que ha

aprendido una y otra vez hasta que se convierte en una parte establecida de su repertorio.

Piaget <sup>7</sup> en su teoría clasifica al juego en base al desarrollo en tres grandes manifestaciones: ***juego sensorio motor, juego simbólico y juego de reglas***, en síntesis cada uno de estos períodos se caracteriza por la reiteración motriz, en el primer caso; por la construcción de símbolos a partir de distintas capacidades, en el segundo; y, finalmente, por practicar y adquirir un grado de conciencia de la regla, para el último de estos tipos.

**1.- El juego sensorio motor** se basa en la repetición de movimientos, de ahí que sea un aspecto de la asimilación, o lo que es lo mismo: la repetición de un hecho para adaptarse y consolidar su resultado. Una vez aprendida la acción se repetirá una y otra vez, y este procedimiento es el juego. El placer funcional y el placer ser causa surgen de la repetición de acciones a medida que el niño las va dominando durante el desarrollo.

**A partir del nacimiento.- Desarrollo Sensorio motor.- Tipo: Juego Motor** (se elaboran respuestas motoras en respuesta a la estimulación sensorial).- Los niños pequeños antes de empezar a hablar, juegan con las cosas y las personas que tienen delante. Golpean un objeto contra otro, lo tiran para que se lo volvamos a dar, etc.

Exploran cuanto tienen a su alrededor y, cuando descubren algo que les resulta interesante, lo “**repiten**” hasta que deje de resultarles interesante. Y es importante señalar que el interés infantil no coincide con el del adulto.

---

<sup>7</sup> Navarro, Vicente (2002). “El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores”, Barcelona-España: Inde Publicaciones.

**2.- El juego Simbólico** ocupa un largo período de tiempo; al principio, este tipo de juego la misma función que el juego funcional en el desarrollo del pensamiento pre operacional, siendo este mecanismo el mismo de la asimilación, pero ahora para la organización y repetición del pensamiento en función de las imágenes y símbolos conocidos. Más tarde, también se asimilan e integran las experiencias emocionales en el niño, de manera que es frecuente la tergiversación de la realidad en forma de fantasía. Por último, el simbolismo se acerca más objetivamente a los demás y se caracteriza por una conciencia de lo real; se considera como **simbolismo colectivo**.

**A partir de dos años.- Desarrollo Pre operacional.- Tipo: Juego Simbólico** (se imitan movimientos y actividades como formas de expresión) (- Aunque hay distintos tipos de juego, muchos consideran el juego de ficción como el más típico de todos, el que reúne sus características más sobresalientes. Es el juego de “pretender” situaciones y personajes “como sí” estuvieran presentes.

Esta ausencia de cooperación entre jugadores ha llevado a Piaget a definir el juego simbólico como “**egocéntrico**”, centrado en los propios intereses y deseos. No se trata de la mera imitación de una persona concreta, sino del concepto mismo de cada rol social definido por sus acciones más características y, con frecuencia, exageradas.

**3.- El Juego de Reglas** es la última expresión del juego infantil, ya que se asemeja al comportamiento habitual del adulto. El autor distingue que la regla es practicada y que cada nivel de práctica corresponde un grado de conciencia de ella. La regla primeramente, es utilizada de manera egocéntrica; más adelante, se da una **cooperación naciente**, intentando dominar a los demás con la regla; finalmente, los juegos se regulan minuciosamente, distinguiendo con claridad la regla y sus matices.

Por otra parte, la **conciencia de la regla**, en primer lugar, también egocéntrica; es decir, que no existe un sentimiento de obligación, externo; posteriormente, la regla se percibe con un carácter sagrado; y, finalmente, se da la **reciprocidad de la regla**, es decir que se considera adecuado el intercambio de pareceres respecto a la regla.

**A partir de 6 años.- Desarrollo Operacional concreto.- tipo: Juego de Reglas** (se adoptan y respetan las reglas en un marco de interacción social).- El final del Nivel Inicial coincide con la aparición de este nuevo tipo de juego. Pero en todos los juegos de reglas hay que “**aprender**” a jugar, hay que realizar unas determinadas acciones y evitar otras, hay que seguir “**unas reglas**”.

Los preescolares se inician en estos juegos con las reglas más elementales y, sólo a medida que se hagan expertos, incorporarán e inventarán nuevas reglas.

En resumen, el juego en el enfoque cognitivo de desarrollo no es idéntico al aprendizaje, dado que no requiere la adaptación de nuestras estructuras mentales a la realidad. El juego involucra la consolidación de actividades físicas y mentales que se han aprendido. No obstante, el juego facilita el aprendizaje, ya que expone al niño a nuevas experiencias y a nuevas posibilidades de enfrentar el mundo.

La obra de Piaget, si bien ha recibido críticas por su marcada influencia de la biología y la lógica que limitan una real y completa interpretación de la psiques humana, no puede, sin embargo, ser desconocida.

Entre sus aportes se destacan la importancia que confiere al carácter activo del sujeto en el proceso del conocimiento, la interiorización como el

mecanismo que explica la obtención del conocimiento a través del tránsito de lo externo a lo interno y la elaboración de tareas experimentales sumamente ingeniosas que se han incorporado a las técnicas actuales de diagnóstico del desarrollo y permitieron un conocimiento mayor de las regularidades del desarrollo infantil.

Aunque Piaget no le confiere un papel esencial a la enseñanza en el proceso del conocimiento humano, su teoría ha tenido y tiene aun una notable influencia en la educación en distintos países del mundo. Sus aplicaciones se han realizado de forma fragmentada, fundamentalmente en escuelas privadas de enseñanza preescolar y escolar que tratan de superar la enseñanza tradicional o los enfoques conductistas.

Mientras que, para **Vygotsky** la interacción social fomenta al desarrollo. Y afirma: “El aprendizaje se despierta a través de una variedad de procesos de desarrollo que pueden operar sólo cuando el niño está interactuando con personas de su entorno y con colaboración con sus compañeros. Una vez que estos procesos han sido interiorizados, forman parte del propio logro de desarrollo independiente”<sup>8</sup>.

Vygotsky expresa en su teoría del desarrollo humano el valor que posee la interacción social en la construcción del conocimiento. Para este experto, el desarrollo se manifiesta como una interiorización de instrumentos culturales (por ejemplo, el lenguaje) que, si bien no están en el sujeto al nacer, igualmente le serán transmitidos a través del intercambio social con los adultos que lo rodean.

---

<sup>8</sup> Vygostky, (1978) L.S. Mind in Society Cambridge, M.A.: Harvard University Press, pág. 244.

Su teoría del aprendizaje conocida como socio histórica gira alrededor de las siguientes ideas básicas:

- Los Procesos Psicológicos Superiores (PPS) tienen un origen de naturaleza histórica y social.
- Los instrumentos de mediación (herramientas y signos) cumplen un papel fundamental en la constitución de tales PPS.
- Los PPS tienen un origen genético.

Según el Psicólogo Ruso, en el desarrollo cultural del niño toda función psicológica aparece dos veces. En primer lugar, fuera de él, a nivel social, las interacciones con los demás (por eso en un proceso interpsicológico intersubjetivo).

En segundo lugar, es un proceso intrapsicológico intrasubjetivo, porque se da a nivel individual en el plano mental y transforma, en consecuencia, la mente del propio sujeto.

Esta idea resulta clave en el pensamiento vigotskiyano y se encuentra relacionada con lo que se conoce como Ley genética general del desarrollo cultural o Ley de la doble formación.

El niño realiza un proceso de internalización de aspectos de la realidad que incorpora a través de sucesivas transformaciones, al plano mental. Dicho de otro modo, los contenidos externos no “se copian en la conciencia); por el contrario, le “crean conciencia” al niño.

La internalización del mundo es una construcción interna en la que no sólo interviene el bagaje genético del sujeto con dicho mundo por medio de intermediarios o elementos mediadores.

Los mediadores son instrumentos que transforman la realidad en lugar de imitarla, porque favorecen la adaptación activa a la realidad en el sentido de poder modificarla.

En este sentido, Vigotsky reconoce dos tipos de instrumentos mediadores:

1.- La herramienta más sencilla, que al actuar directo sobre el objeto lo modifica. Este podría ser el caso de un escultor que con su martillo golpea un mármol y modifica su naturaleza al darle una forma determinada a la escultura. Por su parte, la escultura misma también influye en el artista en la medida en que éste la transforma.

2.- La herramienta que, además de ser un producto cultural está formada por sistema de signos o símbolos que median en nuestras acciones. Por ejemplo el sistema de signos más empleado por la humanidad es el lenguaje oral, pero existen otros sistemas que le permiten al hombre interactuar con la realidad; ellos son, entre otros, los sistemas de lecto-escritura, de medición, de numeración, entre otros.

Vigotsky incluyó en sus trabajos diferentes ejemplos acerca de la reconstrucción del significado exterior en significado interior Juan Ignacio Pozzo cita uno relacionado con la transformación del movimiento de asir en acto de señalar.

“Al principio el bebé intenta tomar un objeto estirando su mano hacia él, pero no lo alcanza. Su madre, que lo ve, interpreta sus deseos y le acerca el objeto. De esta forma, mediante su acción, el niño ha provocado la intervención de una acción mediadora que le facilita el objeto. Poco a poco, esa mediación se va interiorizando y el niño, al estirarse hacia el objeto, no dirigirá en realidad su acción a éste sino a su madre.

Ya no intentará tomar directamente el objeto sino que lo señalará para que su madre se lo acerque. Ello producirá una transformación física en la propia acción que se simplificará y adquirirá un significado que inicialmente no tenía.

Ese significado hubiera sido imposible sin la intervención de otra persona atribuyendo sentido e intenciones a la conducta del niño”

Estas concepciones de Vigotsky tienen una particular importancia en el quehacer educativo, dada la relevancia que el autor le otorga al rol del mediador en el proceso de facilitación externa.

En el caso de los niños del Nivel Inicial, uno de los principales mediadores o facilitadores externos sería el docente quien, en la interrelación de sucesivos intercambios promueve el desarrollo psicológico del niño, posibilitando que el mismo se apropie de los instrumentos culturales para después poder reconstruirlos en su interior.

Para Vigotsky el proceso de aprendizaje se inicia en el entorno del niño, quien paulatinamente y progresivamente se apropia de las diferentes herramientas de mediación o domina formas más complejas de la misma herramienta. Es así como la interacción con los otros, va a dar lugar a que el niño pueda alcanzar aprendizajes de nivel superior.

Por su parte, el desarrollo conlleva una reorganización psicológica permanente. Esta reorganización en el hombre no se produce cambiando “algo elemental” por algo de mayor complejidad”. Por el contrario, son procesos de integración entre lo elemental y lo complejo que corren por el largo camino de la apropiación de la cultura en todas sus manifestaciones: la ciencia, la tecnología y los valores sociales, los que se

brindan principalmente a partir de la enseñanza y del aprendizaje escolarizado.

## **LA ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO (ZDP)**

Vigotsky define así al ZDP: “El área de desarrollo en la que un niño puede ser guiado en el curso de la interacción por un compañero más avanzado ya sea adulto o compañero de clase. No hay una zona clara que exista independientemente de la actividad común. Más bien es la diferencia entre lo que los niños pueden hacer independientemente y lo que pueden hacer con ayuda de otros, se hace una persona más capaz. La zona, por tanto se crea con el curso de la interacción social”<sup>9</sup>.

Para Vigotsky todo niño tiene, en cualquier dominio del conocimiento, un nivel de desarrollo real que es posible evaluar de acuerdo a lo que él sabe o puede hacer, y un potencial de desarrollo dentro de dicho dominio. Vigotsky llamó a la distancia entre ambos Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y le dio un sesgo relacionado claramente con la maduración.

El autor plantea que la ZDP define aquellas funciones que aún no han madurado pero que se hallan en procesos de maduración; funciones que han de madurar mañana, pero que ahora se encuentra en estado embrionario. Esas funciones podrían ser descriptivas como los “brotes” o las “flores” del desarrollo. Según el psicólogo ruso, entonces, existen dos niveles de desarrollo:

- **Nivel de desarrollo real o afectivo.** Relacionado con lo que el sujeto puede hacer de manera autónoma, sin ayuda de otras personas o mediadores externos y que representan lo que ya fue internalizado.

---

<sup>9</sup> Tudege, Jonathan RH. (1992) <<Process and Consequences of Peer Collaboration: A Vygotskian Analysis>>, Child Development.

- **Nivel de desarrollo potencial.** Tiene que ver con lo que el sujeto sería capaz de hacer con ayuda de otras personas o mediadores externos.

Entre estos dos niveles se encuentra la ZDP, que es la distancia que existe entre el nivel real de desarrollo para resolver un problema con autonomía y el nivel de desarrollo potencial, bajo la guía de un adulto o en colaboración con un par más avanzado.

### **LA ZDP (Zona de Desarrollo Próximo) y el Juego**

Vigotsky considera que el juego puede ser explicado como una actividad a través del cual el pequeño se introduce y participa en el mundo de la cultura que lo rodea. El juego es elaboración, creación, expresión. Tiene un papel central en el desarrollo del niño y participa en los procesos que implica la creación de zonas de desarrollo próximo.

Pero hay que aclarar que, así como no toda enseñanza o aprendizaje generan ZDP, no todos los juegos en los que participa el niño lo hacen.

Solamente la generan aquellos juegos en los que se establece una situación imaginaria (es decir, juegos de carácter simbólico) y la sujeción a determinadas pautas de conducta (en otras palabras, reglas de juego).

Si se observa un grupo de niños jugando a las visitas, se notará que en el escenario simbólico se encuentra a los dueños de casa y a los visitantes, cada uno interpretando su rol. Aparecerán reglas establecidas socialmente (por ejemplo de cortesía), que es posible observar en algunos diálogos y acciones que se realizan los niños como:

- ¿Qué tal señora? ¿Cómo le va?
- ¿Muy bien y usted?
- ¿Desea beber algo? Ahora le voy a servir un té (va a buscar tazas y tetera y hace como que sirva el té).
- Y sus hijos, ¿cómo están?

Puede verse así que los dueños de casa reciben a las visitas, les ofrecen el té y se tratan de usted. También se contemplan la presencia de una definición social de la situación, ya que cada uno cumple su rol y actúa de acuerdo a las normas que se pueden generar en un acontecimiento de este tipo.

Para Vigotsky el propio juego, de acuerdo a las necesidades de los niños, se puede ir ampliando y modificando. Así, las situaciones de juego, en la medida en que el niño adquiera mayor grado de conciencia sobre las pautas de conducta (reglas) y sobre los comportamientos previsibles o verosímiles dentro del escenario simbólico construido, pueden considerarse como potenciales de desarrollo.

Dicho de otra manera, a través del juego los niños se pueden situar en un escenario imaginario que les da la posibilidad de interpretar roles correspondientes al mundo adulto, a los que de otra manera aún no podrían acceder. Por otra parte, es el mismo juego el que permite la expansión de situaciones lúdicas con sus contenidos, procedimientos y estrategias que se originan en el cumplimiento de las normas sociales que se representan en él.

De esta manera Vigotsky señala: “la acción en la esfera imaginativa, en una situación imaginaria, la creación de propósitos voluntarios y la formación de planes de vida reales e impulsos volitivos aparecen a lo largo del juego, haciendo del mismo el punto más elevado

del desarrollo preescolar. El niño avanza esencialmente a través de la actividad lúdica. Solo en este sentido puede considerarse al juego como una actividad conductora que determina la actividad del niño”.

Vigotsky afirma que: “el juego y el lenguaje representan el intento más fundamental para trascender el aquí y ahora y poder así construir modelos simbólicos que permitan entender la realidad”<sup>10</sup>.

El juego es una estrategia indispensable en la Educación Inicial para la socialización, a la vez que se puede utilizar como recurso no sólo para actividades en lo lingüístico y lógico matemática sino que a la vez poder estimular el desarrollo integral de niño; por ello que cabe destacar las investigaciones hechas por el Proyecto Zero sobre el desarrollo del potencial humano en la Universidad de Harvard donde surge la propuesta del Dr. Howard Gardner de la teoría de las inteligencias múltiples.

En esta teoría Gardner considera que: “todos nacemos con potenciales marcados por la genética, pero que pueden ser desarrollados gracias a los estímulos procedentes del medio ambiente, a nuestras experiencias, a la educación que recibimos, etc.”<sup>11</sup>.

Y explica que no existe una sola inteligencia sino varias (8 hasta el momento, según la propuesta más actual) y que todos poseemos capacidades similares, con la particularidad de que siempre somos más hábiles para hacer unas cosas que para hacer otras<sup>12</sup>.

En 1982, Howard Gardner, propuso la teoría de las Inteligencias Múltiples; y ésta teoría de las inteligencias están influyendo de manera

---

<sup>10</sup> Escuela para educadores Enciclopedia de Pedagogía Práctica Nivel Inicial pág. 240

<sup>11</sup> Robles, Ana (2007) “Inteligencias Múltiples”.  
[http://sepiensa.org.mx/contenidos/f\\_inteligen/intro\\_1.htm](http://sepiensa.org.mx/contenidos/f_inteligen/intro_1.htm).

<sup>12</sup> Zarandona Martínez, Irene (2002). “Inteligencias Múltiples” Barcelona-España: Paidós.

significativa en la educación, pues que ahora se busca un aprendizaje más integral que desarrolle todas las capacidades de la persona:

**Inteligencia Lingüística.** Capacidad de pensar en palabras y de utilizar el lenguaje para comprender, expresar y apreciar significados complejos. Es una característica humana indispensable para la convivencia social.

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Juguetes con voces y sonidos con formato ordenador.
- Muñecos interactivos.
- Teléfonos con voces.
- Micrófonos karaokes de juguete.
- Juguetes representativos de medios de transporte: (avión, bus, auto, coche,..).
- Objetos que representen instrumentos de la vida real.
- Títeres
- CD's de canciones.
- DVD's temáticos.
- Cuentos.
- Cubos con imágenes (animales, expresiones, etc.)
- Bits de lectura.
- Tarjetas para construir frases.
- Casita de juguete.

**Inteligencia Lógico-Matemática.-** Capacidad de razonamiento lógico: incluye cálculos matemáticos, pensamiento numérico, capacidad para problemas de lógica, solución de problemas, capacidad para comprender conceptos abstractos, razonamiento y comprensión de relaciones.

Gardner expresa: “En nuestra sociedad, sin embargo, hemos puesto las inteligencias lingüística y lógico-matemática, en sentido figurado, en un pedestal. Gran parte de nuestro sistema de evaluación se basa en esta preponderancia de las capacidades verbales y matemáticas cuando el objetivo del jardín debería ser el de desarrollar las inteligencias y ayudar a la gente a alcanzar los fines vocacionales y aficiones que se adecuen a su particular espectro de inteligencias. La gente que recibe apoyo en este sentido se siente más implicada y competente y, por ende, más proclive a servir a la sociedad constructivista” (*Howard Gardner “1995” “Inteligencias Múltiples” Ediciones Paidós Ibérica-España*)

Además enfatiza el hecho de que todas las inteligencias son igualmente importantes y, aunque el problema sería que el sistema escolar vigente no las trata por igual sino que prioriza la inteligencia lingüística y lógico-matemática.

Para Gardner es absurdo que se siga insistiendo en que todos los niños aprendan de la misma manera; sostiene que los contenidos se podrían presentar de formas muy diversas que permitan al niño asimilarlos partiendo de sus capacidades y aprovechando sus puntos fuertes.

### **Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

Educativos electrónicos de todo tipo preferentemente con demostración gráfica que aborden resolución de problemas.

- Juegos de engranaje.
- Juguetes avanzados de dibujo.
- Rompecabezas lógicos, numéricos de conjuntos diversos.
- Calculadoras de juguete.

- Instrumentos científicos de juguete.
- Pirámide.
- Cajas de formas y colores.
- Figuras geométricas de madera y plástico.
- Clavijeros.
- Juguetes mecánicos y de cuerda, electrónicos.
- Dominós de letras y números.
- Juegos de arquitecto, constructores.
- Ábacos, contadores.
- Tabla de operaciones aritméticas.

**Inteligencia Musical** es la capacidad para cantar bien, ejecutar instrumentos musicales, componer; comprender y apreciar la música. Se manifiesta por la facilidad para identificar sonidos diferentes, distinguir los matices de su intensidad, captar su dirección, recordar melodías, tener buen sentido del ritmo o simplemente, disfrutar de la música.

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Educativos electrónico con sonidos y ritmos musicales.
- Micrófono de juegos imitativos.
- Reproductores de CD.
- Radio y tocadiscos de juguete.
- Instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, Xilófono, piano, corneta, entre otros.
- Equipos de percusión: tambores, pandereta, y otros objetos sonoros.
- Cajas de música.

**Inteligencia Espacial.**- La inteligencia visual – comprende una serie de habilidades como: reconocimiento y elaboración de imágenes visuales, distinguir a través de la vista rasgos específicos de los objetos, creación de imágenes mentales, razonamiento acerca del espacio y sus dimensiones, manejo y reproducción de imágenes internas y externas.

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Rompecabezas de imágenes de animales, plantas.
- Legos.
- Laberintos.
- Domino de figuras geométricas, animales y colores.
- Juegos electrónicos con gráficos.
- Bloques.
- Juegos de engranaje.

**Inteligencia Cinestésico-Corporal.**- Capacidad para utilizar el cuerpo con destreza para resolver problemas, crear productos o presentar ideas o emociones, así como “... sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad... Se aprecia en personas que se destacan en actividades deportivas, danza, expresión corporal y/o trabajos de construcción, utilizando diversos materiales concretos. También en aquellos que son hábiles en la ejecución de instrumentos” <sup>13</sup> .

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Juegos de arrastre.
- Gateadores.

---

<sup>13</sup> Giorgis, Nidia (2007). “*Perfil de inteligencias múltiples*”. Boletín electrónico No. 05. [http://ingenieria.url.edu.gt/boletin/URL\\_05\\_BAS03.pdf](http://ingenieria.url.edu.gt/boletin/URL_05_BAS03.pdf).)

- Pantallas de dibujo.
- Cuerdas para saltar.
- Muñecos o títeres.
- Objetos para lanzar (platillos, balas, etc.).
- Pastas de moldear.
- Pelotas, hula hoop.
- Caballo para montar, de plástico o de madera.
- Sonajero.
- Arco y flecha.
- Tiro al blanco.
- Raqueta.
- Patines.
- Juegos de herramientas diversas:
- Caña de pescar.
- Juego de pompas de jabón.
- Moldes para juego de arena.
- Palitos chinos.

**Inteligencia Interpersonal** es la capacidad para trabajar de manera efectiva con la gente, de relacionarse con ella demostrando empatía y comprensión. Esta capacidad implica "... entender a otras personas: lo que les motiva, cómo trabajan y cómo trabajar con ellos de manera cooperativa." (*Ibid*) Es común encontrarla en vendedores, docentes, administradores, terapeutas y personas que se dedican a las relaciones públicas, a la mercadotecnia o que realizan actividades en ministerios religiosos.

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Juegos de mesa diversos: damas, parchís,

- Monopolio, lotería, dominós
- Juguetes para actividades colectivas:  
herramientas e implementos laborales, carretilla,  
disfraces, tienda de campaña y juguetes de campismo.
- Bus y mini autos.
- Accesorios para juegos de imitación: muñeca.
- Animales de plástico, madera y peluche, títeres.
- Juegos de comedor, sala, cuarto, escuela.

**Inteligencia Intrapersonal** es la capacidad correlativa a la interpersonal, pero orientada hacia adentro. Es "... la habilidad de la introspección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una autoimagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio. La evidencian las personas que son reflexivas, de razonamiento acertado y suelen ser consejeras de sus pares".

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Juguetes electrónicos de manipulación individual.
- Juguetes que representen objetos de la vida adulta (CD, máquinas fotográficas, teléfonos,...).
- Calidoscopio.

**Inteligencia Naturalista** es la capacidad para hacer distinciones en el mundo de la naturaleza y usar este conocimiento de manera productiva. Con ella, el sujeto se orienta al redescubrimiento del mundo natural, para develar los misterios del planeta y sus elementos.

**Juguetes apropiados para desarrollar esta inteligencia:**

- Lupa.

- Microscopio.
- Juegos ecológicos.
- Equipos de jardinería.
- Animales y plantas de juguete en miniatura.
- Mascotas para cuidar.

### **Fundamentación legal**

***La Visión del Sistema Educativo Ecuatoriano*** es de un sistema educativo nacional integral reintegrado, coordinado, descentralizado y flexible, que satisface las necesidades de aprendizaje individual y social, que contribuye a fortalecer la identidad cultural, a fomentar la unidad de la diversidad, a consolidar una sociedad con conciencia intercultural, que fortalezca al país pluricultural y multiétnico, con una visión universal, reflexiva, crítica participativa, solidaria y democrática; con conocimiento, habilidades y valores que aseguren condiciones de competitividad, productividad y de desarrollo técnico y científico para mejorar la calidad de vida de los ecuatorianos y alcanzar un desarrollo sustentable en el país.

**La Misión del Sistema Educativo Ecuatoriano** es ofertar a través de sus instituciones educativas, una educación de calidad, equidad, inclusión, pertinencia, participación, rendición de cuentas, diversidad, flexibilidad y eficacia, que articule los diferentes componentes del sistema nacional de educación a través del compromiso y participación de la sociedad en la construcción e implementación de una propuesta educativa que procure el desarrollo humano y satisfaga los requerimientos socioeducativos de la comunidad <sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> [http://www.oei.es/quipu/ecuador/Plan\\_Decenal.pdf](http://www.oei.es/quipu/ecuador/Plan_Decenal.pdf).

En el Código de la Niñez y Adolescencia título III derechos, garantías y deberes, capítulo II, derechos de supervivencia **Art. 26** señala: **Derecho a una vida digna.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral.

Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, **recreación y juego**, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos.

Y en el capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo en su **Art. 38** manifiesta: **Objetivos de los programas de educación.-** la educación básica y media asegurarán los conocimientos, valores y actitudes indispensables para: a) Desarrollar la personalidad, las aptitudes y la capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

Además en **Art. 48.- Derecho a la recreación y al descanso.-** Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a la recreación, al descanso, al juego, al deporte y más actividades propias de cada etapa evolutiva.

Es obligación del Estado y de los gobiernos seccionales promocionar e inculcar en la niñez y adolescencia, la práctica de juegos tradicionales; crear y mantener espacios e instalaciones seguras y accesibles, programas y espectáculos públicos adecuados, seguros y gratuitos para el ejercicio de este derecho.

Los establecimientos educativos deberán contar con áreas deportivas, recreativas, artísticas y culturales, y destinar los recursos presupuestarios suficientes para desarrollar estas actividades

El Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia dictará regulaciones sobre programas y espectáculos públicos, comercialización y uso de juegos y programas computarizados, electrónicos o de otro tipo, con el objeto de asegurar que no afecten al desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.<sup>15</sup>

Por otra parte, la Constitución de la República del Ecuador, título II Derechos, capítulo segundo, **Derechos del buen vivir**, sección quinta **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. Las personas, familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.<sup>16</sup>

Por otro lado en la Educación Inicial Ecuatoriana su objetivo general oferta condiciones necesarias para: Un desarrollo integral de niñas y niños menores de 5 años a través de una educación temprana de calidad con equidad, que respete sus derechos, la diversidad, el ritmo natural de crecimiento y aprendizaje que fomente valores fundamentales, incorporando a la familia y a la comunidad en el marco de una concepción inclusiva.

Para conseguir su objetivo general, la Educación Inicial se compromete a: Incentivar procesos de estructuración del pensamiento, la expresión la comunicación oral y grafica y la imaginación creadora.

---

<sup>15</sup> Revista Judicial <http://www.derechoecuador.com>

<sup>16</sup> [http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion\\_de\\_bolsillo.pdf](http://www.asambleanacional.gov.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf)

Estimular y fortalecer los procesos de desarrollo de los sistemas sensorios-motrices de las niñas y niños de crecimiento socio-afectivo y de los valores éticos.

Satisfacer las necesidades específicas originarias por los factores negativos nutricionales, biológicos, psicológicos como familiares y ambientales y prevenir su aparición. Favorecer el desarrollo de hábitos de higiene, solidaridad, convivencia social, cooperación y conservación del medio ambiente. Fortalecer las capacidades familiares de apoyo a la educación de sus hijos e hijas, en un ambiente familiar y comunitario con altos niveles de comunicación y afecto.

El juego proporciona un mundo imaginario que el niño puede dominar. Es la base para la estructuración del lenguaje. Tiene el exclusivo poder de establecer relaciones interpersonales y brinda oportunidades para el dominio del cuerpo físico, además fomenta el interés y la concentración y la investigación del mundo material.

Por medio del juego se aprenden roles del adulto, es un modo dinámico de aprender. El juego es vitalizador y esencial para la supervivencia de los humanos.

El derecho al juego está reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño adoptados por la Asamblea General de la O.N.U. el 20 de Noviembre de 1959, principio 7: “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”<sup>17</sup>.

---

<sup>17</sup> Triana de Riveros, Blanca Isabel (2002). *“Derecho de los niños”*. Bogotá-Colombia: Sociedad de San Pablo.

Si la educación es un derecho universal, la educación inicial es un derecho para todos los niños. Esta debe darse en un plano de igualdad y equidad, sin ningún tipo de discriminación adaptándose a los diferentes intereses de los niños, capacidades, necesidades y sobre todo su cultura.

La Educación Inicial está regida por la Ley N° 127 de Educación y Cultura, del 15 de Abril de 1983, en que la Cámara Nacional de Representantes considera:

La necesidad de armonizar las normas sobre educación con los principios constantes en la Constitución Política.

1.- La utilidad de recoger las experiencias y el resultado del amplio debate en materia educativa realizado entre los funcionarios del Ministerio de Educación y los representantes de los distintos sectores que conforman el área educativa.

2.- Que es necesario, de conformidad con la estructura actual del Ministerio de Educación, dictar una Ley específica consagrada únicamente a la educación, por las particularidades que tiene ese sector.

**Nota:** Su actual denominación es Ministerio de Educación y Cultura.

3.- Que es preciso establecer un marco claro y mecanismos ágiles para el desenvolvimiento de la educación nacional.

Y en el ejercicio de la facultad contemplada en el **Art. 66** de la Constitución; expide la siguiente: **Ley Orgánica de Educación. Título I. Principios Generales.-**

**Capítulo I: Objeto de la Ley. Art. 1.- (Objeto).**- La presente Ley tiene como objeto fijar los principios y fines generales que deben inspirar y orientar la educación, establecer las regulaciones básicas para el

gobierno, organización y más funciones del sistema educativo y determinar las normas fundamentales que contribuyen a promover y coordinar el desarrollo integral de la educación.

**Capítulo II: Principios y fines. Art. 2.- (Principios) La educación se rige por los siguientes principios:**

- a) Todos los Ecuatorianos tienen el derecho a la educación integral y a la obligación de participar activamente en el proceso educativo nacional;
- b) Es deber y derecho primario de los padres, o de quienes los representan dar a sus hijos la educación que estimen conveniente.
- c) El estado vigilará el cumplimiento de este deber y facilitará el ejercicio de este derecho;
- d) El estado garantizará la libertad de enseñanza de conformidad con la Ley;
- e) La educación es laica y gratuita en todos los niveles. El Estado garantiza la educación particular;
- f) La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal;
- g) La educación se rige por los principios de unidad, continuidad, secuencia, flexibilidad y permanencia;
- h) La educación promoverá una auténtica cultura nacional, esto es enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano.

**Art. 3.- (Fines).- son fines de la Educación Ecuatoriana:**

- a) Preservar y fortalecer los valores propios del pueblo ecuatoriano, su identidad cultural y autenticidad dentro del ámbito latinoamericano y mundial;

- b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país;
- c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional, cultural y económico del pueblo y superar el subdesarrollo en todo sus aspectos;
- d) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social;
- e) Atender preferentemente a la educación preescolar, escolar, la alfabetización y la promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados; y,
- f) Impulsar la investigación en las aéreas: técnica, artística y artesanal.

Para cumplir a cabalidad con los fines de la educación, el Ministerio promoverá la participación activa y dinámica de las instituciones públicas y privadas y de la comunidad en general.

Y en el **Título II de la Estructura del sistema educativo.- Capítulo 1 Estructura General.- Art. 8.- (Nivel Inicial).**- La educación en el nivel Educación Inicial tiende al desarrollo del niño y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como su integración a la sociedad con la participación de la familia y el Estado<sup>18</sup>.

La Educación Inicial atiende a niños y niñas menores de 5 años; de 0 a 2 años corresponde la atención al Ministerio de Inclusión Económica y Social en coordinación con el Ministerio de Educación, de 3 a 4 años es responsabilidad del Ministerio de Educación.

---

<sup>18</sup> Vásquez López MSc, Dr. Guillermo (2005). "Legislación Educativa Derecho Parlamentario en la Educación". Quito-Ecuador.

La educación preprimaria se ofrece en los jardines de infantes; dura un año lectivo y está destinada a niños de 5 a 6 años de edad. Los establecimientos de este nivel que dispongan de los recursos necesarios, pueden organizar un periodo anterior para niños de 4 a 5 años. El año lectivo de educación preprimaria es un principio obligatorio por constituir parte de la educación básica.

La educación en el Nivel Inicial tiende al desarrollo del niño y sus valores en los aspectos motriz, biológico, psicológico, ético y social, así como a su integración a la sociedad con la participación de la familia y el Estado. La educación preprimaria mira a desarrollar y fortalecer el proceso de formación de hábitos, destrezas y habilidades elementales para el aprendizaje.

**Las actividades afectivo-sociales fomentan** la satisfacción de las necesidades e interés de los niños, en un proceso continuo de evolución de impulsos que constituye el aspecto energético más importante del crecimiento y desarrollo infantil, para facilitar la realización con las personas y el ambiente que les rodea.

**Las actividades psicomotrices promueven** el desarrollo del dominio corporal, en estrecha relación con la afectividad y los conocimientos para lograr coordinación, rapidez, precisión, fuerza muscular.

**Las actividades cognoscitivas propician** el desarrollo del conocimiento ligado a aspectos afectivo social y psico-motriz en acciones recíprocas y correlacionadas.

La programación está elaborada por actividades para lograr los dominios previstos en el plan, en un contexto globalizador e integrador.

El niño permanece en el Jardín de Infantes un tiempo que no excede a las cuatro horas diarias. En este lapso **desarrolla las actividades alrededor del juego**, con el siguiente ordenamiento: **a) Actividades Iniciales** [30 minutos]: recibimiento a los niños; limpieza; auto-control de asistencia; planificación conjunta del trabajo; **b) Actividades Programáticas** [90 minutos]: de aula y al aire libre; **c) Refrigerio** [15 minutos] **y recreo** [30 minutos]; **d) Juego de Rincones** [60 minutos]; **e) Actividades Finales** [15 minutos]: resumen o recuento de actividades; preparación para el retorno al hogar <sup>19</sup>.

El Ecuador, en Junio del 2002, aprueba y publica una propuesta educativa para todos los niños y niñas del país, el Referente Curricular, el mismo que propone como líneas metodológicas privilegiadas al juego y al arte.

Se propone el juego como la línea metodológica básica porque es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño.

En la infancia el juego tiene un fin en sí mismo y va acompañado por sentimientos de alegría, de satisfacción y de tensión; es intrínsecamente motivador; estimula sus capacidades físicas, intelectuales y afectivas, su fantasía y su imaginación.

El juego es el método por excelencia gracias al cual el niño y la niña viven experiencias de relación consigo mismo, con su entorno social, con el medio natural y con la transcendencia.

Por el juego, la niña y el niño tienden a la representación, a la simbolización y a la abstracción del acto del pensamiento. Por él se

---

<sup>19</sup> Recopilado por UNESCO-IBE (<http://www.ibe.unesco.org/>) Datos Mundiales de Educación. 7ª edición, 2010/11.

expresan en todos los lenguajes, se concentran, se disciplinan, se organizan, planifican, resuelven problemas, crean, respetan comparten, desarrollan el sentido del humor<sup>20</sup>.

El juego como la actividad medular del currículo: a diferencia de lo establecido en el Referente Curricular, se considera también al juego como otro de los elementos articuladores de la estructura del currículo intermedio, puesto que se lo asume como la actividad determinante del desarrollo del niño y la niña.

Es el escenario dramatizador de este currículo y en él se fundamentará el quehacer educativo del mediador o mediadora. En esencia, el niño se desarrolla mediante la actividad lúdica, ya que produce cambios de aptitudes y en la conciencia.

El juego es una fuente de desarrollo y crea la zona de desarrollo potencial, la acción en un campo imaginario, en una situación ficticia, la creación de una intensión espontánea, la formación de un plano de vida, de modificaciones voluntarias, todo esto surge en el juego.

Y se plantea en el más alto nivel del desarrollo siendo así que el juego es una de las principales actividades de los niños donde crean un lugar especial en su vida, todos los niños juegan y a todos les gusta jugar, ya que ello les proporciona una enorme alegría.

Es la expresión más genuina del niño como persona, por medio de acciones que se ubican dentro de límites temporales y espaciales determinados, en algunos casos según reglas libremente expresados, tiene un fin en sí mismo y va acompañado de sentimientos de alegría,

---

<sup>20</sup> Ministerio de Educación, Cultura, Deportes y Recreación.- Ministerio de Bienestar Social Programa nuestros niños.- Volemos Alto Referente Curricular

satisfacción, atención; es una acción seria en la que los niños juegan a lo que los adultos trabajan y donde ponen en evidencia su fantasía<sup>21</sup>.

### **Variables de la investigación:**

- **Variable Independiente:**

La aplicación de las actividades lúdicas como estrategia didáctica en la educación inicial.

- **Variable Dependiente:**

Socialización de los párvulos en el jardín de infantes.

Propuesta de una guía didáctica.

### **Definiciones conceptuales:**

**Lúdica** proviene del latín **ludus**. Lúdica dicese de lo perteneciente o relativo al juego. La lúdica se entiende como una dimensión del desarrollo de los individuos, siendo parte constitutiva del ser humano. El concepto de lúdica es tan amplio como complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica como estrategia didáctica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de

---

<sup>21</sup> Educación Inicial de los niños de cero a cinco años (Julio 2002 pág. 62) Quito.

actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

**Las actividades lúdicas** Son acciones que posibilitan a las personas en su desarrollo integral: crecer por dentro y por fuera, disfrutar de la naturaleza, el arte, los otros, e incluso, de uno mismo, y se caracteriza por su capacidad de JUEGO (de ahí el adjetivo lúdico unido a actividad).

**Socialización** Es el proceso por el cual cada ser humano se convierte en un miembro activo y de pleno derecho de la sociedad de la que forma parte. Es un proceso que no termina a una edad concreta, aunque principalmente se da durante la infancia, pero ese aprendizaje va cambiando y evolucionando mediante el desarrollo de la persona. Para que sea un buen proceso, no solo tiene que estar con otros niños o personas sino se debe dar una interacción (con las personas significativas) positiva y construir presencias de calidad.

**Guía Didáctica.-** Orientaciones lúdicas dentro y fuera del salón de clase basados en la aplicación del juego para favorecer la socialización en el niño y estimular el aprendizaje significativo a través de las inteligencias múltiples.

## **CAPÍTULO III**

### **Metodología**

#### **Diseño de la investigación**

##### **Modalidad de investigación:**

Es de campo porque se realizará en el lugar de los hechos, esto es, en el Jardín de infantes “Génesis” de la ciudad de Guayaquil.

#### **TIPOS INVESTIGACIÓN**

##### **Según YEPEZ, Aldas Edison**

El tipo de investigación es **descriptiva** puesto que se caracterizarán hechos, fenómenos, grupos humanos, con el fin de establecer su estructura o comportamiento.

Esta investigación es descriptiva porque describe las falencias existentes en el proceso educativo, como un fenómeno pasado que se sitúa en el presente.

##### **Según YEPEZ, Aldas Edison**

El tipo de investigación experimental se manipulará las variables en condiciones controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce la situación en estudio.

Es experimental porque se manipularán las variables de causa y efecto en cuanto a las causas del problema como son la falta de aplicación lúdicas y los efectos de no socialización e integración en los párvulos.

### **Según YEPEZ Aldas**

**Investigación de campo** es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen los acontecimientos con el propósito de descubrir, explicar sus causas y efectos entender su naturaleza e implicaciones, establecer los factores que lo motivan y permiten predecir su ocurrencia. En esta modalidad toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto (UPEL, 1998. P 2)

Esta investigación es de campo porque se llevará a cabo en las instalaciones del jardín "Génesis"

**Investigación documental-bibliográfica** tiene el propósito de conocer, comparar, ampliar, profundizar, y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos autores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, internet, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias) (UPEL, 1998. P. 7)

Esta investigación es bibliográfica porque se recogerá información de diversos libros.

## **INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Existen diversas técnicas que posibilitan la recolección de información: En la presente investigación aplicaré la observación; la entrevista; las encuestas, de igual manera se consultará diversas fuentes bibliográficas e Internet.

**La observación:** Ésta técnica es muy útil para determinar las características que rodean a la institución, motivo de la investigación para la determinación de datos, y de igual manera ver cómo se desarrolla el proceso de socialización en de los niños y niñas.

**La Encuesta:** Es una técnica de investigación que consiste en entregar a las personas un cuestionario que debe ser llenado por ellas libremente. Un cuestionario y listas de verificaciones que se utilizan para conocer los criterios y planteamientos de los encuestados. Es una técnica estructurada ya que hay que elaborar los tópicos del cuestionario. Recoge información a gran escala y ahorra tiempo. Permite el anonimato.

En la presente investigación la aplicación de preguntas cerradas facilitará la tabulación de datos proporcionados por los encuestados y de esta manera establecer con precisión la escala y porcentaje de los mismos para llegar a conclusiones y emprender los correctivos necesarios.

**Cuadro Nº 2**

CATEGORÍAS	FUENTE		
	NIÑOS	PADRES DE F.	EDUCADORAS
<b>I. ACTIVIDAD LÚDICA</b>			
1) ¿Cómo definiría usted al juego infantil?		<b>x</b>	<b>x</b>
2) ¿Qué tipo de juguetes son importantes para que juegue su hijo?		<b>x</b>	
3) ¿Cómo observa a los niños de su salón en el proceso de la actividad			<b>x</b>

lúdica?			
4) ¿Considera usted que tiene apoyo por parte del plantel para realizar la Act. Lúdica?			<b>x</b>
5) En la institución educativa para la que usted labora actualmente se le da importancia a la Act. Lúdica que se contempla en el currículo Inicial.			<b>x</b>
6) ¿Cuántos libros ha leído acerca de educación infantil?		<b>x</b>	<b>x</b>
7) ¿Te gustan los juguetes?	<b>x</b>		
8) ¿De qué tamaño te gustan los juguetes?	<b>x</b>		
9) ¿Te gusta jugar siempre con el mismo juguete?	<b>x</b>		
10) ¿De qué formas prefieres los juguetes?	<b>x</b>		
11) ¿Qué textura prefieres en los juguetes?	<b>x</b>		
12) ¿Qué clase de juguetes te agradan?	<b>x</b>		
13) ¿Cuándo tienes un juguete prefieres?	<b>x</b>		
14) ¿En qué transformarías un juguete?	<b>x</b>		
15) ESTRATEGÍA DIDACTICA			
16) En qué momento usted utiliza el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje			<b>x</b>
1) ¿Cree usted que el juego sirve para detectar problemas?			<b>x</b>
2) ¿Cree usted que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se la utiliza inadecuadamente como actividad de relleno?		<b>x</b>	<b>x</b>
3) ¿Usted ha tenido algún un tipo de capacitación acerca las diferentes formas de aplicar un juego con el mismo recurso En el Nivel Inicial?			<b>x</b>
4) ¿Con que frecuencia usted elabora o crea juguetes artesanales utilizando todas las técnicas al alcance con materiales de desecho o reciclable?			<b>x</b>
12) ¿Cuánto tiempo usted dedica al mes para investigar los juegos infantiles que aplicará en la jornada diaria?			<b>x</b>

13) Qué actividad prefiere usted realizar cuando los niños presentan exceso de energía?			<b>x</b>
<b>II. SOCIALIZACION</b>			
14) ¿A qué lugar prefiere asistir y con qué frecuencia con su hijo?		<b>x</b>	
15) ¿Con quién juega más su hijo en casa?		<b>x</b>	
16) ¿Con que frecuencia acude a fiestas infantiles con su hijo?		<b>x</b>	
17) ¿Qué actitud tiene su hijo cuando acude a fiestas?		<b>x</b>	
18) ¿Con quienes prefieren jugar los niños en el jardín?		<b>x</b>	<b>x</b>
19) ¿Cree usted que el juego infantil tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización?		<b>x</b>	<b>x</b>
20) ¿Con quién te gusta compartir tus juguetes?	<b>x</b>		

## POBLACIÓN

El Universo objeto de la presente investigación está constituida por 1 Directora 1 Subdirectora académica; 4 docentes; 3 docentes auxiliares; 5 niños en Maternal I; 14 niños en maternal II; 17 niños en Pre - Kinder y 10 niños en Kinder.

## MUESTRA

La muestra de la población a quienes se aplico el instrumento corresponde a:

4 docentes; 3 docentes auxiliares; 17 niños en Pre - Kinder y 10 niños en Kinder, 43 padres de familia.

## OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

ACTIVIDADES LÚDICAS COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA EN LA EDUCACIÓN INICIAL PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LOS PÁRVULOS DEL JARDIN DE INFANTES “GENESIS” DE LA CIUDAD DE GUAYAQUIL.

**Cuadro Nº 3**

<b>VARIABLES</b>	<b>DIMENSIONES</b>	<b>INDICADORES</b>
<p><b>Actividades Lúdicas.</b> Son acciones que posibilitan a las personas en su desarrollo integral: crecer por dentro y por fuera, disfrutar de la naturaleza, el arte, los otros, e incluso, de uno mismo, y se caracteriza por su capacidad de JUEGO (de ahí el adjetivo lúdico unido a actividad).</p>	<b>Juego</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo emocional.</li> <li>• Capacidad creadora.</li> <li>• Contribuye al desarrollo de los talentos personales.</li> <li>• Participación amena.</li> <li>• Experiencia personal única que conllevan experiencias positivas y gratificantes.</li> </ul>
<p><b>Estrategias Didácticas</b> Conjuntos de procedimientos apoyados en técnicas de enseñanza, que tienen por objeto llevar a buen término la acción didáctica, es decir, alcanzar los objetivos de aprendizajes.</p>	<p><b>Estrategias</b></p> <p><b>Didáctica</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Plan de acción</b> ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprendizaje.</li> <li>• Conocer los tipos de estrategias existentes para adaptar su uso a las necesidades docentes, al grupo de aprendizaje, al contenido a impartir, a los objetivos preferentes, a los recursos existentes....</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear ambientes propicios para el aprendizaje mediante dinámicas, juegos en las que se involucren a los niños, ayudándoles a desarrollar sus habilidades.</li> </ul>
<p><b>Educación Inicial</b> Es la etapa primera y temprana que requiere de un tratamiento específico, porque estos primeros años son decisivos y el niño está en proceso de maduración y de desarrollo de su imaginación, creatividad, habilidades.</p>	<b>Educación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adquisición de aprendizaje del niño, mejoran sus hábitos de higiene, salud y alimentación.</li> <li>• Formación de valores, actitudes de respeto, creatividad.</li> <li>• Asume responsabilidades en distintas tareas a lo largo de su vida, que mas adelante se verán reflejadas.</li> </ul>
<p><b>Socialización</b> Proceso por el cual cada ser humano se convierte en un miembro activo y de pleno derecho de la sociedad de la que forma parte. Es un proceso que no termina a una edad concreta, aunque principalmente se da durante la infancia, pero ese aprendizaje va cambiando y evolucionando mediante el desarrollo de la persona. Para que sea un buen proceso, no solo tiene</p>	<b>Social</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad para establecer relaciones humanas con los demás en los diferentes ámbitos de la vida.</li> <li>• Sentirse libre dentro de un grupo que le da seguridad, potencia su autonomía futura y socialización.</li> <li>• Interiorización de normas, costumbres y valores, pautas gracias a la cual el individuo conquista la capacidad de actuar</li> </ul>

<p>que estar con otros niños o personas sino se debe dar una interacción (con las personas significativas) positiva y construir presencias de calidad.</p>		<p>humanamente.</p>
<p><b>Guía de Objetos - lúdicos – didácticos y sus variantes en niños de 4 a 5 años.</b> Orientaciones lúdicas dentro y fuera del salón de clase basados en la aplicación del juego para favorecer la socialización en el niño y estimular el aprendizaje significativo a través de las inteligencias múltiples.</p>	<p><b>Guía</b> <b>Objetos – lúdicos- didácticos</b></p>	<p>Proyecto de estrategias lúdicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El juguete como recurso didáctico para el proceso de enseñanza aprendizaje.</li> <li>• Actividades con objetos lúdicos y sus variantes.</li> <li>• Aprender jugando.</li> <li>• Actividades para favorecer la socialización.</li> </ul>

**Capítulo IV**  
**ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS POR**  
**CATEGORÍAS**  
**CATEGORÍA I.- ACTIVIDAD LÚDICA**  
**NIÑOS**

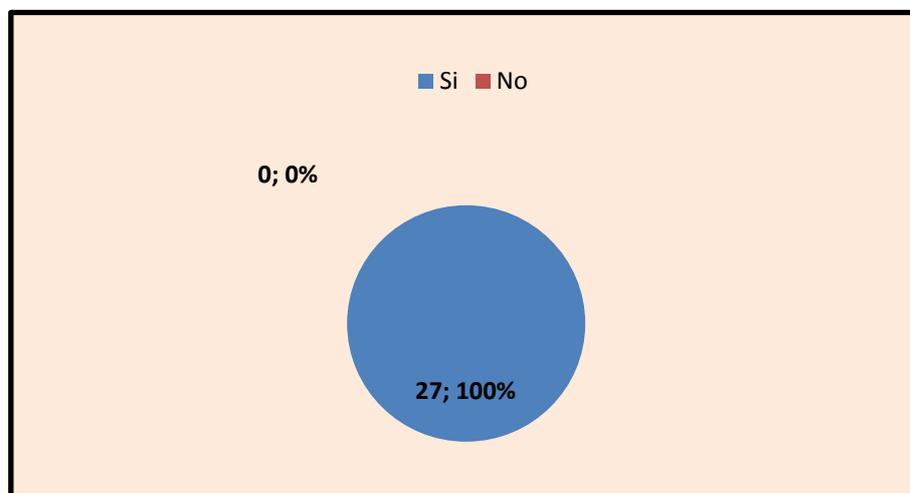
1.- ¿Te gustan los juguetes?

**Cuadro Nº 4**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	27	100 %
NO	0	0 %
A VECES	0	0 %
TOTAL	27	100 %

Fuente: Encuesta a niños  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico Nº 1**



Fuente: Encuesta a niños  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Análisis:**

Se puede observar claramente que al 100% de los niños les gustan los juguetes. Con esto se refleja que la principal actividad del niño es el juego, y todo lo que se utiliza para jugar puede ser considerado como juguete. El juguete sirve de estímulo para que el niño explore el entorno.

## 2.- ¿De qué tamaño te gustan los juguetes?

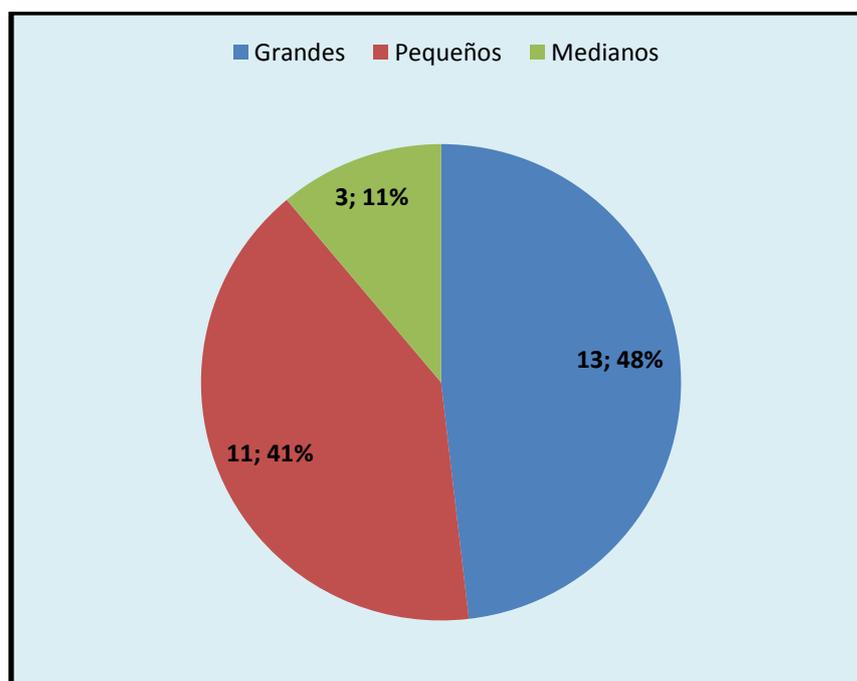
**Cuadro N° 5**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
GRANDE	13	48 %
MEDIANOS	3	11 %
PEQUEÑOS	11	41 %
TOTAL	<b>27</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 2**



### **Análisis:**

El 48% de los niños manifiestan que les gustan los juguetes grandes, mientras que al 41% les gustan los juguetes pequeños y el 11% indican que les agradan los juguetes medianos, dando a entender que no existe una diferencia marcada en preferencias de tamaños grandes y pequeños.

Al niño no le interesa el tamaño del juguete al momento de escoger uno, su único objetivo es jugar.

### 3.- ¿De qué formas prefieres los juguetes?

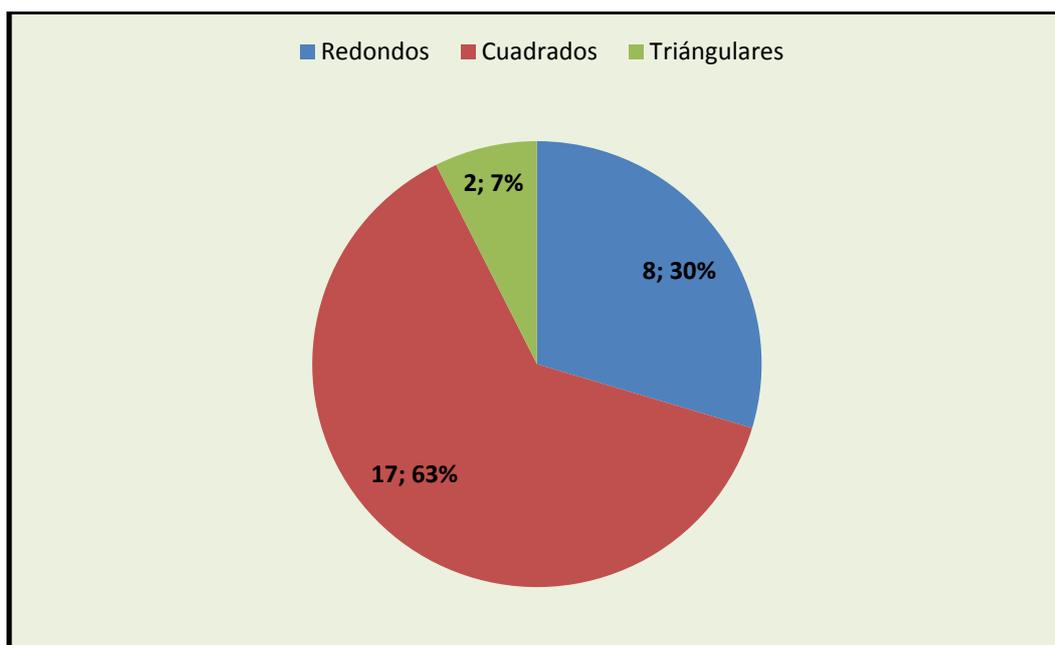
**Cuadro Nº 6**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
REDONDOS	8	30%
CUADRADOS	17	63%
TRIÁNGULARES	2	7%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico Nº 3**



#### **Análisis:**

El 63% de los niños mencionan que prefieren los juguetes de forma cuadrada, mientras que el 30% de los niños respondieron que les agradan los juguetes de forma redonda y el 7% contestó que prefieren los juguetes de forma triangular. Posiblemente A los niños les gusta ponerse a

prueba, los retos que le proponen juguetes como los rompecabezas, los de habilidad física o los de mesa, por lo general son de forma cuadrada.

#### 4.- ¿Qué textura prefieres en los juguetes?

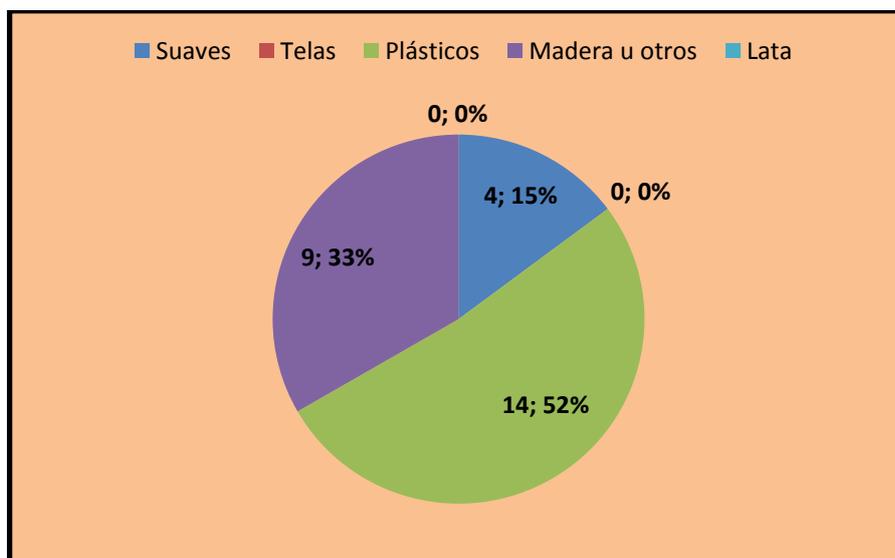
**Cuadro N° 7**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SUAVES	4	15%
TELAS	0	0%
PLÁSTICOS	14	52%
MADERA U OTROS	9	33%
LATA	0	0%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N°4**



#### **Análisis:**

El 52% de los niños contestan que les gustan los juguetes de textura plástica, El 33% de los niños responden que les agrada los juguetes de madera u otros, mientras que el 15% suave y el 0% de tela y lata. Seguramente porque el jardín de infantes adoptó en su gran mayoría

juguetes plásticos por su calidad de diseño, y por lo atractivo que son en color, forma y textura, ya que estos juguetes despiertan el interés del niño.

### 5.- ¿Qué clase de juguetes te agradan?

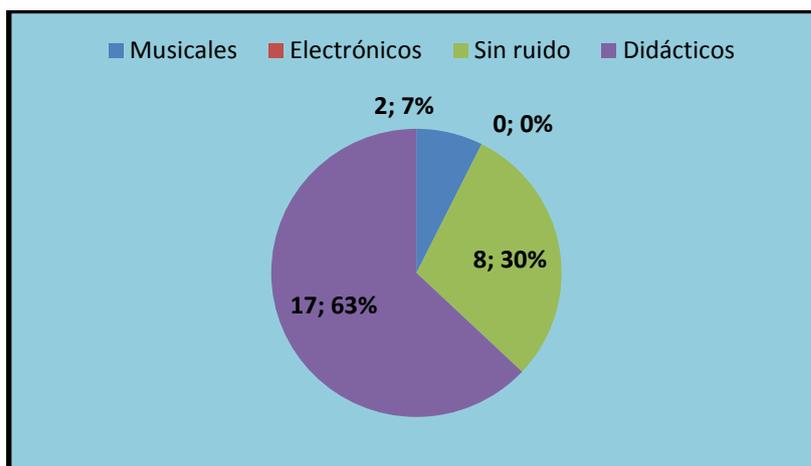
**Cuadro Nº 8**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
MUSICALES	2	7%
ELECTRÓNICOS	0	0%
SIN RUIDO	8	30%
DIDÁCTICOS	17	63%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico Nº 5**



### Análisis:

El 63% de los niños manifiestan que les gustan los juguetes didácticos, el 30% de los niños responden que les agradan sin ruido, el 7% musicales y el 0% electrónicos. Factiblemente porque son los que conectan con las necesidades cognitivas de los niños, los cinco primeros años de vida es el periodo donde las neuronas están en lo máximo de su desarrollo. Por lo tanto también despiertan el interés del niño y están dirigidos y

orientados conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de los niños y las niñas de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico.

## 6.- ¿Cuándo tienes un juguete prefieres?

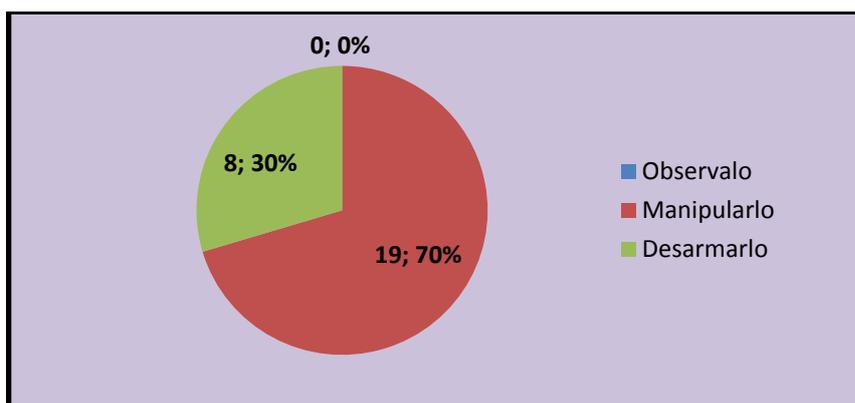
Cuadro N° 9

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
OBSERVARLO	0	0%
MANIPULARLO	19	70%
DESARMARLO	8	30%
TOTAL	<b>27</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 6



### Análisis:

El 70% de los niños indican que prefieren manipular los juguetes, el 30% desarmarlo y el 0% observarlo. De suponer que en algunos hogares los padres de familia no permiten que el niño lo explore y desarme cuartando así la curiosidad innata del niño. Condicionándolo a que sólo manipule el juguete. Mientras que en otros hogares de familia si permiten que el niño desarme el juguete brindándoles la oportunidad de ser curiosos e investigativos a la vez.

## 7.- ¿En qué transformarías un juguete?

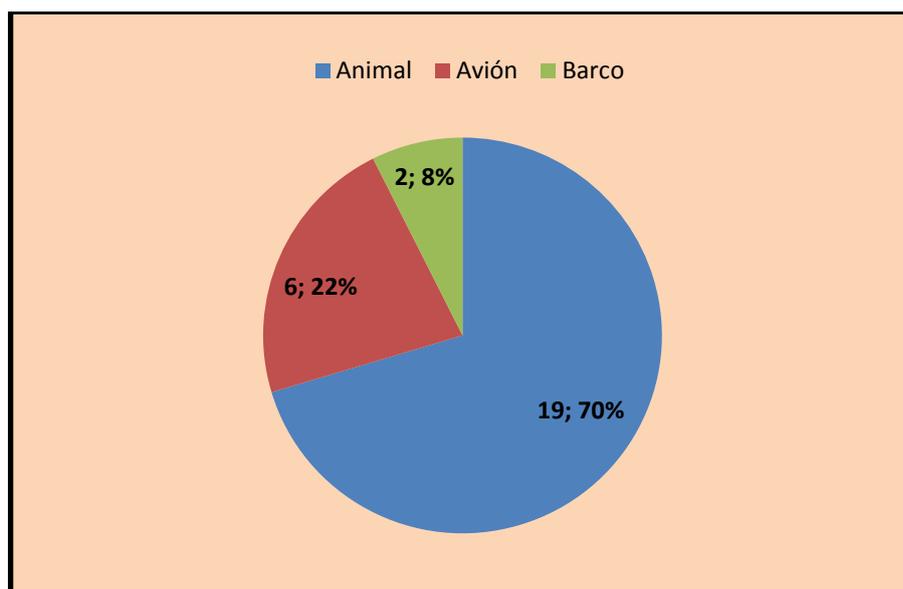
Cuadro N° 10

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
ANIMAL	19	70%
AVIÓN	6	22 %
BARCO	2	8%
TOTAL	<b>27</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 7



### Análisis:

El 70% de los niños responden que transformarían un juguete en animal, el 22% contestaron en avión y el 8% en barco. Factiblemente porque desde muy temprana edad se familiarizan con los juguetes que emiten sonidos de animales (onomatopéyicos).

## PADRES DE FAMILIA

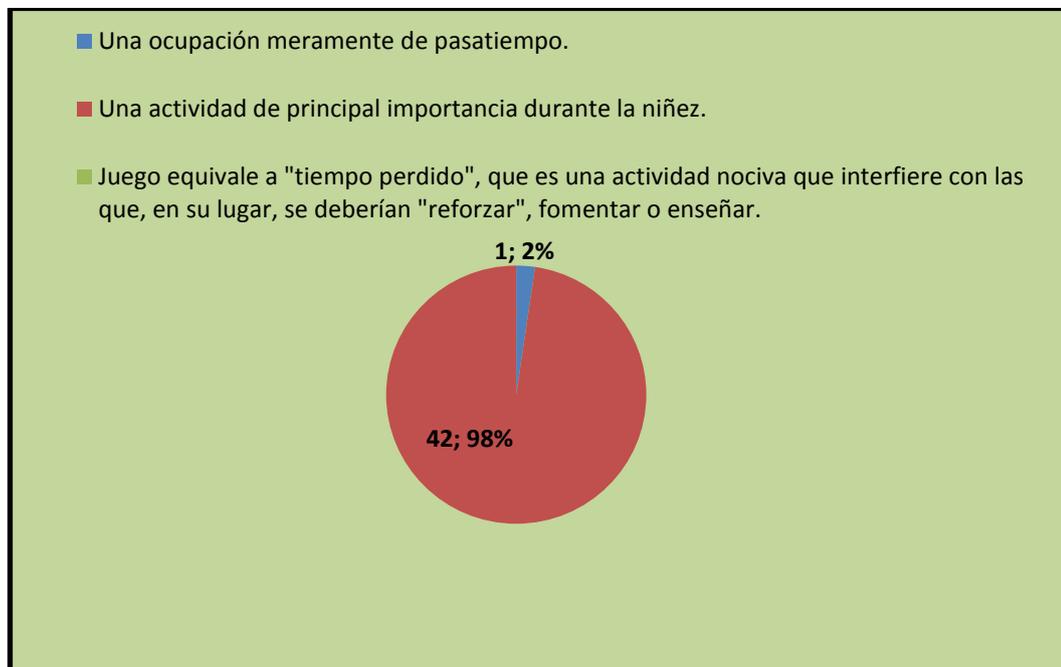
### 1.- ¿Cómo definiría usted al juego infantil?

**Cuadro Nº 11**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
UNA OCUPACIÓN DE PASATIEMPO	1	2%
UNA ACTIVIDAD DE PRINCIPAL IMPORTANCIA DURANTE LA NIÑEZ.	42	98%
JUEGO EQUIVALE A TIEMPO PERDIDO	0	0 %
TOTAL	<b>43</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico Nº 8**



**Análisis:**

El 98% de padres de familia responden que el juego es una actividad de principal importancia durante la niñez, mientras que el 2% contestan que es una ocupación meramente de pasatiempo y el 0% el juego equivale a "Tiempo perdido". Seguramente porque tienen un mayor conocimiento de información acerca que el juego infantil favorece el desarrollo integral del niño.

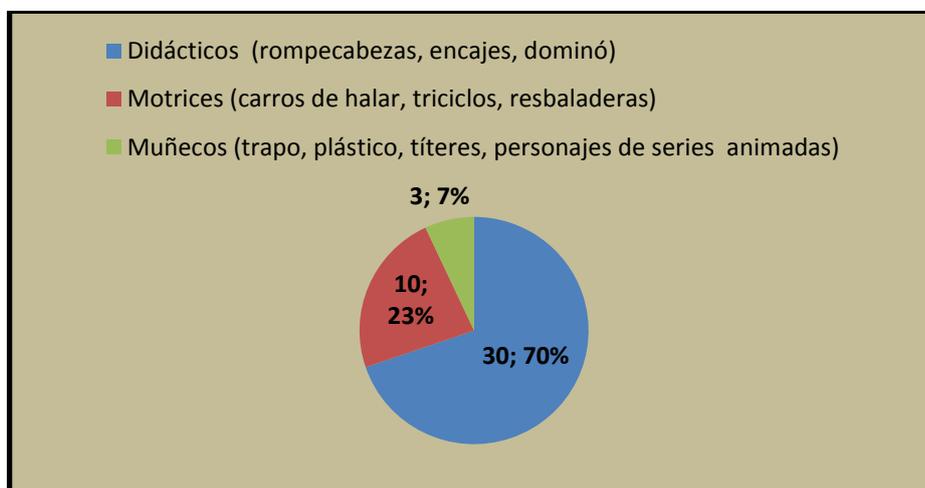
## 2.- ¿Qué tipo de juguetes son más importantes para que juegue su hijo?

**Cuadro N° 12**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
DIDÁCTICOS	30	70%
MOTRICES	10	23%
MUÑECOS	3	7%
TOTAL	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe – María

**Gráfico N° 9**



### **Análisis:**

El 70% de los padres de familia responden que los juguetes didácticos son más importantes que los motrices y los muñecos de trapo para que jueguen sus hijos, el 23% contestan que los juguetes motrices son más importantes que los didácticos y los muñecos de trapo para que jueguen sus hijos, mientras que el 7% de los padres de familia responden que los juguetes de muñeco de trapo son más importantes que los didácticos y los motrices para que jueguen sus hijos. Esto puede deberse porque los padres de familia se centran en que sus hijos desarrollen más el área

cognitiva, y olvidan desarrollar las otras aéreas de igual importancia en la vida del niño.

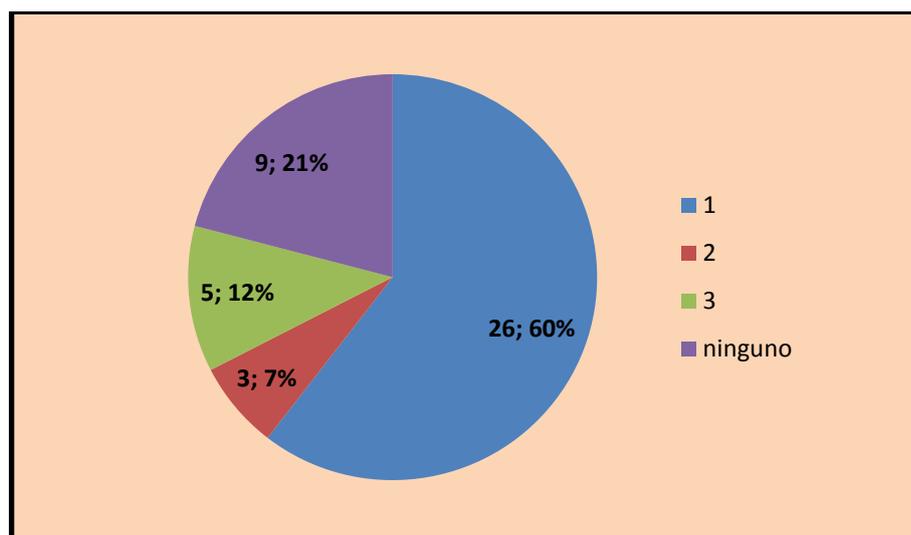
### 3.- ¿Cuántos libros ha leído acerca de educación infantil?

**Cuadro N° 13**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
1	26	60%
2	3	7%
3	5	12%
NINGUNO	9	21%
TOTAL	<b>43</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 10**



#### **Análisis:**

El 60% de padres de familia manifiestan que han leído un libro de educación infantil, el 7% de los padres de familia contestan que han leído dos libros de educación infantil y el 12% de padres de familia responden que han leído tres libros de educación infantil, el 21% de los padres de familia indican que no han leído ningún libro de educación infantil. Lo que refleja que no existe una cultura de la lectura porque han sido educados en un sistema con un modelo educativo tradicional basado en el memorismo, en la poca o ninguna reflexión y crítica de la realidad social.

## EDUCADORAS

### 1.- ¿Cómo definiría usted al juego infantil?

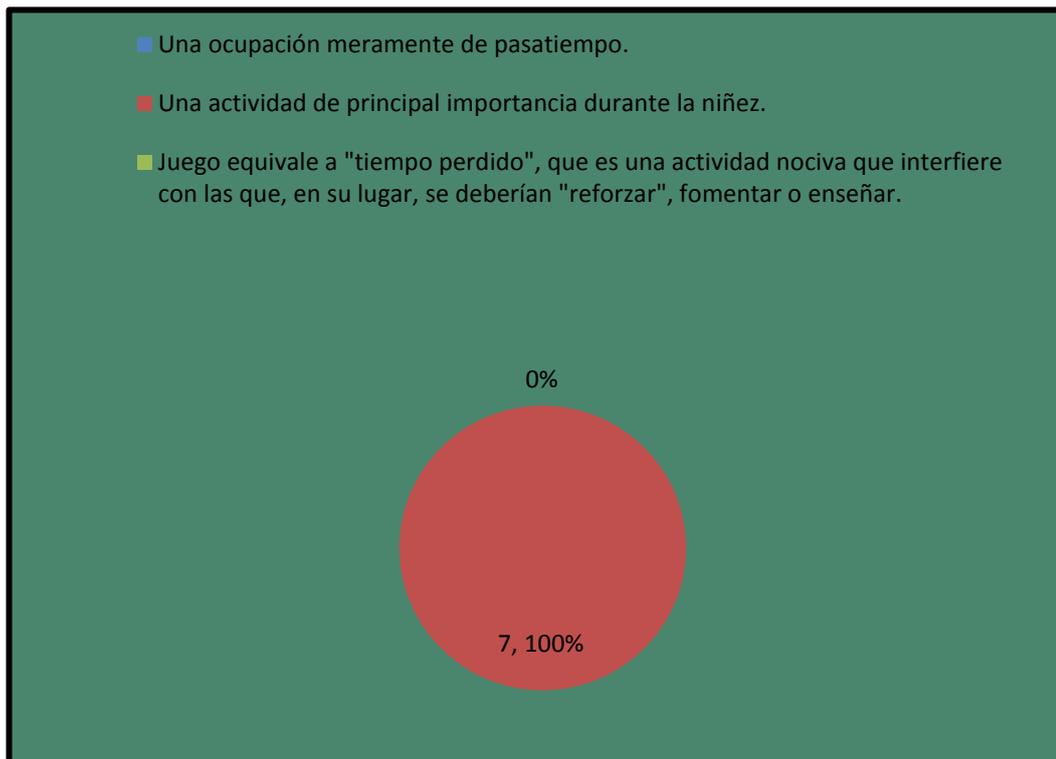
**Cuadro Nº 14**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
UNA OCUPACIÓN DE PASATIEMPO.	0	0%
UNA ACTIVIDAD DE PRINCIPAL IMPORTANCIA DURANTE LA NIÑEZ.	7	100%
JUEGO EQUIVALE A TIEMPO PERDIDO	0	0 %
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a educadoras

Elaborado por: Guadalupe – María

**Gráfico Nº 11**



**Análisis:**

El 100% de las educadoras corroboran que el juego es una actividad de principal importancia y el 0% no dice lo contrario. Seguramente porque se reconoce que a través de las teorías de importantes pedagogos tales como: Piaget, Vigosky son el parámetro fundamental de sus estudios, porque sostienen que el juego es una actividad esencial en el niño ya que estimulan su desarrollo integral.

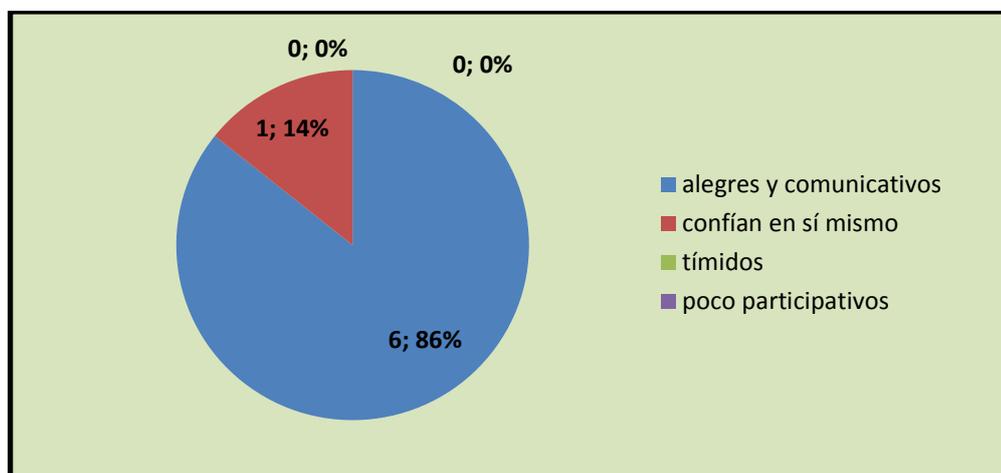
## 2.- ¿Cómo observa a los niños de su salón en el proceso de la actividad lúdica?

**Cuadro N° 15**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
ALEGRES Y COMUNICATIVOS	6	86%
CONFÍAN EN SÍ MISMOS	1	14%
TÍMIDOS	0	0%
POCOS PARTICIPATIVOS	0	0%
TOTAL	7	100 %

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 12**



### Análisis:

El 86% de las educadoras sostienen que observan a los niños alegres y comunicativos en el proceso de la actividad lúdica, el 14% indican que confían en sí mismo, el 0% se muestran tímidos y pocos participativos. Probablemente porque son niños que vienen de hogares donde existe una cultura de juego infantil y le permiten al niño expresar sentimientos que le son propios y que encuentra por medio de las actividades Lúdicas una forma de exteriorizarlos. Por ello, el juego no es solo diversión, sino que es la actividad principal del niño, y es tan seria para él.

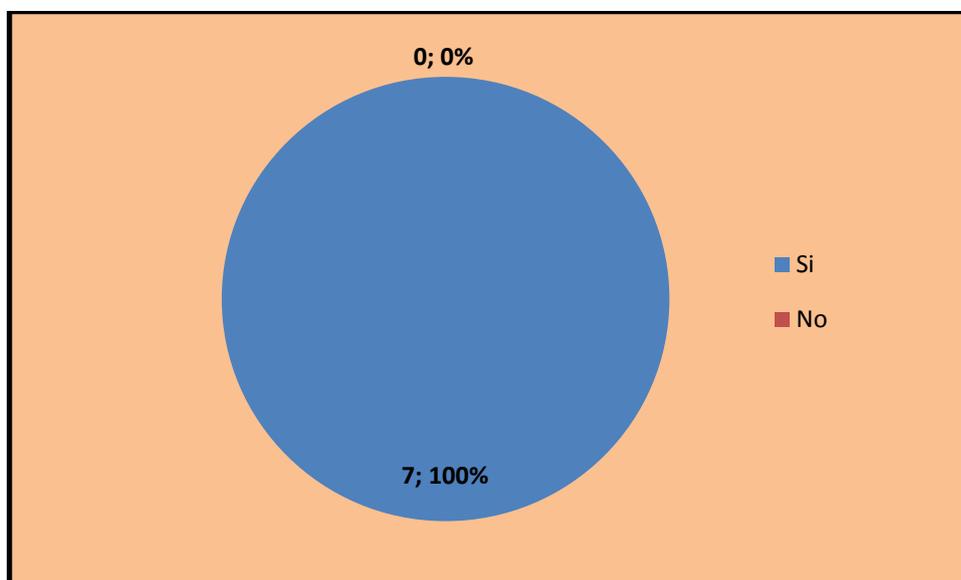
**3.- ¿Considera usted que tiene apoyo por parte del plantel para realizar la Actividad Lúdica?**

**Cuadro N° 16**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 13**



**Análisis:**

El 100% de las educadoras responden que si tienen apoyo por parte del plantel para realizar la actividad lúdica. Posiblemente los directivos del jardín tienen la cultura de la lectura y conocen la importancia de la aplicación de actividades lúdicas que son parte esencial del Currículo Inicial.

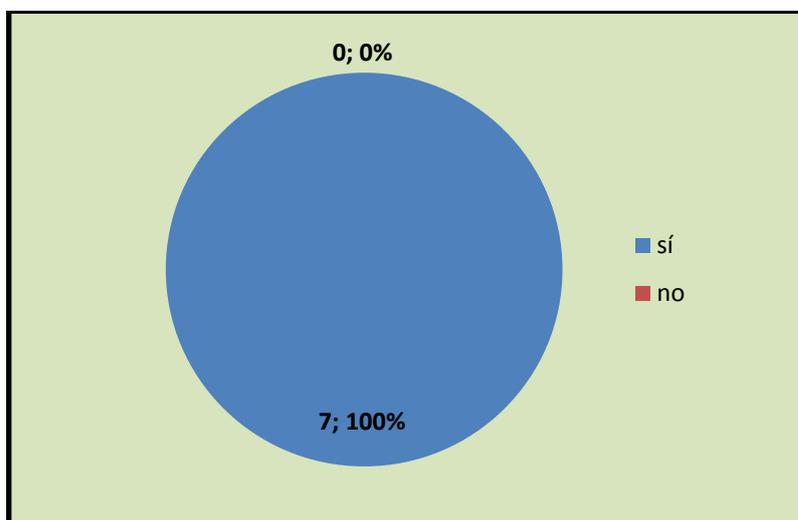
**4.- En la institución educativa para la que usted labora actualmente se le da importancia a la Actividad Lúdica que se contempla en el currículo Inicial.**

**Cuadro N° 17**

<b>ALTERNATIVA</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
SI	7	100%
NO	0	0%
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe – María

**Gráfico N° 14**



**Análisis:**

El 100% de las educadoras indican que si se le dan importancia a la actividad lúdica donde laboran. Puede ser en el jardín donde laboran si conocen la importancia de la actividad lúdica porque favorece la infancia y la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales, cabe destacar que el juego y el arte son las dos líneas metodológicas privilegiadas por el Referente Curricular. Se propone el juego como la línea metodológica básica porque es la expresión del principio de actividad intrínseco a la naturaleza del niño.

## 5.- ¿Cuántos libros ha leído acerca de educación infantil?

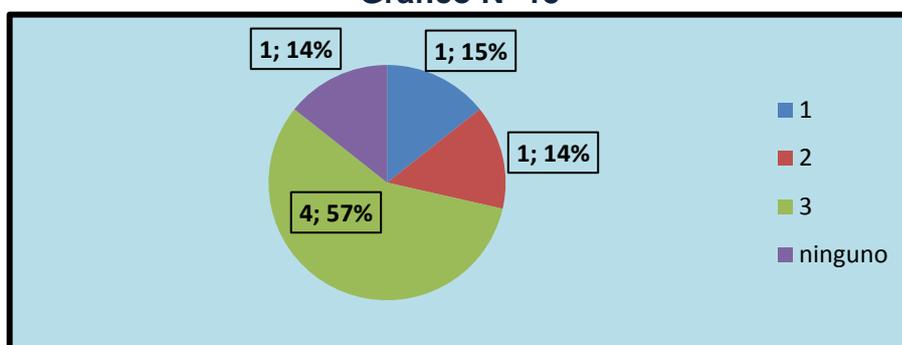
Cuadro N° 18

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
1	1	15%
2	1	14%
3	4	57%
NINGUNO	1	14%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta a educadoras

Elaborado por: Guadalupe – María

Gráfico N° 15



### Análisis:

EL 15% de las educadoras manifiestan que han leído un libro de educación infantil, el 14% de las educadoras contestan que han leído dos libros de educación infantil y el 57% de las educadoras responden que han leído tres libros de educación infantil, el 14% de las maestras indican que no han leído ningún libro de educación infantil. Lo que refleja que la población joven del Ecuador y con oportunidades de acceder a otros medios culturales ha caído en la decidía de la no información, la comodidad que les ofrece el mundo de hoy los vence.

Todo empieza desde los hogares una generación antes de nosotros en donde la mayoría de padres no inculcan una cultura de la lectura y ha hecho que sus hijos vean al libro o al lector como esperpentos que no se adaptan al mundo actual ni supuesta vida social... Y no es posible adoptar la cultura de la lectura en cinco años si en el resto de su vida no la ha tenido.

## CATEGORÍA II.- ESTRATEGÍA DIDÁCTICA

### NIÑOS

#### 1.- ¿Te gusta jugar siempre con el mismo juguete?

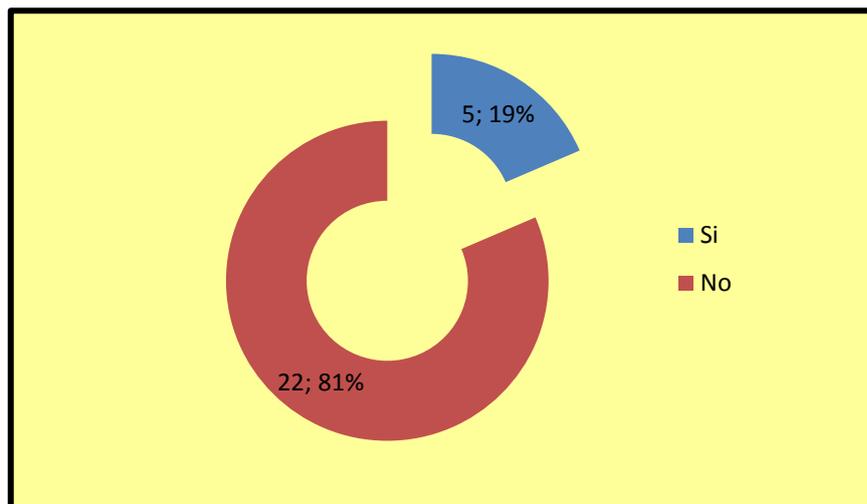
Cuadro N° 19

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	5	19%
NO	22	81%
TOTAL	<b>27</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 16



#### Análisis:

El 81% de los niños contestan que no les gusta jugar siempre con el mismo juguete mientras que el 19% si les gusta. Factiblemente porque el niño necesita variación de juguete ya que su ambiente lúdico es el juego.

## PADRES DE FAMILIA

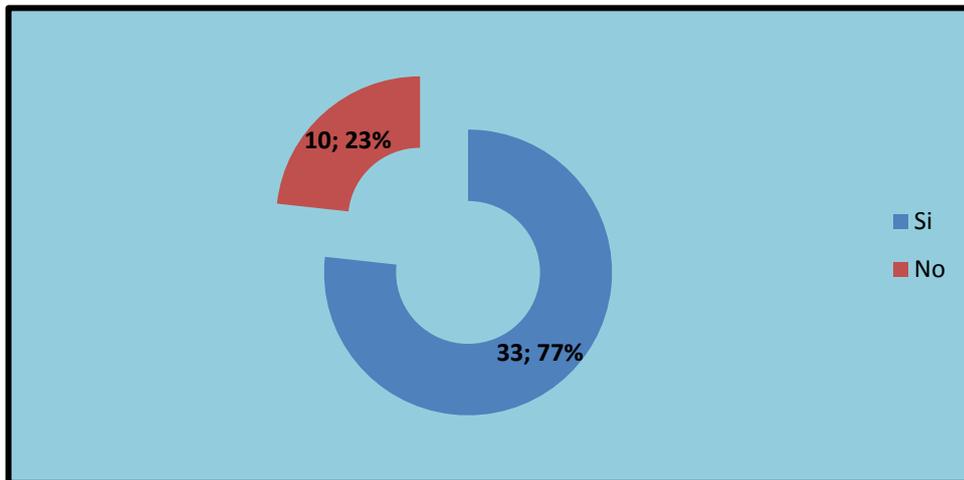
1.- ¿Cree usted que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se la utiliza inadecuadamente como actividad de relleno?

Cuadro N° 20

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	33	77%
NO	10	23%
TOTAL	43	100%

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe – María

Gráfico N° 17



### Análisis:

El 77% de padres de familia sostienen que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se lo utiliza inadecuadamente como actividad de relleno mientras que el 23% responden que el juego infantil no está desvalorizado cuando en ocasiones se lo utiliza como actividad de relleno. Posiblemente porque los padres de familia conocen las ventajas que ofrece el juego en el ámbito escolar y el otro porcentaje aunque el mínimo puede influenciar en usar únicamente al juego solo como pasatiempo sin fines educativos.

## EDUCADORAS

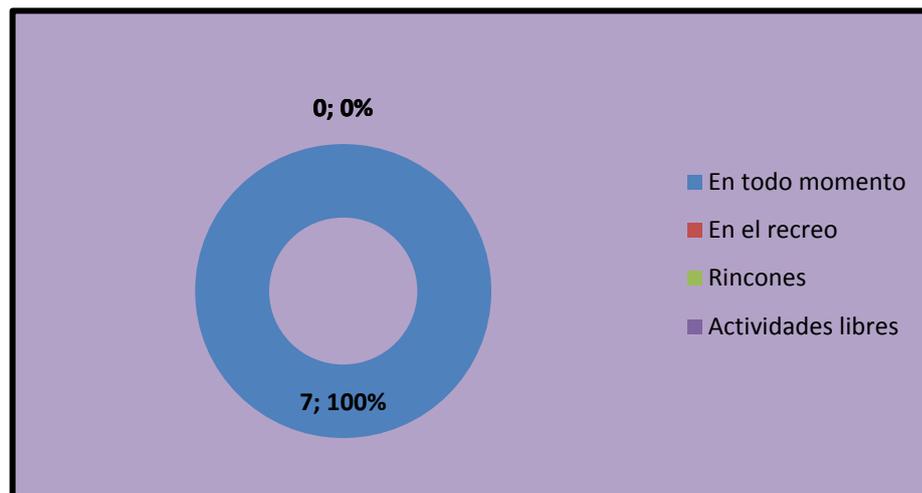
1.- ¿En qué momento usted utiliza el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje?

**Cuadro N° 21**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
EN TODO MOMENTO	7	100%
EN EL RECREO	0	0%
RINCONES	0	0%
ACTIVIDADES LIBRES	0	0%
TOTAL	7	100 %

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 18**



### **Análisis:**

El 100% de las educadoras manifiestan que utilizan en todo momento el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje mientras que el 0% responden que en el recreo, rincones y actividades libres. Puede ser en teoría porque el niño está constantemente aprendiendo a través del juego, hay que investigar si en la práctica se aplica.

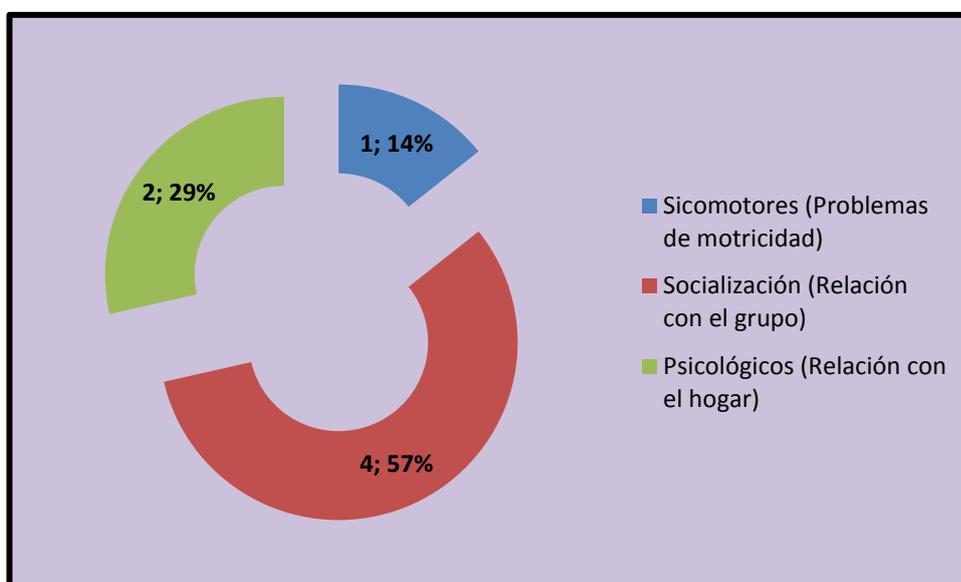
## 2.- ¿Cree usted que el juego sirve para detectar problemas?

Cuadro Nº 22

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SICOMOTORES	4	28%
SOCIALIZACIÓN	6	43%
PSICOLÓGICOS	4	29%
TOTAL	27	100 %

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe – María

Gráfico Nº 19



### Análisis:

El 57% de las educadoras indican que el juego sirve para detectar problemas de socialización (relación con el grupo), el 14% sostienen que el juego sirve para detectar problemas sicomotores (problemas de motricidad) mientras que el 29% responden que juego sirve para detectar problemas psicológicos (relación con el hogar). Probablemente porque a través del juego se puede observar la actitud del niño al expresar lo que siente interactuando dentro de su grupo en el salón de clases.

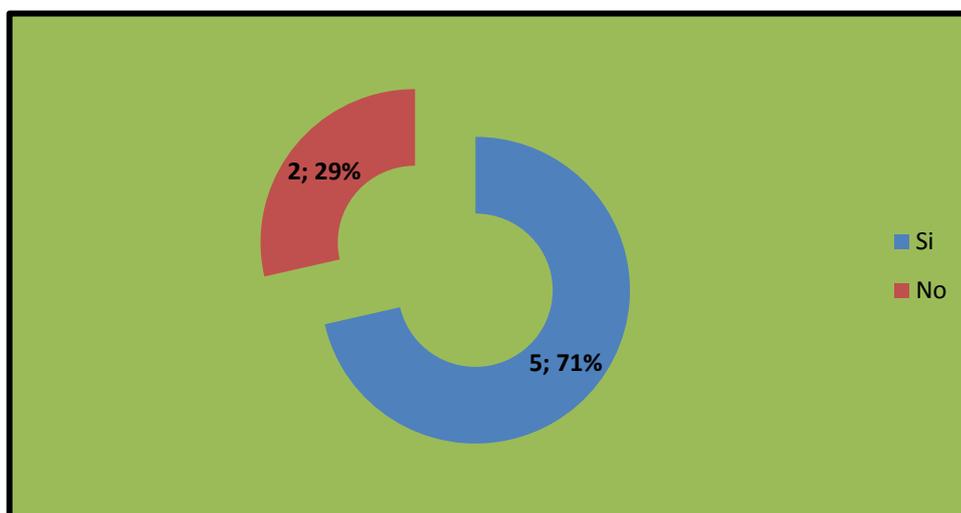
**3.- ¿Cree usted que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se la utiliza inadecuadamente como actividad de relleno?**

**Cuadro N° 23**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 20**



**Análisis:**

El 71% de las educadoras sostienen que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se lo utiliza inadecuadamente como actividad de relleno mientras que el 29% responden que el juego infantil no está desvalorizado cuando en ocasiones se lo utiliza como actividad de relleno. Probablemente cuando no le dan la importancia debida porque piensan que es un pérdida de tiempo y no se le da la posibilidad de brindarles un juego acorde a su edad y está por debajo de sus intereses y madurez.

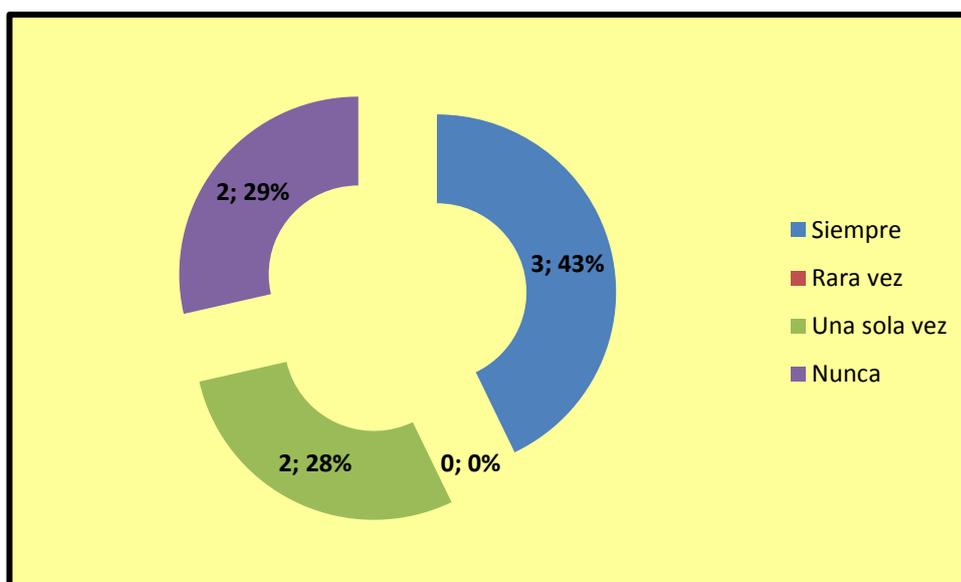
4.- ¿Usted ha tenido algún un tipo de capacitación acerca de las diferentes formas de aplicar un juego con el mismo recurso en el Nivel Inicial?

**Cuadro N° 24**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	3	43%
RARA VEZ	0	0%
UNA SOLA VEZ	2	28%
NUNCA	2	29%
TOTAL	7	100 %

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 21**



**Análisis:**

El 43% de las educadoras contestan que siempre tienen capacitación acerca las diferentes formas de aplicar un juego con el mismo recurso en el Nivel Inicial, el 29% responden que nunca, el 28% indican que una sola vez han tenido capacitación acerca de las diferentes formas de aplicar un juego con el mismo recurso en el Nivel Inicial, mientras que el 0% rara vez. Posiblemente que a la institución donde laboran las maestras

encuestadas, no les interesa la formación permanente del profesorado en el siglo XXI en el que se está viviendo en una época de cambios que es la sociedad del conocimiento y los jardines de infantes no pueden escapar a los cambios actuales las tecnologías está invadiendo hasta la vida íntima de todas las personas, en forma directa o indirecta, independientemente de su condición social. La educación no podrá seguir adelante de la forma tradicional. El aprendizaje deberá ser permanente y constante para que las personas puedan ir adaptándose a una sociedad de cambio permanente, no sólo por la evolución tecnológica, sino porque los tiempos sociales se acortaron de tal forma que una generación nacerá en un mundo y morirá en otro totalmente diferente.

El ritmo de cambio es tan grande que los sistemas de formación no están dando respuesta a las necesidades de hoy ni de mañana. Están cambiando las formas de organización, de producción y de trabajo. Por ello, las personas necesitan una nueva educación que les de las herramientas necesarias para “moverse” en este nuevo mundo, ponerle un freno a tanta “locura” y pensar críticamente acerca de sus ventajas y desventajas. A partir de allí, comenzar a actuar para que las tecnologías sirvan a los humanos y no que los humanos se esclavicen ante los TICS.

Es necesario formar una conciencia solidaria con el prójimo comprendiendo la necesidad del sistema social de producir riqueza y servicios para el bienestar de la población. Aprender a solucionar problemas trabajando en conjunto, problemas ciertos de la vida diaria.

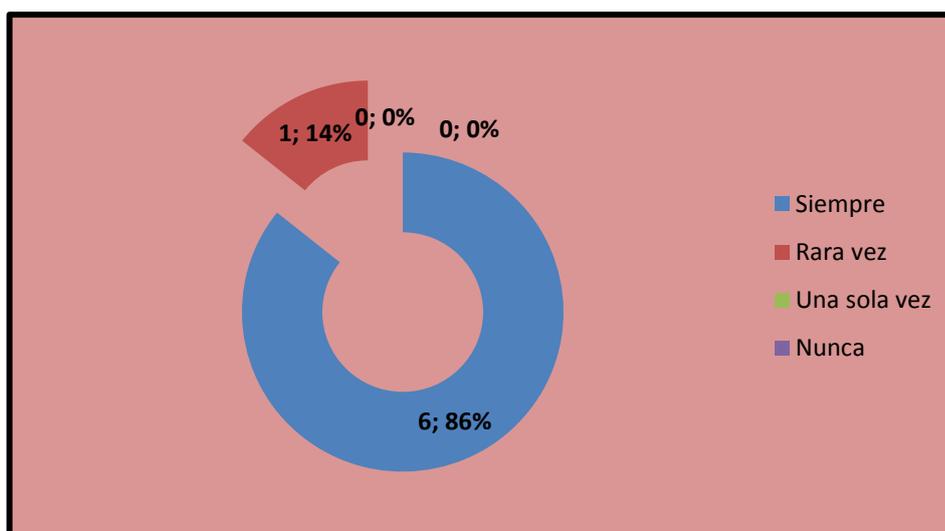
5.- ¿Con que frecuencia usted elabora o crea juguetes artesanales utilizando todas las técnicas al alcance con materiales de desecho o reciclable?

Cuadro N° 25

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	6	86%
RARA VEZ	1	14%
UNA SOLA VEZ	0	0%
NUNCA	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 22



### Análisis:

El 86% de las educadoras responden que siempre elaboran o crean juguetes artesanales utilizando todas las técnicas al alcance con materiales de desecho o reciclable, 14% sostienen que rara vez mientras que el 0% una sola vez y nunca. Seguramente porque la educadora parvularia siempre está innovando sus recursos didácticos para despertar el interés de sus educandos. Y el porcentaje mínimo no tiene creatividad, ni capacidad innovadora, ni habilidad para diseñar nuevos juguetes.

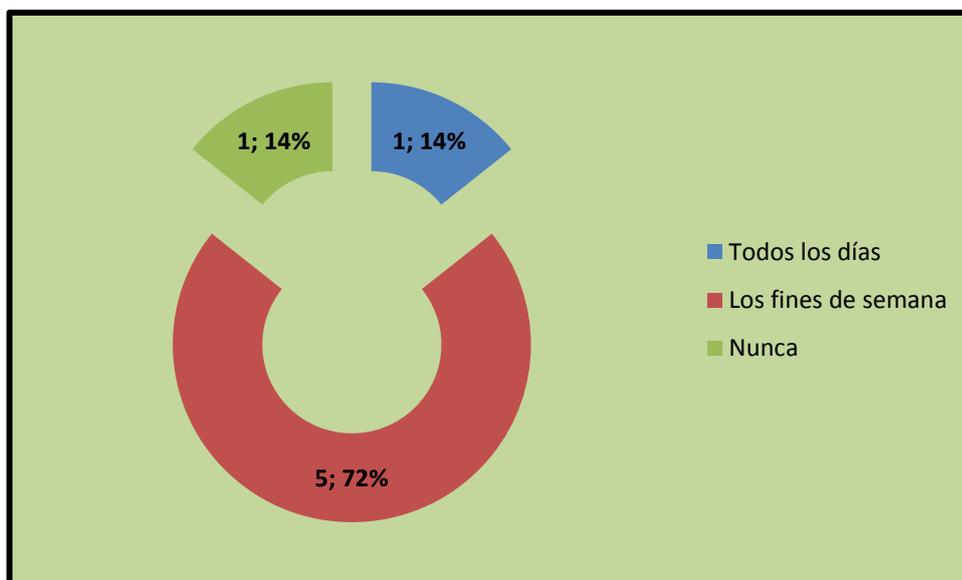
**6.- ¿Cuánto tiempo usted dedica al mes para investigar los juegos infantiles que aplicará en la jornada diaria?**

**Cuadro N° 26**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
TODOS LOS DÍAS	1	14%
LOS FINES DE SEMANA	5	72%
NUNCA	1	14%
TOTAL	7	100 %

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 23**



**Análisis:**

El 72% de educadoras indican que los fines de semana dedican al mes para investigar los juegos infantiles que aplicarán en la jornada diaria, mientras 14% todos los días y nunca. Esto debe ser porque no poseen el hábito de la lectura o el espíritu innovador de investigar nuevas formas de juegos infantiles para aplicarlos en la jornada diaria.

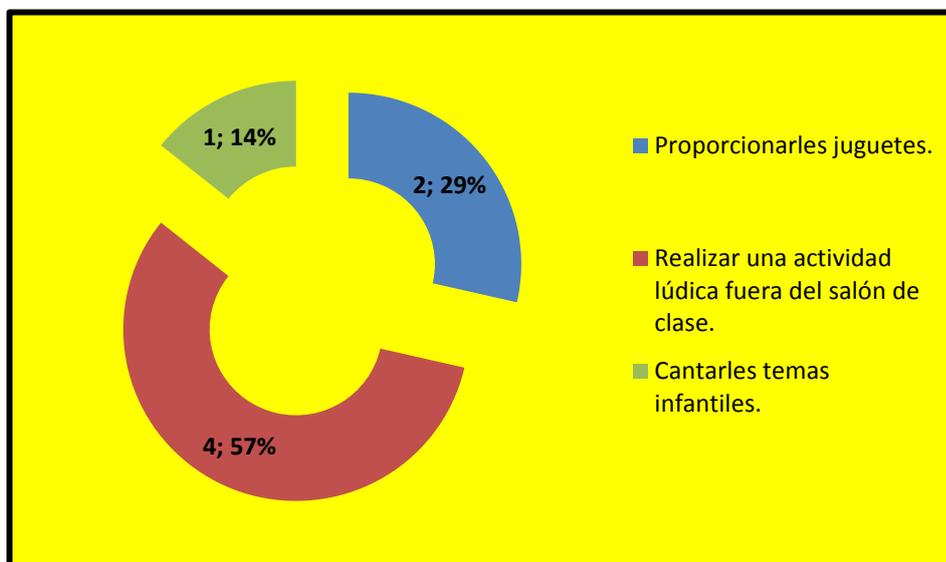
**7.- ¿Qué actividad prefiere usted realizar cuando los niños presentan exceso de energía?**

**Cuadro N° 27**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
PROPORCIONARLES JUGUETES	2	29%
REALIZAR ACTIVIDAD LÚDICA FUERA DEL SALÓN DE CLASE	4	57%
CANTARLES TEMAS INFANTILES	1	14%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 24**



**Análisis:**

El 57% de las educadoras responden que prefieren realizar una actividad lúdica fuera del salón de clase cuando los niños presentan exceso de energía, el 29% indican que prefieren proporcionarles juguetes mientras que el 14% contestan que prefieren cantarles temas musicales. Seguramente porque las actividades lúdicas aplicadas fuera del salón de clase permiten tener un mayor espacio de desplazamiento y así poder descargar el exceso de energías.

## CATEGORÍA III.- SOCIALIZACIÓN

### NIÑOS

#### 1.- ¿Con quién te gusta compartir tus juguetes?

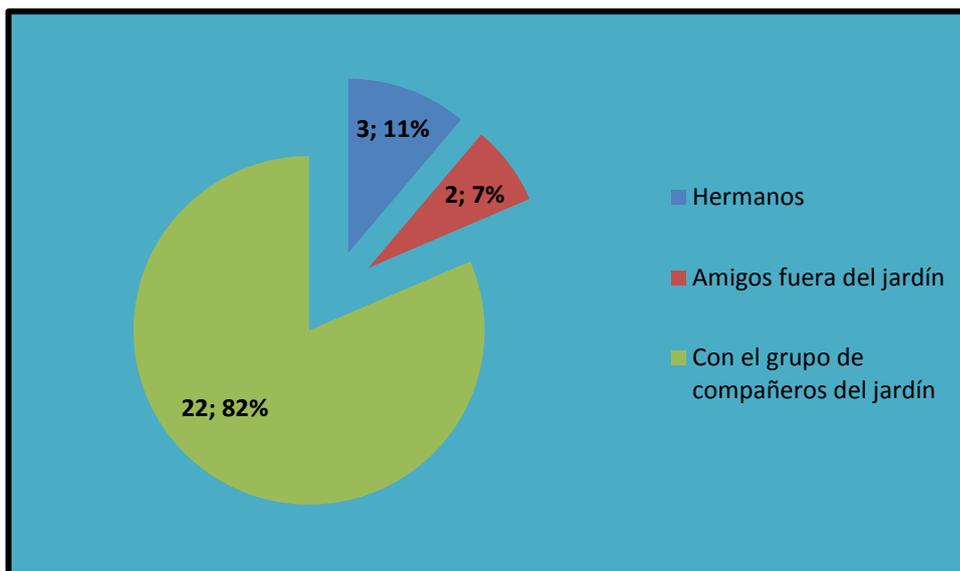
Cuadro N° 28

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
HERMANOS	3	11%
AMIGOS FUERA DEL JARDÍN	2	7%
CON EL GRUPO DE COMPAÑEROS DEL JARDÍN	22	82 %
TOTAL	27	100%

Fuente: Encuesta a niños

Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 25



#### Análisis:

El 82% de los niños indican que les gusta compartir sus juguetes con el grupo, mientras que el 11% les gusta compartir sus juguetes con sus hermanos y el 7% con amigos. Lo que refleja que existe socialización con sus pares en el jardín.

## PADRES DE FAMILIA

### 1.- ¿A qué lugar prefiere asistir y con qué frecuencia con su hijo?

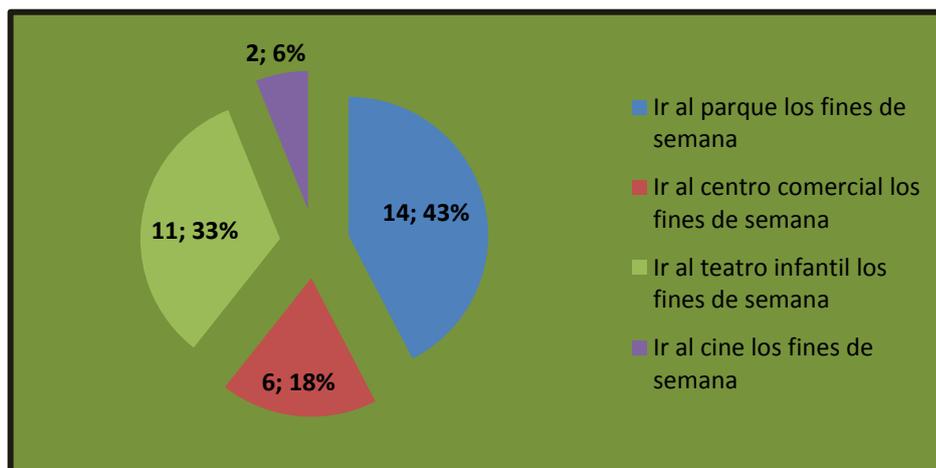
**Cuadro N° 29**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
IR AL PARQUE LOS FINES DE SEMANA	14	43%
IR AL CENTRO COMERCIAL LOS FINES DE SEMANA	6	18%
IR AL TEATRO INFANTIL LOS FINES DE SEMANA	11	33%
IR AL CINE LOS FINES DE SEMANA	2	6%
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100%</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 26**



#### **Análisis:**

El 43% de los padres de familia indican que prefieren asistir al parque solo los fines de semana, el 33% de los padres sostienen que prefieren ir al teatro infantil solo los fines de semana. El 18% prefieren ir al centro comercial solo los fines de semana mientras que el 6% prefieren ir al cine solo los fines de semana. Lo que permite apreciar que la mayoría de padres de familia comparten tiempo y afianzan su vínculo afectivo con sus hijos.

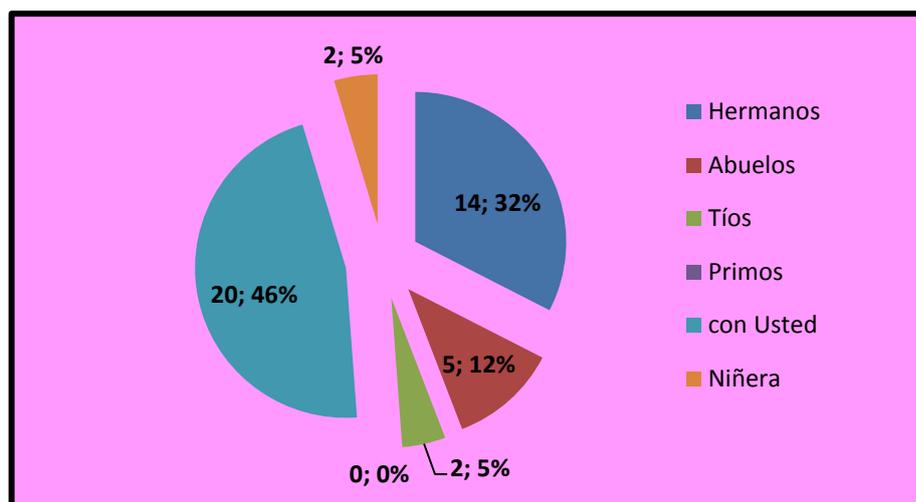
## 2.- ¿Con quién juega más su hijo en casa?

Cuadro N° 30

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
HERMANOS	14	32%
ABUELOS	5	12%
TÍOS	2	5%
PRIMOS	0	0%
CON USTED	20	46%
NIÑERA	2	5%
TOTAL	43	100 %

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 27



### Análisis:

El 46% de los padres de familia indican que son con ellos con quien más juegan sus hijos, el 32% sostienen que juegan con sus hermanos y el 12% responden que con los abuelos juegan más sus hijos, y el 5% contestan que sus hijos juegan con sus niñeras y tíos. Dando a entender que solo existe socialización entre los miembros de la familia.

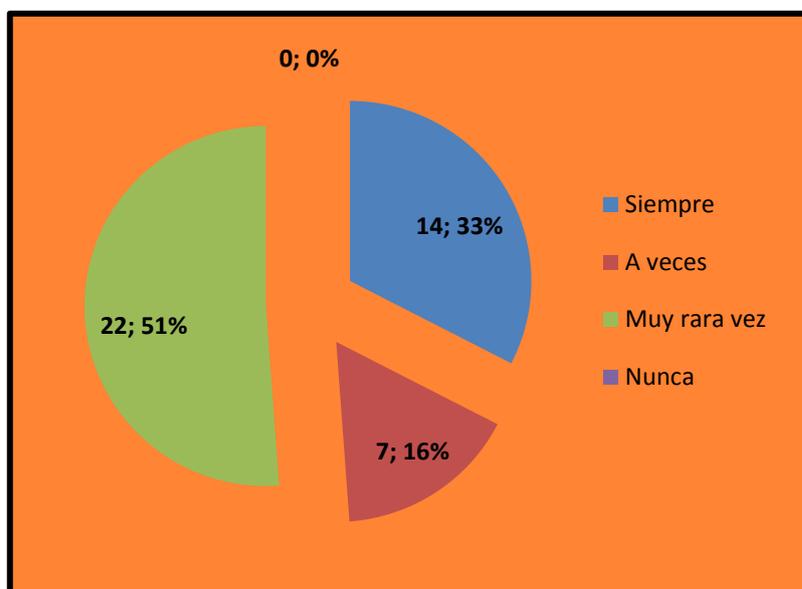
### 3.- ¿Con qué frecuencia acude a fiestas infantiles con su hijo?

Cuadro N° 31

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SIEMPRE	14	33%
A VECES	7	16%
MUY RARA VEZ	22	51%
NUNCA	0	0%
TOTAL	43	100 %

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 28



#### Análisis:

El 51% de los padres de familia manifiestan que muy rara vez asisten a fiestas infantiles con sus hijos, el 33% indican que siempre asisten, el 16% contestan que a veces mientras que el 0% nunca asisten a fiestas infantiles. Seguramente porque los padres de familia no cuentan con tiempo para asistir, o son cicateros, o tienen otras preferencias de recreación no valorando así el interés social del niño.

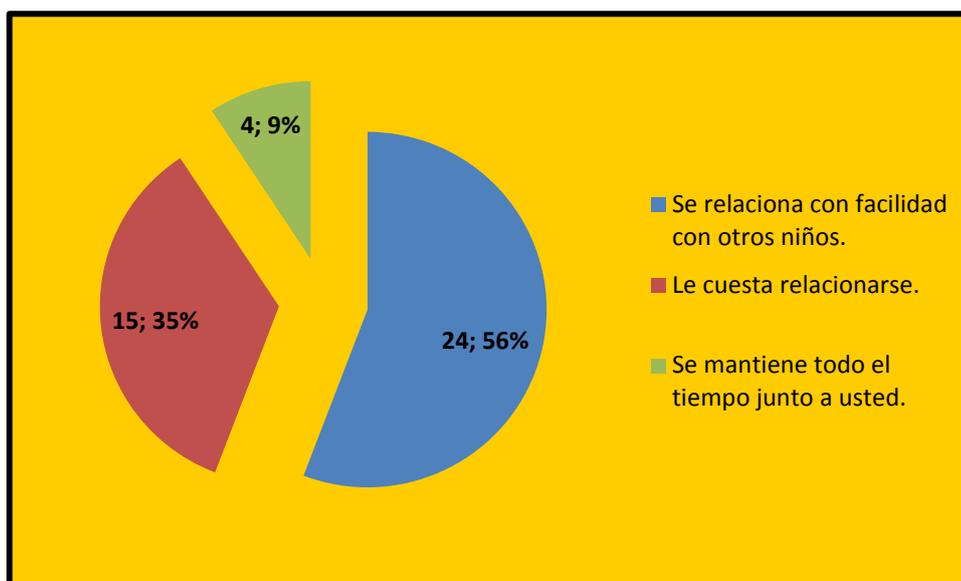
#### 4.- ¿Qué actitud tiene su hijo cuando acude a fiestas infantiles?

**Cuadro N° 32**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SE RELACIONA CON FACILIDAD CON OTROS NIÑOS	24	56%
LE CUESTA RELACIONARSE	15	35%
SE MANTIENE TODO EL TIEMPO JUNTO A USTED	4	9%
TOTAL	<b>43</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe – María

**Gráfico N° 29**



#### **Análisis:**

El 56% de padres de familia sostienen que sus hijos se relacionan con los otros niños con facilidad, el 35% manifiestan que les cuesta relacionarse mientras que el 9% se mantienen todo el tiempo junto a ellos. Lo que refleja que la minoría de los hijos de padres de familia solo ha tenido oportunidad de socialización más que en el jardín.

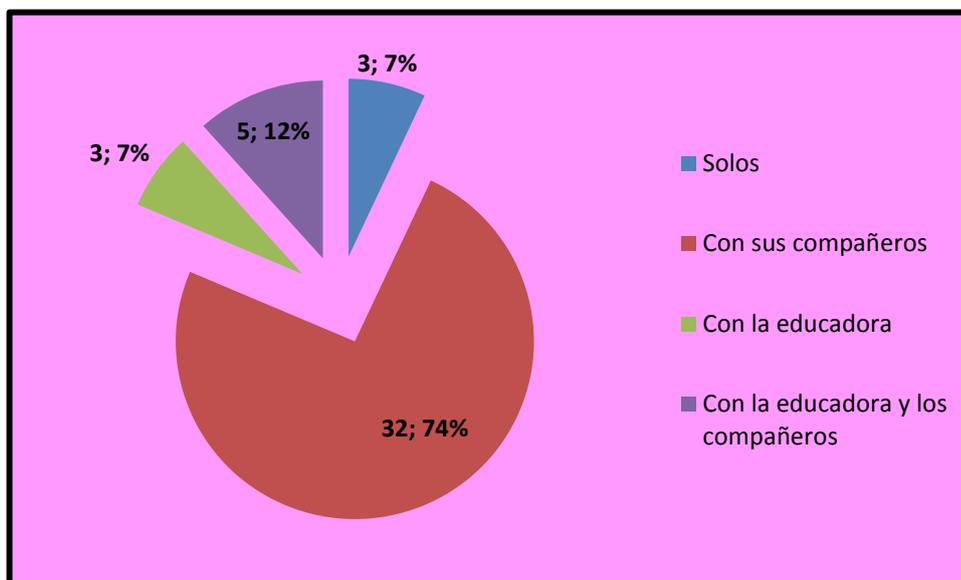
## 5.- ¿Con quiénes prefieren jugar los niños en el jardín?

**Cuadro N° 33**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SOLOS	3	7%
CON SUS COMPAÑEROS	32	74%
CON LA EDUCADORA	3	7%
CON LA EDUCADORA Y LOS COMPAÑEROS	5	12%
TOTAL	<b>43</b>	<b>100 %</b>

Fuente: Encuesta a padres de familia  
Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 30**



### **Análisis:**

El 74% de los padres sostienen que a sus hijos les gusta jugar en el jardín con sus compañeros, el 12% manifiestan que a sus hijos les gusta jugar en el jardín con la educadora y con sus compañeros, mientras que el 7% solo o con la educadora. Seguramente porque son con sus compañeros con quienes más se identifican.

**6.- ¿Cree usted que el juego infantil tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización?**

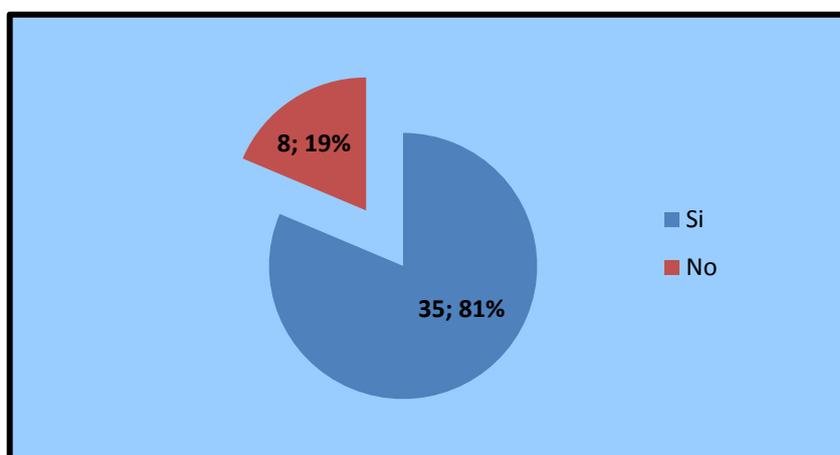
**Cuadro N° 34**

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	35	81%
NO	8	19%
TOTAL	43	100 %

Fuente: Encuesta a padres de familia

Elaborado por: Guadalupe - María

**Gráfico N° 31**



**Análisis:**

El 81% de los padres de familia sostienen que el juego tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización mientras que el 19% indican lo contrario. Lo que permite apreciar que la mayoría de padres de familia conocen la importancia de la utilización de juego para: aprender a compartir, formar hábitos, aumentar y enriquecer la capacidad de comunicar, favorecer la integración progresiva del grupo. Se puede apreciar que en la minoría del porcentaje de respuesta de los padres sus esquemas mentales siguen retrógrados, no han cambiado.

## EDUCADORAS

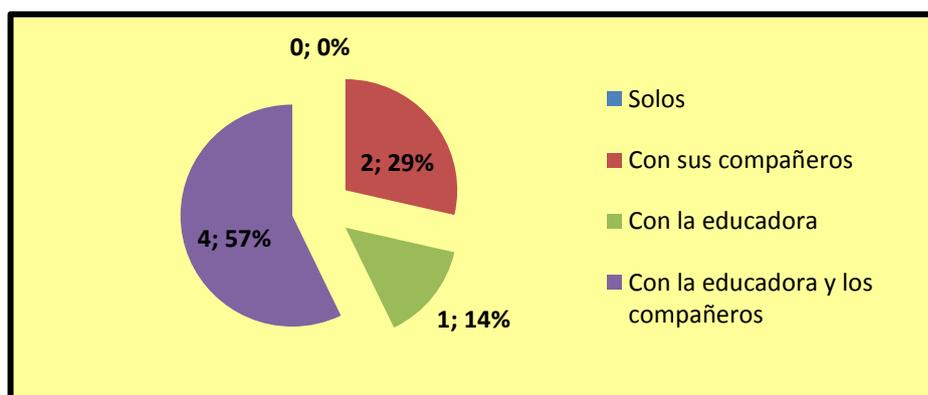
### 1.- ¿Con quiénes prefieren jugar los niños en el jardín?

Cuadro N° 35

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SOLOS	0	0%
CON SUS COMPAÑEROS	2	29%
CON LA EDUCADORA	1	14%
CON LA EDUCADORA Y LOS COMPAÑEROS	4	57%
TOTAL	7	100 %

Fuente: Encuesta a educadoras  
Elaborado por: Guadalupe – María

Gráfico N° 32



#### **Análisis:**

El 57% de las educadoras indican que los niños prefieren jugar en el jardín con ellas y sus compañeros, el 29% sostienen que los niños prefieren jugar en el jardín con sus compañeros, el 14% manifiestan sólo con ellas mientras que el 0% solos. Posiblemente porque la educadora y los compañeros son la zona de desarrollo próximo que sostiene Vigotsky cuando considera que el juego puede ser explicado como una actividad a través del cual el pequeño se introduce y participa en el mundo que lo rodea.

2.- ¿Cree usted que el juego infantil tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización?

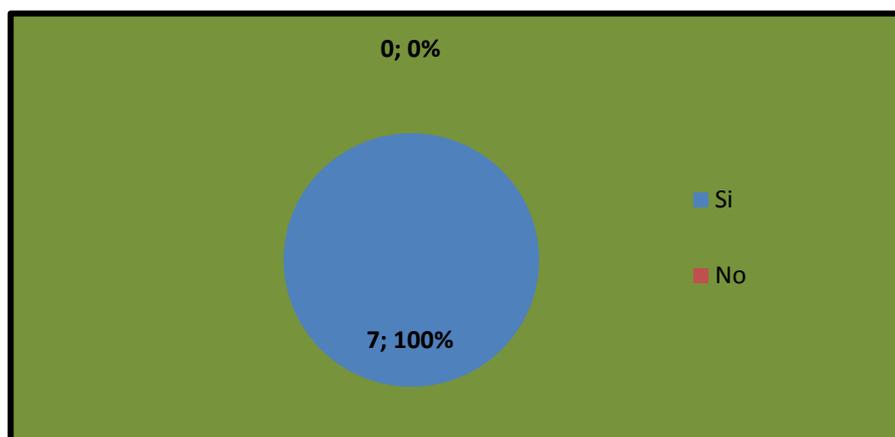
Cuadro N° 36

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
SI	7	100%
NO	0	0%
TOTAL	7	100%

Fuente: Encuesta a educadoras

Elaborado por: Guadalupe - María

Gráfico N° 33



### Análisis:

El 100% de las educadoras indican que el juego infantil tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización. Esto debe ser porque el mejor recurso existente para la socialización es el juego ya que permite al niño llevar a cabo sus fantasías, pero también le permite ubicarse en su propia realidad porque al jugar puede comunicarse con los diferentes objetos y personas, en esa interrelación, y con las respuestas que recibe, las va integrando a sus vínculos y a sus conductas de juego.

## **ANÁLISIS DE TRIANGULACIÓN:**

### **I.- CATEGORÍA ACTIVIDAD LÚDICA**

#### **NIÑOS**

El análisis en cuanto a los niños, refleja que les gustan los juguetes porque son instrumentos para su desarrollo y es por medio del cual se lleva a cabo un juego; no le interesa el tamaño del juguete al momento de escogerlo su único objetivo es jugar, pero prefiere por lo general los de forma cuadrada como son los de habilidad mental (rompecabezas y los de juego de mesa).

Los juguetes de plásticos son escogidos mayormente por los niños siendo éstos más atractivos para ellos, porque ofrecen calidad de diseño, variedad de colores además que son didácticos y están orientados a la consecución de objetivos educativos, aunque esto no signifique que el juguete siempre sea explorado esto se debe a la prohibición en sus hogares que obliga al niño solo a manipularlo. El niño transforma un juguete en animal porque a muy temprana edad está familiarizado con los sonidos onomatopéyicos que se encuentran en la naturaleza.

#### **PADRES**

Los padres de familia son conscientes que la actividad principal del niño es el juego ya que este favorece a su desarrollo, consideran que los juguetes didácticos son los adecuados enfocándose solo en el área cognitivo dejando a un lado las otras aéreas. Los padres de familia solo han leído un libro lo que refleja que no existe una cultura de la lectura debido a un modelo educativo tradicional basado en el memorismo.

## **EDUCADORAS**

Las educadoras afirman que el juego es la principal actividad en la vida del niño basado en los estudios que han realizado importante pedagogos y que sus ideas trascienden hasta nuestros días y se lo corrobora cuando se observa al niño alegre y comunicativo al llevar a cabo una actividad lúdica, refiriéndose que en el jardín donde laboran si conocen la importancia de la aplicación de la actividad lúdica que está contemplado en el Currículo inicial.

Las educadoras manifiestan a través del instrumento de investigación que es mínima la cantidad de libros que han leído y no han adoptado un hábito de lectura para favorecer su instrucción profesional.

## **II.- CATEGORÍA ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

### **NIÑOS**

Se llega a la conclusión que el niño necesita una variación de juguetes ya que el interés del niño se manifiesta en la manera en cómo se le presenta un juego o juguete.

### **PADRES**

Consideran los padres de familia que el juego está desvalorizado cuando se utiliza como actividad de relleno ya que conocen las ventajas que el juego ofrece a la vida del niño.

## **EDUCADORAS**

Según las educadoras aplican el juego en todo momento como estrategia didáctica además porque ayudan a detectar problemas de socialización

cuando el niño interactúa dentro del grupo. Sostienen que el juego está desvalorizado cuando no se le da la importancia debida; en cuanto a su capacitación no existe una formación permanente.

Las educadoras aseguran que siempre están elaborando materiales didácticos y sólo dedican los fines de semana a investigar; y cuando los niños presentan exceso de energía la educadora recurre a realizar una actividad lúdica fuera del salón.

### **III.- CATEGORÍA SOCIALIZACIÓN**

#### **NIÑOS**

La mayoría de los niños indican que les gusta compartir sus juguetes con sus compañeros.

#### **PADRES**

La mayoría de las veces los padres prefieren asistir al parque seguramente porque es el lugar donde más amplitud tienen para jugar; manifiestan que son con ellos con quien más juegan sus hijos y rara vez asisten a fiestas infantiles probablemente porque tienen otras preferencias de recreación no valorando así el interés social del niño.

Según los padres de familia manifiestan que sus hijos se relacionan con otros niños con facilidad a pesar de asistir rara vez a las fiestas infantiles, y sostienen que a sus hijos les gusta jugar más en el jardín con sus compañeros porque son con ellos con quienes más se identifican además indican que el juego tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización.

## **EDUCADORAS**

Las educadoras indican que los niños prefieren jugar más con ellas y sus compañeros en el jardín de infantes. La totalidad de las respuestas de las educadoras manifiestan que el juego tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización de los niños.

### **ANÁLISIS GENERAL DE LAS TRES CATEGORÍAS.**

#### **I.- Categoría actividad lúdica.**

En esta categoría queda demostrado mediante el análisis de resultados que la actividad principal del niño es el juego y no hay una característica específica al momento de elegir un juguete. Tanto padres de familia, educadoras e institución educativa afirman que la actividad lúdica es fundamental para el desarrollo integral del niño; quedó demostrado que los padres de familia y educadoras a pesar de que no tienen una cultura de lectura adoptada y solo han leído una mínima cantidad de libros acerca de este tema, son conscientes que el juego desarrolla diferentes aéreas en el contexto educativo y social en los niños.

#### **II.- Categoría estrategias didácticas**

Se llega a la conclusión en esta categoría que el niño necesita de variedad de juguetes y juegos para el máximo desarrollo de sus habilidades y un juego repetitivo hace que pierda el interés. Consideran padres de familia y educadoras que el juego está desvalorizado cuando se utiliza como actividad de relleno o cuando no está acorde a su edad e interés; según las educadoras en todo momento aplican juegos como estrategias didácticas y elaboran materiales didácticos y esto no es suficiente para lograr un buen aprendizaje si no se realiza la mediación

correcta puesto que no existe una formación permanente en su capacitación profesional; esto lleva un poco a dudar de las respuestas de las educadoras encuestadas. La educación no podrá seguir adelante de la forma tradicional. El aprendizaje deberá ser permanente y constante para que las personas puedan ir adaptándose a una sociedad de cambio permanente. Es necesario realizar grandes esfuerzos para la capacitación profesional de las educadoras, proporcionándoles herramientas-recursos-fuentes porque se consideran un factor clave para su desarrollo personal y social y para el desarrollo del futuro de la humanidad.

### **III.- Categoría Socialización**

Queda demostrado en esta categoría que el niño es un ser social por naturaleza; manifestando padres de familia y educadoras que el juego tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización; sin embargo los padres de familia manifiestan que a sus hijos les gusta jugar más con sus compañeros y piensan que esta interacción sólo puede darse dentro de clase es por esto que coartan el valor del interés social del niño cuando asisten rara vez a fiesta infantiles que es donde existe más oportunidad de que el niño amplíe su rango de socialización con sus pares.

### **Análisis crítico o interpretación crítica**

Dentro de la investigación se verifica que se cumple el objetivo general del proyecto que es evaluar el trabajo docente en el desarrollo de las actividades lúdicas como estrategia didáctica para la socialización del niño. Se encontró que según las docentes encuestadas en su mayoría aplican en todo momento las actividades lúdicas, porque para ellas es importante este recurso dentro del proceso enseñanza aprendizaje. Las problemáticas que se detectaron específicamente en el manejo de

actividades lúdicas en el aula, es que al niño no le gusta jugar siempre con un mismo juguete ya que pierde el interés, necesita de una variación de juguetes y que vaya acompañado de acorde a los intereses propios de su edad, Quedó demostrado en el análisis que se realizó en las encuestas que el 100% de las educadoras indican que el juego es el mejor recurso existente para la socialización del niño y no se revelaron desventajas de la actividad lúdica para el desarrollo de la socialización.

## **HIPÓTESIS**

### **VERIFICACIÓN DE SUPUESTOS 1**

#### **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS FAVORECEN LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL.**

##### **Argumentos:**

Dentro de la investigación se verifica o se acepta el supuesto 1, ya que en la encuesta realizada tanto a la educadora como padres de familia se encontró que la mayoría conocen la importancia de que las actividades lúdicas si favorecen la socialización del niño, porque aprenden a compartir, a formar hábitos aumentan y enriquecen la capacidad de comunicarse y favorece la integración progresiva del grupo

##### **Conclusiones:**

Según la verificación de datos con el supuesto planteado, se confirma que en el jardín de infantes "GENESIS" existe un conocimiento de que las actividades lúdicas si favorecen la socialización para el desarrollo integral del niño.

## **VERIFICACIÓN DE SUPUESTOS 2**

### **LAS ACTIVIDADES LÚDICAS NO FAVORECEN LA SOCIALIZACIÓN EN LA EDUCACIÓN INICIAL.**

#### **Argumentos**

Dentro de la investigación la verificación del segundo supuesto se lo pudo realizar con los resultados de las encuestas, pues el 19% de los padres indican que el juego no favorece la socialización cuando solo se lo aplica como pasatiempo sin fines educativos.

#### **Conclusiones:**

Se puede apreciar que existe una minoría del porcentaje de respuesta de los padres que sus esquemas mentales siguen retrógrados, no han cambiado.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES GENERALES

### Conclusiones

- ✓ El diagnóstico realizado a las educadoras refleja que conocen la importancia de la aplicación de las actividades lúdicas en el desarrollo de la socialización de los niños lo que lleva a dudar en sus respuestas, porque no poseen una permanente capacitación profesional.
- ✓ Se da a conocer que los niños necesitan una variación de juegos de acuerdo a su edad, intereses y madurez que sean atractivos para ellos, de lo contrario presentarían desmotivación, falta de interés reflejando conductas inadecuadas dentro del grupo.
- ✓ Los padres prefieren que los juguetes sean didácticos, ellos se centran solo en el desarrollo cognitivo olvidando desarrollar otras áreas de igual importancia tales el desarrollo motriz, el desarrollo del lenguaje.
- ✓ El interés social del niño en ocasiones no lo valoran los padres de familia, porque rara vez asisten a fiestas infantiles y pretenden que solo exista socialización dentro del ambiente escolar y con los miembros más cercanos a su familia.
- ✓ Tanto padres como educadoras tiene un bajo nivel del hábito de la lectura esto se refleja porque no han leído suficientes libros acerca de educación y de actividad lúdica, y los pocos que han leído han sido por sus estudios académicos.

### **Recomendaciones:**

- ✓ Ejecutar una capacitación permanente a docentes y a padres de familia ofreciéndoles herramientas, recursos educativos y didácticos para la formación integral del niño.
  
- ✓ Promover y motivar el hábito de la lectura en los niños utilizando como recurso el juego para socializarlo con su entorno inmediato.
  
- ✓ Diseñar una guía de estrategias didácticas que las educadoras y padres de familia podrán emplear como recursos educativos que aseguren la eficacia en el logro de los aprendizajes desarrollando así las ocho inteligencias a través de un mismo juguete.

## **LA PROPUESTA**

### **GUIA DE OBJETOS-LUDICOS-DIDACTICOS Y SUS VARIANTES PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

#### **JUSTIFICACIÓN**

A través de la investigación se pudo detectar la necesidad de elaborar una guía de estrategias didácticas para desarrollar las diferentes inteligencias múltiples a través de la diversidad de usos de un mismo objeto lúdico (o juguete), dirigida tanto a educadores como a padres de familia.

Se tiene en cuenta las diversas necesidades existentes en el proceso educativo, es necesario crear nuevas estrategias para brindarles nuevas posibilidades de juego y estimular los diferentes tipos de inteligencias; centrar la enseñanza en una educación integral, haciendo énfasis en el aprendizaje de habilidades y destrezas, los aspectos sociales, emocionales, morales y motrices para adaptar al niño a la sociedad donde está inmersa.

El educador con su paciencia y comprensión infinita es quién pone en contacto a los niños con el mundo de los juguetes, y les enseña las acciones que están impresas en significación. Todo educador ha de conocer profundamente los objetivos y metodología de cada objeto lúdico (o juguete), para dirigir de manera más eficaz el proceso de apropiación por los niños de su significación constante.

Los niños tienen posibilidades de entrar en contacto por sí mismos con los juguetes, y tratar por su propio esfuerzo de “descubrir su función, pero el educador debe estar presto a brindar el nivel de ayuda que se requiera en caso de que no sepan, o no puedan, aprender directamente su función.

Los niños han de jugar con todos los objetos lúdicos (o juguetes) para posibilitar la estimulación de todas sus inteligencias, podrá aprender a compartirlos, por lo que la educadora ha de aplicar los mejores manejos educativos cuando alguno quiera tenerlo solo para sí. Una buena medida es estimular a los pequeños a jugar de manera conjunta con un mismo juguete o disfrutarlo por un tiempo y luego delegarlo a los otros.

Un mismo juguete va a transformar su utilización en la medida en que se dan las diferentes etapas evolutivas, por lo que los educadores han de ampliar su rango de uso, conjuntamente con los cambios que se operan en los otros niños. Por eso, los objetos lúdicos (o juguetes) han de guardarse, o intercambiarse con los otros grupos etarios, y de esta manera se potencia su acción sobre los diferentes procesos y cualidades psíquicas.

El educador ha de orientar y hacer ver a los niños las posibilidades que pueden tener cualquier juguete y no solamente la de su función evidente.

## **DIAGNÓSTICO**

El diagnóstico realizado en esta investigación permite conocer la importancia de las actividades lúdicas en el proceso de desarrollo integral del niño, en el cual necesitan una variedad de juegos y objetos lúdicos (o juguetes) de acuerdo a sus intereses, edad y madurez, lo que lleva a la

reflexión tanto a educadores como a padres de familia en estimular todas las inteligencias no solo dándole la oportunidad de jugar con juguetes didácticos que están más dirigidos a estimular el área cognitiva.

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA**

El juguete es un medio del cual se vale el niño para jugar, y como tal, debe cumplir con el requisito esencial de ser interesante y estimulante para sus usuarios. Según Silva, Nylse (1994:29), los juguetes funcionan como "alimentos que nutren la actividad lúdica", y que además la enriquecen y fortalecen en diferentes ámbitos del desarrollo humano.

Sostiene Díaz-Salado (1987:65), que son cinco los parámetros de la personalidad que se desarrollan mediante la recreación con el juguete: la afectividad, la motricidad, la inteligencia, la creatividad y la sociabilidad.

Considera Raimundo Angel Dinello (1988) que los juguetes sirven como instrumentos estimuladores por medio de los cuales se lleva a cabo la actividad lúdica, adquieren el papel de mediadores entre los infantes y su desarrollo emocional, social y físico, ya que activan ese chispazo que permite la liberación de todo un gran potencial que está inmerso dentro de cada uno.

Los autores mencionados anteriormente coinciden en que el juguete no es un fin en sí mismo, sino que más bien es un medio para lograr muchos propósitos y que puede facilitar el desarrollo del niño. De igual manera, es relevante destacar que todos estos materiales o juguetes son agentes de socialización, por medio de los cuales se interiorizan valores y creencias y que en muchas ocasiones permiten oportunidades para establecer las relaciones necesarias para integrarse en un grupo.

Es importante mencionar que el juguete es todo aquel objeto que facilita la actividad lúdica del niño, y que lo motiva a darle sentido; es el objeto que en un momento preciso es utilizado para que en forma directa o indirecta los niños desarrollen su creatividad, estimulen su crecimiento físico, social, intelectual y emocional; es el objeto por medio del cual se establecen relaciones interpersonales que promuevan la formación de valores como el compañerismo y la solidaridad; también brinda posibilidades de diálogo o motiva para resolver problemas y tomar decisiones. Es el objeto que acerca al niño a vivir su realidad.

Los juguetes cambian, evolucionan, pero lo que hacen los niños es eterno, indispensable y universal. El juguete es el testigo de la infancia, pero no es solamente eso. Es igualmente un modelo reducido del mundo en el que vivimos, o en el que vivieron nuestros antepasados. Ilustra sus inventos, reproduce sus acontecimientos históricos y políticos.

Desde que el hombre apareció en la faz de la tierra se convirtió en un ser curioso y probablemente juguetón. La pregunta surge sola: ¿cuál habrá sido el primer juguete de los niños de esa época de la historia de la humanidad? Si, como se podría pensar, vivían en cavernas, lo único que podían tener a la mano serían unos cuantos guijarros, que vendrían a ser las primeras canicas; algunos huesos restos de antiguas comidas y algunas ramas.

Se sabe que ya en el antiguo imperio romano los niños se divertían con muñecas de marfil, en el Egipto de los faraones tenían también pequeñas estatuillas y animalitos, y en el Perú pre-inca existían muñecas de trapo.

En sus primeros pasos, el juguete era artesanal e incluso en ocasiones eran los propios niños quienes los fabricaban, generalmente

buscando imitar objetos de la vida real. La revolución industrial dio un vuelco en la fabricación de estos artefactos de diversión y la evolución de la tecnología permitió crear objetos cada vez más parecidos a los reales para la distracción de los niños. Fue a partir de entonces que la diversión de los niños comenzó a ser mediada por el mercado.

Los niños de la primera mitad del Siglo XX, que ya accedían a la televisión podían “jugar al doctor” con sus respectivos juguetes porque veían en la pantalla chica; “a los vaqueros e indios” con caballito de palo, sombrero y pistolas y penacho de plumas; “a la guerrita” con soldaditos y con dinosaurios cuando la versión japonesa de Godzilla llegó a la televisión junto con Ultraman.

Las niñas jugaban a la comidita, con vajilla de loza china y cocina de aluminio, rodeadas de muñecos; a la costurera con máquina de coser incluida; al maquillaje con cosméticos simulados incluidos; y a otros juegos como las ligas, las rondas y los cantos.

En la segunda mitad del siglo XX, el desarrollo de la tecnología electrónica permitió la invención de artefactos cada vez más sofisticados como coches eléctricos y a control remoto y las muñecas parlantes.

En la actualidad muchas películas, programas televisivos, historietas, libros y equipos deportivos incluyen juguetes en sus líneas oficiales de mercadería. Éstos consisten generalmente en modelos en miniatura de personajes u objetos (vehículos, edificios, accesorios, etc.) asociados a sus respectivas temáticas.

A veces se hace una distinción en los modelos basados en personajes antropomórficos entre las llamadas figuras de acción (destinados a los niños varones) y las muñecas (enfocadas a las niñas).

Independientemente de si el modelo en cuestión representa un personaje femenino o masculino.

## **FUNDAMENTOS PSICOPEDAGÓGICOS DE LOS JUGUETES**

Se puede definir:

**JUEGO**, como la principal actividad del niño.

**JUGUETE**, todo lo que el niño utiliza para jugar puede ser considerado juguete.

El niño juega con su cuerpo, con objetos, con personas y con juguetes. El juguete es cualquier objeto que el niño emplee para entretenerse y jugar y tiene un contenido social y cultural. Es importante la implicación del adulto (educador, familias), ya que depende de ellos la elección de los juguetes. Remarcar la importancia del juego y del juguete en el desarrollo integral del niño, en las dimensiones afectivas, motriz, cognitiva y social.

Dentro de las funciones que el Nivel Inicial asigna al juguete y a las actividades que con este desarrollan los niños, se puede señalar:

### **Función Educativa**

- Hábitos de observación y curiosidad
- Desarrollo del lenguaje oral
- Comprensión de conceptos
- Hábitos de orden y limpieza
- Motivación por aprender
- Desarrollo de la confianza y la autoestima
- Desarrollo de aptitudes, competencias y habilidades intelectuales, artísticas, motoras y sicomotoras.

## **Función Social**

La dimensión social del juego con el juguete se pone de manifiesto en la relación de los niños con su entorno, con sus padres y las demás personas que le rodean.

- Adquisición de valores como la solidaridad, la responsabilidad y la ayuda mutua.
- Hábitos de compartir, cooperar y de jugar en grupos.
- Respeto a los demás.
- Respeto y cuidado de la naturaleza.
- Valorar el trabajo ajeno.
- Respeto por los acuerdos y los compromisos.

## **FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA**

La principal actividad del niño pequeño es el juego, y otro que todo lo que se utiliza para jugar puede ser considerado como juguete. Tienen un gran contenido social.

El juguete sirve de estímulo para que el niño explore el entorno individualmente, enriqueciendo las percepciones que recibe; lo utiliza proyectivamente, posibilitando la evasión; además, a través del juguete, el niño aprehende el mundo en el que se encuentra, ya que el juguete no puede desligarse de la sociedad que lo ha producido, puesto que el juguete reproduce modelos y valores sociales.

La forma de utilizarlo potencia y favorece determinadas actitudes y es importante para conseguir un desarrollo integral. Los diferentes autores, psicólogos y pedagogos lo reconocen, entre ellos Froebel, Decroly, Piaget, Brunner y Montessori.

*A través del juguete se adquieren:* conocimiento sobre los objetos y el medio, se desarrollan hábitos y se transmiten costumbres y tradiciones culturales. También hay que tener en cuenta que el juguete tiene que ser el adecuado para conseguir los procedimientos, conceptos, actitudes y valores óptimos.

Pedagogos y psicólogos deberían de inspirarse e intervenir en los proyectos y realizaciones de fábricas y editoriales donde el juguete no debe ser fabricado desde perspectivas puramente técnicas o económicas. Sería imprescindible que diseñadores y fabricantes contaran con dominio de psicología infantil. Un diseño que ayude a motricidad, al desarrollo sensorial, social y a la adquisición del lenguaje.

## **FUNDAMENTACIÓN EDUCATIVA**

Los juguetes siempre han desempeñado un papel importante en la vida de los niños. Con frecuencia reflejan la cultura del momento e indican los cambios culturales y las tendencias sociales, tal y como se puede ver en los museos y las bibliotecas de juguetes alrededor del mundo.

A pesar de que los juguetes de hoy día parecen ser diferentes a los de antaño, el propósito de los juguetes siempre ha sido el mismo: llevar alegría y placer, y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo.

Los juguetes añaden magia y emoción al aprendizaje sobre la vida del niño, el funcionamiento de las cosas y como llevarse bien con los demás. Saber escoger los juguetes que fomenten el juego sano amplía el desarrollo cognoscitivo, físico y social del niño. Los juguetes que

fomentan la actividad y la imaginación en los niños por lo general, son lo que se utilizan una y otra vez.

Cuando escoja un juguete, siempre preste atención a la edad para la cual se recomienda. Busque juguetes que vayan a la par con los intereses y el nivel de desarrollo del niño. El juguete adecuado, en el momento adecuado, enriquecerá la experiencia de juego del niño y sentará las bases de su aprendizaje.

### **Fundamentación legal**

Es sabido la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo infantil; el juego no solamente es un importante recurso educativo, sino que constituye el vehículo propio y natural de la infancia para poner en marcha toda una serie de procesos cognitivos, afectivos y sociales que finalmente posibilitan el desarrollo humano.

Los niños y niñas necesitan jugar para aprender, y esto ha sido puesto de manifiesto en el libro Primero del Código de la Niñez y la Adolescencia como sujetos a derechos. **Título III Derechos, garantías y Deberes.**

### **Capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo.**

#### **Art. 38 Objetivos de los programas de educación.**

La educación básica y media aseguran los conocimientos valores y actitudes básicas para :

**a)** Desarrollar la personalidad, las aptitudes y capacidad mental y física del niño, niña y adolescente hasta su máximo potencial, en un entorno lúdico y afectivo.

## **OBJETIVOS DE LA PROPUESTA**

### **Objetivo general**

Proporcionar las diferentes posibilidades variantes de un objeto lúdico y no solamente su función evidente en el Nivel Inicial a las docentes que laboran en el jardín de infantes "Génesis" de la ciudad de Guayaquil.

### **Objetivos específicos**

- Incentivar a las educadoras a que amplíen el rango de actividades del juguete como estrategia de enseñanza.
- Asumir el compromiso en las educadoras de usar adecuadamente el juguete, elevando así los niveles de calidad de la educación desde los primeros años de escolaridad.
- Valorar los juguetes desde un enfoque desarrollador de procesos y cualidades síquicas y físicas, los mimos que pueden ejercer una acción estimuladora en las diferentes áreas de aprendizaje.

## **FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA**

### **Factibilidad Financiera.**

Es factible financieramente porque la institución dispone con los juguetes necesarios para realizar y para llevar a cabo la propuesta. **GUIA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DE OBJETOS LÚDICOS (O JUGUETES) Y SUS VARIANTES PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS**

# **GUIA DE OBJETOS-LUDICOS-DIDÁCTICOS Y SUS VARIANTES PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.**

## **Factibilidad Legal**

Es factible legalmente porque esta propuesta surge ante la necesidad de brindar una guía a quienes estén interesados en promover la actividad lúdica tanto para padres de familia como a personal docente. Esta guía está realizada en un marco legal siguiendo los lineamientos metodológicos establecidos en el Currículo Inicial donde la actividad principal en el niño es el juego y por ende el objeto lúdico o juguete es el medio para que se lleve a cabo esta actividad.

## **Factibilidad Técnica**

Esta guía cumple con los requerimientos financieros, legales y técnicos porque en esta guía didáctica se propone actividades lúdicas que van a ayudar a mejorar el sistema actual educativo.

## **DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

### **¿A cuántas cosas puedo jugar con este objeto lúdico?**

Para determinar qué son los objetos lúdico-didácticos, se toma en primer lugar las definiciones existentes del concepto *lúdica* y del concepto *didáctica*, para luego construir una definición propia de objeto lúdico-didáctico.

Al referirse al concepto *lúdico* o *lúdica* generalmente se hace referencia al juego. *Lúdica* viene del *latín ludus*: juego, diversión,

pasatiempo. Sin embargo "...la lúdica posee una ilimitada cantidad de formas, medios o satisfactores, de los cuales el juego es tan solo uno de ellos" (Bolívar, 1998). De esta manera "La lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de sentir, expresar, comunicar y producir emociones primarias (reír, gritar, llorar, gozar) emociones orientadas hacia la entretención, la diversión, el esparcimiento" (Ibíd.).

Ahora bien, respetando lo anterior se puede usar el término "lúdico" para hablar del juego como una forma satisfactoria de la dimensión lúdica. Se considera entonces en este caso algo lúdico como aquello que proporciona diversión a través del juego. Entonces los objetos lúdicos, permiten el aprendizaje y desarrollo en diversos aspectos psicomotrices, cognitivos y socioemocionales.

El término "didáctica" viene del griego *didastékene* que significa *didás*-enseñar y *tékene*- arte, es entonces literalmente el arte de enseñar. Es considerada una disciplina que «estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando» (Mallart, 2000: 420). Bajo este concepto, el objeto didáctico es entonces aquel objeto usado en el proceso de enseñanza, que facilita la instrucción de un determinado aspecto o tema, y responde a unos determinados criterios de utilidad.

A partir de estas definiciones se considera entonces la de objeto lúdico-didáctico, en la cual se incluyen ambos conceptos, por lo cual coexiste la relación lúdico-didáctica y viceversa, puesto que a través del juego se aprende y se adquieren habilidades de forma dinámica y divertida con ayuda de diversas situaciones espontáneas que generen satisfacción y motivación. Es importante considerar un objeto que permita integrar el concepto didáctico, es decir, ser instrumento de enseñanza, pero que se apoye en el juego o la lúdica para transmitir dichos saberes

aprovechando/capitalizando la naturaleza lúdica del hombre con la convicción de que el juego cargado de los beneficios mencionados enriquecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por lo tanto, el objeto lúdico-didáctico es aquel objeto artificial que con su presencia y propuestas de manipulación, provoca la emergencia, desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes y destrezas en los niños y ayuda al desarrollo integral, a través de la actividad del juego, trascendiendo la mera diversión para incorporarse como importante herramienta de aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede realizar entonces una clasificación de los objetos lúdico-didácticos en relación con los contenidos de aprendizaje. Por una parte se puede hablar de aquellos en los que dichos contenidos son evidentes y tienen unos objetivos de aprendizaje específicos y explícitos, por ejemplo aquellos con los que se aprenden las letras, los números, los colores, etc.

Por otra parte, aquellos en los que el aprendizaje está considerado como objetivo a partir de una actividad pero no es evidente. Son ejemplos: triciclos, bloques para armar, disfraces, entre otros.

Los objetos lúdico-didácticos son elementos que permiten aplicar estrategias destinadas a promover el desarrollo y aprendizaje en los niños, ofreciendo una gama de posibilidades de interacción, exploración, creación e integración de las experiencias, enriqueciendo el ambiente educativo, ofreciendo a los niños oportunidades de aprendizaje entretenidas y significativas a través de la manipulación y experimentación con elementos concretos estimulantes para el desarrollo.

Estos objetos no sólo cumplen funciones relacionadas con los niños, sino que también son un excelente recurso que permite a otros actores (padres, maestros) participar en el proceso de desarrollo. Es importante considerar las características, intereses y necesidades de los niños y niñas, así como también las características de los propios materiales, teniendo presente que ellos aprenden mejor cuando se involucran en los procesos de manera activa y se les permite utilizar sus conocimientos previos para, mediante aquellos, generar otros nuevos.

Friedirich Wilhelm August Froebel<sup>22</sup>, es considerado uno de los grandes innovadores del siglo XIX; tenía una concepción ideal acerca del niño y sus ideas trascendieron a diferentes países de todo el mundo y perduraron a través del tiempo hasta la actualidad.

Froebel diseñaba sus propios materiales didácticos y juegos educativos para trabajar y estimular “la tendencia a la actividad” del niño. Los llamó regalos.

Algunos regalos que componían la serie ideada por Froebel eran los siguientes:

- 1.- Una pelota de tela y seis pelotas más pequeñas de los colores del arco iris ubicadas en soporte que permitía que oscilara.
- 2.- Una esfera, un cubo, y un cilindro de madera, de tamaño similar.
- 3.- Un cubo que podía descomponerse en ocho cubos pequeños.
- 4.- Un cubo que podía descomponerse en ocho paralelepípedos o ladrillitos.
- 5.- Un cubo que podía descomponerse en veintisiete cubos pequeños.
- 6.- Un cubo que podía descomponerse en veintisiete paralelepípedos pequeños. El material se acompañaba de cuadernillo de instrucciones que

---

<sup>22</sup> Escuela para educadores Enciclopedia de Pedagogía Práctica Nivel Inicial. pág.9, 10

contenía rimas para cantar a coro mientras los niños realizaban construcciones o ejercían libremente su actividad.

Froebel diseñó materiales didácticos orientados a desarrollar la destreza manual y el aprendizaje a través del juego, materiales que inspiraron al diseño de muchos juguetes actuales.

En la teoría de las **inteligencias múltiples** del psicólogo cognitivo Howard Gardner<sup>23</sup> (1983) pretende ir más allá de la visión uniforme y reductiva de la inteligencia, hasta entonces entendida como una capacidad unitaria, como algo innato, inamovible y cuantificable en la que se consideraba que se nacía inteligente o no, y la educación no podía cambiar esta situación.

Esta teoría muestra la estrecha relación del desarrollo de las inteligencias con los medios que el ambiente proporciona para su realización, y que se materializan en distintos signos, símbolos y objetos que las estimulan y propician su desarrollo. Dado que esta visión no se centra en el individuo pues "...la inteligencia individual es tan inherente a los artefactos y a los individuos que la rodean como al cráneo que la contiene" (Ibíd.:13). Esto permite ver las posibilidades que ofrecen los objetos físicos para la estimulación de las capacidades de conocimiento. Bajo estos efectos, los objetos lúdico-didácticos pasan a jugar un rol importante, por formar parte de las experiencias que estimulan el desarrollo de las inteligencias. Al valorarse los objetos lúdico-didácticos desde un enfoque instrumental, los mismos pueden ejercer una acción estimuladora en aquellas particularidades que constituyen el núcleo central de dichas inteligencias. Un repaso por los tipos de inteligencias

---

<sup>23</sup> Gardner, H. (1993). **Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica.** Barcelona:Paidós.

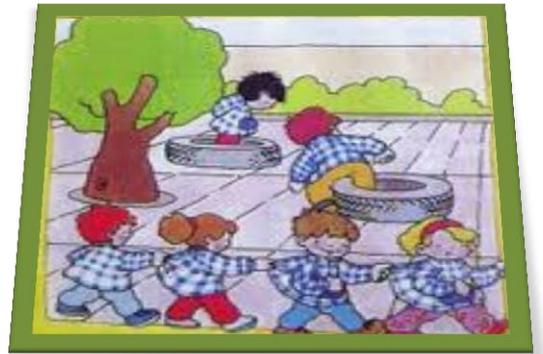
permitirá visualizar los ejes posibles desde los que pueda llegar a proyectarse un objeto lúdico-didáctico.

El aprendizaje bajo estas nuevas concepciones sobre la inteligencia, plantea una acción educativa centrada en quien aprende “Más aún, el progreso en un dominio no depende por completo de las acciones de un individuo solitario dentro de su mundo. Más bien, se considera que gran parte de la información acerca del dominio está contenida en la propia cultura, pues ésta es la que define las etapas y fija los límites del logro individual” (Gardner, 1994: 59) y parte del supuesto de que el proceso no se centra en una inteligencia única sino que emplea y fortalece todas las inteligencias en forma armónica y sistémica.

El sistema educativo ha dado principalmente prioridad a la inteligencia lingüística y lógico matemática, abandonando la constante y creciente demanda social en el mercado de individuos multifacéticos, que logren enfrentar las situaciones que demanda nuestra sociedad cada vez más compleja en la que lo importante no es el cúmulo de conocimientos que se posee sino el manejo de los mismos como instrumentos para indagar y actuar sobre la realidad, individuos que sean capaces de poder ejercer diversas actividades que requieren de otras habilidades y capacidades relegadas como son la inteligencia cinético-corporal, musical y espacial.

Se ha determinado que aunque las inteligencias pueden ser desarrolladas a lo largo de la vida, existen periodos críticos para cada una en los que el desarrollo de la misma se centra más. Esto constituye un punto de apoyo para determinar el tipo de actividades a desarrollar y el tipo de inteligencias a las que se debe poner mayor énfasis de acuerdo a la edad contribuyendo al adecuado desarrollo de estas.

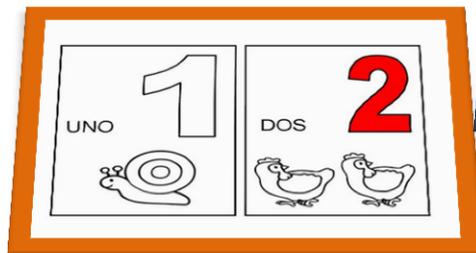
# LA PROPUESTA: GUÍA DE OBJETOS LÚDICOS-DIDÁCTICOS Y SUS VARIANTES PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS.



# PRIMERA PARTE

## HUEVITOS PLÁSTICOS

Variante 1: **A contar**



Variante 2: **Busca figuras y relaciona con vocal**



Variante 3: **Medios de transporte a su lugar**



# SEGUNDA PARTE

## LEGOS

Variante 1: **A llenar la canasta por tamaño.**



Variante 2: **Amar torres por color**



Variante 3: **Crear una comunidad**



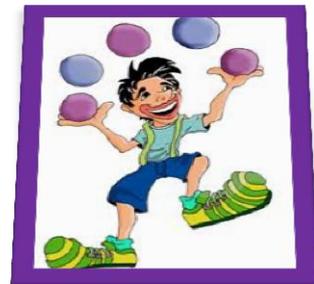
# TERCERA PARTE

## TRAGABOLAS

Variante 1: **Darle de comer al tigre.**



Variante 2: **Malabaristas al son de la música.**



Variante 3: **A pescar animales domésticos y salvajes**

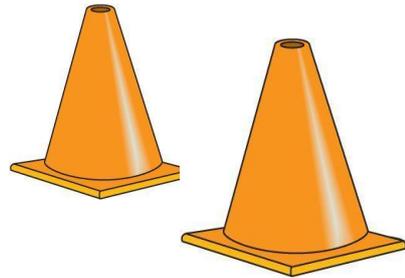


# CUARTA PARTE

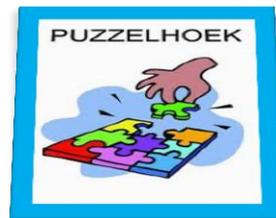
## CARROS DE ARRASTRE



Variante 1: **Esquivar obstáculos de Conos**



Variante 2: **Arma el rompecabezas**



Variante 3: **Caballitos de carga**



## QUINTA PARTE

### PISCINA DE PELOTAS

Variante 1: En el fondo del mar



Variante 2: Descubre la naranja artificial escondida.



Variante 3: Arme la palabra.



# SEXTA PARTE

## INSTRUMENTOS MUSICALES

Variante 1: **ADIVINA LA CANCIÓN.**



Variante 2: **El Instrumento musical Enojado.**



Variante 3: **¿Qué instrumento falta?**



# SEPTIMA PARTE

## PARACAÍDAS DE COLORES

Variante 1: **Baila pelota**



Variante 2: **Salta, salta peluche.**



Variante 3: **Esculturas.**



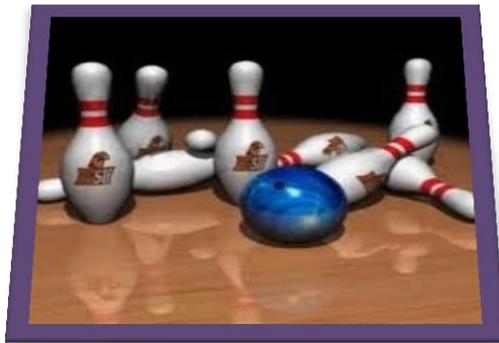
# OCTAVA PARTE

## JUEGO CON BOLOS

Variante 1: **Bolos que suman**



Variante 2: **Derrumba bolos por colores.**



Variante 3: **Inserta las figuras geométricas en los bolos.**



# **NOVENA PARTE**

## **BLOQUES DE MADERA**

**Variante 1: ¿Quién arma más rápido la torre por color?**



**Variante 2: Busca los implementos de los servidores públicos.**



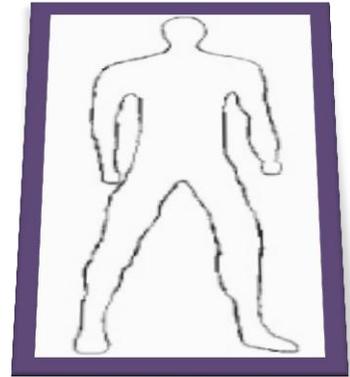
**Variante 3: Pon en marcha tu creatividad**



# DÉCIMA PARTE

## MUÑECOS Y MUÑECAS CON PERSONAJES

Variante 1: Cambia el look a tu muñeco favorito.



Variante 2: Clónate.



Variante 3.- Improvisa.



## **PRIMERA PARTE**

### **HUEVITOS PLÁSTICOS**

Variante 1: **A contar**

#### **Materiales:**

Huevitos de colores, frejoles, numerales del 1 al 5

#### **Procedimiento:**

- 1.- Repartir a cada niño 5 huevitos con distintas cantidades de frejoles dentro del huevito, y numerales del 1 al 5
- 2.- Destapar de 1 a 1 los huevitos, y contar cuántos frejoles hay dentro y pegar el numeral según corresponda.
- 3.- El ganador será el niño que tenga la cantidad correcta en todos los huevitos.
- 4.- También se puede retirar todos los frejoles de los huevitos y luego introducirlos según corresponda con cada huevito.



### **Objetivos para la maestra:**

- Ejercitación de psicomotricidad fina.
- Identificar numerales.
- Relacionar número con numeral.

### **Objetivo para los niños:**

- Disfrutar.
- Divertirse.

### **Variante 2: Busca figuras y relaciona con vocal**

#### **Materiales:**

Huevitos, figura con imágenes de sonido inicial de las vocales a, e, i, o, u

#### **Procedimiento:**

- 1.- Repartir varias figuras con imágenes de sonido inicial de las vocales a, e, i, o, u, mencionar y conversar acerca de la figuras.
- 2.- Proporcionar a cada niño cinco huevitos etiquetados cada uno con una vocal.
- 3.- Introducir dentro de cada huevito la figura según corresponda a la vocal de acuerdo a su sonido inicial.
- 4.- Ganará el niño que introdujo las figuras con imágenes de las vocales dentro de cada huevito según corresponde.

### **Objetivos para la maestra:**

- Estimular el lenguaje oral.
- Ejercitar la noción adentro y fuera.
- Relacionar sonido inicial con vocales.

### **Objetivo para los niños:**

- Divertirse.
- Ser feliz.

### **Variante 3: Medios de transporte a su lugar**

#### **Materiales:**

Huevitos, dos murales para los medios de transportes (aéreos, marítimos y terrestres), cinta adhesiva, figuritas de medios de transportes (aéreos, marítimos y terrestres).

#### **Procedimiento:**

- 1.- Dividir a los niños en dos grupos y repartiles a cada grupo un mural y los huevitos.
- 2.- Descubrir que medio de transporte está escondido dentro de cada huevito y pegar en el mural según corresponda.
- 3.- Ganará el grupo que termine primero ubicando correctamente cada medio de transporte.

**Objetivos para la maestra:**

- Identificar medios de transportes (aéreos, marítimos y terrestres).
- Clasificar medio de transportes según sean aéreos, marítimos y terrestres.
- Ejercitación de la motricidad fina y prensión.

**Objetivo para los niños:**

- Divertirse.
- Ser feliz.

## **SEGUNDA PARTE**

### **LEGOS**

Variante 1: **A llenar la canasta por tamaño.**

#### **Materiales:**

3 canastas, identificativos de grande, mediano y pequeño, cinta adhesiva, varios legos grandes medianos y pequeños.

#### **Procedimiento:**

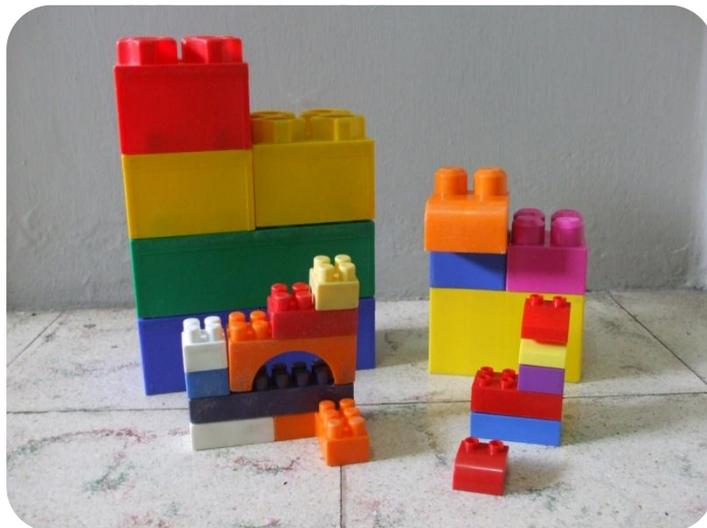
- 1.-Dividir a los niños en 3 grupos y darles un distintivo de grande mediano o pequeño.
- 2.- Colocar los legos grandes, medianos y pequeños en el piso.
- 3.- Cada niño deberá buscar el lego según el tamaño que le corresponda y colocarlo dentro de la canasta.
- 4.- Ganará el grupo de niños que coloque los legos dentro de la canasta según el tamaño a que pertenezca.

#### **Objetivos para la maestra:**

- Identificar tamaños grandes, medianos y pequeños.
- Ejercitación de motricidad gruesa.
- Coordinación óculo manual.

### **Objetivos para los niños:**

- Ser feliz
- Divertirse.



### **Variante 2: Armar torres por color**

#### **Materiales:**

Legos (anaranjados, verdes y morados).

#### **Procedimiento:**

- 1.- La maestra esconderá previamente los legos en lugares estratégicos del patio.
- 2.- Llevar a los niños al patio.
- 3.- Dividir a los niños en 3 grupos

- 3.- Delimitar el lugar donde se armarán las torres por color anaranjados, verdes y morados.
- 4.- Cada niño deberá buscar los legos escondidos en el patio y armar la torre según corresponda.
- 5.- Ganará el grupo que haya armado más rápido y correctamente la torre de color según le corresponda.

**Objetivos para la maestra:**

- Ejercitación de motricidad gruesa.
- Descubrir los legos escondidos.
- Discriminar los colores anaranjados, verdes y morados.
- Estimular la coordinación óculo manual.

Variante 3: **Crear una comunidad**

**Materiales:**

Legos de distintos tamaños y colores, cinta adhesiva, letreros de logotipos pertenecientes a la comunidad (marcas telefónicas, zapatos, farmacias, supermercados, tiendas de ropa, heladerías, comidas rápidas), muñequitos de personas y carritos, cuento de la comunidad.

**Procedimiento:**

- 1.- Narrar cuento de la comunidad
- 2.- Conversar acerca del cuento.

3.- Reconocer los letreros de los logotipos pertenecientes a la comunidad.

4.- Dividir a los niños en dos grupos.

5.- Cada grupo deberá crear una comunidad con los legos y pegar los rótulos según lo desee en la comunidad.

6.- Ganará el grupo que arme correctamente la comunidad.

**Objetivos para la maestra:**

- Estimular la imaginación.
- Motivar el trabajo en equipo.
- Ejercitar la motricidad fina.
- Identificar quienes conforman la comunidad.

**Objetivo para los niños:**

- Divertirse.
- Ser feliz.

## **TERCERA PARTE**

### **TRAGABOLAS**

Variante 1: **Darle de comer al tigre.**

#### **Materiales:**

Dos traga-bolas, canastas, pelotas de varios colores y tamaños.

#### **Procedimiento:**

- 1.- La maestra elaborará dos traga-bolas de madera o con una caja de cartón de buen tamaño, con el dibujo que ella seleccione.
- 2.- Las reglas del juego son las siguientes, seleccionar la pelota del color indicado, respetar el turno, si deja caer la pelota deber regresar por otra.
- 3.- Se formarán dos equipos, se colocará un papel bond para ir anotando el número de pelotas amarillas y verdes que entren en el traga-bolas.
- 4.- A una distancia de dos metros aproximadamente se colocarán los niños, y seleccionará de la canasta la pelota del color indicado, para que la lancen hacia el traga-bolas.
- 5.- Al término se contarán las pelotas que entraron al traga-bolas y se anotará el resultado final por equipo.

### Objetivos para la maestra.

- Trabajar coordinación viso-motora.
- Ejercitar la noción dentro-fuera.
- Respetar turnos.
- Estimular la coordinación motora.
- Discriminar colores

### Objetivo para el niño:

- Divertirse.
- Ser feliz.



## Variante 2: **Malabaristas al son de la música.**

### **Materiales:**

Grabadora, Cd, canastas, pelotas de plástico de diferentes colores, muñeco traga-bolas.

### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Entregarles dos pelotas a cada niño/a.
- 3.- Mencionar las reglas; no correr para evitar accidentes, si deja caer las pelotas deberá regresar por otras.
- 4.- Al ritmo de la música realizar malabares con la pelota, y cuando la música se detiene lanzar las pelotas dentro de la boca del payaso.

### **Objetivos para la maestra.**

- Ejercitar el freno inhibitorio.
- Discriminación auditiva.
- Coordinación Óculo manual.
- Equilibrio.
- Motivar trabajar en equipo.

### **Objetivos para los niños.**

- Divertirse.
- Ser feliz.

### Variante 3: **A pescar animales domésticos y salvajes**

#### **Materiales:**

Humano, traga-bolas, peluches de animales domésticos y salvajes con gancho, cañas de pescar con imanes, 4 canastas con un distintivo que se identifique en cual van los animales domésticos o los salvajes.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar los niños al patio y dividirlos en dos grupos.
- 2.- Se utilizará dos traga-bolas, y la maestra colocará tres peluches de animales salvajes y tres peluches de animales domésticos.
- 3.- Establecer reglas del juego, los niños/as deberán respetar el turno, no empujar, pescar un animal y colocarlo en la canasta que corresponda.
- 4.- Formar una columna por cada traga-bolas y pasar individualmente a pescar un animal que se encuentran dentro del traga-bolas y colocarlo en la canasta según corresponda
- 5.- Ganarán los niños/as que coloquen correctamente los animales en las canastas correspondientes.

#### **Objetivos para la maestra:**

- Respetar turnos.
- Discriminar animales domésticos y salvajes.
- Ejercitar la precisión.

## **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Divertirse.
- Competir, ganar.

## **CUARTA PARTE**

### **CARROS DE ARRASTRE**

Variante 1: **Esquivar obstáculos de Conos**

#### **Materiales:**

Carros de arrastre, conos de señalización en cartulina, un silbato.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Formar equipos con tres integrantes cada uno (o como la maestra considere).
- 3.- La maestra colocará cuatro columnas de obstáculos de conos de señalización.
- 4.- Las reglas del juego consisten en que: al sonido del silbato arranca el juego y **El participante A** se coloca en el punto de partida e introduce de uno en uno los vasos con los platillos dentro del carro de arrastre. **El participante B** esquiva los obstáculos de conos hasta llegar hasta **el participante C** quien arma la torre alternando vasos y platillos.
- 5.- Ganará el equipo que termine primero y haya cumplido correctamente con los pasos.

### **Objetivos para los niños.**

- Motivar el trabajo en grupo.
- Vencer obstáculos.
- Ejercitar el equilibrio.
- Discriminación auditiva.

### **Objetivo para los niños:**

- Ser Feliz.
- Divertirse.
- Competir y ganar.

### Variante 2: **Arma el rompecabezas**

#### **Materiales:**

Carros de arrastre, cubos que contienen partes de un rompecabezas, una pandereta.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Formar equipos con tres integrantes cada uno (o como la maestra considere).
- 3.- La maestra colocará cuatro columnas de obstáculos de conos de señalización.

4.- Las reglas del juego consisten en que: al sonido de la pandereta arranca el juego y **El participante A** se coloca en el punto de partida e introduce las seis piezas del rompecabezas dentro del carro de arrastre.

**El participante B** traslada las piezas del rompecabezas hasta **el participante C** quien arma el rompecabezas.

5.- Ganará el equipo que termine primero y haya armado correctamente el rompecabezas.

#### **Objetivos para la maestra:**

- Motivar el trabajo en grupo.
- Ejercitar la parte motora.
- Estimular la agilidad mental.

#### **Objetivo para los niños.**

- Ser feliz.
- Divertirse.
- Competir y ganar.

#### **Variante 3: Caballitos de carga**

#### **Materiales:**

Carros de arrastre, soga, 20 almohaditas de colores, maracas.

### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Formar equipos con tres integrantes cada uno (o como la maestra considere).
- 3.- Las reglas del juego consisten en que: al sonido de las maracas arranca el juego y **El participante A** se coloca en el punto de partida e introduce una a una las cinco almohaditas de colores dentro del carro de arrastre del **El participante B**, éste traslada en posición de cuadrúpeda (gateando) el carro atado a su cintura hasta **el participante C** y le coloca una a una las almohaditas en la cabeza sin que éste lo deje caer.
- 4.- **El participante C** deberá trasladar las almohaditas de colores sin dejarlas caer hasta la meta y depositarlas en las canastas correspondientes a cada grupo.
- 5.- Ganará el equipo que termine primero y mantenga el equilibrio.

### **Objetivos para la maestra:**

- Motivar el trabajo el equipo.
- Ejercitar la psicomotricidad gruesa.
- Mantener el equilibrio.
- Discriminación auditiva.
- Ejercitar la concentración.

### **Objetivos para los niños:**

- Divertirse.
- Ser feliz.
- Competir, ganar.

## **QUINTA PARTE**

### **PISCINA DE PELOTAS**

Variante 1: **En el fondo del mar**

#### **Materiales:**

Muchas pelotas de colores y 5 pares de pelotas iguales para cada participante, piscina de pelotas, 4 baldes etiquetados por color.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Lleve a los niños al patio.
- 2.- Propóngales realizar movimientos de brazo y pídales que se sienten alrededor de la piscina (una alternativa podría ser una piscina con una cantidad adecuada de agua).
- 3.- Llame a los participantes de cuatro en cuatro.
- 4.- El niño/a deberá buscar las pelotas iguales (color) que se le haya designado y depositarlas en los baldes previamente etiquetados por color que estarán ubicadas a 50 cm alrededor de la piscina.
- 5.- Las reglas de juego son, no empujar al compañero, si deja caer la pelota en el piso deberá iniciar la búsqueda de otras pelotas iguales e intentar lanzarlas dentro del balde.
- 6.- Sugiera que les hagan barras a los participantes animándolos a buscar las pelotas iguales.

7.- Ganará el niño que haya depositado la mayor cantidad de pelotas iguales en el balde.

**Objetivo para la maestra.**

- Buscar pelotas iguales en color.
- Practicar la puntería.
- Contar.
- Noción muchos-pocos

**Objetivos para el niño**

- Competir.
- Ser feliz.

Variante 2: **Descubre la naranja artificial escondida.**

**Materiales:**

Muchas pelotas de color amarillo, verde, anaranjadas, piscina de pelotas, 20 naranjas artificiales plásticas, 4 baldes, una corneta.

**Procedimiento:**

- 1.- Llevar los niños al patio.
- 2.- La maestra deberá esconder previamente las naranjas dentro de la piscina de pelotas.
- 3.- Participan cuatro niños enumerados (1 al 4)

**4.-** Mencionar que las reglas del juego son, buscar las naranjas artificiales

escondidas, dentro de la piscina de pelotas cada niño deberán salir de la piscina y correr a depositarlas en los baldes etiquetados por números del 1 al 4 según le correspondan.

**5.-** Arranca el juego al sonido de la corneta.

**6.-** Ganará el participante que haya depositado la mayor cantidad de naranjas artificiales en el balde.

**Objetivo para la maestra:**

- Estimular la percepción táctil.
- Contar.
- Diferenciar cantidades de mucho y poco.
- Ejercitar la psicomotricidad gruesa.
- Estimular la coordinación óculo manual.

**Objetivos para los niños.**

- Ser Feliz.
- Divertirse.

Variante 3: **Arme la palabra.**

**Materiales:**

Humano, piscina, pelotas marcadas con letras, varias pelotas sin marcar, marcador a prueba de agua, 16 bandejas plásticas térmicas, tabla de madera, silicón

**Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños/as a la piscina.
- 2.- Colocar las pelotas dentro de la piscina con agua.
- 3.- Escoger cuatro participantes.
- 4.- Mencionar que las reglas del juego son que deben buscar la pelota con la letra de una en una hasta formar la palabra ejemplos: **(MESA), (MAMÁ), (MISA), (MOTO).**
- 5.- El niño deberá salir de la piscina y trasladar una a una la pelota con la letra y ponerla en la bandeja correspondiente e ir armando la palabra.
- 6.- Ganará el niño/a que termine primero y forme correctamente la palabra.

**Objetivos para la maestra:**

- Identificar letras.
- Formar palabras.

- Estimular movimientos de extremidades superiores e inferiores.

**Objetivos para los niños:**

- Competir.
- Ser feliz.

## **SEXTA PARTE**

### **INSTRUMENTOS MUSICALES**

Variante 1: **ADIVINA LA CANCIÓN.**

#### **Materiales:**

Maracas, tambor, triángulo, cascabeles, instrumento de agua, zampoña, guitarra, xilófono, piano, pandereta, flauta y trompeta.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Dividir a los niños en dos equipos de seis integrantes cada uno.
- 2.- Cada equipo deberá escuchar atentamente tres canciones conocidas con diferentes ritmos (lento, rápido, rapidísimo).
- 3.- Una vez que hayan escuchado las melodías, la maestra tocará con las palmas o con el pie el ritmo de algunas de estas tres melodías y el niño tendrá que adivinar que canción es.
- 4.- El equipo que acierte más veces es el que gana.
- 5.- Repetir las canciones y los niños seguirán los diferentes ritmos diferentes utilizando alguna parte de su cuerpo.
- 6.- Finalmente, la maestra pondrá otras canciones que no hayan escuchado, y pedirá que cada equipo trate de seguir el ritmo.

### **Objetivos para la maestra.**

- Discriminar instrumentos musicales.
- Interpretar canciones en distintos ritmos. ( lento, rápido, rapidísimo)
- Seguir el ritmo.

### **Objetivos para los niños.**

- Ser Feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

### **Variante 2: El Instrumento musical Enojado.**

#### **Materiales:**

Dos mesas con tarjetas y dibujos de caritas y de instrumentos conocidos por los niños por ejemplo: Maracas, tambor, triángulo, cascabeles, instrumento de agua, zampoña, guitarra, xilófono, piano, pandereta, flauta y trompeta.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Dividir a los niños en dos equipos (o como la maestra considere).
- 2.- La maestra mostrará a los niños las tarjetas que tendrán dibujado un instrumento y una carita, que en algunos casos debe ser triste, asustada, enojada o alegre; barajar las tarjetas y colocarlas boca abajo.

- 3.- Pedir a un niño representante de cada grupo que salga al frente, y tome una tarjeta, sin que sus compañeros la vean.
- 4.- El niño representante de cada grupo se colocará frente a su equipo y expresará el estado de ánimo que se indica en la tarjeta y con esa expresión en la cara, imitará la forma de tocar el instrumento dibujado.
- 5.- El resto del grupo intentará adivinar el estado de ánimo y el instrumento; si aciertan la tarjeta ganará un punto el equipo. Otro niño sacará otra tarjeta y repetirá la actividad hasta que salgan todas las tarjetas.
- 6.- Hacer que los niños escuchen algunas melodías, de ritmos variados, instrumentales, vocales, etc. Y cuestionarlos acerca de lo que sienten al escuchar cada una de ellas.

#### **Objetivos para la maestra**

- Comunicar sentimientos.
- Describir lo que imagina.
- Expresar acciones por medio de mímicas.

#### **Objetivos para los niños.**

- Ser Feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

### Variante 3: ¿Qué instrumento falta?

#### **Materiales:**

Maracas, tambor, triángulo, cascabeles, instrumento de agua, zampoña, guitarra, xilófono, piano, pandereta, flauta y trompeta.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Dividir a los niños en dos equipos (o como la maestra considere).
- 3.- Todos los niños se sentarán en el contorno del círculo previamente dibujado en el piso excepto un niño; dar un instrumento musical a cada niño que se encuentra sentado en el círculo.
- 4.- El niño que no tiene instrumento se sentará de espaldas al resto del grupo o cerrará los ojos.
- 5.- El que no tenga instrumento deberá escuchar atentamente mientras sus compañeros, por turnos, tocan su instrumento para que él identifique el sonido de cada uno; si desconocen el nombre de alguno, la maestra se los dirá.
- 6.- El docente puede poner una canción y los niños tratarán de adivinar qué instrumento intervienen en la melodía.

7.- Gana el equipo que más instrumentos adivina.

**Objetivos para la maestra:**

- Identificar sonidos de distintos instrumentos.
- Comunicar sensaciones que producen los cantos y la música que escucha.
- Estimular la discriminación auditiva.

**Objetivos para los niños.**

- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

## **SÉPTIMA PARTE**

### **PARACAÍDAS DE COLORES**

Variante 1: **Baila pelota**

#### **Materiales:**

Paracaídas de colores, 10 pelotas amarillas y 10 pelotas rojas, grabadora y CD.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Colocar previamente el paracaídas abierto en el piso con las pelotas encima.
- 3.- Dividir a los niños en dos equipos amarillo y rojos.
- 4.- Pedir a los niños que se coloquen alrededor del paracaídas.
- 5.- Todos los niños deberán tomar el paracaídas por el borde, de pie y formando un círculo.
- 6.- Arranca el juego con el sonido de la música, todos deberán sacudir el paracaídas al ritmo de la música haciendo bailar a las pelotas sin dejarlas caer del paracaídas.
- 7.- Ganará el equipo que más pelotas tenga sobre el paracaídas.

### **Objetivos para la maestra.**

- Ejercitar motricidad gruesa.
- Discriminar movimientos lentos y rápidos.
- Reforzar nociones arriba – abajo.
- Estimular discriminación auditiva.

### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

Variante 2: **Salta, salta peluche.**

### **Materiales:**

Paracaídas de colores, 5 peluches, cuatro canastas, silbato.

### **Procedimiento:**

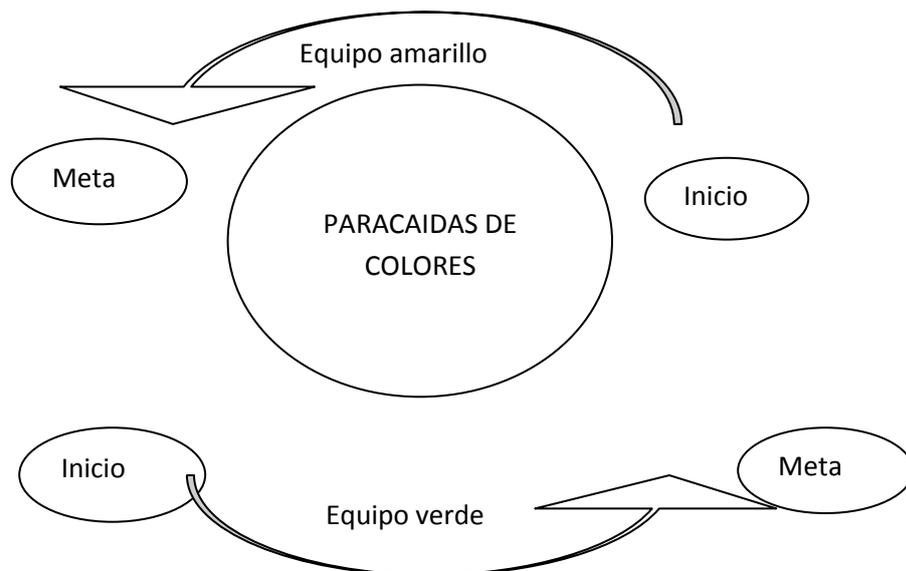
- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Colocar previamente el paracaídas abierto en el piso.
- 3.- Dividir a los niños en dos equipos verdes y amarillos de seis niños cada uno.
- 4.- Pedir a los niños que se coloquen alrededor del paracaídas.

5.- Todos los niños deberán tomar el paracaídas por el borde con una sola mano, de pie y formando un círculo.

6.- La canasta con peluches indica el punto de partida de cada equipo, y la canasta vacía indica la meta.

7.- Arranca el juego con el sonido del silbato, se toma el peluche y se agita el paracaídas mientras de uno en uno se traslada el peluche hacia la meta.

8.- Si se deja caer el peluche, deberá tomar otro.



### Objetivos para la maestra.

- Ejercitar motricidad gruesa.
- Discriminar movimientos de izquierda - derecha.
- Estimular el trabajo en equipo.

## **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

Variante 3: **Esculturas.**

### **Materiales:**

Un paracaídas de colores.

### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Colocar previamente el paracaídas abierto en el piso.
- 3.- Numerar alternativamente a los niños del 1 al 3.
- 4.- Pedir a los niños que se coloquen alrededor del paracaídas.
- 5.- Todos los niños deberán tomar el paracaídas por el borde, de pie y formando un círculo.
- 6.- Cuando el paracaídas esta en lo alto entran al interior todos los niños que tiene el número 3. En sucesivas ocasiones entrarán quienes tengan los números 2 y 1.

7.- Mientras se cuenta desde afuera del 10 al 1 (10, 9, 8,...), al llegar al cero se eleva el paracaídas y los niños que pasaron al interior aparecerán formando una escultura colectiva.

### Objetivos para la maestra.

- Ejercitar motricidad gruesa.
- Estimular la imaginación, la creatividad.
- Estimular el trabajo en equipo.
- Identificar numerales.

### Objetivos para los niños.

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.



## **OCTAVA PARTE**

### **JUEGO CON BOLOS**

Variante 1: **Bolos que suman**

#### **Materiales:**

set de bolos, pelotas, muchas fichas de colores, y tres canastas, funditas de multi-peg, marcador.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Juego de bolos que porten en la parte inferior numerales escritos del 1 al 5.
- 3.- Dividir a los niños en dos grupos y sentarlos en fila frente a frente.
- 4.- Colocar los bolos y las fichas de colores en la canasta en el centro.
- 5.- Cada niño tiene dos pelotas y dos oportunidades de lanzarla para derrumbar los bolos.
- 6.- La maestra le preguntará al niño que número está en el bolo derrumbado, el niño procederá a tomar las fichas de colores y deberá ponerlas dentro de la canasta según el número indicado.
- 7.- La maestra deberá comparar puntajes entre los dos equipos y ganará

el equipo que registró más puntaje.

### **Objetivos para la maestra.**

- Ejercitar coordinación óculo manual.
- Identificar números.
- Relacionar número con numeral.
- Contar.
- Habilidad para lanzar y derrumbar el objetivo.
- Estimular el trabajo en equipo.

### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

Variante 2: **Derrumba bolos por colores.**

### **Materiales:**

set de bolos (colores secundarios, anaranjados, morados y verdes), pelotas, paleógrafo, tres manchas de colores anaranjadas, morados y verdes, cinta adhesiva, marcador.

### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Formar tres equipos de cuatro integrantes a cada uno. Anaranjado, morado y verde.

**3.-** Sentarlos en una fila.

**4.-** Pegar previamente el paleógrafo en la pared con las manchas

**5.-** Colocar los bolos de colores en el piso, frente a cada grupo a una distancia de 2 metros.

**6.-** Darle dos oportunidades de lanzamiento.

**7.-** El niño deberá derrumbar los bolos e irá anotando en el paleógrafo la cantidad de bolos derrumbados según el color.

**8.-** Ganará el equipo que más bolos de colores derrumbó.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Ejercitar coordinación óculo manual.
- Identificar colores secundarios.
- Contar.
- Habilidad para lanzar y derrumbar el objetivo.
- Estimular el trabajo en equipo.

#### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

### Variante 3: **Inserta las figuras geométricas en los bolos.**

#### **Materiales:**

Set de bolos, figuras geométricas elaborados con pancacoa. (Triángulos, círculos, cuadrados)

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Dividir en tres grupos a los niños (o como la maestra considere).
- 3.- Asignar a cada grupo las figuras geométricas, que tendrán que lanzar e insertar en los bolos.
- 4.- Cada niño tiene tres oportunidades de lanzamiento.
- 5.- Ganará el equipo que más figuras geométricas haya insertado.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Identificar figuras geométricas.
- Contar.
- Habilidad para lanzar e insertar hacia el objetivo.
- Estimular el trabajo en equipo.

## **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

# **NOVENA PARTE**

## **BLOQUES DE MADERA**

Variante 1: **¿Quién arma más rápido la torre por color?**

### **Materiales:**

Muchos bloques de madera, un silbato, canastas.

### **Procedimiento:**

- 1.- Se lleva a los niños al patio.
- 2.- Dividir a los niños en tres grupos (Amarillos, azul, rojos).
- 3.- Los bloques de madera deberán estar ubicados dentro de las canastas, y a una distancia de tres metros armarán las torres por color.
- 4.- Proporcionar a cada representante del equipo una canasta con los bloques de madera de varios colores.
- 5.- Arranca el juego al sonido del silbato.
- 6.- Armar una torre según el color indicado.
- 7.- Si el participante deja caer la torre de color, deberá correr y tomar de uno en uno y armar la torre otra vez.

### **Objetivos para la maestra.**

- Identificar colores.
- Habilidad para armar torres.
- Habilidad para clasificar.
- Rapidez de percepción visual.
- Lograr mantener el equilibrio.
- Ejercitar motricidad fina y gruesa.
- Estimular el trabajo en equipo.

### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

Variante 2: **Busca los implementos de los servidores públicos.**

### **Materiales:**

Una canasta, triángulo musical, 3 títeres de servidores públicos (bombero, el policía, el vigilante), muchos bloques de madera, y 12 bloques etiquetados con figuritas de casco, carro, traje de bombero y manguera; esposas, tolete, pistola, radio, casacas, cono de señalización, moto.

### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Dividirlos en tres grupos de cuatro (o como la maestra considere).

- 3.- Colocar dentro de la canasta todos los bloques de madera incluidos los etiquetados, y a una distancia de tres metros los títeres (Policía, vigilante y bombero).
- 4.- Arranca el juego con el sonido del triángulo musical.
- 5.- Los representantes de cada equipo deberá buscar en la canasta el implemento que le pertenece a cada servidor público asignado y llevarlo al lugar establecido donde se encuentra el títere.
- 6.- Ganará el equipo que lo haga más rápido y correctamente.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Identificar servidores públicos y sus implementos.
- Rapidez de percepción visual.
- Ejercitar motricidad fina y gruesa.
- Estimular el trabajo en equipo.

#### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.



### Variante 3: **Pon en marcha tu creatividad**

#### **Materiales:**

Bloques de madera, tres canastas, cascabeles.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Llevar a los niños al patio.
- 2.- Dividir a los niños en tres equipos (o como la maestra considere).
- 3.- Llamar a cada participante de cada equipo.
- 4.- Proporcionar una canasta con muchos bloques de madera a cada equipo.
- 5.- Al sonido de los cascabeles arranca el juego.
- 6.- El equipo hará barra al representante de su equipo.
- 7.- Ganará el equipo que arme más rápido su creación.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Agilidad para crear.
- Habilidad imaginativa.
- Ejercitar motricidad fina.
- Vivenciar el trabajo en equipo.

## Objetivos para los niños.

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.



## **DÉCIMA PARTE**

### **MUÑECOS Y MUÑECAS CON PERSONAJES**

Variante 1: **Cambia el look a tu muñeco favorito.**

#### **Materiales:**

Muñeco favorito, cartulina, marcadores, papeles y cartulinas varias (crepe, iris, esmaltada, brillante, seda), goma, lana, limpia pipas, tijeras.

#### **Procedimiento:**

- 1.- Espacio de trabajo: Salón de clase.
- 2.- Proporcionarle a cada niño un pedazo de cartulina y un marcador.
- 3.- Calcar la silueta del muñeco preferido.
- 4.- Proporcionarles materiales para decorar el muñeco preferido.
- 5.- Terminado el trabajo individual, se expondrán en el pasillo del jardín.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Agilidad para crear.
- Habilidad imaginativa.
- Ejercitar motricidad fina.
- Vivenciar el trabajo en equipo.

## **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

Variante 2: **Clónate.**

## **Materiales:**

Tela, plumón, silicón líquido; lana o pelos sintéticos, limpiapipas, tiras de fomix (café, negro y amarillo); ojos móviles, papel gamuza de varios colores, retazos de tela, premios.

## **Procedimiento:**

- 1.- Espacio de trabajo: Salón de clase.
- 2.- Jugar y conversar acerca de su muñeco favorito.
- 3.- Motivar a que armen un muñeco parecido físicamente a ellos.
- 4.- Proporcionar los cuerpos de tela de los muñecos, para que los niños los rellenen con el plumón.
- 5.- La maestra deberá dirigir la actividad, entregándoles organizadamente los materiales a trabajar.
- 6.- Cada niño expondrá su muñeco clonado.
- 7.- Se otorgará una medalla a todos los niños por su creatividad, y un

premio al mejor expositor.

### **Objetivos para la maestra.**

- Agilidad para crear.
- Habilidad imaginativa.
- Ejercitar motricidad fina.
- Vivenciar el trabajo en equipo.
- Estimular el vocabulario.

### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

Variante 3.- **Improvisa.**

### **Materiales:**

Muñecos favoritos, teatrín. Accesorios varios (utilería).

### **Procedimiento:**

- 1.- Espacio de trabajo: Salón de clase.
- 2.- Conversar acerca de las actividades de fin de semana.
- 3.- Presentar a su muñeco favorito.
- 4.- Dividir a los niños en cuatro grupos de tres participantes cada uno.

**5.-** Los niños tendrán 5 minutos para organizarse y crear una corta historia

con sus muñecos.

**6.-** Luego por grupos presentarán su historia.

**7.-** Ganará el equipo de la historia más creativa.

**8.-** Se otorgará un premio al equipo ganador.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Agilidad para crear.
- Habilidad imaginativa.
- Vivenciar el trabajo en equipo.
- Estimular el vocabulario.
- Crear cortos diálogos.

#### **Objetivos para los niños.**

- Ser feliz.
- Participar con entusiasmo.
- Disfrutar del juego.

#### **Objetivos para la maestra.**

- Identificar servidores públicos y sus implementos.
- Rapidez de percepción visual.
- Ejercitar motricidad fina y gruesa.
- Estimular el trabajo en equipo.

- Explorar los sentimientos provocados al ganar o al perder.

### **IMPACTOS DE LA PROPUESTA**

La propuesta, propende obtener grandes resultados, **tanto a nivel local**, porque en esta comunidad educativa los niños a través de actividades lúdicas y sus variantes, permitirán un máximo aprovechamiento de adquirir mediante el juego varios aprendizajes con un objeto-lúdico-didáctico. Todo ello proyectándose a formar individuos con equilibrio emocional, porque a través de la imaginación del juego se facilita el posicionamiento moral y la maduración de ideas.

**A nivel regional y nacional**, se espera que el proyecto sea difundido tanto por maestros, padres de familia, y comunidad de la institución, causando un verdadero impacto siendo una contribución directa en el aspecto educativo y social.

Es una propuesta totalmente de actualidad, puesto que proporciona las diferentes posibilidades de un mismo objeto-lúdico-didáctico y no solamente su función evidente en el Nivel Inicial, teniendo en cuenta como eje principal para llevar a cabo la metodología del juego que en el currículo Inicial.

Todo esto generará interés y grandes expectativas, **en la institución** porque se dará un gran aporte de pautas a las educadoras que les servirá para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños, **y en lo tecnológico** los juegos en línea permitirán a las personas desarrollar una forma bastante lúdica de recreación. Entre los juegos en línea es también posible encontrar juegos didácticos, software educativo, programas de educación con material didáctico para niños y jóvenes, material educativo que le ayudarán a los docentes a apoyar sus clases, y una gran cantidad de materiales para enseñar.

**ANEXOS**



**JARDÍN DE INFANTES GENESIS**





**JUNTO A ROSITA ARAGUNDI  
DIRECTORA DEL JARDÍN DE INFANTES GENESIS**

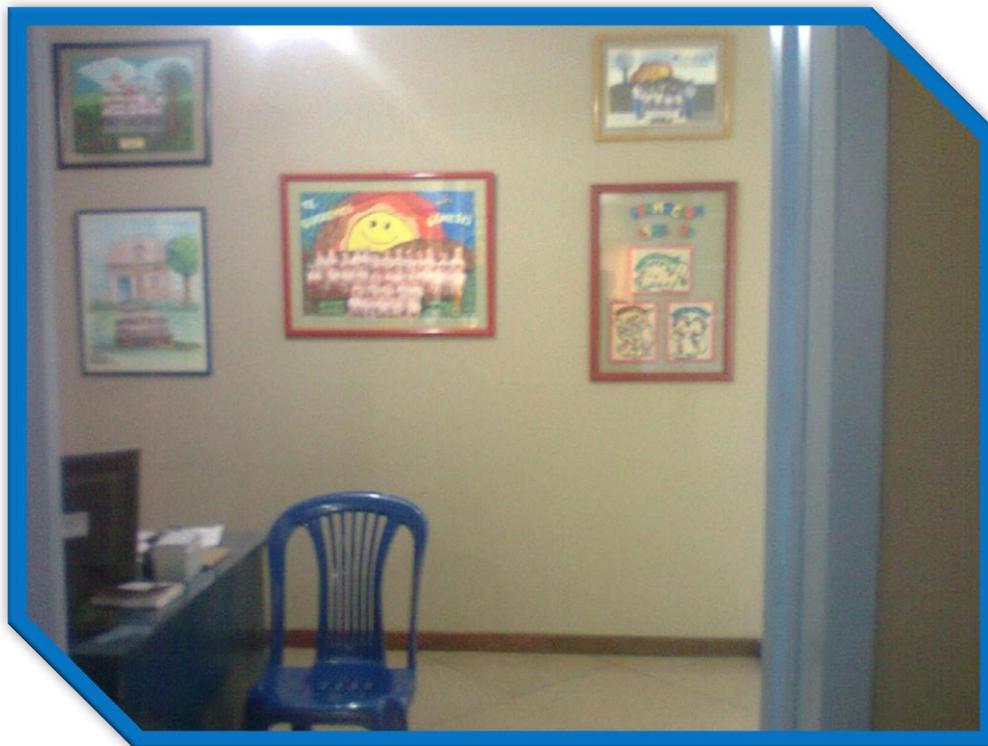


**ESPACIO DE RECREACIÓN**

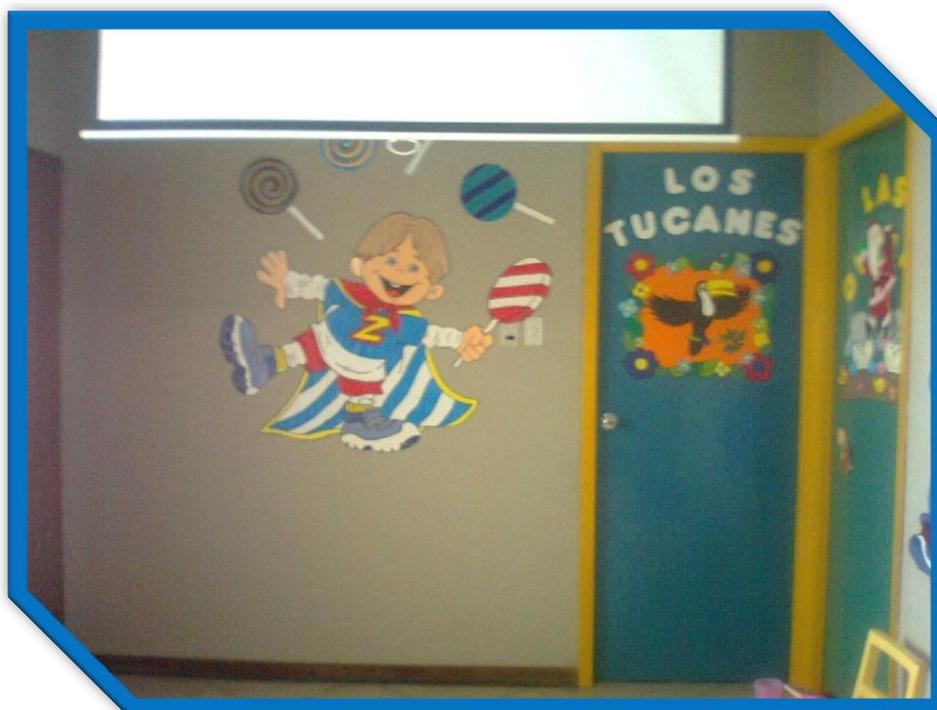


**ESPACIO DE RECREACIÓN**





PASILLO DEL JARDÍN





**PASILLO DEL JARDÍN**



**MATERNAL DOS**



**PRE - KINDER**



**KINDER**



**NIÑOS DE KINDER JUGANDO**



**RINCONES**



**JUGANDO EN RINCONES**





**JUGANDO EN RINCONES**





**JUGANDO EN RINCONES**



**SELECCINANDO OBJETOS LÚDICOS PARA FILMAR EL VIDEO**



**SELECCINANDO OBJETOS LÚDICOS PARA FILMAR EL VIDEO**





**ESPACIO DESIGNADOS PARA LOS MATERIALES**



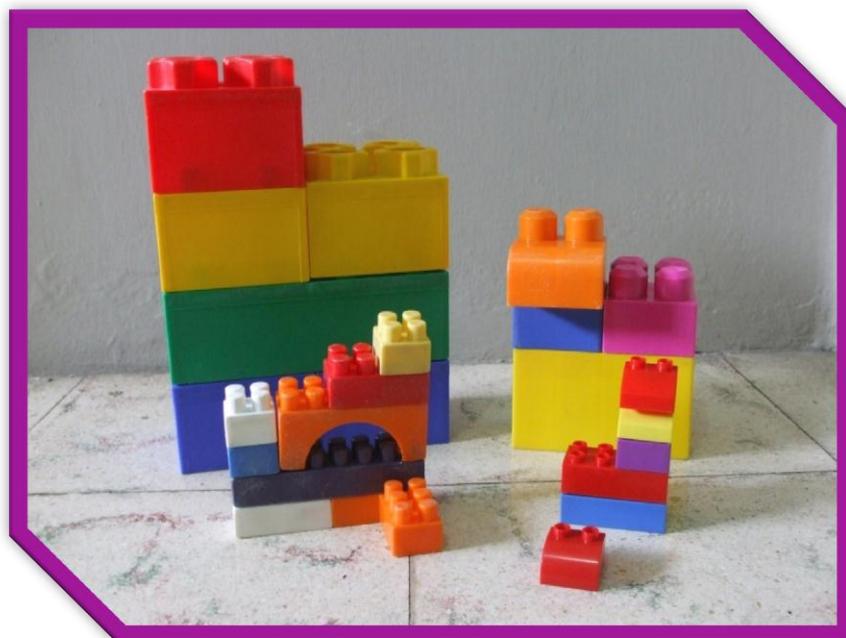


**ESPACIO DESIGNADOS PARA LOS MATERIALES**

**OBJETOS-LUDICOS-DIDACTICOS**



**HUEVITOS DE COLORES**



**LEGOS**



**TRAGABOLAS**



**CARRO DE ARRASTRE**



**PISCINA DE PELOTAS**



**INSTRUMENTOS MUSICALES**



**PARACAÍDAS**



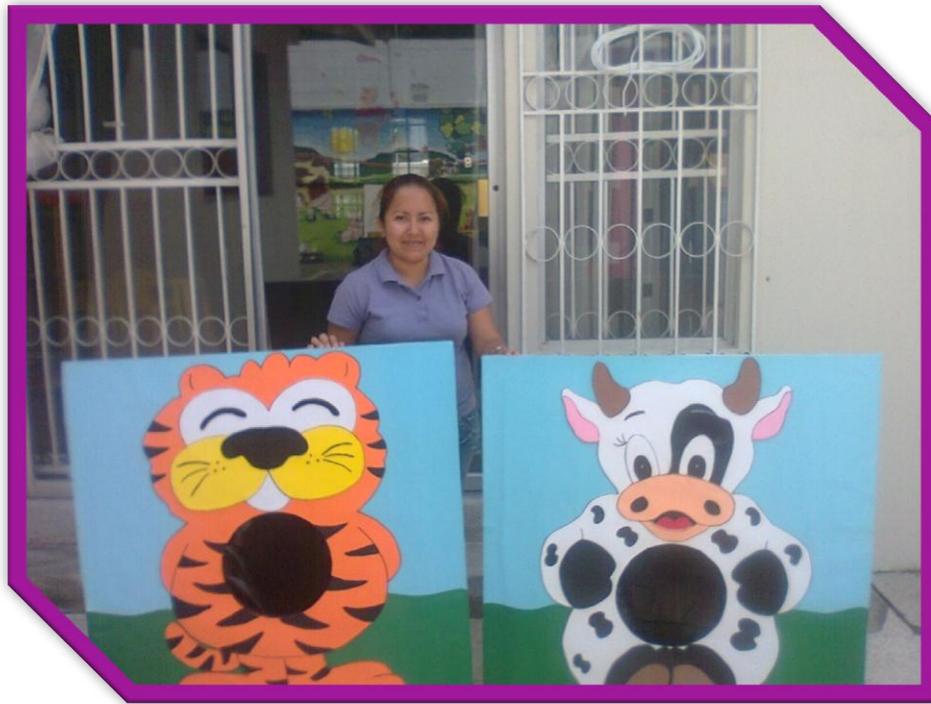
**BOLOS**



**BLOQUES DE MADERA**



**MUÑECOS DE PERSONAJES**



**TRAGABOLAS ELABORADO POR MARÍA Y GUADALUPE**





**ESCENA DEL VIDEO: CREANDO UNA COMUNIDAD**



**ESCENA DEL VIDEO: ESCULTURAS**



**ESCENA DEL VIDEO: MEDIOS DE TRANSPORTE A SU LUGAR**





**ESCENA DEL VIDEO: MALABARISTAS AL SON DE LA MÚSICA**

## ENCUESTA DIRIGIDA A NIÑOS

**1.- ¿Te gustan los juguetes?**

Si

no

**2.- ¿De qué tamaño te gustan los juguetes?**

Grandes

pequeños

medianos

**3.- ¿Te gusta jugar siempre con el mismo juguete?**

Si

no

**4.- ¿De qué formas prefieres los juguetes?**

Redondos

cuadrados

triangulares

**5.- ¿Qué textura prefieres en los juguetes?**

Suaves

telas

plásticos

madera u otros

de lata

**6.- ¿Qué clase de juguetes te agradan?**

Musicales

electrónicos

sin ruido

didácticos

**7.- ¿Cuándo tienes un juguete prefieres?**

Observarlo

manipularlo

desarmarlo

**8.- ¿En qué transformarías un juguete?**

Animal

avión

barco

**9.- ¿Con quién te gusta compartir tus juguetes?**

Hermanos

amigos

con el grupo

## ENCUESTA DIRIGIDA A PADRES DE FAMILIA

### 1.- ¿Cómo definiría usted al juego infantil?

a.- Una ocupación meramente de pasatiempo.

b.- Una actividad de principal importancia durante la niñez.

c.- juego equivale a “tiempo perdido”, que es una actividad nociva que interfiere con Las que, en su lugar, se deberían “reforzar”, fomentar o enseñar.

### 2.- ¿Qué tipo de juguetes son importantes para que juegue su hijo?

Didácticos (rompecabezas, encajes, dominó).

Motrices (carros de halar, triciclos, resbaladeras).

Muñecos (trapo, plástico, títeres, personajes de series animadas)

### 3.- ¿Cuántos libros ha leído acerca de educación infantil?

1       2       3       Ninguno

### 4.- ¿Cree usted que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se la utiliza inadecuadamente como actividad de relleno?

Si       NO

**5.- ¿A qué lugar prefiere asistir y con qué frecuencia con su hijo?**

Ir al Parque                      todos los días                       solo los   
fines de semana

Ir al centro comercial      todos los días                       solo los   
fines de semana

Ir al teatro infantil            todos los días                       solo los fines   
de semana

Ir al Cine                            todos los días                       solo los   
fines de semana

**6.- ¿Con quién juega más su hijo en casa?**

Hermanos     Abuelos   
Tíos     Primos   
Con usted     Niñera

**7.- ¿Con que frecuencia acude a fiestas infantiles con su hijo?**

Siempre     A veces   
Muy rara vez     Nunca

**8.- ¿Qué actitud tiene su hijo cuando acude a fiestas?**

Se relaciona con facilidad con otros niños.   
Le cuesta relacionarse.   
Se mantiene todo el tiempo junto a usted.

**9.- ¿Con quiénes prefieren jugar los niños en el jardín?**

Solos  con sus compañeros   
con la educadora  con la educadora y los compañeros

**10.- ¿Cree usted que el juego infantil tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización?**

Si

## ENCUESTA DIRIGIDA A EDUCADORAS

1.- ¿Cómo observa a los niños de su salón en el proceso de la actividad lúdica?

Alegres y Comunicativos

Confían en sí mismos

Tímidos

Poco participativos

2.- ¿Considera usted que tiene apoyo por parte del plantel para realizar la Actividad Lúdica?

Si

No

3.- En la institución educativa para la que usted labora actualmente se le da importancia a la Actividad Lúdica que se contempla en el currículo Inicial.

Si

no

4.- ¿Cuántos libros ha leído acerca de educación infantil?

1

2

3

Ninguno

5.- En qué momento usted utiliza el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje?

En todo momento

En el recreo

Rincones

Actividades libres

**6.- ¿Cree usted que el juego sirve para detectar problemas?**

Sicomotores (Problemas de motricidad)

Socialización (Relación con el grupo)

Psicología (Relación con el hogar)

**7.- ¿Cree usted que el juego infantil está desvalorizado cuando en ocasiones se la utiliza inadecuadamente como actividad de relleno?**

Si

**8.- ¿Usted ha tenido algún un tipo de capacitación acerca las diferentes formas de aplicar un juego con el mismo recurso En el Nivel Inicial?**

Siempre  Rara vez  Una sola vez  Nunca

**9.- ¿Con que frecuencia usted elabora o crea juguetes artesanales utilizando todas las técnicas al alcance con materiales de desecho o reciclable?**

Siempre  Rara vez

Una sola vez  Nunca

**10.- ¿Cuánto tiempo usted dedica al mes para investigar los juegos infantiles que aplicará en la jornada diaria?**

Todos los días  Los fines de semana  nunca

**11.- ¿Qué actividad prefiere usted realizar cuando los niños presentan exceso de energía?**

Proporcionarles juguetes

Realizar una actividad lúdica fuera del salón

Cantarles temas infantiles

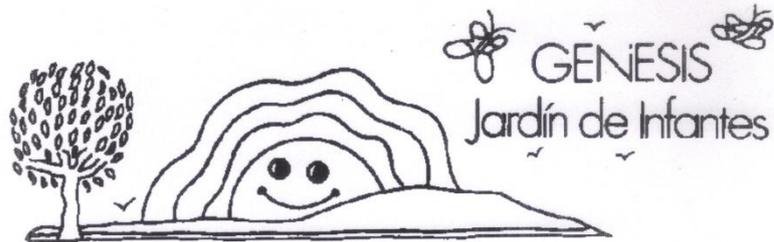
**12.- ¿Con quienes prefieren jugar los niños en el jardín?**

Solos  con sus compañeros

con la educadora  con la educadora y los compañeros

**13.- ¿Cree usted que el juego infantil tiene más ventajas que desventajas para el desarrollo de la socialización?**

Si  no



Guayaquil, 22 de abril de 2010

Señoritas Educadora de Párvulos  
María Agustina Quimis Muñoz  
Guadalupe Rosaura Zapata Cervantes  
Ciudad.-

De nuestras consideraciones:

Acogiendo la solicitud presentada por ustedes, les informamos que cuentan con nuestra autorización para aplicar su Proyecto Educativo en nuestra institución.

Les auguramos muchos éxitos en su vida profesional.

Atentamente,

*Rosa Aragundi*

Rosa Aragundi Villegas  
Directora

*María Victoria Ranaudi*

María Victoria Ranaudi Rendón  
Co - Directora

## INFORME SOBRE LA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

En base a una solicitud de la Lcda. Amelia Estupiñan, tutora de la investigación "Actividades lógicas como estrategias didáctica en la educación inicial para la socialización de párvulos" cuyas autoras son Guadalupe Zapata Cervantes y María Quimís Muñoz, doy mi opinión personal sobre la validez del instrumento que se pretende utilizar.

### **Observación sobre la validación de contenido del instrumento.**

Se observa una alta discrepancia entre el objeto de estudio y las preguntas del instrumento de recolección de datos.

### **Recomendación**

Orientar la investigación hacia el estudio del impacto en la esfera cognitiva, afectiva y/o volitiva, del uso de juguetes en la jornada escolar; para así fundamentar la intención de elaborar una guía de uso de juguetes en el aula.



Eduardo Molina Morán  
Investigador Especialista  
Departamento de Investigación Científica  
Universidad Laica Vicente Roca fuerte

