



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE
GUAYAQUIL**

ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS

**APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODOLOGICAS BASADAS EN EL
JUEGO QUE APORTA AL DESARROLLO COGNITIVO, SOCIO-
AFECTIVO Y MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL
CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL TENIENTE HUGO ORTÍZ
PERIODO LECTIVO 2010-2011.**

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PARVULARIA.

AUTORAS:

BARCIA SÁNCHEZ MARIBEL HERLINDA.
QUIROZ ZAMBRANO HERODITA.

ASESORA:

DRA. FLOR DE MARÍA MERIZALDE.

GUAYAQUIL, OCTUBRE 2011

DEDICATORIA

Dedico este proyecto en primer lugar a Dios, por derramarme su bendición y permitirme tener salud e iluminar mi inteligencia y guiarme por el buen sendero de la vida; a mi familia por el apoyo incondicional brindado; a mi esposo por su comprensión a mis hijos; Diego, Diana y María Emilia que han sido la luz de seguir adelante, esforzándome día a día.

Maribel Barcia S.

III

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a Dios por darme muchas bendiciones, guiarme por el buen camino y darme fortaleza, permitirme gozar de buena salud y así poder culminar una etapa más de mi carrera profesional; a mi hijo, por ser la luz de mis ojos, por darme mucho valor y amor en mis momentos difíciles .

Herodita Quiroz Zambrano

IV

AGRADECIMIENTO

Agradezco al DIOS todopoderoso por darme toda la capacidad de reflexión y asimilación de mis conocimientos necesarios para llegar a un feliz término de esta etapa de preparación profesional, que asumiré con absoluta responsabilidad en los futuros años de vida.

A la Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil, Escuela Educadores para Párvulos, por abrirme las puertas y permitirme ser parte integral de la formación académica; a cada una de las catedráticas que me transmitieron sus conocimientos.

A mí querida madre, por brindarme desde pequeña una educación de calidad y calidez.

A mi esposo Víctor y su madre, por su apoyo incondicional y comprensión en cada una de las actividades que debía realizar.

A mis queridos hijos, por su comprensión en el tiempo que algunas ocasiones no podía estar con ellos.

Gracias, mil gracias; sin su apoyo moral y espiritual no sería posible cristalizar este sueño que ahora llena de júbilo y algarabía de que sea una hermosa realidad, convirtiéndome en una profesional que coadyuvará al desarrollo económico y social de mi querida patria el Ecuador.

Con toda la sinceridad de mi alma

Maribel Barcia Sánchez

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme bendiciones a través de todos los conocimientos adquiridos que El me ha dado con todo su amor y llegar a un feliz término en esta etapa profesional.

A mis profesores, por compartir sus conocimientos y permitirme ser parte de la formación académica.

A mis padres, por su apoyo incondicional que me dieron para que mi sueño se haga realidad, la fuerza infinita de ellos dos por darme una vida mejor.

Muchas gracias por estar siempre a mi lado apoyándome en todo momento.

Herodita Quiroz Zambrano

ÍNDICE GENERAL

Portada	-----	I
Dedicatoria	-----	II
Dedicatoria	-----	III
Agradecimiento	-----	IV
Agradecimiento	-----	V
Índice general	-----	VI
Resumen -	-----	XI
Abstract	-----	XI
Introducción	-----	1

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 Planteamiento	-----	4
1.2 Situación del conflicto	-----	7
1.3 Causas y consecuencia del problema	-----	7
1.4 Delimitación del problema	-----	7
1.5 Formulación del problema	-----	8
1.-6 Evaluación del problema	-----	9
1.7 Antecedentes	-----	10
1.8 Objetivos	-----	12
1.9 Variables de la investigación	-----	13
1.10 Justificación	-----	16

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación científica psicológica-----	18
2.1.1 Etimología del juego -----	18
2.1.2. Otras definiciones -----	18
2.1.3 Concepto fisiológico-----	19
2.1.4 Concepto psicológico-----	19
2.1.5 Concepto sociológico-----	20
2.2 Evolución del juego-----	20
2.3.1 La importancia del juego-----	22
2.4.1 Clasificación del juego-----	25
2.4.2 Clasificación del juego según Russel-----	25
* Juegos configurativos-----	26
* Juegos de entrega-----	26
* Juegos de representación de personajes-----	26
* Juegos arreglados-----	27
2.4.3 Importancia del juego según Piaget -----	27
* Juegos de ejercicios-----	27
* Juegos simbólicos-----	28
* Juegos de construcción o montaje-----	30
* Juegos de reglas-----	30
2.5.1 Fundamentación pedagógica -----	33
2.5.2 Juegos didácticos-----	33
2.5.3 El juego didáctico-----	34

2.5.3Objetivos de la utilización de los juegos didácticos en las instituciones educativas -----	39
2.5.4 Características de los juegos didácticos -----	40
2.5.5 Fases de los juegos didácticos -----	41
2.5.6 Principios básicos que rigen la estructuración y aplicación de los juego didácticos -----	42
2.5.7 Significación metodológica de los juegos didácticos -----	44
2.5.8. Exigencia mitológica para la elaboración y aplicación de los juegos didácticos -----	45
2.5.9. Ventajas fundamentales de los juegos didácticos -----	46
2.5.10. Clasificación de los juegos didácticos -----	47
2.6.1 El juego desde la perspectiva curricular -----	48
2.7.1 Fundamentación legal -----	52
2.7.2 El reglamento general de la ley de educación -----	52
2.7.3 Registro oficial del Ministerio de Educación. -----	54

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1.1 Modalidad de la investigación -----	55
3.2 Población y muestra -----	57
3.3 Instrumento de la Investigación -----	59
3.4 Procedimiento, recolección y resultados de la investigación -----	61
3.5 Discusión y cruzamiento de resultados -----	82
3.6 Criterios para la elaboración de la propuesta-----	87

CAPITULO IV

4.1 MARCO ADMINISTRATIVO	89
---------------------------------------	-----------

CAPITULO V

LA PROPUESTA

5.1 Justificación	91
5.2 Fundamentación teórica de la propuesta	92
5.2.1 Aspecto Sociológico	92
5.2.3 Aspecto Psicológico	93
5.2.4 Aspecto Filosófico	94
5.2.5 Aspecto Educativo	97
5.3. Objetivos	99
5.4. Descripción de la propuesta	100
5.5 Factibilidad de la propuesta	101
5.6 Guía Didáctica	102
5.7 Introducción de la propuesta.....	103
5.6.1 Juegos Sociales	105
5.6.2 Juegos Mímicos	112
5.6.3 Juegos de Memoria Lógica en red	116
5.6.4 Juegos Manuales	121
5.6.5 Juegos en Agua	129
5.6.6 Juegos Sensoriales	134
5.6.7 Juegos Corporales	140
Conclusiones	160
Recomendaciones	161
Bibliografía	162
Anexos	164
Anexo de Fotos	170

X

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PARVULARIA**

***APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODÓLOGICAS BASADAS EN EL JUEGO
QUE APORTA AL DESARROLLO COGNITIVO, SOCIO-AFECTIVO Y MOTRIZ
EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL TENIENTE HUGO ORTÍZ PERIODO LECTIVO 2010-2011.***

AUTORAS:

***MARIBEL BARCIA SÁNCHEZ
HERODITA QUIROZ ZAMBRANO***

ASESORA:

DRA. FLOR DE MARÍA MERIZALDE

RESUMEN

El presente proyecto pretende contribuir y mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje donde la elaboración de una guía didáctica es el objetivo primordial para dar diferentes alternativas a las maestras parvularia y éstas a su vez, mejoren su proceso didáctico, donde el adecuado manejo del juego a través de las estrategias dadas contribuirá a desarrollar procesos de clases innovadores y creativos, logrará n fortalecer su metodología llegando al docente a una enseñanza significativa.

Jean Piaget en sus estudios acota que ante todo, es imprescindible tener en cuenta que el juego no es algo que el niño realice “naturalmente”; es decir, no es una capacidad natural, sino una capacidad innata.

Por lo tanto, para que esa capacidad se desarrolle, es necesario que se le dé sentido a ciertas acciones que el niño pequeño realiza espontáneamente.

Si bien, la única finalidad del juego es el placer, se podría afirmar que jugando se producen los aprendizajes más importantes: durante el juego los niños expresan sus ideas acerca de los temas que en él aparecen, manifiestan sus esquemas conceptuales, los confrontan con los de sus compañeros. Esto les permite rectificar lo que no es correcto o no sirve, o ratificar sus ideas acerca de lo que conocen.

Teniendo en cuenta la función educativa central que portan las instituciones del nivel, es imprescindible un interlocutor que propicie y favorezca el desarrollo de estos aprendizajes.

Este interlocutor debe ser el docente, quien desde una observación atenta y responsable de cada grupo de niños, debe prever espacios y tiempos, recursos y materiales.

Para llevar a cabo este mencionado proyecto se ha utilizado diferentes métodos como son: método de campo, método inductivo – deductivo, analítico

científico y experimental, tomando en cuenta además las diferentes técnicas de estudio como son la observación la entrevista y la encuesta.

Todos los métodos y técnicas fueron aplicadas en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortiz en el análisis de los resultados se pudo observar cuál fue el punto de vista de las maestras y en cada una de las preguntas se realizaron gráficos permitiendo observar y analizar las preguntas y las respuestas mas significativas. Así se pudo realizar las conclusiones de las hipótesis establecidas.

El desarrollo de esta investigación permitirá incorporar en el plano educativo diferentes alternativas de juego para que las maestras lo apliquen en su proceso de clase, sean estas innovadoras, dejando a un lado clase monótonas y aburridas, centrando así el interés en la comunidad educativa, elevando el perfil profesional de cada docente.

XII

**VICENTE ROCAFUERTE UNIVERSITY OF GUAYAQUIL
FACULTY OF EDUCATION SCIENCES
SCHOOL OF PRESCHOOL EDUCATION**

**IMPLEMENTATION OF METHODOLOGICAL STRATEGIES BASED ON
AL- DEV GAME COGNITIVE, SOCIAL AFFECTIVE AND DRIVE IN CHILDREN
FROM 4 TO 5 YEARS IN THE
CHILD DEVELOPMENT CENTER LIEUT. HUGO ORTÍZ PERIOD
SCHOOL 2010-2011.**

AUTHORS:

**MARIBEL SÁNCHEZ BARCIA
QUIROZ HERODITA ZAMBRANO**

COUNSUTANT:

DRA. FLOR DE MARÍA MERIZALDE

ABSTRACT

This project aims and improves teaching learning process where the development a tutorial is the primary objective for give teacher's alternatives to kindergartens and these in turn improve their learning process. Where the proper handling of the game through strategies given help to develop processes of class innovative and creative succeed in strengthening their coming to the aforementioned methodology to education significant.

Jean Piaget in his studies he notes that it is above all essential to note that the game is not their child to do "naturally", not a natural ability, but an innate ability. As Thus, to develop the necessary capacity another that gives meaning to certain actions the child small place spontaneously. While the only goal of the game is the pleasure, could argue that playing learning occur more important during play children express their ideas about topics that appear in it, showtheir conceptual frameworks, confront them with their peers. This allows them to rectify what is not right or not do, or confirm their ideas about what they know. Given the central educational function carry-level institutions is an essential partner that will foster and encourage the development of this learning. This dialogue must be the teacher, who has a careful observation and responsible for each group of children, should provide space and time, resources and materials. To carry out this project has been mentioned Different methods are used: field method, inductive - deductive, analytical and scientific experimental, taking into account the various other survey techniques such as observation of interview and survey.

All methods and techniques were applied in the Teniente Hugo Ortiz military college by analyzing of results was observed which was the point views of, teachers and each of the questions were made allowing graphics observe and

analyze the questions resalable more meaningful responses. This could make the conclusions of the assumptions made.

The development of this research has allowed us incorporated into the educational alternatives game for teachers to incorporate it into their process class are leaving these innovative Class monotonous and boring side and focus the interest in the educational community by raising the professional profile of each teacher.

INTRODUCCIÓN

La Educación es una fuente generosa y oportuna de sabiduría, de fortaleza, para contrarrestar y vencer las multitudes, dificultades que necesariamente tendremos a cada paso de nuestra vida.

El progreso de una sociedad se lo mide por las bases sólidas y debidamente adecuadas a las urgentes circunstancias de la época. Con una buena educación, la sociedad vive permanentemente renovada, con el alma y la conciencia robustecida de valores humanos que enriquecen la personalidad.

Los pasos agigantados de la tecnología, de la ciencia y de la dinámica social demandan una permanente innovación educativa como respuesta a las más urgentes necesidades de esta nueva sociedad del siglo XXI.

El presente proyecto es un resultado de la investigación directa realizada en el Centro Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortiz sobre las estrategias metodológicas basadas en el juego en niños y niñas de 4-5 años.

El presente trabajo busca específicamente orientar a las docentes del nivel inicial que a través de juegos puedan planificar el proceso de sus clases, implementando numerosas alternativas para hacer de ellas creativas e interesantes, donde los resultados que se verán será de estudiantes carismáticos y con ansias de aprender cada día cosas nuevas. Además se reflejará el fortalecimiento social por el respeto y cariño que ellos sentirán hacia sus maestras; y no se puede dejar a un lado a los padres de familia, ya que mejorarán las relaciones personales y estarán prestos a colaborar con el proceso de enseñanza aprendizaje, formando así un gran equipo.

Es substancial implementar nuevas metodologías didácticas en el juego, porque lo señala y lo exige la reforma curricular, en su enseñanza, como ejes transversales, en el proceso de aprendizaje en la Educación inicial, constituyéndose como componente programático en aplicar y diseñar guías didácticas con enfoques de nuevas estrategias metodológicas. Con fines de darle direccionalidad y optimizar los recursos de este proyecto, se presenta esta estructura en cinco capítulos:

En el capítulo I, se analiza el contexto, las causas y consecuencias que conllevan a la problemática de la falta de estrategias metodológicas a través del juego que se imparten en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz, así como, los objetivos planteados en la investigación.

En el capítulo II, correspondiente al marco teórico, antecedentes de la investigación y su fundamento.

En el capítulo III, la metodología, responde al cómo y por qué se alcanzan los objetivos planeados en el diseño de la investigación, utilizando técnicas, métodos, instrumentos, procedimientos operacionalizaciones y técnicas utilizadas para la recolección de datos y hallazgos de la investigación con sus respectivos cuadros de resultados obtenidos de las encuestas a profesores. Se describen las conclusiones y las recomendaciones sobre la investigación realizada para llevar a cabo y darle la factibilidad al proyecto.

La aplicación de investigación de campo permitió tener contacto directo con los gestores del problema. Explicativa, porque a través de la técnica de la

encuesta se detectó el tipo de problemas que afectan a los niños y niñas en el desarrollo de su personalidad en base a su rendimiento educativo.

En el capítulo IV, el marco administrativo, denota el cronograma de actividades, los recursos humanos, materiales, tecnológicos y financieros con su respectivo presupuesto.

En el capítulo V, la propuesta, cuyo objetivo es diseñar una guía didáctica con estrategias innovadoras donde a través del juego pueda orientar a las maestras, dando una respuesta coherente a la problemática, donde también se evidencia la misión a alcanzar , la visión del futuro y el impacto social que se logrará.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día las metodologías aplicadas por los docentes en las diferentes actividades que aportan al desarrollo cognitivo, socio-afectivo y motriz en los niños está dejando a un lado una importante herramienta como es el juego.

Las pocas actividades que la maestra presenta a la hora de proporcionar conocimientos a sus estudiantes carecen de creatividad y talento, induciendo a que ellos no desarrollen sus potencialidades y presenten dificultades en la construcción activa de sus conocimientos, sin tomar en cuenta que el juego es una actividad motivadora que conduce al niño a desarrollar la imaginación, creatividad, sociabilidad, e independencia.

Otro problema surge en el ámbito familiar, donde se ha podido observar que muchos padres no prestan atención a los estímulos que se le debe dar desde su concepción a sus hijos a través del juego, detectándose unos niños pocos sociables, carismáticos, e inseguros de si mismos; llegando a tener diferentes dificultades académicas y sociales. Su ocupada rutina diaria es otro factor social que influye, donde tampoco le dan muestra de interés al juego, olvidándose que sus niños son exploradores y que a través del juego logran descubrir nuevos aprendizajes.

Además, dada la importancia de esta actividad se refleja no se organizan con frecuencia para el diseño de una clase, donde el juego se podría convertir en una estrategia placentera, creativa, que implica desafíos y esfuerzos, sin tomar en cuenta que el niño juega para expresar sentimiento, controla sus ansiedades,

adquiere experiencias, establece contacto sociales, integra su personalidad, y se comunica con la gente.

La duración que se le da juego-trabajo es otra variable, ya que por lo general se estipula que debe de ser aproximadamente entre 30 a 45 minutos, donde la docente podrá actuar como un observador del juego en los niños, interviniendo de ser necesario para la explicación de algo en particular, darles material, colaborar en el manejo ante un conflicto, hacer preguntas, movilizar un juego, etc.

Otra causa que surge, es que no se toma en cuenta los diferentes tipos de juego para el desarrollo de las diferentes áreas como son: El juego sensorio motor, simbólico y el juego de reglas. A estos se los puede considerar como una actividad didáctica, que ayudarán a desarrollar las características ya puntualizadas, el mismo tiene que ser libre, espontáneo y creativo.

El juego, si se plantea como una actividad de enseñanza ya jugada, deja de ser juego propiamente dicho, no sería significativo, libre y creado por el niño, dejando de ser placentero para él. Las maestras deben de presentar las actividades a manera de juego, Ej. Vamos a jugar a..., juguemos con. , juguemos como..., ya que el verdadero propósito del juego es disfrutar del juego. Si se lo considera como una herramienta de evaluación ayudará a que la maestra pueda observar y analizar el nivel madurativo, la motricidad, la socialización y otras características.

El principal síntoma de este problema para algunas docentes, es que a la hora de proporcionar sus conocimientos en una clase, no selecciona los recursos y materiales didácticos, que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que

no tiene importancia el material o recursos que escojamos, pues lo importante es dar la clase; pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos, porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Las quejas de muchas maestras que tienen a la hora de transmitir sus conocimientos por la falta de control de grupo, hace que muchas de ellas no logren aplicar los procedimientos como son: planificación, supervisión y control, para que su proceso de enseñanza – aprendizaje, sean óptimos.

Uno de los problemas principales, es que los centros de desarrollo infantil no cuentan con un personal idóneo, capacitado con formación académica o título, por lo que ni siquiera conocen de la existencia del currículo de la educación inicial peor aún de las principales teorías que nos ayudan a dar los lineamientos metodológicos, encontrándose al frente de los niños un personal que dice llamarse maestra parvulario, estando muy lejos de serlo, ya que no tiene conocimiento de cómo desarrollar los procesos didácticos, donde el juego es el principal objetivo para el desarrollo de sus educandos, donde ellos exploren y exploten al máximo sus potencialidades, teniendo un espacio recreacional adecuado.

Es lamentable ver a muchas maestras que se jactan de ser “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.

1.2 SITUACIÓN DEL CONFLICTO

1.3 CAUSAS Y CONSECUENCIAS DEL PROBLEMA

CAUSAS	CONSECUENCIAS
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Falta de conocimiento sobre técnicas de trabajo. ❖ Carencia de estrategias de trabajo innovadores. ❖ Poca motivación de los estudiantes en las diferentes áreas. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Afectan el proceso de enseñanza aprendizaje. ❖ Trabajos monótonos y aburridos. ❖ Bajo rendimiento de los estudiantes.

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

CAMPO: Educativo.

ÁREA: Didáctica.

ASPECTOS: Teórico – práctico.

PROPUESTA

Guía didáctica de estrategias metodológicas basadas en el juego para el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y motriz de los niños de 4 – 5 años.

1.5 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo incide la carencia de estrategias metodológicas basadas en el juego en el rendimiento cognitivo, social y físico en los niños y niñas del Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz en el periodo lectivo 2010-2011.?

1.6 EVALUACIÓN DEL PROBLEMA

El problema planteado se justifica en los siguientes aspectos.

- Delimitado
- Claro
- Original
- Relevante
- Factible

DELIMITADO

Este proyecto se lo realizará para justificar lo investigado en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz del cantón Guayaquil con los niños de 4-5 años.

CLARO

Es claro porque se aplicarán las estrategias metodológicas del juego en los niños donde procuramos desarrollar destrezas y habilidades para un mejor aprendizaje, utilizando métodos innovadores para dar fortalecimiento curricular.

ORIGINAL

Resultará ser novedoso y original, porque a través del juego, el docente ejecutará un sin número de actividades que serán significativas para el párvulo.

RELEVANTE

Tendrá una relevancia trascendental para la comunidad educativa donde se apreciará el desempeño de las docentes de forma talentosa y creativa.

FACTIBLE

Su acceso será factible porque contará con una apertura amplia para que demás instituciones educativas puedan conocer este proyecto.

1.7 ANTECEDENTES

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. El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios ejemplares de sus obras ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo “hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía es bueno orientarlos a un estudio, y a trabajos coactivos, a fin de que éstos proporcionen el crecimiento, se les debe, desarrollar movimientos corporales, 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”.

Otros pedagogos importantes como Juan Amos Comenio, en el siglo XVII, Juan Jacobo Rousseau y Giovanni Pestalozzi en el XVIII y principios de XIX, señalaron que para un buen desarrollo del niño, éste debe ser tomado en cuenta en sus intereses. Especialmente Friedrich Fröbel, fue quien abiertamente reconoció la importancia del juego en el aprendizaje, y se interesó por los niños pequeños, estudiando los tipos de juego que necesitan para desarrollar su inteligencia.

Numerosas investigaciones han reconocido la importancia que el juego tiene para los niños y niñas. Sin embargo, el juego como tal no es patrimonio exclusivo de la infancia, sino un bien cultural que trasciende tiempos históricos y edades. En efecto, el juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana.

La fuerza motivadora y el interés intrínseco que los niños propician, hacen que el juego nazca de la propia naturaleza epistemológica de ser humano; por eso, juego y aprendizaje necesariamente están relacionados. Se considera el juego infantil como una actividad de gran potencialidad para el desarrollo y el aprendizaje.

El juego infantil constituye un escenario psicosocial donde se produce un tipo de comunicación rica en matices, que permite a los niños y niñas indagar en su propio pensamiento, poner a prueba sus conocimientos y desarrollarlos progresivamente en el uso interactivo de acciones y conversaciones entre iguales.

Hoy en día, muchas asociaciones vinculadas con la educación, muestran la importancia que tiene el juego en el ámbito educativo. Una de ellas es las Naciones Unidas, que reconocen el Derecho del juego y del esparcimiento, como un derecho fundamental del niño, puesto que cubre una de sus necesidades básicas, para su desarrollo integral, tanto físico como emocional de los más pequeños” Mencionado esto, podemos decir que el juego es la forma natural que tiene el niño de aprender y de desarrollarse como personas, además del gran potencial de enriquecimiento de la vida familiar, por su gran capacidad de comunicación en el seno de la familia.

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y posee diferentes tipos para operar sobre ésta, favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten al grupo (estudiantes) descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y

diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y los espíritus infantiles tan frecuentes en la niñez, donde cada docente a través de estos juegos propone un regreso al pasado, que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

La especie humana aprende jugando. En otras palabras, se hace con mayor entusiasmo lo que nos gusta. Por lo tanto, aprenderemos con mayor entusiasmo lo que nos causa placer o nos entra jugando.

1.8 OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Contribuir con estrategias innovadoras que favorezcan al desarrollo cognitivo, físico y social donde a través de diferentes juegos didácticos, proporcionen un correcto aprendizaje significativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Reconocer diversas actividades de juegos para incorporarlas de forma adecuada en el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Concienciar a maestras la importancia del juego para el desarrollo evolutivo del niño.

- Valorar la importancia del juego en los distintos aspectos del desarrollo del niño y su utilidad como recurso didáctico.

1.9 VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

HIPOTESIS GENERAL:

Si existe una guía didáctica de estrategias metodológicas basadas en el juego como herramienta pedagógica para el proceso de enseñanza – aprendizaje, se fortalecerá el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y motriz en los niños de 4 a 5 años, y los conocimientos que el párvulo adquiriera para su formación, será de calidad y calidez.

VARIABLE INDEPENDIENTE

Guía didáctica como herramienta pedagógica.

VARIABLE DEPENDIENTE

Fortalecerá el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y psicomotor de los párvulos con calidad y calidez.

HIPÓTESIS PARTICULAR:

1.- A mayor aplicación de métodos basados en el juego estimulará el desarrollo de creatividad y talento de las docentes.

Variable Independiente

Aplicación de métodos basados en el juego.

Variable Dependiente

Desarrollo de creatividad y talento en las docentes.

2.- Al impartir el aprendizaje a través del juego, fortalecerá las relaciones socio-afectiva de niños y maestras.

Variable Independiente

Impartir aprendizaje a través del juego.

Variable Dependiente

Fortalecer relaciones socio-afectivas.

3.- La utilización de diversas estrategias de juego desarrollará confianza y seguridad en los niños.

Variable Independiente

Diversas estrategias de juego.

Variable Dependiente

Desarrollo de confianza y seguridad.

4.- Mediante diferentes recursos didácticos a través del juego se logrará aprendizajes creativos, productivos de manera que llegarán a ser en el niño significativos.

Variable Independiente

Diferentes recursos didácticos

Variable Dependiente

Logro de aprendizajes creativos productivos y significativos.

1.10 JUSTIFICACIÓN

El beneficio que tendrá este proyecto en mención será de una trascendental importancia, ya que ayudará a que el desarrollo cognitivo, socio-afectivo y motriz de niños y niñas, sean guiados y orientados por maestras parvularias con capacidades idóneas, donde ellas tomarán en cuenta las características del currículo abierto y flexible, utilizando variedades de recursos para aplicarlos en los diferentes tipos de juegos como son: lúdicos, simbólicos y corporales, permitiéndoles desarrollar a los estudiantes la explotación de sus potencialidades en niveles creativos superiores, estimulando la imaginación y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Además, tomando en cuenta que una de las causas existentes para el desarrollo de los procesos didácticos es la falta de talento y creatividad, se le dará propuestas a los docentes para que a través de varios juegos creativos lo utilicen y logren romper barreras en el trabajo con el grupo, para tenerlos como alternativas dentro de la clase y desencadenar un pensamiento creativo en el grupo de estudiantes, ya que el juego es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular, su capacidad creadora. El juego intelectual cognitivo ayudará a fomentar la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, llegando a desarrollar en el niño un alto nivel académico que le servirá para su vida.

Al brindar oportunidades a las maestras para que tengan de manera clara el beneficio que tiene el juego para el aprendizaje y el éxito académico, en resumen, el juego ayudará a que muchos lo practiquen en el día a día con sus estudiantes y no lo dejen solo en teoría.

Dada la importancia que tienen los juegos infantiles, de dar 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, fortaleciendo destrezas, habilidades, valores y actitudes que son muy necesarios para el desarrollo integral de un niño, sobre todo en los primeros años de vida. Por lo tanto, mediante este estudio y sus resultados, permitirá brindar la oportunidad a los maestros de que ellos sientan que sí pueden desarrollar grandes potencialidades de creatividad, dándoles algunos modelos y formas de desarrollar dichas líneas metodológicas en la parte ejecutoria diaria.

Mencionado todo esto, se puede decir que el principal beneficiado en este proyecto serán los niños, puesto que ellos lograrán enormemente desarrollar sus destrezas y habilidades, siendo unos niños felices portadores de potenciales creativos para el futuro. Al igual que los educandos, las educadoras tendrán muchas alternativas para procesar modelos didácticos en su continua labor educativa, desarrollándolos de forma natural para demostrar sus dotes profesionales. 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 con ella.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 FUNDAMENTO CIENTIFICO – PSICÓLOGICO

2.1.1 ETIMOLOGIA DEL JUEGO

¹Etimológicamente la palabra juego viene de:

JOCUS: que significa ligereza, frivolidad, pasatiempo.

LUDUS: que es el acto de jugar.

La Real Academia Española de la Lengua lo define como:"La acción de jugar, pasatiempo o diversión"; su definición es algo imprecisa en su objetivo, ya que es una actividad definida bajo su aspecto de ocio.

2.1.2 OTRAS DEFINICIONES:

²Si generalizamos el término juego lo podemos definir como: "todo acto realizado con ligereza, facilidad o falta de seriedad".

También puede ser catalogado como lucha o agonismo.

Así mismo posee connotaciones eróticas, por ejemplo la palabra SPIELEN significa juego/jugar y a los hijos ilegítimos se los denomina SPIELKIN que quiere decir los hijos del juego.

2.1.3.-CONCEPTO FISIOLÓGICO:

¹ MARAL, J. D. Do, Juegos Cooperativos. San Pablo, Phorte, 2006

² HUIZINGA, J., Homo Ludens: el juego como elemento de la cultura. San Pablo: Perspectiva, 1996

³Según H Spencer, el juego es: "una actividad que realizan los seres vivos superiores sin un fin aparentemente utilitario, como medio para eliminar su exceso de energía".

Definición que no se puede tomar al pie de la letra porque el niño continúa jugando aún cansado o enfermo.

2.1.4.-CONCEPTO PSICOLÓGICO:

Según Guy Jacquin: "actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. El juego tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo, que al aumentar su personalidad, la sitúa ante sus propios ojos y ante los demás".

Arnolf Russel: "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

2.1.5.-CONCEPTO SOCIOLÓGICO:

Según J. Huizinga en su libro "Homo Ludens" dice: " El juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero

³ VIGOTSKY, L.S., La formación social de la mente: psicología y pedagogía. San Pablo: 1988.

incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

2.2.-EVOLUCIÓN DEL JUEGO:

⁴Los niños desde muy temprano comienzan a jugar, algunos autores aseguran que desde que están en el útero. Algunas investigaciones hablan:

a) Al nacer: juega con las miradas, ya que establece una relación con los otros a través de la mirada.

b) 01 mes: Acompaña objetos con la mirada y también sonríe a sus padres.

c) 02 meses: Las relaciones con las personas incluyen los primeros sonidos.

d) 03 meses: Ya tiene la capacidad para asegurar objetos colocados en sus manos. Ejercita con eso la motricidad y el tacto.

e) 04 meses: El juego de la escondida comienza a hacer su aparición, para lo que utiliza las sábanas. Comienza a tomar objetos espontáneamente.

f) 07 meses: Participa más activamente de las formas jugadas, recoge y juega con objetos en el suelo. Ejercita nociones de distancia, altura, causa y efecto.

⁴ KAMII, C., A criança e o número: un implicaões educacionais de teoría de Piaget para atuação junto a escolares de 4 a 6 anos. Campinas: Papirus, 1988.

g) 09 meses: Fase de las imitaciones, ya consigue imitar gestos y sonidos.

h) 12 meses: Ya consigue unir, separar, tomar y encajar cosas. Las formas jugadas son más activas, pues comienza a andar y decir las primeras palabras.

i) 18 meses: El contacto con el agua, la tierra, la arena le producen mucho placer, auxiliándolo en su desarrollo. Comienza a percibir los sonidos que salen de los objetos.

j) 2 años: Participa con otros niños, pero sus juegos no son en grupos, cada niño juega por su lado.

k) 3 años: Le comienzan a gustar los juegos de apilar, por ejemplo: cubos. Su imaginación es cada vez más amplia.

l) 4 años: Juega en forma cooperativa. La fantasía está siempre presente, siendo común el "amigo imaginario". Muchas veces confunde la fantasía con la realidad.

m) 5 años: Comienza el gusto por los juegos de reglas. La competición se vuelve más frecuente.

n) 6 años: Gusta de ganar siempre. Siente placer por los juegos de contacto corporal. Es un momento de nuevas relaciones, pues está saliendo de la fase egocéntrica.

o) 7 años: Comienza a gustar de los juegos de equipo y es un momento ideal para comenzar con las nociones de cooperación y respeto mutuo. Da mucha importancia a las reglas de los juegos; y pasa más tiempo discutiéndolo que

jugando. La tendencia es que no quieran mezclarse niños y niñas (es nuestra obligación como docentes que esto no suceda).

No existe una precisión matemática en cuanto a las edades descritas, ya que estamos hablando de humanos y los humanos no somos exactos. La descripción de las edades sólo sirve para tener una idea, y así poder establecer una relación entre juego y los niños.

2.3.1 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO.

Nos proponemos en estas líneas reflexionar en voz alta sobre un tema que nos parece trascendental en el desarrollo del niño/a: el juego como factor central del aprendizaje y generador de la adaptación social.⁵ El gran psicólogo ruso Vygotski (1984) nos dejó dicho que «todas las funciones psicointelectivas superiores aparecen dos veces en el curso del desarrollo del niño: la primera vez en las actividades colectivas, en las actividades sociales, o sea, como funciones intersíquicas; la segunda, en las actividades individuales, como propiedades internas del pensamiento del niño, o sea, como funciones intrapsíquicas». Estudiar el juego se nos presenta, pues, como tarea apasionante, sobre todo por ser una actividad social por excelencia, y por constituir un microcosmos en el que están claramente reflejadas las características del pensamiento y la emocionalidad infantiles.

Reflexionar sobre el juego de los niños y las niñas es, pues, siempre una ocasión para profundizar en su personalidad y para acercarnos un poco más a descifrar su desarrollo. Ya Platón decía que: «Al enseñar a los niños pequeños

⁵ 2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona , España

ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos» (Cratty, 1984). Y, desde entonces, han sido muchos los filósofos, pedagogos, psicólogos, antropólogos, historiadores... que se han ocupado de valorar el juego desde sus distintas perspectivas.

De todas las definiciones que conocemos sobre el juego, quizás el denominador común sea que es una actividad gratuita en la que existe una pérdida de vinculación entre los medios y los fines, aparentemente sin finalidad y sin fin, y que existe en todas las culturas y civilizaciones, es decir, tiene carácter universal.

Rastreando sus orígenes puede llegar a desvelarse su contribución a la especie humana. No hay humanidad allí donde no hay juego. Es algo que los antropólogos nos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la Historia, así como el distinto lugar ocupado por el juego y el trabajo. Los trabajos de Caillois (1958), Leif y Brunelle (1978), Vygotski (1979, 1984), Elkonin (1980), Piaget (1984,1985), Bruner (1989) y Ortega (1990, 1992), entre otros, así lo postulan.

Como piensan hoy día la mayoría de los educadores nos parece que la infancia no es un simple paso a la edad adulta, sino que tiene valor por sí misma. Actualmente se sabe que se encuentran allí las claves de lo que será el hombre de mañana. Ya Freud afirmó que «todo hombre es su infancia».

Al considerar, que esta etapa es fundamental en la construcción del individuo y que el juego es lo que caracteriza la infancia, habrá una razón esencial para establecer su importancia de cara a la utilización en el medio escolar. Además, últimamente, están apareciendo estudios muy serios centrados en el juego simbólico (Ortega, 1991, 1992) que ponen de relieve su importancia para que el niño o la niña organicen sus conocimientos sobre el mundo y sobre los otros.

Y llegado a este punto, habría que preguntar qué necesita el juego para desarrollarse en la escuela? M. Vaca (1987) insiste en que tres condiciones son fundamentales: un tiempo, un espacio y un marco de seguridad. Y añadimos que es fundamental un cambio en la mentalidad del maestro/a que le lleve a restaurar el valor pedagógico del juego sin convertirse, como afirma Bruner (1989) en «ingeniero de la conducta del niño». Si además, la Administración Educativa favorece esta línea de actuación, tendremos los ingredientes idóneos para llevar el juego a las aulas.

2.4.1.-CLASIFICACIÓN DEL JUEGO

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación infantil y primaria, es importante distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del

individuo varía en función del tipo de juego concreto al que se refieren, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el individuo.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Se asume que hay dos clasificaciones, ya clásicas, la de Rüssel y la de Piaget.

2.4.2 CLASIFICACIÓN DEL JUEGO DE RÜSSEL:

Es de gran interés educativo. Parte de un criterio muy amplio del juego, en el que incluye todas las formas de actividad lúdica. Considera que el juego es la base existencial de la infancia, una manifestación de la vida que se adapta perfectamente a la “inmadurez” del niño, al desequilibrio en el desarrollo de las diversas funciones (Rüssel,1970).

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

Juego configurativo. En él se materializa la tendencia general de la infancia a “dar forma”. La tendencia a la configuración la proyecta el niño en todos los juegos, de modo que la obra resultante (mosaico de piezas de colores, la configuración de un personaje simbólico, etc.) dependen más del placer derivado de la actividad que de la intención planeada e intencional de configurar algo

concreto. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.

Juego de entrega. Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material. Puede predominar una de las dos tendencias, quedando la otra como un elemento de cooperación y ayuda en el juego. En los juegos de entrega hay siempre una relación variable entre configuración y entrega. Por ejemplo, en el juego de la pelota, por un lado el niño se ve arrastrado a jugar de un modo determinado por las condiciones del objeto (rebota, se escurre de las manos, se aleja, etc.), pero, por otro, termina por introducir la configuración (ritmo de botes, tirar una vez al aire, otra al suelo, etc.). Hay gran variedad de juegos de entrega: bolos, aros, juegos con agua, correr con monopatín, instrumentos de arrastre, etc.

El juego de representación de personajes. _ Mediante este juego, el niño representa a un personaje, animal o persona humana, tomando como núcleo configurativo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos (centraje): así por ejemplo, del león no toma más que el rugir y el andar felino, del jefe de estación tocar el silbato y enseñar la banderola. En la representación de personajes se produce una asimilación de los mismos y un vivir la vida del otro con cierto olvido de la propia. Este doble salir de sí mismo hace que el juego representativo implique una cierta mutación del yo que, por un lado se olvida de sí y por otro se impregna del otro.

El juego reglado. Es aquel en el que la acción configuradora y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo. La regla no es vista por el jugador

como una traba a la acción sino, justamente al contrario, como lo que promueve la acción. Los niños suelen ser muy estrictos en la exigencia y acatamiento de la regla, no con sentido ordenancista, sino porque ven en el cumplimiento de la misma, la garantía de que el juego sea viable y por eso la acata fácilmente. Acatamiento que va asociado también a un cierto deseo de orden y seguridad, implícito en gran número de juegos infantiles y adultos. El juego de reglas es uno de los que más perdura hasta la edad adulta, aunque el niño mayor y el adulto no ve ya la regla como una exigencia cuasi-sagrada, sino como un conjunto de reglamentaciones dentro de las cuales hay que buscar toda oportunidad posible para ganar. El fin no es ya jugar, sino ganar.

2.4.3 IMPORTANCIA DEL JUEGO SEGÚN PIAGET:

Se ha establecido una secuencia común del desarrollo de los comportamientos de juego, acumulativa y jerarquizada, donde el símbolo reemplaza progresivamente al ejercicio, y luego la regla sustituye al símbolo sin dejar por ello de incluir el ejercicio simple:

Los juegos de ejercicio. Son característicos del *periodo sensorio-motor* (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. Soltar y recuperar el chupete, sacudir un objeto sonoro... constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este período. Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero

sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende principalmente hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa esencialmente sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

Los juegos simbólicos: Son característicos de la etapa *pre-conceptual* (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante que aparece en este momento es la posibilidad de los juegos de ficción.

Los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así, un cubo de madera se convierte en un camión, una muñeca representa una niña, etc. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más complejo, múltiples roles y distintas situaciones. Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.). Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante.

En esta etapa del desarrollo, la interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo lúdico puro. El proceso de pensamiento, hasta ahora unido estrechamente a lo inmediato, al presente, a lo concreto, se vuelve más complejo. El niño tiene ahora acceso a los acontecimientos pasados y puede anticiparse a

los que van a venir. Sus juegos están marcados entonces por la máxima utilización de esta nueva función: simulación, ficción y representación, invención de personajes imaginados y reproducción de acontecimientos pasados que acompañan la actividad lúdica en el transcurso de esta etapa, caracterizando las conductas particulares.

A partir de *la etapa intuitiva*; (4-7 años) el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

El pensamiento intuitivo es una clase de pensamiento con imágenes que conduce al inicio de la lógica. Las actividades lúdicas de este nivel implican un interés por la manipulación sobre los conjuntos, por los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto. Sin embargo, las características mismas del nivel intuitivo ponen en evidencia el límite del razonamiento de los niños de esta edad, ya que éstos tienden a centrarse sobre un solo aspecto de la situación y a desestimar otras dimensiones presentes, además de ser poco dados a considerar los objetos o acontecimientos desde un punto de vista distinto al suyo.

Los juegos de construcción o montaje no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Así, cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un

fin, una tarea precisa. El juego se convierte entonces en una especie de montaje de elementos que toman formas distintas. Si el mismo trozo de madera, en el transcurso de la etapa anterior, servía para representar un barco, un coche, etc., puede ahora servir para construirlo, por la magia de las formas lúdicas recurriendo a la capacidad de montar varios elementos y de combinarlos para hacer un todo. Las formas de actividades lúdicas que responden a tal definición se llaman juegos de ensamblaje o de construcción.

Los juegos de reglas aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de infantil situadas en centros de Educación Primaria facilitan la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos. Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas (ajedrez, damas, cartas, juegos de estrategia, juegos deportivos complejos, etc.). El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado” (Piaget 1946). A través de los juegos de reglas, los niños/as desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Podemos considerar el juego de reglas simples como característico de la Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años) En esta etapa de desarrollo, las operaciones concretas del pensamiento, ya esbozadas en el nivel precedente bajo la forma de simples manipulaciones, se organizan y se coordinan, pero sólo actúan sobre objetos concretos. El niño se vuelve más apto para controlar varios puntos de vista distintos; empieza a considerar los objetos y los acontecimientos bajo diversos aspectos, y es capaz de anticipar, reconstituir o modificar los datos que posee, lo que le permite dominar progresivamente operaciones como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies y la elaboración de un sistema de coordenadas. El niño accede pues, a partir de esta etapa, a una forma de pensamiento lógico pero aún no abstracto. Las actividades lúdicas correspondientes a esta etapa específica se caracterizan ante todo por un nuevo interés marcado por los juegos de reglas simples, las consignas, los montajes bien estructurados, bien ordenados y las actividades colectivas que se parecen cada vez más a la realidad, y con roles más complementarios.

En la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años) el adolescente se interesa por **los juegos de reglas complejas**, de estrategias elaboradas, de montajes técnicos o mecánicos precisos y minuciosos que llevan planos, cálculos, reproducciones a escala, maquetas elaboradas. Se interesa también por el teatro, el mimo, la expresión corporal y gestual, y los juegos sensoriales y motores de tipo deportivo que conllevan reglamentos y roles colectivos, complementarios. Puede en cualquier momento, volver hacia atrás y retomar actividades lúdicas de niveles anteriores, pero en general, su modo de pensamiento y las actividades lúdicas conquistadas ya no sufrirán modificaciones cualitativas adicionales, según Piaget, y le servirán, si están bien integradas, para toda la vida. Desde las teorías del ciclo vital y del procesamiento de la información en la actualidad, sin embargo, se cuestiona que con posterioridad a la adolescencia no haya cambios cualitativos en el desarrollo humano.

La característica del pensamiento formal consiste en reflexionar de manera sistemática sobre otros razonamientos, en considerar todas las relaciones posibles que pueden existir, en analizarlas para eliminar lo falso y llegar a lo verdadero. En este nivel de desarrollo, el pensamiento actúa sobre los mismos contenidos operatorios; se trata aún de clasificar, de seriar, de nombrar, de medir, de colocar o desplazar en el tiempo y en el espacio, etc; pero el razonamiento se aplica más a los enunciados que explican estas operaciones que a las realidades concretas que éstas describen. Este tipo de razonamiento complejo y sistemático vale para todo tipo de problemas. El adolescente puede entonces integrar lo que ha aprendido en el pasado y considerar a la vez su vida actual y sus proyectos de futuro. El interés por esta nueva forma de razonamiento le conduce a preocuparse por cuestiones abstractas, a construir teorías, a interesarse por doctrinas complejas, a inventar modelos sociales nuevos, acercamientos metafísicos o filosóficos inéditos. Las actividades lúdicas que se asocian a este nivel de desarrollo y que seguirán hasta la edad adulta, conllevan también todas las características de dicho nivel.

2.5.1 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

2.5.1 JUEGOS DIDÁCTICOS:

⁶El juego, como método de enseñanza, es muy antiguo, ya que en la Comunidad Primitiva era utilizado de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores la forma de cazar, pescar, cultivar, y otras actividades que se transmitían de generación en generación. De esta forma, los niños lograban asimilar de una manera más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

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

A partir de los estudios efectuados por filósofos, psicólogos y pedagogos, han surgido diferentes teorías que han tratado de dar diversas definiciones acerca del juego. Existen diferentes tipos de juegos: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

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

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

⁶ López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.

actividad humana, posee un gran potencial emotivo y motivacional que puede y debe ser utilizado con fines docentes, fundamentalmente en las instituciones educativas.

2.5.2 EI JUEGO DIDÁCTICO

Es una técnica participativa de la enseñanza encaminado a desarrollar en los estudiantes métodos de dirección y conducta correcta, estimulando así la disciplinaron un adecuado nivel de decisión y autodeterminación; es decir, no sólo propicia la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que además contribuye al logro de la motivación por las asignaturas; o sea, constituye una forma de trabajo docente que brinda una gran variedad de procedimientos para el entrenamiento de los estudiantes en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas.

El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica.

Para tener un criterio más profundo sobre el concepto de juego, se tomará uno de sus aspectos más importantes, su contribución al desarrollo de la capacidad creadora en los jugadores, toda vez que este influye directamente en sus componentes estructurales: intelectual-cognitivo, evolutivo- conductual, afectivo-motivacional y las aptitudes.

En el intelectual-cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, etc.

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

En el afectivo-motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda, etc.

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

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

Los juegos, durante cientos de generaciones, han constituido la base de la educación del hombre de manera espontánea, permitiendo la transmisión de las normas de convivencia social, las mejores tradiciones y el desarrollo de la capacidad creadora. Esta última como elemento básico de la personalidad del

individuo que le permitan aceptar los retos, en situaciones difíciles y resolver los problemas que surgen en la vida.

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

El juego como recurso metodológico, se recomienda su estudio e implementación en aquellos temas conflictivos, para que él estudiante que lo practique señale que tradicionalmente es repelido y que constituye un objetivo básico y transferible a diversas esferas de las actividades o por la repercusión de su aplicación en su profesión o la vida cotidiana.

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

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

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

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

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

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

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

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

Dada la experiencia en la creación de juegos y juguetes se ha desarrollado diversas actividades técnico-creativas, entre las que se encuentran: la utilización de materiales y envases de desechos; piezas y/o mecanismos diversos para conformar otro nuevo; partiendo de un tipo conocido, introducir modificaciones en su estructura, partes componentes, modo de funcionamiento, modo de utilización, etc.; completar uno defectuoso con elementos de otros; partiendo de una descripción, narración, canción, etc., idear o simular un nuevo juego o juguete; completando datos faltantes en el proyecto y/o la construcción; partiendo de

objetivos y requisitos técnicos; partiendo de la estructura didáctica de un contenido o tema; simulando objetos reales; invirtiendo la posición de piezas, partes y mecanismos; así como combinando dos o más juegos y juguetes en la actividad lúdica.

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

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

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

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

y preparar al estudiante para resolver correctamente situaciones que deberá afrontar en su vida.

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

2.5.3 OBJETIVOS DE LA UTILIZACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS:

- ⁷Enseñar a los estudiantes a tomar decisiones ante problemas que pueden surgir en su vida.
- Garantizar la posibilidad de la adquisición de una experiencia práctica del trabajo colectivo y el análisis de las actividades organizativas de los estudiantes.
- Contribuir a la asimilación de los conocimientos teóricos de las diferentes asignaturas, partiendo del logro de un mayor nivel de satisfacción en el aprendizaje creativo.
- Preparar a los estudiantes en la solución de los problemas de la vida y la sociedad.

⁷Barcena, Andrea (1988): Ideología y pedagogía en el jardín de niños, México, Océano.

2.5.4 CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

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

2.5.5 FASES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

1.-Introducción:

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

2.-Desarrollo

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

3.-Culminación:

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

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

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos breves de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de

fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

2.5.6 PRINCIPIOS BÁSICOS QUE RIGEN LA ESTRUCTURACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

- **La participación:**

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

- **El dinamismo:**

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

- **El entretenimiento:**

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

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

- **El desempeño de roles:**

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

- **La competencia:**

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

2.5.7 SIGNIFICACIÓN METODOLÓGICA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS.

Tradicionalmente se han empleado de manera indistinta los términos juegos didácticos y técnicas participativas; sin embargo, hay criterios que todos los juegos didácticos constituyen técnicas participativas, pero no todas las técnicas participativas pueden ser enmarcadas en la categoría de juegos didácticos; para ello es preciso que haya competencia, de lo contrario no hay juego, y en este sentido dicho principio adquiere una relevancia y un valor didáctico de primer orden.

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

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

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

2.5.8 EXIGENCIAS METODOLÓGICAS PARA LA ELABORACIÓN Y APLICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

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

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

preparación previa y un alto nivel de maestría pedagógica por parte de los profesores.

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

2.5.9 VENTAJAS FUNDAMENTALES DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

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

- ❖ Aumentan el nivel de preparación independiente de los estudiantes y el profesor tiene la posibilidad de analizar, de una manera más minuciosa, la asimilación del contenido impartido.

2.5.10 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS:

Han sido escasos, y podríamos decir que nulos, los intentos de clasificar los Juegos Didácticos. Nosotros, a partir de la experiencia docente y la práctica de su estructuración y utilización, consideramos dos clases de juegos.

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

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

Los juegos didácticos pueden aplicarse en un turno de clases común o en horario extra docente, todo está en dependencia de los logros que se pretenden alcanzar y del contenido de la asignatura en que se utilice. Al concluir cada

actividad, es recomendable seleccionar el grupo ganador y ofrecerle un premio; así mismo, debemos seleccionar el estudiante más destacado, aspectos muy valiosos para lograr una sólida motivación para próximos juegos.

2.6.1 EL JUEGO DESDE LA PERSPECTIVA CURRÍCULAR.

La consideración general del currículo que se desprende de la LOGSE y los Reales Decretos que la desarrollan, tanto en la Educación Infantil como en la Primaria, en torno a la contemplación del juego, se puede cifrar en que está presente, pero sólo desde su aspecto motor/manipulativo. Con ser importante, esto no es suficiente. Y no es suficiente por varios motivos. Primero, porque todo lo que atañe al juego simbólico, o juego protagonizado, o juego de papeles, que de todas estas formas se nombra, queda reducido, cuando más, a una declaración de intenciones como a continuación veremos. Y, luego, porque el juego motor/manipulativo en los primeros ciclos queda desdibujado y a continuación reducido al Área de Educación Física. Para nosotros debe tomar un papel más central en el aprendizaje.

Por otra parte, las distintas corrientes de la psicología se han ocupado profundamente sobre este tema y llama la atención que no ocupe más espacio en un currículo cuyas fuentes psicológicas pasan, entre otras, por la Teoría Genética de J. Piaget y sus colaboradores de la Escuela de Ginebra y la Teoría de la Actividad en las formulaciones de Vygotsky, Luria y Leontiev (Coll, 1987).

Piaget analiza pormenorizadamente su concepción del juego en su libro «La formación del símbolo en el niño» (1986) dedicándole una parte central y

vinculando la capacidad de jugar a la capacidad de representar o de simbolizar. Es por esto que, sin entrar en mayores detalles sobre su concepción, —expuesta en otro lugar en esta misma revista (Lázaro, 1990)— se puede afirmar que le concedía un papel muy relevante, sobre todo al juego simbólico y principalmente de 2 a 7 años cuando está en pleno apogeo. «Tal es el juego simbólico, que no es sólo asimilación de lo real al yo, como el juego en general, sino asimilación asegurada (lo que la refuerza) por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable a la medida de las necesidades» (Piaget e Inhelder, 1984).

Por otra parte, Vygotski como creador de la teoría conocida como sociocultural, aunque presenta diferencias significativas con la concepción anterior, sobre todo referidas a la concepción del símbolo y a la naturaleza del juego (Ortega, 1990, 1992), concibe el juego simbólico como transcendental para el desarrollo del niño. En sus propias palabras: «El juego no es el rasgo predominante en la infancia, sino un factor básico en el desarrollo. El mayor autocontrol del que es capaz un niño se produce en el juego. El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria». (Vygotski, 1979). Precisamente esta idea de que el juego, sobre todo el socio dramático evolucionado, genera sucesivas áreas de desarrollo potencial nos parece central en el análisis del juego en la escuela.

Pues bien, parece que todo esto está lejos de ser tenido en cuenta en el nuevo currículo. No obstante, existen algunos atisbos que pudieran hacer pensar otro tratamiento. En los principios metodológicos de la etapa de Educación Infantil (MEC, 1992) se dice textualmente: «Es imprescindible destacar la importancia del juego como la actividad propia de esta etapa. En el juego se aúnan, por una parte, un fuerte carácter motivador y, por otra, importantes posibilidades para que el niño y la niña establezcan relaciones significativas y el profesorado organice contenidos

diversos, siempre con carácter global, *referidos sobre todo a los procedimientos y a las experiencias*. Se evitará la falsa dicotomía entre juego y trabajo escolar «El currículo de la etapa»). Cabe preguntarse después de valorar lo que antecede, por qué no se pueden elaborar contenidos conceptuales partiendo del juego simbólico. Si echamos un vistazo a los trabajos de Garvey (1985), Kamii y De Vries (1988), Moyles (1990), Ortega (1991,1992), por citar sólo algunos, valoraremos que existen unos contenidos conceptuales específicos referidos al conocimiento social que surgen a partir del juego de papeles y que tienen que ver con habilidades comunicativas, surgimiento de la norma o regla moral y capacidad de autocontrol, sobre todo.

⁸En el anexo destinado a la secuencia de los objetivos y contenidos por ciclos y en lo que se refiere al ciclo primero (0-3 años) el juego se contempla en el segundo bloque de contenido denominado «Juego y movimiento». Sigue con la contemplación de la vertiente motora-manipulativa que, con ser importante, no es la única. Cabría englobar prácticamente todas las referencias bajo lo que Piaget entendía como «juegos de ejercicio», que expresaban perfectamente las características del niño o la niña en el período sensorio motor. Llama la atención que algo tan capital en el desarrollo del niño/a como es el surgimiento del símbolo y que puede concretarse en tomar algo como aquello que no es, no quede recogido en este bloque de contenido.

La única referencia explícita a este tipo de juego simbólico aparece en el último bloque de contenido del área de Comunicación y Representación y en el último párrafo, como olvidado, casi como diciendo ¡ahí va, si me dejo el juego! se

⁸ BAUTISTA VALLEJO, J.M. (Coord.) (2002): El juego como método didáctico, propuestas didácticas y organizativas. Granada, Adhara.

escribe una generalidad como la que sigue: «Muy relacionado con los contenidos en este ciclo se encuentra el juego simbólico, al que hay que hacer una mención especial. Es una de las más claras manifestaciones del tránsito de lo sensorio motor a lo simbólico, de un poderoso medio de expresión de los propios intereses y de la forma personal de interpretar las cosas, así como de un canal expresivo libre de los convencionalismos que caracterizan a otros como el lenguaje oral.

Finalmente, en esta secuenciación referida al segundo ciclo, es decir, a los niños/as de 3-6 años, el juego sigue contemplándose, eso sí más evolucionado, en su aspecto de habilidad motriz y encerrado en el bloque de contenido «Juego y movimiento». Se ha perdido incluso la referencia al juego simbólico en el área de

Comunicación y Representación, precisamente en un momento en el que estos juegos de «casitas», de «papás y mamás», de «médicos y enfermos» ocupan un lugar privilegiado para que los niños/as puedan entender el mundo adulto, las relaciones que establecen los adultos entre ellos y las relaciones de aquellos con los niños/as y con el medio. Casi lo primero que llama la atención cuando uno observa el universo del niño/a de esta edad, es esta característica que incansablemente se repite siempre que el niño/a tiene oportunidad.

Que no exista la comprensión de este contenido en el currículo de la Educación Infantil nos parece una laguna, cuando menos, que es preciso colmar cuanto antes. Porque además, las profesoras y profesores de esta etapa lo consideran a la hora de programar sus objetivos y actividades y a la hora de intervenir. No hay más que ver el surgimiento paulatino de ludotecas, lugares reservados para el juego, y la posibilidad de brindar al niño/a, incluso dentro de la

misma aula, un espacio, un tiempo y la competencia de un adulto que sepa entender qué pasa.

En cuanto a la Educación Primaria (Real Decreto 1344/1991) el juego queda englobado en el Área de Educación Física. Está presente en los objetivos generales de la misma y existe un bloque de contenido referido a los Juegos. A lo largo de la secuenciación en los distintos ciclos queda concebido como actividad física que culminará en la iniciación deportiva. Si bien se hace hincapié en las relaciones sociales a través de los juegos, la vertiente motora oculta una mirada más en profundidad a los otros aspectos no motores del juego y que tienen que ver con el surgimiento de la moralidad y el papel que las reglas en su aspecto cognitivo y afectivo-moral desempeñan en esta etapa del desarrollo.

2.7.1. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

Este proyecto se fundamentó en el marco legal tomando en cuenta los siguientes aspectos:

2.7.2 El Reglamento General de la Ley de Educación.

Art.2

Todo individuo tiene derecho a recibir educación y, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso al sistema educativo nacional, con solo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables.

La educación es medio fundamental para adquirir, transmitir y acrecentar la cultura; es proceso permanente que contribuye al desarrollo del individuo y a la transformación de la sociedad, y es factor determinante para la adquisición de conocimientos y para formar al hombre de manera que tenga sentido de solidaridad social.

En el proceso educativo deberá asegurarse la participación activa del educando, estimulando su iniciativa y su sentido de responsabilidad social, para alcanzar los fines a que se refiere el artículo 7o.

Art. 3.- Son fines de la educación ecuatoriana:

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

b) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.

c) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.

d) Procurar el conocimiento, la defensa y el aprovechamiento óptimo de todos los recursos del país.

e) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.

f) Atender preferentemente la educación preescolar, escolar, la alfabetización y la promoción social, cívica, económica y cultural de los sectores marginados.

g) Impulsar la investigación y la preparación en las áreas: técnica, artística y artesanal.

Art.31

Los establecimientos educativos son centros de formación humana y promoción cultural, destinados a cumplir con los fines de educación determinados en esta Ley.

Art.36

Los planes y programas educativos deben ser formulados científicamente de conformidad con las orientaciones de la política educativa y las necesidades del desarrollo de la realidad nacional, para lo cual deberá contar con la participación de los sectores que conforman la acción educativa, con sujeción al Reglamento.

2. 7.3 Registro Oficial del Ministerio de Educación

Art.58.-

La investigación pedagógica, la formación, la capacitación y el mejoramiento docente son funciones permanentes del Ministerio de Educación destinadas a lograr la actualización del magisterio para asegurar un eficiente desempeño en el cumplimiento de los fines de la educación nacional.

Art 59.-

La formación de profesionales docentes estará a cargo de las facultades de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación y de los colegios e Institutos Normales del país .Estos últimos, los colegios e institutos tienen la finalidad específica de preparar docentes para los niveles pre-primario, primario y medio.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1.1 MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

METODOLOGÍA.- (Del griego meta “más allá “, odós “camino” y logos “estudio”) hace referencia al conjunto de procedimientos basados en principios lógicos, utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica o en una exposición doctrinal.

La modalidad que se aplicó en la investigación de este proyecto es de campo dado que se realiza en el mismo lugar en que se desarrolla el problema en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortiz, siendo la investigación de campo en “contacto con quién o quiénes son los gestores de lo que se investiga”.

La presente investigación corresponde a la modalidad de proyecto factible desarrollando las siguientes etapas: Diagnóstico de necesidades, fundamentación teórica de la propuesta, procedimiento metodológico, actividades y recursos necesarios para su ejecución, análisis y conclusiones sobre las viabilidades y realización del proyecto.

El tipo de investigación es descriptivo, puesto que se tomo en cuenta la opinión de grupos humanos, con el fin de establecer sus necesidades. Además será experimental ya que se manipulará las variables en condiciones controladas, con el fin de describir de qué modo o por qué causa se produce la situación en estudio.

La Investigación documental bibliográfica es otro método que constituye de mucha importancia para este proyecto ya que tiene e el propósito de conocer comparar aplicar, profundizar y deducir diferentes enfoques, teorías, conceptualizaciones y criterios de diversos factores sobre una cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias) o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones.

Para este proyecto se utilizó los diferentes métodos que hoy en día nos ayudan a comprender, analizar y por ende a tomar decisiones para luego ver los resultados y así lograr los objetivos planteados.

- ✓ Experimental
- ✓ Científico
- ✓ Descriptivo
- ✓ Deductivo – Inductivo
- ✓ De Campo

3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

POBLACIÓN

Es el conjunto de sujetos u objetos en los que se va a producir la investigación. Son todos los sujetos que están en un curso, en una ciudad etc., que van a constituir el objeto a quién se pretende solucionar el problema.

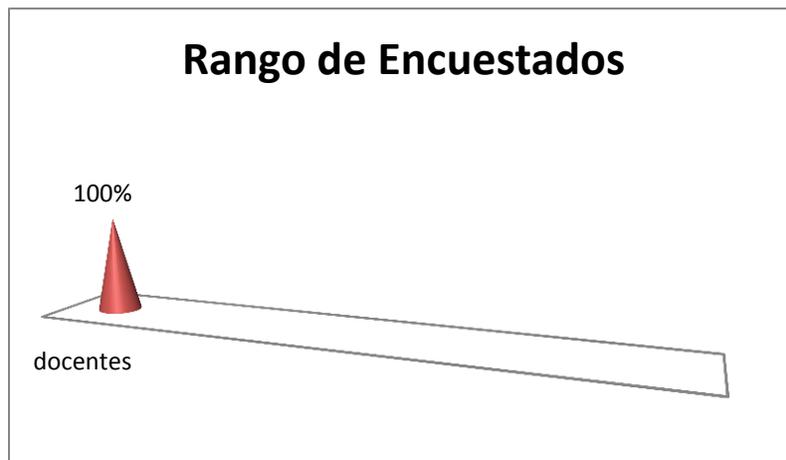
Se debe destacar que los más beneficiados con este proyecto serán los niños por que podrán desarrollar diferentes destrezas y su expresión no solo será de forma corporal, sino también oral, transmitiendo así sus diversas inquietudes, siendo éstas creativa y talentosa a las personas de su entorno.

La población que se tomó fue El Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz donde laboran 12 docentes distribuidas en los 9 salones que integran el mencionado centro.

MUESTRA.

Es la unidad de análisis, o subconjunto representativo y suficiente de la población que será objeto de las observaciones, entrevistas, aplicación de encuestas, experimentación, etc., que se llevarán a cabo dependiendo del problema, el método, y de la finalidad de la investigación.

CODIGO	DETALLE	NOMBRE DE INSTITUCIONES	PARTICIPANTE	Nº	PORCENTAJES
1	PARTICULARES	CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL TNTE. HUGO ORTIZ	DOCENTES	12	100%
	TOTAL			12	100%



ANALISIS DE RESULTADOS:

Para llevar a cabo el presente proyecto se obtuvo la colaboración de 12 docentes, cuya población fue escogida en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz.

3.3 INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

Para desarrollar este proyecto se determinaron y se tomaron en cuenta los siguientes pasos:

1. Determinar la forma con que se van a registrar los datos
2. Observar cuidadosa y críticamente los resultados.
3. Analizar e interpretar los datos
4. Elaborar conclusiones
5. Elaborar recomendaciones

RECURSOS AUXILIARES UTILIZADOS:

Cabe mencionar que la modalidad que se utilizó fue directa porque se puso en contacto personal con el hecho o fenómeno que se investigó.

La observación fue participante porque para obtener los datos se investigó al grupo observado, para conseguir la información "desde adentro".

La observación también fue estructurada, ya que se realizó con la ayuda de elementos técnicos apropiados, tales como: fichas, cuadros, tablas, etc, por lo cual se los la denomina observación sistemática.

Otra modalidad que se utilizó fue la entrevista, es una técnica de recopilación de información mediante una conversación profesional, con la

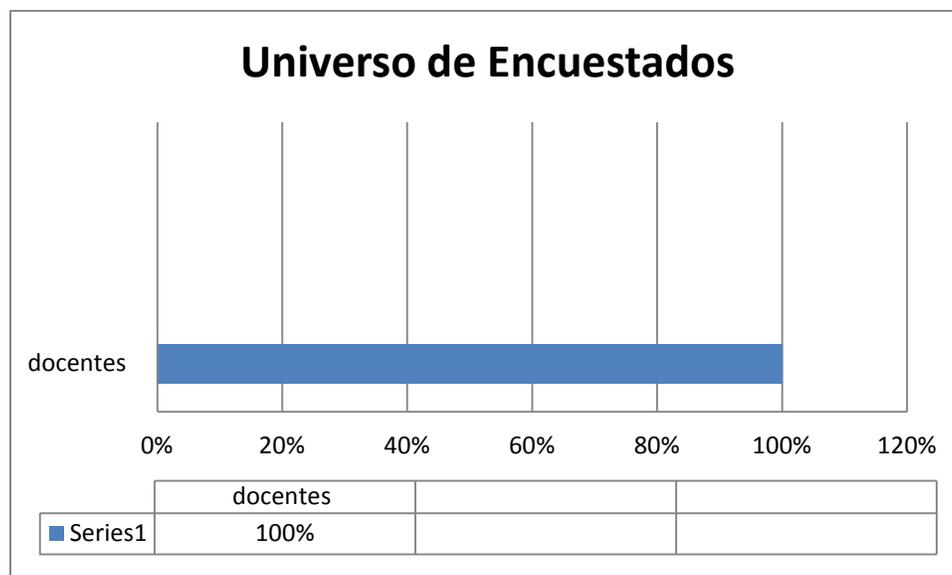
coordinadora donde se adquirió la información acerca de lo que se investiga, tiene importancia desde el punto de vista educativo; los resultados a lograr en la misión dependen en gran medida del nivel de comunicación entre el investigador y los participantes en la misma.

La encuesta es una técnica de adquisición de información de interés sociológico, mediante un cuestionario previamente elaborado, a través del cual se puede conocer la opinión o valoración del proyecto seleccionado en una muestra sobre el tema a tratarse. En la encuesta, a diferencia de la entrevista, el encuestado lee previamente el cuestionario y lo responde por escrito, sin la intervención directa de persona alguna de los que colaboran en la investigación.

De manera más general, las preguntas se formularán con 3 alternativas de posibles respuestas.

3.5 PROCEDIMIENTOS, RECOLECCIÓN Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

El universo de encuestados corresponde a un 100% como se observa en la siguiente tabulación



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz.

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

El siguiente proyecto cuenta con un grupo de personas que lo integran 12 docentes.

Conclusión:

Las docentes demuestran gran interés y expectativas a este proyecto, porque tiene como objetivo final el mejorar su perfil profesional.

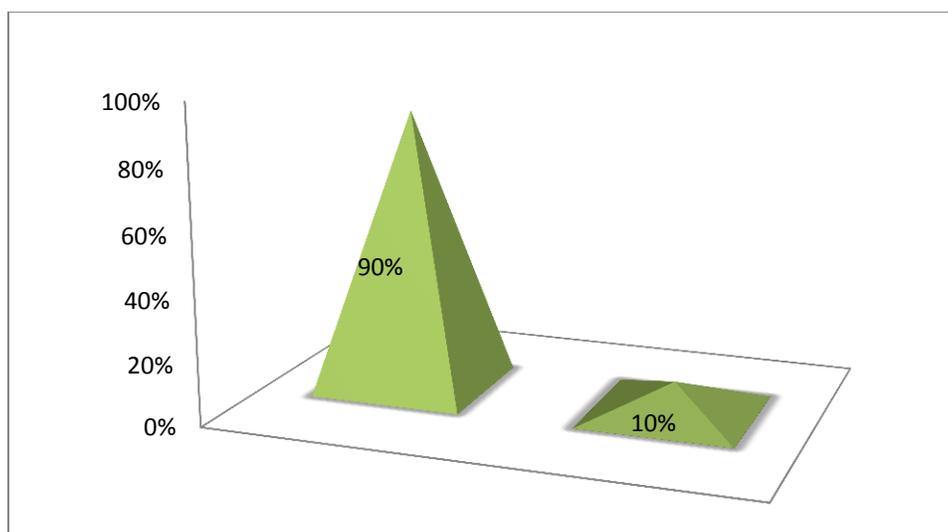
PREGUNTA N° 1

1. ¿Utiliza usted el juego como recursos metodológico en su proceso de clases?

CUADRO No1

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Frecuentemente	4	10%
Nunca	0	0%
Rara vez	8	90%
Total	12	100%

Gráfico estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 10% de docentes, emplean el juego como metodología, mientras que un 90 % no lo consideran importante.

Conclusión:

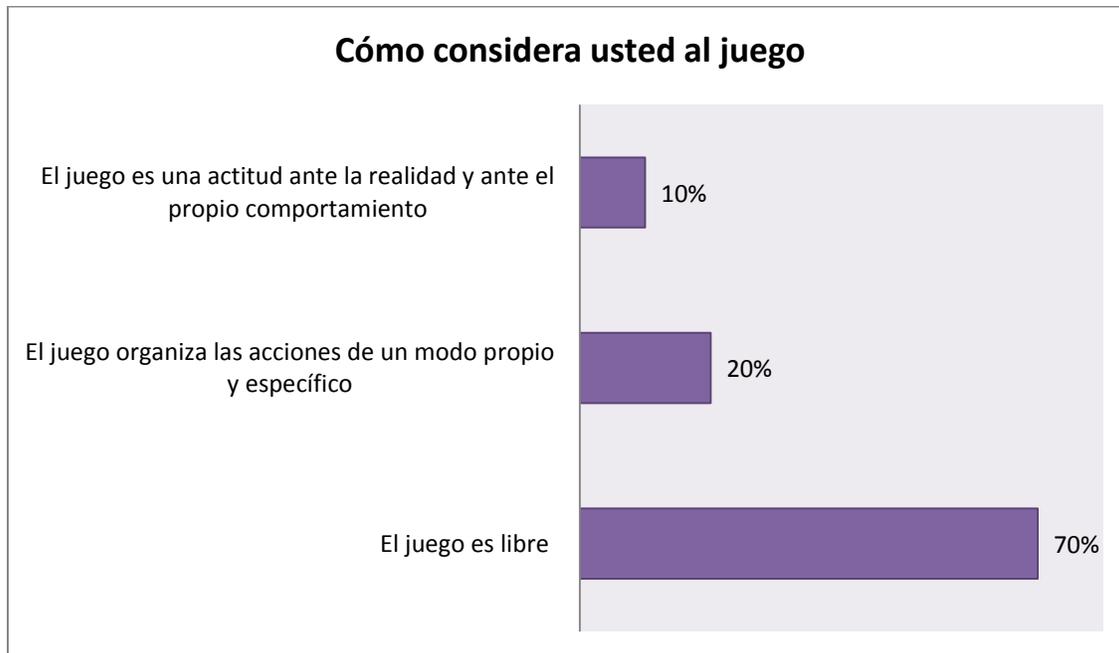
A pesar que las docentes emplean el juego, no siempre son innovadores y creativos, caen muchas veces en lo rutinario, mientras que otras se observa poca creatividad para emplearlo.

PREGUNTA N° 2

¿Cómo considera usted al juego?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
El juego es libre	7	70%
El juego organiza las acciones de un modo propio y específico	3	20%
El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento	2	10%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que un 70% dice que el juego es libre, mientras que 20% dice que el juego organiza acciones un 10% comenta que es una actitud.

Conclusión:

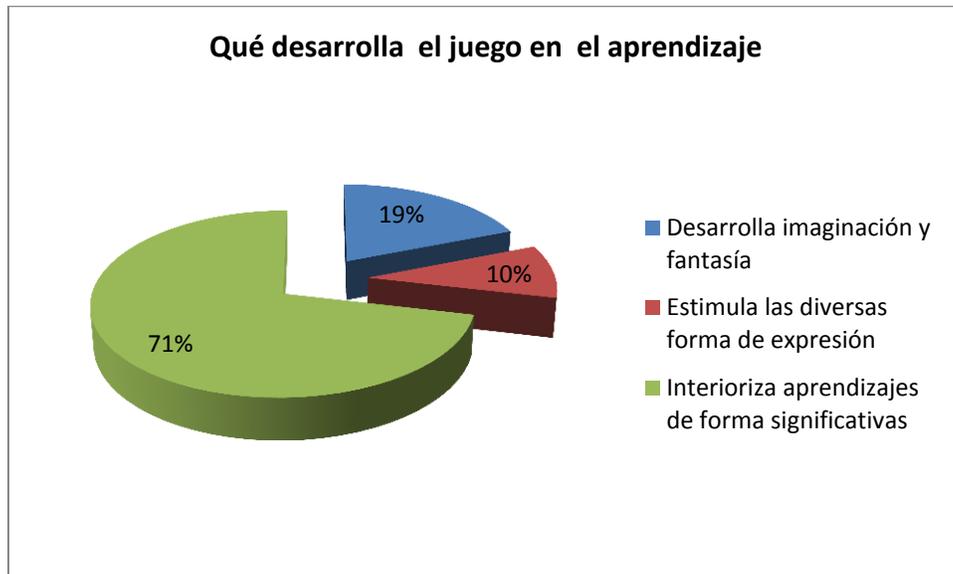
Los resultados analizan que el juego a pesar de ser libre, sabe llevar consigo características para desarrollar en los niños hábitos y actitudes.

PREGUNTA N°3

¿Qué desarrolla el juego en el aprendizaje?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Desarrolla imaginación y fantasía	3	19%
Estimula las diversas forma de expresión	2	10%
Interioriza aprendizajes de forma significativas	7	71%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 71% emplean al juego para lograr aprendizajes significativos, mientras que el 19% lo hacen para desarrollar imaginación y creatividad y un 10% lo ve como formas de expresión.

Conclusiones:

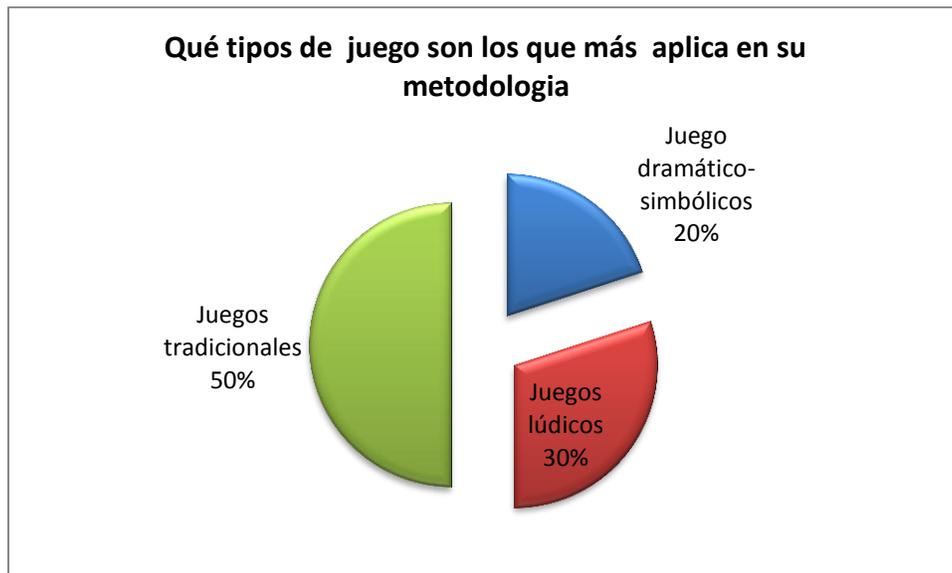
Las personas encuestadas ven al juego como una forma de estimular el aprendizaje para hacerlo significativo, pocas son las que siguen el proceso correcto, a veces lo hacen de forma inconsciente sin imaginar lo bien que le hace al párvulo.

PREGUNTA N° 4

¿Qué tipos de juegos son los que más aplica en su metodología ?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Juego dramático- simbólicos	2	20%
Juegos - lúdicos	4	30%
Juegos - tradicionales	6	50%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 50% emplean juegos de tipo tradicionalistas, un 30% demuestra interés por juegos lúdicos y un 20% por lo juegos simbólicos.

Conclusiones:

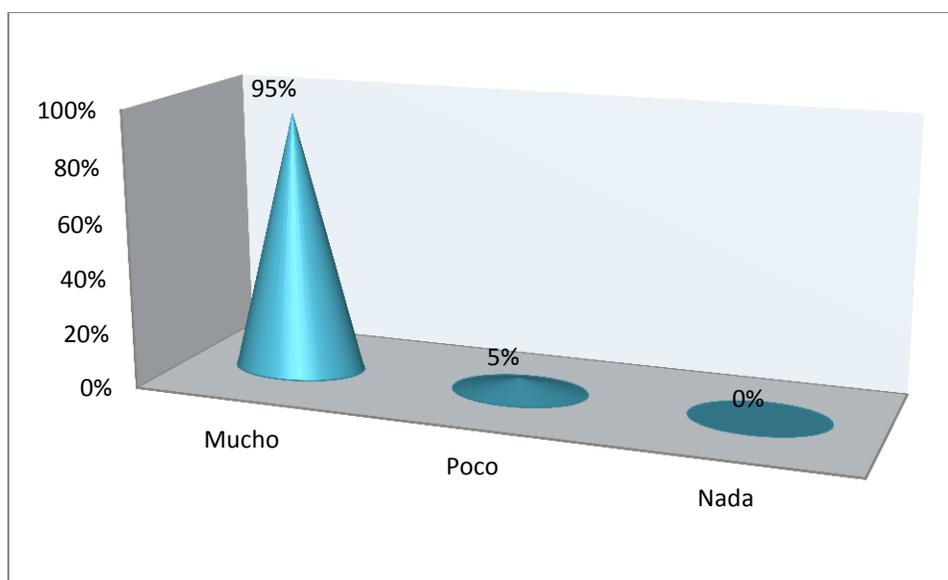
Se analiza que las diversas formas en las que se utilizó el juego como estrategia metodológica, esto hace que los resultados sean positivos para desarrollar diferentes destrezas.

PREGUNTA N° 5

¿Considera usted que el juego auténtico y creativo motiva a participar a los estudiantes?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Mucho	10	95%
Poco	2	5%
Nada	0	0%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 95% consideran que implementar juegos auténticos dentro de su metodología logrará que haya más participación, mientras que un 5% no lo consideran.

Conclusiones:

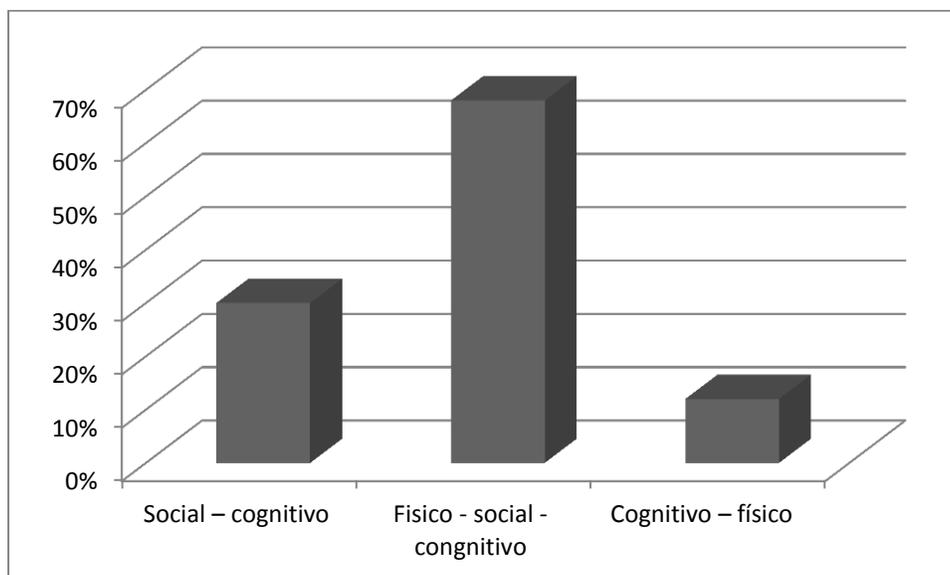
Se observa que la mayoría de los docentes coinciden que implementar juegos creativos y auténticos en el proceso de aprendizaje, motiva a los estudiantes, pero no todas tienen talento para crearlos.

PREGUNTA N° 6

¿Qué áreas desarrolla el juego en el aspecto pedagógico?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Cognitivo - físico	3	30%
físico –social – cognitivo	7	68%
Social – cognitivo	2	12%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 62% consideran que el juego desarrolla primero la parte física ayudando a fortalecer la sociabilización para obtener aprendizajes significativos, el 27% prefiere primero su parte social cognitiva, mientras que un 11% prefiere la física – social.

Conclusiones:

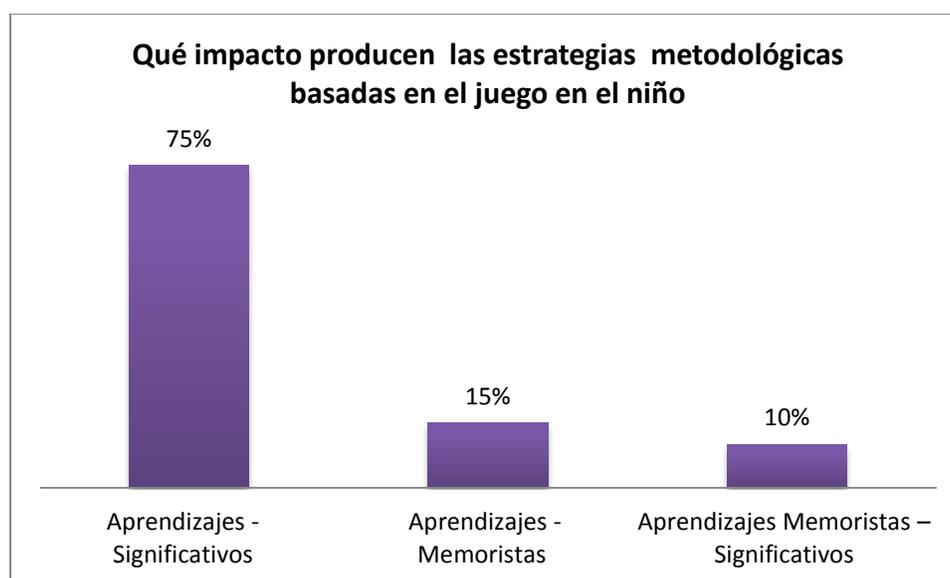
Observando los resultados, se puede tomar en cuenta que la parte físico y social tiene mucha relevancia para poder ejecutar diferentes juegos, induciendo a fortalecer su seguridad y confianza para adquirir nuevos conocimientos, desarrollando así el área cognitiva.

PREGUNTA N° 7

¿Qué impacto producen las estrategias metodológicas basadas en el juego en el niño?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Aprendizajes - Significativos	7	75%
Aprendizajes - Memoristas	3	15%
Aprendizajes Memoristas – Significativos	2	10%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz

Análisis:

Los resultados demuestran que el 75% consideran que el juego desarrolla en los niños aprendizajes significativos, el 15% nos demuestra que ven el juego como forma que desarrolla memoria, mientras que un 10% ve en el juego el desarrollo de ambas cosas.

Conclusiones:

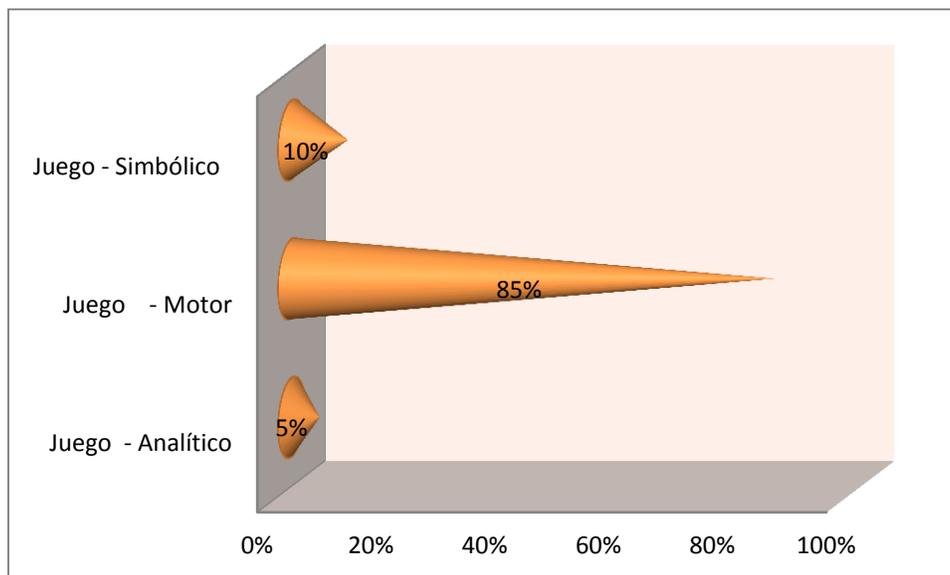
Observando los resultados, se analiza que el juego conlleva a interiorizar mejor los nuevos conocimientos que el niño adquiere.

PREGUNTA N° 8

¿Qué tipos de juegos se desarrollan en los primeros años de vida?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Juego - Analítico	1	5%
Juego - Motor	8	85%
Juego - Simbólico	3	10%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz.

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 85% consideran que el juego se desarrolla en los niños desde la parte motora, seguido por un 10% que dice que lo hace por medio simbólico, mientras que un 5% lo hace ser analítico.

Conclusiones:

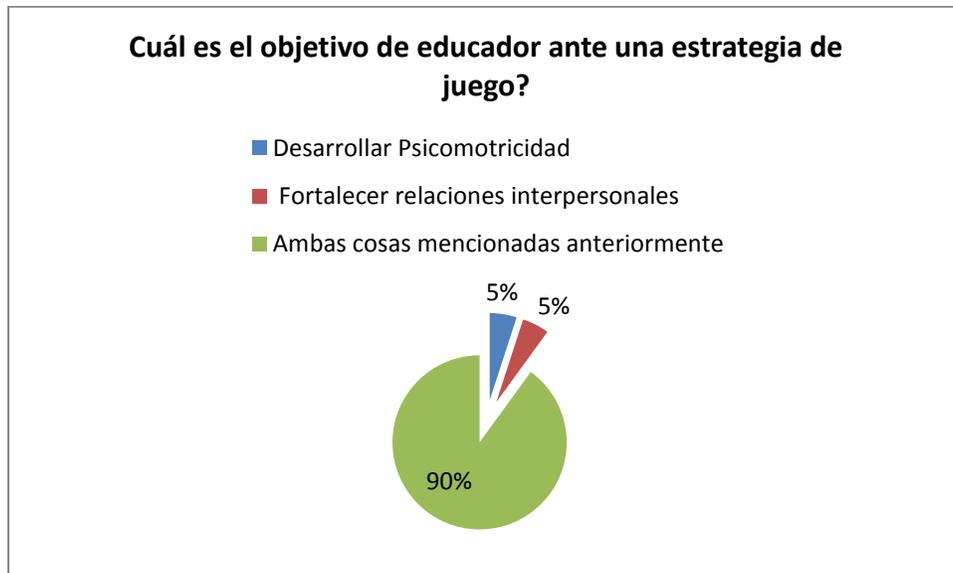
Observando los resultados, muestran que el juego desde los primeros años de vida pasa por etapas, para lo cual, la manera que se lo estimula va a ser importante en su vida.

PREGUNTA N° 9

¿Cuál es el objetivo del educador ante una estrategia de juego?

Alternativas	Número de encuestadas	Porcentajes
Desarrollar Psicomotricidad	2	5%
Fortalecer relaciones interpersonales	2	5%
Ambas cosas mencionadas anteriormente	8	90%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortíz.

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que el 90% tiene como objetivo final que el juego ayude a incrementar las relaciones interpersonales, conjuntamente ayudando a desarrollar la parte motora, mientras que un 5% al igual que otro 5% lo consideran por separados.

Conclusiones:

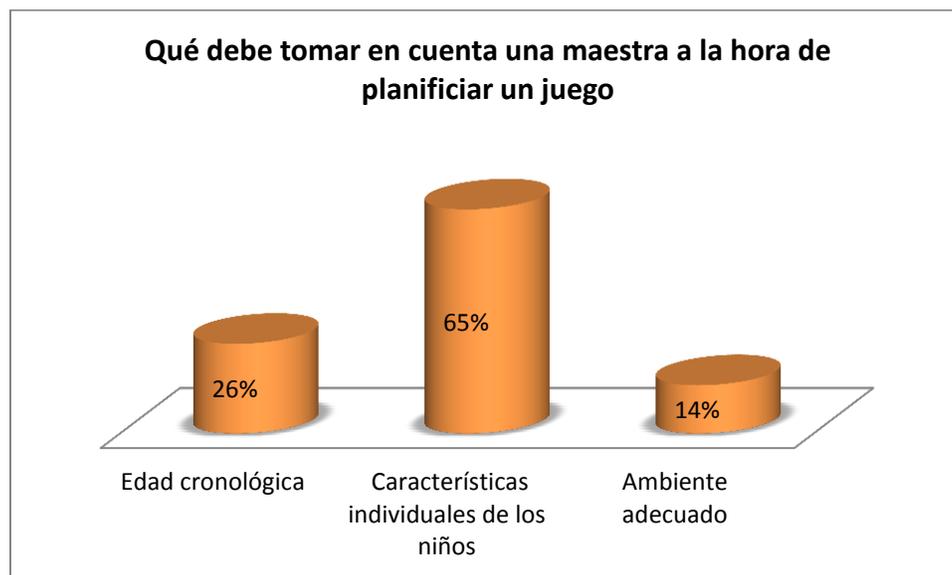
Analizando los resultados, se concluye que el trabajo que se realiza por medio del juego resulta beneficioso para desarrollar cualquier estímulo que se desee.

PREGUNTA N° 10

¿Qué debe tomar en cuenta una maestra a la hora de planificar un juego?

Alternativas	Número de encuesta	Porcentajes
Edad cronológica	3	26%
Características individuales de los niños	7	65%
Ambiente adecuado	2	14%
Total	12	100%

Gráfico Estadístico



Fuente: Diciembre 2010 en el Centro de Desarrollo Infantil Teniente Hugo Ortiz

Aplicación: Maribel Barcia y Herodita Quiroz.

Análisis:

Los resultados demuestran que las características que tiene el grupo de niños es la principal observación que tiene la maestra para planificar un juego a la hora de impartir sus conocimientos, seguido por la edad cronológica con un 26%, no dejando de lado la importancia que debe tener el ambiente donde se lo vaya a ejecutar.

Conclusiones:

Analizando los resultados muestran que para obtener aprendizajes significativos es importante que las docentes tomen en cuenta las características individuales que tienen los niños, ya que todas las personas somos seres únicos y diferentes.

3.5 DISCUSIÓN Y CRUZAMIENTO DE RESULTADOS

INTRODUCCIÓN

Para llevar a cabo este Proyecto se ha desarrollado una encuesta donde ha dado como resultado caminos positivos para la elaboración de diseño de estrategias metodológicas basadas en el juego.

La encuesta reafirma que los juegos pueden plantearse como una manera de diversión sin más finalidad que la de pasar un buen rato. Pero, en las manos del educador, se convierte en una herramienta para el trabajo de conceptos, valores y procedimientos. El educador debe conocer la naturaleza caleidoscópica del juego, sus múltiples aspectos. Esto le permitirá elegir los juegos más adecuados para conseguir los distintos objetivos educativos.

PREGUNTA N° 1

¿UTILIZA USTED EL JUEGO COMO RECURSOS METODOLÓGICO EN SU PROCESO DE CLASES?

Los resultados demuestran que el 90% de docentes, emplean el juego como metodología, mientras que un 10 % no lo consideran importante.

A pesar que los resultados demuestran que las maestra si consideran al juego como una herramienta dentro de su proceso de clase, esto hace más fácil de llevar a cabo el proyecto, ya que ellas demuestran el interés que tienen por innovar e incorporar nuevas alternativas.

PREGUNTA N° 2

¿CÓMO CONSIDERA USTED AL JUEGO?

Los resultados demuestran que el 70% dice que el juego es libre, mientras que 20% dice que el juego organiza acciones y un 10% comenta que es una actitud.

El juego es un instrumento que prepara al niño para la vida adulta, a lo largo de la historia, diferentes escuelas pedagógicas han considerado al juego infantil como un potencial para desarrollar en los niños diferentes destrezas.

PREGUNTA N° 3

¿QUÉ DESARROLLA EL JUEGO EN EL APRENDIZAJE?

Los resultados demuestran que el 71% emplean al juego para lograr aprendizajes significativos, mientras que el 19% lo hacen para desarrollar imaginación y creatividad y un 10% lo ve como formas de expresión.

Sin duda, la práctica de diversas actividades conllevan a desarrollar aprendizajes intrínsecos que le servirán para la vida a cada uno de los niños que en él se los haya desarrollado de una forma adecuada.

PREGUNTA N° 4

¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS SON LOS QUE MÁS APLICA EN SU METODOLOGÍA?

Los resultados demuestran que el 50% emplean juegos de tipo tradicionalistas, un 30% demuestra interés por juegos lúdicos y un 20% por lo juegos simbólicos.

Estos resultados demuestran que hoy en día algunas docentes han caído en lo monótono y aburrido. Aplicando este proyecto en ellas hacen que los objetivos planteados se hagan realidad, pues lo importante es que las educadoras deben estar siempre preparadas para seguir innovando.

PREGUNTA N° 5

¿CONSIDERA USTED QUE EL JUEGO AUTÉNTICO Y CREATIVO MOTIVA A PARTICIPAR A LOS ESTUDIANTES?

Los resultados demuestran que el 95% consideran que implementar juegos auténticos dentro de su metodología logrará que haya más participación, mientras que un 5% no lo consideran.

Siguiendo de la mano con la pregunta anterior se pone más claro el objetivo planteado, ya que además de fortalecer la educación, nos conlleva a incrementar las relaciones personales, siendo capaz el niño en un futuro, enfrentarse a diversas metas que se le presenten en la vida.

PREGUNTA N° 6

¿QUÉ AREAS DESARROLLA EL JUEGO EN EL ASPECTO PEDAGÓGICO?

Los resultados demuestran que el 68% consideran que el juego desarrolla primero la parte física ayudando a fortalecer la sociabilización para obtener aprendizajes significativos, el 12% prefiere primero su parte social – cognitiva, mientras que un 30% prefiere la cognitiva – social.

No es posible pasar por alto los aspectos físico, psicológico y cognitivo, por lo cual demuestra la importancia que estos tres componentes tienen en el proceso de enseñanza aprendizaje.

PREGUNTA N° 7

¿QUÉ IMPACTO PRODUCE LAS ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO EN EL NIÑO?

Los resultados demuestran que el 75% consideran que el juego desarrolla en los niños aprendizajes significativos, el 15% demuestra que ven el juego como forma que desarrolla memoria, mientras que un 10% ve en el juego el desarrollo de ambas cosas.

Esta pregunta proporciona que el impacto no sólo será para los niños, sino para la comunidad educativa en general, siendo visto muy atractivo para el

centro educativo, ya que darán a la sociedad niños capaces, seguros y con conocimientos acorde al mundo actual.

PREGUNTA N° 8

¿QUÉ TIPOS DE JUEGOS SE DESARROLLAN EN LOS PRIMEROS AÑOS DE VIDA?

Los resultados demuestran que el 85% consideran que el juego se desarrolla en los niños desde la parte motor seguido por un 10% que dice que lo hace por medio simbólico, mientras que un 5% lo hace ser analítico

Se sabe que el proceso de aprendizaje se lo da en equipo; es por eso que se no puede dejar a un lado al padre de familia, ya que ellos son un motor importante en la vida de sus hijos, por lo cual el estímulo que se le da desde la primera infancia, cuenta de una manera importante para el desarrollo de los conocimientos.

PREGUNTA N° 9

¿CUÁL ES EL OBJETIVO DEL EDUCADOR ANTE UNA ESTRATEGIA DE JUEGO?

Los resultados demuestran que el 90% tiene como objetivo final que el juego ayuda a incrementar las relaciones interpersonales, conjuntamente ayudando a desarrollar la parte motora, mientras que un 5% al igual que otro 5% lo consideran por separados.

La parte social es considerada la más beneficiada, ya que los otros elementos son vitales para alcanzar los logros.

PREGUNTA N° 10

¿QUÉ DEBE TOMAR EN CUENTA UNA MAESTRA A LA HORA DE PLANIFICAR UN JUEGO?

Los resultados demuestran que las características que tiene el grupo de niños es la principal observación que tiene la maestra para planificar un juego a la hora de impartir sus conocimientos, seguido por la edad cronológica con un 26% no dejando de la lado la importancia que debe tener el ambiente donde se lo vaya a ejecutar.

Dado estos resultados, se muestra que las maestras tienen claro de los beneficios que tienen los juegos si se toma en cuenta las características que tiene cada grupo para lograr éxitos.

3.6 CRITERIOS PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA.

Este proyecto va dirigido para todas las maestras donde se propone al juego como una herramienta muy importante para utilizarla en un proceso de enseñanza- aprendizaje.

Es por eso que se ha realizado la encuesta para analizar y así obtener resultados y poder tener en claro dónde se quiere llegar con esta propuesta y así

obtener los objetivos planteados, donde los únicos beneficiados serán los aprendices.

La encuesta y la entrevista realizadas dan como resultado que las maestras saben de la importancia que tiene el juego, pero pocas tienen talento y creatividad para utilizarlo, otras en cambio han caído en lo monótono y cotidiano.

Por ello, a través de este proyecto se lograrán muchos beneficios como son:

- ❖ Incentivar creatividad e imaginación en los niños y maestras.
- ❖ Fortalecer la visión y misión de la unidad educativa.
- ❖ Incrementar las relaciones sociales Padres – institución – niños.
- ❖ Ser formadores de niños seguros de sí mismos, siendo capaces de enfrentarse al mundo.
- ❖ Fortalecimiento del nuevo currículo con la aplicación de nuevas estrategias metodológicas.

Entre otros logros, este proyecto ha creado una guía didáctica, la misma que está realizada para que las docentes tengan una herramienta útil y así desarrollar en los niños sus destrezas, con el objetivo principal de entregar a la sociedad líderes para el futuro.

CAPÍTULO IV

4.1. MARCO ADMINISTRATIVO

RECURSOS

Recursos Humanos

- Investigador
- Rectores.
- Directores.
- Alumnos
- Tutor.

Recursos Físicos

- Institución Educativa
- Hojas de evaluación.
- Computadora.
- Impresora.
- Hojas A4
- Internet.
- Cámara digital
- hojas de papel bond o periódico

FINANCIAMIENTO:

<u>Detalle</u>	<u>ingreso</u>	<u>egresos</u>	<u>Saldo</u>
Inversión para el estudio	1.230.000		1.330.000
Papelería		30.00	1.300.00
Elaboración de instrumentos		100.00	1.200.00
Multiplicación de instrumentos		50,00	1.150.00
Texto de juegos		100.00	1.050.00
Uso de internet		100.00	950.00
Transporte		100.00	850.00
Tutoría		400.00	450.00
Derechos de grado		300.00	150.00
Impresión y empastados		150.00	0.00

CAPÍTULO V

LA PROPUESTA

5.1 JUSTIFICACIÓN:

Este proyecto está dedicado al juego en el medio educativo, y se ha escogido este tema porque el niño se expresa mediante acciones lúdicas y porque que es algo importante en su desarrollo.

Los factores Físicos – sociales y cognitivos son de mucha importancia para la investigación educativa. Es por eso que la propuesta planteada tiene como finalidad desarrollar en los niños sus máximas potencialidades en todos los aspectos.

Por todo esto, las Instituciones tienen que formar al niño de forma integral y por lo tanto, no se debe olvidar del juego como herramienta educativa. Sin embargo, muchas docentes se olvidan y se observa en su vida normal, que solo se basan en transmitir una serie de conocimientos que el niño tiene que aprender para después reflejarlos en una prueba evaluativa.

La maestra tiene que depositar en los niños su confianza y estimularlos, ya que ellos son los que van a construir sus propios conocimientos a partir de las relaciones que contrae con los propios compañeros.

El desarrollo de los programas tiene que ser dirigido hacia un trabajo colectivo de los alumnos, donde sea posible un intercambio entre grupos. De esta

forma, será mayor la participación y la creatividad. Es por eso que el juego es un instrumento para el desarrollo del niño dentro de una sociedad, para ser de la persona una persona sociable. Además de esto, el niño se va adaptando a unas normas, superando su egocentrismo, controlan su agresividad, etc.

Esta propuesta nace además para descubrir, explorar, comprobar y verificar, la importancia de los juegos educativos en la educación inicial para la formación física moral y espiritual.

Con esta propuesta se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad esencial es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona.

Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificados en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo esta basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

5.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA DE LA PROPUESTA

5.2.1 ASPECTOS SOCIÓLOGICOS

La Sociología también nos ha aportado una serie de condiciones para llegar a la práctica de este proyecto:

Utilización de un lenguaje claro, incluso en aquellos temas que nos resulten complicados.

Trabajar a partir de la realidad y en contacto con la práctica ya que lo que queremos hacer es mejorarla. De esta forma, el niño podrá conocer la sociedad en la que vive, siempre ayudado por el profesor que será el mediador entre ambos.

Así estaremos educando para la democracia, la paz, la participación en la sociedad, respeto, igualdad, para la protección del medio ambiente, etc.

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Los procesos educativos se encuentran relacionados con los procesos evolutivos del niño.

Los niños en los primeros años son capaces de recordar por medio de la representación y el lenguaje escenas anteriores. A lo largo de este periodo irá progresando en este mismo sentido.

Los niños antes de los seis años ven los fenómenos naturales como si fueran humanos y los produjera el mismo hombre. A lo largo de la etapa de educación primaria, los niños despiertan su curiosidad intelectual, comprenden la necesidad de observar aspectos de la realidad etc, todo ello ayuda a su inserción en el mundo científico.

Todo lo anteriormente dicho está muy relacionado con el lenguaje que le sirve para planificar su acción, recordar y por supuesto comunicarse con los demás.

El jardín tiene que tener en cuenta que esta capacidad que tiene el niño ha de ser desarrollada y estimulada.

También en esta etapa el niño sufre cambios cualitativos referidos al movimiento, mayor precisión, equilibrio, fuerza, etc, aptas para que el niño vaya conociendo sus posibilidades tanto motrices como expresivas y lúdicas, también ampliar sus capacidades y calidad de expresión.

Para que el niño pueda realizar sus aprendizajes y desarrollar sus capacidades, es positiva la relación entre los compañeros y que el profesor le sirva de guía. Por medio de las confrontaciones con los otros y por las exigencias del aprendizaje, el niño va construyendo su propio auto concepto y su autoestima, con lo cual se valora a sí mismo y esta valoración no es neutra por lo que la escuela tiene que contribuir a que en ella se integren elementos positivos.

Todo lo dicho hasta ahora se refiere a la psicología evolutiva.

ASPECTOS FILOSÓFICOS.

El juego empieza a ser visto por los educadores como el ámbito natural en el que se desarrollan los aprendizajes del niño.

Piaget distingue las siguientes características psicológicas del juego:

Subjetivismo. Para Piaget la evolución del juego es la siguiente: desde una total contracción del mismo, hasta una conducta social, pasando por el egocentrismo.

El piensa que el juego es siempre subjetivo, pero esencialmente el simbólico ,ya que el niño va a reflejar sus fantasías, deseos insatisfechos, etc, pero que se va a perder en el juego reglado, debido a que debemos someternos a unas reglas y convencionalidades.

Espontaneidad. El juego es libre sin ningún tipo de control.

Placer. El juego es placentero porque no busca metas útiles.

Nivel de organización de la actividad lúdica. En el juego no hay ninguna organización, ni estructuración.

Resolución de conflictos. Para Piaget el juego es una necesidad para el niño que por medio del cual conoce y acciona en su alrededor, no es un capricho.

Otro psicólogo importante es Vygotski, quien aporta con una importante teoría del juego.

Cuando el niño juega, utiliza su imaginación, a través de ella juegan con situaciones y personajes que ellos creen ideales y para que esto sea así tienen que hacerlo de forma convencional, por ejemplo: el niño que juega a ser médico tiene que hacer todo lo que hacen los médicos, por lo tanto, está atendiendo a una serie de normas. Ahora bien, si el juego simbólico tiene unas reglas, el juego de reglas comprende también una simbología.

Para Vygotski, el juego no es en el niño algo fundamental, pero tampoco ocupa un plano secundario. Es algo importante en el desarrollo del niño, que pasa del predominio de la situación al de las reglas.

El juego le sirve al niño como una guía para sus aprendizajes y a través de él siempre va a estar por encima de sus capacidades.

Otro campo importante en psicología, es el de la Psicología de la Educación.

Algunos psicólogos como Vygostki, Watson y Piaget, recurren a técnicas de interpretación imitativa para iniciar un proceso de aprendizaje. El niño puede imitar todo aquello que caiga dentro de sus límites de su capacidad potencial de acción.

Lo que se debe tener en cuenta es que todos los aprendizajes escolares que se lleven a cabo dentro del aula tiene que estar de acuerdo con el nivel cognitivo del niño, si esto no fuese así, el resultado sería una memorización mecánica o una comprensión incorrecta.

Hay que procurar que el niño a través del juego y la actividad, desarrolle su personalidad y pueda expresar todo lo que siente de forma original.

La actividad y el conocimiento del niño, la sociedad y el individuo, el mundo cultural y el mundo mental no pueden separarse, más bien tienen que cooperar.

Los niños utilizan mucho la imaginación en el juego por lo que es preciso regularla, para que además, les sirva para obtener nuevas adquisiciones, tiene que estar siempre guiada por la razón para que no esté por encima de las demás acciones. Algunas veces es conveniente tratar de frenarla, pero no quitársela, porque podríamos estar destrozando la personalidad del niño.

No se puede dar un aprendizaje sin una acción. Todo aprendizaje supone los siguientes objetivos:

- Adquirir unos conocimientos.
- Desarrollo de habilidades y hábitos.
- Pensamiento claro.
- Posesión de recursos e independencia.

ASPECTO EDUCATIVO

La importancia del juego en la educación es grande, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones síquicas. El juego 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, afirman 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 instituciones educativas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantos jardines y hogares, pese a la modernidad que vivimos no se nos exigen vivir, todavía siguen lastrados en vergonzosos tradicionalismos.

La escuela tradicionalista asume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, a la acriticidad, pasividad, ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, 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.

Frente a esta realidad, la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el renacimiento y humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vital, individualidad y colectiva. Es egocéntrica. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

5.3 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

Objetivo General.

Incrementar el talento, creatividad e imaginación a las docentes para que utilicen el juego como instrumento en el proceso de enseñanza – aprendizaje y desarrollar en los niños y niñas sus potencialidades y capacidades que conlleven a interiorizar día a día aprendizajes significativos.

Objetivos Específicos.

- Proporcionar toda clase de juego que motiven su creatividad e imaginación.
- Crear nuevas ideas de juego a partir de las conocidas, estableciendo asociaciones poco comunes.
- Concienciar en los docentes la importancia que tiene el juego para el desarrollo del niño.
- Esclarecer el concepto del juego con diversos ejercicios, aplicándolos en la guía didáctica.

5.4 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA.

El juego es mucho más que una forma de diversión: es la manera más natural que tienen los niños y las niñas de aprender, descubrir el mundo y desarrollarse como seres individuales y sociales.

Esta guía ofrece más de un centenar de juegos que permite explorar y potenciar un sin fin de habilidades de la forma más lúdica. Organizar un concurso, jugar a los exploradores en plena naturaleza, redescubrir, inventar y escenificar historia.

Actividades en definitiva, que ofrecen momentos de diversión y entretenimiento y a la vez que se potencia el respeto por las normas, el trabajo en equipo, el desarrollo de las propias capacidades expresivas, la elaboración de estrategias, o el desarrollo motriz, entre muchos otros aprendizajes.

Explicado paso a paso, acompañados de ilustraciones que ayuden a tener una idea clara del contenido y la dinámica del juego.

Está dirigido no solo para educadoras, sino para padres, ya que está hecho como un complemento útil para los aprendizajes escolares.

Ofrece orientaciones metodológicas viables para la enseñanza y el aprendizaje, a fin de contribuir al perfeccionamiento profesional docente.

Es un documento didáctico útil y aplicable para el docente en el aula.

Ayuda a ampliar y profundizar el sistema de destrezas y conocimientos a concretar en el aula y a mantener un nivel académico excelente dentro de la educación parvularia, brindando un servicio de calidad a los niños, además de un desarrollo teórico – práctico a los docentes de esta área.

En esta guía, el educando observará su progreso creativo y de aprendizaje, mediante la meta cognición, que le ayude a tomar conciencia de los objetivos planteados.

5.5. FACTIBILIDAD DE LA PROPUESTA

Esta propuesta presenta un alto nivel de importancia, porque logrará el objetivo planteado, que es el de promover la utilización del método, donde el juego será su principal motor. Además servirá para cualquier institución de gran ayuda, para el proceso de enseñanza –aprendizaje, desarrollando un ambiente estimulante al cambio y al seguimiento de una educación próspera e innovadora.

Estos recursos didácticos facilitarán el inter-aprendizaje entre los estudiantes y docentes, ya que llevarán un mensaje muy claro de una realidad que todos debemos aprender, gracias al material que se va a utilizar en cada una de las clases a impartirse

GUÍA

DIDÁCTICA

“APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS METODÓLOGICAS BASADAS EN EL JUEGO QUE APORTA AL DESARROLLO COGNITIVO, SOCIO-AFECTIVO Y MOTRIZ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS EN EL CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL TENIENTE HUGO ORTÍZ PERIODO LECTIVO 2010-2011.”

INTRODUCCIÓN



La educación infantil es vital en la futura vida del niño. Esta educación debe darse desde muy temprana edad para que el niño vaya asimilando desde pequeñito los conceptos y los valores que debe ir desarrollando.

Sabemos que no es sencilla la educación infantil y por ello se ha preparado una serie de ejercicios a través de esta Guía Didáctica, incorporando diferentes metodologías donde el juego será la principal herramienta básica para desarrollar las diferentes capacidades en cada uno de los educandos en los que se dan sugerencias y ayudar así a superar esta prueba tan difícil y tan importante.

Pero además de una buena educación y de unos valores correctos, el niño debe ir desarrollando desde pequeño todas sus aptitudes psicológicas y mentales. Para su desarrollo no hay nada mejor que una serie de actividades que harán que

el niño crezca intelectualmente y que su inteligencia se vaya desarrollando adecuadamente.

Para ello, se ha preparado una serie de ejercicios que se podrán ejecutar con los niños dónde aprenderán muchas cosas.

Los juegos son muy importantes en el crecimiento del niño. Es por eso que se brinda diferentes opciones, proporcionando una buena lista de estrategias donde los juegos tendrán un rol protagónico, explicados detalladamente para que niño pueda jugar, divertirse y formarse al mismo tiempo y sin darse cuenta interiorizar diferentes conocimientos.

JUEGOS SOCIALES



PARA:

FORTALECER LAS RELACIONES INTER-PERSONAL

Abramos la ronda

Abramos la ronda

Qué grande se hará!

Seremos mil soles.

Vamos a Brillar

Seremos las nubes que quieren viajar dando vuelta y vuelta de nunca acabar

Seremos el viento que viene a soplar

La noche vendrá y seremos mil lunas vamos a brillar

Soplemos, soplemos, todos a soplar

Seremos el río que corre hasta el mar.

Desarrollo:

Los niños se colocan en ronda con la maestra, Abren la ronda y mueven los brazos como rayos de sol dan vuelta alrededor, corriendo despacio, imitan a las nubes. Cierran la ronda imitando a la noche mueven los brazos y las manos imitando al viento; soplan como el viento, corren alrededor.



LA RONDA DE LA FLOR

Ronda, ronda, a la derecha
ronda, ronda, a la derecha
manos hacia arriba, manos hacia
abajo, manos hacia arriba, manos hacia
abajo, manos hacia arriba, manos hacia abajo,
una flor, una flor, una flor
Ronda, ronda, a la izquierda
ronda, ronda, a la izquierda
ronda, ronda, a la izquierda
todos aplaudiendo, todos aplaudiendo
todos aplaudiendo, todos aplaudiendo
una flor, una flor, una flor
Ronda, ronda, a la derecha
ronda, ronda, a la derecha
un paso adelante, un paso atrás
un paso adelante, un paso atrás
un paso adelante, un paso atrás
una flor, una flor, una flor.

DESARROLLO

Se forma una ronda y se camina a la derecha se detienen, se sueltan las manos y éstas las mueven por encima de la cabeza o abajo según lo indique la canción. Se vuelven a tomar de las manos alzándolas, caminan hacia el centro para juntarlas y forman la flor, tomados de la mano cambian de dirección hacia la izquierda, se detienen, sueltan las manos y aplauden todos a la vez, de nuevo se forma una flor nuevamente cambia de dirección, se da un paso adelante y uno atrás, para finalizar se forma otra vez la flor, con las manos en alto y juntándolas en el centro del círculo.



DOÑA ANA

Vamos a la huerta
del toro torojil
a ver a doña Ana
cortando perejil.

Doña Ana no está aquí
está en su vergel
abriendo la rosa
y cerrando el clavel.

Daremos la vuelta
al toro torojil
a ver a doña Ana
sembrando perejil.

Doña Ana no está aquí
está en su vergel
abriendo la rosa
y cerrando el clave

DESARROLLO:

Una niña o niño que será doña Ana, permanecerá sentado en el centro de una ronda. Los otros niños tomados de la mano formarán una ronda cantando la canción y girando, se detienen y estiran lo más que puedan los brazos sin soltarse para hacer la ronda lo más grande posible, encogen los brazos sin soltarse y tratan de unirlos en el centro de la ronda para hacerla bien pequeñita. Vuelven a girar alrededor de doña Ana. Se detienen, estiran los brazos lo más que puedan para hacer la ronda lo más grande posible, encogen los brazos sin soltarse y tratan de unirlos en el centro de la ronda para hacerla bien pequeñita.

Rondita de la mano

Dame una mano
Dame la otra
Vamos a hacer
Una ronda grandota
Una rondita muy alta
Una rondita muy baja
Una rondita saltando
Un ronda en una pata
Una ronda sentado
Porque ya estoy cansado!!



DESARROLLO:

Se forma una ronda según escuche la letra de la canción y se sigue la consigna.

LAS VOCALES

Salió la a, salió la a
no sé a dónde va (bis)
a comprarle un regalo a mi mamá
a comprarle un regalo a su mamá

Salió la e, salió la e
no se a dónde se fue (bis)
fui con mi tía Marta a tomar té
fue con su tía Marta a tomar té

Salió la i, salió la i
y yo no la sentí (bis)
fui a comprar un punto para ti
fue a comprar un puntico para mí

Salió la o, salió la o
y casi no volvió (bis)
fui a comer tamales y engordó
fue a comer tamales y engordó

Salió la u, salió la u
y que me dices tú (bis)
salí en mi bicicleta y llegué al Perú
salió en su bicicleta y llegó al Perú

A, e, i, o, u, a, e
A, e, i, o, u

DESARROLLO:

Realizar una ronda y entregar cartel de vocales ir saliendo el que tiene la vocal que escuche según consigna.

JUEGOS MIMICOS



PARA:

**DESARROLLAR EL LENGUAJE NO VERBAL INCREMENTANDO LA
CREATIVIDAD, IMAGINACIÓN.**

RUEDAS DE GESTOS Y MUECAS

DESARROLLO:

- 1- El primer jugador hace un gesto o una mueca; por ejemplo, pone cara de ogro.
- 2- El segundo repite lo que ha hecho el primero y añade otro gesto; por ejemplo, pone cara de ogro y hace de orangután. Y así sucesivamente.
- 3- Las posibilidades son infinitas. Fingir que comemos un helado, imitar el movimiento de una serpiente con el brazo, saltar como una rana, fingir que barremos el piso, desplazarnos como lo hace un avestruz, representar la danza de una bailarina, etc
- 4- Cuando finaliza la ronda, el primer jugador añade un nuevo gesto a sus compañeros, y así hasta completar el número de rondas acordadas.
- 5- Si un jugador se equivoca, paga prenda.
- 6- Al finalizar, se elige al jugador que ha inventado el gesto más divertido o difícil.



ADIVINAR IMÁGENES

DESARROLLO:

- 1.- Se realizará 2 grupos cada equipo escogerá un representante.
- 2.- El observara cartilla de imagen y realizara mímicas.
- 3.- Se les dará un tiempo prudencial para que imiten la imagen y puedan adivinar el grupo.
- 4.- Ganara el equipo que llegue a adivinar en menor tiempo posible las imágenes.



EL MUNDO AL REVÉS

DESARROLLO:

- 1.-Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego.
Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse.
- 2.-El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor.
- 3.-Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta,...).
- 4.-Variante: Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen.
- 5.-Gana la que al final de juego menos puntos.



JUEGOS DE MEMORIA LÓGICA EN RED

PARA:

**DESARROLLAR EL PENSAMIENTO, MEMORIA Y COORDINACIÓN OCULO
MANUAL.**

“LA COCINA DE MAMITA”.

Con este juego para niños ayuda a Manitas a cocinar un sándwich, un batido de fresa y una pizza.

Escoge los ingredientes que lleva cada platillo utilizando tu mouse y desarrolla tu lógica.



“PINTA Y CONOCE”

Con este juego para niños observa la granja y haz click en el animal que quieres pintar.

Al terminar de pintar cada animal de la granja escucharás su sonido (onomatopeya).

Colorea los animales de la granja.



“LABERINTEANDO”

Con este juego entretenido y educativo aprenderás a contar los números con sólo seguir el laberinto.

Desarrollarás tu habilidad espacial para ubicarte en el espacio, así como: arriba-abajo, adelante-atrás, izquierda-derecha.



“CAJÓN DE JUGUETES”.

Con este divertido juego para niños aprenderás que hay que guardar los juguetes después de jugar y desarrollarás el valor: orden.



JUEGOS MANUALES



**DESARROLLA LA IMAGINACIÓN CREATIVIDAD Y MOTRICIDAD
FINA.**

HUELLITAS

MATERIALES:

- ❖ Cartulina de colores
- ❖ Tinta china
- ❖ Esponja

INSTRUCCIONES:

1.- Entregar la cartulina de colores cada uno.

2.-Aplicar tinta en la esponja.

3.- Digitar figuras originales y creativas.

4.- Exponer las figuras creadas.



¹ Mabel Condemarin Madurez Escolar Editorial Andrés Bello AV.Ricardo Lyon 946, Santiago de Chile.

SOMBRIAS



MATERIALES:

- ❖ Proyector de luz

INSTRUCCIONES

1.- Ubicar las manos juntas en la luz del proyector.

2.- Reproducir diferentes imágenes de sombras con las manos en diferentes posiciones.



FIGURAS CON LANA

MATERIAL:

- ❖ Lana gruesa.

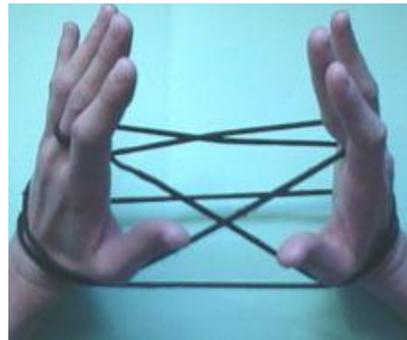
INSTRUCCIONES.

1.-Entregar al niño un metro y medio de lana aproximadamente.

2.-formar pareja de niños.

3.- Formar figuras geométricas cruzando la lana de un dedo a otro dedo utilizando ambas manos.

4.-Gana el grupo que más figura crea.



MANCHITAS DE COLORES

MATERIALES.

- ❖ Papel iris de varios colores.
- ❖ Cartulina brístol.
- ❖ Marcador permanente negro.
- ❖ Tijera.
- ❖ Goma.

INSTRUCCIONES.

INSTRUCCIONES.

1.-Entregamos las cartulinas de colores.

2.-Dibujar manchitas de diferentes colores y tamaños.

3.-Recortar las manchitas.

4.-Armar figuras con las manchitas.



TRAZOS DE COLORES

MATERIALES:

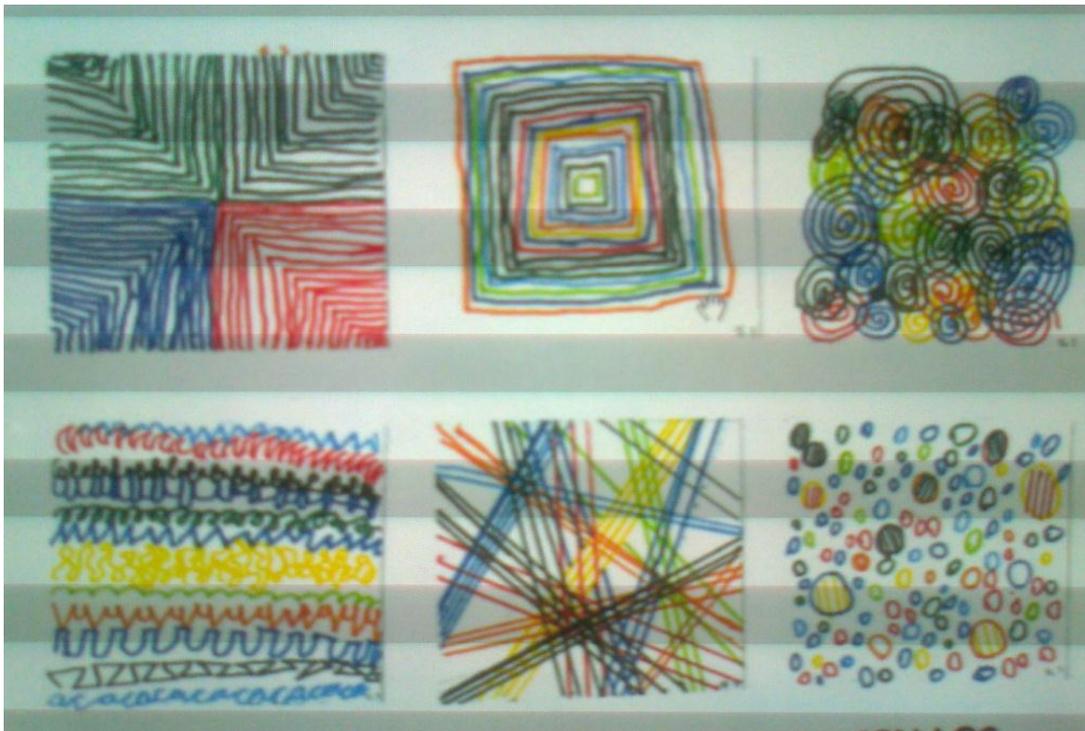
- ❖ Crayones de diferentes colores.
- ❖ Cartulina bristol blanca.

INSTRUCCIONES.

1.-Entregar la cartulina y los crayones a cada niño.

2.-Realizar trazos en diferentes direcciones: líneas rectas, curvas, espirales y bucles.

3.-Inventar diferentes formas para dar color a cada superficie: líneas rectas, curvas, espirales y bucles.



LAS HOJAS SON VIDA

MATERIALES:

- ❖ Temperas de varios colores.
- ❖ Recipiente con agua.
- ❖ Pinceles grueso y fino.
- ❖ Cartulinas.
- ❖ Goma.
- ❖ Tijera.

INSTRUCCIONES.

1.-Pintar el fondo de una cartulina de blanca.

2.-Dejar secar la cartulina, doblar varias veces dándole forma a una hoja y recortar.

3.- Con el pincel le damos diferentes detalles a las hojas.

4.- Dejar secar y pegar las hojas para elaborar un mural.

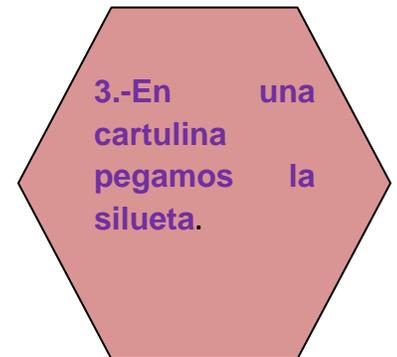


¡SILUETAS TRAZADAS

MATERIALES:

- ❖ Papel brillante de varios colores.
- ❖ Goma.
- ❖ Cartulina.

INSTRUCCIONES.



¹ Mabel Condemarin Madurez Escolar Editorial Andrés Bello AV.Ricardo Lyon 946, Santiago de Chile.

JUEGOS CON AGUA

PARA:

DESARROLLAR EQUILIBRIO CORPORAL

BAILE DEL GLOBO

DESARROLLO:

Se infla el globo con agua

Se forma un círculo

Se agujeta un globo con un alfiler,

Se pasa el globo llena de agua hay que pasárselo intentando que no se quede vacío ni estalle en las manos.

El que se queda con el globo reventado hace una penitencia.



EL TESORO

DESARROLLO:

Se necesita una lavacara grande llena de agua y accesorio

Un palo con un cordón y gancho

Lanzamos el palo e intentamos coger las cosas al fondo de la piscina y retamos al niño a ver quién coge más, o quién las coge antes...



CORRE CAMINOS

DESARROLLO:

Se forma 2 equipos y hacen una columna.

Se ubica 2 recipientes y se le pone obstáculos en el camino que van a correr para llegar y depositar el agua en el recipiente.

Gana el equipo que llene más rápido el recipiente



PISCINA DE GLOBOS CON AGUA

DESARROLLO:

Se ubica muchos globos con agua dentro de una piscina inflable pequeña.

Se arma 2 grupos ellos buscan los globos de un color según consigna de la maestra los almacena en un recipiente.

Gana el grupo que encuentra todos los globos de un mismo color.



JUEGOS SENSORIALES

DESARROLLA LA PERCEPCIÓN AUDITIVA, VÍСУAL Y TÁCTIL.

LOS SOLDADITOS

DESARROLLO:

Los niños se colocan en fila y caminan siguiendo el ritmo que marca la maestra con el pandero o la pandereta: "un-dos, un-dos,..."

Cuando caminan, los niños levantan mucho los pies y moviendo los brazos igual que si fueran soldados.

Si la maestra deja de tocar el pandero, los niños se quedan como estatuas.

Estando inmóviles, si la maestra da un golpe al pandero, se intercambian su sombrero con el niño más cercano, si da dos golpes, dos pasos hacia delante y si da tres golpes, volveremos al punto de partida intentando mantener la fila.



TESORO ESCONDIDO

DESARROLLO:

La maestra colocará un objeto dentro de cada caja y hará que los jugadores vayan metiendo la mano en las cajas por turno deben tener vendado los ojos.

Cuando un jugador saca la mano de una caja comenta lo que él cree que hay dentro de ella. La maestra velará que los jugadores no miren dentro de las cajas.

Cuando todos los jugadores adivinan ganaran 1 punto su equipo.



ESPEJITO MÁGICO

DESARROLLO:

La maestra se sitúa frente al resto de jugadores y comienza a hacer gestos, muecas, posturas, mímica y todo aquello que se le ocurra sin hablar ni gritar, pero debe ir cambiándolos cada vez más rápido.

El resto de jugadores deben imitar a la maestra de tal forma que el primero que se equivoca en la imitación pierde el punto.

Pueden asignarse puntos al principio del juego (por ejemplo, 5 puntos para cada jugador) y el que se equivoca pierde un punto.

Gana el juego el que acumula más puntos.



ENCUENTRA EL SILBATO

DESARROLLO

Primero se tapan los ojos con el pañuelo todos los jugadores menos el jugador encargado de hacer sonar el silbato.

Una vez hecho esto, todos comienzan a contar cinco veces diez, mientras el que lleva el silbato se aleja hacia una zona del campo de juego que esté libre.

Al finalizar la cuenta, el que lleva el silbato se queda quieto y comienza a silbar durante dos segundos (contados mentalmente).

Luego hace silencio y cuenta mentalmente hasta diez, momento en el que vuelve a silbar durante otros dos segundos. Así seguirá repitiéndolo hasta que termine el juego.

El resto de jugadores deberá ir orientándose por los silbidos y procurará tocar al que lleva el silbato.

El primero que lo consiga es el ganador del juego y en el siguiente juego será el que toque el silbato.



PINTAR LA MUSICA

Todos los niños sentados en sus mesas, con una hoja en blanco delante, un pincel y pinturas de varios colores.

Mientras los niños escuchan la música, pintan en la hoja de papel siguiendo el ritmo, variando los trazos y los colores según les inspire la música que oyen.



JUEGOS CORPORALES



AVANZA POR LA ESCALERA



OBJETIVO: Desarrollar equilibrio y coordinación corporal

Incrementar pensamiento lógico y memoria

LUGAR: Un lugar donde exista una escalera fija.

MATERIAL: Un lego, botón o moneda

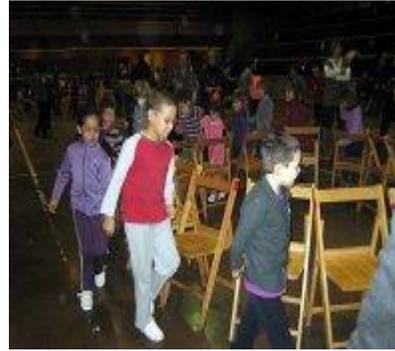
DESARROLLO

I. El instructor solicita a un participante para ser el líder que sostendrá en la mano un lego, botón o moneda.

II. El instructor pide a los demás participantes que se ubiquen al pie de la escalera, el líder extenderá los brazos con los puños cerrados y cada participante por turno tendrá que adivinar en que mano esta escondido el objeto. Una vez que todos los participantes hayan tenido oportunidad de adivinar, el líder les mostrará cuál mano tenía el objeto, aquellos que hayan adivinado correctamente subirán un escalón y los que no hayan adivinado se quedarán en el mismo lugar.

III. El instructor cambiará el objeto de mano varias veces y luego les dará a los jugadores otra oportunidad de averiguar en qué mano está, este proceso se repetirá hasta que los jugadores lleguen al final de la escalera.

INTERCAMBIO



OBJETIVO : Desarrollar memoria e incrementar destreza corporal.

LUGAR: Una cancha o jardín al aire libre para que los participantes puedan desplazarse para realizar la dinámica.

MATERIAL: Una silla resistente para cada participante

DESARROLLO

I. El instructor pide a los participantes que hagan dos filas de sillas, a unos cinco metros de distancia unas de otras, frente a frente, pero no directamente, es decir, intercaladas.

II. Un participante será "Comodín" y no tendrá silla, el "Comodín" se mantendrá de pie cuándo menos a cinco metros de distancia de la silla más próxima y los demás participantes estarán sentados en las demás sillas, cuándo el "Comodín" grite "Intercambien sillas", todos lo harán.

III. Los participantes podrán intercambiar lugares solamente con aquellos cuyas sillas estén en la fila opuesta. Entre tanto el "Comodín" tratará de ganarle la silla a alguien, si el "Comodín" lograre quitarle a alguien su silla, entonces el jugador se convertirá en "Comodín", si no consigue la silla de nadie, entonces continuará siendo "Comodín" y continuará gritando "intercambien sillas", hasta que logre conseguir una

JIRAFAS Y ELEFANTES



OBJETIVO: Incrementar la sociabilidad y desarrollar imaginación

LUGAR: Un salón amplio bien iluminado, acondicionado con butacas movibles

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO

- I. Todos los participantes forman un círculo, quedando uno en el centro.
- II. El que se coloca al centro señala a otro del grupo diciéndole: "jirafa" o "elefante". Si dice "jirafa", el señalado deberá juntar sus manos en alto y sus compañeros vecinos deberán agacharse y tomarle por sus pies.
- III. Si la persona que está al centro dice "elefante" el señalado deberá simular con sus manos la trompa de un elefante, sus vecinos con las manos simularán las orejas.
- IV. Quien este distraído y no cumpla con la indicación, pasará al centro y señalará de nuevo a otro compañero, al mismo tiempo que dice "jirafa" o "elefante".
- V. La dinámica se seguirá realizando de la misma manera, pero debe ser a un ritmo rápido.

CACERÍA



OBJETIVO: Concientizar en la importancia del manejo de la comunicación.

Desarrollar habilidades de concentración y análisis

LUGAR: Un salón amplio bien iluminado acondicionado con butacas movibles

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO

I. Esta dinámica se aplica a lo largo de un curso o taller y se basa en descubrir una clave que sólo el facilitador y otro (tal vez tres, dependiendo del número de participantes)

II. El Facilitador: "vamos a ir de cacería y cada uno de nosotros debe llevar algo". La clave secreta está en que sólo se podrá llevar aquello que empiece con la primera letra del nombre de cada uno. Por ejemplo: Luis puede llevar una linterna, una lámpara, una luna, etc. Sandra puede llevar una silla, un susto, etc.

III. Cada participante debe justificar para qué lleva ese objeto a la cacería (sea lo que sea) y los demás que conocen la clave lo apoyan. Ejemplo: Hosca lleva una ola para refrescarse cuando hace mucho calor.

IV. Cuando un participante lleve algo que no empiece con la primera letra de su nombre se le dice que eso no lo puede llevar de ninguna manera. Ejemplo: José dice " yo llevaré un fusil" inmediatamente los que conocen la clave dirán que no lo puede llevar (e inventarán una excusa) porque sería muy peligroso.

V. Deben mezclarse cosas que son posibles de llevar a una cacería para hacerlo más difícil y de vez en cuando introducir elementos que no tienen nada que ver, para dar pistas a los participantes.

VI. El facilitador guía un proceso para que el grupo analice, cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

LA DANZA



OBJETIVO

Desarrollar destreza motora e interpretar discriminando diferentes ritmos

LUGAR: Un salón suficientemente amplio e iluminado que permita trabajar en subgrupos y "bailar".

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO

I. El facilitador introduce el ejercicio con una breve charla sobre la importancia de la danza y su particular valor cohesivo hacia el interior de la colectividad. Después se pueden poner ejemplos de fuerza cohesiva como las danzas griegas, mayas, tarascas, etc.

II. Se forman subgrupos según la estrategia que más convenga al facilitador.

III. El planteamiento del ejercicio es el siguiente:

Todos los subgrupos tendrán que desarrollar una música fundamentalmente rítmica.

Todos los subgrupos desarrollarán pasos rítmicos que sean comunes a todos sus miembros.

La única condición es la posición global de los subgrupos que será la misma. Se formará cada subgrupo en un círculo cerrado al tomarse de las manos de la siguiente manera: cada participante pasará su brazo derecho por abajo de su entrepierna, de forma que le toma la mano izquierda a su compañero de atrás, y con su propia mano izquierda tome la mano derecha de su compañero de adelante.

IV. Se le da diez minutos a los subgrupos para que preparen su danza y después cada uno de los equipos la representa frente a sus compañeros.

V. Al terminar, se pasa a una exploración exhaustiva de los sentimientos que se presentaron en los participantes.

VI. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

LA DOBLE RUEDA



OBJETIVO: Integrar un equipo de trabajo.

Incrementar la sociabilidad

LUGAR: Un salón amplio bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan formar un círculo.

MATERIAL: Un radio o grabadora o algún objeto con el que pueda hacer ruido para el grupo

DESARROLLO

- I. El facilitador divide a los participantes en dos grupos iguales, (un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres).
- II. Se coloca a un grupo formando un círculo entrelazado de los brazos, mirando hacia afuera del círculo.
- III. Se coloca al otro grupo a su alrededor, formando un círculo por fuera, tomados de las manos y mirando de frente a los participantes del círculo interior.
- IV. Se les pide que cada uno de los miembros de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quien es pareja de quien.

V. Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomados de las manos unos y de los brazos otros.

VI. El facilitador indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda. (Así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. (El Facilitador puede interrumpir la música o el ruido en cualquier momento).

VII. Las parejas que salen van formando el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez.

VIII. El ejercicio continúa sucesivamente hasta que quede una pareja sola al centro, que será la ganadora.

IX. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

LOS DADOS



OBJETIVO. : Integrar a una comunidad de aprendizaje

LUGAR: Un salón amplio y bien iluminado acondicionado para que los participantes puedan estar cómodos

MATERIAL: Un par de dados, un plato o charola y 3 premios o regalos (1 de ellos de mejor calidad que el resto)

DESARROLLO

I. El facilitador explica a los participantes que tendrán que ir pasando de mano en mano la charola con los dados. Cuando tengan la charola en las manos, cada uno de ellos tendrá que tirar los dados. Las personas que obtengan un par (1-1, 2-2, 3-3, etc.) deberán tomar uno de los premios.

II. El siguiente que tenga un par, puede tomar otro regalo, o si quiere puede quitarle el regalo que tenga otro de los jugadores.

III. Es importante que todo participante que tenga un premio lo tenga a la vista de todos, (si es algo de comer, no lo podrá comer hasta que el juego se haya terminado)

IV. Al finalizar el tiempo previamente establecido, los jugadores que tengan un regalo, se quedarán con él.

TOCA Y DESCUBRE



OBJETIVO: Aumentar la conciencia sensorial

Analizar la organización perceptual del tacto

LUGAR: Un salón lo suficientemente grande para que los participantes puedan desarrollar sus actividades.

MATERIAL: Dos canastas cubiertas o dos cajas, Dos pañuelos desechables, o cualquier otro objeto que sea diferente al tacto que se le ocurra, dos de cada uno de ellos para que las dos canastas sean idénticas, lápiz y papel para cada dos participantes.

DESARROLLO

I. El Facilitador divide al grupo en parejas.

II. El Facilitador solicita que cada una de las parejas meta las manos a la canasta con la tapa abajo y sientan los objetos sin mirarlos, el Facilitador permite transcurrir un minuto por pareja.

III. Una vez que cada pareja a pasado a tocar lo que se encuentra en la canasta, el Facilitador distribuye papel y lápiz a los participantes.

IV. El Facilitador solicita a las parejas que elaboren una lista con lo que sintieron en la canasta y que es lo que creen que sea.

V. Cuando los participantes terminaron sus listas, el Facilitador muestra los objetos de la canasta.

VI. La pareja con la lista más completa será la ganadora.

VII. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, como se puede aplicar lo aprendido en su vida.

ESCULTURAS



OBJETIVO

Estimular la creatividad de los participantes.

LUGAR: Un salón suficientemente amplio e iluminado en el que se pueda poner una mesa y sillas.

MATERIAL: Mesas y sillas. , 25 ó 30 kilos de plastilina, una pieza de madera, lo suficientemente grande como para soportar la plastilina

DESARROLLO

I. El facilitador explica al grupo las siguientes instrucciones: El grupo debe crear una escultura con la plastilina, para lo cual se dispone de una hora y por ningún motivo se debe hablar durante ese lapso. El grupo debe tomar conciencia de dónde han estado y dónde están ahora, como grupo, y representar esa trayectoria en la escultura de plastilina. Cada participante puede añadir, quitar o modificar la plastilina de cualquier manera que lo sienta adecuado. Dado que son muchos individuos trabajando sobre la misma masa de plastilina, pueden individualmente, separar una porción, trabajar en ella separadamente y después añadirla al conjunto total.

II. Al finalizar la hora dedicada a la escultura, el grupo discutirá la experiencia.

III. Durante la discusión, es conveniente que el Facilitador insista en los siguientes puntos:

¿Qué observó cada participante de sí mismo mientras trabajaba con la plastilina?
¿Qué observó en los demás participantes? ¿Se sientes satisfechos con el resultado final de la escultura?, sí, no, ¿Por qué? ¿Cuántas veces cambió de forma la escultura? ¿Por qué?

¿Qué tipo de retroalimentación se le dio al grupo mediante la escultura? ¿Trabajó cada individuo en una porción pequeña o grande? ¿Por qué? ¿Fueron conscientes de la plastilina en sí, o sea, su forma, peso, textura, color, olor, temperatura, etc.? En caso afirmativo ¿Qué notó? En caso negativo ¿Por qué?

¿Quién se hizo responsable de la escultura? ¿Cómo ganó esa posición de liderazgo? ¿Por qué lo permitieron los demás?

IV. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

CUERPOS EXPRESIVOS



OBJETIVO

Ilustrar la comunicación no verbal

LUGAR: Un salón amplio bien iluminado acondicionado con butacas movibles.

MATERIAL: Tarjetas 3 X 5 en donde se escriben nombres de animales (macho y hembra), ejemplo: león, en una tarjeta; leona, en otra. (Tantas tarjetas como participantes).

DESARROLLO

I. El Facilitador distribuye las tarjetas y les dice que durante cinco minutos deben actuar, sin sonidos, como el animal que les toco en la tarjeta.

II. Cuando creen que han encontrado a su pareja, se toman del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no se puede decir a su pareja qué animal es.

III. Una vez que todos tienen su pareja, cada persona dice que animal estaba representando y se verifica si acertaron.

IV. El Facilitador guía un proceso para que el grupo analice, cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

EL PAÍS DE LOS ABUELOS



OBJETIVO

Experimentar la comunicación no verbal.

Vivencia la relación de dependencia - independencia

LUGAR: Un salón amplio en donde los participantes puedan transitar libremente en parejas.

MATERIAL: Ninguno

DESARROLLO

I El facilitador explica a los participantes que formarán parejas y les indica que la mitad del grupo jugará como **sobrinos nietos**, y la otra mitad como **tíos abuelos**.

II El Facilitador divide al grupo en dos y a un subgrupo le indica que serán los sobrinos nietos y al otro los tíos abuelos.

III El Facilitador pide al grupo de los sobrinos nietos que se formen en fila india e indica que están llegando al aeropuerto de un país lejano y busquen a su pariente que viven allí, a quienes no conocen.

IV. Los sobrinos nietos van pasando uno a uno y forman pareja con quien seleccionen como tío abuelo.

V. Los **tíos abuelos** muestran a sus respectivos nietos cómo es el país donde viven, pero hablándoles con señas pues no comparten el idioma.

VI. Luego de cinco a diez minutos de juego, el Facilitador pide que intercambien los roles.

VII. Al finalizar, el Facilitador les pide que cada uno comente con su compañero que vivenciaron, como se eligieron, desde que rol se sintieron mejor, porque, qué descubrieron acerca de sí mismos y del otro, qué aprendieron entre ambos, si aceptaron o no las propuestas del otro, etc.

VIII. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice cómo se puede aplicar lo aprendido a su vida.

MI CARA



OBJETIVO

Aprender a dar y recibir mensajes a través de las expresiones faciales.

LUGAR: Un salón amplio y bien iluminado, acondicionado para que los participantes puedan formar un círculo y escribir

MATERIAL: Una pluma o lápiz para cada participante, Tarjetas preparadas previamente por el Facilitador.

DESARROLLO

I. El facilitador previamente a la sesión prepara tarjetas en donde aparezca escrito el nombre de cada participante y un mensaje corto. Ejemplo: "Me prestas tu lápiz", "Eres muy simpático", "Ya no hables tanto", etc.

II. El Facilitador les explica a los participantes que la siguiente actividad tiene como objetivo, el medir sus habilidades para dar y recibir mensajes sin usar las palabras.

III. El Facilitador entrega a cada participante una tarjeta, cuidando que nadie reciba la tarjeta en donde aparece su nombre.

IV. El Facilitador solicita un voluntario y le indica que sin hablar, sin moverse de su lugar y utilizando únicamente las expresiones de su rostro, trate de transmitir el mensaje a la persona cuyo nombre aparece en la tarjeta.

V. Se continúa con el mismo procedimiento hasta que todos los participantes transmitan el mensaje que les fue asignado.

VI. Se premia a los participantes que el grupo considere fueron los mejores en transmitir sus mensajes.

VI. El Facilitador guía un proceso para que cada persona analice su habilidad para transmitir mensajes no verbales. Así mismo, guía un proceso para que el grupo analice la importancia, utilidad y problemas que ocasionan los mensajes faciales en la vida cotidiana.

V: El Facilitador guía un proceso para que el grupo obtenga conclusiones del ejercicio e identifiquen cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

CONCLUSIONES

Los juegos interactivos, por su naturaleza, estimulan a los niños a aprender nuevos códigos de comunicación, conocimiento, razonamiento lógico, comprensión de la complejidad, de los riesgos socio-naturales y comportamiento, creando equilibrio o igualdad entre ellos y motivando su participación espontánea.

Los juegos educativos permitirán que los alumnos ejerciten sus actitudes psico-sociales, mejoren su interacción formando grupos de trabajo, tomen decisiones, propongan iniciativas, colaboren con sus compañeros, defiendan sus ideas y se hagan responsables de sus opciones.

Los riesgos socio-naturales son eventos complejos, de difícil abordaje por parte del docente, y esta propuesta didáctica representa una herramienta útil y versátil para el desarrollo de los contenidos temáticos contemplados en el Nuevo Fortalecimiento Curricular.

La aplicación del juego instruccional tipo memoria tendrá resultados satisfactorios respecto a la facilitación del aprendizaje de los participantes; así como también el aporte productivo para el desarrollo de actividades cognitivas, actitudinales, y procedimentales.

El juego instruccional permitirá orientar a los alumnos a expresar sus inquietudes e ideas sobre las temáticas referidas y facilitará el logro de aprendizajes entre los participantes sobre educación; además, permitirá una interacción exitosa entre el facilitador y los alumnos, mostrando una conducta adecuada, participando de manera voluntaria, trabajando organizadamente, respetando las normas y decisiones de los facilitadores.

RECOMENDACIONES

Cabe destacar que hoy en día una enseñanza creativa e innovadora acapará la atención del grupo de estudiante que día a día desea adquirir nuevos conocimientos; es por esa razón que se debe tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- ❖ Las docentes deben de tener más creatividad a la hora de impartir conocimientos a sus educandos.
- ❖ Se recomienda a las maestras que utilicen el juego como estrategia innovadora, buscando siempre el tipo de juego adecuado a sus necesidades, guiándose con los objetivos planteados, además de buscar lugares idóneos para desarrollarlos, tener listo material de apoyo para usar, decirles siempre las reglas del juego, inculcándole hábitos de orden y valores, de respeto a sí mismo y a los demás.
- ❖ Se sugiere también que se utilicé los juegos según el proceso establecido, identificando y promoviendo los cambios necesarios para optimizar su aprendizaje, tomando en cuenta la participación de todos los estudiantes.

BIBLIOGRAFIA

Anzieu,D. y Martin,J.Y **La dinámica de los grupos pequeños.** . Editorial Kapelusz, Buenos Aires.

Avanzini, G. (1998), **La pedagogía hoy**, México, FCE.

Abeli, Hans. (1995) **12 Formas básicas de enseñar (una didáctica basada en la psicología)**, Madrid, Nercea

.BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): Formación del profesorado y escuela abierta. Sevilla,Padilla.

BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2001): «Criterios didácticos en el diseño de materiales y juegos en Educación Infantil y Primaria», en @gora digit@l, 2, (<http://www2.uhu.es/agora/>).

BAUTISTA VALLEJO, J.M. (Coord.) (2002): El juego como método didáctico, propuestas didácticas y organizativas. Granada, Adhara.

Bany,M.A. y Johnson,L.V.**Dinámica de los grupos en Educación.** Editorial Herder, Barcelona España

¹Barcena, Andrea (1988): Ideología y pedagogía en el jardín de niños, México, Océano

Bello Estévez, P. (1990) **Los juegos: planteamiento y clasificaciones. Didáctica de las segundas lenguas. Estrategias y recursos básicos.** Aula XXI. Santillana, pp. 136-157.

Boz de Zuzek – **El juego y su valor educativo** – artículo –
Diseño curricular – introducción –1986.

Calero Pérez, **Educación Jugando** editorial san marcos. impreso Perú. 1998.

Cousinet, Roger. **Sugerencias para trabajar con juegos**. María Luisa. editorial trillas. primera [edición](#). [México](#) 1995.

Chehaybar y Kury, E. (1982) **Técnicas para el aprendizaje grupal (grupos numerosos)**, UNAM - CISE, México.

DAVIS y SCOTT. [Estrategias](#) para la [creatividad](#). Buenos Aires: Paidós, 1975.

GARVEY, C. (1985): El juego infantil. Madrid, Morata.

¹ HUIZINGA, J., Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura. San Pablo: Perspectiva, 1996.

¹ KAMII, C., A criança e o número: un implicações educacionais de teoria de Piaget para atuação junto a escolares de 4 a 6 anos. Campinas: Papirus, 1988.

Leif-Brunelle – **La verdadera naturaleza del juego** – ed- kapelusz
Correo de la UNESCO – juego.

López, N. y Bautista, J. (2002) El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad.¹ 2da. Edición. Editorial Vilamalia. Barcelona, España.

¹ Mabel Condemarin **Madurez Escolar** Editorial Andrés Bello AV. Ricardo Lyon 946, Santiago de Chile.

¹ MARAL, J. D. Do, Jogos Cooperativos. San Pablo, Phorte, 200

Olortegui Miranda, **Psicología del desarrollo evolutivo** Editorial San Marcos.
Primera edición. Perú. 1989.

Pastorino y otros – **Aportes para una didáctica** –ed. Ateneo.

Salete Pereira, **Juegos en la escuela en los grupos** María. Edición Paulina. Sao Paulo. 1982.

TRIGO, E. (1995): Juegos motores y creatividad. Barcelona, Paidotribo

²VYGOTSKY, L.S., La formación social de la mente: psicología y pedagogía. San Pablo: 1988.

ANEXOS

ANEXOS 1

ENCUESTA

Lea con atención y marque con una (X) en una de las alternativas que le da cada pregunta.

1.- ¿Utiliza usted el juego como recursos metodológico en su proceso de clases?

Frecuentemente

Nunca

Rara vez

2.-Cómo considera usted al juego?

El juego es libre.

El juego organiza las acciones de un modo propio y específico.

El juego es una actitud ante la realidad y ante el propio comportamiento.

3.- ¿Qué desarrolla el juego en el aprendizaje?

Desarrolla imaginación y fantasía.

Estimula las diversas formas de expresión.

Interioriza aprendizajes de forma significativa.

4.- ¿Qué tipos de juegos son los que más aplica en su metodología?

Juegos dramáticos – simbólicos.

Juegos lúdicos.

Juegos tradicionales.

5.- ¿Considera usted que el juego auténtico y creativo motiva a participar a los estudiantes?

Mucho.

Poco.

Nada.

6.- ¿Qué áreas desarrolla el juego en el aspecto pedagógico?

- Social- cognitiva
- Físico – social
- Cognitivo – físico – social.

7.- ¿Qué impacto produce las estrategias metodológicas basadas en el juego en el niño?

- Aprendizaje - Significativo.
- Aprendizaje – Memorístico.
- Aprendizaje – Memorístico.- Significativo.

8.- ¿Qué tipos de juegos se desarrollan en los primeros años de vida?

- Juego – Analítico.
- Juego – Motor.
- Juego – Simbólico.

9.- ¿Cuál es el objetivo del educador ante una estrategia de juego?

- Desarrollar Psicomotricidad.
- Fortalecer relaciones interpersonales.
- Ambas cosas mencionadas anteriormente.

10.- ¿Qué debe tomar en cuenta una maestra a la hora de planificar un juego?

- Edad cronológica.
- Característica individual de los niños.
- Ambiente adecuado.

ANEXO 2

REGISTRO ANECDÓTICO

REGISTRO ANECDÓTICO

NOMBRE: -----

FECHA DE NACIMIENTO: -----

AÑO BÁSICO: -----

NOMBRE DE MADRE: -----

NOMBRE DEL PADRE: -----

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: -----

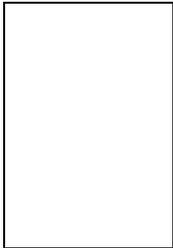
TELEFONO: -----

OBSERVACIÓN:

ABRIL: -----

MAYO: -----

JUNIO: -----



ANEXO 3

FICHA DE INDICADORES DE LOGRO PARA ACTIVIDAD DE JUEGO

Parámetros a calificarse:

	Parámetros	Puntaje
1	Respetar turno	
2	Participa y se integra	
3	Demuestra sus habilidades y destreza	
4	Demuestra su aprendizaje en ejercicios	

Nº	NÓMINA DEL ALUMNADO	1	2	3	4	PUNTUACIÓN	LUGAR
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							

ANEXO 4

GUÍA DE REGISTRO DE JUEGOS POR SEMANA

SE MARCARÁ CON UNA (X) EL DÍA QUE UTILIZARÁ EL JUEGO SEGÚN LAS ALTERNATIVAS EN EL PLAN SEMANAL.

JUEGOS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
JUEGO CON AGUA					X
JUEGOS SOCIALES			X		
JUEGOS DE MEMORIA EN RED	X				
JUEGOS SENSORIALES		X			
JUEGOS MIMÍCOS	X				
JUEGOS MANUALES				X	

ANEXO 6

FOTOS



