



UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS



TEMA:

**EL JUEGO COMO METODOLOGÍA FORTALECE
EL DESARROLLO INTEGRAL DEL
NIÑO/A EN EDAD DE 4 A 5 AÑOS**

**Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de
Licenciada en Educación Parvularia**

Autoras: Villao Ortiz Ligia Azucena

Plaza Valencia Osiris Laineth

Tutora: Mgs. Jenny Benalcázar Arrata

Guayaquil 2013

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado con mucho amor a todas las maestras que se esfuerzan dando lo mejor para sus alumnos y que quieren mejorar la calidad de su enseñanza, a mi familia y a todos los que me dieron su apoyo para lograr esta meta.

Osiris

La constancia y el deseo de superarme la dedico con mucho amor a Nuestro Señor Jesucristo, a mi esposo e hijos ya que ellos fueron el impulso para continuar y culminar esta carrera; con el mayor deseo de transmitir el ejemplo que con disciplina y sacrificio, se puede alcanzar logros en el campo profesional y personal.

Ligia

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios que nos presta la existencia para cosechar el fruto de nuestro esfuerzo a mi familia, esposo e hijos que aportaron para que esta lucha tuviera éxito. A la Universidad Vicente Roca fuerte, que me brindó la oportunidad de crecer como profesional, a mis maestros quienes han dado con amor sus mejores esfuerzos para que aprendiéramos lo que desconocíamos y con todo el cariño a mis padres quienes con su esfuerzo y sacrificio padecieron para que esta meta se hiciera realidad

Osiris

Una vez culminado el presente trabajo quiero dejar constancia de mi sincero y reconocido agradecimiento a Dios a la Escuela de Educadores de Párvulos, Docentes, que proporcionaron un cumulo de conocimientos científicos y experiencias que me han fortalecido en el campo educativo.

A Mgs. Jenny Benalcázar Arrata, tutora de tesis por su ayuda, orientación y desarrollo del trabajo de investigación; a la Mgs. Elena Flores que fue la inspiración al tema del presente proyecto, a muchos maestros que quisiera mencionar que fueron de gran impulso y apoyo para llegar a culminar con éxito.

A mi esposo e hijos por su apoyo incondicional que me ha permitido crecer en lo personal y profesional.

Ligia

ÍNDICE

Contenido.....	pág.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Índice.....	iv
Índice de cuadros.....	v
Índice de gráficos.....	vi
Resumen.....	viii
Introducción.....	xi

Capítulo I

1 El Problema	
1.1 Antecedente.....	1
1.2 Descripción de la situación.....	4
1.3 Problema científico.....	7
1.4 Objetivos generales.....	8
1.5 Objetivos específicos.....	8
1.6 Justificación.....	8
1.7 Hipótesis.....	9
1.8 Variables.....	10

Capítulo II

2 Marco Teórico	
2.1 Estado de Arte.....	11
2.2 Fundamentación teórica.....	15
2.2.1 Juego: concepto.....	15
2.2.2 Características del juego.....	18
2.2.3 El juego como contenido.....	25
2.2.4 El juego como procedimiento metodológico.....	26
2.2.5 ¿Cuándo se está jugando?.....	26
2.2.6 La importancia del juego en los niños.....	27

2.2.7	Valor del juego en los niños.....	30
2.2.8	Como incentivar el aprendizaje con juegos.....	33
2.2.9	El juego como metodología.....	35
2.2.10	Características del niño/a en la etapa de 4 a 5 años que se deben considerar en el juego.....	38
2.2.11	El juego y los diferentes ejes de desarrollo y aprendizaje.....	39
2.2.12	¿Qué es el desarrollo integral?.....	48
2.2.13	Principios del desarrollo integral.....	51
2.3	Fundamentación filosófica del juego.....	52
2.4	Fundamentación psicológica del juego.....	52
2.5	Fundamentación pedagógica.....	56
2.6	Fundamentación sociológica del juego.....	61
2.7	Fundamentación legal.....	62
2.8	Definición de las Variables.....	63
2.9	Definición de términos básicos.....	64

Capítulo III

3	Metodología	
3.1	Diseño De La Investigación.....	67
3.2	Tipo De Investigación.....	68
3.3	Instrumento De Recolección De Datos.....	69
3.4	Población Y Muestra.....	70
3.5	Operacionalidad de las variables.....	70
3.6	Procesamiento, recolección y análisis.....	72
3.7	Triangulación de datos.....	92
3.8	Verificación de hipótesis.....	96
3.9	Criterio para la elaboración de la propuesta.....	97

Capítulo IV

	Propuesta	
4.1	Justificación.....	99
4.2	Fundamentación legal.....	99
4.3	Fundamentación teórica de la propuesta.....	100
4.4	Objetivos de la propuesta.....	113

Objetivos generales	113
Objetivos específicos	113
4.5 Descripción de la propuesta	113
4.6 Guía para maestros	115
4.7 Factibilidad de la propuesta	177
Conclusiones	178
Recomendaciones	179
Referencias Bibliografía	180
Páginas web	181
Anexos	182

ÍNDICE DE CUADROS

Análisis de recolección y recopilación de datos	72
Cuadro 1	72
Cuadro 2	73
Cuadro 3	74
Cuadro 4	75
Cuadro 5	76
Cuadro 6	77
Cuadro 7	78
Cuadro 8	79
Cuadro 9	80
Cuadro 10	81

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráficos sensorial 1	49
Gráficos sensorial 2	50

Gráfico triangulación.....	92
Gráficos de análisis y recopilación de datos a padres de familia.....	72
Gráficos # 1	72
Gráficos # 2.....	73
Gráficos # 3.....	74
Gráficos # 4.....	75
Gráficos # 5.....	76
Gráficos # 6.....	77
Gráficos # 7.....	78
Gráficos # 8.....	79
Gráficos # 9.....	80
Gráficos # 10.....	81
Gráficos de análisis y recopilación de datos a docentes	82
Gráficos # 1	82
Gráficos # 2.....	83
Gráficos # 3.....	84
Gráficos # 4.....	85
Gráficos # 5.....	86
Gráficos # 6.....	87
Gráficos # 7.....	88
Gráficos # 8.....	89
Gráficos # 9.....	90
Gráficos # 10.....	91

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.**

**EL JUEGO COMO METODOLOGÍA FORTALECE EL DESARROLLO
INTEGRAL DEL NIÑO/A DE
4 A 5 AÑOS**

Autoras: Villao Ortiz Ligia Azucena

Plaza Valencia Osiris Laineth

Tutora: Mgs. Jenny Benalcázar Arrata

Guayaquil

RESUMEN

Motivar al docente a que experimente que la importancia del juego en la educación es importante, ya que pone en actividad todos los órganos de cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas., para la preparación de la vida social del niño.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirman la voluntad y perfeccionan la paciencia.

La aplicación provechosa de esta metodología del juego que pondremos en práctica en este proyecto frente a la realidad es una verdadera mutación al pensamiento y accionar pedagógico.

No solo son formas fundamentales en la vida de los niños sino son factores necesarios en acciones del adulto e imprescindible para el desarrollo cultural. Permite establecer relaciones sensibles con el mundo en especial con el educando potencializando el aprendizaje creativo no solo para la escuela sino extendiendo para la vida cotidiana.

El juego como pilar fundamental en la vida del niño, necesaria en la vida del adulto; complementoo en la vida de una maestra parvulario la cual ayudaría a su desarrollo del día a día y en la enseñanza - aprendizaje del niño.

Mencionado por pedagogos y psicopedagogos, que el juego mejora el aprendizaje, ya que este aprendizaje significativo será duradero cuanto más si se utiliza con la enseñanza, observemos a un niño jugando a ser “maestro” el expresara cada una de las palabras, expresiones, gestos y aun utilizara su postura para imitar a su maestro.

Con las características e importancias que se han mencionado del juego en la vida del infante y aun en la del adulto y con los antecedentes mencionados de la Unidad Educativa Evangélica Ciencia y fe.

Motivar a cada uno de los maestros a ejercitar esta metodología sería fundamental para alcanzar un aprendizaje significativo e integral.

La investigación toma un ente fortalecedor del aprendizaje de acuerdo con los antecedentes, problemas que se presentan en el capítulo I el sistema enseñanza aprendizaje que han tomado los docentes, tradicionalistas, monótonas, estricta, ha llevado a niños con dificultades en el aprendizaje .

Las teorías presentadas en este capítulo II, le dará un enfoque claro que les ayudará a los maestros a mejorar la enseñanza.

Métodos utilizados en esta investigación para revelar las hipótesis y llegar a los objetivos propuestos.

GAMES AS INTEGRAL METHODOLOGY STRENGTHEN CHILD DEVELOPMENT / A 4 TO 5 YEARS

ABSTRACT

Motivating teachers to experience the importance of play in education is great because it puts into activity all body organs, strengthens and exercises psychic functions. For the preparation of the child's social life.

In what respects the individual power, language games unfold, awaken the genius, its successful implementation of this methodology the game that we will implement in this project to reality is a true mutation thinking and pedagogical action.

Not only are fundamental ways in the lives of children but are necessary factors in adult and essential actions for cultural development. Allows sensitive relationships with the world especially with the creative learning potencializando educating not only for school but for everyday spreading.

The game as a fundamental pillar in the child's life, necessary in adult life, complementary in the life of a kindergarten teacher that help your day to day development and teaching - learning of the child.

Mentioned by pedagogues and psychologists, the game enhances learning, and that learning the more significant will be lasting if used with teaching, observe a child playing at being "master" the express each of the words, expressions, gestures and even used his position to imitate his master. With features and importance's as mentioned the game in the infant's life and even in the adult and the above background of Science and Education Unit Evangelical faith. Motivating each of the teachers to exercise this methodology would be essential to achieve meaningful learning and comprehensive.

The research takes a body strengthener learning according to the background, problems presented in Chapter I teaching-learning system that teachers have taken, traditionalists, monotonous, rigid, has led to children with learning difficulties.

The theories presented in this chapter II, will give a clear focus that will help teachers to improve instruction.

Methods used in this research to reveal the assumptions and reach the objectives.

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad propia del ser humano, todas las personas lo realizan, aunque varían de acuerdo a las culturas o grupos sociales. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas. Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva “pérdida de tiempo” propio de la infancia. Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil. Este cambio de postura se refleja tanto en la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela.

El juego forma parte fundamental en el desarrollo integral de los niños/as, los aportes realizados por aquellos pedagogos, que lo observan (el juego) desde otra perspectiva; como una acción o una actividad voluntaria, como algo sometido a un fin, de potenciar la lógica y la realidad para reducir las tensiones nacidas de las imposibilidades.

El juego en el campo docente es de vital importancia para plantear al niño/a es un acercamiento al campo teórico, al campo práctico que serán realizados a manera de diagnósticos; es decir estos fenómenos del juego, la lúdica, el tiempo libre, el ocio, y la recreación están interrelacionados en él como sujeto de formación y en su comunidad llámese escuela, barrio. A través de la historia apreciamos que el juego es una técnica activa de aprendizaje.

En el capítulo I hace mención la problemática que se está haciendo notoria en los niños de la Unidad Educativa Evangélica Ciencia y Fe donde se hace dominante la enseñanza rigurosa, monótona, tradicional, junto a factores que conllevan a los niños /as a presentar falencia en su aprendizaje. Sin tomar en cuenta nuevas formas de llegar a ellos en conocimientos, aquellas acciones que representan como una estrategia metodológica. Describimos toda la aceptación de nuevas tendencias del constructivismo este es aquel que el niño descubre nuevas formas de aprender el maestro será el guía.

En el capítulo II se observa las nuevas estrategias metodológicas, siendo satisfactorias a la transmisión del conocimiento, el juego es una de estas propuestas que cambiaran las secuelas de toda enseñanza rigurosa, monótona, tradicional.

La educación más efectiva es aquella que proporciona a los niños/as actividades de autoexpresión y participación social, esto lo menciona Augusto Froebel, quien fundamentó en el desarrollo pedagógico con los niños; crea la primera proposición

Curricular institucional con enfoque teóricos prácticos, su modelo pedagógico tuvo una gran difusión no solo ofreció un currículo establecido para trabajar con los niños, si no por el interés, el amor y la dedicación a la educación inicial.

Muchos de sus fundamentos y principios, materiales y actividades, así como el uso de diversos recursos están vigentes en todas las modalidades curriculares contemporáneas, que consideran al niño como un agente activo.

Percibir que en este capítulo, se encuentran teorías de pedagogos, psicólogos, si no también métodos que estos han ejercitado los cuales los ha llevado a tener resultados favorables; que han proseguido de los propulsores pedagogos y psicólogos, desde varias perspectivas.

El juego puede ser entendido como un espacio, un lugar, un proceso libre, una acción o actividad importante para que el niño/a desarrolle sus destrezas, habilidades sociales socio afectivas, tomando su entorno inmediato como un lugar placentero y agradable propia para el desarrollo integral.

El capítulo III está relacionado con el tipo de investigación que se ha enmarcado en la realización de la propuesta, dando un enfoque a las encuestas que muestran tendencias del porcentaje final para así sacar un análisis y poder encaminar en la necesidad que tienen los niño/as de la **Unidad Educativa Evangélica Ciencia y Fe** en edad de 4 a 5 años.

En el capítulo IV se observa la propuesta “guía de juegos –métodos para la enseñanza aprendizaje de los niño de 4 a 5 años; en esta guía se menciona juegos prácticos que ayudarán al docente a guiar al niño en la enseñanza – aprendizaje, asociándolos con situaciones imaginarias para suplir demandas culturales, en cuanto él obtendrá un buen aprendizaje significativo, desarrollará destrezas y habilidades que en él serán fundamental en su vida cotidiana.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Antecedentes del problema

La educación en todos los niveles está atravesando grandes cambios, dejando atrás la concepción de enseñanza aprendizaje como transmisión y observación. En la actualidad, está orientado a un modelo activo y participativo, abriendo las puertas a nuevas estrategias para el aprendizaje: un “aprendizaje significativo”.

El juego ha sido considerado como una actividad de carácter universal, común a todas las razas, en todas las épocas y para todas las condiciones de vida

Una condición importante para lograr estos aprendizajes es que la metodología que utilicemos parta de experiencias concretas, vivenciales. Por ejemplo, tenemos las actividades lúdicas, las cuales permiten a los alumnos desarrollar su potencial heurístico; su capacidad de análisis, de síntesis; convirtiéndose en verdaderos espacios donde el niño viva, sienta y disfrute con plena libertad su existencia en una forma motivadora y placentera.

En el contexto educativo DE LA EDUCACION INICIAL existe una concepción predominantemente instrumental de la actividad lúdica, cuyas prácticas pedagógicas tienden a utilizar sus expresiones tales como: el teatro, la música, la danza, el deporte etc., en unos casos como estrategias para solucionar problemas de aprendizaje (en realidad, para aprender contenidos) propios de las disciplinas del conocimiento, y en otros, para resolver problemas de atención y motivación así como problemáticas relacionadas con la convivencia y agresividad de los estudiantes en las instituciones educativas de educación inicial

Frente a ello, la tendencia hoy en día en el campo educativo, es otorgar mayor énfasis a la actividad lúdica por considerarla como parte fundamental de la dimensión humana, no como una ciencia, ni una disciplina y mucho menos una nueva moda; sino una tendencia del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad;

es decir viene a ser una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce el disfrute, goce; acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego.

Y es que los niños, por su naturaleza eminentemente activa, necesitan el juego para construir su propia subjetividad e identidad. A temprana edad, el juego es particularmente corporal y sensorio motor, lo que permite el despliegue y un desarrollo de la motricidad, estructuración de su cuerpo y del espacio, así como el conocimiento y la comprensión progresiva de la realidad. A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

Tengamos en cuenta que el juego es el primer nivel de forma colectiva de participación o de actividad asociativa, donde no hay una verdadera división de roles u organización en las relaciones sociales en cuestión; cada jugador actúa un poco como quiere, sin subordinar sus intereses o sus acciones a los del grupo. Más tarde tiene lugar la actividad competitiva, en la que el jugador se divierte en interacción con uno o varios compañeros.

Desafortunadamente, **Unidad Educativa Evangélica Ciencia y Fe** de la ciudad de Guayaquil en 2º nivel refleja una realidad distinta. Pese a la importancia que tienen dichas actividades, observamos una escasa aplicación de las mismas; producto del escaso conocimiento que se tiene sobre el momento y la manera de conducir las. Se considera por ejemplo en forma errada, que estas actividades lúdicas, son aquellos juegos propuestos en los módulos y libros de los niños, o que éstos sólo deben ser empleados al final de las unidades didácticas, con el único fin de cumplir con el programa curricular.

Esto explica el por qué se hace cada vez más notorio, que los niños y niñas de Educación Inicial en vez de realizar actividades lúdicas debidamente planificadas, optan por realizar juegos violentos y agresivos sobre todo dada la influencia que tienen hoy en día los medios de comunicación-, y que incluso causan daño y lesiones físicas en su entorno.

Los docentes ante esta situación son los primeros en demostrar su preocupación, sin embargo, también tienden a mantener su forma de enseñanza sin tomar otras estrategias metodológicas como es el juego en la solución a

dicho problema, cuando en realidad, dado el grado de identificación y cercanía que tienen los niños con el juego, su participación en este tipo de actividades, traería consigo grandes beneficios en el desarrollo social del niño, ya que a medida que los juegos favorecen la comunicación y el intercambio, se ayuda al niño a saber relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y les prepara para su integración social.

En ese contexto, es que resulta indispensable conocer en qué medida la participación en actividades lúdicas realizadas en ámbito educativo, inciden en la madurez social de los niños y niñas del nivel inicial, a fin de replantear una nueva forma de trabajo en el aula, donde los actores o protagonistas no sean únicamente los niños y el docente, sino también, la propia familia. De esta manera, articulamos mejor la educación recibida en el hogar y la recibida en la escuela.

Esta pretensión planteada en el presente estudio, va en sintonía con los objetivos pedagógicos de la **Unidad Educativa Evangélica Ciencia y fe**, la que a su vez tiene entre sus grandes retos, mejorar la calidad de la educación, en sintonía a los nuevos enfoques y tendencias acontecidas en el sector.

Se ha tomado en consideración el juego como estrategia metodológica; debido a las necesidades que se presentan en los niños ya que con una enseñanza rígida y monótona no obtendremos resultados satisfactorios sino un aprendizaje repetitivo y memorístico.

Desde que el juego es utilizado como estrategia metodológica por parte del docente se ha demostrado que los niños aprenden jugando, el mismo que constituye un recurso didáctico que permite al niño construir por sí solo aprendizajes significativos y al mejoramiento de la personalidad de los niños. El juego es de vital importancia en la vida de todo niño; que necesita jugar porque le ayuda a conocer y entender el medio que les rodea.

Las maestras de educación inicial, tienen una gran herramienta metodológica que es el juego, se define como pilar fundamental en el currículo inicial utilizado adecuadamente y con pertinencia de acuerdo a las áreas o bloques curriculares que fomentan el aprendizaje significativo. Se relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Jean Piaget señala la inadecuación de la teoría de Estímulo-Respuesta a la formulación general de la conducta, puesto que considera que si bien el estímulo puede provocar una respuesta, esto sólo es posible si el organismo ha sido sensibilizado a dicho estímulo o posee la capacidad de reacción necesaria para hacerlo. Asimilación: Ninguna conducta, aunque sea nueva para el individuo, constituye un comienzo absoluto. Siempre se integra a esquemas anteriores. En este caso, el vínculo posee continuidad Acomodación: Se refiere a cualquier modificación dentro de un esquema asimilador o de una estructura, modificación que a su vez se causa por los elementos que se asimilan.

La adaptación cognitiva, se refiere así al equilibrio que se logra entre asimilación y acomodación.

1.2 DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DEL PROBLEMA

De acuerdo a la problemática que se ha captada en los niños de la **Unidad Educativa Evangélica Ciencia y fe** de la ciudad de Guayaquil en 2º NIVEL les se muestra las dificultades que presentan estos niños y se hace hincapié en la necesidad del juego para mejorar la calidad de la educación en los niños de este plantel; el o los docentes de esta institución utilizan una metodología tradicional, monótona, rutinaria, rústica: en la que no se utiliza el juego como una estrategia didáctica, haber notado la necesidad del juego para un desarrollo completo de los niños/a.

En el Ecuador en algunas instituciones educativa se puede observar que las maestras utilizan de manera poco frecuente los juegos didácticos para desarrollar la motricidad fina en estos niños/as, sin tomar en cuenta que los juegos didácticos son una de las herramientas metodológicas más importantes dentro del aprendizaje .Piaget dice que “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas”.

Cita “los juegos didácticos contribuyen a resolver las tareas de la educación en una forma lúdica e interesante para los niños. Estos precisan las representaciones estiman sus experiencias y propician de forma directa el aprendizaje”. 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 la transmisión de valores sociales. El juego es importante para conseguir un desarrollo integral. Los diferentes autores, psicólogos y pedagogos lo reconocen, entre ellos, Froebel, Decroly, Piaget, Brunner, Montessori, La LOE marca el juego como método de trabajo en Educación Infantil. El juego es un elemento educativo fundamental en la vida de los niños y de las niñas, y tanto en la escuela como en sus casas es la actividad preferida. ¿Cómo ayuda el juego al niño?

Por un lado, a nivel cognoscitivo ya que facilita aprendizajes, y por otro a nivel afectivo- social formando la personalidad.

Facilita aprendizajes ya que el juego es motivador (le interesa, gusta), potencial de transferencia (estimulación y placer) y refuerzo (permite repetición y aprende). El juego en las dimensiones afectivo, social, cognitiva y sensorio-motora: El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque se haga sin intención. Es el adulto el que programa actividades lúdicas con determinados objetivos. Por ejemplo, a través de juegos motrices y sensoriales el niño

Desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su propio cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimula y desarrollan sus sentidos.

El juego ayuda al niño en su desarrollo en las diferentes dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social. En la dimensión afectiva, el juego controla emociones, atribuye cualidades, sentimientos y actitudes a objetos y personas. Gracias al acercamiento ayuda a establecer y mantener vínculos afectivos. Afirma su ser, demuestra poder y autonomía.

Jugar y aprender, descubrir y conocer, tomar conciencia del propio cuerpo son piezas básicas para la formación integral del niño entre los 4 y 5 años. Los pedagogos coinciden en que la mejor manera de conseguir tales objetivos es jugando. El juego satisface la necesidad de expresión y de reacción espontánea del niño, además le permite conocer un sinnúmero de nuevos conceptos.

El juego se convierte en una metodología ampliamente aceptada donde el instrumento del preescolar el niño/a es y será su propio cuerpo este le fortalecerá y tonificará en el desarrollo físico e integral del niño/a de 4 a 5 años.

En el intento de plantear problemas relacionados con el aprendizaje el investigador encuentra un ilimitado conjunto de temas. El tema que se ha seleccionado está referido al juego como una forma de adquirir aprendizajes significativos. En ese sentido los gustos y las costumbres en todo el globo terráqueo han evolucionado a la par quizá de la ciencia y la tecnología.

El juego, como actividad que se realiza dentro del aula, es tomado como sinónimo de trabajo - en realidad lo es- y trabajo, es ocuparse de una actividad, ejercicio, tarea, y al trabajo hay que aplicarle una buena dosis de esfuerzo físico y mental para convertirlo en realidad, es decir, para ejecutarlo, no importa de qué capacidades tenga que valerse quien lo ejecuta. Se aprovecha la oportunidad que brinda el nuevo diseño curricular al dejar al alumno en libertad para que con su iniciativa y creatividad proponga estrategias conformes con las aéreas del Currículo Básico Nacional. Estas estrategias no son otra cosa que la búsqueda de alternativas coherentes no sólo con el área del conocimiento, sino **El Juego como estrategia metodológica de Aprendizaje** también, con el medio en el cual está circunscrito el estudiante, sin obviar que éste tiene características que lo hacen diferente de los demás integrantes de su grupo en cada uno de los estadios de su personalidad.

Por este motivo, se dice que el juego recorre cada uno de los estadios evolutivos de la personalidad y en cada uno de ellos se amerita un tipo específico de juego y/o, unos juguetes también particulares, no sólo del estadio sino también del sexo del individuo. Se dice por lo tanto que el secreto de la naturaleza **del juego** estriba en la naturaleza de **los juegos** (Leif y Brunelle, 1978: 11).

En atención a lo expuesto se planteó como objetivo "Proponer estrategias metodológicas donde el juego sea el elemento fundamental."

Esta situación que generó el objetivo, llevó a la investigadora a buscar juegos donde el aprendizaje se convirtiera en una forma distinta de resolver problemas.

Causas del problema y consecuencia

❖ Causas

Las necesidades que se presentan en los niños ya que tienen enseñanza rígida y monótona.

Necesidades de nuevas estrategias en la enseñanza.

Niños con problema de atención y falta de aprendizaje.

Carencia de inclusión didáctica en el proceso enseñanza aprendizaje.

❖ Consecuencia

Falta de buen aprendizaje.

Malos hábitos en el desarrollo de su personalidad.

Niños tímidos por falta de sociabilización.

Profesores insatisfechos con el desarrollo intelectual de los niños.

1.3 PROBLEMA CIENTÍFICO

En la educación inicial; en el referente a los niveles de educación determina que el nivel 2 comprende a los Infantes de 3 a 5 años, a los que se hará mención.

Considerando los avances científicos que a nivel mundial existe en cuanto al conocimiento del desarrollo integral del niño, considerándolo como seres bio-psico-sociales únicos e irrepreensibles. Son sujetos de aprendizaje desde sus necesidades, potencialidades e intereses.

Por aquello se presenta al juego como estrategias metodológicas conforme a las nuevas tendencias de educación y pilar fundamental en la educación inicial, en el nivel 2 que comprende a los niños de edad 4 a 5 años.

Se ha propuesto el logro de aprendizajes significativos tomando en cuenta que es lo que necesitan los niños desarrollar y aprender, tomando en cuenta que el

niño potenciara sus destrezas y habilidades entre ellas: Desarrollo intelectual, desarrollo social, desarrollo motriz, desarrollo físico, desarrollo del lenguaje.

Siendo de aspecto educativo, formativo, pedagógico y recreativo.

1.4 OBJETIVOS GENERALES:

Determinar que la metodología del juego logra obtener resultados satisfactorios en el aprendizaje significativo, fortaleciendo al desarrollo integral del niño/a de 4 a 5 años.

1.5 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

Diagnosticar las estrategias relacionadas con la metodología del juego que utilizan los docentes para el desarrollo del aprendizaje significativo o desarrollo integral.

Investigar las diferentes teorías constructivistas que existen sobre la metodología del juego que facilite el desarrollo integral en niños de pre escolar.

Diseñar una guía didáctica para que el docente adopte el juego como metodología de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo integral de niños/as de 4 a 5 años.

1.6 JUSTIFICACIÓN

La propuesta de esta investigación se debe a la gran necesidad que manifiestan los niños de 4 a 5 años.

Ya que el juego no se está utilizando como estrategia para la enseñanza aprendizaje en los niños de la UNIDAD EDUCATIVA CIENCIA Y FE esto ha sido notorio ya que pudimos ver que la enseñanza aprendizaje es tradicional,

haciendo a un lado el constructivismo donde el niño construye su propio conocimiento por eso hemos visto una educación monótona y memorística.

El juego facilitara al niño a encontrar la función que conecta cuerpo y mente; el niño organiza poco a poco el mundo a partir de su propio cuerpo con la guía las mediadoras pedagógicas; que es la persona, en la que se confían una serie de responsabilidades para poder controlar la evolución de un proceso educativo determinado, en este caso se trabajara con la metodología dándole un giro que apunte al aprendizaje a través de la educación y el juego, la figura del educador es fundamental para organizar,centrar,conducir y sobre todo ,transmitir motivación e ilusión . Sin embargo como se ha dicho con anterioridad, es necesario que en el área de la expresión el niño adquiera unas aptitudes espontaneas y naturales. El apoyo del educador es importante, pero nunca ha de ejercer presión en el niño, sino que debe orientarlo para que encuentre sus propios recursos y de esta manera pueda trabajar al máximo sus a posibilidades expresivas.

Desde esta perspectiva se resalta la importancia del tema ya que va a permitir el conocer, profundizar, fortalecer el desarrollo integral del infante a través del juego; él presentara buen desarrollo físico, mental y emocional.

Esta investigación está sustentada en la Constitución de la República Capitulo 3seccion quinta, art 44; menciona que el Estado, la sociedad, y la familia promoverá de forma prioritaria el desarrollo integral de los niños(as) entendiendo como crecimiento maduración, despliegue de su intelecto y capacidades, potencialidades, aspiraciones en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

1.7 HIPÓTESIS GENERAL

El juego como estrategia metodológica fortalecerá el desarrollo integral del niño de cuatro a cinco años.

1.8 VARIABLES

Variables independientes

El juego como estrategia metodológica

Esta facilitara en la enseñanza aprendizaje, en el desarrollo infantil y a complementar todos los aspectos que lo conforman; social, psicomotriz, físico afectivo, para garantizar este enfoque de integralidad.

Variables dependientes:

Fortalecerá el desarrollo integral del niño de 4 a 5 años.

Se hace mención al desarrollo integral que se produce en los aprendizajes significativos en la educación con ayuda de su entorno natural y cultural, estimulando la exploración y proporcionando oportunidades de aprendizaje.

CAPITULO II

2 MARCO TEÓRICO

2.1 ESTADO DE ARTE

Aristóteles uno de los autores que relaciona sus teorías con el juego menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten 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 impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego”. En otro fragmento menciona, “la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura.

(Heuyer, 1936), la figura más destacada, establece la estrecha relación que existe entre el desarrollo de la motricidad, la inteligencia y la afectividad y el juego, es decir por primera vez aparece una concepción global del ser. Heuyer estudio como los trastornos de las funciones motrices van acompañados de los trastornos de carácter, llegando a establecer programas de tratamiento para resolver estos problemas, anticipando lo que sería la reeducación psicomotriz y de aprendizaje a través del juego.

En las escuelas infantiles y en el ciclo inicial, el juego y el desarrollo infantil tienen un claro papel dominante. La actividad lúdica es utilizada como un recurso psicopedagógico, sirviendo de base para posteriores desarrollos. Este aspecto nos hace recalcar la importancia del juego en esta etapa. Garaigordobil (1992)

El juego favorece el proceso de enculturación y surge de manera natural, es indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social, ya que con él se aprende a respetar normas y a tener metas y objetivos.

La enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente siendo satisfactorio cuando se logran los objetivos propuestos. La enseñanza y práctica de los juegos en los planteles educativos se considera fundamental para la

formación de pensamientos, valores, actitudes, aptitudes así como también para fortalecer la autoestima en niños y niñas del nivel de la educación inicial.

Ministerio de Educación y Deporte (M.E.D., 1.999) en insertar el juego en las escuelas y así implementarlo como una herramienta útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a la formación integral de niño, niña y adolescente fortaleciendo los valores y motivando al ser humano a desarrollar su autoestima.

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano, desde su nacimiento hasta toda su existencia, el mismo ha sido y es el eje central que mueve diferentes expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí, que los niños no se les debe privar de actividades lúdicas porque con él desarrollan y fortalecen su campo de experiencias logrando un aprendizaje significativo. El juego en el aula sirve para fortalecer aspectos importantes tales como: la honradez, la autoestima, la fidelidad, la cooperación, la solidaridad con los amigos, el respeto por los demás y por sus ideas, el amor, la tolerancia y; propicia rasgos de dominio de sí mismo y la seguridad, facilitando la incorporación a la sociedad.

Karina Janet García Duran realizó un trabajo de campo en inicial en la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carroñen en Huacho -Perú en el año 2011 teniendo buenos resultados con los niños del jardín Gotitas de Solidaridad De distrito de Santa María –Huacho.

En el hecho educativo se establecen las diferentes relaciones entre la maestra, los niños y el medio, los objetos de conocimiento y el desarrollo personal y social del niño. De acuerdo al criterio de varios autores la psicomotricidad es la actuación de un niño ante unas propuestas que implican el dominio de su cuerpo- juego y motricidad así como la capacidad de estructurar el espacio. Otra investigación es la realizada por **Bermejo V y Bermejo MP** (2004) quien también respalda el juego como metodología para el mejoramiento del aprendizaje (pp. 15.32)

MadridCC. RosaPons Quien trabaja el juego para la programación de actividades en educación inicial. Universidad en Murcia (Revisado21-MARZO/2011) según **Bucher**, el desarrollo integral y motor del niño sería el

estudio de los diferentes elementos que requieren datos perceptivos_ motrices en el terreno de la representación simbólica.

María Cristina también apoya el juego como metodología y la importancia de la aplicación de técnicas psicomotrices en el desarrollo de la motricidad gruesa en los niños-as de 3 a 4 años de la Comunidad la Florida en Ambato – Ecuador. En el período noviembre del 2009-abril del 2010.

El juego es sinónimo de recreo, diversión, alborozo, esparcimiento, pero el niño también juega para descubrir, conocerse, conocer a los demás y a su entorno.

Desde la perspectiva docente, la utilización del juego persigue un objetivo fundamental: *“ser un elemento motivador para conseguir los objetivos propios del área”*. Es decir, debemos utilizarlo como medio para conseguir unos fines establecidos, sistematizando su práctica como recurso en todos los bloques de contenidos.

Olga Orellana en su tesis presentada en el 2010 en la ciudad de Ambato en el Centro Infantil “Parvulitos” menciona que el juego es fundamental en el desarrollo del niño y ayuda a desenvolver el lenguaje, la imaginación, perfecciona la paciencia, dan soltura elegancia y agilidad del cuerpo.

La educación ecuatoriana ha sido objeto, a través del tiempo de múltiples enfoques críticos formulados en función de distintos puntos de vista, que tiene su componente de afinidad en el criterio compartido de que la educación es el proceso que aspira preparar a las nuevas generaciones teniendo en cuenta la integración, la continuidad y el progreso de nuestro país, bajo el principio, “ la educación es un derecho que tenemos todas las personas sin discriminación alguna, el estado tiene la obligación ineludible de garantizar una educación de calidad a los habitantes del territorio Ecuatoriano y su acceso universal a lo largo de la vida, el estado garantizará una educación pública de calidad, gratuita y laica.

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. Este es un factor

poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende, la solidaridad se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

Sin embargo, en muchas de las escuelas se practica el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a la modernidad que vivimos o se nos exige vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la criticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logo céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

La educación de los países denominados “en vías de desarrollo” es aún de corte enciclopedista, ya que aún no se han puesto en práctica las propuestas de las nuevas reformas educativas, en el sentido de procurar el desarrollo de destrezas mediante la implementación de procesos interactivos en el aula y con la utilización de guías didácticas en el área lúdica de recursos prácticos es amplio y rico en impactos educativos, afectivos, autoestima y sociales positivos.

La falta de guías didácticas sobre actividades lúdicas inversas en la enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del nivel inicial del “UNIDAD EDUCATIVA CIENCIA Y FE” de la Ciudad de Guayaquil, Provincia de Guayas es evidente

dada las condiciones sociales, étnicas, económicas y culturales del entorno humano, es por todo ello que se hace necesaria la presente Investigación que tiene como meta fundamental la optimización de todos los recursos que intervienen en el hecho educativo de este: humanos, técnico, profesionales y materiales.

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

El juego no es una actividad privativa de los niños/niñas ya que, en todas las etapas del ser humano, éste desarrolla actividades lúdicas con diversos objetivos y con sus propias especificidades, lo que ayuda al fortalecimiento de su desarrollo integral.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste.

2.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.2.1 El Juego: Concepto

El juego es vida en niños, jóvenes y adultos juegan por instinto y motivados por una fuerza interna, fuerza interna que obliga a manipular, andar, moverse, gatear, ponerse de pie, pensar, reír, disfrutar prólogos del juego y del deporte, que los disciplina y permite la libertad del movimiento.

A lo largo de la evolución biológica de las especies se observa con curiosidad que el juego es una conducta asociada a la capacidad cerebral de las criaturas,

dándole una razón directa entre la cantidad de juego y la cantidad de masa cerebral de las mismas.

En criaturas de estructura elemental no se observa este tipo de conducta; por el contrario, tiene su apogeo en los mamíferos, y dentro de éstos en el hombre llega a ser una institución cultural. Si partimos de la base de que la cultura es la forma peculiar que el ser humano ha elegido para adaptarse, progresar y dominar el medio ambiente en que se desenvuelve, el juego sería un escalón inicial.

Con el término juego se designa cualquier manifestación libre de energía física o psíquica realizada sin fines utilitarios.

¿Qué es el juego? La respuesta a esta pregunta parece fácil, ya que habitualmente resulta sencillo para el observador reconocer el carácter de juego de una acción, del mismo modo que quién está jugando tiene conciencia de este carácter lúdico.

Así, cuando vemos a una niña acunando cariñosamente su muñeca, a otro modelando figuras en plastilina, a un grupo atareado en torno a unas cuantas bolitas, o a un pequeño que salta repetidas veces desde el mismo escalón, sabemos que están jugando, pese a que la conducta es muy similar a la realidad "en serio". ¿Cómo sabemos que lo que el menor realiza es un juego?

Es difícil limitar el juego a una definición, por lo que intentaremos resaltar los criterios que permiten diferenciarlo de otras actividades.

Definición del juego: El juego es un término polisémico, y como tal, podemos encontrar una gran cantidad de definiciones, tantas como autores se propongan su estudio.

Tras un análisis de contenidos de varias definiciones dadas por autores como Antón, Huizinga, Castañer, Camerino, Omeñaca, podemos concluir que el Juego es:

“una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, y también, un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

La educación inicial no puede dejar de ser expresada sin tener en cuenta al juego. Al juego como estímulo, recurso, actividad espontánea y creadora y fundamentalmente como derecho del niño.

A través del juego el niño puede expresar sus ideas fantasías, preocupaciones, miedos, vínculos y aprendizajes, el juego tiene su significado., es fundamental para fomentar la socialización y fijar experiencias formativas que el niño va adquiriendo.

Hablar del juego como actividad de enseñanza, es hablar del juego desde la perspectiva de los maestros, unos maestros que bajo el amparo de la legislación vigente luchan por hacer de la escuela un lugar en el que tenga cabida la ilusión, la fantasía,

En cambio, hablar del juego como actividad de aprendizaje, es hablar del juego desde la perspectiva de los alumnos, es decir, se refiere más a sentimientos, sensaciones y experiencias vividas dentro de la escuela.

En el aprendizaje por medio del juego podemos globalizar e interrelacionar los contenidos; consiguiendo así un buen desarrollo de todas las facetas y ámbitos de la personalidad del individuo (capacidad cognitiva, motriz, afectiva y social).

2.2.2 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO ¹



Gráfico de características del juego 1

Según Moor, P. (1981), el juego como elemento educativo contribuye sobre el alumno/a en los siguientes aspectos:

¹(Decroly, 2001)

Decroly, O. (2001). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual motriz*. MADRID.

OMEÑACA, R , Y OMEÑACA RUIZ; es Wikipedia.org. ((1998)). *Características fundamentales del juego, que es el juego* .

- Aceptación del Yo.
- Conocimiento y dominio del mundo que le rodea.
- Conocimiento de los demás.
- Desarrollo armónico e integral.
- Favorecer la motivación y la socialización.
- Aceptación de las reglas y potenciación de la responsabilidad.

a) Aceptación del yo

El mundo se amplía y empieza a crecer cada vez más alrededor del niño. Su progresiva libertad de movimiento le permite explorar todo lo que le rodea de forma relativamente autónoma, ya que ahora puede andar, subirse a una silla, bajar escaleras, correr, dibujar, saltar.

El niño domina muchas palabras y manifiesta su constante curiosidad por conocer los nombres de los objetos, su funcionamiento, preguntando sin parar el "¿Por qué?" de las cosas. Es la edad de las preguntas: "¿Por qué el cielo es azul?", "¿Por qué el agua moja?", "¿Por qué sale el sol?"

Muchas veces los adultos se sienten agotados frente a estos "asaltos de curiosidad". Otras veces, simplemente no saben contestar o están cansados de justificar todo lo que dicen o piden al niño que haga. Entonces a veces utilizan su autoridad sin más: "¿Por qué tengo que comer?", "Porque lo digo yo", "Porque sí". Lo ideal sería argumentar nuestras respuestas de forma sencilla y comprensible pero también lógica, para que el niño se sienta satisfecho de la respuesta y sobre todo aprenda a dialogar.

Uno de los nuevos intereses que los niños manifiestan es relativo a las diferencias sexuales anatómicas. Niños y niñas descubren, por ejemplo veraneando en la playa, haciendo pis o jugando a médicos y enfermeras, que tienen órganos genitales diferentes. Este interés está motivado exclusivamente por curiosidad y no hay que temer que la exploración, propia o del otro sexo, tenga repercusiones en el desarrollo normal del niño. Desde un punto de vista educativo es importante saber que, una vez satisfecha esta curiosidad, los niños no suelen prestar mayor interés en el tema. Es durante este período cuando suele llegar la pregunta tan difícil para los padres: "¿Cómo nacen los niños?".

La actividad fantástica, que el niño realiza a través de la fabulación o escuchando la lectura de un cuento antes de dormirse, contribuye al desarrollo de su pensamiento. Hay que tener en cuenta que a veces, la tendencia de los niños a "contar historias" está muy relacionada con este placer de inventar un cuento, y no tiene la intención de engañar o mentir a los padres. A veces simplemente confunden la "realidad" con la "fantasía".

El niño es aún muy egocéntrico, es decir, se cree el centro del mundo: de esta forma, la realidad es como él la percibe o como, a veces, se la inventa. Por ejemplo, si alguien adulto usa gafas porque no ve bien, el niño se las quita y dice, "¡Claro que ves bien!" porque no diferencia entre la visión del "otro" y la suya. Si él ve, el otro tiene también que ver. El niño percibe el mundo a través de sus propios ojos. Todavía no es capaz de ponerse desde el punto de vista de los demás. Esta perspectiva se adquiere progresivamente durante el proceso de maduración cognitiva.

La guardería es un ambiente que suele facilitar la socialización con otros niños de la misma edad. Nuevas figuras de adultos significativos coordinan la convivencia de todos los niños según reglas comunes, y éstos aprenden las primeras normas sociales, como la de ponerse en la fila para subir al tobogán.

Un importante avance en la autonomía del niño se verifica cuando aprende a controlar sus necesidades fisiológicas de ir al baño. Este verdadero logro para el niño, debería de ser reforzado positivamente por los padres cuando se consigue. Sin embargo, no hay que regañarlo si el control de orina se retrasa hasta los 6 años.

Tampoco hay que regañar cuando hay "accidentes", por ejemplo cuando el niño está demasiado ocupado en jugar y "se le olvida", porque lo único que se consigue es un sentimiento de frustración y vergüenza por su incapacidad de controlarse; además le creamos inseguridad en relación con el ambiente. Simplemente hay que "recordarles" periódicamente si tienen necesidad de orinar, hasta que ellos sean capaces de darse cuenta y controlarse solos.

Durante estos años, empiezan los primeros celos en la familia, sobre todo si nace un hermanito pequeño, ya que el tiempo y las atenciones de los padres no son dedicados exclusivamente hacia él como antes. La progresiva asunción de este cambio familiar contribuirá en forma positiva a la salida de su egocentrismo, en la medida en que perciba que sus padres siguen queriéndole y el hermano no le ha "sustituido" frente a ellos.

Algunos celos pueden manifestarse también hacia el progenitor de su mismo sexo, ya que a veces el niño puede percibirle como un "rival" en el amor del otro miembro de la pareja. La superación de este problema afectivo, llamado complejo de Edipo, se resuelve a través de una progresiva identificación de la niña con la madre (para que el padre la quiera) y del niño con el padre (para que la madre le quiera). Cada uno asume e interioriza un determinado rol sexual y social de niño o niña.

Afectivamente el niño empieza a relacionarse de forma significativa también con los hermanos y otras personas de la familia, ampliando su círculo afectivo primario. Cuando sus hermanos son de edades cercanas, entonces pueden ser buenos compañeros de juego. La creatividad se dispara, ya que todo puede "ser como" otra cosa: la silla puede ser un caballo, una niña con un pañuelo en la cabeza puede ser la abuela, un niño con un bastón se transforma en un domador de leones.

Ahora no solamente considera a los demás como "otros", sino que toma conciencia de su propia individualidad y de su diferencia con respecto a los demás: el "quiero" y sobre todo el "No quiero" son las palabras que más resuenan en la casa. Estas frases no tienen el sentido de provocar, ni tampoco de llevar siempre la contraria.

Los niños necesitan decir "no" para ver que "pueden decir no", que pueden tener una voluntad independiente. La necesidad de definir el poder del "yo" hace que, además de expresar sus deseos, el niño marque lo que es su propiedad con el adjetivo posesivo "mío", aun cuando esto no corresponde a la realidad y quizás ese objeto del que quiere apoderarse sea de su hermano. No es egoísmo ni mal genio: su hijo está entrenando sus fuerzas para ver la capacidad que tiene de

modificar el entorno según sus gustos, y también está buscando los límites a su voluntad, si es que existen. Aquí el papel de los padres es muy importante, dado que son ellos los que marcan esos límites, por lo menos hasta que no lo hagan el entorno físico y sobre todo el entorno social en el futuro. Los niños necesitan saber que su voluntad tiene unos límites. Por esta razón, por ejemplo, cuando aparecen las rabietas es importante que el adulto tenga clara la respuesta que quiere dar a su hijo.

Firmeza no quiere decir autoritarismo. Los padres pueden decir que no, con tono seguro y tranquilo, aun cuando el niño se eche al suelo llorando como un desesperado (normalmente en un lugar público, como en el supermercado o en la calle, y también en casa cuando hay invitados), intentando por todos los medios que los padres cedan a su voluntad y le den lo que quiere.

En estos casos, si queremos que esta conducta desaparezca del repertorio de sus comportamientos, lo mejor es ignorarle completamente. Entonces el niño entenderá que "no es ésta la forma" de pedir algo. Por lo contrario, si nos sentimos condicionados por la presencia de otras personas, por lo que pensarán o dirán de nosotros, y damos al niño lo que pide a gritos para que se calle, estamos reforzando su conducta: es una forma de confirmarle que con este modo de actuar, al final obtiene el resultado buscado. Es importante que los padres tengan claros estos límites - y que no sea el niño el que los regule - ya que son necesarios para su buen y normal desarrollo. El intentar "desafiar" les confiere un sentido de iniciativa personal.

Cuando los niños juegan y comparten el juego aprenden a respetar a sus compañeros y aprenden a respetarse así mismo es ahí cuando la maestra Parvularia orienta a sus alumnos a desarrollar juegos que enseñen los valores donde todos se integren y se acepten a ellos sin discriminaciones ni reparos.

b) Conocimiento y dominio del mundo que le rodea.

A los 4 años, el niño ya tiene adquiridas muchas de las capacidades motoras de un adulto: corre, salta, trepa, baila... Sin embargo, los niños todavía se siguen desarrollando y perfeccionando algunas de las habilidades que habían adquirido en etapas anteriores. A partir de entonces ¿qué sucede?, ¿cómo avanza su desarrollo?

Se va dando un perfeccionamiento progresivo en la motricidad gruesa y se desarrolla de manera especial la motricidad fina. Los niños empiezan a ser capaces de hacer trazos y no sólo "rayados", como hacían hasta los 4 años.

Su conocimiento del mundo empieza a ser estructurado ya que genera esquemas de las situaciones o los personajes más habituales para ellos. Los niños tienen un conocimiento más amplio de su entorno.

Su inteligencia también avanza puesto que los esquemas le permiten resolver problemas simples a través del uso de principios o reglas generadas por ellos mismos. Hasta este momento el niño aprendía mediante mecanismos de observación y prueba error.

Entre los 4 y 5 años los niños y las niñas empiezan a reconocer las letras, que marcará el inicio del aprendizaje de la escritura. Cada vez es más consciente de su propio cuerpo, de sus movimientos y de la coordinación de estos es por eso que en esta etapa los maestros debemos aprovechar para tener un aprendizaje duradero y esto lo podemos lograr con actividades que ellos disfruten y que mejor metodología que la del juego para que este no sea momentáneo sino duradero.

c) Desarrollo físico y motriz de los niños de 4 a 5 años

A lo largo de estos años, los niños siguen aumentando el peso y la talla, pero a menor velocidad que hasta ahora. Poco a poco se van a ir adquiriendo las proporciones corporales de un adulto.

- ❖ Mayor dominio de los niños en el uso de las manos: A nivel cerebral las áreas corticales que maduran de una forma más evidente son las relacionadas con la motricidad fina. Los niños controlan de forma separada grupos musculares más pequeños. Esto se traduce en la

aparición de la capacidad para hacer trazos verticales, circulares u horizontales. Al principio, estos trazos serán grandes y vacilantes y con los meses, los niños podrán hacerlos más cortos, pequeños y precisos. Al final de esta etapa, si se han asentado todos estos desarrollos, es el momento ideal para iniciar al pequeño en el aprendizaje de la escritura.

- ❖ La motricidad gruesa avanza en paralelo: Los niños aprenden, por ejemplo, a subir y bajar escaleras alternando los pies o a escalar. El hecho de poder controlar grupos musculares cada vez más pequeños les ayuda a identificar y nombrar partes de su cuerpo de una forma más precisa. Hasta ahora conocen las partes “móviles” de su cuerpo como los brazos, las piernas, las manos y nombran los elementos más sobresalientes de la cara. Ahora podrán reconocer partes del cuerpo más precisas: el codo, la barbilla, el muslo. Esta es también la época del asentamiento y definición de la lateralidad. Hay niños que a los 3 años “parecen” ser diestros o zurdos pero no es hasta los 5 cuando este proceso se da por finalizado.

- ❖ Los niños son conscientes de los movimientos de su cuerpo: Todo este avance en las distintas áreas contribuye a generar lo que se llama “esquema corporal”. Lo podemos definir como la representación que se hace el niño de su propio cuerpo, de sus distintas partes, de sus posibilidades de acción o sus limitaciones.

Es una representación mental imprescindible que les ayuda a moverse en el espacio y de la que normalmente ni niños ni padres somos conscientes. Este esquema se crea a partir de la información visual que recibimos de nuestro propio cuerpo, pero también con información interna de nuestros movimientos, nuestra posición en el espacio, el equilibrio y la experimentación con el cuerpo de los otros, principalmente el de papá y mamá. Esta circunstancia les permite no sólo moverse en todas las dimensiones que su cuerpo les ofrece, sino adquirir conocimiento del mundo que les rodea y desarrollar la inteligencia. Se habla entonces de un desarrollo Pico-Motor porque son las dos caras de una misma moneda.

2.2.3 EL JUEGO COMO CONTENIDO²

El juego educativo debe servir de complemento necesario al juego autónomo que puede practicar el alumno fuera de la escuela. Dentro del ámbito escolar, el juego alcanza su máxima expresión al emplearlo con toda su magnitud y en todas sus posibles manifestaciones.

El juego educativo tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, o la persona que lo diseña, ya sea el educador, el maestro, el profesor de apoyo, los padres, los hermanos mayores, los abuelos, los amigos, etc., y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica.

En la enseñanza formal, en la escuela, es un método de enseñanza, una forma estructurada para instruir o enseñar los contenidos escolares. El juego simbólico, es un juego que espontáneamente realizan los niños sin un objetivo educativo, pero podemos transformar en educativo en el momento que lo diseñamos para que ejerciten o aprendan contenidos educativos y académicos. Los micro juegos que presentamos en esta página, son actividades lúdicas con el objetivo de estimular el desarrollo evolutivo del niño preescolar, en ese sentido son juegos didácticos, pensados para enseñar o estimular aspectos del desarrollo evolutivo.

El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje.

²(V., 1985)

Decroly, O. (2001). *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual motriz*. MADRID. OMEÑACA, R, Y OMEÑACA RUIZ; es Wikipedia.org. ((1998)).
Características fundamentales del juego, que es el juego .

Oppenheim, J. F. (1990). *Los Juegos Infantiles*. Bogota, Colombia : Circulo de Lectores.

V., A. (1985). *La practica psicomotriz reeducación y terapia .* España: Edición científica médica.

En el momento que existe un objetivo educativo, un objetivo de aprendizaje deja de ser juego y pasa a ser trabajo o tarea escolar, o aprendizaje. En ese sentido podemos decir que el juego educativo es el extremo del juego, del juego espontáneo de los niños, o lo que normalmente, coloquialmente entendemos por jugar, por juego. Ya que jugar por definición no tiene objetivos educativos explícitos, de ahí que aparezca el término juego educativo, cuando se utiliza como material que ayuda a aprender, como un método de enseñanza. Un método que busca situaciones lúdicas para enseñar los objetivos educativos.

2.2.4 EL JUEGO COMO PROCEDIMIENTO METODOLÓGICO

El juego puede utilizarse como método de aprendizaje de aspectos motrices, conceptuales y de actitudes positivas. A través de éste, los bloques de Conocimiento y Desarrollo Corporal y Salud Corporal, serán tratados de la siguiente forma:

El juego en el núcleo de conocimiento y desarrollo corporal

Se divide en dos bloques importantes: Educación Física de Base y Expresión y Comunicación. El profesor utilizará los juegos perceptivos, motores y psicomotores para desarrollar en el alumno los elementos psicomotores básicos y las diferentes habilidades básicas y genéricas. El juego será propuesto como una actividad exploratoria del espacio y del conocimiento del cuerpo, es decir, el paso hacia el mundo del pensamiento y la autonomía.

El juego es imprescindible en la vida del niño y necesario en la vida del adulto.

2.2.5 ¿CUÁNDO SE ESTÁ JUGANDO?

Las diversas teorías del juego proponen diferentes criterios para reconocer esta actividad, a partir de los cuales podríamos decir que se está jugando cuando la actividad realizada: Produce placer al sujeto que la realiza. Interesa más la acción que el resultado. La meta de la acción es el juego mismo y no el aprendizaje. Prescinde de las limitaciones de la realidad.

Ejercita funciones o capacidades del sujeto. Satisface necesidades afectivas del sujeto. Crea una situación imaginaria. La intención de jugar la diferencia de una actividad similar realizada como trabajo.

Estos criterios responden a diferentes modos de entender el juego y reflejan la complejidad de esta actividad, que en ciertos momentos puede responder a unos u otros de los criterios señalados.

2.2.6 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LOS NIÑOS

El juego es una actividad propia del ser humano, se presenta en todos los niños, aunque su contenido varíe de acuerdo a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen. A esto se suma el hecho de que nuestra especie mantiene la capacidad de jugar más allá de la infancia, un ejemplo de lo cual puede encontrarse en las actividades deportivas.

Debido a que el juego ha demostrado ser una valiosa experiencia de aprendizaje, en la actualidad se ha superado en gran medida la tendencia a considerar el juego como una inofensiva "pérdida de tiempo" propia de la infancia.

Se valora en cambio, la importancia de esta actividad para el sano desarrollo de la personalidad infantil. Este cambio de postura se refleja tanto en la incorporación del juego dentro de las actividades curriculares de la escuela, como en el interés manifestado por numerosos fabricantes de juguetes por dotar de valor educativo a sus materiales, dándoles características didácticas que favorezcan el desarrollo. Los padres, por su parte, buscan cada vez más estas características en los juguetes que adquieren para sus hijos, procurando que se adecuen a las diferentes etapas de desarrollo y estimulen la creatividad infantil.

Desde el punto de vista psicológico el juego es una manifestación de lo que es el niño, de su mundo interior y una expresión de su mundo interior y una expresión de su evolución mental. Permite por tanto, estudiar las tendencias del niño, su carácter, sus inclinaciones y sus deficiencias. En el orden pedagógico, la importancia del juego es muy amplia, pues la pedagogía aprovecha constantemente las conclusiones de la psicología y la aplica la didáctica. El juego nos da la más clara manifestación del mundo interior del niño, nos muestra la integridad de su ser.

La importancia de los juegos se puede apreciar de acuerdo a los fines que cumple, en la forma siguiente:

a) **Para el desarrollo físico.-** Es importante para el desarrollo físico del individuo, porque las actividades de caminar, correr, saltar, flexionar y extender los brazos y piernas contribuyen al desarrollo del cuerpo y en particular influyen sobre la función cardiovascular y consecuentemente para la respiración por la conexión de los centros reguladores de ambos sistemas.

Las actividades del juego coadyuvan al desarrollo muscular y de la coordinación neuro-muscular. Pero el efecto de la actividad muscular no queda localizado en determinadas masas, sino repercute con la totalidad del organismo.

Hay cierta diferencia entre gimnasia y juego, la complejidad de los movimientos usados en el juego hacen de él un ejercicio sintético, mientras que la gimnasia resulta una actividad analítica que se dirige en ciertos momentos hacia un sector determinado del cuerpo. El juego, por constituir un ejercicio físico además de su efecto en las funciones cardio-vasculares, respiratorias y cambios osmóticos, tiene acción sobre todas las funciones orgánicas incluso en el cerebro. La fisiología experimental ha demostrado que el trabajo muscular activa las funciones del cerebro.

b) **Para el desarrollo mental.-** Es en la etapa de la niñez cuando el desarrollo mental aumenta notablemente y la preocupación dominante es el juego. El niño encuentra en la actividad lúdica un interés inmediato, juega porque el juego es placer, porque justamente responde a las necesidades de su desenvolvimiento integral. En esta fase, cuando el niño al jugar perfecciona sus sentidos y adquiere mayor dominio de su cuerpo, aumenta su poder de expresión y desarrolla su espíritu de observación. Pedagogos de diversos países han demostrado que el trabajo mental marcha paralelo al desarrollo físico. Los músculos se tornan poderosos y precisos pero se necesita de la mente y del cerebro para dirigirlos, para comprender y gozar de las proezas que ellos realizan.

Durante el juego el niño desarrollará sus poderes de análisis, concentración, síntesis, abstracción y generalización. El niño al resolver variadas situaciones que se presentan en el juego aviva su inteligencia condiciona sus poderes mentales con las experiencias vividas para resolver más tarde muchos problemas de la vida ordinaria.

El juego es un estímulo primordial de la imaginación, el niño cuando juega se identifica con el tiempo y el espacio, con los hombres y con los animales, puede jugar con su compañero real o imaginario y puede representar a los animales y a las personas por alguna cosa, este es el período del animismo en el niño.

Esta flexibilidad de su imaginación hace que en sus juegos imaginativos puede identificarse con la mayoría de las ocupaciones de los adultos.

c) **Para la formación del carácter.**- Los niños durante el juego reciben benéficas lecciones de moral y de ciudadanía. El profesor *Jackson R. Sharmande* la Universidad de Colombia decía:

"Educar al niño guiándolo a desarrollar una conducta correcta hacia sus rivales en el juego y hacia los espectadores".

d) **Para el cultivo de los sentimientos sociales.**- Los niños que viven en zonas alejadas y aisladas crecen sin el uso adecuado y dirigido del juego y que por ello forman, en cierto modo, una especie de lastre social. Estos niños no tienen la oportunidad de disponer los juguetes porque se encuentran aislados de la sociedad y de lugares adecuados para su adquisición. El juego tiene la particularidad de cultivar los valores sociales de un modo espontáneo e insensible, los niños alcanzan y por sus propios medios, el deseo de obrar cooperativamente, aprenden a tener amistades y saben observarlas porque se dan cuenta que sin ellas no habría la oportunidad de gozar mejor al jugar, así mismo, cultivan la solidaridad porque no pocas veces juegan a hechos donde ha de haber necesidad de defender al prestigio, el buen hombre o los colores de ciertos grupos que ellos mismos lo organizan, por esta razón se afirma que el juego sirve positivamente para el desarrollo de los sentimientos sociales

La mayoría de los juegos no son actividades solitarias, sino más bien actividades sociales y comunicativas, en este sentido se observa claramente en los Centros Educativos; es ahí donde los niños se reúnen con grandes y pequeños grupos, de acuerdo a sus edades, intereses, sexos, para entablar y competir en el juego; o en algunas veces para discutir asuntos relacionados con su mundo o simplemente realizar pasos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante realizar paseos tratando confidencialmente asuntos personales.

Es interesante provocar el juego colectivo en que el niño va adquiriendo el espíritu de colaboración, solidaridad, responsabilidad, etc. estas son valiosas enseñanzas para el niño, son lecciones de carácter social que le han de valer con posterioridad, y que les servirá para establecer sus relaciones no solamente con los vecinos sino con la comunidad entera.

Cuando se fomenta la Educación Física y sus diversas disciplinas en los Centros Educativos, son los profesores, autoridades, padres de familia y ciudadanía en general los llamados a velar y observar por el buen desarrollo de éstas actividades físicas, porque los niños cultivan tan agudamente su inteligencia. Los problemas internos que tienen los individuos se pueden solucionar apelando al juego por ejemplo el ajedrez que permite la concentración mental del hombre y meditar intensamente para solucionar dificultades, para conseguir victoria.

2.2.7 VALOR DEL JUEGO EN LA NIÑEZ

El juego es el lenguaje principal de los niños; éstos se comunican con el mundo a través del juego donde siempre tiene sentido, según sus experiencias y necesidades particulares. El juego muestra la ruta a la vida interior de los niños; expresan sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbólicamente refleja su percepción de sí mismos, de otras personas, y del mundo que les rodea los niños lidian con su pasado y su presente, y se preparan para el futuro el juego estimula todos los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación el juego ayuda a utilizar energía física y mental de manera productiva y/o entretenidas. Se enfoca a través del juego divertido, y los niños tienden a recordar las lecciones aprendidas. El juego facilita el desarrollo de:

Habilidades físicas- agarrar, sujetar, correr, trepar, balancearse habla y lenguaje- desde el balbuceo, hasta contar cuentos y chistes destrezas sociales- cooperar, negociar, competir, seguir reglas, esperar turnos Inteligencia racional- comparar, categorizar, contar, memorizar inteligencia emocional- auto-estima, compartir sentimientos con otros el juego facilita el aprendizaje sobre: Su cuerpo- habilidades, limitaciones.

Su personalidad- intereses, preferencias otras personas- expectativas, reacciones, cómo llevarse con adultos y con niños el medio ambiente- explorar posibilidades, reconocer peligros y límites la sociedad y la

cultura- roles, tradiciones, valores dominio propio- esperar, perseverar, lidiar con contratiempos y derrotas solución de problemas- considerar e implementar estrategias toma de decisiones- reconocer opciones, escoger, y lidiar con las consecuencias, el juego a través de las etapas de desarrollo de los niños señala que:

De 1 año estimulación de los sentidos, repetición, colores brillantes

De 1 a 3 años movimiento físico, comienza el juego imaginativo, paralelo

de 3 a 5 años arte, construcción, juego con otros niños o adultos juego social, juegos de reglas, juegos que complementan las actividades escolares, desarrollo de intereses personales, juego independiente, colaborativo, y competitivo ayudando a los niños a desarrollarse y a aprender a través del juego el área de juego debe estar relativamente limpia y organizada, debe ser cómoda en cuanto a iluminación, ventilación, y espacio el área de juego debe ser segura y supervisada al escoger juguetes, el adulto debe leer las instrucciones y tomar precauciones de seguridad los niños que juegan con adultos desarrollan más su creatividad observar a sus niños para descubrir sus habilidades y preferencias dejar que sus niños dirijan la actividad de juego; usted puede añadir complejidad hay muchas maneras de usar el mismo juguete; usted puede estimular la creatividad.

Ofrecer reconocimiento y felicitación cuando sus niños hablan, comparten, ayudan, piden ayuda, aceptan ayuda, tratan los juguetes con cuidado, usan su imaginación, demuestran paciencia y persistencia, intentan algo nuevo, ponen esfuerzo, recogen los juguetes, usan buenos modales, o demuestran destrezas artísticas, atléticas, mecánicas, o de razonamiento.

Describen en voz alta el juego de sus niños, demostrando atención e interés, enseñando conceptos, y dando ejemplo de cómo usar el lenguaje imitar el juego apropiado de sus niños, demostrando aprobación, implicación, y dando ejemplo de cómo imitar y compartir con otros reflejan el habla apropiada de sus niños durante el juego, demostrando que escuchamos, aceptamos, y comprendemos lo que dicen, y ayudándoles a desarrollar sus destrezas de comunicación dar reconocimiento a las conductas apropiadas de sus niños durante el juego,

dejándole saber lo que nos gusta, ayudando a fomentar una buena relación con sus niños, y causando que se repitan con más frecuencia Ignorar las conductas inapropiadas de sus niños durante el juego (a menos que sean peligrosas o destructivas), reduciendo la frecuencia de estas conductas.

Ofrecer estructura y orden durante el juego, facilitando una sensación de seguridad en sus niños establecer límites, enseñándoles a sus niños lo que es aceptable y lo que no lo es hacerles preguntas a sus niños durante el juego, sin convertirlo en un interrogatorio. Observar el juego de sus niños, para notar indicadores de dificultades o necesidad de ayuda profesional (por ejemplo, evaluación pediátrica o psicológica) notar si el juego de sus niños parece inmaduro para su edad notar si el juego de sus niños parece atascado, repitiendo lo mismo una y otra vez durante mucho tiempo.

Notar si el juego de sus niños parece haber regresado a una etapa más atrasada notar si sus niños son capaces de mantener la atención y enfocar la concentración notar cómo sus niños expresan sus emociones durante el juego.

Desde diferentes disciplinas como son la psicología, la pedagogía, la sociología o la antropología entre otras se ha intentado realizar una definición completa, sin embargo no han llegado a ponerse de acuerdo plenamente. Esto es debido a que las variables que intervienen en el juego son múltiples y cada disciplina prioriza aquellas que tengan que ver con su propuesta. Así desde el punto de vista del filósofo e historiador J. Huizinga “el juego se define como una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida pero completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente.

Para este autor el juego no puede entenderse si no se tiene la completa libertad de decidir si se quiere jugar o no, además tiene otras connotaciones como la de provocar alegría en quien juega y la de jugar por el mero hecho de hacerlo sin pensar en lo que se puede ganar al finalizar el juego. Lo importante del juego no es el fin material sino el proceso.

Desde el punto de vista de la psicología, L. Vygotski "el juego constituye el motor del desarrollo donde crea las zonas de desarrollo próximo y parte de los deseos insatisfechos que se resuelven en una situación ficticia. Según este autor el juego sirve a los niños de base para poder desarrollar todas sus capacidades y además a través del juego el niño podrá realizar sus deseos insatisfechos creando una realidad ficticia.

Se puede concluir que el juego es una actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; a su vez, es una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas y todo esto se debe realizar de forma gustosa, sin sentir obligación de ningún tipo y como todas las actividades se requiere disponer de tiempo y espacio para poder realizarlo

2.2.8 CÓMO INCENTIVAR EL APRENDIZAJE CON JUEGOS

La técnica de aprendizaje mediante juegos y actividades lúdicas da muy buenos resultados, tanto la que es aplicada por los maestros y educadores en las escuelas e institutos, o también la que pueden emplear los padres en casa o en el período de vacaciones.

Para incentivar el aprendizaje en los chicos, todo vale. Podemos organizar, por ejemplo, juegos de preguntas y respuestas (con premios en juego, ya sean estrellitas, felicitaciones o golosinas) en los que los chicos podrán jugar de forma individual o en equipo, y sobre una temática previamente establecida. Estos juegos pueden incluir actividades de respuesta por tiempo, la técnica del "completar la frase" y muchas más.

También hay otras actividades que motivan el aprendizaje con juegos, de forma entretenida. Una de ellas es la composición de canciones simples sobre una temática específica, que luego los chicos pueden compartir en el aula, cuyo premio puede ser la musicalización en la hora de la clase de música. También podemos solicitarles que armen equipos y diseñen un afiche o dibujo sobre el tema en cuestión, para que luego lo expliquen en clase o en la familia, o también que escriban poemas o cuentos cortos sobre el tema que están aprendiendo de momento.

Las actividades teatrales tienen también muy buenos resultados en el aprendizaje de temas, en especial de los referidos a historia. Podemos alentar a los niños a disfrazarse como los protagonistas de este período histórico, para representar momentos de gran significación en la historia. Esto será entretenido, en particular para los más chicos, que gozarán con el vestir atuendos de disfraz, maquillaje y otros.

Con algo de ingenio y pocos materiales, podemos lograr todo un juego de mesa didáctico y educativo, con el fin de incentivar el aprendizaje. Tan sólo podemos emular los formatos de los más conocidos juegos, y tomar el libro de apuntes sobre la temática en cuestión.

En la computadora, sencillamente con un procesador de textos, anotaremos las preguntas con una variedad de 4 respuestas, una de las cuales será la correcta, y también podemos diseñar un sencillo tablero en el que los niños participarán, avanzando un espacio por cada respuesta correcta.

También podemos hacerlo utilizando una gran pizarra, y determinar una premiación motivadora. Por ejemplo: el niño que resulte ganador podrá elegir la actividad recreativa para la hora de gimnasia, o la canción de ensayo para la hora de música, o bien el menú si participamos en casa.

Con un poco de imaginación encontraremos miles de opciones para incentivar el aprendizaje con juegos didácticos, y así nuestros niños podrán aprender jugando.

¿Qué es estrategia metodológica?

Constituye la secuencia de acciones, actividades o procedimientos que permitirán que los niñas/os atraviesen por experiencias significativas indispensables para generar aprendizajes. Las acciones, actividades, procedimientos deben ser amplios y flexibles para que el trabajo se realice en forma individual, grupal o colectiva, para que las actividades tengan significación educativa y los estudiantes reconozcan que ellas contribuyen a la consecución de los objetivos que se persiguen. Las actividades deben propiciar la participación activa de los alumnos y alumnas por medio de ejercicios y actuaciones de toda índole: Los métodos frontales, aquellos en los cuales el docente es el centro del proceso y los estudiantes solo escuchan y asimilan.

Especial atención deben merecer aquellas actividades grupales mediante las cuales se logra un conocimiento compartido, se desarrollan destrezas de socialización y comunicación tan necesarias en los momentos actuales. ¿Por qué? es una estrategia metodológica. Es una motivación para el niño/a y profesor. Adquiere satisfacciones emocionales. Es la forma de aprendizaje más creadora y de descubrir nuevas realidades. Medio de socialización.

2.2.9 EL JUEGO COMO METODOLOGÍA

El juego es un término polisémico, y como tal, podemos encontrar una gran cantidad de definiciones, tantas como autores se propongan su estudio.

Tras un análisis de contenidos de varias definiciones dadas por autores como *Antón*, *Huizinga*, *Castañer*, *Camerino*, *Omeñaca*, podemos concluir que el Juego es:

“una actividad intrínsecamente motivadora, mediante la cual el profesor enseña y el alumno aprende, por si solo o con ayuda, los objetivos planteados

El juego siempre ha formado parte de la vida del ser humano, es un instrumento cultural necesario para alcanzar la madurez física y psíquica, y también, un elemento clave en el desarrollo de la vida social.

La educación inicial no puede dejar de ser expresada sin tener en cuenta al juego. Al juego como estímulo, recurso, actividad espontánea y creadora y fundamentalmente como derecho del niño.

A través del juego el niño puede expresar sus ideas, fantasías, preocupaciones, miedos, vínculos y aprendizajes, el juego tiene su significado., es fundamental para fomentar la socialización y fijar experiencias formativas que el niño va adquiriendo.

En la articulación metodológica las estrategia didácticas deben respetar el ritmo natural de desarrollo de los educando y partir de situaciones significativas para los niños /as.

La importancia que tiene el juego y el arte en la educación de las niños/as se dará una atención especial a la articulación de estos dos aspectos en las actividades, en las metodología, estrategia en la evaluación y el papel importante que se le da al juego como pilar metodológico en la educación inicial.

El aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento. Se presta atención a los conocimientos previos, intereses, necesidades y al contexto. Así se darán aprendizajes significativos

El juego como método ya que es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes

El juego como recurso didáctico, ya que es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

Clasificación del juego

a) **Simulacro o imitación.-** Este grupo está relacionado con los juegos donde el niño y la niña imitan las actividades de los adultos y realizan simulacros cuando juegan al maestro, al papá y mamá y en donde muchas veces los acompañan con las frases como : “que yo era”, “yo soy”.

b) **Destreza física.-** Se destacan los juegos que comprenden actividades motoras como son: el avión, al lanzar la teja y brincar con uno y con dos pies, encantados, al correr y tener la destreza de no ser encantado, correr, atrapar, levantar, rodar, lanzar, y otros.

En este grupo el resultado final del juego es importante, ya que revela la capacidad física de los participantes y donde casi siempre surgen ganadores

c) **Estrategia.**- Los juegos de este grupo tienen la característica de resolver situaciones dadas en el desarrollo y en las reglas del juego ejemplo: ajedrez, damas chinas, el gato, entre otros, hay que destacar que este tipo de juegos hay ganadores y perdedores.

d) **Azar.**- El desarrollo de los juegos de este grupo depende de la suerte de los jugadores, donde estos esperan que les sean favorable para ganar ejemplo: la lotería, escaleras, pares y nones y muchos más.

Propósito

a) ¿A qué jugamos? ¿Voy a jugar?

Estas expresiones siempre las encontramos al principio de la realización del juego en sí, a menudo el juego es espontaneo el juego puede ser sugerido por uno o varios niños y niñas o también por un adulto.

b) Elementos principales del juego

Según los estudiosos del juego estos tienen varios elementos, de los cuales se han seleccionado seis por ser los más precisos

c) Área de juegos y elementos

Todos los juegos cuentan con un área para realizarlos, ya sea un tablero, un círculo en el piso o el espacio mismo donde se corre al jugar a los encantados o donde se esconden al jugar a las escondidillas.

La mayoría de las veces esta área se escoge arbitrariamente dependiendo del tipo de juego.

d) Número de jugadores

Cuando un niño o niña quiere jugar, puede hacerlo solo o sola, pero también hay juegos en donde se requiere de un determinado número de participantes.

Un grupo de jugadores es más que una reunión de niños; nutre el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de estar reunidos con la finalidad de jugar.

e) Reglas

Las reglas en cada juego son obligatorias y no permite duda alguna, porque la base que las determina será de manera inmovible.

Cuando se traspasan o se rompen estas reglas, se deshace este juego y se termina, sin reglas los juegos no pueden realizarse.

f) Roles que desempeñan los jugadores

En los elementos que integran los juegos los roles son parte importante de la dinámica. A veces se requiere que algún jugador tome un papel central, o bien que se divida el grupo en perseguidos y perseguidores los roles del juego se deben respetar para que este se desarrolló sin contratiempos y todos puedan participar.

2.2.10 CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO/A EN LA ETAPA DE 4 A 5 AÑOS QUE SE DEBEN DE CONSIDERAR EN EL JUEGO

- ❖ Poner atención a la utilidad de las cosas que tienen para ello/as el por lo tanto su pensamiento es práctico.

- ❖ Disfruta escuchando a los demás y establece diálogos cortos y luego por periodo de tiempo cada vez más largo.

- ❖ Su vocabulario es más variado y claro, expresa sus deseos y pensamientos, recuerda y puede narrar cuentos o episodios de la vida familiar en sus narraciones utiliza los tiempos de los verbos

- ❖ Realiza tareas y trabajos sencillos en el hogar.

- ❖ Empieza a usar con más facilidad el lado predominante de su cuerpo.

- ❖ Tiene más agilidad en sus movimientos, camina en diferentes direcciones siguiendo un ritmo.

- ❖ Los movimientos de sus dedos son más precisos, puede coser, ensartar, amarrar, desamarrar con la ayuda de un adulto.

- ❖ La habilidad de sus manos también ha progresado, lo cual le permite manejar instrumentos para hacer cosas como cortar, clavar, dibujar o modelar.

- ❖ Puede reconocer lo que está arriba, abajo, dentro, fuera, adelante, atrás, cerca, lejos con relación a su cuerpo.

- ❖ Juego con otros niños/as compartiendo sus juguetes.

2.2.11 EL JUEGO Y LOS DIFERENTES EJES DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE

1. El juego y la matemática para niños de 4 años

El conocimiento lógico – matemático se inicia a partir del mismo momento en el que el niño empieza a interactuar con los objetos que los rodean. De hecho a partir de esta interacción, comienza a establecer relaciones entre los objetos explorados.

Las relaciones que el niño establece durante la exploración activa sobre los objetos del mundo, el descubrimiento de sus propiedades y las ideas que base e

incorpora en sus experiencias sobre los objetos forman en él las primeras representaciones del mundo matemático.

La observación y la manipulación directa sobre ellos son los procedimientos iniciales con los que opera sobre los objetos y se incorpora al mundo del espacio y del número.

Inicialmente, todas las actividades con material concreto son exploratorias. El niño, entonces, manipula y juega libremente con él, realiza sus primeras inferencias acerca de las cualidades y atributos del mismo. A medida que registramos su evolución mental, podemos incorporar material más estructurado y organizado que lo invite a reflexionar sobre sus acciones y a establecer conclusiones.

En el nivel de 4 años, hemos seguido como criterio para iniciar al niño en el conocimiento matemático el planteo de actividades con atributos de objetos concretos y la estructuración de la noción de espacio y a tiempo a partir de situaciones de la vida cotidiana en dos apartados denominados “Jugando con los atributos” y “Jugando con el tiempo y el espacio”.

2. El juego y el conocimiento del medio para niños de 4 años

Al ingresar al kínder, nos encontramos con un niño que ha alcanzado el desarrollo sensorio – motor necesario para agrandar su campo de experiencia. En este sentido, su curiosidad innata es la fuente principal de motivación para que logre esto.

Se interesa por todo lo que lo rodea. Investiga, manipula, explora, pregunta. La tarea docente, entonces, consiste en aprovechar la curiosidad que trae el niño y en ampliar su ámbito de referencia a partir de que experimente sobre lo conocido.

Del mismo modo, debe guiar al niño en su investigación, estimularlo a que genere preguntas; permitirle que encuentre soluciones por sí mismo; dejar que plantee hipótesis provisionales, experimente y vea qué sucede, que compare sus observaciones y descubrimientos con los demás niños, que comparta sus ideas con otros compañeros; impulsarlo a que genere nuevas estrategias e ideas de

trabajo a partir de sus errores entre otras cosas “Jugando con los seres vivos” y “Jugando con los objetos y materiales”.

3. El juego y la expresión corporal para niños de 4 años

En las actividades presentes en “Jugando con los movimientos”, hemos considerado que los niños de esta edad pueden definir su lateralidad y construir su esquema corporal al explorar su propio cuerpo, lo que les permitirá perfeccionar su equilibrio, reforzar y fortalecer el tono muscular y la respiración, y orientarse en el tiempo y el espacio.

Enriquecer la imagen corporal a través del movimiento habilita la construcción y la afirmación de la identidad de los niños, pues con él pueden conocer las partes de su cuerpo y explorar sus posibilidades de movimiento; moverse con soltura, seguridad, comodidad y economía de esfuerzo; lograr una progresiva precisión en su coordinación motriz, y tomar conciencia de su cuerpo respecto del espacio.

Al mover el cuerpo, los pequeños se expresan y reflexionan sobre esta vivencia.

Este modo de expresión destaca el sentimiento y la imaginación para poder crear un lenguaje de movimiento. Con esta actividad, el niño se conecta con lo real y lo imaginario, puede transformarse y transformar, jugar y crear situaciones, dar respuestas auténticas vinculadas con su experiencia de vida y sus emociones.

El juego con el movimiento del cuerpo tiene, en la etapa correspondiente a los 4 años, dos aspectos básicos: la expresión espontánea y la dirigida.

En el primer caso, los niños exponen sus emociones y experiencias referidas al medio familiar; social y natural en el que viven. En este caso el docente debe organizar espacios de juego variado para que el pequeño produzca libremente sus creaciones. El segundo caso, básicamente elaborado por el educador, refleja sus intenciones referidas a objetivos concretos de aprendizaje de los niños. Por ejemplo, las dramatizaciones de cuentos, en la actividad física, etc.

“Jugando con los movimientos”, promueve diversas e importantes actividades. Con ellos, los niños podrán descubrir sus propias posibilidades al producir mensajes de su cuerpo.

4. El juego y la expresión musical para niños de 4 años

En “Jugando con la música”, hemos considerando el que Ego Krause decía: “... la educación del oído, como toda educación funcional de los sentidos en general, es una de las materias didácticas más polivalentes del preescolar, puesto que engloba más tarde una serie de elementos parciales que se refieren especialmente a la música.

La música tiene profundas resonancias afectivas. Desde el potencial emotivo que posee la voz de la madre y sus primeros arrullos en el recién nacido, hasta el poder casi mágico que este lenguaje artístico ejerce muy pronto sobre la actividad motriz y sobre la evolución psicológica del niño.

La maestra de kínder debe motivar la capacidad de expresión del lenguaje musical en el niño, preservarla aún más y estimular la posibilidad de saber escuchar, crear, amar y elegir sus propias músicas.

Por otra parte, se deben establecer todas las relaciones posibles entre los contenidos musicales y las otras áreas del conocimiento (Ciencias Naturales y Sociales, Tecnología, etc.) para acercar el universo del aula del kínder a la vida cotidiana. Este acercamiento promueve la explotación activa del entorno del niño desde diferentes puntos de vista, además de que lo lleva a establecer nuevas realidades e interpretaciones y, en definitiva y a largo plazo, a construir un conocimiento más acabado del medio social y natural en el que vive.

No hay que olvidar que los criterios de selección, organización y secuenciación de los contenidos deben orientarse hacia la sensibilización musical y la socialización del niño, hacia estímulo de su capacidad perceptiva y su apreciación estética, hacia el desarrollo de la expresión y de la creatividad, y hacia el disfrute de este lenguaje artístico.

5. El juego y los valores y normas para niños de 4 años

La normal en el niño se construye a partir de su relación con su medio social, proceso que implica que se contacte con quienes lo rodean hasta interiorizar la moral autónoma.

Muchos autores sostienen que el comportamiento moral en el niño concomitante, progresivo y vinculado con su desarrollo intelectual, afectivo y social.

Los sentimientos de autoridad y respeto aparecen durante los primeros años de vida, incluso antes del lenguaje tan pronto como el niño descubre en el adulto a un ser semejante así mismo y que lo supera infinitamente.

En este momento de la evolución está presente un respeto unilateral. Entre un niño y un adulto se da una relación asimétrica, desigual; el acento está dispuesto en el polo más fuerte de la relación.

El niño respeta al adulto. Se da una relación de presión (control externo). A la simple imitación, se añade bien pronto el sentimiento de la regla y la obligación. Su moral es heterónoma, es decir que depende totalmente del adulto. Se limita a cumplir las consignas y a obedecer por temor a ser castigado o a perder el amor al adulto. Esta etapa, presente en los niños de 4 años, representa un avance respecto a lo anterior.

Aún no coopera, ya que no puede operar; si colabora, es decir, trabaja con otros y, aunque esto se da por momentos, lo conduce a juzgar más objetivamente los actos y las consignas de los demás.

Con el tiempo, la obediencia propia de la heteronimia va dejando paso a la justicia y al servicio mutuo, por lo que se genera, entonces, un control interno de las reglas en el niño.

En “Jugando con normas y valores”, presentamos algunas actividades que promueven en el niño de 4 años un desplazamiento desde la moral heterónoma hacia la autónoma.

6. El juego y la lengua para niños de 4 años

Cuando el pequeño se incorpora a la escuela en esta etapa trae, fundamentalmente de su hogar, un repertorio de palabras y formas de expresión oral que, en la medida en que las utiliza y perfecciona, hacen que comience a darse cuenta de que el lenguaje es un modo de hacerse entender, de representar sus pensamientos, de comunicar y socializar sus ideas.

En esta etapa, el niño empieza a mejorar y perfeccionar el manejo de la lengua oral, conversa y habla con sus compañeros y con los adultos, y progresivamente va ampliando su campo de acción y lo generaliza hacia la lengua escrita en sus diferentes formatos.

En general, el niño de 4 años que asiste a kínder ya maneja el lenguaje oral (no tan fluidamente como lo hace el niño de 5 años, pero igual logra hacerse entender).

Es capaz de comunicarse en el contexto familiar y en el medio habitual que lo rodea. Esta adquisición es muy variada y depende, fundamentalmente, del contexto socio – cultural de procedencia del niño (en muchos casos sucede que la lengua que se habla en la escuela difiere de la que el niño habla en el hogar).

El niño ya es capaz de expresar sus ideas a través del discurso oral; está descubriendo su utilidad y, por lo tanto, se interesa por comprender, hablar, escuchar a los adultos y a sus pares.

Por medio del lenguaje, crea historias y canciones, disfruta con el sonido de las palabras, inventa y ensaya nuevas formas de expresión, memoriza palabras de su libro preferido o “lee” las imágenes de los cuentos predilectos para sí o para sus pares. Disfruta de los cuentos, poesía y rimas que escucha, y por lo general pide que se le repita una vez más.

Es a través de la adquisición y comprensión de la lengua oral que comienza a acercarse a un mundo, el mundo de la lengua escrita, del cual, por lo que ve en los adultos, sabe que es muy interesante.

7. El juego y la lengua escrita para niños de 4 años

Si bien el aprendizaje de la lengua escrita no constituye un objetivo específico de la educación inicial, en esta etapa se realizan las primeras aproximaciones para facilitar una posterior y exitosa alfabetización.

A la edad de 4 años se acerca el mundo de la lengua escrita y construye sus propias hipótesis. En este sentido, el pequeño no espera a que empiece su aprendizaje para construir conocimientos sobre la lecto – escritura; él se inicia simplemente por deseo, necesidad, curiosidad, por acercarse cada vez más al mundo adulto.

La lectura no es un reflejo de lo oral; en otras palabras, no hay un pasaje directo de lo oral a lo escrito. Así como los alumnos construyen la lengua oral en la relación con el medio, también se apropian del lenguaje escrito a partir de su interacción en un ambiente alfabetizado, rico en materiales escritos y con adultos que leen y escriben.

Si bien es difícil delimitar edades en este proceso, en esta etapa, por lo general, está el problema de diferenciar el dibujo de la escritura y de realizar las primeras hipótesis sobre las características formales de la última.

No olvidemos que la lengua escrita es objeto de una construcción activa por parte de los alumnos, tanto en relación como representación del sistema de escritura como la organización del contenido y la forma en que el texto escrito se halla estructurado.

Un texto pensado para ser escrito tiene características diferentes del texto pensado para ser trabajado en forma oral.

Por su parte, el docente debe tomar conciencia de esas diferencias para lograr que los niños sean capaces de comprenderlo en cada uno de los casos.

No olvidemos que la lectura y la escritura son prácticas complementarias y que el kínder debe promover la reflexión acerca de la función social de las mismas, acerca de sus semejanzas, sus diferencias, sus propósitos y finalidades, para así establecer las diferencias con otras formas de representación, tales como el lenguaje plástico, corporal, música.

8. El juego e iniciación literal para niños de 4 años

Los textos literarios, y sobre todo los de literatura infantil, fueron instrumentos de múltiples utilidades: portadores de enseñanzas, herramientas para mostrar

comportamientos y ejemplos de la vida, para informar acerca de acontecimientos que tal vez por otras vías serían difíciles de ser explicadas, o simplemente como un camino para disfrutar y gozar con la belleza del mensaje poético. Esto hizo que la literatura infantil dejara de cumplir su función como objeto de conocimiento.

El acercamiento al texto literario permitirá que el niño vaya diferenciando lo real de lo fantástico, aprenda a utilizar paulatinamente la palabra como herramienta creativa y reconozca nuevos significados a partir de imágenes, metáforas, ritmos, rimas, cuentos, adivinanzas, poesías, etc.

A través de las prácticas de la literatura en la escuela, el niño será capaz por sí mismo de inventar e narrar historias, de reconocer imágenes variadas en un texto y de vincular situaciones de la vida cotidiana con situaciones fantásticas o imaginarias.

La escuela debe estar preparada para incentivar al niño a leer cuentos. El niño se “pega” a los cuentos y se apasiona. La lectura de cuentos, puede ser una actividad que se mantenga a lo largo de toda su vida.

Para ello, hay que tener en cuenta que los cuentos sean fáciles de narra y de comprender por el docente y el niño respectivamente; que presenten una sonoridad agradable, que sean ricos en rimas, interjecciones, onomatopeyas, etc.; que trasmitan buen humor y provoquen sonrisas; que trasladen al niño entre los límites de lo absurdo y lo disparatado; que, en la medida de lo posible, transmitan un mensaje moral y que, fundamentalmente, el relato favorezca el goce estético, de modo que el pequeño sienta placer al escucharlo.

9. El juego y la expresión plástica para niños de 4 años

El ser humano necesita manifestarse y, si esta necesidad es bien canalizada, el individuo incorpora aprendizajes ricos a su experiencia de vida, construye una identidad y afirma su personalidad expresándose de muchos modos posibles.

En el kínder se intenta que el niño sea partícipe de la experiencia perceptiva a partir de actividades plásticas, de la música, del juego dramático, canales por los cuales puede ir construyendo su visión estética.

La posibilidad de expresión plástica le permite percibir el mundo circundantemente y elaborar sus propuestas en un marco de libertad.

Desde que son pequeños, podemos observar cómo eligen colores para pintar, cómo seleccionan pinceles, paletas, papeles y todo tipo de materiales con los que van a trabajar. En la medida en que van creciendo, incorporan aspectos científicos, de los que representan la luz y el color, y así van uniendo, integrando y construyendo el conocimiento artístico.

La expresión plástica es una forma de arte que amalgama, que une. La educación plástica le permite al niño ser feliz y seguro de sí mismo; valorar su producción y la de los demás, y resolverse creativamente como persona en todos los órdenes de su existencia.

Esto debe reflejar la propuesta del docente, pues sabemos que vivimos en un mundo disociado donde parece que el arte sólo está en los museos y las galerías. Pero es preciso que el niño entienda que el arte está en la vida.

Desde una perspectiva piagetiana, el educador del nivel debe ofrecer al niño que aprende situaciones conflictivas que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones. El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El proceso de construcción del pensamiento es una marcha continua hacia estados de mayor equilibrio, y el sujeto que aprende es el verdadero protagonista, el arquitecto de su propio aprendizaje.

Es por esto que el docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

En tanto que para el psicólogo ruso Lev Vygotsky, la actividad del niño es el motor principal de su desarrollo. Sin embargo, no lo concibe como un intercambio aislado del individuo con su medio físico, sino como un ser que participa en procesos grupales de búsqueda cooperativa, de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje. Vygotsky tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo. Este último no es un simple despliegue de caracteres preformados genéticamente, sino el resultado del

intercambio de la información genética y el contacto experimental con las circunstancias reales de un medio históricamente constituido.

En sí todas estas teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juegue. Pero lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica, y es ese mismo placer el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio, con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

2.2.12 ¿QUÉ ES DESARROLLO INTEGRAL?

El desarrollo integral es un todo que no se puede dividir y por lo tanto al hablar de desarrollo integral, nos referimos a un proceso que interrelacionan los aspectos físicos, cognitivos socio afectivo y espiritual.

Se dice que el niño nace con ciertas habilidades para poder desempeñar su desarrollo cognitivo integral que es el que se centra en los procesos de pensamiento y en la conducta en donde se reflejan ciertos puntos para poder salir adelante.

Además de entorno, sino la interacción de los dos; es decir que el niño se va desarrollando que basa en el desarrollo motor que no está plasmado de cada uno de los procesos; por ello cognitivamente se desarrollan las operaciones sensorio-motoras, lo cual implica una inteligencia práctica.

De esta manera, el niño pasa a través de las experiencias con los objetos (motoras), por las conductas reflejas, percepción de objetos, la atención y relación con los objetos y personas, acciones más intencionadas y la búsqueda curiosa de soluciones a las primeras representaciones simbólicas y las primeras manifestaciones de una búsqueda sistemática de soluciones, que no se basa sólo en los tanteos y las equivocaciones.

Adentrándonos más a los distintos puntos de vista de los autores nos dicen que el desarrollo cognitivo del niño de acuerdo al punto de Piaget no es el resultado

solo de la maduración del organismo ni de la influencia del de acuerdo de cómo se vaya relacionando con su madre es decir la estimulación que le den.

Según Piaget dentro de una hipótesis que elabora nos dice sobre la manera de cómo se desarrolla el conocimiento, sosteniéndose de que este proceso de desarrollo está marcado por una serie de etapas y el orden que lleva es invariable, aunque el tiempo de su inicio y su terminación pueden variar. Pero cada etapa representa un modo diferente de enfrentarse con un aspecto particular del entorno, y por esto ha de esperarse que la mayor parte de la actividad pensante del niño sea característica de la etapa a la que haya llegado. Las cuatro etapas son las siguientes:

a) Etapa sensorio-motora. (De 0 a 2 años). Durante los 2 primeros años él bebe hace unos avances cognitivos

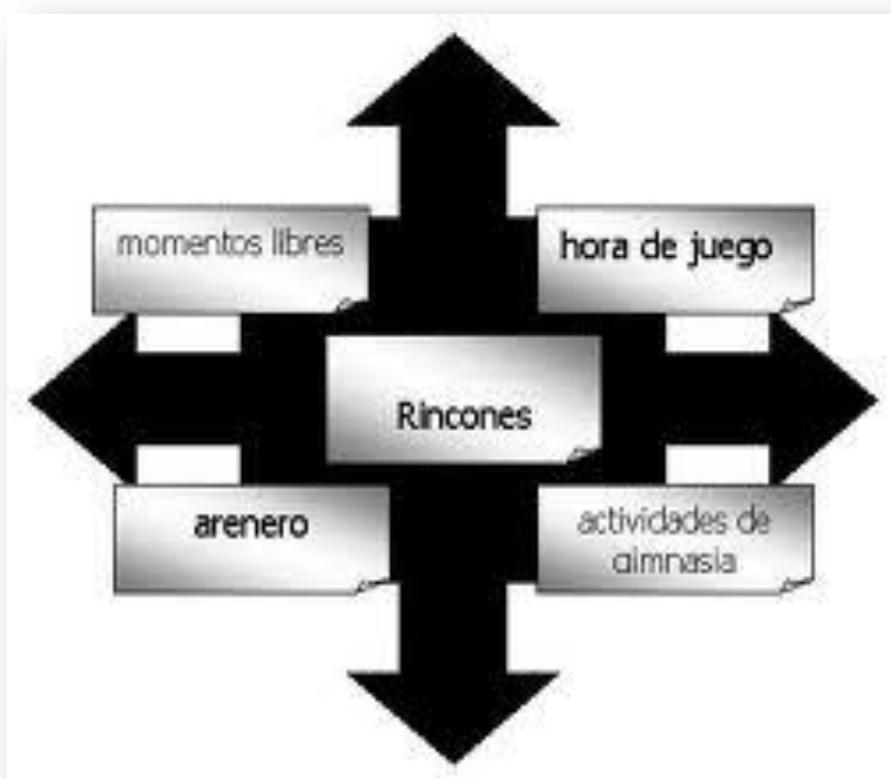


Gráfico de etapa sensorial1 1

b) Etapa pre operacional. (Desde 2 a 7 años; forman parte los dos estadios pre conceptual 2 – 4 años e intuitivo 4 – 7 años) desarrolla la capacidad de representar objetos y los acontecimientos; siendo las principales representaciones significativas: la imitación, simbólico, mentales.

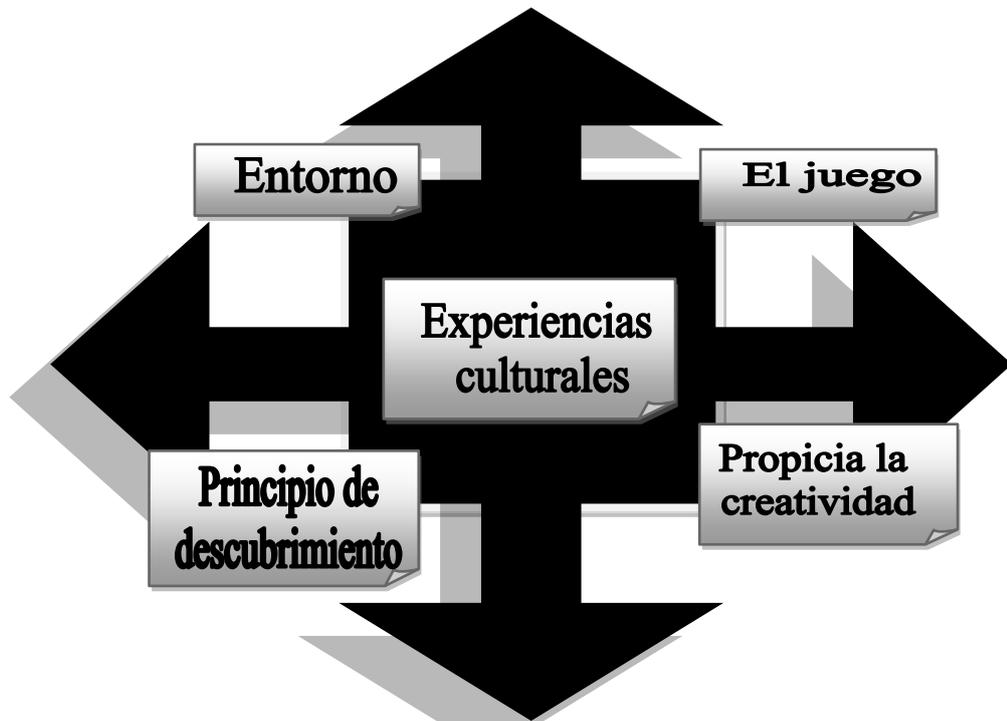


Gráfico de etapa sensorial 2

c) Etapa operaciones concretas (7 a 11 años). Implica desarrollo del pensamiento representativo y de la conceptualización y dimensionalización del mundo real.

d) Etapa operaciones formales (11 a 15 años). Implica el desarrollo de las estructuras simbólicas es capacitado para un pensamiento adulto, maduro, hace inferencias, puede ir más allá de la información dada.

Se hace mención de las 4 etapas de desarrollo del niño; desde una perspectiva de las dos primeras etapas ya que en la presente investigación, se verán los avances en el desarrollo de todas aquellas operaciones que el niño debe llegar alcanzar hasta su madurez.

De acuerdo a su madurez y desarrollo se hará notorio en sus siguientes aspectos:

- **Desarrollo físico.-** Comprende los aspectos relativos a la forma, configuración, conducta corporal y estado de salud del niño y niña. Los aspectos principales son: la relación entre peso y estatura, y ambos con la edad, dentición y estado de salud bucal, órganos de los sentidos, hábitos de alimentación e higiene.

- **Maduración psico – motora.-** En esta etapa el niño realiza cambios importantes ya que él, tiene mayor agilidad soltura en sus movimientos, toma fuerza en su lado dominante al escoger la cuchara, el lápiz, botear la pelota, sube y baja escaleras, salta en un solo pie o en los dos, maneja triciclo, se viste, se cepilla los dientes, se peina,etc.

- **Desarrollo de lenguaje.-** Siendo amplio incluye al léxico, la sintaxis, para formular la cantidad de palabras para desarrollar un pensamiento

- **Desarrollo cognitivo.-** Cuando nos referimos al desarrollo cognitivo, se menciona a la memoria, la atención, el lenguaje, lo que implica describir de manera individual, interactúa en conjunto para obtener un comportamiento determinado.

- **Desarrollo psicosocial.-** Básicamente es la interacción que tiene con las personas de su entorno.

2.2.13 PRINCIPIOS DEL DESARROLLO INTEGRAL

El desarrollo integral infantil se produce de acuerdo a los siguientes principios:

Integral: integración de estructuras orgánicas, psicológicas, sociales y se verifican como un todo organizado y equilibrado.

Individual: es pautado por sus características propias y el contexto social.

Vulnerable: está expuesto a diferentes factores que tienden a influir sobre su dinámica.

Diferenciado: va de lo general a lo particular.

Relevante: se establecen las bases esenciales y lineamientos generales de la posterior evolución del ser humano.

Continuo: se da durante todo el proceso vivencial del ser humano.

Intencional: todas las etapas son guiadas por acciones pedagógicas.

El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional y moral, psicomotriz, lenguaje.

2.3 FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA DEL JUEGO

Esta investigación parte desde un punto de vista determinado y se le puede considerar epistemológica, porque se adquirirá nuevos conocimientos, heurística- constructivista ya que empleare nuevas técnicas con los niños. Esta investigación se enfoca en un criterio crítico propositivo, crítico porque cuestiona la realidad convertida en objeto de estudio y propositivo porque no se define en la investigación, sino que busca una solución que beneficie a los afectados por dicho problema. El estudio se enmarca en un conjunto de valores como el respeto a la diversidad, cultura, individualidad y equidad y es transformadora porque desarrolla y potencializa las habilidades y destrezas para mejorar la sociedad en un mundo globalizado.

En la presente fundamentación se sustenta lo filosófico, el niño obtendrá nuevos conocimientos con un propósito crítico, consciente de la realidad de cada individuo.

2.4 FUNDAMENTACIÓN PSICOLÓGICA DEL JUEGO

La Psicología Educativa permite una mayor comprensión de qué y cómo aprende el ser humano, nos inclinaremos por los aportes de:

Para Freud, a través del juego el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. Al igual que sucede en el sueño, el juego manifiesta fundamentalmente dos procesos: la realización de deseos inconscientes reprimidos y la angustia que producen las experiencias de la vida misma. El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él.

El juego posee una naturaleza y unas funciones lo suficientemente complejas, como para que en la actualidad no sea posible una única explicación teórica sobre la misma. Bien porque se aborda desde diferentes marcos teóricos, bien porque los autores se centran en distintos aspectos de su realidad, lo cierto es que a través de la historia aparecen muy diversas explicaciones sobre la naturaleza del juego y el papel que ha desempeñado y puede seguir desempeñando en la vida humana.

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 ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

Concibe el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer (Teoría de la práctica o del pre ejercicio).

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

Bruner y Harvey (1977), retomando de alguna forma la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego (Teoría de la simulación de la cultura).

Dentro de esta misma línea, la teoría de Sutton-Smith y Robert (1964, 1981) pone en relación los distintos tipos de juego con los valores que cada cultura promueve: El predominio en los juegos de la fuerza física, el azar o la estrategia estarían relacionados con distintos tipos de economía y organización social (teoría de la en culturización).

Vygotsky (1991), por su parte, se muestra muy crítico con la teoría de Gras respecto al significado del juego, y dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. El Konin (1980), perteneciente a la escuela histórica cultural de Vygotsky (1933, 1966), subraya

que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento exclusivamente personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil. En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto.

La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas (Zona de Desarrollo Próximo) depende del tipo de andamiaje que se le proporcione al niño (Bruner, 1984; Rogoff, 1993).

A que el andamiaje sea efectivo contribuye, sin duda, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones, etc., actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes. Según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Los juegos y la fantasía como actividades muy importantes para el desarrollo cognitivo, motivacional y social. A partir de esta base teórica, los pedagogos soviéticos incorporan muchas actividades de juego, imaginarias o reales, al currículo preescolar y escolar de los primeros cursos. A medida que los niños crecen, se les atribuye cada vez más importancia a los beneficios educativos a los juegos de representación de roles, en los que los adultos representan roles que son comunes en la sociedad de los adultos.

Pero no sólo es importante el papel del juego porque desarrolla la capacidad intelectual, sino también porque potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.

Está sustentada bajo las teorías en mención, conforme al ritmo de expresión del niño/a en el juego; como un proceso libre, una acción, una actividad voluntaria, con ciertos límites fijados de tiempo y lugar, parte de su esencia el investigar y transformar.

Posicionamiento Teórico Personal

Existen numerosas teorías de explicar las razones de ¿por qué jugar?; unas las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde el psicológico, y también las hay en el psicoanalítico y en el social.

Desde una perspectiva piagetiana, el educador del nivel debe ofrecer al niño que aprende situaciones conflictivas que le permitan encontrar por sí mismo las posibles soluciones. El conflicto cognitivo se presenta como un obstáculo en la posibilidad de asimilación, genera desequilibrio y su posterior resolución lleva a la adquisición de nuevos conocimientos.

El proceso de construcción del pensamiento es una marcha continúa hacia estados de mayor equilibrio, y el sujeto que aprende es el verdadero protagonista, el arquitecto de su propio aprendizaje.

Es por esto que el docente del nivel inicial no debe ser un simple espectador del proceso de aprendizaje; por lo contrario, tiene que ser un sujeto activo.

En tanto que para el psicólogo ruso Lev Vygotsky, la actividad del niño es el motor principal de su desarrollo. Sin embargo, no lo concibe como un intercambio aislado del individuo con su medio físico, sino como un ser que participa en procesos grupales de búsqueda cooperativa, de intercambio de ideas y de ayuda en el aprendizaje. Vygotsky tiene una concepción dialéctica de la relación entre el aprendizaje y el desarrollo. Este último no es un simple despliegue de caracteres preformados genéticamente, sino el resultado del intercambio de la información genética y el contacto experimental con las circunstancias reales de un medio históricamente constituido.

En sí todas estas teorías tratan de demostrar las causas que determinan la actividad lúdica; se trata de averiguar porque el niño juega y descubrir para que juegue. Pero lo importante es el hecho de que todo juego está dotado del placer que produce la actividad lúdica, y es ese mismo placer el que hace que el juego se mantenga en pie desafiando el cansancio, con un renovado disfrute que es la alegría de jugar.

2.5 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

³**Augusto Guillermo Federico Froebel** nació en Alemania en 1782, celebre Filósofo humanista y pedagogo, pionero de la educación preescolar y percusor de la enseñanza activa; hijo de un pastor protestante, su madre murió cuando él tenía solo 9 meses. Tal vez su carácter introspectivo y su tendencia al recogimiento solitario, se debieron a esta difícil situación familiar. Esto le ayudó a considerar lo que es realmente un hogar, cuál es el papel de los padres y qué es la niñez. Su familia lo calificaba como un niño malo cuando destruía las cosas para descubrir cómo estaban hechas. Froebel consideraba que la educación comenzaba desde la niñez con tres tipos de operaciones: la acción, **el juego** y el trabajo, parte de la libertad del niño, su creatividad y su innata generosidad. El objetivo de su enseñanza era dotar a los educadores de un conjunto de procedimientos y un material óptimo que les hiciese posible su trabajo docente acorde con la naturaleza del niño. Y así estimular su crecimiento físico e intelectual. Palabras clave: Educación Integral, Intuición Educativa, Dimensión Teológica, Juegos Educativos, Actividad Pedagógica. Trabajo como guardabosques porque lo creían poco inteligente, y pasó 9 meses en la cárcel a causa de unas deudas que no pagó puntualmente. Su formación filosófica: gracias a la herencia que le dejó su madre, pudo.

Federico Froebel: El jardín de la infancia sostener sus estudios universitarios aunque solo por cuatro semestres, dados los escasos recursos de su modesta herencia.

La educación ideal del hombre, según Froebel, es la que comienza desde la niñez. De ahí que él considerara **el juego** como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad. Además, para Froebel, la educación tenía la gran tarea de ayudar al hombre a conocerse a sí mismo y vivir en paz y unión con Dios.

A esto lo denominó educación integral y se basaba en estos pensamientos debido a su profundo espíritu religioso, el cual quería manifestar al exterior, lo

³(ARIZTISABAL, 2012)

ARIZTISABAL, N. (2012). *FEDERICO FROEBEL" LA EDUCACION DEL HOMBRE"*.

que ocurría en su interior: su unión con Dios, también se asienta en la fundamental unidad entre naturaleza, hombre y Dios que configuran las coordenadas de desarrollo de especulación teológica filosófica- educativa.

Esta idea de educación ideal fue la que lo inspiró a su propuesta; fundar los jardines de la infancia (kindergarten) , los cuales son instituciones creadas con una finalidad fija la educación del niño preescolar. Para Froebel, el kindergarten debía ser " *una extensión del hogar* ", puesto que le dio importancia crucial a la familia, ya que, la entendía como un todo "indivisible" que al romperse viola una ley natural.

Con respecto a la familia Froebel creyó que los padres proporcionaban la influencia educativa más constante de la vida de un niño, ya que, desde un niño las primeras experiencias educativas ocurrían dentro de la unidad de la familia.

El maestro debe encarnar el ideal de vida que propone esta pedagogía, es decir, la determinación de un ideal de vida que el profesor debe presentar como modelo a seguir para Froebel es la de Jesucristo. Además el educando tiene que ser tratado de acuerdo con su dignidad de hijo de Dios, dentro de un clima de comprensión y libertad. De esto se deduce la relevancia de la dimensión teológica antes mencionada de esta propuesta y la consecuencia natural de estos presupuestos la cual será: educar para la libertad (tolerante, variable y flexible). El educador está obligado a respetar en toda su integridad al discípulo; debe manifestarse como guía experimentado y amigo fiel que con mano flexible y firme, exija y oriente.

Montessori se sitúa en seguida de su predecesor Froebel en la línea de la educación, según la naturaleza y la libertad, aparentemente las dos pedagogías persiguen el mismo objetivo, no obstante dicha apariencia deja suscitar algunas dudas. Los dos poseen la preocupación de proporcionar, desde la primera educación, un lugar a la naturaleza; parten del mismo principio de autonomía en la actividad; adoptan la misma actitud de amor y respeto hacia el niño. Las dos pedagogías comprenden ejercicios relativos al cuerpo y a los sentidos... pero su punto coincidente por excelencia es el idealismo. Consideraron al niño como ser espiritual y confiaron en su naturaleza divina, cuestión que condujo a cada uno por caminos diferentes de acuerdo a su personal concepción.

Otra diferencia se refiere al papel del juego, cada uno mantiene su propia teoría al respecto. Y una diferencia más se refiere a la actitud del educador. Para Froebel, éste simplemente debe estimular las habilidades del niño. La actitud de los niños en las clases es sintomática: tienen los ojos fijos en la maestra como si resintieran su presencia en forma opresiva. En las escuelas montes sorianas -en cambio- la práctica educativa mantiene más afinidad con la teoría, y el principio de la autoeducación encuentra una mejor aplicación. La maestra es tranquila y paciente. Se puede decir que el punto original se ubica precisamente aquí: la institutriz froebeliana interviene en las actividades de sus alumnos para controlarlas y dirigir las, provocando una contradicción en el seno del sistema educativo dadas las exigencias teóricas de libertad en el crecimiento y desarrollo del niño. Mientras que Montessori se interesa más por la educación moral del niño, por lo que, permitía la intervención discreta de la maestra.

Se puede decir que navegó a merced de diferentes corrientes psicológicas: tradicionales y modernas, fue así como se encontró con el psicoanálisis y la teoría de Freud. Reconoció las aportaciones de la teoría psicoanalítica que constituyó uno de los hallazgos más impresionantes. Montessori constató que estas teorías explicaban en parte las enfermedades mentales, por lo que consideró que éste le permitiría aclarar, sin trastornarlas, sus propias observaciones y teorías psicológicas y pedagógicas. En su obra, *El niño*: tanto el vocabulario, como su argumentación, poseen un tono claramente analítico, que los maestros deberían conocer por las repercusiones que -concretamente- las defensas, tienen en el trabajo escolar. A otros puntos de la teoría, da poca importancia. Más aún, la teoría psicoanalítica que se elaboró a partir de enfermos y de padecimientos mentales y no se interesaba, al menos en sus comienzos, por el "psicológicamente sano", choca con el niño "montes soriano" que es, o pronto se convierte en un niño "normalizado".

Otro punto en el que difieren es en la "desviación" montes soriana con la noción freudiana de neurosis. Hay divergencia también entre las terapias analíticas y la montes soriana por la importancia que se da a los obstáculos y traumas. Sin embargo, estos dos niveles de investigación se complementan sin contradecirse. Freud subrayó los determinismos inconscientes, Montessori, la actividad consciente. Finalmente, el idealismo, que marcó fuertemente el pensamiento montes soriano, no aparece en la teoría psicoanalítica.

Caillois encuentra una relación de interdependencia entre los juegos y las culturas y propone una sociología a partir de los juegos. Los juegos son espacio para el placer y la invención y al mismo tiempo implican acatamiento a una serie

de restricciones, combina las ideas de límites y libertad, invención y riesgo. Caillois afirma que los juegos son factores e imágenes de cultura en el sentido de que crean hábitos y provocan reflejos. Las disposiciones psicológicas que manifiestan y desarrollan pueden contribuir a importantes factores de civilización, es decir, al pasaje hacia el universo administrado y equilibrado de las instituciones. La fertilidad cultural de los juegos radica, por lo tanto, en que ofrecen un modelo controlado de la realidad que disciplina los instintos.

Caillois considera que el juego y la vida corriente son campos antagónicos y simultáneos, puesto que entre juegos, costumbres e instituciones existen estrechas relaciones de compensación y convivencia. Destaca de los juegos la característica de estabilidad con permanencia de lo insignificante y universalidad, es decir, tienen continuidad en el tiempo, emigran y se adaptan con rapidez y facilidad en diferentes sociedades. Así Imperios e instituciones, por ejemplo, desaparecen pero los juegos persisten conservando las mismas reglas. Las reglas transforman al juego en instrumento de cultura fecundo y decisivo. Los juegos como fenómeno total disciplinan los instintos, les imponen existencia institucional, los hacen apropiados para contribuir a la fijación de estilos de cultura.

La virtud civilizadora de los juegos consiste en proporcionar ejemplos de valores morales e intelectuales que introducen en la vida de manera general, incrementando la capacidad de salvar obstáculos y hacer frente a dificultades. Los juegos más difundidos expresan preferencias, usos, tendencias, gustos, creencias y modos de razonar más comunes al interior de una determinada cultura.

El juego como resultado

El resultado en el juego no es considerado como el final, sino como un proceso de expresión y comunicación que se rompe al momento de ser motivarte para los jugadores, si el juego es ameno, pueden pasar horas y no darle un final; pero también hay juegos que tienen un final definido, sobre todo aquellos relacionados con las destrezas físicas.

Existen numerosas teorías que tratan de explicar las razones que tenemos para jugar; una las enfocan desde un punto de vista biológico, otras desde un psicológico y también las hay en el psicoanalítico y en el social.

El juego es un área intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Es lo que denomina como un “objeto transaccional”, algo interno y externo a la vez y que, además de constituir un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la niñez, ha de jugar un papel muy importante en la edad adulta.

Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas. Una función similar el juego es una especie de guía del desarrollo.

Esta investigación está sustentada bajo la teoría de Federico Froebel, menciona que el juego es una necesidad del ser humano, se constituye parte de su esencia el investigar, explorar, encanto por lo nuevo, establece relaciones con el mundo, en especial el niño con el educando.

El juego tiene un matiz educativo para los niños, sirviendo de preparación para la vida a la que, posteriormente, tendrán que enfrentarse. El juego contribuye al desarrollo de ciertas funciones que serán básicas para el niño cuando se convierta en adulto, así como a su autoafirmación como persona.

El juego responde a una necesidad vital que viene predeterminada biológicamente, y que por tanto está en mayor o menor medida presente en todo ser humano. Sin embargo, dentro de ellas se pueden distinguir dos corrientes claramente diferenciadas:

La del recreo; el ser humano necesita un movimiento que le dé placer, lo cual encuentra en el juego.

La del descanso; el juego es básicamente un mecanismo de economía energética.

En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Se considera que no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados.

También hay que hacer mención que el juego nace en cada cultura como medio para asegurar la transmisión de sus valores e ideologías propias.

El juego está condicionado por los distintos niveles ambientales o sistemas existentes en el entorno del niño. La persona es para él un sistema que encaja dentro de otro, y así sucesivamente, estableciéndose relaciones recíprocas entre todos esos sistemas de forma que, si cambiase un solo elemento, cambiaría todo el conjunto.

La existencia de tal diversidad de teorías sobre el origen del juego indica claramente la complejidad del objeto de estudio, así como la repercusión que el juego ha tenido, tiene y tendrá en el futuro en las diferentes esferas de la actividad humana.

Lo que sí parece claro es que, de acuerdo con todas ellas, el juego revela en el hombre una manifestación de libertad. La conducta lúdica es la que permite al hombre expresar libremente su personalidad, por más que tenga que estar sujeto a una serie de normas, las cuales en ningún modo coartan dicha libertad. El individuo, al abandonarse a la realización de una actividad placentera, olvida sus tensiones y exterioriza su más profundo sentir y, en definitiva, su modo de ser, sus emociones y sentimientos más ocultos.

En la actualidad existe una tendencia muy clara a destacar la función del juego consistente en reparar o compensar al individuo tras el trabajo o la tensión diaria. Sin embargo, hay opiniones en contra de ello, señalando que el tener que practicar el juego como actividad reparadora quebraría uno de los principios del mismo, que es precisamente el de ser una actividad libre.

2.6 FUNDAMENTACIÓN SOCIOLÓGICA DEL JUEGO

El juego sirve al niño como vía para representar distintos roles sociales, creando respuestas a los mismos. El valor del juego como medio de manifestar la personalidad ante los demás.

Al ser social lo vemos dentro de lo filosófico ontológico epistemológico entonces lo estamos mirando en su desarrollo histórico cultural social y tecnológico lo que evidencia la necesidad de proporcionarle una efectiva herramienta tecnológico para el desarrollo educacional del hombre del próximo siglo, mejorando el proceso de enseñanza aprendizaje.

Siendo el ser humano un ente bio-psico-social, abierto capaz de adaptarse a los sucesos decambios, transformaciones, en esta nueva carrera de desarrollo en este siglo XXI; en donde la comunidad educativa forma parte fundamental de este progreso; variación en la sociedad y la educación.

La mencionada fundamentación se sustenta a la realidad social del ser humano, cambiante a todo proceso en la sociedad, donde predomina la convivencia, la interrelación; la cual será manifestada en un niño/a con el juego y el adulto espontaneo y libre de prejuicios.

2.7 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Siendo prioritaria el desarrollo integral delos niños de Educación Inicial, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial.

El marco legal que lo recoge es:

Ley Orgánica de Educación en el Capítulo5 (2011) aparece “que la educación inicial es el proceso de acompañamiento al desarrollo integral se considera los aspectos cognitivos, afectivos, psicomotriz, social de identidad y autonomía.

Registro oficial N° 417/2011, jueves 21 de marzo establece la prioridad del desarrollo integral del segundo ciclo de **Educación Infantil**. Describe “Es imprescindible destacar las actividades psicomotriz, afectivas, propias de esta etapa. En el desarrollo integral se considera y se garantiza los derechos de los niños/as respetando su diversidad, cultura, lengua, ritmo propio de crecimiento, aprendizaje y potenciar sus capacidades, habilidades y destrezas

2.8 DEFINICIÓN DE LAS VARIABLES:

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable independiente: El juego como estrategia metodológica	<ul style="list-style-type: none"> • Juguetes • Inteligencias múltiples 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos y dominios psicopedagógicos. • Técnicas didácticas.
Variable dependiente: El aprendizaje integral del niño y niña de 4 a 5 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Referente curricular de la educación inicial. • Metodología juego y arte. • Capacitaciones a maestros. • folletos de estimulación temprana.

variables	independiente	dependiente
	El juego como estrategia metodológica	Fomentará el desarrollo integral del niño de 4 a 5 años
DEFINICION CONCEPTUAL	El juego es un método de aprendizaje y enseñanza para el mejoramiento de aspectos motrices, conceptuales y de actitudes positivas	son habilidades para poder desempeñar su desarrollo cognitivo integral que es el que se centra en los procesos de pensamiento
DEFINICION OPERACIONAL	Con el juego podemos mejorar conductas y realizar un aprendizaje duradero y una enseñanza dinámica.	El desarrollo integral del niño abarca las siguientes áreas: cognitiva, social, emocional, moral, psicomotriz y lenguaje.

2.9 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS

Aprendizaje : Es un proceso dinámico, individual y colectivo, que a través de la experiencia permite descubrir relaciones con otras personas, objetos e ideas, y adquirir conocimientos, comportamientos, actitudes e integración del ser humano al medio que lo rodea, capacitándolo para solucionar problemas.

Asimilación: Comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.

Coordinar: Concertar medios, esfuerzos, etc., para una acción común.

Cognitivo.- Cuando nos referimos al desarrollo cognitivo, se menciona a la memoria, la atención, el lenguaje, lo que implica describir de manera individual, interactúa en conjunto para obtener un comportamiento determinado.

Desarrollo de lenguaje.- Siendo amplio incluye al léxico, la sintaxis, para formular la cantidad de palabras para desarrollar un pensamiento

Desarrollo cognitivo.- Cuando nos referimos al desarrollo cognitivo, se menciona a la memoria, la atención, el lenguaje, lo que implica describir de manera individual, interactúa en conjunto para obtener un comportamiento determinado.

Desarrollo psicosocial.- Básicamente es la interacción que tiene con las personas de su entorno.

Desarrollo Integral: Es un proceso que interrelacionan los aspectos físicos, cognitivos socio afectivo y espiritual de un individuo.

Desarrollo físico.- Comprende los aspectos relativos a la forma, configuración, conducta corporal y estado de salud del niño y niña. Los aspectos principales

son: la relación entre peso y estatura, y ambos con la edad, dentición y estado de salud bucal, órganos de los sentidos, hábitos de alimentación e higiene.

Destrezas: Habilidad para realizar una actividad.

Dominio: poder que alguien tiene de usar y disponer de lo suyo.

Estrategia metodológica: Constituye la secuencia de acciones, actividades o procedimientos que permitirán que los alumnos y alumnas atraviesen por experiencias significativas indispensables para generar aprendizajes

Enseñanza: La enseñanza es una acción coordinada o mejor aún, un proceso de comunicación, cuyo propósito es presentar a los alumnos de forma sistemática los hechos, ideas, técnicas y habilidades que conforman el conocimiento humano.

Expresión corporal: Significa “deseo de manifestarse de alguna manera para decir lo que se piensa, lo que se siente o lo que se quiere”, y este acto de comunicación puede llevarse a cabo por medio del cuerpo.

Habilidad: Capacidad y disposición para algo. Gracia y destreza en ejecutar algo que sirve de adorno a la persona, como bailar, montar a caballo, etc.

Juego: El juego se define como una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material, realizada dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio

Juego y educación La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psíquicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño, jugando aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

Maduración psico – motora.- En esta etapa el niño realiza cambios importantes ya que él, tiene mayor agilidad soltura en sus movimientos, toma fuerza en su lado dominante al escoger la cuchara, el lápiz, botear la pelota, sube y baja escaleras, salta en un solo pie o en los dos, maneja triciclo, se viste, se cepilla los dientes, se peina, etc.

Psicosocial.- Básicamente es la interacción que tiene con las personas de su entorno.

Significativo: Que da a meter o conocer con precisión algo

CAPITULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La metodología del diseño de la investigación recoge los siguientes enfoques:

Dentro de los métodos teóricos se utilizará el método inductivo – deductivo y analítico – sintético para construir el marco referencial y el marco teórico de la investigación.

El método inductivo tendrá una participación activa en el momento de reunir las experiencias previas que nos llevan a deducir el resultado global. Está relacionado con el aprendizaje por descubrimiento ya que de alguna manera al alumno se le induce a que descubra a partir de particularidades a las generalidades.

La aplicación del método inductivo se producirá al reunir todos los componentes de la inducción (conocimientos preliminares o previos) para establecer los resultados generales.

Método Inductivo.- Porque en el análisis de este proceso se tendrá una visión clara de los hechos o fenómenos del juego como estrategia metodológica descubriendo el principio fundamental del conjunto de los enfoques según varios autores.

Método Deductivo.- Porque fortalecerá el proceso sistemático de definiciones de los hechos o fenómenos del juego estratégico metodológico para el aprendizaje integral resalando un extracto de conclusiones y recomendaciones que se aplicaran en este proyecto.

3.2 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este trabajo está enmarcado en la modalidad del proyecto factible con la ayuda de estudios y documentales los cuales están acordes al problema y los objetivos formulados. Mediante la propuesta alternativa de las actividades lúdicas, que están inmersas en el desarrollo del aprendizaje.

Se utilizará instrumentos previamente elaborados como la encuestas aplicados a los padres de familia, maestros y directivos.

Así mismo se puede afirmar que es bibliográfica porque es el resultado de consultar de revistas, internet, libros, material especializado propios del tema en estudio, la misma que servirá para recolectar información que sustenta las fases teóricas que nos permitió obtener datos originales.

Investigación Descriptiva.- Por que describe algunas características fundamentales de los conjuntos homogéneos de fenómenos, del juego como estrategia metodológica utilizando criterios sistemáticos que permitan poner de manifiesto su estructura o comportamiento.

Investigación Exploratoria.- Porque nos dará una visión general de tipo aproximativo del uso del juego, respecto a una determina realidad. Se realiza especialmente cuando el tema elegido ha sido poco explorado, reconocido y cuando aún sobre él es difícil formular hipótesis precisas.

3.3 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Técnicas

Instrumentos

Encuesta

Cuestionario

Consta de 10 preguntas de tipos cerradas en función de los objetivos y variables, de opción múltiple, las cuales operan de forma directa; van dirigidas a los padres de familia, docentes, directivos, esta facilitara la tabulación de los cuestionarios proporcionado por los encuestados.

3.4 POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Población es el conjunto de todos los sujetos en los que se desea estudiar determinado hecho. Según Francisco Leiva en el libro Nociones de metodología de Investigación dice que: “Cuando la población es pequeña se puede trabajar con toda la población” es decir que toda la población se convierte en muestra.

Muestra

Muestra a todo grupo de personas u objeto que poseen alguna característica en común. Científica. “así son población y muestra factible de investigación.

En este presente estudio de investigación forma parte la población se conforma así: directivos, los docentes y padres de familia, del jardín de Infantes “CIENCIA Y FE” Esta población fue determinada según la especificación del siguiente cuadro

Extracto de la Comunidad Educativa	Población	Muestra
Padres de familia	124	64
Directivos	1	1
Docentes	2	2
TOTAL	127	67

3.5 OPERACIONALIDAD DE LAS VARIABLES

Variables	Dimensiones	Indicadores
Variable Independiente Estrategias metodológicas	*Inteligencia múltiples *juguetes *coordinación motriz *aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimientos dominios psicopedagógicos. y • Técnicas didácticas. • Aplicación de Juegos con regla. • Interacción Sociabilización y • fomentar valores

Variables	Dimensiones	Indicadores
<p>Variable dependiente:</p> <p>El aprendizaje integral del niño y niña de 4 a 5 años de edad.</p>	<p>Aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Referente curricular de la educación inicial. • Metodología juego y arte. • Capacitaciones a maestros. • Folletos de estimulación temprana.

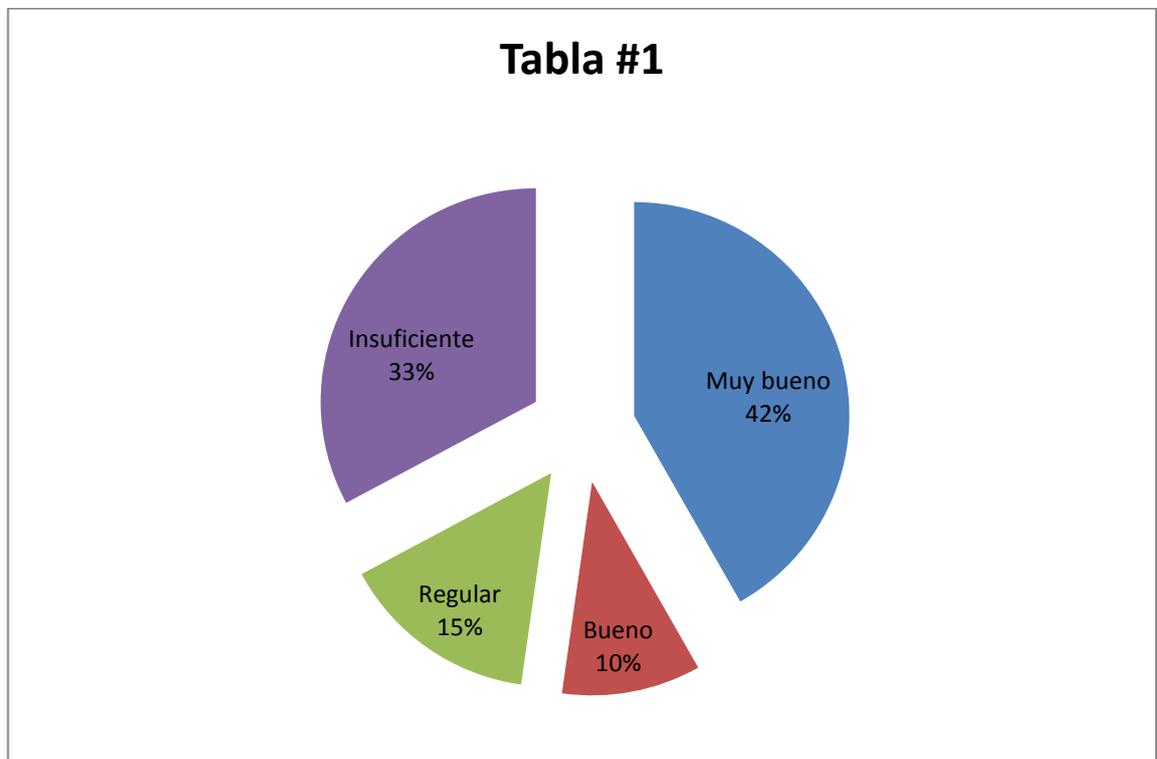
3.6 PROCESAMIENTO, RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Pregunta # 1 ¿Cuál es su opinión del maestro que imparte la clase con juego?

Cuadro # 1

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	28	42%
Bueno	7	10%
Regular	10	15%
Insuficiente	22	33%
TOTAL	67	100%

Grafico # 1



Análisis:

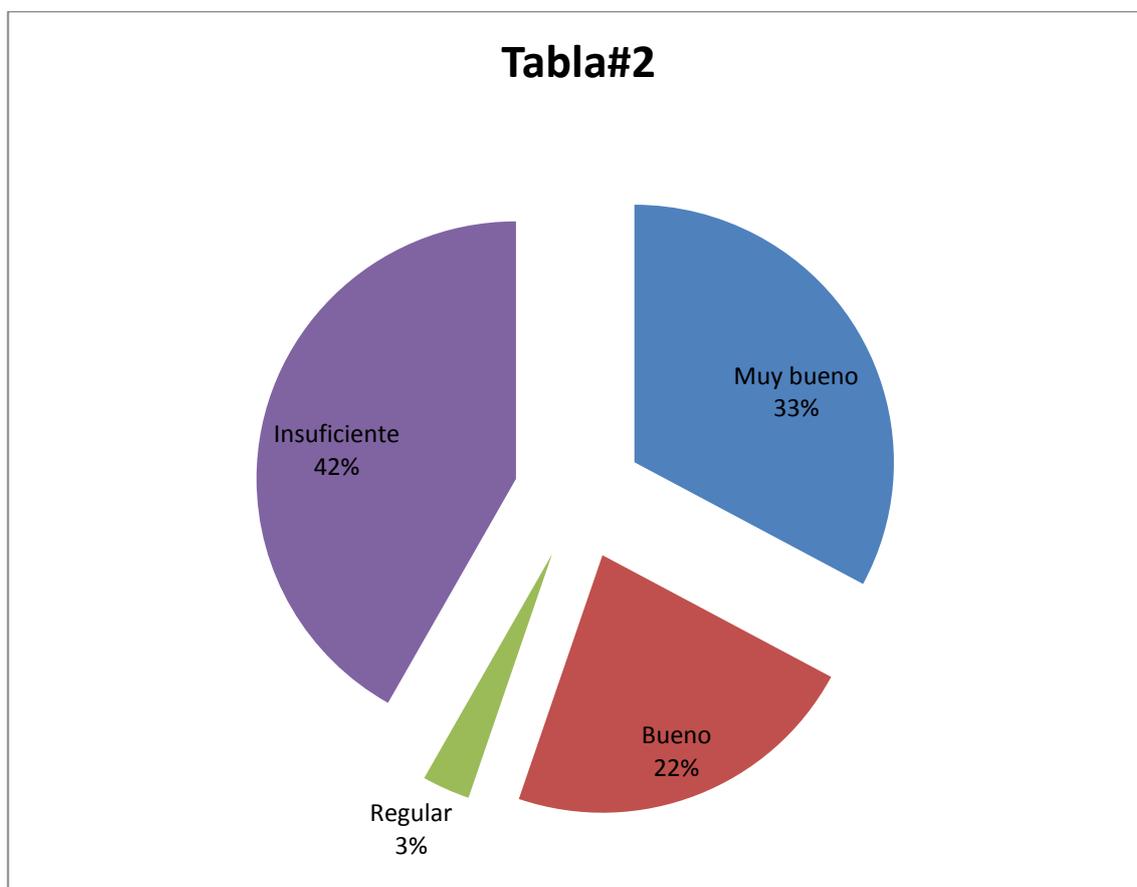
Podemos comprobar que el 52% de padres de familia optan por una tendencia muy bueno, bueno y comparten que el juego es importante en la enseñanza. El 48% menciona que es regular e insuficiente no lo consideran necesario. Por lo tanto se trabajara con los docentes y con los padres en reuniones posteriores con el fin de realizar demostraciones de aprendizaje con juegos.

Pregunta # 2 ¿Cree que su hijo obtiene aprendizaje mientras está jugando?

Cuadro # 2

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	22	33%
Bueno	15	22%
Regular	2	3%
Insuficiente	28	42%
TOTAL	67	100%

Grafico # 2



Análisis:

El 45% de padres observa como algo regular e insuficiente que los niños no aprenden mediante el juego, en consideración del 55% opina que el juego es muy bueno y bueno optar por otro método. Por lo tanto se trabajará y se harán demostraciones con los niños donde los padres vean el resultado de las respectivas estrategias metodológica.

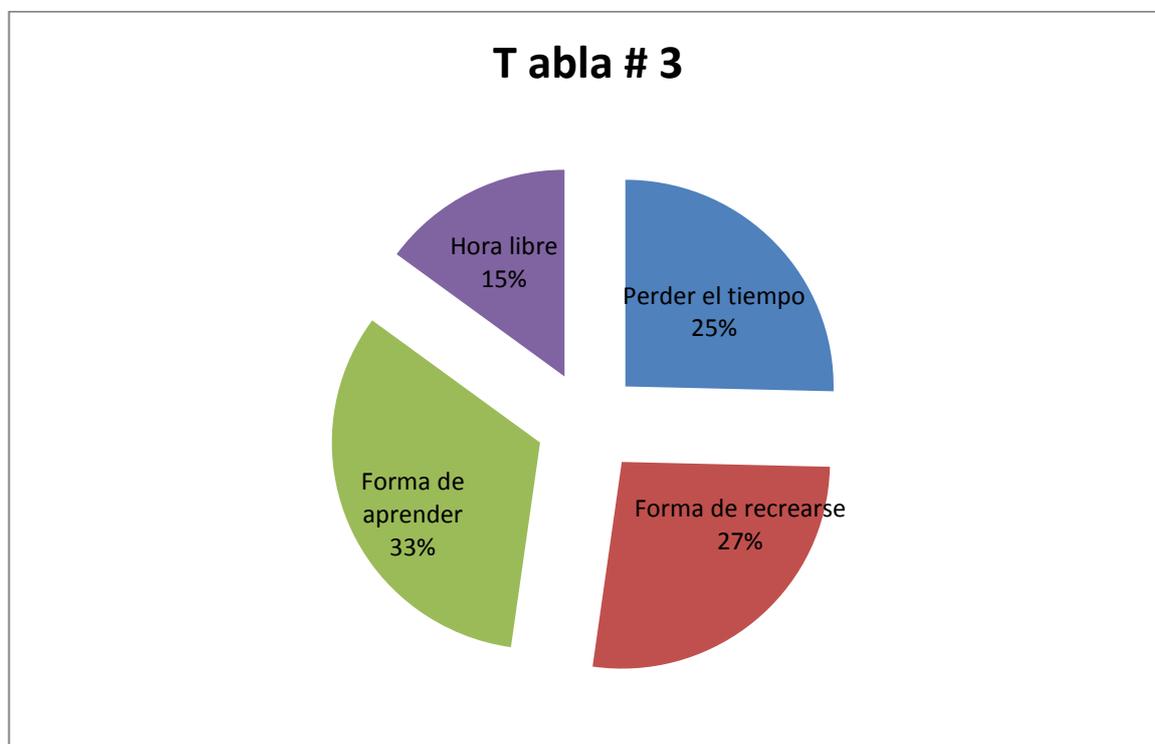
Pregunta # 3 ¿Cree Ud.? ¿Que ´ jugar es?

Perder el tiempo__ forma de recrearse _ forma de aprender__ hora de libertad

Cuadro # 3

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Perder el tiempo	17	25%
forma de recrearse	18	27%
forma de aprender	22	33%
hora de libertad	10	15%
TOTAL	67	100%

Grafico # 3



Análisis:

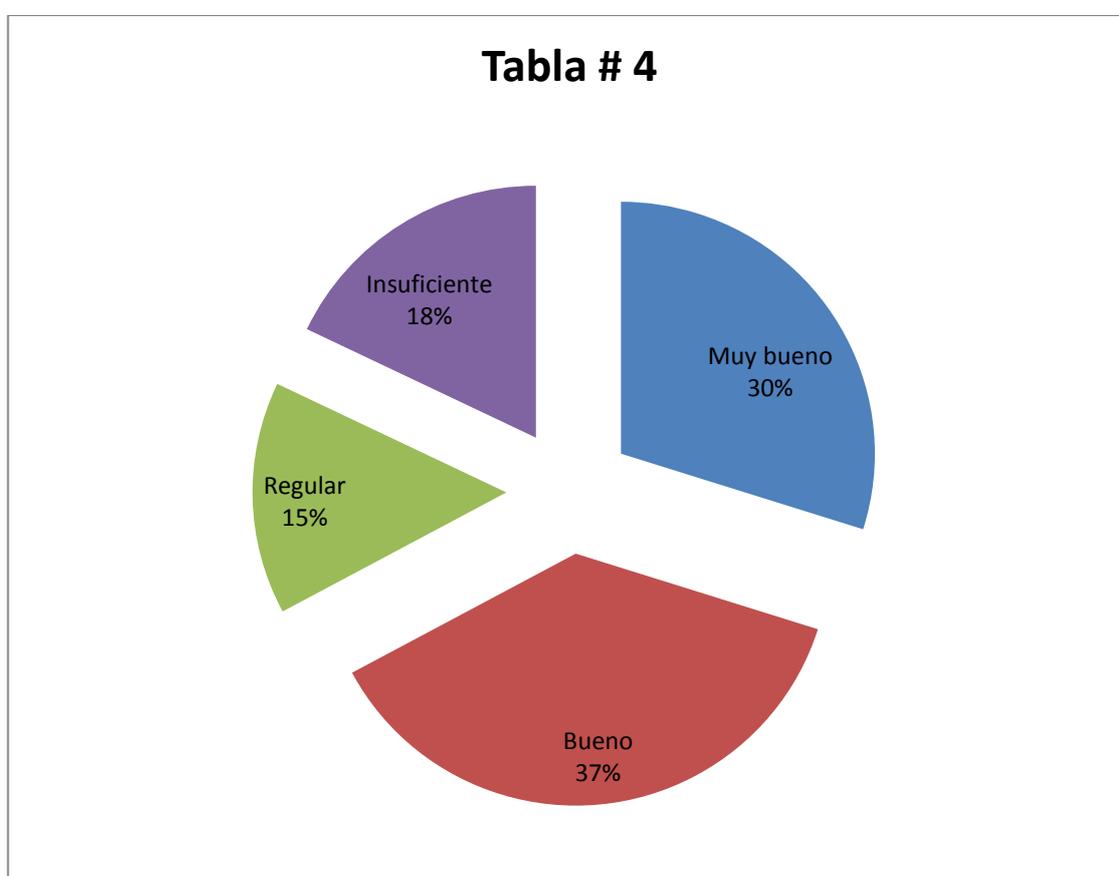
Los padres en esta pregunta consideran un 67% que los niños pierden el tiempo, se recrean y es hora libre mientras están jugando no toman conciencia de lo que realizan. Por lo tanto es necesario cambiarles y demostrarles que mediante el juego aprende cambiando las normas educativas tradicionales.

Pregunta # 4 ¿Cree Ud. que el juego fortalece el desarrollo motriz, maduración y Crecimiento de su hijo?

Cuadro # 4

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	20	30%
Bueno	25	37%
Regular	10	15%
Insuficiente	12	18%
TOTAL	67	100%

Grafico # 4



Análisis:

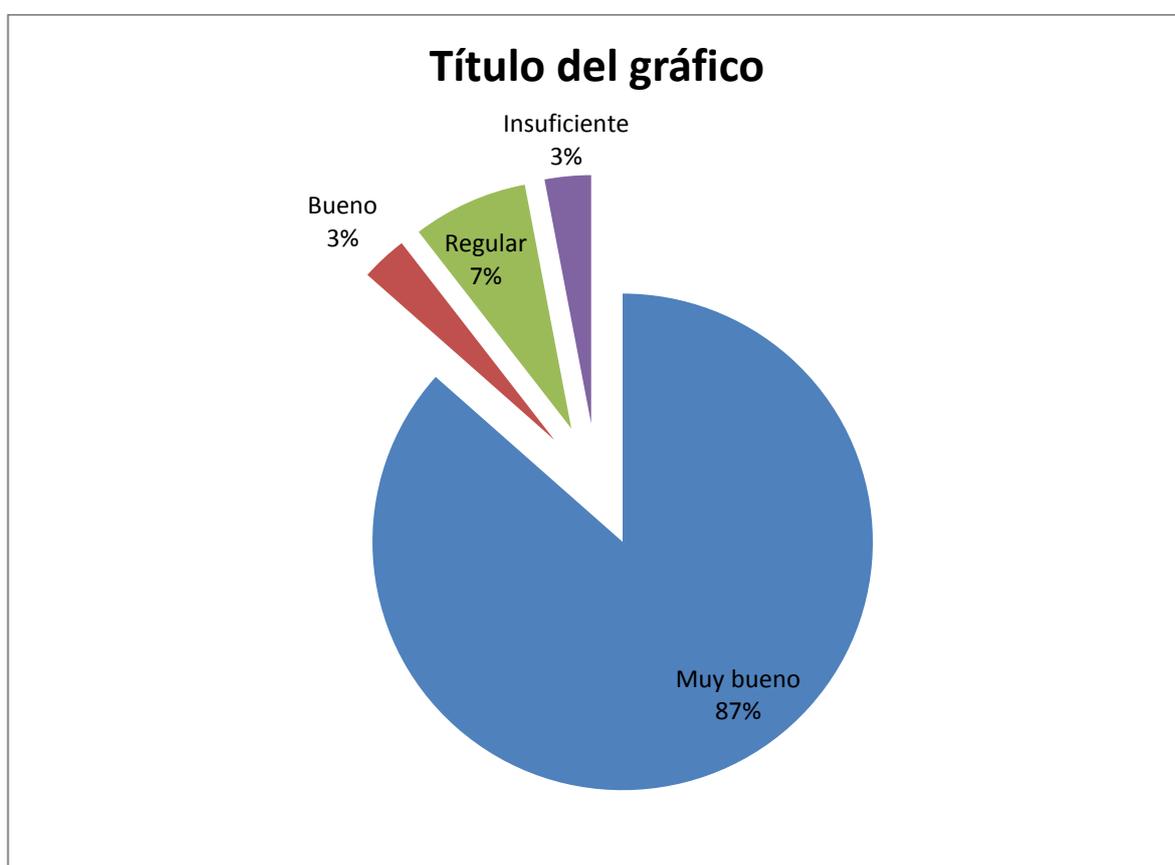
El 67% considera que es muy bueno, bueno método del juego, le ayuda en su crecimiento ya que a través de caídas y levantadas el niño aprende y fortifica sus huesos; 33% que el método de juego regular e insuficiente por qué el niño se ensucia las enfermedades que se le producen. Por lo tanto se fijara métodos concretos lúdicos para obtener resultados favorables positivos en los niños.

Pregunta # 5 ¿Qué le gustaría que el niño aprenda a través del juego?

Cuadro # 5

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	58	87%
Bueno	2	3%
Regular	5	7%
Insuficiente	2	3%
TOTAL	67	100%

Grafico # 5



Análisis:

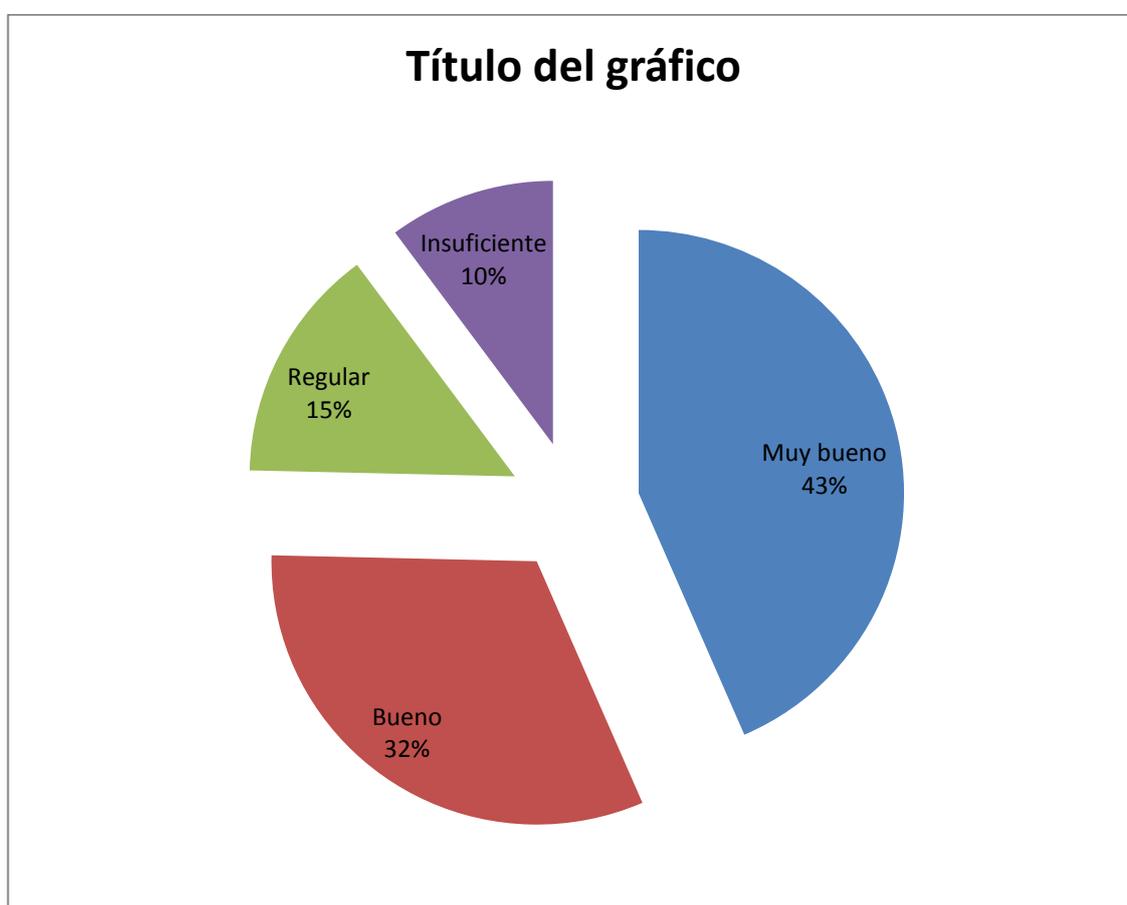
Podemos comprobar que 90% de padres considera y menciona que el juego es una forma de aprender muy bueno, buena anhelan que sus hijos aprendan valores hábitos, cuanto mejor el conocimiento. 10% menciona que esta forma inusual es regular e insuficiente no lo consideran que el niño aprenderá.

Pregunta # 6 ¿Cree Ud. que el juego es fundamental para la vida del niño?

Cuadro # 6

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	30	43%
Bueno	22	32%
Regular	10	15%
Insuficiente	5	10%
TOTAL	67	100%

Grafico # 6



Análisis:

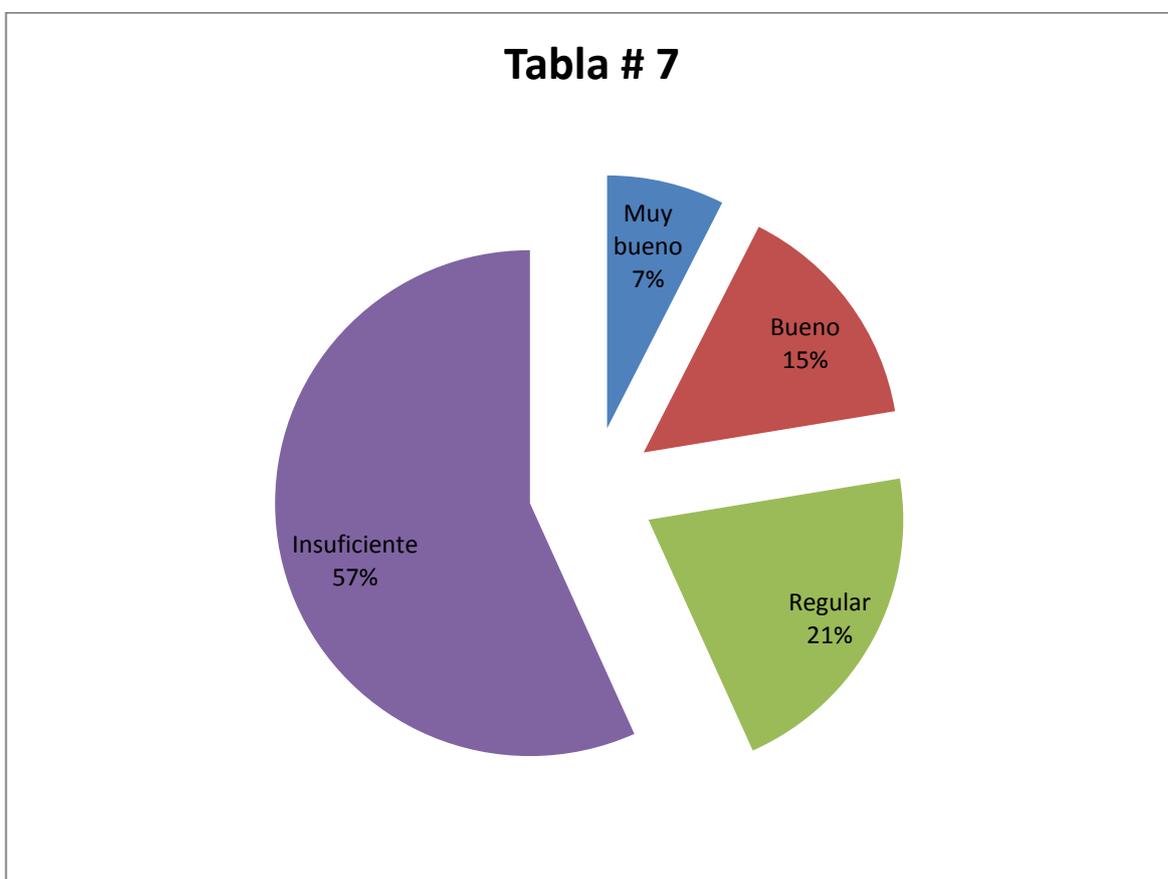
El 72% considera que el método del juego es muy bueno, bueno y fundamental en el infante. 25% lo considera no indispensable ya que el niño crecerá conforme al ciclo de desarrollo del ser humano. Por lo tanto sugerir e indicar a los padres mejores formas de aprendizaje con métodos que guíen.

Pregunta # 7 ¿Cree Ud. que el juego y la enseñanza se complementan?

Cuadro # 7

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	5	7%
Bueno	10	15%
Regular	14	21%
Insuficiente	38	57%
TOTAL	67	100%

Grafico # 7



Análisis:

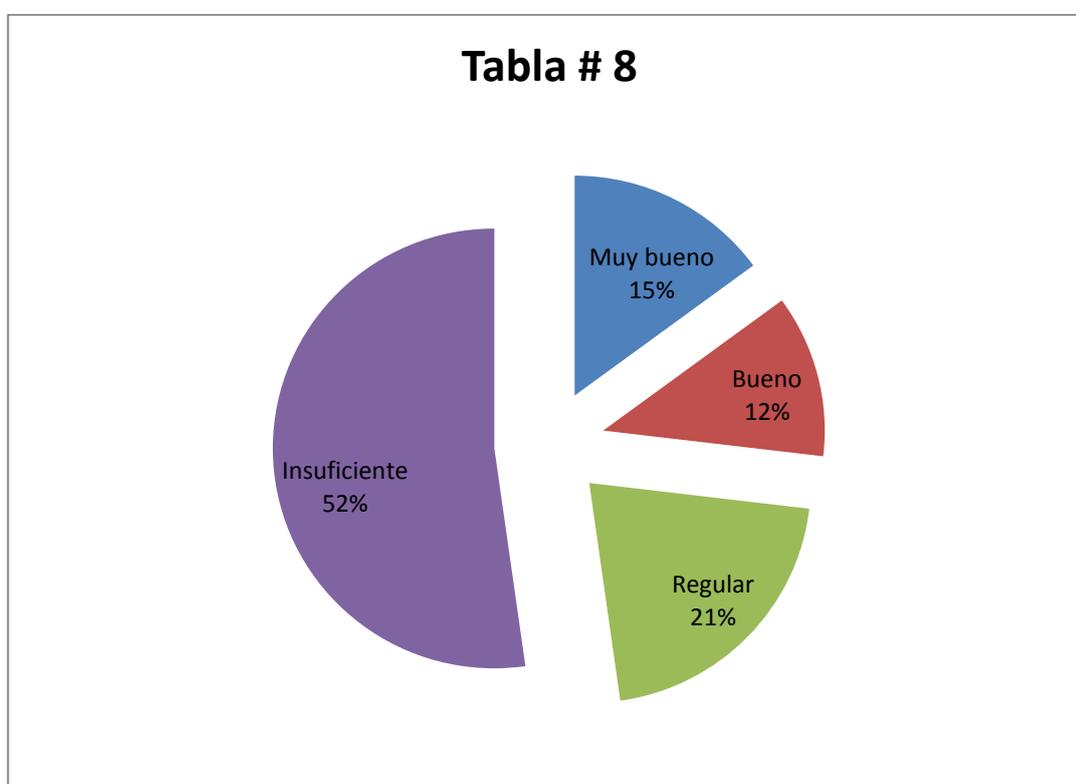
El 78% de padres consideraregular e insuficiente ya que el juego y la enseñanza no se complementa el niño no aprende solo se distrae, que 22% menciona que si aprende. Por lo tanto se continuara introduciendo el juego como metodo de enseñanza aprendizaje para mejorar la calidad y calides de la educacion.

Pregunta # 8 ¿Conoce Ud. algún método de enseñanza que utilice el juego?

Cuadro # 8

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	10	15%
Bueno	8	12%
Regular	14	21%
Insuficiente	35	52%
TOTAL	67	100%

Grafico # 8



Análisis:

El 78% considera regular e insuficiente porque desconoce algún método enseñanza y el 27% si lo considera muy bueno y bueno porque los maestros se inventan técnicas que les ayudan a sus hijos.

Por lo tanto el método enseñanza aprendizaje que se está aplicando mejorará el sistema educativo.

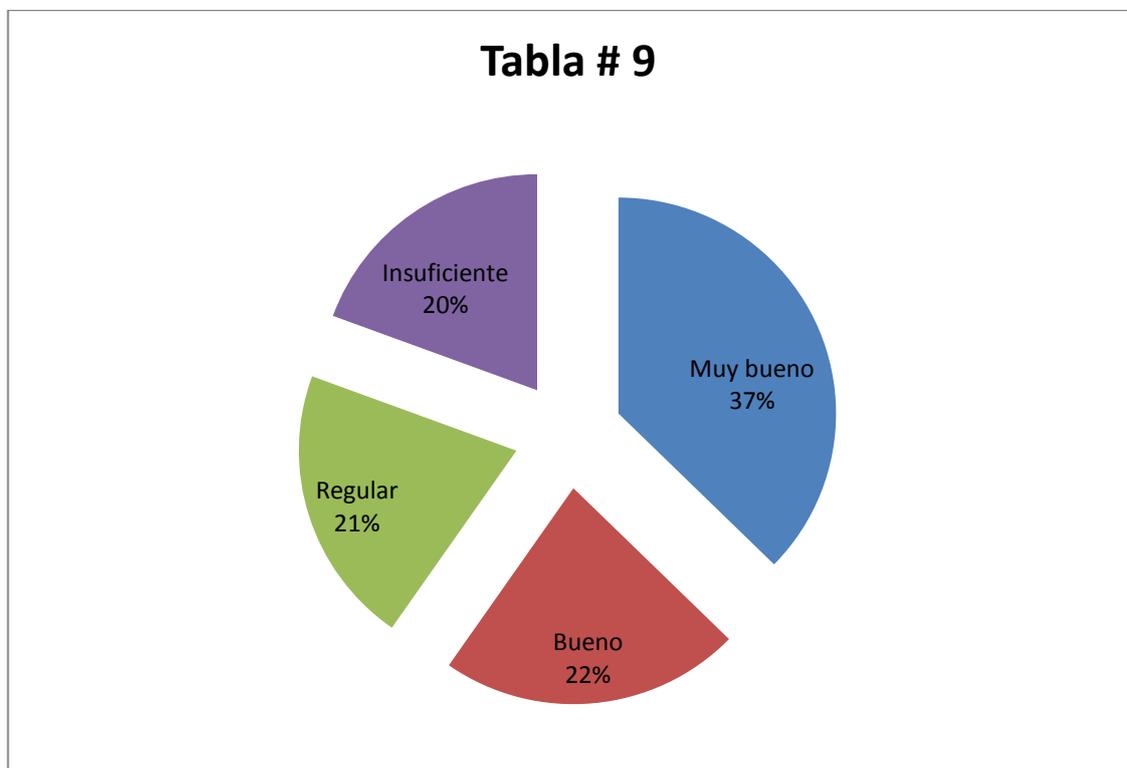
Pregunta # 9

¿Cuándo su niño juega aprende a localizar las partes de su cuerpo?

Cuadro # 9

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy bueno	25	37%
Bueno	15	22%
Regular	14	21%
Insuficiente	13	19%
TOTAL	67	100%

Grafico # 9



Análisis:

59% menciona que el juego es muy bueno y bueno. Ya que hay juego donde mencionan las partes del cuerpo; el niño se toca sus partes, cuando no las conoce observa a la maestra o compañeros e imita. 41% lo considera regular e insuficiente. Por lo tanto a través del juego o canciones el niño mejorara el conocimiento de su cuerpo y de su entorno.

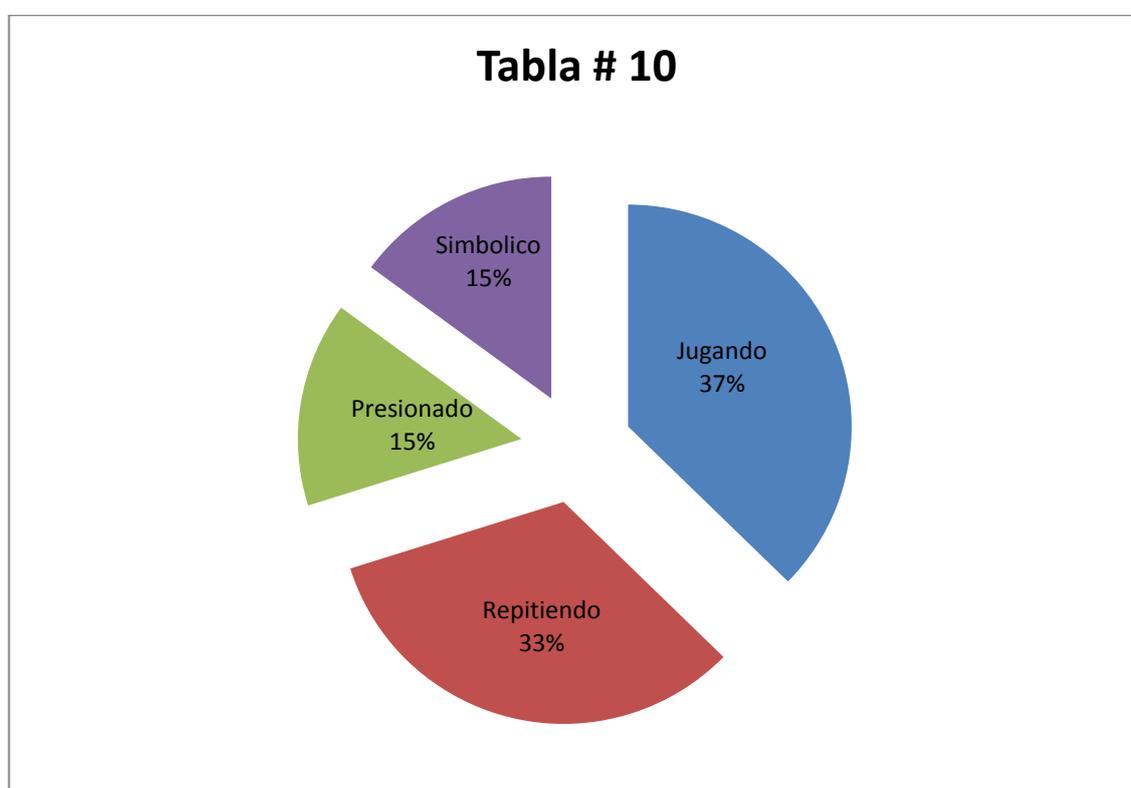
Pregunta # 10 ¿De qué forma cree que el niño aprende más rápido?

Cantando___ repitiendo___ simbólico___ jugando_____ presionado

Cuadro # 10

Categorías	Respuestas	Porcentaje
Jugando	25	37%
Repitiendo	22	33%
Presionado	10	15%
Simbólico	10	15%
TOTAL	67	100%

Grafico # 10



Análisis:

El 37% memorizando todo lo que se le enseña. Por lo tanto esta nueva metodología mejorara la forma de aprendizaje haciéndola dinámica y que el niño sea consciente de lo que aprende.

Encuesta a maestros

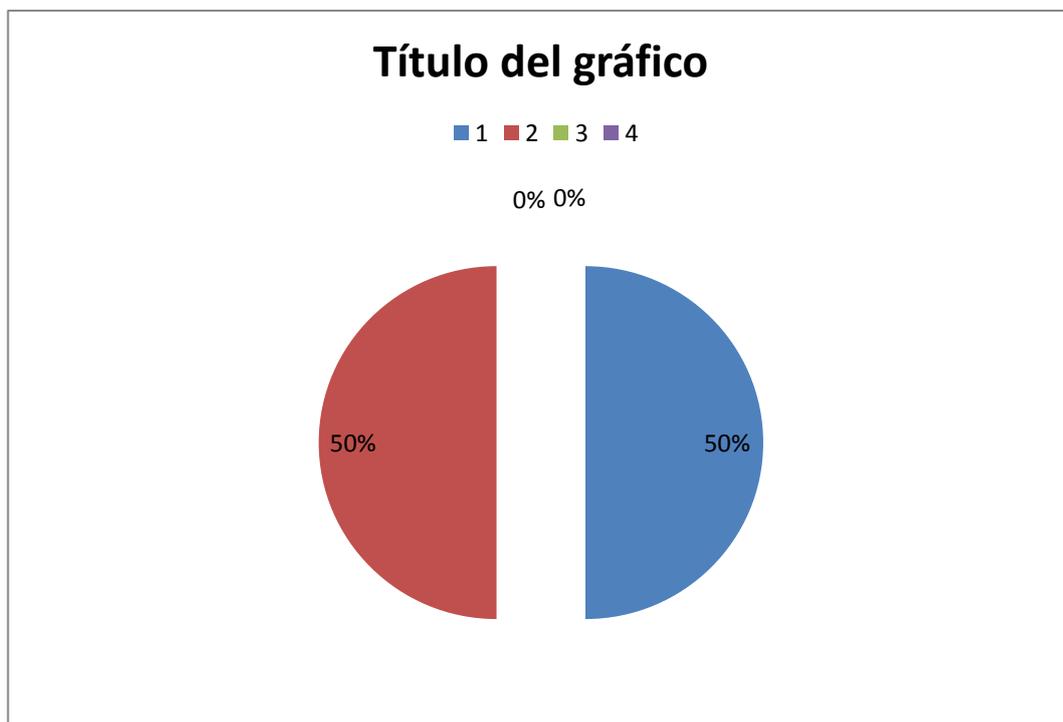
Pregunta # 1

¿Cuál es su opinión del maestro que imparte la clase con juego?

Cuadro #1

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	3	50%
Buena	3	50%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	100%

Grafico # 1



Análisis:

Podemos comprobar 50% de los maestros conocen que el juego es un método importante en la enseñanza – aprendizaje, por lo tanto hacer hincapié para estos lo utilicen sea una estrategia metodológica en el salón de clase

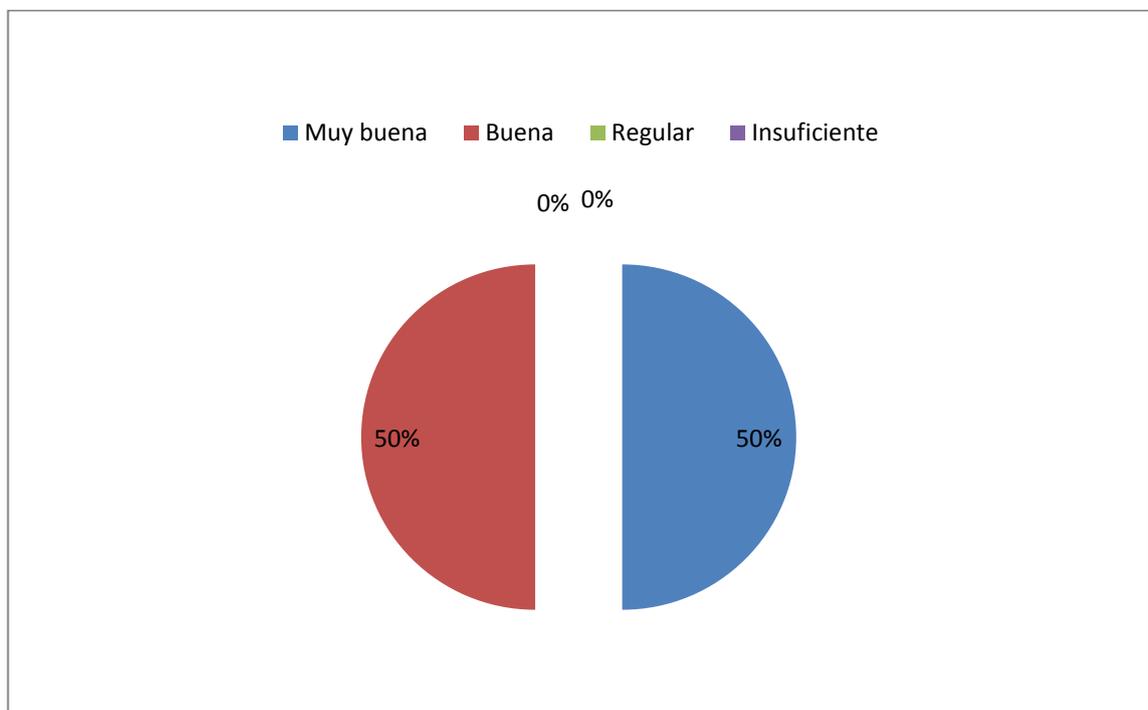
Pregunta # 2

¿Cree que niño obtiene aprendizajes significativos mientras está jugando?

Cuadro # 2

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	3	50%
Buena	3	50%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	100%

Grafico # 2



Análisis:

Al observar la respuesta de cada uno de los maestros comprobamos que el 100% de ellos reconoce que es muy bueno y muy bueno el juego es una estrategia metodológica fundamental en el salón de clase, por lo tanto es necesario que se adopte esta metodología ya que con ella, se darán aprendizajes significativos.

Pregunta # 3

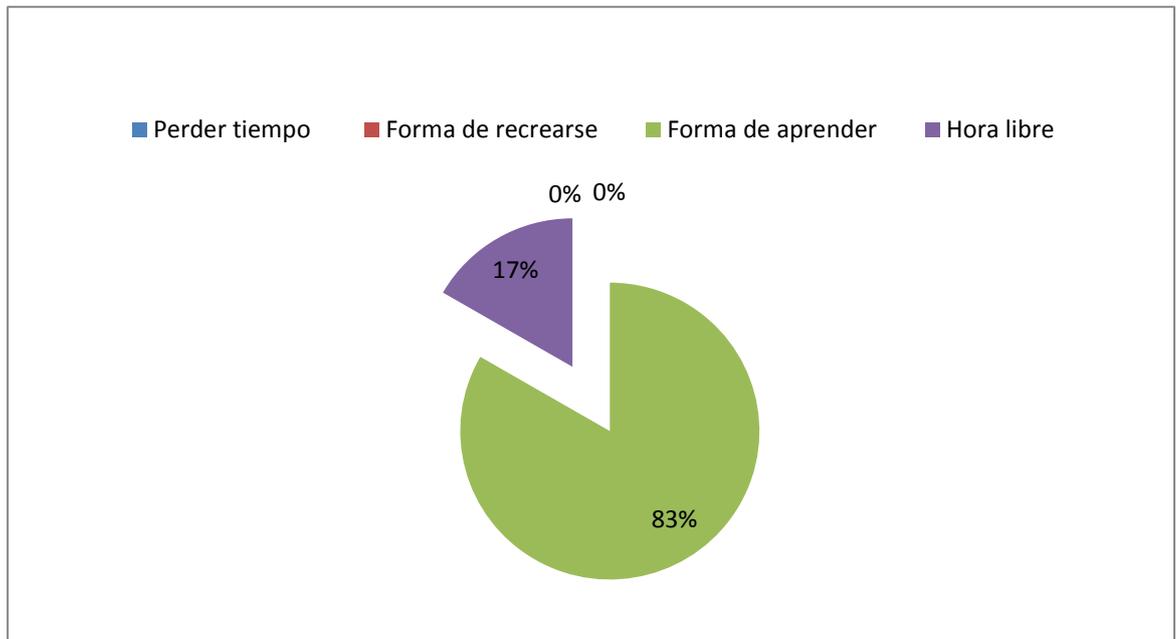
Cree Ud. ¿Que´ jugar es?

Perder el tiempo, forma de recrearse, forma de aprender, hora de libertad

Cuadro # 3

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Perder tiempo	-	
Forma de recrearse	-	
Forma de aprender	5	83%
Hora libre	1	17%
Total	6	100%

Grafico # 3



Análisis:

Concientizar a los maestro, no es la palabra precisa para adoptar en esta pregunta ya que están consiente que esta estrategia metodológica como es el juego es fundamental es muy bueno, podemos comprobar por el 83% de ellos conocen que es una forma de aprender, por lo tanto tomemos en cuenta que es necesario fomentarlo, adquirirlo y ponerlo en práctica para obtener aprendizajes duradero.

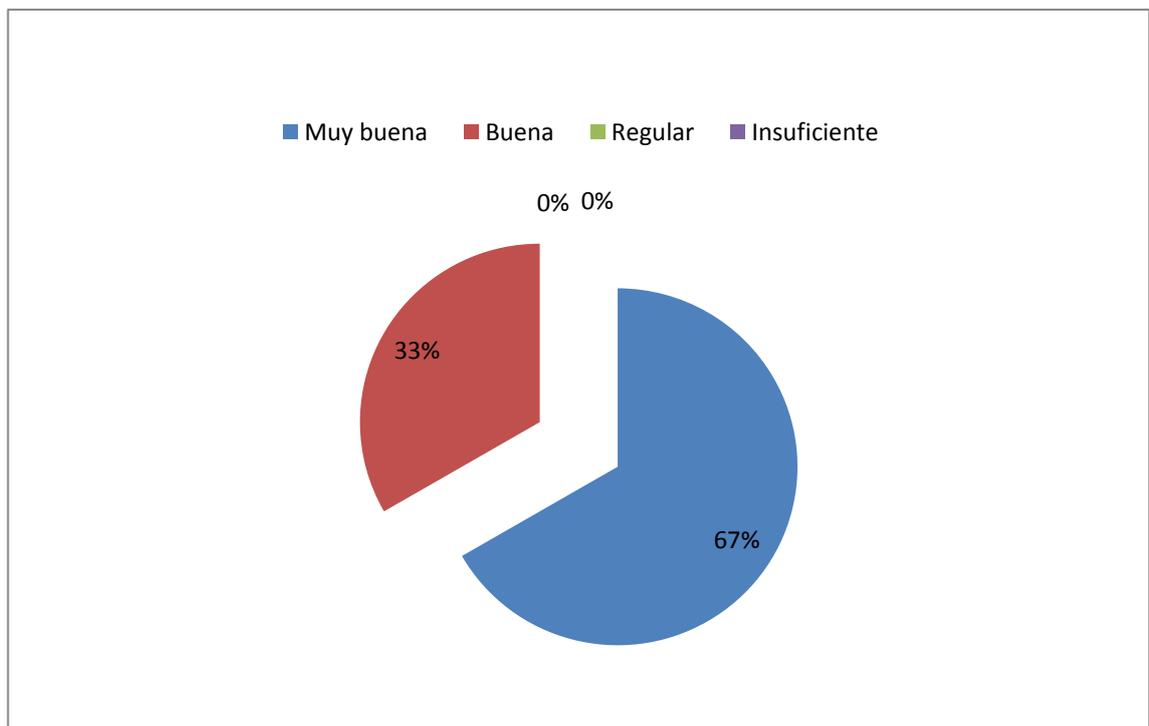
Pregunta # 4

¿Cree Ud. que el juego fortalece el desarrollo motriz, maduración crecimiento del niño?

Cuadro # 4

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	4	67%
Buena	2	33%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	100%

Grafico # 4



Análisis:

Si se observa que el 66.67% de los maestros saben que el juego es importante muy bueno para el desarrollo del niño, hacer partícipe a los maestros para usar el juego como método de enseñanza. Ya que el 33% no lo consideran así, por lo tanto concientizarlo es imprescindible.

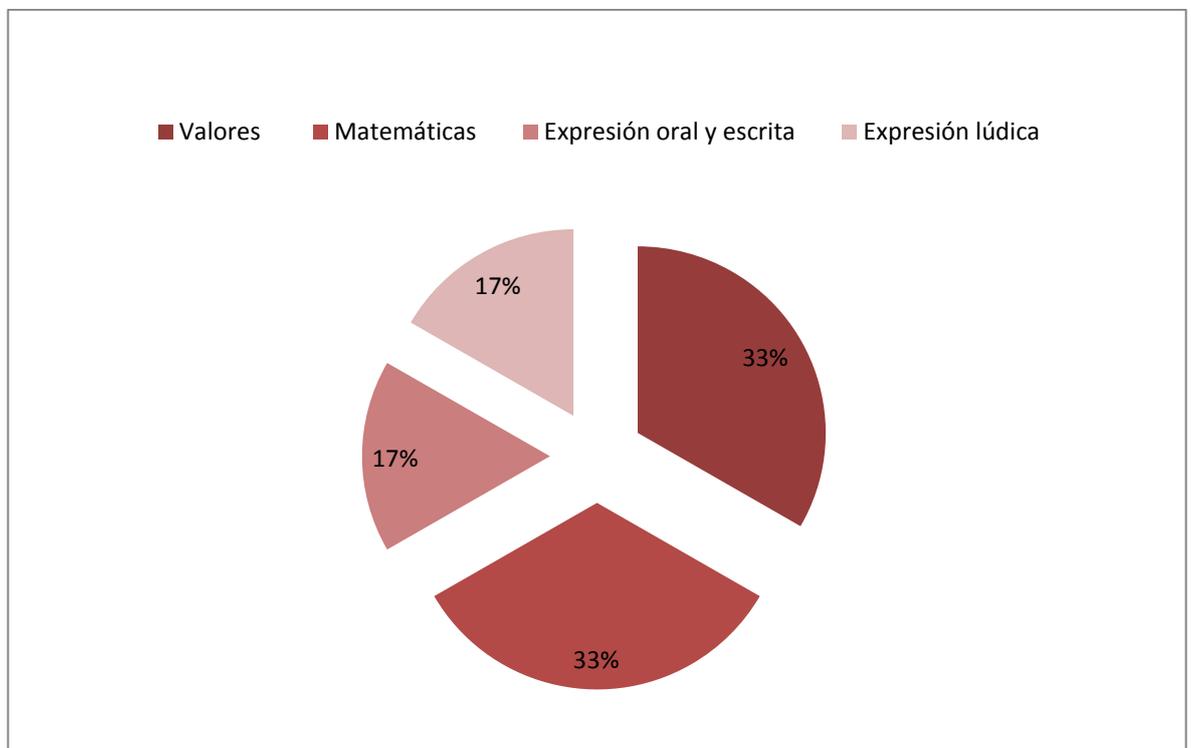
Pregunta # 5

¿Qué le gustaría que el niño aprenda a través del juego?

Cuadro # 5

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Valores	2	33%
Matemáticas	2	33%
Expresión oral y escrita	1	17%
Expresión lúdica	1	17%
Total	6	100%

Grafico # 5



Análisis:

Los valores son importante en el desarrollo del niño ya que con ellos podremos tener una mejor sociedad y personas buenas y agradable, cuanto más que en estos momentos el ministerio de educación los promueve; los maestros en mención nos saben cómo impartirlos, el 33% de los docentes necesitan una estrategia como llevarlos a ellos, por lo tanto presentaron estrategia de juego para que ellos lo exploren los experimente n es fundamenta

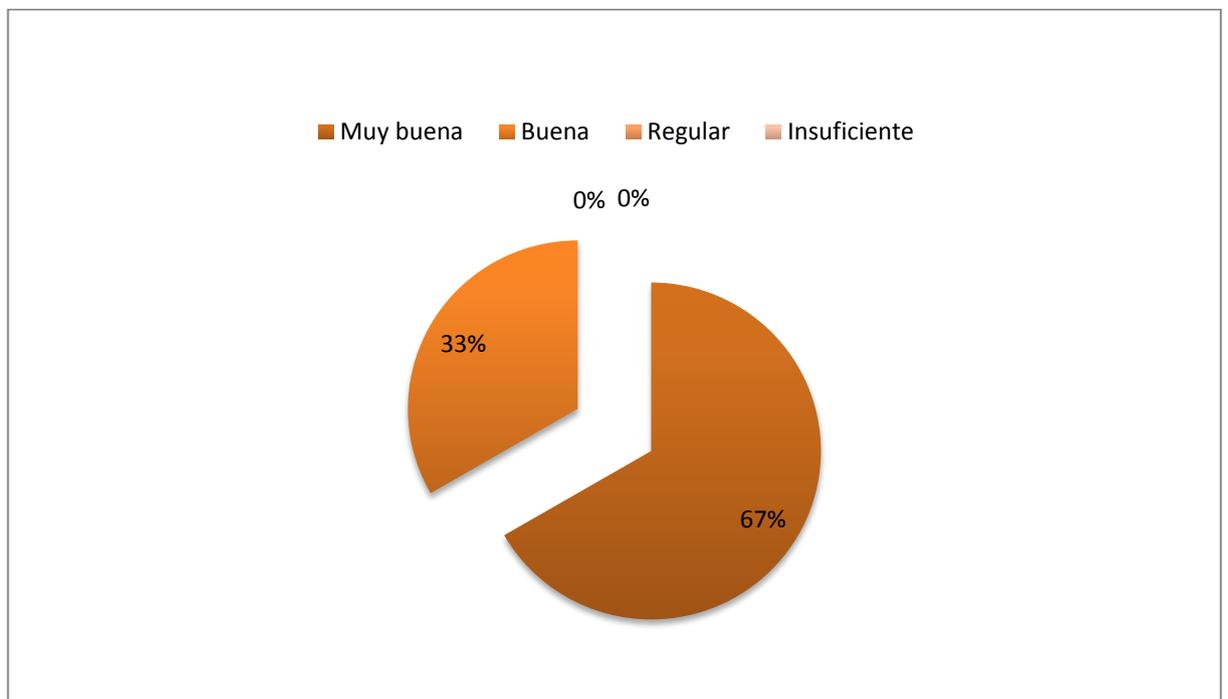
Pregunta # 6

¿Cree Ud. que el juego es fundamental para la vida del niño?

Cuadro # 6

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	4	67%
Buena	2	33%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	100%

Grafico # 6



Análisis:

Se comprobó que 67 % de los maestros consideran fundamental el juego en la vida del niño, ya que este ayuda al desarrollo corporal, su postura, equilibrio al desarrollar las destrezas y habilidades con su cuerpo. Por lo tanto, incrementemos esta metodología que lleve a ser mejores guías, con educandos deseosos de aprender.

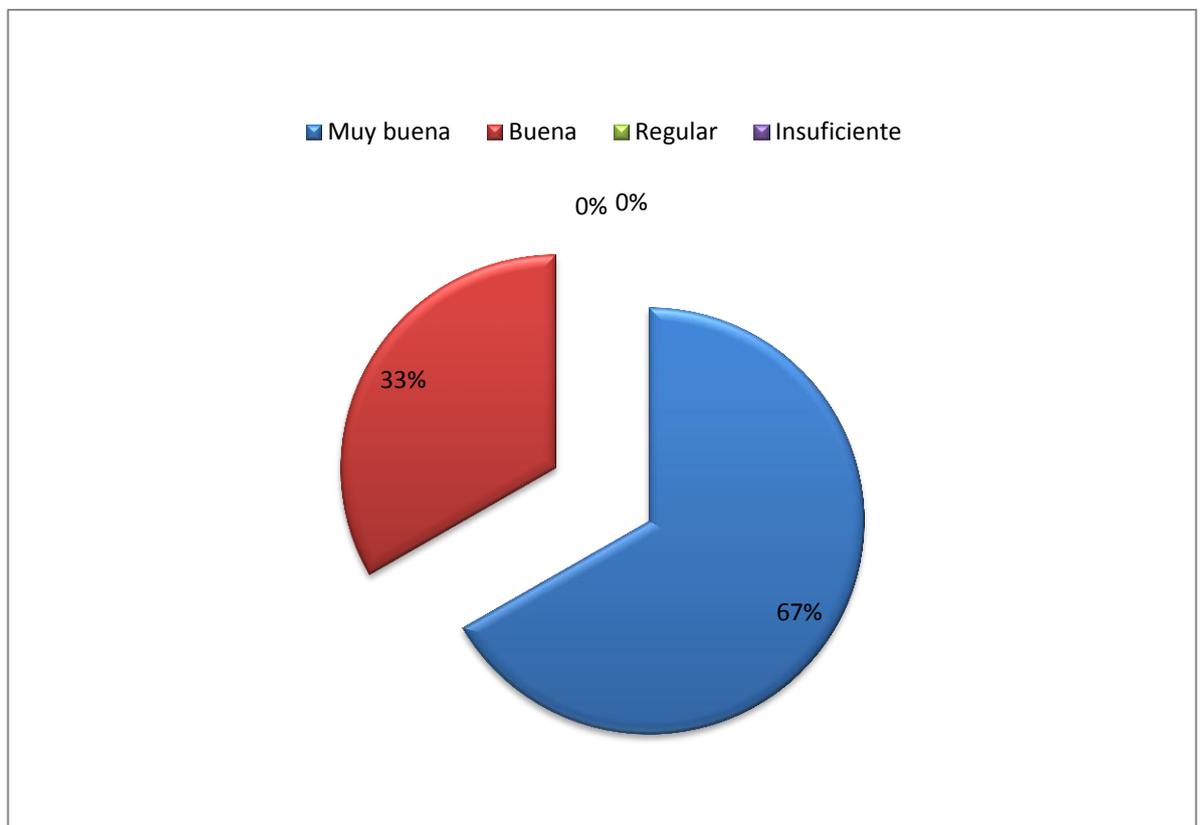
Pregunta # 7

¿Cree Ud. que el juego y la enseñanza se complementan?

Cuadro # 7

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	4	67%
Buena	2	33%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	100%

Grafico # 7



Análisis

Una vez más se comprueba lo necesario del juego en la vida del niño; así se lo manifiesta en esta respuesta que plantean los maestros el 66.67% de ellos lo confirman por lo tanto familiarizar al maestro para que utilice esta estrategia habría cambios en la educación con aprendizajes significativos

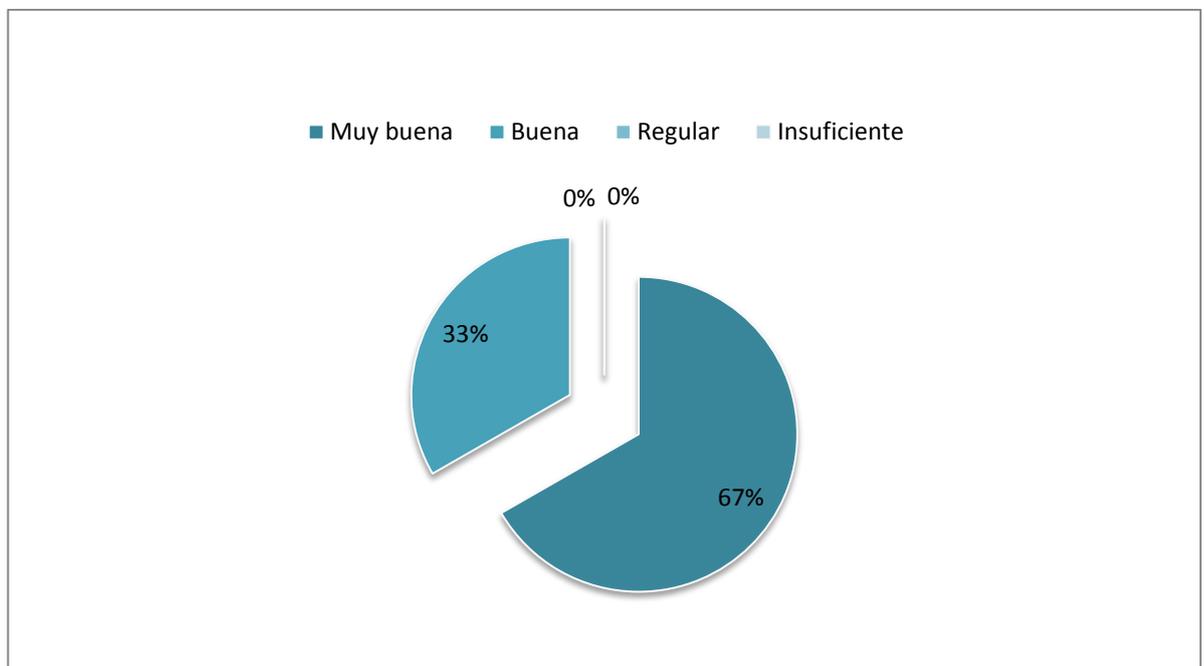
Pregunta # 8

¿Conoce Ud. algún método de enseñanza que utilice el juego?

Cuadro # 8

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	4	67%
Buena	2	33%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	

Grafico # 8



Análisis:

Al referirse de algún método de enseñanza dieron a conocer teorías importantes de pedagogos que han manejado el juego como una estrategia de enseñanza, al preguntar en que materia han utilizado los juegos mencionaron las matemáticas sin embargo no lo usan todo el tiempo solo en actividades que ya conocen. Por lo tanto estas respuestas nos llenan de mayor énfasis y entusiasmo al presentar estrategias como ellos llegaron al niño no solo en las matemáticas, sino también en expresión oral y escrita, mundo natural y social e identidad

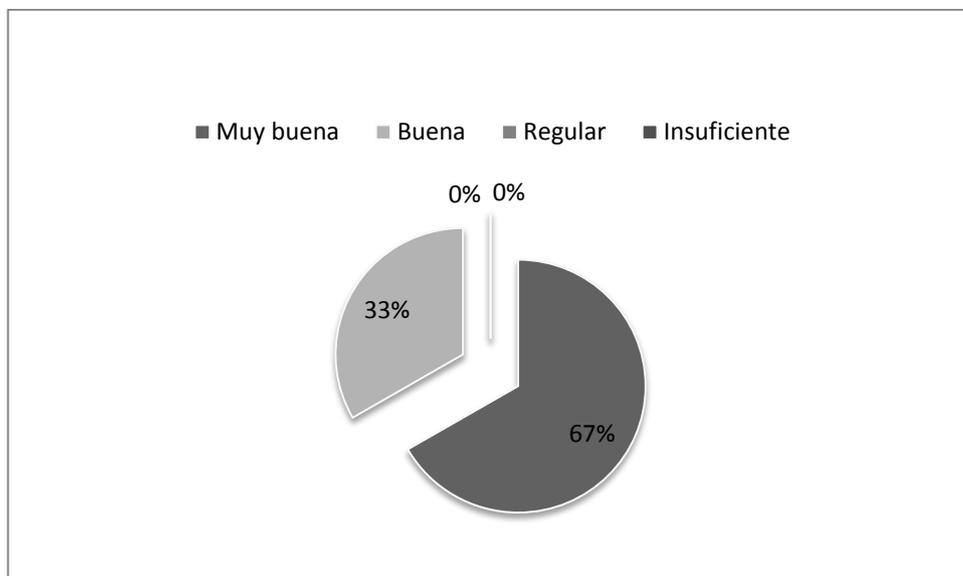
Pregunta # 9

¿Cuándo el niño juega aprende a localizar las partes de su cuerpo?

Cuadro # 9

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Muy buena	4	67%
Buena	2	33%
Regular	-	
Insuficiente	-	
Total	6	

Grafico # 9



Análisis:

A través del juego se comprobó que niño maneja su esquema corporal de una manera fantástica, reacciona a estímulos nada frecuente, y los maneja cual fuera un elástico que resiste toda adversidad. Por lo tanto se considera extraordinario como el niño conoce su cuerpo en la forma en que lo domina.

Pregunta # 10

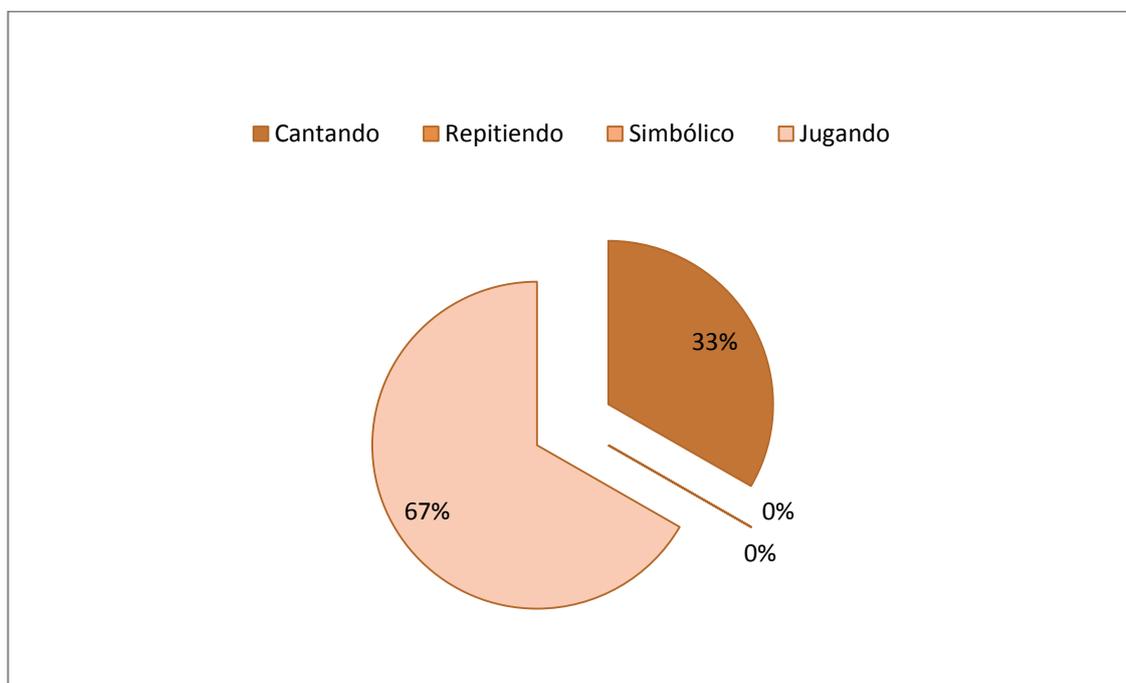
¿De qué forma cree que el niño aprende más rápido?

Cantando___ repitiendo___ simbólico___ jugando_____ presionado

Cuadro # 10

Alternativas	Respuestas	Porcentaje
Cantando	2	33%
Repitiendo	-	
Simbólico	-	
Jugando	4	67%
Presionado	6	

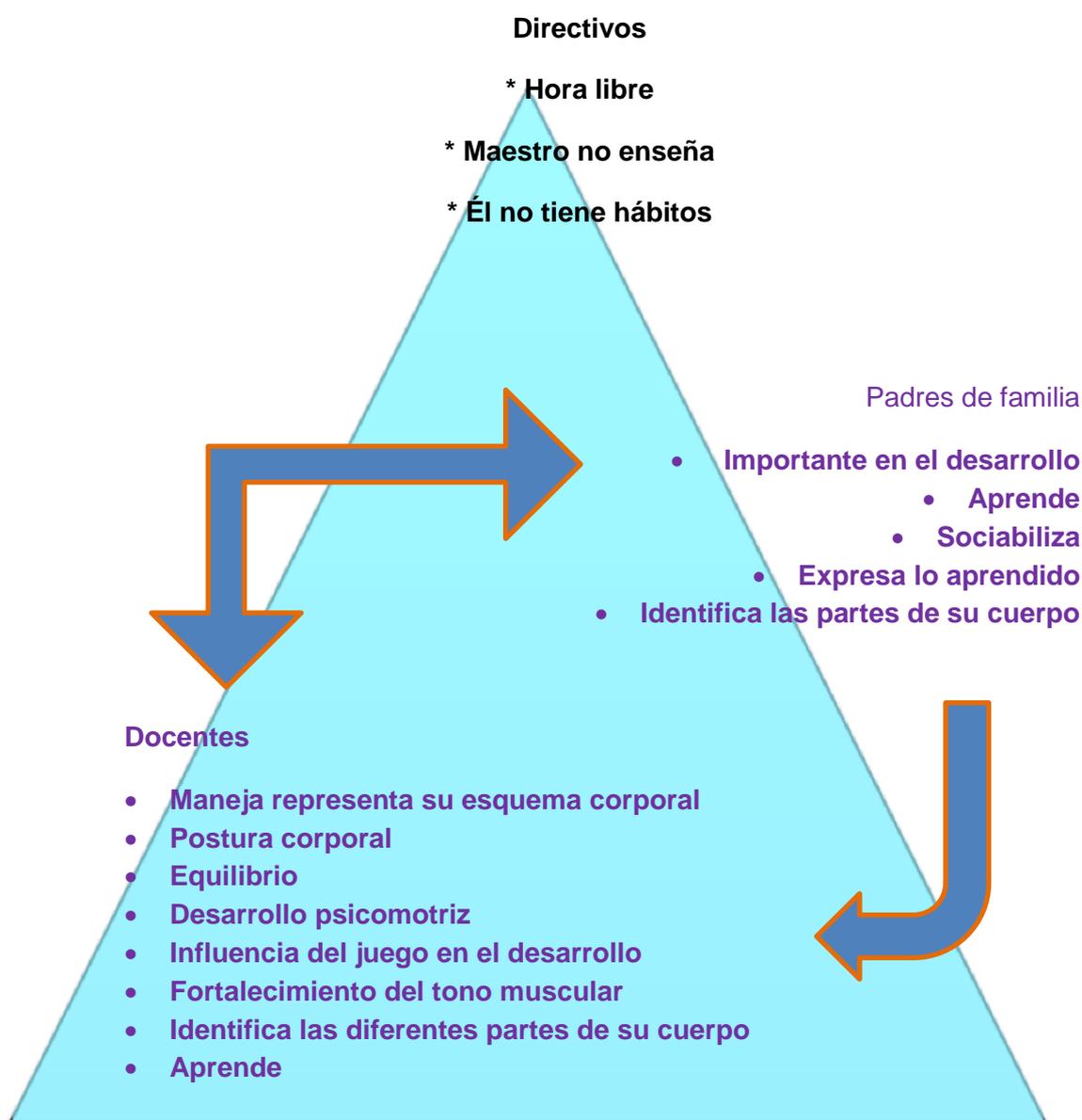
Grafico # 10



Análisis:

Lo demuestra esta investigación que el juego es un método apropiado para la enseñanza ya que el niño toma mayor conciencia en lo que realiza que en lo que puede observar, por lo tanto se opta por instruir al maestro para fomentar esta estrategia metodológica.

3.7 TRIANGULACIÓN DE RESULTADOS



Se observa en la pirámide la coincidencia que existe en los padres y docentes acerca de la manera en que el juego como metodología mejora algunas áreas que le permitirán al niño fortalecer su desarrollo integral.

Y como discrepancia a los puntos coincidentes entre padres y docentes los directivos consideran al juego como hora libre, donde el maestro no enseña y por consiguiente el niño no adquiere hábitos de estudio.

Coincidencias y discrepancias

Coincidencias

Pregunta # 4 ¿Cree Ud. que el juego fortalece el desarrollo motriz, maduración y Crecimiento de su hijo?

Coinciden los docentes y padres de familia en recalcar ambos grupos que es fundamental fortalecer el tono muscular de tal manera que se logrará una excelente maduración en el sistema nervioso.

Pregunta # 5 ¿Qué le gustaría que el niño aprenda a través del juego?

Docentes como padres de familia coinciden y les gustaría que los niños aprendan contenidos, hábitos esta parte fundamental en la vida de ellos como los valores.

Pregunta # 6 ¿Cree Ud. que el juego es fundamental para la vida del niño?

El 67% de docentes y 75% padres de familia coinciden que el juego es fundamental y de mucho interés en los niños-as; e influye en su desarrollo, ya que favorece en su relación personal, desenvolvimiento con el medio que lo rodea y facilita a desarrollar las diferentes capacidades intelectuales.

Pregunta # 10 ¿De qué forma cree que el niño aprende más rápido?

Cantando___ repitiendo___ simbólico___ jugando_____ presionado

Tanto padres como docentes coinciden que jugando y repitiendo es la forma más apropiada para que el niño aprenda; ya que ellos al enseñar a sus hijos lo encontraron práctico y rápido el aprendizaje en sus niños.

Pregunta # 9

¿Cuándo su niño juega aprende a localizar las partes de su cuerpo?

Coinciden padres de familia y docentes en 67% y 59% que el niño a través del juego si conoce su esquema corporal, a través de una secuencia que inicia en la infancia conociendo su propia imagen y desarrollo en el entorno en las cuales se desenvuelva.

Discrepancias

Pregunta 1

¿Cuál es su opinión del maestro que imparte la clase con juego?

Mientras los directivos indican que el juego no es un método confiable, para ser utilizado por los docentes ya que el impartir la clase con juegos el niño no aprende.

Los docentes se acogen a este método, por ser práctico, dinámico, donde el niño/a interactúa con el docente, compañeros y se familiariza con su entorno inmediato

Pregunta # 2

¿Cree que su hijo obtiene aprendizaje mientras está jugando?

Continúa la discrepancia entre docentes y padres de familia mientras que los maestros identifican al juego como un método práctico y vivencial para la enseñanza, los de padres menciona que esta es una forma inusual y poco educativa para el niño.

Pregunta # 3 ¿Cree Ud.? ¿Que´ jugar es?

Perder el tiempo___ forma de recrearse _ forma de aprender___ hora de libertad

Mencionan los padres que el juego es tiempo de recreación, diversión no es forma de enseñanza, además que va aprender el niño/a mientras juega, este es un método es poco inusual para tomarlo como método de enseñanza – aprendizaje, surge aquí la discrepancia entre los docentes con padres de familia; mientras los docentes mencionan que es útil y práctico los padres lo consideran poco adecuado.

Pregunta # 7 ¿Cree Ud. que el juego y la enseñanza se complementan?

Discrepan padres y docentes al mencionar que este método no se complementa ya habrá tiempo que la maestra este impartiendo su clase o estarán realizando la actividad y el niño/a pensara que sigue jugando y no realizará nada del trabajo que la maestra le pide que realice, por ellos los padres mencionan que no son complemento, mientras que los docentes se refieren a este método como un instrumento practico, dinámico y vivencial donde el niño obtendrá un aprendizaje significativo.

Pregunta # 8 ¿Conoce Ud. algún método de enseñanza que utilice el juego?

El 78% de padres desconoce de algún método de enseñanza relacionado con el juego; mientras que el 67% de docentes lo considera como método para adquirir nuevos conocimientos sobre la técnica psicomotriz y ponerla en práctica, ya que a través de esta se puede enseñar a los niños-as a potencializar sus destrezas de mejor manera en las etapas iniciales de la infancia

3.8 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

EL JUEGO COMO METODOLOGIA FORTALECE EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO/A.

Verificación del Supuesto 1

Argumento:

Dentro de la investigación se verificó y se aceptó el supuesto 1; ya que en la encuesta realizada se encontró que los docentes y padres de familia reconocen que el juego es un método práctico que ayudara a fortalecer el desarrollo integral del niño.

Se hace mención áreas que el niño fortalecerá a través de esta metodología, que son importante en el desarrollo: Manejar y representar su esquema corporal, equilibrio, postura corporal, desarrollo psicomotriz fortalecimiento del tono muscular, identifica las diferentes partes de su cuerpo, aprende y expresa lo aprendido, sociabiliza.

Conclusión

Según la verificación de resultados con el supuesto planteado en la Unidad Educativa Evangélica "CIENCIA Y FE" existe el conocimiento del juego como metodología para fortalecer al niño en su desarrollo integral.

3.9 CRITERIO PARA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA

❖ Pertinencia

El tema seleccionado es un problema prioritario en la Unidad Educativa Evangélica; en donde es necesario aplicarlo con nuevas estrategias metodológicas,

❖ Ausencia de duplicación

El tema propuesto como tal a educación inicial ha sido considerado necesario ya que este; es el pilar fundamental en este nivel y el niño toma conciencia y aprehende de manera significativa. No existe otro trabajo sobre este tema en la institución.

❖ Viabilidad

Examinando la propuesta; considerando el problema y los recursos existentes es posible que sea ejecutado el proyecto.

❖ Asentamiento político

Este proyecto se pretende aplicar con un gran acuerdo en el desarrollo del aprendizaje. Tomando en consideración El Reglamento General de La Ley Orgánica de Educación Intercultural, capítulo III art. 10 (2 parte)

Menciona:

Las instituciones educativas pueden realizar propuestas innovadoras y presentar proyectos al mejoramiento de la calidad de la educación siempre que tengan como base el currículo nacional.

❖ **Asentamiento moral**

Por ser parte fundamental en el desarrollo del infante, y el establecimiento pretende proporcionar nuevas formas de aprendizaje enfocando a las tendencias de calidad y calidez en la educación ecuatoriana.

PROPUESTA

GUÍA METODOLÓGICA DE JUEGOS PARA EL DESARROLLO INTEGRAL EN NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

4.1 Justificación

Lo que se pretende con esta propuesta es concientizar al profesor para que fortalezca el desarrollo integral del niño como resultado, mientras presenta su clase mediante el juego. Esta investigación permite detectar la problemática y diagnosticar que es necesario que los docentes incluyan en su trabajo educativo el juego como parte fundamental del aprendizaje para obtener niños con ánimo de seguir aprendiendo y docentes con conocimientos modernos y didácticos.

Al reflexionar acerca de ¿qué sucede afuera de las aulas? ¿Qué hacen niños y niñas? o inclusive en ellas cuando les brindamos fichas de armar, masa para modelar, muñecos de acción, etc. ¿qué actividad desarrollan con sus compañeros? Se observa que juegan naturalmente. Al usar esta estrategia metodológica el niño desarrollará de una manera natural y espontánea de sus destrezas psicomotor, sociabilización, formando hábitos, costumbres; algo fundamental que se está perdiendo en los hogares los valores.

Esta estrategia metodológica le ayudara a ser investigador, creativo innovador, se conocen las limitaciones y potencialidades; al niño/a, a formar hombres, mujeres con valores morales de respeto que ame la naturaleza y la valore todo lo que hay en ella se conoce a sí mismo ni a los demás. Se sabe que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida.

4.2 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En el currículo de educación inicial, en estrategias de articulación, se considera articulación no solo la relación al desarrollo curricular, se habla de una

articulación metodológica en cuanto a las metodologías estrategias didácticas deben respetar el ritmo natural del desarrollo de los educando y las situaciones significativas para el niño/a Y el papel importante que se da al juego como pilar fundamental en la educación inicial, la misma se exige en la educación básica.

Ley Orgánica de Educación intercultural, Título I de los principios Generales Capítulo único, del Registro Oficial N°417 de 2011 del 21 de marzo Art. 3.- Fines de la Educación dice en el literal b.- “El fortalecimiento y la potenciación de la educación para construir al ciudadano y preservación de las identidades conforme a la diversidad de la cultura y particularidades **metodológicas** de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajos criterios de calidad”.

Conforme a las nuevas metodología el maestro o tutor es el guía para la construcción del conocimiento de los niños/ as; las formas y maneras que este utiliza son imprescindibles para el desarrollo intelectual, para la adaptación activa manifestando conductas cada vez más autónomos. Fortaleciendo su aprendizaje significativo este llegara a formar parte de una sociedad constructora de afecto, libre de expresar sus deseos y sentimientos

Desde esta óptica se encuentra sustentado el presente proyecto en el marco legal de la LOEI ya que considera destacar que el juego se lo toma como pilar metodológico fundamental en la educación inicial.

4.3 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

Augusto Guillermo Federico Froebel Los juegos son en su mayoría, juegos corporales, que ejercitan las fuerzas y la flexibilidad del cuerpo, la expresión del valor interno de la vida, del goce de la vida que ejercitan el oído o la vista (como los juegos de escondite, ora juegos de tiro y ballesta, juegos de pintura y de

dibujo), o también pueden ser juegos de ingenio, de reflexión y de cálculo, etc. (Froebel, 1826).

La importancia no siempre reconocida a su genial intuición acerca del valor del juego se enriquece con un aporte central para la época: los dones, material didáctico creado por Froebel para ejercitar ciertas nociones (formas, colores, tamaños) y propiciar el trabajo manual en los niños. Hoy se sabe que esto que él organizó para "dirigir el pensamiento de los niños", traicionó sus propias ideas al plantear meras ejercitaciones artificiales sobre la base de nociones abstractas a las que el niño no podía otorgar sentido. Sin embargo, revolucionó la organización de los jardines de infantes y sentó las bases de la didáctica del nivel inicial.

Recursos pedagógicos Federico Froebel en niños de 4 a 5 años

Parte importante de desarrollo del currículo Froebel se basaba en las actividades y recursos que utilizaba y que sin duda fueron verdaderos aportes a la educación parvulario. Las primeras publicaciones y propuestas eran 6 dones, 4 materiales para ocupaciones y 4 ocupaciones, posteriormente hizo nuevos aportes, agregando cantos alusivos para acompañar los materiales y ocupaciones. Con el tiempo sus seguidores fueron enriqueciendo y sugiriendo variedad a su material.

Los medios estaban organizados en 5 series:

1. Juegos gimnásticos acompañados de cantos. Estos juegos gimnásticos están acompañados de cantos que se relacionaban con la temática del juego-ejercicio. Ejemplo: imitar trenes con sus velocidades y direcciones, pájaros que vuelan, etc. Estos juegos son dramatizaciones de hechos de la vida corriente y permiten a la maestra observar a sus alumnos y aprender de ello lo necesario para dirigirlo y corregirlo. En estos juegos los niños deben observar primero, y después imitar., cada movimiento tiene el canto que le corresponda.
2. Gimnasia de manos: es un medio para lograr la ejercitación de los músculos pequeños de las manos. El material para este fin está formado por los dones que deben agruparse en sólido, superficies puntos líneas y material sin forma. Juego y trabajo con los dones; también se le denomina gimnasia de las manos, ya que los dones permitían al niño

ejercitar la mano, desarrollar la creatividad, transformar y realizar múltiples construcciones.

3. Cultivo de jardín, plantas y animales. Estas actividades daban la oportunidad de organizar su noción de propiedad, pues cada niño debía responsabilizarse de su espacio respetando el ajeno. Además contribuía al amor por la naturaleza y beneficia al desarrollo físico de los niños. Aprende también a compartir y a trabajar en equipo.
4. Charlas, poesía, cuentos, dramatizaciones. Estas actividades fomentan la imaginación y despertaban el interés por la vida y la naturaleza. Según Froebel lo importante de esta ocupación era utilizarla en el momento oportuno.
5. Excursiones, se trataba de poner al niño en contacto con el medio directo donde se desenvuelve el ser humano.

Froebel desarrollo una serie de juegos y actividades de estimulación que llamo: regalos y ocupaciones pues pensaba que los regalos llevaban al descubrimiento: la ocupación al invento, los regalos conducen al entendimiento; la ocupación ofrece poder, en la elaboración de los juegos educativos utiliza cuerpos sólidos (barro, cartón, madera), superficies (papel y cartón para recortar o pintar), líneas y puntos. Como puede verse, el actual jardín de los niños sigue siendo froebeliano en alto grado.

El juego puede ser intelectual y práctico, la ocupación desemboca totalmente en el terreno de la acción. El juego proporciona conocimiento y gozo, la ocupación utilidad y poder. En la elaboración de los juegos educativos utiliza cuerpos sólidos, superficies, líneas, puntos y material de e construcción. La confección de las ocupaciones consta de material sólido (barro, cartón, madera), superficies (papel y cartón para recortar o pintar), líneas y puntos.

González Millán define el juego como una actividad placentera con un fin en sí misma (1987). Esta es una de las múltiples acepciones que podemos encontrar

del juego, pero no podemos establecer la definición exacta de juego. Algo similar ocurre con las teorías que intentan explicarlo, ya que son muy numerosas. El juego ha existido desde siempre, aunque son muchos los autores que sostienen que esta actividad no era lúdica, sino que servía de preparación para otras actividades.

Posteriormente, estas actividades productivas y laborales fueron evolucionando y tecnificándose, lo que ocasionó que el tiempo dedicado al juego, propiamente dicho, fuese mayor.

Juego de enseñanza – aprendizaje

Se define a la enseñanza – aprendizaje como un proceso donde se adquiere conocimientos y destrezas, para desarrollar conceptos, modificar actitudes, ampliar conocimientos. Para que el proceso de aprendizaje se pueda llevar a cabo, tiene que existir sin duda un proceso bidireccional: la enseñanza. La enseñanza es el proceso por el cual se imparte la instrucción con el objeto de fijar el conocimiento.

Tradicionalmente, un maestro, instructor o facilitador es quien provoca el interés en el educando y es quien también provee las herramientas para dirigir y guiar el proceso. En ocasiones se puede lograr un proceso de enseñanza sin la presencia de un facultativo, este tipo de enseñanza ha alcanzado un nuevo giro con la ayuda de las tecnologías, un estudiante también puede ser autodidacta, siendo él su propio tutor. El proceso de enseñanza y aprendizaje es uno complejo e interesante por demás, e involucra algunas variables como son la disposición de aprender, la disposición de enseñar y el escenario propicio y adecuado, poco amenazante, que estimule al aprendiz.

Al mencionar que el tutor propicie un lugar adecuado, estimulante al aprendizaje en el juego, como base metodológica llena de factores relajante para el niño/a un espacio de acuerdo a su entorno y lleno de esparcimiento.

Expresión corporal:

Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen. Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, está realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz; al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

Expresión oral:

Al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

Expresión musical:

Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su aptitud rítmica. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

Relaciones lógico matemáticas:

Por ejemplo, cuando el niño juega a la ronda del “Lobo feroz”, trabaja las relaciones lógico matemáticas cuando le pregunta al lobo (que está lejos) ¿qué estás haciendo lobito?, cuando el lobo sale a comer el niño sabe que el lobo está más cerca, en la loca carrera por huir del lobo el niño toma conciencia de nociones espaciales básicas: cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás.

Cuando camina de lado haciendo la ronda del “Felipito Fe lipón”, al cruzar la pierna derecha por encima de la izquierda, al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda, está reforzando su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

Identidad, autonomía personal y desarrollo social:

En las rondas y juegos tradicionales, al jugar al “Las ollitas”, al “MatantiruTirulán”, cuando “salva” a sus compañeros de ser llevados por el “diablo con los diez mil cachos”, cuando espera su turno para ser el lobo, el niño está practicando normas de relación y convivencia, aprendiendo a esperar su turno, a compartir sus juegos con todos, a no discriminar, a ser paciente con los más pequeños, con los que no corren tan rápido. Aprende a amar a los demás, porque con ellos ha jugado y reído.

En las rondas y juegos el niño adquiere confianza y seguridad en sí mismo, se va conociendo, acepta sus propios fracasos, aprende a perder, aprende a vivir.

Juego de postura corporal

El libre juego corporal facilita la evolución del desarrollo de la educación psicomotriz del niño. El juego y la postura suscitan la reflexión sobre el dinamismo del cuerpo y sus distintos planos. Una buena educación de la imagen del cuerpo y de la regularización de su función tónica (grado de tensión de los órganos, en especial el de los músculos) posibilita que el niño interiorice , mediante el juego, las sensaciones de las diferentes partes de cuerpo y posturas corporales , y llegue así a globalizar el conocimiento de su organismo.

Con el juego también se trabaja el equilibrio estático, el desplazamiento en equilibrio, los reflejos, la simetría corporal o igualdad de los dos lados del cuerpo y la coordinación independiente de ambos lados. En definitiva, el objetivo básico de estos juegos es conseguir la lateralidad bien afirmada.

El educador y la postura:

La función del educador en los juegos de postura corporal consiste en saber introducir la imaginación en los juegos, estar disponible para contestar a cualquier pregunta y, sobre todo, saber esperar. Trabajar conceptos como el equilibrio o la lateralidad es un ejercicio que obliga al niño a adentrarse en un mundo expresivo abstracto, ya que debe imaginarse situaciones y movimientos corporales que nunca antes se había planteado. Por eso es importante que el educador trabaje con una expresión del juego muy codificada que le permita comunicar al niño cual es el objetivo que tiene que conseguir.

Asimismo debe ayudarle a profundizar en estos conceptos corporales, procurando que antes se hayan comprendido bien los objetivos.

La expresión corporal y el juego

La palabra expresión significa “deseo de manifestarse de alguna manera para decir lo que se piensa, lo que se siente o lo que se quiere”, y este acto de comunicación puede llevarse a cabo por medio del cuerpo. La expresión corporal y el juego son términos muy unidos entre sí, ya que el niño jugando se comunica, al mismo tiempo que se divierte dramatizando situaciones determinadas.

El niño de tres a seis años se expresa con el juego y es a través de él que empieza a afirmar sus actitudes, sus capacidades motrices y sus pequeños estados de socialización. El juego constituye un camino para la formación de la personalidad y para la evolución de la imagen del cuerpo. Es muy importante que el niño realice una expresión gestual natural, de manera que con el desarrollo motor y afectivo vaya adquiriendo seguridad y confianza.

El educador y la expresión corporal

El educador es la persona en que se confían una serie de responsabilidades para poder controlar la evolución de un proceso educativo determinado, en este caso, los juegos de expresión corporal.

En estos juegos, la figura del educador es fundamental para organizar, centrar, conducir y sobre todo, transmitir motivación e ilusión. Sin embargo, como se ha dicho con anterioridad, es necesario que en el área de la expresión el niño adquiera unas aptitudes libres y naturales. El apoyo del educador es importante, pero nunca ha de ejercer presión en el niño, sino debe orientarlo para que encuentre sus propios recursos y, de esta manera, pueda trabajar al máximo sus posibilidades expresivas.

El educador debe exponer claramente el objetivo y la mecánica del juego para facilitar la comprensión por parte del niño, aunque siempre existe la posibilidad de que el objetivo del juego sea modificado. A partir de la propuesta del educador, los niños pueden crear su propia historia, por ejemplo convertirse en elefantes cuando el educador les ha pedido que simulen los pasos de un gigante. La espontaneidad es básica para aprovechar al máximo estos juegos de expresión corporal, por lo que el educador debe saber recoger la sugerencia de los niños y transformarla en una nueva propuesta.

Juego de Mímica y Gestos

La imaginación, la imitación y la recreación de hechos cotidianos establecen una relación inseparable entre el niño y el juego.

Los juegos de mímica y gestos permiten trabajar la capacidad de representación de vivencias, sensaciones, experiencia y sentimientos, así como otras aptitudes como la identificación, la creatividad, la memoria, la observación o el conocimiento del cuerpo y del espacio. Asimismo desarrollan la expresión a través del gesto, la interpretación de mensajes gesticulares (mímica), la imitación de acciones cotidianas o inventadas, la comprensión y manifestación de mensajes corporales y dramatización. Todo ello favorece la definición de la propia identidad del niño, tanto a nivel individual como social.

Jugar con el ritmo

Jugar con elementos rítmicos permite que el niño desarrolle experiencias perceptivas motrices que amplían su conocimiento global de la expresión corporal.

Una educación rítmica bien orientada favorece la adquisición paulatina del sentido del tiempo, de la velocidad, del espacio y de la duración de los movimientos.

Si se trabaja con una noción de ritmo amplia, el niño puede aprender a enriquecer su entorno sonoro, a aumentar su expresión gestual, a tomar conciencia de sus posibilidades rítmicas y corporales, y ampliar las relaciones con sus compañeros, aprovechando el juego para expresarse y comunicarse.

Sin embargo, para trabajar con el ritmo es necesario pensar con antelación que espacio es el óptimo para la realización del juego y que material se va a necesitar para llevarlo a cabo. En este sentido interesa que el espacio escogido sea amplio y que tenga una buena capacidad sonora; así, se podrá conseguir la máxima expresión gestual.

El educador y el ritmo

La figura del educador es fundamental en cualquier tipo de juego para proponerlo, centrarlo y conducirlo. Además, debe saber adaptar el juego a las necesidades del grupo y conseguir que sus miembros expresen en voz alta las vivencias experimentadas para que todos aprendan de las sensaciones de los demás.

En relación al ritmo, es interesante que el educador analice con los niños la evolución del juego para poder relacionarlo con otras formas de expresión.

El educador no debe olvidar en ningún momento que el niño es un participante voluntario del juego y que debe dejar que desarrolle su iniciativa, su imaginación y su creatividad. Solo así las conclusiones obtenidas le serán realmente de provecho.

Rondas

Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen.

Cuando los niños giran, cruzan, caminan de lado, dan una media vuelta y una vuelta entera, están realizando movimientos que exigen equilibrio, coordinación psicomotriz. Al formar una ronda aprenden a relacionar su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

Al cantar, reír y jugar en las rondas el niño expresa de modo espontáneo sus emociones, vivencias, sentimientos e ideas, a la vez que se familiariza con los juegos y rondas tradicionales de su entorno.

Otra de las funciones básicas que el niño desarrolla al cantar y mover su cuerpo siguiendo sonidos y ritmos, con pausas y contrastes, es su aptitud rítmica. El ritmo es tan importante en el niño porque le permite ejecutar danzas, juegos, canciones, e incluso expresarse rítmicamente en el lenguaje oral, que luego será escrito. El ritmo estará presente en el aprendizaje de la lecto-escritura, cuando separe sílabas, cuando forme palabras, cuando reconozca las sílabas tónicas.

La importancia de las rondas y los juegos tradicionales en la primera infancia

Las rondas infantiles y los juegos tradicionales nos hacen recordar aquella época de nuestra infancia cuando éramos muy pequeños y nos tomábamos de la mano formando una ronda, girábamos y cantábamos con la alegría que el canto y el juego pueden provocar en un niño.

Una buena maestra Parvularia, sabe que el juego para el niño es como el trabajo para un adulto. Es la reafirmación de su yo y la puerta que abre el conocimiento del mundo que le rodea, el juego es el puente que le lleva a relacionarse con los otros.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de “buenas educadoras” porque atiborran a sus alumnos con conocimientos intelectuales desde temprana edad, porque les apresuran a leer, a sumar y restar desde los cinco años.

Es sumamente preocupante ver a los orgullosos padres que consideran a sus hijos más inteligentes porque recitan de memoria los números, las letras, sin embargo, no se dan cuenta de que la intelectualización forzada desde tan temprana edad provoca el mismo efecto que madurar una fruta a la fuerza.

Es verdad, que un niño puede aprender todo lo que le enseñen desde muy pequeño, pero no olvidemos que cada cosa tiene su tiempo, y que un niño de edad preescolar debe jugar y cantar, actividades suficientes para aprender lo que necesita a esta edad.

En el preescolar el niño debe aprender a relacionarse, desarrollar hábitos de aseo, de trabajo, aprender a ser ordenado, a esperar su turno, a compartir, a ser grato con los demás, cosas básicas para toda su vida.

La maestra que juega con sus estudiantes fortalece la relación con ellos, los conoce de mejor manera, y tiene a su favor la confianza y el amor de sus alumnos que aceptarán gustosos, después de jugar, trabajar en el interior del aula.

Las rondas infantiles y el juego, no sólo dan alegría, lo cual de por sí es ya suficiente justificativo para que una maestra no deje de realizarlos como parte fundamental en su trabajo cotidiano, sino que fortalecen destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros siete años de vida. Veamos cuáles son éstos:

Juego: el método por excelencia

El juego es la vida de los niños. Ellos desarrollan todo su potencial a través del juego, por medio de él, los párvulos se relacionan con su medio y aprenden, organizan su realidad y se comunican libremente.

El juego tiene un fin en sí mismo. Va acompañado de sentimientos de alegría, satisfacción, tensión. Como tal, es una acción seria, con reglas, en la que los pequeños dramatizan, por ejemplo, el trabajo de los adultos, manifestando además su fantasía e imaginación.

¿Qué consideraciones tomar en cuenta para trabajar con los niños y niñas?

- Partir de vivencias, experiencias y conocimientos, de su medio histórico, social y cultural.
- Conocer las características y fortalezas, necesidades e intereses del grupo con el que se va a trabajar.
- Posibilitar todas las experiencias de sensibilización con el medio social y natural; la manipulación y experimentación de objetos concretos; la audición e identificación de sonidos del medio, de música de todos los ritmos, la experiencia sensorial: vista, oído, gusto, tacto, olfato.
- Realizar preguntas a partir de las actividades que los niños y niñas están haciendo, a fin de ayudarlos a ampliar su aprendizaje.
- Tener presente que los niños y las niñas aprenden más allá de lo que uno piensa, si se les da la oportunidad de apoyo.
- Libertad para elegir los objetos. Los materiales deben tener fuertes características visuales, táctiles, sonoras, olfativas, gustativas, sensitivas, de movimientos, aprendizaje y deben ser manejados libremente por los niños.
- Cuando los niños trabajan con masa, pintura, etc.; deben empezar por familiarizarse con el material. Durante el trabajo deben poder expresar sus percepciones, sentimientos y pensamientos.

Materiales de aprendizaje que debe utilizarse en los rincones

Los materiales de los rincones, centros o zonas se seleccionan de acuerdo a la experiencia de aprendizaje, a las necesidades, intereses y fortalezas de los niños y niñas y a su cultura.

❖ **Centros, rincón de hogar.**

Debe tener ; Disfraces, ollas, platos, cubiertos, frutas, verduras, cocina, cama, muñecas, sillas, mesa de comedor, sala, mesa de planchar, planchas, canastas, estanterías entre otras.

❖ **Centro, rincón de lectura y escritura creativa.**

Debe tener; Estantes, tableros, títeres, cuentos pequeños y gigantes, poesías, adivinanzas, trabalenguas, carteles, revistas, periódicos, papeles grandes, lápices de cera (crayones), pintura, masa, lotería. Domino, encajes de secuencia, plantillas con letras y dibujos, grabadora, casetes, entre otros

❖ **Centro, rincón de ciencias-**

Al utilizar el material de medio, los niños aprenden a valorar lo que les rodea, dicho material permite además, nuevas experiencias de aprendizaje.

Recipientes con agua, arena, tierra; delantales plásticos o camisetas viejas para cubrir la ropa; frascos de plástico de diferentes tamaños y formas, baldes y esponjas; sorbetes , corchos, madera, anilinas de colores , juguetes de plásticos , pala , rastrillos, objetos livianos, objetos pesados , sogas de cabuya para medir, harina, sal, azúcar: plantas, hojas , semillas de diferentes tamaños y colores como maíz, frejoles, pepas de eucalipto, vainas de acacias: piedras de diferente tamaños : lupas, larga vistas, embudos, cedazos de huecos finos y gruesos, cernidores, goteros, balanza, paletas, papel periódico, rompecabezas con motivos de la naturaleza , papeles grandes (si es posible medio o cuarto de pliego), lápices de cera, pintura de dedos, masa; el huerto, tarrinas para sembrar, etc.

❖ **Centros, rincón de relaciones lógico – matemáticas.**

Cubos de diferentes tamaños, palos, semillas, sogas de diferentes grosor, pedazos de manguera cortados para hacer collares, fideos macarrones, telas de diferente color y tamaño, pelotas de diferente tamaño, materiales para construir, papel grande, crayones, pinturas, numerales grandes de lija, calendario para contar los días de la semana y el mes, rompecabezas, loterías, domino, encajes, entre otro

Todos los centros, rincones o zonas, con la mediación del educador, posibilitan el desarrollo del lenguaje, la motricidad fina, las percepciones y sensaciones, la afectividad, la socialización, el razonamiento, la habilidad para relacionar, experimentar crear, predecir, medir, pesar, diferenciar tamaños, colores, formas, resolver problemas buscando diferentes caminos.

Valores de respeto solidaridad, cuidado del medio ambiente- separación de basura y reciclaje.

En cada niño se acentúan de diferente manera los aprendizajes, de acuerdo a factores que ya hemos mencionado.

¿Cómo organizarse para jugar en centros, rincones zonas?

- Los centros, talleres, rincones o zonas pueden ordenar y preparar con los niños y niñas en espacios abiertos o cerrados de acuerdo a las posibilidades.
- Los centros, talleres, rincones o zonas pueden crearse de acuerdo a las necesidades e intereses, fortalezas de los niños y niñas y de acuerdo a las experiencias de aprendizaje que se vaya a trabajar.
- Deben elaborarse, con los niños y niñas, los carteles que indiquen el nombre de los diferentes elementos que se encuentran en espacios de aprendizaje.
- Deben proponerse experiencias de experimentación
- Deben proponerse actividades de cocina como hacer ensaladas de frutas de verduras, hacer galletas u otras.

- Para iniciar el juego, el educador invita a los niños y niñas a sentarse en el suelo. Conversar con ellos sobre las normas: respetar durante la experiencia de aprendizaje; o dejando el material utilizado al terminar; decir por favor cuando piden un material a los compañeros; compartir lo que se ha realizado en cada espacio las demás que sean necesarias.
- Si se va a trabajar con se deberán preparar varios rincones por ejemplo; dos de arte y dos de construcción.
- El educador debe anotar los nombres de los niños y niñas que escogieron cada taller, rincón o zona o centro; las actitudes y palabras que utilizan durante la experiencia; la forma en que realizan las actividades.
- El educador debe estar muy atento a todo lo que ocurre en cada rincón e intervenir , si es necesario por medio de preguntas que ayuden a los niños y niñas a ampliar su aprendizaje; ¿ que pasara si mezcla la harina con el agua ; el color azul con el rojo?.

4.4 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo general

Diseñar una guía didáctica para que el docente adopte el juego como metodología de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo integral de niños/as de 4 a 5 años.

Objetivos específicos

1. Concientizar a los docentes acerca de la importancia que tiene el juego como metodología de trabajo para niños /as de 4 a 5 años.
2. Seleccionar teorías y juegos didácticos que integran la guía metodológica para el adecuado uso de los docentes
3. Diseño de una guía práctica de enseñanza con estrategias que permita expresar auténticas vivencias educativas mediante el juego.
4. Construir una guía metodológica basadas en juegos para el desarrollo integral de niños de 4 a 5 años

4.5 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

El presente documento ofrece una propuesta de materiales lúdicos didácticos que constituyen una alternativa para que los docentes de educación inicial de niños de 4 a 5 años, puedan desarrollar sus capacidades en la producción y manejo de materiales didácticos para la institución educativa, como el adecuado uso de las misma en logro de los aprendizajes que ayuden a mejorar la calidad del servicio educativo en la Unidad Educativa Ciencia y Fe.

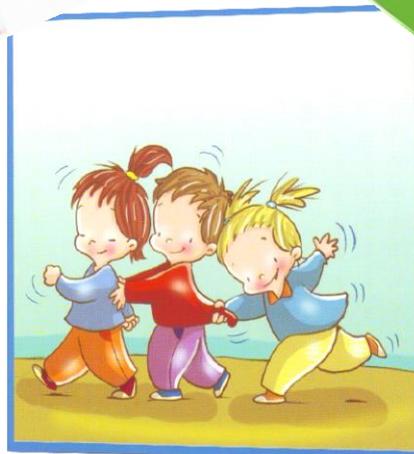
La guía metodológica lúdica para niños de 4 a 5 años consta de 8 tipos de juego

- ❖ Juegos del método froebeliano
- ❖ Juegos gimnásticos; gimnasia de manos, charlas y dramatización
- ❖ Juegos de enseñanza aprendizaje: expresión oral, juegos de palabras,
- ❖ juegos lógico matemáticos.
- ❖ Juegos de postura corporal
- ❖ Juegos de mímica y gestos
- ❖ Juegos de ritmo
- ❖ Juegos de memoria
- ❖ Juegos al aire libre.

Cada actividad consta de juegos según su clasificación, las mismas que constan de objetivos didácticos, espacio, materiales y desarrollo de la actividad imágenes de guía para identificar el juego.

GUÍA METODOLÓGICA DE

JUEGOS PARA EL DESARROLLO INTEGRAL



PARA NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS

JUEGOS DEL METODO FROEBELIANO

JUEGOS GIMNASTICOS GIMNASIA DE MANOS CHARLAS Y DRAMATIZACION

OBJETIVO:

Estimular al niño con actividades prácticas para ayudar a descubrir y experimentar y desarrollar el entendimiento.

JUEGOS GIMNASTICOS

Objetivo didácticos: reconocer las partes del cuerpo de manera activa por medio de la mímica.

SONIDOSDEMICUERPO

Espacio: salón de clase

Materiales: el cuerpo

Desarrollo:

Con las manos plas, plas, plas

Con los pies taptaptap

La cintura clic cliclic

La cabeza nicnicnic.

MARIONETAS APRENDICES

Espacio: en el patio

Materiales: una marioneta de hilos.

Desarrollo:

- Los participantes se dispersan por el espacio de juego.
- De una caja, el educador extrae la marioneta, la coloca en posición vertical y empieza a tirar de los hilos.
- Los niños están muy atentos a los movimientos del muñeco: primero mueve la cabeza, después un brazo, luego el otro, ahora una mano, la otra, un pie, el otro.....
- A medida que el educador va moviendo las diferentes partes de la marioneta, los niños la imitan, y así hacen un recorrido por las partes de su cuerpo.

¡QUE NO QUEDE NINGUNA PARTE SIN MOVERSE!

GIMNASIA DE MANOS

Está dividida en 4 dones:

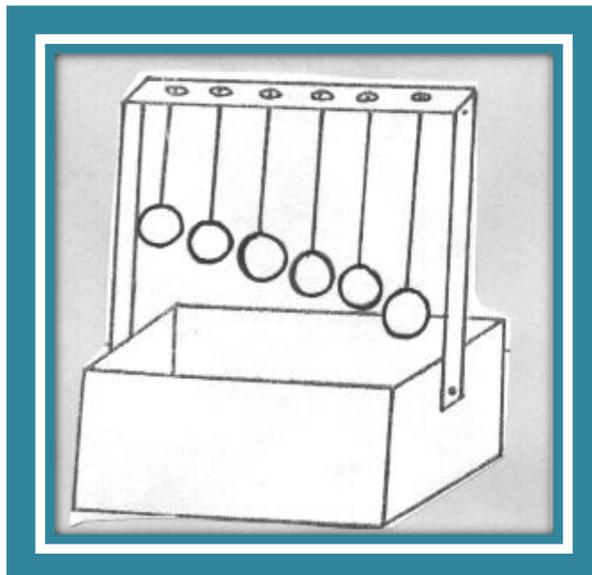
PRIMER DON

Objetivo: Identificar color, tamaño; estimular sensaciones táctiles y térmicas.

Espacio: en el aula

Materiales: Consiste en una caja prismática que contiene 6 Pelotitas de goma forradas de lana de diferentes colores primarios y Secundarios.

Desarrollo: la maestra pone en una caja pelotitas de varios colores, los niños en forma ordenada sacan las pelotitas del color que indica la muestra y la ponen en la caja.



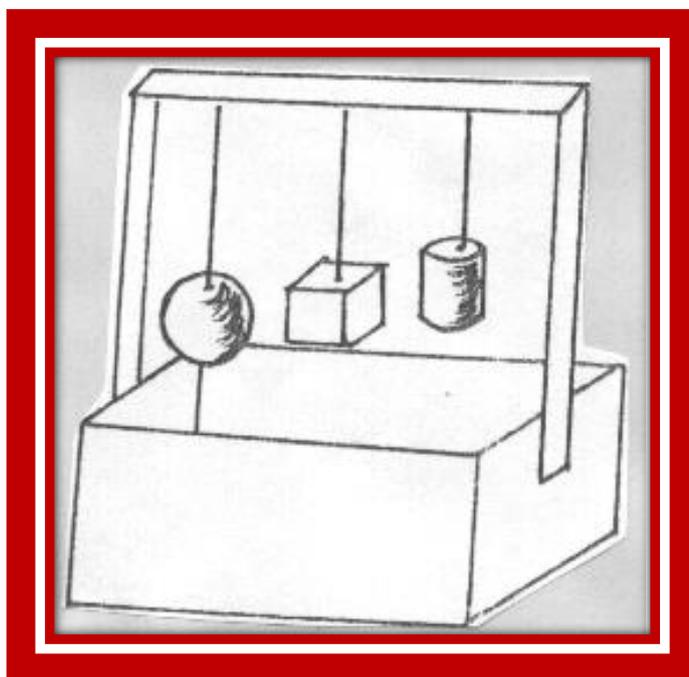
SEGUNDO DON

Objetivo: Discriminar forma, peso, color y tamaño.

Espacio: en el aula

Materiales: Consiste en una caja igual a la del Primer Don, pero contiene una esfera, un cilindro y un cubo de madera. Todos los objetos llevan ojales o presillas, pero sólo los dos últimos están perforados.

Desarrollo: la maestra tiene una caja de diferentes objetos de formas y tiene que escoger la forma que corresponde y ponerlas en la caja que tiene las muestras.



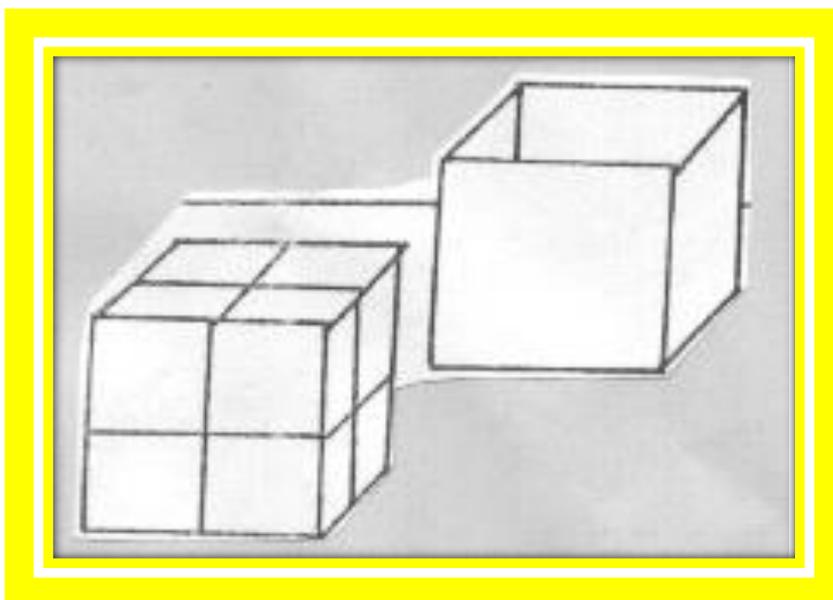
TERCER DON

Objetivo Didáctico: Discriminar semejanzas y diferencias de forma, color y tamaño.

Espacio: Amplio

Materiales: Consiste en una caja cúbica que contiene 8 cubitos iguales logrados con cortes hechos en las tres dimensiones por la Mitad del cubo.

Desarrollo: la maestra entrega a sus alumnos los cubitos para que separen según su color.



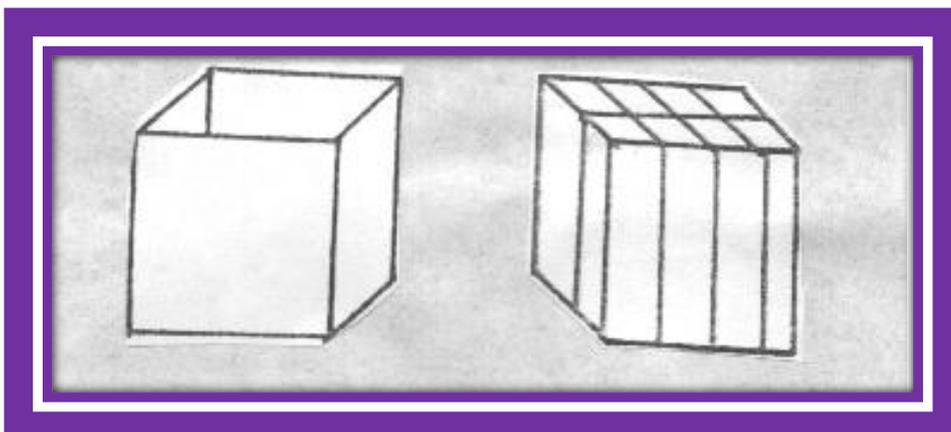
CUARTO DON:

Objetivo Didáctico: Discriminar semejanzas y diferencias de forma, color y tamaño.

Espacio: en el aula

Materiales: Consiste en una cajita del mismo tamaño que la del Tercer don, cortada una vez verticalmente y tres veces horizontalmente de modo que quede dividido en 8 prismas y ladrillos rectangulares.

Desarrollo: la maestra entrega a sus niños los cubitos para que los niños discriminen según el color y la forma.



CHARLAS Y DRAMATIZACION

- CHARLAS SOBRE LOS DIAS DE LA SEMANA

Objetivos didácticos: trabajar conceptos temporales sucesivos.

Número de participantes: se forman grupos de seis niños

Espacio: amplio

Desarrollo:

- Se da a cada niño el nombre de un día de la semana.
- Para el domingo se reserva una acción colectiva.
- El educador empieza a dar las instrucciones pertinentes.

¡LUNES, DE PIE!

¡MARTES, A SALTAR!

¡MIERCOLES, AGACHADO!

¡EL JUEVES QUE LEVANTE LOS BRAZOS!

¡VIERNES, A GRITAR!

¡SABADO, A CANTAR UNA CANCION!

¡Y DOMINGO.....! ¡CANTEMOS TODOS!



DRAMATIZACION

- EL BOSQUE ENCANTADO

Objetivo didáctico: fomentan la imaginación y despertaban el interés por la vida y la naturaleza.

Material necesario: arboles, matorrales realizados en cartón y pintados con colores alegres, disfraz de (pajaritos, caracol, sapo, mariposa y de Ada) que se pueden confeccionar con papeles de colores.

Espacio: amplio

Desarrollo: El hada se sitúa en un extremo de la parte delantera del escenario para poder dirigirse al público sin interferir en la actuación del resto de sus compañeros;

“Hace mucho, mucho tiempo, existía un hermoso bosque que perdió la alegría por una terrible maldición, y con él, sus habitantes (los pajaritos, los caracoles, los sapos y las mariposas) también perdieron sus habilidades”.

Cada vez que nombra a uno de estos animales , quien lo personifique debe adelantarse y mostrar sus pérdidas ; los pajaritos enseñan al público que pueden agitar sus alas , pero que no puede cantar(mueve la boca, abriéndola y cerrándola , pero no sale ningún sonido); los sapos salen caminando y muestran que ya no pueden saltar; las mariposas demuestran que ya no pueden agitar sus preciosas alas, y por último, los caracoles enseñan que no pueden esconderse en su bonito caparazón .

El Ada continúa explicando esa fantástica historia:"(...) un día, el gran bosque me llamo y, muy triste, me conto el terrible sucesos .sin pensarlo dos veces, decidí ayudar a esos animales y volver la alegría a aquel bosque encantado".

El Ada se dirige a los animales, que están agarrados de la mano formando hilera, uno al lado del otro, y con su varita mágica roza la parte del cuerpo que cada uno tiene afectada. De pronto, todos los animales recuperan su habilidad.

Así se acaba la historia y todos los personajes saludan al público alegremente.



• EL PEQUEÑO TEATRO

Objetivo: didáctico: Fomentan la imaginación y despertaban el interés por la vida y la naturaleza.

Material necesario: cartón pintado de sol y árboles, túnicas y gorros de papel

Espacio: amplio

Desarrollo:

Los decorados del espectáculo representado se realizan con cartón pintado; el sol amarillo lo sujeta por detrás un niño, y los arboles marrones y verdes lo sostienen seis niños. El resto de niños son los actores y van vestidos con una túnica de papel de distintos colores y con un sombrero de papel de periódico pintado del mismo color que la túnica.

En el fondo del escenario se colocan el sol y los árboles, cuando suena la música, los actores se ponen en fila, uno detrás del otro y marchan siguiendo el ritmo e imitando los pasos de un soldado. A continuación, se oye el ruido del viento y los árboles y el sol empieza a balancearse, mientras que los niños rompen la fila y corren por el escenario. Cuando para el sonido del viento, los niños forman otra vez la fila, ahora uno al lado del otro y se numeran en voz alta. Al final, los árboles y el sol se adelantan hasta la fila de niños, se dan todas las manos y saludan efusivamente al público.



- **QUE DIVERTIDO ES EL CIRCO**

Objetivo didáctico: fomentar la imaginación

Material necesario: Ropa de payaso realizada con papel, pinturas, nariz de payazo, cuerdas.

Espacio: Amplio

Desarrollo:

Dos payasos salen al escenario y dejan en el suelo una cuerda en línea recta. Saludan cómicamente al público y se marchan. Suena música circense, aparecen los equilibristas con los brazos en cruz y empiezan a caminar por encima de la cuerda como si mantuvieran el equilibrio. A continuación saludan con elegancia y luego se marchan alegremente. Vuelven a salir los payasos corriendo y simulando que tropiezan unos con otros, hasta que uno exclama: ¡MI NARIZ DE PAYASO! Y todos caminan preocupados buscando la nariz. Suena otra vez la música circense y salen los equilibristas, cada uno con una nariz de payaso en un dedo. Al ver narices, los payasos se colocan en hilera, uno al lado de otro, para que los equilibristas vayan poniendo su nariz.

Para finalizar la actuación, se agarran todos de las manos, saludan al público y al son de la música, marchan saludando con una mano y después con la otra.



JUEGOS ENSEÑANZA APRENDIZAJE

EXPRESION ORAL

JUEGOS DE PALABRAS

JUEGOS LOGICA MATEMATICA

OBJETIVO:

Afianzar de manera atractiva los Conceptos, procedimientos y actitudes contempladas en el programa.

EXPRESION ORAL

• CANCIÓN DE LAS VOCALES

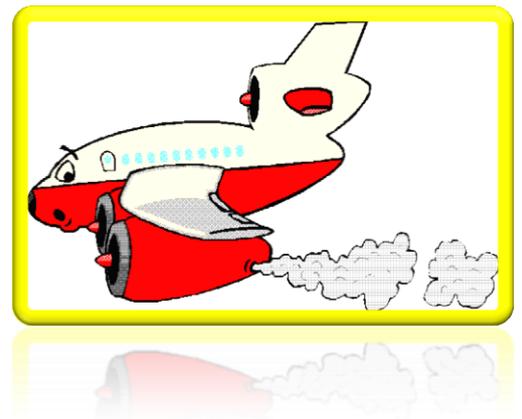
Objetivo:- Desarrollo del vocabulario dando énfasis a la pronunciación y vocalización de las vocales en mención, y al mismo tiempo fomentar el conocimiento de la misma.

Espacio: se puede realizar un espacio abierto o también el salón de clase.

Desarrollo: la maestra se sienta con los niños en un lugar agradable y canta junto con ellos mostrando una lámina.

“A”

// Vamos al avión//
Que tenemos que volar
Volar por los aires y después aterriza.
A aaaaaaaa el avión volando está
Yo no sé si subirá o de pronto bajará



“E”



// Que salga el enano//
Que lo quiero ver bailar
Después formaremos
Una torre de papel
E eeeeeee el enano
Dibujo una e
La colita ya se fue

“I”

//Vamos a la iglesia//
Que tenemos que orar
Después formaremos una
Ronda y nada más
I iiii a la iglesia yo me fuí
La verdad que me perdí



“O”

//Que salga el osito//
Que lo quiero ver tocar
Después formaremos una orquesta
Y nada más
O oooooo el osito se
Escapo yo no se esté
Ojito no lo vio.

“U”

//Comamos las uvas//
Que me trajo mi papá
U uuuuuu estas uvas
Me pidió Lulú



• EL BAILE DE LAS VOCALES

Salió la **A** salió **A** No sé a dónde va
Salió a comprar regalos a su mamá
Salió la **A** salió la **A** no sé a dónde fue
Fue con su tía Martha a tomar te

Salió la **I** salió la **I** y yo no la sentí
Fui a comprar un puntito para mí

Salió la **O** salió **O** y casi no volvió
Se fue a comer tamales y engordo

Salió la **U** salió la **U** y que me dices tu
Se fue en su bicicleta y llegó al Perú

JUEGO DE PALABRAS

Objetivo Didáctico:- Desarrollo del vocabulario, imaginación, esquema corporal, mejorando el vocabulario al hacer repeticiones consecutivas de consonantes dobles y fuertes.

Número de participantes: ilimitado

Espacio: salón de clase.

Desarrollo: la maestra sienta a sus alumnos, repite muy despacio una y otra vez, luego hace que los niños repitan cuando ya han ensayado por varias ocasiones los niños lo harán más rápido.

TRABALENGUAS



El perro de san roque
No tiene rabo, por que
Ramón Rodríguez se lo robado

Corazón de chiri chispa
Ojos de chiri chispe
Tú me dense chiris paste
Yo te deseen chispare



Si pancha plancha

Con cuatro plancha

Con cuantas planchas

Plancha plancha.



Sapito supón

Ponte el calzón

No puedo ponerme

Porque estoy pipón.

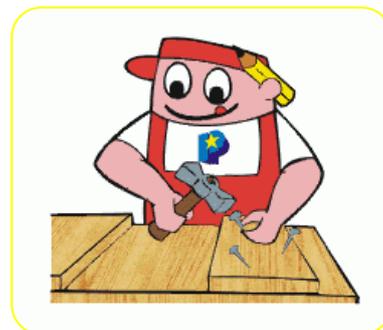


Pablito clavo un clavito

Encima de otro clavito

Que clavo Pablito

Un clavito



JUEGOS LÓGICA - MATEMÁTICA

• ENTRE DOS LINEAS

Objetivo didácticos: trabajar nociones afuera – adentro, mantener el control del equilibrio en una superficie plana delimitada

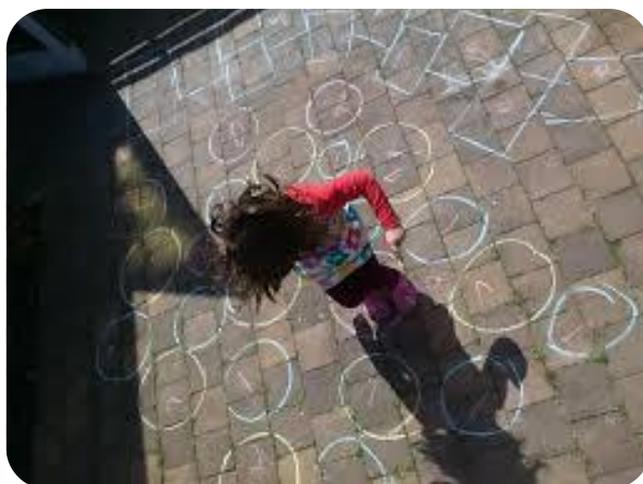
Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Cinta adhesiva

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- Con cinta adhesiva, el educador marca el centro del espacio de juego un circuito con dos líneas de unos 20 cm de separación.
- Uno a uno, los niños circulan por el interior del circuito evitando pisar las dos líneas que lo delimitan.
- Una vez que todos han corrido por el circuito, se repite la acción caminando hacia atrás.
¡Ahora de espaldas!
- Los niños que esperan su turno deben guiar al compañero que recorre el circuito dando instrucciones en voz alta :
¡No te salgas fuera! ¡Cuidado que se acerca la curva! ¡Stop! ¡Ya has llegado al final!



- **JUEGO DE SIMON DICE**

Objetivos didácticos: Mantener la concentración en los participantes

Número de participantes: Es un juego para tres o más personas.

Espacio: amplio

Desarrollo:

Uno de los participantes es llamado SIMON es decir el que dirige la acción. Los otros deben hacer lo que simón dice.

El truco está en la frase mágica que es (Simón dice). Si Simón dice salta, los jugadores deben saltar o quedan eliminados. Si Simón dice (salta), no deben saltar o quedaran eliminados igualmente. En general, es el espíritu de mandato lo que importa, no las acciones; si Simón dice (Simón dice que toques la punta del pie), el jugador debe demostrar solamente que está intentando tocar sus dedos del pie. Lo que se pone en juego es la capacidad de distinguir entre las peticiones validas e invalidas, más que demostrar la capacidad física de hacerlo. Es tarea de Simón intentar conseguir que cada uno quede fuera lo más rápidamente posible, y es trabajo de cada uno permanecer dentro tanto tiempo como sea posible. El último de los seguidores de Simón en mantenerse gana.



- **FRIO O CALIENTE**

Objetivo didáctico: desarrollar la noción de espacio cerca y lejos

Número de participante: ilimitado

Espacio: salón

Material: canica u otro objeto.



Desarrollo:

- Un niño abandona la habitación
- El otro niño esconde la canica o cualquier otro objeto en un rincón del salón o habitación.
- El otro regresa y los demás le guían hacia el objeto escondido gritándole > frio, frio> o ¡te congelaste! Cuando está muy lejos del objeto y – caliente, caliente, más caliente, te quemas>> hasta el niño encuentra el objeto.
- El otro designa un sustituto

• PAPA CALIENTE

Número de participante: ilimitado

Objetivo didáctico: a través del juego simbólico el niño aprenderá la noción frío caliente.

Espacio: salón

Material: canción, tambor, disco, pelota o por qué no una papa.



Desarrollo:

- Utiliza el tambor o disco a modo de señal para el inicio y final del juego.
- Todos se sientan en un círculo y se pasan la papa caliente hasta que cese la música.
- El juego continúa hasta que todos los niños excepto el ganador ha quedado eliminados.

- **HOKEY POKEY**

Objetivo didáctico: lograr interiorizar en el niño su noción espacial.

Número de participante: ilimitado

Espacio: salón de clases

Material: una grabadora y todo el cuerpo.

Mano derecha adentro,
Mano derecha afuera,
Mano derecha adentro,
Y comiéndala a agitar
Baila el "hockeypokey"
Y comienza a girar



Desarrollo:

Después de hacer la canción con la mano derecha, harás la mano izquierda, luego el pié derecho, después el izquierdo, más tarde la cabeza y por último, y esto es la mejor parte, pondrás todo tu cuerpo. (Al decir harás el "hockeypokey" pondrás tus manos en alto mientras das la vuelta moviendo todo el cuerpo con entusiasmo. Imagínate a todo el mundo que está aquí bailando con todas sus fuerzas y podrás imaginarte lo que estaba ocurriendo en la lección.

• LETRERO DE COLORES

Objetivo didáctico: identificación de colores.

Número de participante: grupos de cinco niños.

Espacio: salón

Material: papel grafo, crayolas, hojas.



Desarrollo:

Dele a cada niño un pedazo de papel de construcción o de cartón fino y muchas crayolas de diversos colores. Pídale que coloreen el papel una y otra vez con diferentes colores, llenando todo el papel y poniendo los colores uno sobre el otro. El último color a ponerse es el negro. Al terminar de colorear, los niños usarán un bolígrafo o palillo de dientes para dibujar una flor, pelota, etc. Y todos los colores pintados debajo saldrán a través de la escritura de las palabras. Cuelgue los papeles en la pared o la puerta.

Y pregunte al niño que colores utilizo.

EL TESORO ESCONDIDO

Objetivo didáctico: Identificar nociones de espacio

Número de participantes: ilimitado

Materiales: cajas y golosinas

Desarrollo:

Dentro de la sala se esconderá una caja que contiene un tesoro(algunas propuestas son dulces o juguetes de regalo para los párvulos), los niños recibirán diferentes indicaciones basadas solamente en los términos “cerca de.....” y “lejos de” que los ayudara a encontrarlo.



JUEGO DE LOS PALITROQUES

Objetivo de la actividad: Aprender a discriminar los colores

Número de participantes: ilimitado

Espacio: Amplio

Desarrollo:



Los niños se ubicaran cerca o lejos de los palitroques según la instrucción que reciban de su maestra y deberán lanzar una pelota intentando botar el palitroque de color que le indique su maestra. Ganará el niño que más palitroques bote, según el color indicado.

• SERVILLETAS AL GALOPE

Objetivos didácticos: Discriminar los colores y mejorar el nivel de equilibrio.

Número de participantes: se forman parejas

Material necesario: un silbato, cuatro bolsas para colgar del cuello y servilletas de colores (verde, amarillo, rojo y azul).

Espacio: amplio



Desarrollo:

- Se forman parejas y cuatro de ellas se reparten por el área de juego.
- A cada uno se le adjudica un color; verde, amarillo, rojo o azul.
- Un niño de la pareja se coloca a cuatro patas, y el otro se le pone encima a horcajadas, con una bolsa colgada del cuello.
- El educador distribuye las servilletas de colores por el suelo del espacio
- Cuando suena el silbato, las parejas empiezan a desplazarse, y el niño que hace el jinete intenta agarrar las servilletas de su color y meterlas en la bolsa que lleva en el cuello.
- Cuando vuelve a sonar el silbato, cesa la acción y cada grupo, con la ayuda del educador, cuenta las servilletas.
- Si el jinete cae al suelo, queda eliminada la pareja.

• OSITO CHIQUITITO

Objetivo didáctico: ejercita y toma conciencia de nociones espaciales básicas: adentro-afuera, cerca-lejos, arriba-abajo, delante-detrás. Al girar hacia la derecha, al girar a la izquierda, está reforzando su noción de lateralidad en relación con su propio cuerpo y con el de los compañeros.

Materiales: su cuerpo.

Espacio: Amplio o en el salón de clases.



Desarrollo: la maestra guía a los niños en un baile y los niños repiten la acción.

Yo tengo un osito chiquitito
Al osito le gusta jugar
Y jugamos a las escondidas
Uno dos... un...Dos... Tres donde esta
Se fue para arriba
Se fue para un abaja

Se fue para un lado
Se fue para el otro.... Se fue para arriba

Yo tengo un osito chiquitito
Al osito le gusta jugar
Y jugamos a las escondidas
Uno dos... un...dos... tres donde está.

JUEGOS DE POSTURA

CORPORAL

Objetivo:

Facilitar la evolución del desarrollo de la educación psicomotriz del niño.

SIN MANOS

Objetivos didácticos: Trabajar el equilibrio sobre un punto y la habilidad motriz.

Número de participantes: Ilimitado.

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- Los niños se sientan en un semicírculo en el centro del espacio de juego.
- A una orden del educador, cruzan las piernas y se quedan sentados en esta posición.
- A continuación, deben intentar levantarse, lentamente, sin apoyar las manos en el suelo.
- Si al incorporarse pierden el equilibrio y tocan el suelo con las manos, tienen que empezar de nuevo.
¡Probemos hasta conseguirlo!



PIERNAS INVISIBLES

Objetivos didácticos: Trabajar la verticalidad del cuerpo en el desplazamiento por el espacio.

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Música alegre

Espacio: Amplio y o exterior

Desarrollo:

- Los participantes, sentados en semicírculo, escuchan atentamente la música que pone el educador.
- Después se levantan y forman una fila, uno detrás de otro.
- Cuando vuelve a sonar la música, se agarran por la cintura y siguiendo el ritmo, caminan por el espacio.
- Cuando cesa la música, siguen agarrados pero con una nueva dificultad: a la pata coja.

¡El pie izquierdo no puede tocar el suelo!

- Suena otra vez la música y. al ritmo, intenta avanzar con una sola pierna.

El niño que ponga tres veces los pies en suelo queda eliminado



EL REY DEL EQUILIBRIO

Objetivos didácticos: tomar conciencia del equilibrio del cuerpo.

Número de participante: Ilimitado

Material necesario: tiza o cinta adhesiva

Espacio: amplio

Desarrollo:

- El educador traza una línea recta en el suelo de espacio de juego con tiza o con cinta adhesiva.
- Los participantes forman una fila, uno detrás de otro.
- Uno a uno, intentan andar por encima de la línea, colocando un pie delante del otro, de manera que el talón del pie de delante toque la punta del de atrás.



EL DESFILADERO

Objetivos didácticos: Reforzar la coordinación de movimientos y desarrollar la capacidad de concentración.

Número de participantes: ilimitado

Material necesario: Un banco y dos colchonetas

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- El educador coloca el banco en el centro del espacio de juego y a los lados dispone unas colchonetas como protección
- Los participantes forman una fila, uno detrás de otro.
- A una orden el educador, el primer niño de la fila se sube al banco, pone los brazos en cruz y camina por encima.
- Uno detrás de otro, todos realizan la misma acción.
- Se repite el ejercicio, pero esta vez deben desplazarse a gatas por encima del banco.



SILUETAS DE PAPEL

Objetivo didácticos: Observar las partes simétricas del cuerpo.

Númerode participantes: se forman grupos de cuatro niños

Material necesario: Papel de embalar de 1,50 m de ancho por tantos metros de largo como participantes, rotulador negro y cuatro lápices.

Espacio: Amplio

Desarrollo:

El educador divide el papel de embalar en tiras de 4 m y las reparte por el suelo del espacio.

Encima de cada trozo, se colocan cuatro niños con las piernas y los brazos un poco separados.

El responsable dibuja la silueta de cada uno con el rotulador.

Lentamente, se levanta y observan las diferencias entre los cuerpos dibujados.

A continuación, el educador entrega un lápiz a cada niño, y estos trazan una línea que dividida por la mitad, de arriba abajo, la silueta de su cuerpo.

¿Cuál es el eje imaginario de nuestro cuerpo?

Finaliza el juego cuando todos los grupos han hallado el eje de su silueta.



LOS CABEZONES

Objetivos didácticos: trabajar la acción sobre un objeto y la habilidad motriz.

Número de participantes: Ilimitado.

Material necesario: tantas pelotas medianas y pequeñas como parejas y un pandero.

Espacio: Amplio y/o abierto.



Desarrollo:

Los niños se organizan por parejas y se sostienen la pelota pequeña con sus frentes.

Siguiendo el ritmo del pandero, caminan por el espacio de juego procurando que no se les caiga la pelota.

A continuación, la deja en el suelo, y el educador les entrega otra de tamaño mediano.

Se la colocan entre las dos barrigas y caminan libremente por el área, siguiendo el ritmo del pandero e intentando que no se les caiga.

LA VELA

Objetivos didácticos: Reconocer una parte determinada del cuerpo y su funcionalidad, trabajar la respiración

Material necesario: una vela

Espacio: amplio

Desarrollo:

- Los participantes se sientan en el suelo formando un círculo.
- El educador se sitúa en el centro del círculo y muestra a los niños como al taparse uno de los orificios de la nariz solo sale aire por el otro
- Seguidamente, todos realizan esta operación, tapándose primero un orificio, y a continuación el otro.
- Después de trabajar un rato la respiración, el responsable enciende la vela y propone a los niños que la apaguen con el aire que se expulsa de un solo orificio.
- Uno a uno, los niños intentan apagar la llama con el aire que sale del orificio nasal descubierto, mientras mantienen el otro tapado, y a la inversa.



EL MAREMOTO

Objetivos: didácticos: trabajar la coordinación de las partes corporales a partir del movimiento.

Número de participantes: ilimitado

Espacio: Amplio

Desarrollo:

Los participantes se encuentran dispersos por el espacio de juego. A una orden del educador, forman corriente una hilera, uno al lado de otro, y se agarran de las manos, cuando el educador dice; “el maremoto”, los niños empiezan a imitar el movimiento de las olas del mar, sin soltarse de las manos.

Los niños tienen que mover los brazos, agacharse, levantarse...el niño que suelte su mano queda eliminado. Finaliza el juego cuando solo quedan dos niños.



SOCORRO

Objetivos: didácticos: trabajar el reflejo y la caída en el movimiento corporal.

Número: de participantes: ilimitado.

Espacio: amplio.



Desarrollo:

- Los participantes forman una hilera, uno al lado de otro.
- El educador se pasea por delante de ella; cuando lo cree conveniente, se acerca a un niño, lo toca y este simula que se desmaya, dejándose caer al suelo.
- Así continúa la actividad hasta que no quede ninguno por tocar y se encuentren todos tumbados en el suelo. Entonces se levantan lentamente y caminan por el espacio de juego.
- El educador también camina con ellos y, cuando vuelve a tocar a algún niño, este vuelve a desmayarse.
- El resto debe intentar sujetarlo antes de que llegue al suelo.

EL GRAN SALUDO

Objetivos: didácticos: Trabajar la comunicación y el movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

Número de participantes: Se forman parejas

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- Las parejas se dispersan por el espacio de juego, y sus componentes se sitúan uno frente otro.
- A una orden del educador, uno de los niños extiende una mano y el otro la contraria, y se agarran con fuerza.
¡Un buen apretón!
- A una nueva orden hay que cambiar de pareja y realizar la misma acción.
- El juego llega a su fin cuando todos los niños se han estrechado las manos.



JUEGOS DE MIMICA Y GESTOS

OBJETIVO:

Trabajar la capacidad de representación de vivencias, sensaciones, experiencias y sentimientos así como otras aptitudes como la identificación, la creatividad, la memoria y el conocimiento de su cuerpo.

LOS ARBOLES CRECEN

Objetivos: didácticos: pasar de un estado de relajación al movimiento y desarrollar la capacidad imaginativa.

Material necesario: una cesta con confeti y música suave.

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- Los participantes se dispersan por el espacio de juego.
- Uno de ellos simula que es un jardinero y lleva una cesta con semillas(confeti)
- El resto se agacha y esconde la cabeza entre las piernas.
- El niño- jardinero pasa entre los demás y esparce sobre sus cabezas las semillas de papel.
- El educador pone la música suave, y los niños, agachados, se levantan poco a poco con los brazos pegados al cuerpo simulan que son las semillas que van creciendo para convertirse en árboles.
- Seguidamente, van despegando los brazos del cuerpo y después los alzan; son las ramas.
- Las manos, hasta ahora cerradas, se abren para simular las hojas.
- las semillas ya se han convertido en árboles.



VESTIRSE Y DESVESTIRSE

Objetivos: didácticos; Realizar pequeñas acciones cotidianas y convertirlas después en imaginarias.

Material necesario; unos pantalones, una camisa, un par de calcetines y un par de zapatos para cada niño.

Númerodeparticipantes; ilimitado

Espacio; Amplio

Desarrollo:

- Los participantes se sientan en un extremo del espacio del juego, uno al lado de otro.
- Delante de cada niño, el educador coloca las piezas de vestir dobladas.
- A una orden convenida, los niños se levantan y se ponen las prendas preparadas.

A VESTIRSE

- A una nueva indicación, se las quitan.
- A DESVESTIRSE
- Después de repetir tres veces las acciones de vestirse y desvestirse, entregan las piezas al responsable.
 - A la siguiente señal, vuelven a repetir las acciones, pero esta vez sin las prendas, solamente imaginando cada pieza y cada movimiento.



JUEGOS DE RITMO

Objetivo:

Favorece la adquisición paulatina del sentido del tiempo, espacio, velocidad y de la duración de los movimientos.

MARIPOSAS ALEGRES

Objetivos didácticos; Trabajar la atención, reacción y parada, ejercitar el autocontrol.

Número de participantes; ilimitado

Material necesario; un pandero

Espacio; Amplio



Desarrollo

- Todos los niños deben situarse alrededor del educador, quien ira dando golpes al pandero.
- Cuando el educador de un golpe al pandero, hay que avanzar un paso.
- Si da dos golpes, dos pasos hacia adelante; pero si son tres los golpes que da, hay que retroceder al punto de partida, intentando mantener el círculo.

LA DESASTROSA ORQUESTA

Objetivos: didácticos; Asimilar el ritmo trabajando la simultaneidad y siguiendo el ritmo de un estímulo externo.

Número de participantes: Seis niños

Material necesario; Un silbato, tres cacerolas, tres latas y seis cucharas de madera.

Espacio; Amplio

Desarrollo;

- Se forman dos grupos de tres niños. Uno de los grupos se coloca en un extremo del espacio de juego y el otro en el extremo contrario. Cada grupo formara una hilera, un niño al lado del otro.
- El educador reparte tres latas con tres cucharas a un grupo, y las tres cacerolas con las tres cucharas al otro grupo.
- Al toque del silbato del educador, los niños de los dos grupos dan un golpe a su instrumento a la vez que avanzan un paso.

UN GOLPE A LA CACEROLA..... UN PASO

UN GOLPE A LA LATA.....UN PASO

- Cuando los dos grupos se encuentran en el centro del espacio de juego, intercambian los instrumentos y, siguiendo su propio ritmo, vuelven al punto de partida.



LA PELOTA LOCA

Objetivos didácticos: expresar ritmos diferentes a través de la manipulación de objetos y de la expresión verbal.

Número de participantes: ilimitado

Material necesario: una pelota

Espacio: amplio

Desarrollo;

- Los niños se sientan en el suelo formando un gran círculo
- Uno de los niños tiene la pelota y la pasa al compañero. puede empezar por la derecha o por la izquierda.
- Antes de tirar la pelota, decir su nombre y el de su compañero.

¡No dejemos que la pelota caiga al suelo!



FAMILIA DE CAJAS

Objetivos didácticos: trabajar acciones sucesivas con la manipulación de objetos.

Número de participantes: se forman grupos de seis niños

Material necesario: seis cajas de tamaño progresivo, de mayor a menor.

Espacio: amplio

Objetivos didácticos: trabajar acciones sucesivas con la manipulación de objetos.

Desarrollo;

Se prepara el primer grupo y cada miembro empieza a colocar ordenadamente por tamaño una caja dentro de la otra.

¡SIN PEREZA, VAMOS A ORDENAR ESAS CAJAS!

El segundo grupo lo tiene más fácil.

Uno por uno, debe sacar cada uno una caja. Primero las pequeñas y luego las grandes o viceversa.

¡DE GRANDE A PEQUEÑA, Y DE PEQUEÑA A GRANDE!



LA VOLTERETA

Objetivos didácticos: trabajar acciones sucesivas combinando actividades físicas.

Número de participantes: ilimitada

Material necesario: una colchoneta y música alegre.

Espacio: amplio



Desarrollo;

Todos los niños se colocan en una gran fila, uno detrás del otro.

Todos dan tres pasos hacia delante.

Tres saltos avanzando.

Llegan a la colchoneta y dan una gran voltereta.

Para terminar, deben levantarse lentamente y volver al punto de partida, bailando.

¡A CAMINAR, A SALTAR, VOLTERETA Y A BAILAR!

JUEGOS DE MEMORIA

Objetivo

Ejercitar la memoria con la finalidad de que el aprendizaje sea duradero.

CANCIONES CORTIVAS PARA MEMORIZAR

Objetivo: didáctico: desarrollo del pensamiento.

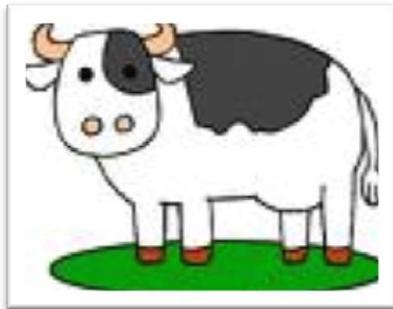
Número de participantes: ilimitado

Material necesario: su voz

Espacio: en el patio

Desarrollo: los niños aprenden la canción repitiendo por varias ocasiones, la maestra les indica línea por línea para luego cantarla completa.

La vaca lechera



Tengo una vaca lechera
No es una vaca cualquiera
Me da leche condensada
Ay que vaca tan salada telón, tolòn ,tolòn, tolòn.

CINCO RATONCITOS

Cinco ratoncitos de colita gris
Mueve las orejas, mueven la nariz
Uno, dos, tres, cuatro, corren al rincón,
Porque viene el gato a comer ratón.



LA LLOVIA Y EL SOL

La lluvia y el sol de rumba se van,
Bajo el arco iris danzando están.

¡Qué calme la lluvia!
Que salga el sol,
Que pinte las nubes
¡Con su arrebol!

ARROZ CON LECHE



Arroz con leche me quiero casar,
Con una señorita de la capital
Que sepa coser, que sepa bordar,
Que sepa abrir la puerta para ir a jugar.
Con esta sí, con esta no,
Con esta señorita me caso yo.

MI CARITA REDONDITA

Mi carita redondita
Tiene ojos y nariz.
Y también una boquita
Para cantar y reír.
Con mis ojos veo todo
Con mi nariz hago
¡Achís!
Con mi boca como todas
Las tortillas de maíz.



CABALLITO BLANCO



© www.ClipProject.info

Caballito blanco llévame de aquí,
Llévame a mi pueblo donde yo nací.
Tengo, tengo, tengo
Tú no tienes nada,
Tengo tres ovejas
En una manada.
Una me da leche
Otra me da lana,
Y otra mantequilla,
Para la semana.

TENGO UNA MUÑECA

Tengo una muñeca vestida de azul,
Con sus zapatitos y su canesú.

La lleve a la playa se me constipo,
La lleve a la casa la niña lloro.

Brinca la tablita yo ya la brinque,
Bríncala de nuevo yo ya me canse.

Dos y dos son cuatro,
Cuatro y dos son seis,
Seis y dos son
ocho
Y ocho dieciséis.



Tengo una muñeca

JUEGOS AL AIRE LIBRE

Objetivo:

Desarrollo de distintas capacidades físicas y cualidades motrices, sirve como base de otros juegos y deportes.

CABALLO Y JINETE

Objetivo: didáctico: desarrollar el espíritu de competencia, fortalecer su agilidad.

Número de participantes: ocho participantes

Material: pito, caballo de palo

Espacio: amplio

Desarrollo: él maestro suena el silbato y cada niño sale montado en su caballo de palo, gana el niño que primero llega a la meta.



ESPALDAS

Objetivo: didáctico: mejorar la motricidad y confianza.

Espacio: amplio

Material: silbato

Desarrollo: dos niños se juntan por la espalda y corren lateralmente hasta llegar a la meta.



TRES PIES

Objetivo: didáctico: mantener el equilibrio y motivar al compañerismo.

Material: sogas, silbato.

Desarrollo: se une dos niños por las piernas, se les amarra con un lazo y corren cierta distancia así.



EL SARAMPIÓN

Objetivos: didácticos: Tomar conciencia de todas las partes de su cuerpo a partir de un eje imaginario.

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Adhesivas circulares rojas y verdes, un espejo grande

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- El educador entrega a cada participante diez adhesivos rojos.
- Los niños se dispersan corriendo por el espacio de juego
- A una orden acordada, deben pegar un adhesivo rojo a otro niño en la parte del cuerpo que indique el responsable.

¡Brazo! ¡Rodilla! ¡Nariz!

- Así sucesivamente, hasta que se peguen todos los adhesivos rojos en diferentes partes del cuerpo, pero de un mismo lado.
- Seguidamente el educador reparte diez adhesivos verdes pero ahora en la otra mitad del cuerpo
- Después, todos los niños se dirigen al espejo y observan como sus cuerpos han quedado divididos en dos partes.



O
B
R
A

OBRA MAESTRA

Objetivos: didácticos: tomar conciencia de las partes simétricas del cuerpo.

Número de participantes: Ilimitado

Material necesario: Pintura de dedos, toalla, una hoja de papel blanco y un lápiz para cada participante.

Espacio: Amplio

Desarrollo:

- Los niños se sientan en el suelo, dispersos por el área de juego.
- El educador entrega una hoja de papel y un lápiz a cada participante.
- Los niños dividen la hoja en dos mitades con una línea.
- Después, el responsable sitúa los botes de pintura a un extremo del espacio.
- Los niños introducen la palma de una mano en un bote de pintura y la otra en otro de distinto color.
- Vuelven a la hoja de papel y se colocan con un pie a cada lado de la línea. Entonces, con las palmas impregnadas, ponen sus manos en el papel.
- Con la toalla se limpian las manos y vuelven a mojarlas en pintura para realizar de nuevo la acción.



EL GRAN SALUDO

Objetivos: didácticos: trabajar la comunicación y el movimiento de las diferentes partes del cuerpo.

Número de participantes: se forman parejas

Espacio: amplio

Desarrollo:

- Las parejas se dispersan por el espacio de juego, y sus componentes se sitúan uno frente otro.
- A una orden del educador, uno de los niños extiende una mano y el otro la contraria, y se agarran con fuerza.

¡Un buen apretón!

- A una nueva orden hay que cambiar de pareja y realizar la misma acción.
- El juego llega a su fin cuando todos los niños se han estrechado las manos.



RONDAS

Objetivos: didácticos: Las rondas permiten que los niños conozcan su esquema corporal, lo interioricen

Y relacionen su cuerpo con el espacio físico, a ubicarse, guardar distancia.

LA RUEDA RUEDA

A la rueda de pan y canela,
Dame un besito y vete pá la escuela
Si no quieres ir...
Acuéstate a dormir

LA PAJARA PINTA

Estaba la pájara pinta, sentada en un verde limón
Con el pico tocaba la rama, con la rama cortaba la flor
Ay, ay, ay ¿Dónde estará mi amor?
Me arrodillo a los pies de mi amante, me levanto constante, constante
Dame una mano, dame la otra, dame un besito sobre mi boca
Daré la media vuelta, daré la vuelta entera,
Con un bracito atrás haciendo la reverencia
Pero no, pero no, pero no porque me da vergüenza
Pero si, pero sí, pero sí, porque te quiero a ti.

BUGUI, BUGUI

Hey, hey, hey, bugí, bugí, hey una mano adentro, una mano afuera,
Una mano adentro y vamos revolviendo.
Hey, hey, hey, bugí, bugí, hey un pie adentro, un pie afuera,
Un pie adentro y vamos revolviendo...

A LA RONDA

A la ronda, ronda vamos a jugar,
Que la luna llena empieza a brillar.
Hagamos esta noche una gran fiesta,
Y todos en derroche paguemos la orquesta.
¡Que venga la cigarra que venga el delfín!
Que toquen la guitarra, que toquen el violín,
Ran, ran, ran,
Rim, rim, rim.
El camaleón, toca el trombón
Pon, pon, pon,
Y todos los grillos tocan los platillos
Chilin, chilin, Chilin, chalan.
Se une a la orquesta el ruiseñor,
Y anima la fiesta como cantor.



EN EL PUENTE DE AVIÑÓN



Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también

Hacen así.....

Así las lavanderas.

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también,

Hacen así....

Así los panaderos.

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también,

Hacen así....

Así los carpinteros

Sobre el puente de Aviñón

Todos bailan y yo también

Hacen así.....

Así las cocineras.

Sobre el puente de Aviñón

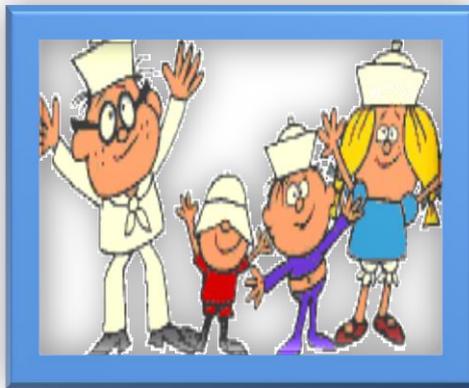
Todos bailan y yo también

Hacen así.....

Así me gusta a mí.

MARINEROS

¿Marineros?
A la orden mi capitán
El barco se va a hundir
OH chanfle
Y para que no se hunda
¿Qué hay que hacer?
(Se da la indicación y luego se comienza otra vez)



CUCÙ, CUCÙ

Cucú, cucú, cantaba la rana
Cucú, cucú, debajo del agua.
Cucú, cucú, paso un caballero,
Cucù, cucù, de capa y sombrero.
Cucù, cucù, paso una señora,
Cucùcucù, con traje de cola.
Cucùcucù, paso un marinero
Cucù, cucù, vendiendo romero.
Cucurucu le pidió un ramito,
Cucú, cucú no le quiso dar,
Cucú, cucú y se echó a llorar



4.7 Factibilidad de la propuesta

Factibilidad Institucional:

Existe una aceptación y disposición de los directivos para tomar en consideración cada uno de los aspectos planteados en la propuesta.

Factibilidad Legal:

LOEI en Título I de los principios Generales Capítulo único, del Registro Oficial N°417 de 2011 del 21 de marzo Art. 3.- Fines de la Educación dice en el literal b.-“El fortalecimiento y la potenciación de la educación para construir al ciudadano y preservación de las identidades conforme a la diversidad de la cultura y particularidades metodológicas de enseñanza, desde el nivel inicial hasta el nivel superior, bajos criterios de calidad”.

Factibilidad técnica operativa:

Existen los recursos humanos para el desarrollo de la propuesta, el personal docente de la institución ha tomado conciencia del resultado que podrían obtener mediante la aplicación del juego en la enseñanza aprendizaje.

Factibilidad Económica

Los directivos están dispuestos en invertir sobre el material que se necesita para la implementación de la propuesta.

Factibilidad Social

Estudio del plan de convivencia de la unidad Educativa y la capacidad social para proporcionar los materiales y servicios para que esta opere de forma sustentable.

CONCLUSIONES

El presente documento ofrece una propuesta de materiales lúdicos didácticos que constituyen una alternativa para que los docentes de educación inicial en especial en niños de 4 a 5 años ,puedan desarrollar sus capacidades en la producción y manejo de materiales didácticos para la institución educativa, como el adecuado uso de los mismos en logro de los aprendizajes que ayuden a mejorar la calidad del servicio educativo en la Unidad Educativa Ciencia y Fe ; este material realizado con el fin de introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad la creatividad a través del juego.

Esta propuesta pedagógica está dirigida a maestros para mejorar la calidad de educación impartida ya que este material está respaldado con la pedagogía de Federico Froebel quien destacó que la educación de la infancia se realiza a partir de tres operaciones: la acción, juego y el trabajo. Su método nos ayuda a encaminar este proyecto en una actividad infantil no de modo mecánico, sino espontáneo en la que involucre su ser y así fortalecer el desarrollo integral del párvulo. En el capítulo I el sistema enseñanza aprendizaje que se han tomado los docentes tradicionalistas, monótonas, estricta, ha llevado a niños con dificultades en el aprendizaje.

Las teorías presentadas en este capítulo II, les dará un enfoque claro que les ayudara a los maestros a mejorar la enseñanza.

Métodos utilizados en esta investigación para revelar las hipótesis y llegar a los objetivos propuestos.

RECOMENDACIONES

En las instituciones educativas se deben realizar talleres donde se tome en cuenta el juego como estrategia metodológica Para la enseñanza y aprendizaje del párvulo en un ambiente armonioso, en donde la participación del estudiante sea espontánea, que ellos puedan dejar un producto final, el cual sea logrado con mucha constancia, que se sientan orgullosos por el trabajo emprendido. El uso de la guía será de mucho éxito para profesores que se quieren comprometer a la buena educación de sus alumnos, ya que no es buen maestro aquel que llena al niño de información sino el que hace que su alumno disfrute de su aprendizaje

Se propone la realización de “Talleres mediante el juego” como estrategias metodológicas en la enseñanza

BIBLIOGRAFIA

- NORBERTO ARISTIZABAL (2012) Federico Froebel “*la educación del hombre*”
- BETTINA RIED (octubre 2012) *juegos y ejercicios para estimular la psicomotricidad*
- LESLEY BRITTON (mayo 2012) *jugar y aprender con el método Montessori*
- ARAUJO JESÚS. (Abril 2002) *Juegos de expresión corporal*. Editor edición parramon ediciones S. A Diseño curricular de la provincia de Buenos Aires 2006
- OMEÑACA, R, Y RUIZ OMEÑACA, J.V. (1998). Las características fundamentales del juego
- ANGULO RINCÓN, R. (1992) “*un paseo hacia la escuela Santa Fe Bogotá*”
- Garaigardobil, M. *Juego y desarrollo infantil*. Seco Olea, Madrid
- Decroly, O: *El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual motriz*. Morata, Madrid
- JOANNE F. OPPENHEIM. (ISBN 958-28-0099) Los juegos infantiles. Licencia editorial printe. Latinoamérica. Ltda. Par círculos de lectores. S.A. Colombia
- ANDER- EGG, E. (1978) *Técnicas de investigación social*; Buenos Aires, E cid editor
- DÁVILA, R.J. El juego y la ludoteca, importancia pedagógica- Mérida talleres gráficos de la aula
- RIVERA, E. Y TRIGUEROS, C., (1990) el núcleo de Conocimiento y Desarrollo Corporal.
- AUCOTURIER V. (1985).*La práctica psicomotriz reeducación y terapia*”. Barcelona- España. Edición científica médica.
- PROF. FRANCISCO LEIVA ZEA (1988) *Nociones de Metodología de investigación científica*” Quito – Ecuador tercera edición
- ORGANO DEL GOBIERNO DEL ECUADOR (2011) *Ley Orgánica de educación intercultural registro oficial QUITO- ECUADOR*.

Páginas web.

Gallo 1341 – Capital Federal, Argentina
[54 11] 4961.0814
redsolare.ar@gmail.com
www.redsolare.com

ef deportes página muy buena para juegos motrices
<http://www.efdeportes.com/>

Internet: el día 10 de octubre del 2007
<http://www.cnep.org.mx/Informacion/teorica/educadores/froebel.htm>
medull.webs.ull.es/pedagogos/FROEBEL/froebel%20index.htm

www.slideshare.net/beatrizinfantil/el-juego-y-su-evolucion

MARTÍNEZ PERALES BEATRIZ (2012) El juego y su evolución

www.saber.ula.ve/bitstream/carmen_torres.pdf

repo.uta.edu.ec/bitstream/handle/4033-maria%20bay.

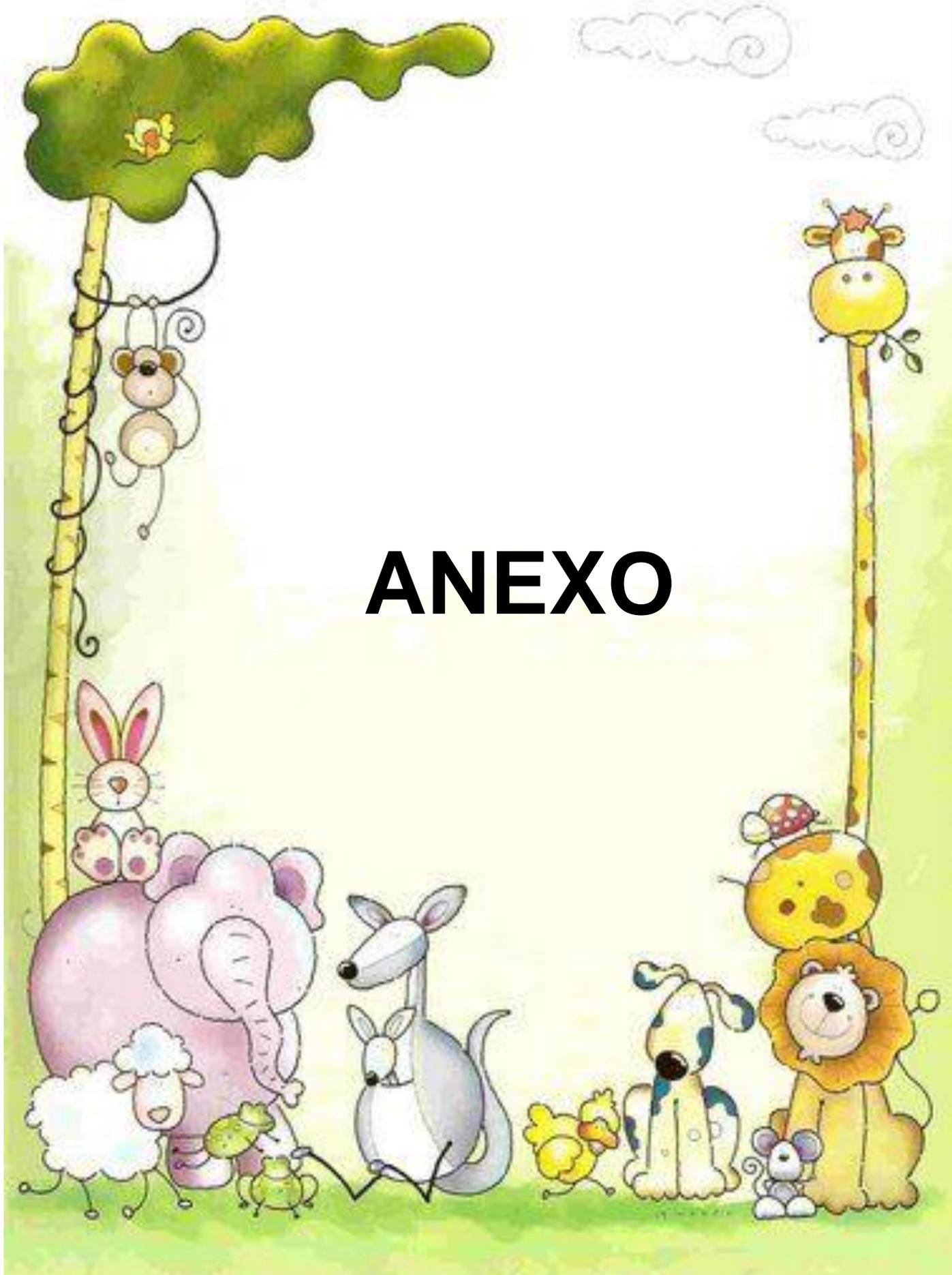
www.oei.es/.../db/.../guias_atencionintegral_niño_0a5añospdf

www.nuestrosniños.com

www.educarchile.cl

www.melbebe.com

[http:// www.elrinconcito.com](http://www.elrinconcito.com)



ANEXO

Fotografías

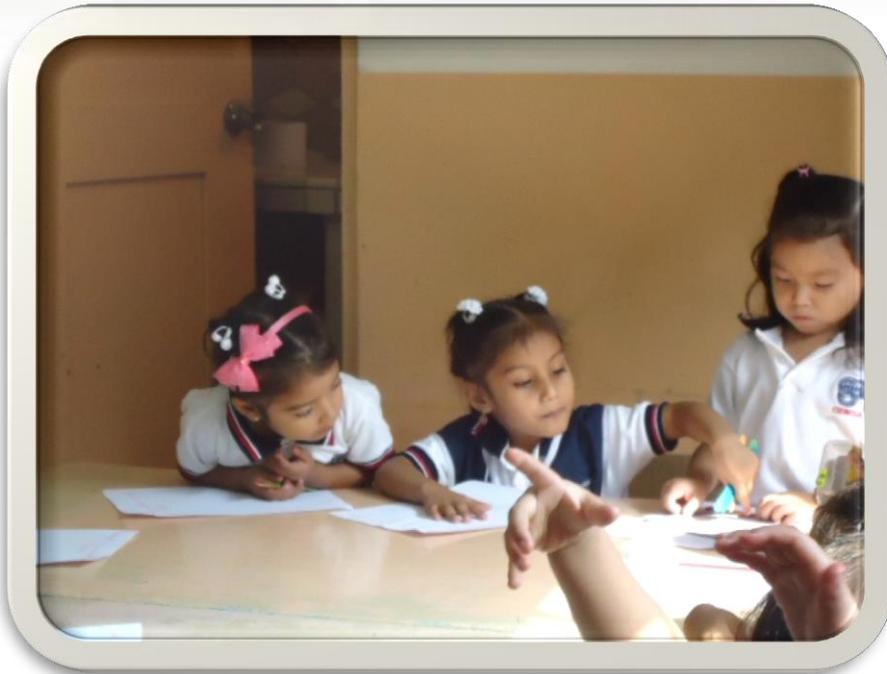


GRUPOS DE PADRES DE FAMILIA ENCUESTADOS





GRUPOS DE NIÑOS LOS CUALES SE TRABAJARA





LUGAR O ESPACIO DONDE SE RALIZARÁN LAS ACTIVIDADES

ENCUESTA A MAESTROS

Objetivo: Conocer el nivel de aceptación que tiene el juego como método de enseñanza - aprendizaje

Instrucción: Lea detenidamente el cuestionario, encierre la opción que considere acertada de acuerdo a la siguiente escala;

4; Muy Bueno 3; Bueno 2; Regular 1; Insuficiente

Redacte por qué su criterio, en la selección de cada ítem

1.-Cuál es su opinión del maestro que imparte la clase con juego	MB 4	B 3	R 2	I 1
--	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

2.-Cree que niño obtiene aprendizajes significativo mientras está jugando	MB 4	B 3	R 2	I 1
---	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

3.- Cree Ud. ¿Que´ jugar es?	MB 1	B 4	R 3	I 2
------------------------------	---------	--------	--------	--------

Perder el tiempo__ forma de recrearse __forma de aprender__ hora de libertad ¿Porque? _____

4.-Cree Ud. que el juego fortalece el desarrollo motriz, maduración Crecimiento de su hijo.	MB 4	B 3	R 2	I 1
--	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

5.-¿Qué le gustaría que el niño aprenda a través del juego	MB 4	B 3	R 2	I 1
--	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

6.-Cree Ud. que el juego es fundamental para la vida del niño	MB 4	B 3	R 2	I 1
---	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

7.-Cree Ud. que el juego y la enseñanza se complementan	MB 4	B 3	R 2	I 1
---	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

8.- Conoce Ud. algún método de enseñanza que utilice el juego	MB 4	B 3	R 2	I 1
---	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

9.- Cuando su niño juega aprende a localizar las partes de su cuerpo	MB 4	B 3	R 2	I 1
--	---------	--------	--------	--------

¿Por qué? _____

10.- ¿De qué forma cree que el niño aprende más rápido	MB 4	B 3	R 2	I 1
--	---------	--------	--------	--------

Cantando__ repitiendo__ simbólico__ jugando____ presionado

¿Por qué? _____

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Conocer el nivel de aceptación que tiene el juego como método de enseñanza - aprendizaje

Instrucción: Lea detenidamente el cuestionario, encierre la opción que considere acertada de acuerdo a la siguiente escala;

4; Muy Bueno 3; Bueno 2; Regular 1; Insuficiente

Redacte por qué su criterio, en la selección de cada ítem

1.-Cuál es su opinión del maestro que solo está jugando	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

2.-Cree que su hijo obtiene aprendizaje mientras está jugando	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

3.- Cree Ud. ¿Que´ jugar es?	MB	B	R	I
	4	3	2	1

Perder el tiempo_ forma de recrearse _forma de aprender__ hora de libertad_____

¿Porque? _____

4.-Cree Ud. que el juego fortalece el desarrollo motriz, maduración Crecimiento de su hijo.	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

5.-¿Qué le gustaría que su hijo aprenda a través del juego	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

6.-Cree Ud. que el juego es fundamental para la vida de su hijo	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

7.-Cree Ud. que el juego y la enseñanza se complementan	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

8.- Conoce Ud. algún método de enseñanza que utilice el juego	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

9.- Cuando su hijo juega aprende a localizar las partes de su cuerpo	MB	B	R	I
	4	3	2	1

¿Por qué? _____

10.- ¿De qué forma cree que su hijo aprende más rápido	MB	B	R	I
	4	3	2	1

Cantando___ repitiendo___ simbólico___ jugando_____ presionado

¿Por qué? _____