



**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE EDUCADORES DE PÁRVULOS**

**LA JUEGOTECA COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR
PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL, SOCIAL,
EMOCIONAL Y FÍSICO DE LOS NIÑ@S
DE NIVEL INICIAL DE LA UNIDAD
EDUCATIVA JOSÉ DOMINGO
DE SANTISTEVAN.**

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

Autoras: María Fernanda Larriva Obregón

Edita Elizabeth Rosero Valarezo

Tutora: Mgs. Teresa de la Cadena

Guayaquil, Ecuador 2012

DEDICATORIA

Es mi deseo como sencillo gesto de agradecimiento, dedicarle mi tesis, en primera instancia a Mi Dios Todo Poderoso, a mis padres Fernando y Susana y hermanas Gabriela y Adriana quienes permanentemente me apoyaron con espíritu alentador, contribuyendo incondicionalmente a lograr las metas y objetivos propuestos.

Dedico por supuesto el trabajo, a nuestros docentes en cada Escuela de los rincones más apartados de nuestro País, quienes laboran con la materia más valiosa de nuestra patria: las mentes, la personalidad, la formación integral de nuestros niños y niñas y son en definitiva, formadores de los hombres y mujeres del mañana, sobre la bases de valores morales, éticos y de mucho humanismo, quienes con mucha paciencia y bondadoso amor cincelan los corazones de los más pequeños.

Ma. Fernanda Larriva Obregón

DEDICATORIA

A Dios, Fuente de vida de todo bien, por permitirme el suficiente entendimiento para llegar a este punto de vida, por concederme salud para disfrutar este momento y conciencia para discernir lo bueno q he recibido, pues sin ello, no podría darme esta oportunidad de reconocer su presencia a través de seres admirables en mi historia personal.

A mis padres Diego y Sonia por su amor, comprensión, paciencia y apoyo incondicional que me brindaron y lo siguen haciendo. Que año a año me ayudaron económicamente para terminar y llegar a la meta y alcanzar mi sueño. Gracias a sus consejos soy lo que soy.

A todos aquellas mujeres y hombres que han contribuido en la formación profesional y humana a lo largo de mi vida, misma que no sería igual sin la enseñanza y atenciones, tanto en los salones de clases como afuera. No sería el mismo sin todos aquellos a quienes he conocido, a quienes aprecio y admiro de quienes he recibido grandes lecciones, por ellos, seguro que no sería mejor de lo que soy sin ellos.

A mi querida amiga María Fernanda, sin importar el tiempo que nos conocemos, la amistad que ha surgido se ha fortalecido.

A Teresita de la Cadena, de quien me siento orgullosa en conocer, por su calidad humana y profesional. Mismo a quien considero una Maestra en lo sublime de la palabra.

Edita Rosero

AGRADECIMIENTO

Agradezco a los docentes que me han acompañado durante el largo camino, brindándome siempre su orientación con profesionalismo ético en la adquisición de conocimientos y afianzando mi formación como estudiante universitaria.

De igual manera a mi tutora Teresa de la Cadena quien me ha orientado en todo momento en la realización de este proyecto que enmarca el último escalón hacia un futuro en donde sea partícipe en el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje.

A mi compañera de proyecto Edita Rosero por el empeño y buenos momentos vividos durante el tiempo que trabajamos juntas.

Y a todos mis familiares, amigos y compañeros más cercanos que estuvieron pendientes y prestos ayudarme en todo momento.

Ma. Fernanda Larriva Obregón

AGRADECIMIENTO

Antes de todo agradezco a Dios por su infinito amor y misericordia que él tiene conmigo. Por la sabiduría que me da para luchar y seguir adelante con las metas propuestas. Por su protección que día a día me da.

A mis padres Diego y Sonia por enseñarme a luchar en esta vida llena de adversidades, a conquistar las metas que me proponga hasta agotar los recursos que sean necesarios, por brindarme su confianza y sus consejos que sirvieron de ayuda para comprender mejor las cosas, por brindarme la fortaleza estímulo necesario para la elaboración de mi trabajo especial de este proyecto. Que no hay límites, que lo que me proponga lo puedo lograr y que solo depende de mí, por los momentos compartidos y por sus palabras de aliento cuando eran necesarios

A mi compañera de estudio Mafer, por ser paciente conmigo por darme su apoyo, además de compartir las angustias y gratificaciones durante este tiempo de estudio.

El presente trabajo de investigación fue realizado bajo la supervisión de la MSc. Teresita de la Cadena, a quien me gustaría expresar mis más profundos agradecimientos, por hacer posible la realización de este estudio. Además de agradecer su paciencia, tiempo y dedicación que tuvo para que esto saliera de manera exitosa. Gracias por su apoyo.

A mis amigas Ruth y Yuli por ser parte de mi vida, de mis momentos tristes y alegres, por apoyarme, por nunca dejarme caer, por estar siempre ahí.

A mis maestros que compartieron conmigo sus conocimientos para convertirme en una profesional, por su dedicación por su pasión por la actividad docente.

Edita rosero

INDICE

Portada.....	I
Dedicatoria.....	II - III
Agradecimiento	IV - V
Índice.....	VI
Resumen.....	X
Abstrac.....	XI
Introducción.....	XII

CAPITULO 1 EL PROBLEMA

1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Descripción de la situación problema.....	6
1.3. Causas del problema y consecuencias.....	9
1.4. Problema científico.....	10
1.5. Planteamiento del problema.....	11
1.6. Evaluación del problema.....	11
1.7. Productos esperados.....	12
1.8. Objetivos general y específicos.....	13
1.9. Justificación.....	14
1.10. Hipótesis y variables.....	17

CAPITULO 2 MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.2. Fundamentación teórica.....	28
2.3. La Juegoteca.....	29

2.3.1 Ambientes de una juegoteca.....	36
2.3.2 Tipos de juegotecas.....	37
2.3.3 ¿De qué manera interviene el especialista en una juegoteca?	38
2.3.4.¿Qué dificultades encuentra en los docentes cuando inician un proceso de capacitación en la especialidad lúdica?	39
2.3.5. Funciones de una juegoteca.....	44
2.3.6. Beneficios.....	45
2.3.7. La importancia del juego	45
2.4. Potencialidad.....	46
2.4.1 Alto potencial intelectual.....	47
2.4.2. Alto potencial creativo	48
2.4.3. Alto potencial físico.....	49
2.4.4. Un niño con alto potencial social.....	49
2.4.5. Potencial en cualquier tipo de arte.....	50
2.4.6. Descubrir y alentar las potenciales de cada niño.....	51
2.4.7. ¿Cómo desarrollar el potencial de los niños?	52
2.5. Desarrollo intelectual	52
2.6. Desarrollo social.....	56
2.7. Desarrollo emocional.....	58
2.7.1. Condiciones de las que dependen el desarrollo emocional	60
2.8. Desarrollo físico.....	63
2.8.1. Características generales del desarrollo.....	65
2.8.2. Cambios durante el desarrollo.....	67
2.8.3. La herencia y el ambiente.....	67
2.8.4. Factores específicos que influyen en el desarrollo físico...	67
2.9. Nivel inicial.....	68
2.9.1. La educación como sistema y como proceso.....	74
2.9.2. Los agentes de los procesos educativos.....	74
2.10. Definición de términos básicos.....	76
2.11. Bases Teóricas: Fundamentación Teórica.....	77
Hipótesis general.....	80
Hipótesis particular.....	82

CAPÍTULO 3 METODOLOGIA

3.1. Diseño de la investigación.....	85
3.1.1. Método hipotético-deductivo.....	85
3.1.2. Método analítico.....	86
3.1.3. Método dialéctico.....	86
3.1.4. Método empírico.....	87
3.1.5. Observación científica.....	87
3.1.6. Método histórico.....	88
3.2. Población y muestra.....	88
3.3. Instrumentos de la investigación.....	90
3.3.1 Método científico.....	90
3.3.2. Técnicas de recolección-instrumentos.....	92
3.4. Procedimientos, recolección y resultados de Investigación.....	95
3.5. Discusión y cruzamiento de resultados.....	120

PROPUESTA

1.- Justificación.....	140
2.- Fundamentación Teórica de la Propuesta.....	142
2.1 Filosófica.....	142
2.2. Sociológica.....	143
2.3. Curricular.....	143
2.4. Psicológica.....	144
2.5. Educativa.....	144
3.- Objetivos de la Propuesta.....	146
3.1. Objetivo General.....	146
3.2. Objetivos Específicos.....	146
4.- Descripción de la Propuesta.....	147
4.1. Aspectos contenidos en la Propuesta.....	148
4.1.1. Manual Didáctico.....	149

5.- Factibilidad de la propuesta.....	192
5.1. Legal.....	192
5.3. Técnica.....	192
5.4. De recursos humanos.....	193
5.5. Política.....	193
CONCLUSIONES.....	195
RECOMENDACIONES.....	193
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.....	196
ANEXOS.....	199

**LA JUEGOTECA COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR
PARA EL DESARROLLO INTELLECTUAL, SOCIAL,
EMOCIONAL Y FISICO DE LOS NIÑOS DE NIVEL INICIAL DE LA
UNIDAD EDUCATIVA JOSE DOMINGO DE SANTISTEVAN.**

Autoras: María Fernanda Larriva Obregón

Edita Elizabeth Rosero Valarezo

Tutora: Mgs. Teresa de la Cadena

Fecha:

RESUMEN

El propósito del proyecto investigativo, es lograr que los directivos, docentes y padres de familia, de la Unidad Educativa Santistevan, concienticen lo importante que es el juego en el niño/a, ya que es una forma innata de explorar el mundo, y de aprender a vivir, de conocerse a sí mismo, a los demás y la naturaleza, los mismos que les permite expresar lo que sienten y solucionar sus pequeños problemas, transformar realidades con la imaginación y potenciar las capacidades, físicas, intelectuales, emocionales y sociales, además que enriquecerá su comunicación en forma espontánea e integral. Desde la noción del juego se desprende el concepto de Juegoteca, estos son espacio diseñados para la expresión lúdica, equipadas con los recursos necesarios, que puedan ser transformados por la imaginación y la creatividad de los educando, este espacio es óptimo para la creación espontanea de diferentes clases de juegos, surge como dispositivo con el desarrollo propio y abierto, versátil y creativo, como consecuencia de la postmodernidad y sus cambios paradigmáticos y globales. Este espacio Lúdico tiene como primer objetivo defender los derechos del niño y niñas a jugar y desarrollarse en un ambiente sano, adecuado y saludable en donde pueda aprender sin presión y de forma divertida. Los métodos y técnicas se han utilizado, han servido de instrumento para saber que la población sabe poco del beneficio que es crear una juegoteca, y es por ello que se ha realizado el estudio en todas las necesidades que se obtuvieron con los resultados de las encuestas, para poner en marcha la propuesta la cual es adecuar un espacio lúdico, acorde a la metodología del juego y implementando un plan de capacitaciones a Docentes.

**THE JUEGOTECA AS PROPELLING ELEMENT FOR INTELLECTUAL,
SOCIAL, EMOTIONAL AND PHYSICAL DEVELOPMENT OF THE KIDS
OF THE INITIAL LEVEL OF THE UNIDAD EDUCATIVA JOSE DOMINGO
DE SANTISTEVAN.**

**AUTHOR: María Fernanda Larriva Obregón
Edita Elizabeth Rosero Valarezo
TUTOR: Mgs. Teresa de la Cadena**

ABSTRACT

The purpose of this investigative project, is to achieve that the counselors, teachers and parents of the Unidad Educativa Santiestevan, cocienicize the importance of the games in the kids, because is a natural form to explore the world, and to learn to live, to know itselfs, others and nature, the same that makes them express what they feel, and solve the little problems that they have, transform reality with the imagination, and enhance physical, intellectual, emotional, and social capabilities also it will enrich their communication with an integral and spontaneous form.

From the notion of the games we learn the concept of toy library, this are design spaces for the ludic expression, equipped with the necessary resources, that can be transformed with the imagination and the creativity of the pupil, this space is optimal for the spontaneous creativity of different classes of games, emerges as device with the open and own knowledge, versatile and creative, as a result of post-modernity and global paradigm shift.

This Ludic Space has as a first target, defend the boys and girls rights to play and develop in an appropriate and healthy environment, where it can learn without pressure and in a fun way.

The methods and techniques that we used have been an instrumental to know that people a little knowledge of the benefit to create a toy library, and that is why the study was performed in all the needs that were obtained with the results of the polls, to implement the proposal which is to bring a playful space, according to the methodology of the ludic game and implementing a training plan for Teachers.

INTRODUCCIÓN

Se considera oportuno informar a los lectores sobre el propósito y los motivos que dieron lugar a este trabajo investigativo, con el cual van a encontrar información adecuada, instructiva y científica, que va a permitir a usted conocer sobre lo importante que es adecuar un espacio lúdico llamado juegoteca, en donde el niño pueda jugar, correr, saltar libremente y donde también pueda elegir su propio juegos.

Tomando en cuenta que el juego es una de las principales herramientas que la institución educativa debe tener o contar para la recreación y aprendizaje de los niños y niñas, ya que ayudara al fortalecimiento de sus potencialidades tales como: desarrollo emocional, físico, intelectual y social. Porque el juego es una actividad propia del niño, espontánea que le permite expresar y manifestar con libertad su vida afectiva, sus conflictos y emociones.

El siguiente proyecto está conformado por cuatro capítulos, cada uno se ha desarrollado según los temas y subtemas correspondientes. El tema se trata del LA JUEGOTECA COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR PARA EL DESARROLLO INTELECTUAL, SOCIAL, EMOCIONAL Y FÍSICO DE NIÑOS Y NIÑAS, el problema y la propuesta fue escogida porque en la actualidad hay un cremento en la población, se ha observa pocos espacios lúdicos y recreativos en las comunidades, como también se ha detectado que dentro de las instituciones educativas se enfocan en dar el conocimiento a los niños de una forma más conceptualizada y mecánica sin tomar en cuenta lo fundamental que es el juego en su prima infancia. Por ello se ha escogido este tema para dar a

conocer a través de una capacitación, que es la juegoteca, de qué forma se la puede implementar en la unidad educativa y como potencializar el desarrollo de los niños y niñas.

Capítulo I.- Se ubicará el problema en el contexto analizando la situación actual, es decir, la juegoteca como elemento potencializador para el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de niños y niñas, ya que la juegoteca despertara e el niño interés y deseos de jugar, crear y sobre todo de explorar el nuevo ambiente lúdico lo cual fortalecerá su desarrollo corporal, social y emocional.

Luego se delimitó el problema y de inmediato se pasó a formular el planteamiento del mismo, se establecieron las interrogantes que van a ser motivo del análisis y que están relacionadas a los objetivos generales y específicos que se han planteado.

El capítulo II.- Se trata del Marco Teórico, aquí se han recopilado conceptos que se han analizados para ponerlo en práctica, así como también la fundamentación teórica en la cual se basa Teoría del Constructivismo.

El capítulo III.- En lo referente a la metodología de la investigación se realizó la modalidad del proyecto científico; en cuanto al tipo de investigación, es de campo porque se desarrolló en el mismo lugar que se produjo los acontecimientos; descriptivo, porque permitió descubrir registrar, analizar e interpretar las distintas situaciones del problema y su interrelación de cómo es y de cómo se manifiesta; también es

bibliográfico, porque nos permite conocer, comparar y deducir los distintos enfoques, criterios, conceptualizaciones, análisis, conclusiones y recomendaciones, con el propósito de ampliar los conocimientos y traducir de manera concreta nuestra propuesta. La población escogida por medio de la encuesta nos permitió realizar la recopilación de datos concretos.

El capítulo IV.- trata de la propuesta, aquí se determina lo que se quiere lograr en la Unidad Educativa José de Santistevan, de capacitar a los docentes sobre la importancia que tiene el juego y de la implementación de una juegoteca, creando así un espacio lúdico para la recreación, ya que fomentara a actividad social y el niño y niña pondrá en práctica todo lo aprendido a través del juegos.

Finalmente se expone la respectiva bibliografía y los anexos respectivos.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Quienes trabajan en el nivel inicial pueden reconocer 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. El juego nació con los primeros hombres y fue un aporte imprescindible para la especie humana.

El juego, que representaba un drama cosmológico entre las principales deidades consagradas a la agricultura de estos pueblos, permitía resolver conflicto político y bélico. En él se enfrentaban dos equipos en un partido que generalmente que concluía con el sacrificio de los perdedores, con lo que se garantizaba la continuidad del ciclo cósmico, el cual dependía de la fertilidad agrícola. A partir de estos ejemplos es posible comprobar cómo las representaciones simbólicas tienen lugar a través del juego. Cabe destacar que muchos de los juegos actuales tienen su origen en la antigüedad.

Dadas la representaciones simbólicas el juego y la juego tace, es posible comprender no solo su transcendencia a lo largo del tiempo y el espacio, sino también su importancia en la época actual. En este sentido, ayuda a transitar la complejidad de la vida humana, permite elaborar

temores y angustias, enfrentar a través de la fantasía aquello que en la realidad parece ser imposible afrontar; también brinda la posibilidad de aprender "las reglas de juego de la sociedad".

Hoy en día se ve a muchos niños y niñas jugando en áreas peligrosas para su desarrollo, debido a que no poseen un lugar adecuado en donde puedan recrearse y sentirse seguros. Según Karl Menninger¹ (2001) nos dice: "Lo que se le da a los niños, los niños darán a la sociedad" . Por lo tanto es de vital importancia que los niños y niñas jueguen en un lugar apropiado, seguro, que tenga comodidades para así desarrollar potencialidades en ellos, y que le permita fortalecer sus habilidades y destrezas como también valorar a los demás y respetar las individualidades de cada uno, esto lo realiza a través del juego con los otros fortaleciendo de esta manera las relaciones sociales.

En diferentes países, se vieron en la necesidad de crear un lugar o espacio de recreación en donde los niños puedan jugar en forma espontánea y libremente, sin temores e inseguridades; el cual más tarde se lo llamaría Juegoteca.

La juegoteca es un espacio de juego donde los niños y niñas se encuentran con otros de la misma edad, coordinados por profesores especializados con juegos tradicionales, juegos de recreación y juegos de competencia fomentando así en ellos valores culturales, sociales y de convivencia.

¹ <http://psicopsi.com/Biografia-Menninger-Karl-1893-1990.asp>

En el ámbito internacional: Argentina es uno de los países promotores de este gran proyecto de juegoteca, que ha desarrollado un lugar de juego gratuito en donde se reúnen niños y niñas de 3 a 13 años, potencializando así los diversos tipos de actividades , los cuales son dirigidos por profesionales especializados, en educación formal, educación no formal, la recreación y juego, junto a un grupo técnico conformado con profesionales y también de la asistencia social, logrando que los niños y niñas en la juegoteca accedan a varios tipos de actividades, ya sean en juegos tradicionales, competencia, expresión artística, musical, como también se llevan a cabo la integración de la juegoteca con otros barrios, y el deporte se lo realiza como herramienta esencial de los niños y niñas.

En el ámbito nacional, en la ciudad de Quito fue creada una juegoteca, con el nombre de guambrateca, la misma que fue creada por el municipio metropolitano; es un espacio alternativo al servicio de la comunidad especialmente de niños y niñas de bajo recursos económicos. Trabajan por la cultura, identidad, valores y la autoestima de los niños y niñas, consolidando un modelo de educación no formal.

La Guambrateca ha inventado diferentes tipologías desarrollando potencialidades de los niños y niñas, sin lugar alguno está forma líderes infantiles con capacidad, libertad y autoestima para superación personal.

Se ha tomado de referencia estos proyectos, en la que interviene el juego , por la razón que hoy en día no existen muchos espacios en donde

el niño y niña juegue libremente; y en la escuela José Domingo Santistevan como en la Unidad Educativa Santa Luisa de Marillac y en los alrededores de las comunidades se nota una carencia de un espacio recreativo por lo que se vio con la necesidad de emprender la creación de una juegoteca , la misma que sea un lugar de recreación para que los niños y niñas puedan desarrollar su creatividad, pensamiento, destrezas a través del juego.

Es por esto que se realizó una evaluación en los que fueron encuestados directivos, profesores y padres de familia, dando como resultado la falencia de espacio apropiado en los que los niños y niñas puedan disfrutar del aprender jugando, complementando el aprendizaje diario en el nivel inicial promoviendo el desarrollo integral a través del juego.

Según Sylvia Brunner y Genova² (1976): consideran que:

“El valor del juego libre cuando se trata de manipulación de materiales el niño adquiere mayor habilidad en el uso de los mismos cuando juegan con ellos, y los aprendizajes adquiridos durante el juego serán aplicados a situación no lúdicas” (Pág. 23)

^{2 2} *El bebé del psicoanalista*. París, Amorrortu Editores, 1983.

Por lo tanto se ha notado la deficiencia de un aprendizaje debido al poco material y espacio inadecuado para el desarrollo de las inteligencias múltiples. Los adultos responsables de la formación del ciudadano deben de enfrentar el desafío de revalorizar el potencial del juego y también de crear espacios lúdicos en los jardines de infantes y en las demás instituciones donde transita el niño y niña.

El niño y niña cuando llega a la sala de kínder, viene con una carga muy fuerte, la sociedad comienza a presionar para que aprendan los número y letras, llevar un cuaderno, los docentes también comienzan a correr detrás de los contenidos y pierden de vista que este es un de los momentos más importantes del desarrollo del niño y niña, porque se construye la matriz donde lo cognitivo, lo afectivo, y lo social servirán de base para ser un buen estudiante. Es un desafío que los aprendizajes que el niño o niña realiza en el jardín le permitan poder aplicarlo en las situaciones problemáticas que la realidad exija para que sea un protagonista y no un mero espectador.

La sociedad necesita un ciudadano que sepa utilizar tanto las herramientas tecnológicas como un individuo con capacidad para trabajar en equipo, creativo, con pensamiento estratégico y con capacidad tomar decisiones y establecer canales de comunicación. También es necesario que posea una formación ética y solida, por lo tanto debe desarrollar valores relacionados con la solidaridad, responsabilidad, la no discriminación, el respeto por lo diferente y la honestidad.

Un niño y niña cuando juega: se socializa, satisface la necesidad de comunicación y expresión, se integra, comparte, compite, construye, organiza, intercambia, une el pensamiento y la acción, elabora estrategias cognitivas de exploración y descubrimiento, observa, compara, interpreta, relaciona, elabora hipótesis analiza clasifica y aplica criterios sobre situaciones cotidianas. Cuando se crean espacios de juegos se esta promoviendo que los niños sean sujetos activo y libres. Es hora de generar espacios para que nuestros niños y niñas crezcan.

1.2 DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN PROBLEMA

Los directivos y docentes del plantel notaron que la Unidad Educativa José Domingo de Santistevan y la Unidad Educativa Santa Luisa de Marillac, no cuenta con un material y espacio lúdico apropiado para los niños y niñas del nivel inicial debido a que su meta primordial se basa en fortalecer los conocimientos, sin tomar en cuenta lo importante que es el juego y los juguetes a esta edad.

La falta de juguetes y rincones han hecho que los niños no despierten en su totalidad la iniciativa y creatividad, ya que ellos no solo aprenden cuando están sentados frente a un libro escribiendo en su cuaderno. Los pedagogos aseguran que los niños y niñas obtienen un aprendizaje más completo cuando se les permite jugar, moverse, manipular objetos, es decir, necesitan explorar usando todos sus sentidos para descubrir el mundo.

Para esto los pedagogos: Piaget³ (2000) considera que “El juego es una actividad que tiene fin en si misma y el niño y niña la realiza sin intención de alcanzar un objetivo” (pág. 40). Es algo espontaneo y opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y por utilidad. Permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndolos.

Piaget no habla que el juego es nato, nace de ellos y lo asocia con la realidad, ya que la juegoteca es un lugar o espacio recreativo que se sientan libres y puedan expresar sus emociones. Por esto es que se considera importante implementar un aula de juegoteca en donde los niños y niñas se sientan libres y puedan jugar sin limitaciones, el mismo que fortalecerá el desarrollo de los ejes transversales en el.

Así mismo Vigotsky⁴ (2002) nos dice que “El juego es una actividad social en la que el niño y niña, por medio de la interacción de sus pares, logra apropiarse de su cultura” (pág. 27). En lo que habla Vigotsky es de que el niño aprenda a través del juego su cultura y costumbre, lo que nos da una clara visión de que hay que dejar que los niños jueguen de una forma espontaneo con juegos tradicionales y otros que sean de origen cultural del país. Es decir, adquiere las relaciones sociales fundamentales propias de la cultura al imitar o producir las acciones de los adultos.

³“Educadora Maestra” pág. 23

⁴“Educadora Maestra” pág. 27

De esta forma se está ayudando de que el niño y niña está dando como resultado que se sientan libres en este espacio y elaboren sus propios juegos, participando integralmente como ente productivo para su desarrollo, sintiéndose feliz, espontaneo, creativo, relacionándose así con el medio social que lo rodea.

Finalmente Freud⁵ (2004), enfoca que:

El juego es la actividad propia de la infancia por medio del cual el niño y niña puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma positiva, posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por el adulto.

De acuerdo con el pensamiento de Freud, muchas veces los niños están expuestos a los conflictos familiares y sociales, en que ellos ven la realidad, que en momentos personifican el rol de padre y madre de lo que han observado, tanto que hay momentos que ellos desean vivir en un mundo de paz. Nos deja en claro que los niños y niñas juegan o adoptan diferentes tipos de juegos de los que ven en una vida cotidiana, ya sean estas buenas o malas. Por lo tanto se considera importante realizar diálogos con todos los docentes y padres de familia, para resaltar lo fundamental que es la creación de la juegoteca, y llegar a un acuerdo de lo que se requiere para su implementación y organización.

⁵ <http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/freud.htm>

1.3 CAUSAS DEL PROBLEMA Y CONSECUENCIAS

CAUSAS

- Falta de un espacio de juegoteca para niños niñas de nivel inicial.
- Falta de tiempo, ya que no dan un momento para que los niños jueguen en forma libre.
- Por el pensum académico el cual se debe cumplir a cabalidad.
- Falta de juguetes la cual estimulen a los niños su creatividad.
- Por falta de conocimientos de maestros, lo cual solo se enfrasan muchas ocasiones en la parte académica sin tomar en cuenta lo importante que es el juego.
- Falta de tiempo de padres por el exceso de trabajo lo cual impide que allá comunicación, afecto y recreación hacia sus hijos e hijas.
- Integración social con sus pares.
- Dificultad para resolver pequeños problemas en su diario vivir.

CONSECUENCIAS

- Los niños no desarrollan su habilidad creadora y transformadora de realidades sin la posibilidad de adaptarse a los cambio.
- No se logra la culminación exitosa del juego, ocasionando en los niños la limitación de su desarrollo intelectual, social, emocional y físico.
- Los docentes se encuentran en la obligación de cumplir con la maya curricular dejando a un lado los espacios de recreación.

- Los niños se encuentran limitados al momento de desarrollar su creatividad; debido a que no tienen los juguetes necesarios.
- Los niños adquieren aprendizajes significativos ya que los docentes no implementan la Metodología Juego - Trabajo.
- No se fortalece el vínculo de convivencia padre - hijo.
- El niño se encuentra inmerso en su mundo de fantasía, lo cual ocasiona dificultad al integrarse con los demás.
- Los niños presentan inseguridad, inquietud y temor al momento de realizar diferentes actividades recreativas.

1.4 PROBLEMA CIENTÍFICO

El trabajo de investigación está delimitada en los siguientes aspectos:

CAMPO: Educación Inicial 4 - 5 años.

AREA: Desarrollo Intelectual, desarrollo social, desarrollo emocional y desarrollo físico.

ASPECTO: Educativo - Pedagógico - Recreativo

TEMA: “La juegoteca como elemento potencializador para el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de niños y niñas del nivel inicial de la Unidad Educativa José Domingo de Santistevan durante el año lectivo 2011- 2011”.

1.5 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

¿Por qué la juegoteca es un elemento potencializador para el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de niños del nivel de la Unidad Educativa José Domingo de Santistevan durante el año lectivo 2011- 2012?

1.6 EVALUACIÓN DEL PROBLEMA

La evaluación del problema se determinó de la siguiente manera:

Delimitado.- Este proyecto se va aplicar en el periodo 2011 - 2012 dentro de la Unidad Educativa José Domingo Santistevan en el nivel inicial de 4 a 5 años.

Claro.- Porque a través de la juegoteca lo niños se van a sentir libres en crear sus propios juegos y juguetes, haciéndolos participe íntegramente como ente educativo.

Evidente.- Porque a través de esta investigación a los docentes y padres de familia podrán observar y concientizarán lo importante que es el juego y la recreación en los niño y niñas. Los adultos responsables de la formación del ciudadano tenemos que enfrentar el desafío de revalorizar el potencial del juego y debemos crear espacios lúdicos en el jardín de infantil, como también en las demás instituciones.

Concreto.- Porque surge de una nueva pedagogía lúdica en que el niño y niña tiene derecho a jugar y desarrollarse integralmente.

Relevante.- Es importante porque se va ha ofrecer un lugar de recreación que a través de juego - trabajo le permita al niño tener libertad de expresar todo su sentimientos y de esta forma se sientan capaces de resolver problemas que se presentan en la vida cotidiana. Se ha comprobado que hay una gran ausencia de juego - trabajo, más se

preocupan en la pedagogía o en lograr terminar el plan anual, y en muchas comunidades no hay parques de recreación por lo que se ha visto con la necesidad de realizar diferentes investigaciones para resolver este problema.

Original.- Este proyecto ofrece un lugar para niños y niñas donde se trabaje a través del juego las diferentes situaciones familiares y sociales con modelos alternativos, ya que en nuestro país solo existe un lugar similar en lo deseamos proyectar.

Contextual.- La juegoteca debe realizar un trabajo integrado donde se constituyen redes que sirvan de puente para garantizar el desarrollo intelectual, social emocional y físico en los niños y niñas del nivel inicial.

Flexible.- Porque es un proyecto abierto y que se rigüe a los diferentes intereses y necesidades que hay en el medio. Es un espacio sociocultural y educativo donde el juego le da sentido a las relaciones intrapersonales e interpersonales creando un espacio de juego los cuales promueven a que los niños y niñas sean sujetos activos y libres proporcionando los derechos como tales tienen.

1.7 PRODUCTOS ESPERADOS

- Rescatar la cultura lúdica y comunicativa.
- Brindar al niño y niña la posibilidad de acudir a un espacio de juego regular, seguro a cargo de adultos capacitados para tal fin.
- Facilitar la instalación de espacios en la juegoteca para la participación, comprometida y sostenida al jardín de infantes y a la comunidad; respeto al juego, como derecho de la infancia y como actividad fundamental para el desarrollo infantil.

- La construcción de redes sociales solidarias que den respuestas a continuas necesidades que se presenten.
- La construcción de nueva pedagogía que comience a formar un nuevo perfil de hombre con posibilidades de vivir, aprender en nuestros nuevos complejos paradigmas globales

1.8 OBJETIVOS GENERAL Y ESPECIFICOS

Objetivo General:

- Crear un espacio lúdico en donde el niño y niña se sientan libres y puedan fortalecer por medio del juego habilidades que favorezcan su aprendizaje, para obtener un desarrollo integral en los párvulos.

Objetivos Específicos:

- Incentivar a los niños y niñas al desarrollo y práctica de valores, resguardando los juegos tradicionales, el folklore y la cultura propios de cada población.
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano y fortalecimiento del juego en cada una de sus áreas.
- Propiciar por medio del juego un espacio que favorezca la construcción de estrategias para abordar la problemática de la vida cotidiana, a través de la elaboración de un manual didáctico

1.9 JUSTIFICACIÓN

En la actualidad se ha investigado que solo hay una juegoteca en nuestro país, la cual ayuda a muchos niños y niñas que jueguen y se entreguen libremente logrando así una socialización la cual es llamada “Guambrateca” que está situada en la ciudad de Quito la cual es para beneficio de los hijos de los vendedores municipales. Se realizó un sondeo dando como resultado que hay una gran falta de juegotecas en muchas comunidades y escuelas; entre ellas la Unidad Educativa José Domingo de Santistevan. Esta falta de juegos adecuados ha expuesto a los niños y niñas que se limiten en sus recreaciones y expresiones lúdicas como sociales y de aprendizajes, la falta de conocimiento de los docentes sobre esta gran gama de estrategias para el desarrollo del niño y niñas entre otras.

Aunque el deseo de jugar es espontaneo del niño, las juegotecas canalizan sus esfuerzos para potenciar el desarrollo de la personalidad infantil por medio de actividades lúdicas, convirtiendo así una actividad placentera para el niño. No son simplemente lugares donde el niño y niña pasa parte de su tiempo, sino una herramienta muy valiosa para su educación y desarrollo.

Es precisamente que esta investigación beneficiará a la sociedad de los niños que se encuentran en la Unidad Educativa Santistevan, como también enriquecerá a los docentes y permitirá a los padres comprender lo importante que es la recreación o juego en los niños y niñas, logrando rescatar la práctica de valores, el juego tradicional y contrarrestar los

efectos negativos de la cultura de la imagen impuesta con alternativas que se formen imágenes auto generadas desde el juego creativo y simbólico.

En este proyecto de investigación se le permite al niño y niña a acrecentar la imaginación y la fantasía, ampliar el campo perspectivo, explorar el mundo interior y exterior. Por lo tanto es muy importante el interés y colaboración que preste la institución y comunidad, ya que de esto parte el avance del proyecto, por eso es muy indispensable mantenerlos informados y activos para la realización de la juegoteca.

Este plan nace porque los niños de hoy tienen dificultades para jugar con libertad, se trata de obstáculos relacionados con la insuficiencia de espacios:

- Viviendas reducidas,
- La calle no contempla lugares para el juego,
- Los parques son lugares pocos equipados e inseguros.

Además es factible ya que se puede realizar en el campo que se aplicará, necesitamos que nuestros niños y niñas desarrollen un pensamiento crítico y creativo que les permita adaptarse a la diversidad, a la incertidumbre y a la velocidad de los cambio. Su subjetividad significativa está sujeta sus posibilidades reales de juego en la vida, sobre todo en la primera infancia.

Para esto es necesario también que nuestros educadores se sigan formando constantemente en distintas disciplinas integradoras y

expresivas como el arte, la música, la actuación, la creatividad, la ciencia, etc. Además que estén atentos a su desarrollo humano como complemento indispensable para poder ser facilitadores del cambio. No se puede dar o facilitar lo que no contenemos. Se necesita que nuestros educadores transmitan coherencia entre el pensar, el hacer y el sentir para provocar cambios significativos en su contexto.

1.10 HIPOTESIS Y VARIABLES

HIPOTESIS	VARIABLE INDEPENDIENTE	VARIABLE DEPENDIENTE
<p>GENERAL</p> <p>Si se propicia la juegoteca como elemento potencializador se logrará el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños y niñas del nivel inicial</p>	<p>La juegoteca como elemento potencializador</p>	<p>Desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños en el nivel inicial.</p>
<p>PARTICULARES</p> <p>El poco espacio lúdico y la falta de conocimientos sobre la importancia del juego en el nivel inicial de la institución determinará limitaciones en la creatividad y el aprendizaje de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El poco espacio lúdico en el nivel inicial de la institución. • Falta de conocimientos acerca de la importancia del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina limitaciones en la creatividad y el aprendizaje de los niños y niñas.
<p>Al no contar la institución con los recursos lúdicos adecuados los niños(as) no podrán desarrollar imaginación y originalidad dentro de los aprendizajes.</p>	<p>La institución no cuenta con recursos lúdicos adecuados.</p>	<p>Los niños no desarrollan imaginación y originalidad dentro de los aprendizajes.</p>

Las capacitaciones brindadas al personal docente ayuda en su crecimiento profesional	Las capacitaciones brindadas al personal docente	ayuda en su crecimiento profesional
El escaso tiempo destinado al personal académico impide desarrollar adecuadamente el área de la psicomotricidad de los niños y niñas dando como resultado poca madurez en sus movimientos, coordinación, lateralidad, etc.	Escaso tiempo del personal académico	Desarrollo inadecuado en la psicomotricidad de los niños(as), con poca poca madurez en sus movimientos, coordinación, lateralidad, etc.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1.- ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Las primeras Ludotecas registradas y de las cuales se tiene conocimiento surgen inicialmente como proyectos para atender niños deficientes y como un servicio de préstamo de juguetes. Se trata de las Toy Loan, en los Ángeles/EEUU (1934) y Lekotek, en Suecia (1963). A partir de entonces, instituciones similares empiezan a instalarse por los cinco continentes del mundo, en una gran diversidad de espacios, constituyendo así una posibilidad de respuesta a la necesidad cada vez mayor de rescatar la oportunidad y el derecho de jugar.

La UNESCO lanza en 1960 la idea de Crear ludotecas a nivel Internacional y van surgiendo así nuevos proyectos en hospitales, cárceles, centros comunitarios escuelas, asociaciones, barcos, etc. Destaco el gran movimiento ludotecario (actual) en Francia, España, Gran Bretaña, Australia, Italia y Portugal.

En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica. En estos últimos 5 años, en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras.

En Colombia en la década de los 80 ya contábamos con algunas experiencias apoyadas por la Flalu, en los 90 dentro del proyecto “una ludoteca para Ti” apoyada por la OMEP (Québec-Canada) fueron creadas ludotecas comunitarias. Hoy podemos constatar diversos proyectos

de ludotecas implementados tanto a nivel público como privadas (en Bogotá y en otras ciudades), atendiendo principalmente poblaciones en alto riesgo y ofreciendo este espacio para el desarrollo de la recreación como un derecho fundamental de todos, teniendo como marco general el plan Nacional de recreación.

Es con la FLALU (Federación latinoamericana de Ludotecas), IPA, ABB (Asociación Brasileña de Brinquedotecas), ABRINQ (Asociación de fabricantes de brinquedos), LBV (Legión de la Buena Voluntad) y OMEP (Organización Mundial de Educación Pre- Escolar), organizaciones Latinas que el movimiento ludotecario comienza a crecer. No importa donde las encontremos desde los fríos Andes en Bolivia, Perú o Ecuador, en el calor radiante de los chicos Cubanos que juegan sin parar, en el cantar de las rondas entonadas por los niños mestizos Brasileños, en las fronteras con Paraguay y Argentina donde el Guaraní el Español o el Portugués se mezclan para hablar y jugar, o en Centro América desde México con los juegos populares herencia de la cultura Maya y Azteca llegando hasta Panamá.

El mayor número de Ludotecas en Latino América esta concentrado en Brasil contando actualmente con una red aproximada de 350 "Brinquedotecas", muchas ya registradas y supervisadas por la Asociación Brasileña de "Brinquedotecas". En un país como Brasil con una realidad social, cultural y económica, semejante a la de los otros países de Latinoamérica, las Ludotecas son una propuesta viable necesaria e importante, para permitir que los niños más pobres tengan acceso a los juguetes, a los espacios, al derecho de JUGAR, a ser felices con sus familias, a ser ciudadanos que vivencien la democracia, el

respeto y los diferentes valores sociales, individuales y colectivos, a través del juego.

A través de los informes de estas organizaciones tenemos la oportunidad de conocer y acompañar algunas experiencias de **Ludotecas**: en México junto al Instituto de La Infancia (actualmente y gracias al trabajo de la OMEP y otras organizaciones existen aproximadamente una 100 ludotecas en este país); en Costa Rica en los Centros Recreativos Arco Iris, se forma una red de 6 ludotecas “Junico” (Actualmente ya no existen); en Cuba junto a los Círculos Infantiles y bibliotecas (hoy ya cuenta con una Asociación de Ludotecas Cubanas); en Colombia **Juegotecas** organizadas en los parques infantiles y en los Centros de Bienestar Familiar en Bucaramanga, donde se crea “Asjuegas”, encontramos varios proyectos de ludotecas particulares en Bogotá, Girardot, Tunja y Duitama; en Ecuador, en los Centros de Educación Infantil, en 1993 inauguran la **Guambrateca*** (más de 15 salas); en Uruguay y Argentina ludotecas y juegotecas se crean a través de diversos grupos de recreación para los centros comunitarios, plazas y parques; en Brasil y Argentina encontramos los centros **Lekotek y las famosas Brinquedotecas** en todos los estados; en Perú fueron implementadas ludotecas en los parques públicos (3) solo estuvieron abiertas un año. (*Ludotecas, juegotecas, guambrateca, brinquedotecas, Lekotek, Toy Library, Toy Loan, ludothèque, joujotheque*, son denominaciones en diferentes idiomas, utilizadas en los distintos países del mundo).

Sabemos que fueron muchas las semillas sembradas por estas organizaciones en América Latina para la creación de ludotecas y que a partir de estas surgen muchos proyectos en diferentes espacios, atendiendo gran diversidad de intereses y necesidades comunitarias.

Lo que se puede constatar con el trabajo de estas organizaciones y otras que apoyan y mantienen diversos proyectos de ludotecas, es una necesidad constante por intercambiar sus experiencias, encontrar espacios para discutir aspectos como: los objetivos, las acciones, los recursos, sus estatutos, la formación de los ludotecarios y principalmente el impacto comunitario.

A partir de visitas realizadas a ludotecas por diferentes países, durante estos últimos cinco años se puede verificar que muchos son los proyectos de ludotecas Latinos que surgen anualmente, infelizmente no logran mantenerse y han fracasado.

Desde hace más de una década la globalización ha revolucionado el mercado y la oferta lúdica. Con la expansión de las tecnologías han surgido formatos que, a través de sofisticados soportes tecnológicos, no sólo han diversificado el mundo del juego sino que han planteado nuevos desafíos a la hora de evaluar su impacto sociocultural. Aunque desde un principio se ha tenido una visión negativa sobre la influencia de los juegos interactivos en la salud humana, durante el último tiempo han surgido investigaciones capaces de contrarrestar parte de esa teoría “apocalíptica” acerca de esta modalidad de entretenimiento. Numerosos estudios científicos han aportado argumentos racionales para creer que jugar por Internet también puede ser saludable.

Como dice Montessori⁶ (2003) considera como un mismo propósito: “Basar los aprendizajes en la actividad del niño, dando importancia al juego en los diversos estadios de su maduración”. La opción por la actividad lúdica el juego como instrumento pedagógico constituye la potencialización de las diversas dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Educar en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cabida a nuevas metodologías que permitan a los niños y niñas aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos. Si esto no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en un mundo que cambia con celeridad. Y el juego es un instrumento metodológico apropiado para cumplirla

La historia del juego y el hábito de jugar es inherente a la conducta y existencia humana y se remonta a la antigüedad. En épocas inmemorables se apostaba en las guerras o sobre quién podía cazar un ciervo más rápido. Mucho más tarde aparecieron los juegos de mesa, los dados y juegos de apuestas relativamente sencillos en los que se daba expresión al impulso de jugar. Los juegos de carta surgieron mas tarde junto con la ruleta y las apuestas deportivas.

⁶ <http://www.montessorienelhogar.com/2012/02/el-juego-es-el-trabajo-del-nino.html>

En el caso de los juegos tradicionales, donde las anteriores consideraciones son perfectamente reconocidas, se pudiera hacer alusión sobre todo a su extraordinario potencial desarrollador, ya que permite el reconocimiento de un grupo importante de riquezas espirituales precedentes de la sociedad y su incorporación al acervo cultural de las nuevas generaciones, solo que no siempre se le conceden tales atributos, ni se explotan sus potencialidades.

De la misma manera que el paisaje y la naturaleza en su conjunto sufren la acción no controlada de los hombres, los juegos y otras formas culturales están siendo sometidos a un proceso de constante deterioro. A juicio de algunos autores tales juegos, corren el peligro de desaparecer ante la ola de nuevos juguetes y otras formas de vida actuales (Trigo, 1989). Hoy se sabe que las vivencias actuales son una muestra de cómo el desarrollo de la humanidad, constituye una amenaza para la existencia de esas extraordinarias riquezas espirituales, precisamente por la generalización de las diversas generaciones de juegos, alentados por una cada vez más pujante tecnología.

La amplia diversidad de nuevos videojuegos, la búsqueda prolifera de imágenes lúdicas en internet y la existencia de juegos mecánicos en parques y otros sitios infantiles y recreativos, constituyen por su práctica intensiva, elementos que deterioran considerablemente los valores culturales de las personas, sin considerar los mensajes implícitos en muchas de esas formas recreativas, dados a resaltar valores o patrones muchas veces cuestionables.

Mucho tiene que ver en esta degradación el crecimiento acelerado del Turismo Internacional, sobre todo en lo referido a su impacto en las sociedades y el medio ambiente. Se plantea al respecto que el turismo es una actividad ambivalente, pues por una parte, aporta grandes ventajas socio económicas mientras que al mismo tiempo contribuye a la degradación medioambiental, así como a la pérdida de la identidad local.

Este deterioro ocurre sobre todo a expensas del proceso de globalización que implica la existencia de formas culturales convencionales, en detrimento de los valores culturales autóctonos de una región o país.

Los juegos como factor integrante de la cultura popular han sido víctimas de todo ese proceso, también por la práctica asociada a las formas actuales de la animación turística. La pérdida de valores que acompaña al convencionalismo recreativo, no constituye en modo alguno un precepto que revolucione la sociedad con sus formas lúdicas reiteradas y participativas, sino un freno para la amplificación de los verdaderos valores culturales. Las nuevas formas de vida de la población asociadas a un proceso continuado de urbanización, han sido motivo para que desaparezcan ciertas expresiones lúdicas que antaño caracterizaron determinadas regiones.

En realidad algunos juegos recreativos tradicionales son escasamente practicados en la actualidad, lo que hace peligrar su futura realización, al comprometerse el mecanismo de transmisión de esas experiencias culturales de una generación a otra.

Se habla también de los mermados esfuerzos por rescatar tales manifestaciones lúdicas, aunque se refiere que las mismos aparecen con cierta intermitencia, más sujetas a los cambios de la moda que a serias aspiraciones humanas, las que tienen un lugar más encumbrado en la realización de eventos o en publicaciones (Ofele⁷, 2006) (pag. 55). Tal afirmación además de corroborarse en los tiempos actuales, constituye una preocupación de profesores de Educación Física y otros especialistas, comprometidos con la recreación popular y especialmente la infantil.

En medio de este desamparo de la sostenibilidad de los juegos tradicionales hay que destacar el asidero (para el caso de Cuba) que constituye la obra de Rolando Alfaro Torres⁸ (2002), que constituye un excelente aporte al rescate de este tipo de juegos, no sólo por el mérito indiscutible de coleccionar en un texto una cantidad considerable de formas lúdicas practicadas por los niños cubanos, debidamente clasificadas atendiendo a sus características, sino también por haber tenido como iniciativa la conformación de ludotecas en diferentes regiones del país. Con este trabajo se favorece la labor de los profesores de Educación Física, al disponer de una guía única, de reconocido valor científico.

La experiencia humana admite que a través del juego es posible ejercitar aquellas mismas aptitudes que sirven para el estudio y para las actividades serias del adulto (Caillois⁹, 1958), de aquí que la inclusión de

⁷ Los juegos tradicionales y sus proyecciones pedagógicas

⁸ <http://www.efdeportes.com/efd140/juegos-populares-tradicionales-infantiles.htm>

⁹ <http://es.scribd.com/doc/37638048/Los-juegos-Caillois>

diferentes variantes de juegos, (fundamentalmente tradicionales) en los programas de Educación Física, así como en la programación recreativa dirigida a personas de diferentes edades, puede favorecer significativamente sus experiencias cognoscitivas, a la par que contribuir activamente al rescate de los valores autóctonos de sus respectivas comunidades humanas.

Según el profesor Aldo Pérez, en los patios de las escuelas se genera un caudal importante de juegos populares, los que constituyen un real tesoro infantil y juvenil. En realidad es tal la producción lúdica que se genera a partir de la práctica asociada a las formas de la imaginación precoz, que muchos de esos juegos alentados de esa manera, llegan a generalizarse de una generación a otra, pasando ellos mismos a considerarse como juegos tradicionales. (Pérez, 1997).

Las críticas a las maneras tradicionales de enseñar han adquirido mucha más fuerza ante los requerimientos de una formación que permita afrontar la rápida obsolescencia de los conocimientos y la necesidad de garantizar aprendizajes efectivos y relevantes, que aporten al desarrollo de las potencialidades de cada individuo.

Los avances en este campo son lentos y, en América Latina, es más frecuente encontrar prácticas educativas centradas en el almacenamiento de información más que en el desarrollo de las capacidades para procesarla. Los énfasis están puestos en la pasividad más que en la actividad de los sujetos. Los maestros, responsables por el aprendizaje, raramente prestan atención a las interacciones y factores que influyen en

la capacidad de motivarse y aprender. Los espacios escolares, a su vez, no acostumbran utilizarse como un ámbito que favorece las relaciones del alumno con los maestros, con los otros alumnos y, de ambos, con el conocimiento.

A pesar del predominio de las pedagogías tradicionales, existen, en la mayoría de los países de la región, experiencias innovadoras que apuntan a la modificación de las relaciones profesor-alumno y que utilizan las escuelas como un ámbito de comunicación donde los conocimientos se construyen en una dinámica que involucra experiencias, interacciones, contextos y saberes que provienen de los distintos actores de los procesos de aprendizaje.

2.2. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

El **constructivismo** es una corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan crear sus propios procedimientos para resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. El constructivismo en el ámbito educativo propone un paradigma en donde el proceso de enseñanza-aprendizaje se percibe y se lleva a cabo como proceso dinámico, participativo e interactivo del sujeto, de modo que el conocimiento sea una auténtica construcción operada por la persona que aprende (por el «sujeto cognoscente»).

Se considera al alumno como poseedor de conocimientos que le pertenecen, en base a los cuales habrá de construir nuevos saberes. No pone la base genética y hereditaria en una posición superior o por encima

de los saberes. Es decir, a partir de los conocimientos previos de los educandos, el docente guía para que los estudiantes logren construir conocimientos nuevos y significativos, siendo ellos los actores principales de su propio aprendizaje. Un sistema educativo que adopta el constructivismo como línea psicopedagógica se orienta a llevar a cabo un cambio educativo en todos los niveles.

2.3. JUEGOTECA

Una juegoteca es un espacio artificial de expresión lúdica y creativa, apto para ser transformado por la imaginación y la fantasía tanto de niños como de adultos. Brindan la oportunidad de divertirse, crear, y desplegar toda clase de fantasías. Es un espacio donde el juego se pone a disposición del individuo (niños, adultos, ancianos etc.) el individuo ingresa a este mundo de juego y se apropia del mismo.

Según la etimología, la palabra Juegoteca o ludoteca viene del Latín “**ludos**” que significa juego, fiesta, la cual fue unida a la palabra “**theca**” que significa caja o local para guardar algo. No obstante la Juegoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes.

Una Juegoteca es un espacio de juego y expresión creativa en donde los niños y niñas, pueden participar de múltiples actividades lúdicas con el objeto de incentivar el desarrollo de su personalidad en forma integral y que son guiados por ludoeducadores capacitados en la temática del juego.

La Juegoteca es un centro infantil de tiempo libre que pone a disposición de los niños y niñas una colección de juguetes para ser utilizados en el mismo local o para ser tomados en préstamo. Podemos decir que la Juegoteca es al juguete lo que la biblioteca al libro.

Fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera Juegoteca. En la actualidad están recomendadas por la UNESCO y en algunos países como Inglaterra, Canadá, Francia, Suiza, Bélgica y los países nórdicos hay un acelerado desarrollo de creación de nuevas juegotecas; en ellos se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el Primer Congreso Mundial de Juegoteca. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Bruselas, en mayo de 2001.

La juegoteca aporta con un lugar cuidado y seguro, pone a disposición juguetes, mediación, reglas, ideas, variantes en el caso que sean solicitados. Son espacios creados para la expresión total (plástica, musical, teatral, corporal etc.) según las posibilidades de cada ser, también le proporciona la posibilidad de experimentar una alta gama de nuevos mundos siempre y cuando quieran descubrirlo. La juegoteca es un mundo maravilloso donde cada protagonista juega y crea su mundo, decide compartirlo y jugar con el otro. Para otros son espacios recreativos donde se debe garantizar el derecho a jugar a los individuos a los cuales sus derechos han sido vulnerados.

Las juegotecas son los espacios que, frente al efecto devastador de la crisis en lo social, familiar e institucional, sostienen y promueven el enriquecimiento simbólico entre niños y adultos. Enriquecimiento dado al jugar, como práctica esencial en el desarrollo saludable de la infancia.

Estos espacios les garantizan a los niños ser reconocidos, justamente, en su dimensión de niños, garantizando a su vez el derecho a jugar. Ahí mismo los adultos construyen nuevos sentidos, resignificando sus experiencias infantiles y adultas, en función de un placentero encuentro con los niños y con ellos mismos. En las juegotecas, también, se da respuestas a aquellos "excluidos" insertándolos en un proyecto, capacitándolos, reconociéndolos como sujetos de valor. El valor nace del reconocimiento de las capacidades entre las personas, como punto de partida para un verdadero encuentro, para una verdadera integración.

La juegoteca es una herramienta para la promoción de la salud, en su sentido más amplio. Su motor es el juego y en particular, el juego espontáneo, como práctica primordial y fundante, para la integración de niños y niñas. Según Jesen (1979), "Los juegos cooperativos espontáneos suponen una interacción de pares que ofrecen y reciben una ayuda para llegar a un objetivo común ya que se da una conducta cooperativa en los diferentes espacio dentro y fuera de la comunidad educativa". Es por eso que a través del juego el niño incorpora no sólo habilidades y saberes, sino también valores como la solidaridad, el compañerismo y la relación con los demás. Ya que a través del juego posibilita la comunicación y el aprendizaje, favoreciendo los vínculos interpersonales y grupales y la exploración del mundo que los rodea.

Las juegotecas surgen a partir de la detección de este repliegue lúdico en la infancia y de considerar al juego junto con los requerimientos básicos de nutrición, salud, vivienda y educación como vital para el desarrollo de los niños. Un sin número de autores resaltaron el valor del juego como componente básico del desarrollo físico, emocional y de la personalidad del niño/a, especialmente en su primera infancia. A través del juego el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico como en el mental porque el niño pone "en juego" durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee. Tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y solidaridad, de enfrentamiento con situaciones vitales y por tanto a un conocimiento más realista del mundo.

Las juegotecas pretenden revalorizar el valor del juego tanto a nivel individual como grupal y desde allí comunitario. El objetivo es que las experiencias que los chicos viven como actores del espacio de juegoteca sean replicadas por estos mismos actores en otros ámbitos de la vida familiar, social y comunitaria.

El juego constituye además una de las actividades educativas esenciales. Es un verdadero revelador de la evolución mental del niño, desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia.

Para el que juega la realidad se revela cargada de significados, inagotable y siempre nueva. La realidad es un signo de interrogación que despierta curiosidad, que lo mantiene alerta, que pone en funcionamiento su imaginación creadora.

Jugando los hombres se integran a la comunidad lúdica. La actividad lúdica es esencialmente comunitaria, desarrolla la capacidad de convivencia social, donde la sana competición y el respeto a las leyes destierran el individualismo exacerbado y la violencia incontrolable. Las leyes del juego ponen límite a la violencia y encauzan la rivalidad hacia una competición legal que fortalece los vínculos con el grupo.

Los niños han jugado a través de los tiempos y en todas las culturas, la universalidad del juego en la elaboración de la psique individual va acompañada de una variabilidad que se marca de una época a otra, de una cultura a otra, de un tipo de sociedad a otra y constituye un auténtico espejo social. Así consideramos al juego como elemento privilegiado de socialización, de aprendizaje y de prevención en sí mismo.

El juego es un recurso de una riqueza invaluable que dará lugar a la exploración en todos los ámbitos de la vida del niño. Cuanto más rico sea el despliegue lúdico, más serán los caminos alternativos que se habiliten para estructurar su pensamiento, crear estrategias de acción, lograr entablar y afianzar vínculos afectivos y sociales enriquecedores.

Diferentes son las miradas sobre el juego que se fueron construyendo a lo largo de la historia:

Kant¹⁰(1790) define el juego, como una ocupación placentera por sí misma, por lo que no necesita de otra finalidad en contraposición al trabajo que es "una ocupación penosa por sí misma y que sólo atrae por el resultado que promete".

Aristóteles¹¹en la *Ética Nicomaquea*, compara el juego con la felicidad y la virtud; todas ellas son actividades deseables por sí mismas y no son necesarias como el trabajo. Pero el juego no es, como aquéllas, una actividad valiosa por sí misma, sino en la medida en que nos capacita para la actividad seria.

Se han propuesto numerosas teorías para explicar la naturaleza del juego, así como su génesis y sentido. Algunas de ellas son presentadas a modo de reflexión sobre la temática:

La teoría teleológica del ejercicio preparatorio, elaborada por Groos¹² (1899) encuentra una primera formulación en Frobel¹³ (1826).³ Para este último, así como "El hombre trabaja y Dios crea, el niño juega". (Pág. 34) El juego es el medio idóneo para la educación infantil al no ser un mero pasatiempo, sino una actividad necesaria por la que se forman en aquél las disposiciones para llegar a ser hombre.

¹⁰ Elizabeth Hurlock, "Desarrollo del Niño", McGraw - Hill, México, 1988.-

¹¹Haeussler Isabel, "Desarrollo emocional del niño", incluido en Grau Martínez A y otros (2000), *Psiquiatría y psicología de la infancia y adolescencia*. Madrid: Editorial médica Panamericana, pág. 55.

¹² Lawrence, Shapiro, "La inteligencia emocional de los niños", Cap. 2: "Emociones Morales", España, 1997

¹³ David Ausubel y Edmund Sullivan, "El Desarrollo Infantil, Paidós, Argentina, 1983.

Las teorías de la autoexpresión, con especial referencia al juego infantil, Georges H. Mead¹⁴(1934) afirmó que “El niño al jugar representa amplios roles sociales que le permiten dar sus propias respuestas a situaciones creadas por él mismo”. (pág 93). Debido a ello, la importancia del juego en el desarrollo de los niños es innegable, ya que resulta ser clave para el desarrollo de muchas de nuestras habilidades, desde las de tipo cognitivo hasta las de tipo social y comunicativo. Por lo tanto los primeros juegos son intercambios entre personas, a veces muy sencillos pero que fortalecen los vínculos afectivos y sientan una primera base para la comunicación.

En las teorías de carácter antropológico social y cultural, los antropólogos han subrayado reiteradamente la dimensión sociocultural del juego. Malinowski¹⁵(1931), en sus observaciones etnológicas, subrayó que los juegos arrancan al hombre de la rutina, mitigando la disciplina de la vida diaria y restaurando en él la plena capacidad por el trabajo rutinario.

Johan Huizinga¹⁶(1938) en su libro Homo Ludens dice que “El juego es creador de la cultura, en él manifiestan los pueblos su interpretación de la vida y del mundo”. (pág. 19). Define al juego como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas; acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

¹⁴ Elizabeth Hurlock, "Desarrollo del Niño", McGraw - Hill, México, 1988.-

¹⁵ Elizabeth Hurlock, "Desarrollo del Niño", McGraw - Hill, México, 1988.-

¹⁶ Lawrence, Shapiro, "La inteligencia emocional de los niños", Cap. 2: "Emociones Morales", España, 1997

2.3.1. AMBIENTES DE UNA JUEGOTECA

Las actividades se desarrollan dentro del horario escolar, de acuerdo a la organización de cada institución. Al estar incluidos en el Proyecto Educativo Institucional cuentan con días y horarios destinados a la realización de los mismos. Participan niños agrupados por edades, por grupos pedagógicos o grupos unificados. El espacio donde se realizan puede ser el aula, el patio, el salón de música, la plaza entre otros.

Se ofrece la posibilidad para jugar con el cuerpo, con la plástica, con música, con la palabra, con telas, con material descartable, con juegos y juguetes, con juegos de mesa, con materiales inflables, con masa, con muñecos.

Los encuentros son preparados y conducidos por docentes que han sido capacitados en temas referentes al juego, quienes asumen el rol de coordinador de juego. Pueden ser docentes de grado, de áreas especiales. Trabajan en pareja pedagógica asumiendo roles que permiten organizar la tarea de coordinador y co-coordinador.

Los chicos juegan en grupo, en subgrupos, solos, de a dos, con o sin los coordinadores. Los encuentros de juego tienen una duración entre 40 y 50 minutos con una frecuencia semanal y/o quincenal.

2.3.2. TIPOS DE JUEGOTECAS.

Existen distintos tipos de juegotecas, la mayoría tiene funciones algo rígidas como es el caso de una juegoteca de un hospital o una de un supermercado. Las juegotecas barriales, por ejemplo, tienen un gran valor para sacar a los niños de la calle pero cumplen un objetivo forzado, porque terminan siendo el lugar en donde el niño toma la leche y mira algún espectáculo sin ser el protagonista real del juego. Pero esto no cubre las necesidades socioculturales y educativas detectadas en la sociedad.

En primer lugar, el ambiente tiene que ser cálido, cómodo y amplio, además ofrecer variedad de materiales y propuestas. El personal que lo coordine necesita estar capacitado en las distintas expresiones del juego: la plástica, la música, la expresión corporal y las necesidades especiales, entre otras.

En cuanto a los objetos que van a mediar entre los sujetos, en principio, deben cumplir con normas de higiene y seguridad. Muchas cosas pueden convertirse en un juguete, pero no hay cualquier cosa en una juegoteca, existe una selección de objetos. Los juguetes ideales son los menos estructurados: las telas, los broches y los cartones que permiten la transformación de objetos para reciclar. Los juguetes artesanales con materiales de madera, goma o tela son preferibles a los de plástico. También, en la juegoteca, hay juguetes industriales con luces y cosas llamativas que se valen por sí mismos, pero los más interesantes son aquellos objetos menos complejos que permiten ser transformados según distintas necesidades del niño.

En el caso de los juegos de mesa con reglas, se seleccionan aquellos que permiten ser usados desde la transformación de sus reglas. Se trabaja con cuentos a partir de los que se realizan actividades que involucran, principalmente, al cuerpo. Los chicos recrean desde otro lugar, no sólo desde lo cognitivo como se hace en la escuela, entonces dibujan sobre los cuentos leídos, les ponen música, los representan y así se convierten en protagonistas.

SINGER (1994) su estudio considera: "La importancia de las relaciones entre juguete, juego y desarrollo infantil fortalece el aspecto imaginativo del juego y su incidencia en la capacidad de pensar y en el pensamiento creativo de los niños. (pág. 62). Tomando en consideración el estudio de Singer podemos decir que, los juguetes y el juego ayudan al niño a desarrollar habilidades como el lenguaje, el sentido emocional, desarrollo cognitivo, esquema corporal, y formas de relacionarse estableciendo lazos afectivos con los demás.

2.3.3. ¿DE QUÉ MANERA INTERVIENE EL ESPECIALISTA EN UNA JUEGOTECA?

Los facilitadores son quienes reciben a los niños y los ayudan a conocer el espacio para jugar en la juegoteca. Pero luego dejan que los niños elijan los juguetes que más les interesa dentro de un grupo variado de posibilidades y observan si se integran o presentan alguna dificultad, únicamente en estos casos intervienen. El juego es espontáneo por definición, por eso se los deja libres aunque se marcan los tiempos, porque es necesario que el momento del juego tenga límites: un comienzo y un fin. Entonces, les avisan a los niños cuando se va terminando el tiempo de determinada actividad para pasar a otra, por ejemplo a la construcción de juguetes, siempre respetando lo que al niño más le interesa hacer

2.3.4. ¿QUÉ DIFICULTADES ENCUENTRA EN LOS DOCENTES CUANDO INICIAN UN PROCESO DE CAPACITACIÓN EN LA ESPECIALIDAD LÚDICA?

En los comienzos del proceso de capacitación se nota cierta rigidez preestablecida. Muchas veces pretenden obtener recetas rápidas o les cuesta a ellos mismos jugar, porque el jugar los obliga a mostrarse tal cual son, con sus conflictos. Pero esto va mejorando a medida que avanza la capacitación ya que lo principal es la actitud que traen. Un docente que se acerca interesado en aprender más sobre el juego, es aquel que está dispuesto a abrirse a una sociedad que es tan indiferente a los intereses del niño. Por suerte, de a poco, cada vez hay más gente que toma conciencia de la relevancia de lo lúdico en la educación y en el crecimiento integral de las personas.

Sobre la actividad lúdica Martha Llanos¹⁷ (1988) afirma: " A través del juego, el niño expresa su inconformidad o satisfacción con el mundo que percibe y recrea las condiciones para que sus necesidades sean colmadas, es una posibilidad para superar carencias y construir un mundo mejor" (pág. 26). Tomando en cuenta lo que menciona Martha Llanos, el infante jugando expresa sentimientos, ideas y fantasías, descubre su esquema corporal, su capacidad de movimiento, la forma de relacionarse con los demás, conoce los objetos que rodea el ambiente, su cultura y su mundo; desarrolla su creatividad y estimula la expresión corporal, oral y gráfica. En esta dinámica donde se mezcla realidad y fantasía el niño va encontrando su propia identidad.

¹⁷ Lawrence, Shapiro, "La inteligencia emocional de los niños", Cap. 2: "Emociones Morales", España, 1997

De acuerdo con WilliVogt¹⁸(1979), " El niño puede expresar en el juego todas sus necesidades fundamentales; su afán de actividad, su curiosidad, su deseo de crear, su necesidad de ser aceptado y protegido, de unión, de comunidad y convivencia"(pág.48). Es decir, el juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social

Seda¹⁹ (1973) y Céspedes²⁰ (1987) coinciden en la idea de que la recreación reúne tres características primordiales

Voluntariedad: Implica que la recreación debe ser voluntaria y sin imposición alguna, surgiendo ésta por iniciativa propia.

Satisfacción inmediata y directa: Sugiere la idea de bienestar y gozo presentes en la actividad lúdica.

Autoexpresión: Corresponde a la idea de expresarse ante otras personas y frente a sí mismo, experimentando gozo al librarse de la rutina y el trabajo diario.

Con respecto a los tipos de recreación, Zully Vega (1991) considera que ésta puede ser:

Activa: Introduce a la persona como participante activo; así expresa directamente sus características mentales, emocionales y físicas. Ejemplos de estos tipos de recreación son: Culturales como la pintura y la música, y los físicos como los juegos y los deportes.

¹⁸<http://www.buenastareas.com/ensayos/Desarrollo-Fisico-En-El-Ni%C3%B1o/831838.html>

¹⁹<http://html.rincondelvago.com/el-desarrollo-fisico-del-nino.html>

²⁰ David Ausubel y Edmund Sullivan, "El Desarrollo Infantil, Paidós, Argentina, 1983.

Pasiva: La persona es un observador de la actividad recreativa de otros.

Entre éstos se encuentran: Culturales como escultura y teatro, físicos como los espectáculos deportivos. Cabe rescatar que tales tipos de recreación se ven afectados tanto en forma positiva como negativa por algunos factores; según Céspedes (1987) algunos de éstos son: el cambio demográfico, el crecimiento urbano, la automatización de la industria y el cambio tecnológico, el ambiente sociocultural y los factores económicos.

WilliVogt²¹ (1979) afirma: " Si un niño aprende a entregarse a juegos fructíferos y exigentes, existen buenas posibilidades de que sea, más adelante, un adulto capaz de aprovechar su fuerza vital y su libertad." (pág. 20). Tomando en cuenta que, por medio del juego los niños y niñas experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad, es decir, los niños crecen a través el juego, por eso no se lo debe limitar en esta actividad lúdica.

Debemos señalar como factores importantes: de una juegoteca los siguientes puntos:

- La existencia de un equipo de profesionales que coordinará, planificará y supervisará las actividades.
- Registro de las actividades en la juegoteca

²¹ David Ausubel y Edmund Sullivan, "El Desarrollo Infantil, Paidós, Argentina, 1983.

- Entrevistas con los adultos responsables de los niños, niñas que asisten a la juegoteca.
- Planificación y ejecución de otros recursos necesarios para las familias: Talleres, charlas, entrevistas, comunicación con escuelas, etc. Con la Juegoteca se busca propiciar el juego en un espacio grupal, de referencia a experiencias lúdicas. Se propone que el jugar por jugar se valore, instale en la escuela y adquiera un lugar relevante.

Este dispositivo busca que los niños, niñas y docentes cuenten con momentos regulares de juego. A su vez promueve que la actitud lúdica traspase las barreras de un tiempo escolar recortado y se transfiera como modalidad de encuentro entre los adultos y niños.

La Juegoteca al ser incluida en el Proyecto Educativo Institucional adquiere un carácter estructural convirtiéndose en una propuesta que pasa a formar parte de la vida cotidiana de la institución y convive con las actividades curriculares. Sus acciones son proyectadas a largo plazo, su presencia intenta no ser circunstancial o efímera, la propuesta es que se instale en el corazón de la escuela y logre a lo largo del tiempo ir recreando diferentes posibilidades.

La participación en la misma es abierta a toda la comunidad educativa y es deseable que también tenga apertura a la comunidad en donde está inserta la institución.

En la mayoría de los casos, las Juegotecas están vinculadas a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura; a estructuras ya existentes como las casas del niño y las bibliotecas

infantiles, aunque algunas funcionan en forma independiente de estructuras públicas y/o asociativas, constituidas como una entidad por sí mismas.

Es necesario señalar que cualquier Juegoteca requiere siempre de un gran surtido de juguetes y debe estar en condiciones de afrontar la competencia de tiendas y jugueterías manteniéndose al corriente de las innovaciones que se introducen en el mercado.

Básicamente en la Juegoteca se respeta los intereses del niño y niña durante el juego, se promueve el juego libre y creativo, se estimula a revalorizar los aspectos culturales de la comunidad, se planifican actividades que promueven el desarrollo integral, se integra toda aquella propuesta que favorezca la creatividad, la integración social, la cooperación, con una propuesta lúdica. Las actividades deben basarse en las experiencias y vivencias lúdicas, utilizando la diversidad de forma de expresión, corporal, musical, plástica, literaria, dramática, estimulando el pensamiento creador, flexible, autónomo, reflexivo y tolerante.

La riqueza del campo creativo permite que el programa sirva como marco para desarrollar potencialidades de distintos tipos desde talleres de teatro, plástica, historias o huertos. Es un espacio dinámico, en permanente proceso de cambio de construcción, de creación.

Las planificaciones de las actividades por parte de los coordinadores de la Juegoteca está íntimamente relacionada con la instancia del proceso

grupal, con los intereses de los niños y niñas que participan de los espacios. El hecho de participar en forma sistemática en el espacio con niños de edades similares a la suya ayuda a que cada niño pueda desplegar sus necesidades e intereses y compartirlos con sus compañeros de grupo.

Las actividades propuestas desde las Juegoteca no se limitan a los juegos de mesa o juguetes, no negamos el valor de los mismos ya que actúan como mediadores en el contacto entre los participantes, facilitando el intercambio y aportando distintas propuestas, pero nos proponemos ofrecer una variedad amplia de alternativas lúdicas. Se plantea una Juegoteca como “espacios significativos y productivos donde se garantice el derecho del niño y niña al juego”. Pertenencia que llevara a distinguir el espacio como propio donde los docentes son los facilitadores de lo que los mismos niños la protagonizan.

2.3.5. FUNCIONES DE UNA JUEGOTECA

1. Proporcionar a los niños y niñas, aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.
2. Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.
3. Favorecer la comunicación y mejorar las relaciones del niño y niña con el adulto, en general.
4. Orientar a los padres en relación con la adquisición de juguetes que convengan a sus hijos.
5. Proporcionar material lúdico adecuado para los niños y niñas con alguna discapacidad, cualquiera que sea su enfermedad, problema físico o psíquico.

6. Realizar actividades de animación infantil relacionadas principalmente con el juego y el juguete.

7. Probar los juguetes para conocer su calidad material y también las reacciones del niño y niña ante ellos.

9. Reparar aquellos juguetes que se hayan estropeado.

2.3.6. BENEFICIOS

El principio de la Juegoteca, en una perspectiva etnológica, conduce a pensar históricamente sobre el sistema de intercambio de objetos en nuestra cultura y sociedad. Pero lejos de convertirse en ‘prótesis’ suplementaria de una sociedad que crea objetos para remediar sus propias carencias, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad.

2.3.7. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

La importancia del juego para el desarrollo cultural y de la infancia es un hecho ampliamente reconocido; inclusive resulta fácil identificar a un niño y niña en situación de juego. Sin embargo, definir con precisión esta actividad resulta altamente complejo. Numerosos autores han caracterizado el juego de muchas maneras:

Piaget²² (2006) afirma: “El juego es un actividad que tiene fin en sí misma y el niño y niña la realiza sin intención de alcanzar un objetivo”. (Pág. 38). Es decir; es algo espontáneo y opuesto al trabajo; no implica una adaptación a la realidad y, por ende, se realiza por puro placer y por utilidad. Permite la liberación de conflictos, ignorándolos o resolviéndolos.

²²http://es.wikipedia.org/wiki/Jean_Piaget

Freud²³ (2000) menciona: “El juego es la actividad propia de la infancia”. (pág. 45). Es decir que por medio del cual el niño y niña puede elaborar las distintas situaciones penosas de su vida, al realizar activamente lo vivido en forma positiva. Posibilita también la vía de realización de deseos no permitidos por los adultos.

2.4. POTENCIALIDAD

La potencia es la capacidad para hacer algo o producir algo. Según numerosos estudios, al tiempo que el niño crece, la estructura cerebral va cambiando en función de la cantidad y calidad de estimulación; el potencial del cerebro puede de hecho incrementarse en tanto su estructura se va volviendo más compleja.

Las potencialidades humanas son infinitas y se recomienda despertar en el niño desde muy temprana edad todas sus habilidades y destrezas logrando tener seres humanos en un futuro con una alta potencialidad, por lo que en la actualidad es recomendable fortalecer todo su desarrollo emocional, intelectual, corporal y social, solo se lograra mediante el juego y valores en el niño.

²³ J.B. Watson, A.T.Jersil y J.E.Anderson, "Las emociones del niño escolar".

2.4.1. ALTO POTENCIAL INTELECTUAL

- Aprende rápidamente,
- usa mucho de su sentido común, y de su conocimiento práctico;
- razona las cosas, piensa claramente, reconoce relaciones
- , comprende los significados, y retiene perfectamente lo que ha escuchado o leído aún sin tener que escribirlo
- Sabe acerca de muchas cosas, y sobre todo, de cosas que los demás niños de su misma edad ni siquiera se preguntan.
- Conoce un gran número de palabras, y las usa fácil y fluidamente.
- Puede leer libros que son uno o dos años más avanzados para su edad.
- Realiza tareas mentales complejas, hace muchas preguntas, se interesa en una amplia gama de cosas diferentes.
- Hace algo de su trabajo académico uno o dos años mas avanzado a lo que le corresponde de acuerdo a su edad.
- Se encuentra alerta, observa mucho, responde rápidamente.
- Tiene la habilidad de aprender y procesar información compleja rápidamente, así como una preciosa habilidad para percibir elementos esenciales y subrayar estructuras y patrones en relaciones o ideas.
- Tiene una necesidad de explorar áreas con una sorprendente profundidad, de manera que entiendan por qué y el cómo, tanto como el que.

- Tiene una insaciable curiosidad, sin fin, que le lleva a inquirir acerca del funcionamiento de las cosas. Y una necesidad de precisión en el pensamiento y en la expresión
- Un niño que responde a preguntas con un “eso depende”, será la primera pista de una inteligencia extrema.

2.4.2. ALTO POTENCIAL CREATIVO

- Generalmente, en las familias creativas, se respira un aire muy diferente pues existe siempre mucho más espacio. Los niños necesitan este espacio, y a la vez se ven sorprendidos de la cantidad de espacio que pueden llegar a obtener.
- Los niños altamente creativos son curiosos por naturaleza. Ellos siempre se preguntan acerca de las personas y del mundo que los rodea.
- Primero ellos observarán desde la distancia, pero aún, si esto no los satisface, necesitarán y buscarán el tiempo requerido para acercarse a algo, de una manera mucho más creativa que lo normal. Inclusive en las situaciones más difíciles, saldrán siempre ideas originales y nuevas.

2.4.3. ALTO POTENCIAL FISICO

- Siempre que existe una aptitud física o habilidad en un niño, ésta será la que va en una dirección y siempre por encima del rango normal de los demás participantes.
- Debe notar si tu hijo, tiene un talento motor, tiene un talento deportivo o bien, tiene un talento por un deporte específico.

2.4.4. UN NIÑO CON ALTO POTENCIAL SOCIAL

Usualmente desarrolla características de liderazgo evidentes aún en edades muy tempranas, entre las cuales están:

- 1.- El deseo del reto
- 2.- La habilidad de resolver problemas creativamente
- 3.- La habilidad de razonar críticamente
- 4.- La habilidad de encontrar nuevas relaciones
- 5.- La facilidad de expresión verbal
- 6.- La habilidad para tolerar la ambigüedad
- 7.- La habilidad de motivar a otros
- 8.- Su flexibilidad en el pensamiento y en la acción
- 9.- Un niño con alto potencial en el Área Visual / Espacial, diría:
“Yo pienso en imágenes, lo que tú enseñas con palabras”.

2.4.5. POTENCIAL EN CUALQUIER TIPO DE ARTE

Se entiende que, cada ser humano tiene la capacidad de ser un artista (músico, pintor, escultor, escritor, actor, etc.) y que para comprometerse en esto debe:

- crear
- actuar
- Dibujan una variedad de objetos
- Tratan a las artes seriamente y las disfrutan
- Demuestran originalidad en los modelos que elaboran.
- Persiguen el arte en sus ratos libres
- Usan el arte para expresar sus sentimientos y experiencias
- Están interesados en el arte de otras personas y lo aprecian y lo critican.

Cada uno de nuestros hijos puede demostrar cierto grado de aptitud y potencialidad en las diferentes áreas que se mencionan, sin embargo es importante saber que ellos pueden desarrollarse mejor en las que más capacidad demuestran, y muchas veces los padres sugieren una enseñanza en lo que los padres mismos desean, si un niño demuestra un alto potencial, éste no debe de pasar inadvertido por ningún motivo. Al contrario, se le debe brindar la oportunidad de desarrollarlo al máximo, para que ellos mismos puedan realizarse.

2.4.6. DESCUBRIR Y ALENTAR LAS POTENCIALES DE CADA NIÑO

Partiendo de la base de que el lenguaje se adquiere en el intercambio social, es posible afirmar que el lenguaje, en sus diversas expresiones, es imprescindible para comunicarnos con los otros y para representar y configurar el mundo.

A través del lenguaje el niño desarrollará el pensamiento propio, su convivencia y comunicación con los demás, ya sean pares o adultos. Para ayudar al niño a construir su expresión, comunicación y comprensión a través del lenguaje, es fundamental partir del conocimiento y aceptación de sus potencialidades, su creatividad y capacidad de producir.

Por todo lo anterior, la influencia del entorno familiar es predominante en todos los períodos cruciales del crecimiento de un niño. La familia es el agente educativo por excelencia. Los diversos estilos de comunicación interpersonal ayudarán al niño a ir definiendo sus formas de reaccionar ante las experiencias, pensamientos y sentimientos de los demás.

Cuando la educación posibilita la participación de los padres; éstos mejoran su forma de comportarse como tales, favorecen la independencia y ayudan a fortalecer la autoestima de ellos mismos. Tanto la independencia con la autoestima son dos aspectos básicos a tener en cuenta para una buena inserción y desempeño escolar.

2.4.7. ¿CÓMO DESARROLLAR EL POTENCIAL DE LOS NIÑOS?

Para desarrollar el potencial de los niños será necesario:

- Proporcionar una variedad de estímulos y experiencias dirigidas a los intereses del niño.
- Pedir que cuente sobre sus ideas cuando estén jugando
- Darle todo el tiempo que necesite para pensar y fantasear
- Animarlo a reflejar sus intereses en historietas, dibujos, colecciones e inventos.
- Aceptar y usar su tendencia a ver las cosas de otra manera.
- No angustiarse si el niño no tiene ninguna inclinación. Hacer tantas preguntas como él las hace.
- El maestro debe permitir al niño estudiar el currículo al ritmo que se acomode a su nivel de conocimiento.

2.5. DESARROLLO INTELECTUAL

En esta etapa del nivel inicial se produce un proceso complejo de construcción de un nuevo universo de conocimiento, el representativo. Las nuevas herramientas son las representaciones que se agregan a los esquemas de acción de la etapa anterior; pero aún la inteligencia no es lógica y se denomina según Piaget²⁴ estadio del pensamiento preoperatorio.

Esto mismo sucede en la construcción del espacio, tiempo y causalidad. Recuerda lo que pasó y anticipa lo que aún no ha ocurrido,

²⁴ J.B. Watson, A.T.Jersil y J.E.Anderson, "Las emociones del niño escolar".

es decir que se extiende el tiempo (agrega el pasado y futuro representativos).

A medida que interactúa con objetos y situaciones cotidianas organiza y comprende la realidad cada vez de manera más objetiva. Se enfrenta con la existencia de otros puntos de vista al interactuar con otros niños en la interacción con el medio, fomentándose así la descentralización. Sus errores (que desde su lógica no lo son, y considerados desde un punto de vista positivo), muestran las estrategias de pensamiento que proyecta y emplea en las distintas situaciones de desafío en la construcción del conocimiento. Comienza a plantearse nuevas hipótesis, a buscar otras soluciones a partir del error.

Su curiosidad y deseo de aprender son fuentes de motivación para la construcción de los conocimientos, se vincula a los impulsos de exploración, necesidad de actividades y sensoriales.

La inteligencia es la capacidad para resolver problemas nuevos, para Piaget, (2005). Científico del desarrollo infantil, considera: “La inteligencia es la capacidad de adaptarse al medio”. (pág. 44). Es decir esta adaptación supone un intercambio entre la realidad externa y el individuo, influyéndose de manera mutua. El individuo modifica la realidad externa con su forma de actuar a la vez que la realidad influye también en la persona

Desde el primer año de vida, se convertirá en un pequeño explorador, ahora buscará nuevas estrategias o medios para conseguir su objetivo o resolver un problema. Así por ejemplo, para conseguir su juguete será capaz de utilizar algún instrumento para atraerlo o jalar la tela sobre la que está colocado y cogerlo. Esta inteligencia práctica, parte de la etapa sensorio-motora, llega a su máxima evolución entre los 18 y 24 meses.

A partir de los dos años, se dará un salto de lo sensorio-motor a lo representativo gracias al desarrollo de la “función simbólica”, esta capacidad de representar la realidad implica que ahora el niño no solo será capaz de manipular los objetos materialmente sino también mentalmente. Así será capaz de representar la realidad a través del juego, la imitación, el dibujo, las imágenes mentales y las palabras.

Esta función simbólica se representa de tres maneras:

La imitación diferida es la repetición (imitación) de una acción observada, tiempo después de que ha pasado.

El juego simbólico es cuando los niños utilizan un objeto para representar (simbolizar) algo más, como convertir una caja en un coche, una escoba en un caballo, etc.

El lenguaje implica la utilización de un sistema común de símbolos (palabras) para comunicarse

Piaget (1995), afirma que “El pensamiento simbólico es la clave para la inteligencia verdadera” (pág. 56). Es decir, permite que los niños formen

sus propias ideas y usen su imaginación, antes necesitaban tener un objeto concreto como una pelota frente a ellos para demostrar que querían jugar, pero ahora pueden imaginarla y usar un símbolo como la palabra “pelota” para describir lo que quieren hacer.

Entre los 3 y 6 años su pensamiento estará cada vez más desarrollado en relación con el desarrollo de su lenguaje, se encontrará atravesando el periodo pre-operatorio, ahora podrá asociar imágenes, objetos, acciones y palabras. Se interesará por aspectos de la vida cotidiana, sus juegos principales serán hablar por teléfono, peinarse, jugar a la comida. Comenzarán además a clasificar y seriar objetos según su forma y color, establecer categorías y de esta forma sentar las bases para el aprendizaje de conceptos matemáticos.

Aunque Piaget hizo sus observaciones sobre el desarrollo intelectual de los niños mucho antes de las recientes investigaciones sobre la memoria, el aumento de la capacidad para recordar es fundamental para su descripción de la forma como se desarrollan los procesos del pensamiento durante la primera infancia. Cuando los niños pueden recordar hechos y objetos, pueden comenzar a formar y utilizar conceptos: representaciones de cosas que no están en el entorno presente. La comunicación mejora a medida que comparten sus sistemas de representación con otros.

Según Piaget, entre los tres y seis años, los niños se encuentran en la segunda etapa importante del desarrollo cognitivo: la etapa pre

operacional; en ella, éstos pueden pensar en símbolos pero no pueden emplear la lógica.

En la etapa pre operacional, los niños pueden pensar en objetos, personas o sucesos que no están presentes, mediante representaciones mentales de ellos. Esta etapa es un paso significativo más allá del periodo sensoriomotor, porque en ella los niños pueden aprender no sólo mediante los sentidos y la acción sino también mediante el pensamiento simbólico y la reflexión sobre sus acciones. Sin embargo, afirmó Piaget, aún no pueden pensar en forma lógica como lo harán en la etapa de operaciones concretas, la cual alcanza la etapa intermedia. De nuevo parece que Piaget subestimó las capacidades de los niños; no obstante, su teoría es fundamental como punto de partida para estudiar el desarrollo cognoscitivo, y fuente de inspiración para buena parte de la investigación actual.

2.6. DESARROLLO SOCIAL

Refiere al desarrollo tanto del capital humano como del capital social de una sociedad. El mismo implica y consiste en una evolución o cambio positivo en las relaciones entre los individuos, grupos e instituciones de una sociedad, siendo el bienestar social el proyecto de futuro.

Básicamente, el desarrollo social deberá ser entendido como **un proceso de mejoramiento de la calidad de vida de una sociedad. Se considerará que una comunidad tiene una alta calidad de vida**

cuando sus habitantes, dentro de un marco de paz, libertad, justicia, democracia, tolerancia, equidad, igualdad y solidaridad, tienen amplias y recurrentes posibilidades de satisfacción de sus necesidades y también de poder desplegar sus potencialidades y saberes con vistas a conseguir una mejora futura en sus vidas, en cuanto a realización personal y en lo que a la realización de la sociedad en su conjunto respecta.

- Busca ser reconocido más allá de su grupo familiar. El ligarse a diferentes contextos sociales le permite recortar su identidad.
- Asiste a una crisis de personalidad: por un lado es solidario con su familia y por el otro ansioso de autonomía.
- Es independiente, y ya no busca que su mamá esté permanentemente a su lado.
- Quiere hacer valer sus derechos dentro del núcleo familiar, a veces lo intenta, y lo logra también en otros ámbitos.
- Aprende a respetar derechos ajenos.
- Durante las comidas se muestra muy sociable y hablador.
- Su introducción dentro de un grupo, su integración e interacción con otros pares, se encierran en una difícil búsqueda de inserción a partir de un rol.

Paulatinamente los grupos van cobrando mayor estabilidad; dentro de ellos, ya más estables, comienzan a perfilarse líderes (positivos y/o negativos). Estos líderes surgen por poseer alguna condición deseada que posea un compañero: habilidad especial para ciertos juegos, destrezas, temeridad.

- Puede anticipar sus hipótesis y ejercitarse en la toma de decisiones grupales.
- Consigue integrarse en pequeños grupos de juego a partir de un proyecto común elaborando normas de juego propias.

- Puede participar en la elaboración de normas grupales.
- Se muestra protector con los compañeros de juego menores que él.
- Se diferencian los juegos de niñas y de niños, haciéndose muy marcada la diferenciación sexual de los roles. Juegan generalmente separados los varones de las niñas.
- Los roles que dramatiza son los que simbolizan el poderío, la fuerza, ídolos deportivos, en especial jugadores de fútbol. Los medios masivos de comunicación ejercen una gran influencia.
- Empieza a darse cuenta de que sus compañeros de juego, a veces realizan trampas. Él comienza a hacerlas.
- Acompaña sus juegos con diálogos o comentarios relacionados a los mismos.
- Puede empezar un juego un día y terminarlo otro, por lo que tiene mayor apreciación del hoy y del ayer.

2.7. DESARROLLO EMOCIONAL

El desarrollo emocional o afectivo se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad (su yo), su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas. Es un proceso complejo que involucra tanto los aspectos conscientes como los inconscientes.

El estudio de las emociones de los niños es difícil, porque la obtención de información sobre los aspectos subjetivos de las emociones sólo

puede proceder de la introspección, una técnica que los niños no pueden utilizar con éxito cuando todavía son demasiados pequeños.

Pero, en vista del papel importante que desempeñan las emociones en la vida del niño no es sorprendente que algunas de las creencias tradicionales sobre las emociones, que han surgido durante el curso de los años para explicarlas, hayan persistido a falta de información precisa que las confirme o contradiga.

En la actualidad, aunque se acepta que puede haber diferencias genéticas de la emotividad en cada niño y niña, las evidencias señalan a las condiciones ambientales (el juego, las recreaciones lúdicas) como las principales responsables de las diferencias de emotividad.

El juego podría considerarse una actividad social por excelencia, en la cual pueden verse claramente reflejadas las características del pensamiento, emoción y sentimientos infantiles. Toda la actividad humana surge de una necesidad innata de explorar y controlar el entorno, aumentando a su vez la motivación y la iniciativa, de tal forma que tanto los bebés como los niños de corta edad, aprenden a través del juego multitud de papeles distintos por medio de la observación y la imitación, normas sociales, etc., que les será posteriormente de gran utilidad en su vida adulta.

Winnicott²⁵, (1991) considera que:

“El juego es una experiencia siempre creadora, es una forma básica de la vida, y enfatiza que lo universal en el niño es el juego y concierne al ámbito de la salud, ya que facilita el crecimiento y conduce al niño a relacionarse con el grupo además, lo compara con el hecho de hacer cosas, profundiza que no sólo hay que pensar y desear hacer cosas, en realidad hay que hacer cosas porque el jugar es hacer”. (pág. 61)

En el niño, el juego parece un comportamiento espontáneo, es decir, favorece el desarrollo afectivo o emocional, dado que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones, ya que mientras juegan resuelven problemas confusos y perturbadores de índole social o emocional, además proporciona una organización para iniciar relaciones emocionales y permite así que se desarrollen contactos sociales para entrar al mundo de las reglas. Es a partir de los juegos que los niños aprenden a desempeñar papeles preconcebidos que reflejan la vivencia de un mundo social.

2.7.1. CONDICIONES EN QUE DEPENDEN EL DESARROLLO EMOCIONAL.

Los estudios de las emociones de los niños han revelado que su desarrollo se debe tanto a la maduración como al aprendizaje y no a uno de esos procesos por sí solo. La maduración y el aprendizaje están entrelazados tan estrechamente en el desarrollo de las emociones que,

algunas veces, es difícil determinar sus efectos relativos, en donde se distinguen:

a) Papel de la Maduración: El desarrollo intelectual da como resultado la capacidad para percibir los significados no advertidos previamente, el que se preste atención a un estímulo durante más tiempo y la concentración de la tensión emocional en un objeto. El aumento de la imaginación, la comprensión y el incremento de la capacidad para recordar y anticipar las cosas, afectan también a las reacciones emocionales. Así, los niños llegan a responder estímulos ante los que se mostraban indiferentes a una edad anterior. El desarrollo de las glándulas endocrinas, es esencial para la conducta emocional madura. El niño carece relativamente de productos endocrinos que sostienen parte de las respuestas fisiológicas a las tensiones. Las glándulas adrenales, que desempeñan un papel importante en las emociones, muestran una disminución marcada de tamaño, poco después del nacimiento.

b) Papel del Aprendizaje: Hay cinco tipos de aprendizaje que contribuyen al desarrollo de patrones emocionales durante la niñez. En el siguiente enunciado, se presentan y explican esos métodos y el modo en que contribuyen al desarrollo emocional de los niños.

1. Aprendizaje por ensayo y error: Incluye principalmente el aspecto de respuestas al patrón emocional. Los niños aprenden por medio de juegos a expresar sus emociones en formas de conductas que les proporcionan la mayor satisfacción y abandonar las que les producen pocas o ninguna.

2. Aprendizaje por Imitación: Afecta tanto al aspecto del estímulo como al de la respuesta del patrón emocional. Observar las cosas que provocan ciertas emociones a otros, los niños reaccionan con emociones

similares y con métodos de expresiones similares a los de la o las personas observadas.

3. Aprendizaje por Identificación: Es similar al de imitación en que los niños copian los juegos de otros las mismas que van a dar reacciones emocionales de personas y se sienten excitados por un estímulo similar que provoca la emoción en la persona imitada.

4. Condicionamiento: Significa aprendizaje por asociación. En el condicionamiento, los objetos y las situaciones que, al principio, no provocan reacciones emocionales, lo hacen más adelante, como resultado de la asociación.

5. Adiestramiento o el aprendizaje con orientación y supervisión, se limita al aspecto de respuesta del patrón emocional. Se les enseña a los niños el modo aprobado de respuesta, cuando se provoca una emoción dada. Mediante el adiestramiento, se estimula a los niños a que respondan a los estímulos que fomentan normalmente emociones agradables y se les disuade de toda respuesta emocional.

El control sobre el patrón de aprendizaje es una medida tanto preventiva como positiva. Una vez que se aprende una respuesta emocional indeseable y se incluye en el patrón del niño, no sólo es probable que persista, sino que se haga también cada vez más difícil de modificar a medida que aumente su edad.

2.8. DESARROLLO FISICO.

El desarrollo físico es un proceso en el que intervienen factores como la información genética, la actividad motriz, el estado de salud, la nutrición, las costumbres en la alimentación y el bienestar emocional. En conjunto, la influencia de estos factores se manifiesta en el crecimiento y en las variaciones en los ritmos de desarrollo individual. En el desarrollo físico de las niñas y niños están involucrados: el juego y por esto el movimiento, la locomoción, la estabilidad, el equilibrio, la manipulación, la proyección y la recepción como capacidades motrices.

El crecimiento se emplea para referirse al aumento de tamaño y peso; mientras que el desarrollo se aplica a los cambios en composición y complejidad.

Crecimiento: Es el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez. Tanto el aumento de tamaño como la maduración dependen de que exista un aporte adecuado de sustancias nutritivas y de vitaminas, como también que se produzcan las distintas hormonas necesarias.

El desarrollo: Efecto combinado de los cambios en tamaño y complejidad o en composición; así como de los cambios resultantes de la maduración y del aprendizaje. Es decir, designa los cambios que con el tiempo ocurren en la estructura, pensamiento o comportamiento de una persona a causa de los factores biológicos y ambientales

Maduración: desde un punto de vista psicobiológico, es el conjunto de los procesos de crecimiento físico que posibilitan el desarrollo de una conducta específica conocida. Desde una perspectiva más general, es el proceso de evolución del niño hacia el estado adulto.

Aprendizaje: Este término incluye aquellos cambios en las estructuras anatómicas y en las funciones psicológicas que resultan del ejercicio y de las actividades del niño. La maduración y el aprendizaje están muy relacionados. La primera proporciona la materia elemental sin la cual el segundo sería imposible.

Los juegos además de desempeñar un papel significativo en el desarrollo físico y psíquico del niño. Constituye un excelente medio educativo que influye en la forma más diversa y compleja del niño. El juego proporciona en el educando, el desarrollo de hábitos y capacidades motrices con la rapidez y la resistencia de las cualidades morales y evolutivas como voluntad, el valor, la perseverancia, la ayuda mutua, la disciplina, el colectivismo "la actividad física es la esencia del juego, constituye una actividad sincrética en la que el niño pone en uso sus habilidades físicas, mentales y sociales".

El factor dinámico es el elemento más relevante de los juegos de movimiento. Los niños al jugar reciben grandes emociones, satisfacciones y vivencias, al relacionar sus acciones con las cosas que pasan a su alrededor. En cada niño existe una necesidad de movimiento y de actividad. Esa necesidad es a veces tan imperativa, que resulta imposible mantenerlo encerrado y negarle la más libre expresión.

La psicomotricidad se puede desarrollar a través de juegos al aire libre o en lugares cerrados. Es necesaria para la adquisición de habilidades básicas como: lectura, escritura y cálculo. Muchas actividades cotidianas en los juegos de los niños como moverse, correr, saltar,... desarrollan la psicomotricidad. Además mediante este tipo de juegos los niños van conociendo tanto su cuerpo como el mundo que le rodea. Mediante los juegos de movimiento, los niños, además de desarrollarse físicamente, aprenden ciertos conceptos como derecha, izquierda, delante, detrás, arriba, abajo, cercas, lejos, que les ayudarán a orientarse en el espacio y a ajustar más sus movimientos.

2.8.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL DESARROLLO

1.- El desarrollo procede de lo homogéneo hacia lo heterogéneo. En la mayoría de sus aspectos, el desarrollo ocurre de lo general hacia lo particular o del todo hacia las partes. En su comienzo la criatura humana es una masa globular uniforme que se diferencia luego cuando surgen nuevas estructuras. El recién nacido se estremece de pies a cabeza antes de empezar a mover sus órganos o partes.

El desarrollo pues, va de lo vago y general a lo específico y definido.

2.- El desarrollo tiene una dirección cefálico-caudal. El desarrollo se orienta de la región de la cabeza hacia los pies. Esta tendencia se observa tanto en el desarrollo prenatal como en la postnatal. Mientras más cerca de la cabeza este el órgano, con mayor rapidez lograra su madurez. El ritmo del desarrollo es mas veloz en el extremo cefálico que en el caudal.

Cuando el niño nace, la estructura más desarrollada es la cabeza, mientras que las más inmaduras son las extremidades.

3.- El desarrollo tiene una dirección próxima distante. El desarrollo procede del centro del cuerpo hacia los lados. Los órganos que están más próximos al eje del cuerpo se desarrollan primero que los más distantes.

4.- El desarrollo es continuo y gradual. El desarrollo del ser humano es continuo desde la concepción hasta el logro de la madurez. Las características humanas no aparecen repentinamente.

5.- El desarrollo es regresivo. De acuerdo con la ley de regresión los individuos tienden a aproximarse a su desarrollo al promedio de su población en general. Si los padres sobre o bajo el promedio de la población en cierto rasgo físico o mental, el promedio de todos los hijos en cuanto a ese rasgo tenderá a cercarse más al de la población general que al promedio de los padres.

6.- El desarrollo tiende a ser constante. Si no interviene factores ambientales, el niño que al principio se desarrolla rápidamente continuara haciéndolo con el mismo ritmo, mientras que aquel cuyo desarrollo es inicialmente lento seguirá desarrollándose de la misma manera. El desarrollo tiende a ser constante siempre y cuando no intervengan factores ambientales adversos.

7.- Las diferentes estructuras u organismos del cuerpo se desarrollan a diferentes velocidades. Las partes del cuerpo no se desarrollan uniformemente, como puede comprobarse en el mismo momento del nacimiento cuando las diferentes partes del cuerpo tienen distintos grados de desarrollo.

2.8.2. CAMBIOS DURANTE EL DESARROLLO

Los cambios que ocurren en el desarrollo no son todos de la misma clase pueden señalarse los siguientes cambios:

- Cambios en tamaño.
- Cambios en la composición de los tejidos del cuerpo.
- Cambios en las proporciones del cuerpo.
- Desaparición y adquisición de rasgos.

2.8.3. LA HERENCIA Y EL AMBIENTE

Todos están de acuerdo en que las pautas del desarrollo del niño están determinadas conjuntamente por condiciones genéticas y circunstancias ambientales, aunque subsisten vehementes discrepancias sobre la importancia relativa de las predisposiciones genéticas de un individuo.

"Un individuo es el producto de su naturaleza original y de las influencias ambientales sufridas antes y después de su nacimiento".

2.8.4. FACTORES ESPECÍFICOS QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO FÍSICO.

Existen diversos factores específicos que afectan e el desarrollo físico o que están relacionados con el y son los siguientes:

- 1.- Sexo.
- 2.- Inteligencia

2.9. NIVEL INICIAL

Nivel Inicial es el nombre que recibe el ciclo de estudios previos a la educación primaria obligatoria establecida en muchas partes del mundo. En algunos lugares es parte del sistema formal de educación y en otros como un centro de cuidado o guardería.

En cada país del mundo existe este sistema educativo como una institución establecida aunque en cada uno de ellos se le conoce de diversas formas tales como guardería, jardín de infancia, jardín infantil, educación infantil, parvulario, kínder, *kindergarten*, jardín de infantes, etc.

En nuestro país se cuenta con la presencia del Referente Curricular para la Educación Inicial, la edad de los niños que asisten es de 0 a 5 años, éstos aprenden la forma de comunicarse, jugar e interactuar con los demás apropiadamente. La maestra les ofrece varios materiales para manipular y realizar actividades que les motiven a aprender el lenguaje y el vocabulario de las palabras, matemáticas, ciencias, idiomas extranjeros y computación, así también como arte, música y conducta social.

El 75% de redes de neuronales se desarrollan los dos primeros años de vida, estas se desarrollan gracias a experiencias adecuadas, oportunas, frecuentes y poderosas que permiten a los niños tejer circuitos cerebrales permanentes y crecer ágiles, seguros de sí mismos, creativos, inteligentes y con alto manejo del lenguaje. El cerebro de un niño que recibe mensajes apropiados en su periodo óptimo establece redes neuronales permanentes, si no, se pierden. El niño es una persona que nacida libre, construye su autonomía, sujeto del desarrollo integrado de todas sus dimensiones personales.

El Referente curricular partió de las realidades actuales de la sociedad y de la niñez ecuatorianas, y se inspiró en los aportes científicos, técnicos y artísticos contemporáneos. Se proyecta hacia una sociedad nueva y hacia un desarrollo íntegro e integrado de los niños, de sus familias y de las instituciones que les atienden.

Está abierto a los reajustes exigidos por las innovaciones de sus fuentes normativas y científicas, por el dinamismo de la sociedad, de las comunidades, de las familias y del mismo niño. Tiene una cobertura nacional y define lineamientos educativos para todos los programas, modalidades y personas, y para niños y niñas de cero a cinco años. Por esta característica permite la consecución, por los niños y las niñas, de cierto talante nacional unificador de la diversidad.

Pero al mismo tiempo el Referente curricular posibilita, y exige, su adaptación y adecuación a las realidades específicas y diferenciales de cada programa o modalidad educativa, y a las necesidades culturales de los grupos de niños ubicados geográficamente. En otras palabras, permitirá que, a través de su concreción, las múltiples culturas ecuatorianas busquen la unidad en la diversidad.

El Referente se centra en el niño y la niña como actores sociales sujetos de derechos y de sus aprendizajes. Los adultos que les ofrezcan el servicio educativo deberán ser una presencia cálida y lúcida en el ejercicio de su papel.

El Referente se construye en torno a las dimensiones de relación en tres ámbitos: el del yo frente a sí mismo, el del yo con los otros actores socio culturales y el del yo con la naturaleza, en una interrelación que respete la especificidad del niño y de la niña. Esas dimensiones se articulan en torno a un eje principal complejo hecho de vínculos afectivos enriquecedores, de pensamiento creativo y de pensamiento científico. Las experiencias de aprendizaje se organizarán en torno a la sensibilidad estética como eje transversal.

El Referente curricular propone el juego y el arte como líneas metodológicas fundamentales. Quienes elaboren los currículos intermedios, a partir del Referente nacional, deben seleccionar los métodos y técnicas específicos coherentes con la cultura de los sujetos y con las experiencias previstas para el aprendizaje.

El Referente promueve el desarrollo integral de la personalidad segura y autónoma del niño en un marco de relaciones positivas con los demás y con la naturaleza. Es muy difícil conseguir este fin, con un mínimo de calidad, si no existen simultáneamente programas de nutrición, de salud personal, familiar y comunitaria, de maduración y de desarrollo fisiológico.

Por ello es necesario que los organismos responsables de la protección, el cuidado y la educación inicial de los niños y las niñas concentren sus esfuerzos y programas en un plan nacional de desarrollo infantil que incluya compromisos interinstitucionales para ofrecer, hasta el año 2015, las mejores condiciones de nutrición, salud biológica y psicológica familiar y ambiental, y oportunidades de educación intencional

gracias a las cuales todos los niños y niñas menores de cinco años puedan adquirir el conjunto de características personales que les aseguren altos niveles de éxito ético en su vida personal y en sus relaciones con su entorno humano y natural.

Vistos desde el desarrollo de las habilidades funcionales del cerebro, los aprendizajes modifican los circuitos nerviosos, y ejercitan las funciones mentales ligadas a la percepción, al desempeño, al pensamiento y a la planeación.

Los niños y las niñas desarrollan aprendizajes espontáneos y reflejos por su misma existencia, por la maduración fisiológica y por el desarrollo funcional. Estos aprendizajes se restringen a modificar la efectividad de las transmisiones nerviosas sin que el sujeto sea consciente de ello.

En efecto, la información del entorno llega al centro cerebral de procesamiento infantil por medio de los sentidos y de sus prolongaciones nerviosas: así los canales aferentes de la información externa están conformados por los sentidos, los nervios y las neuronas del sujeto. En cambio, el sistema nervioso constituye la red eferente que, desde el centro de procesamiento, transmite las órdenes para los comportamientos-respuesta. Desde el momento en el que se entrelazan esas dos redes en el centro cerebral de interpretación, el infante en formación está en capacidad de aprender en forma espontánea no intencional.

En cambio, los aprendizajes buscados y queridos implican el uso combinado de varias modalidades sensoriales y el ejercicio de las

funciones mentales superiores, gracias a lo cual el sujeto será consciente y se dará cuenta de sus aprendizajes, y podrá reflexionar sobre el proceso mismo por el que los adquiere.

En estos dos tipos de aprendizaje, los reflejos y los conscientes, confluyen elementos internos del infante y elementos externos del medio. Por ello, el desarrollo funcional del cerebro depende de la interacción entre factores heredados y elementos del ambiente a los que accede el niño por medio de experiencias oportunas y pertinentes.

Estas son decisivas en el desarrollo funcional del cerebro. Es decir que la cantidad y calidad de estímulos afectivos y cognitivos que, desde el entorno, le llegan al niño, y que él es capaz de sentir y percibir, aportan a la creación de autopistas neuronales permanentes, las cuales pueden construirse intensamente sobre todo durante los dos o tres primeros años de vida.

Psicológicamente, los aprendizajes se ligan íntimamente con la inteligencia multifactorial categorizada, por su objeto de comprensión y de manejo, en: kinestésico-corporal, espacial, artística, intrapersonal e interpersonal, lingüística, lógico-matemática, y la referida al mundo natural.

Los aprendizajes infantiles se construyen en forma circular ascendente. Esto significa que el niño recupera, en niveles superiores, las estructuras mentales anteriormente construidas y que se vierten en las nuevas formas de pensar, de sentir y de actuar. Por ello, la

interdependencia entre maduración, desarrollo y aprendizaje es mucho más estrecha en los tres primeros años de vida y constituye una condición favorable para que los niños puedan construir nuevos aprendizajes.

Los aprendizajes se dan por articulación de las nuevas experiencias adquiridas en el medio sociocultural propio- con las preexistentes ya cuajadas, y por la superación de desequilibrios sucesivos provocados por experiencias nuevas que no encajan en el esquema mental de la persona, seguidos por procesos de acomodación para lograr un nuevo equilibrio.

Pedagógicamente, el aprendizaje es un proceso por el que el niño y la niña van modificando estructuras operatorias y contenidos afectivo actitudinales, intelectivos y motores que originan competencias y comportamientos intra e interpersonales apropiados para su interés superior. El niño interioriza y da estabilidad a los aprendizajes que tienen sentido para él, en función de sus intereses, su maduración, su ritmo y propósitos, y sus conocimientos del entorno.

La educación por medio del arte tiene un lugar privilegiado en el Referente curricular, por su potencia para desarrollar la creatividad, la inteligencia simbólica y la intuición; para fortalecer los vínculos afectivos tan necesarios en la convivencia interpersonal; para despertar el sentido de la emoción y del asombro; para conducir a la expansión de la mente en la admiración de lo bello, y para facilitar una forma alternativa y globalizada de ver el mundo y de aprehender la realidad complementaria a la científico-analítica.

2.9.1. LA EDUCACIÓN COMO SISTEMA Y COMO PROCESO

La educación como un proceso diseñado y ejecutado conscientemente se concibe desde y para espacios y tiempos culturalmente definidos, por medio del cual el sujeto que aprende y las personas que facilitan su aprendizaje buscan el perfeccionamiento continuo del educando en todas sus dimensiones y el desarrollo humano del grupo al cual pertenecen, en el marco de las culturas específicas a las que la educación responde.

El Referente incluye objetos de aprendizaje culturalmente cargados de sentido para el niño y la niña, y experiencias integradoras, pertinentes, oportunas y significativas con las que se trabajarán esos objetos en forma no escolarizada. Se concibe la educación como una totalidad compleja que resulta de una tal relación circular entre sus componentes. Un cambio en cualquiera de sus variables generará cambios en todas los demás, en sus relaciones y en la totalidad.

2.9.2. LOS AGENTES DE LOS PROCESOS EDUCATIVOS

La educación intencional exige personas adultas que la faciliten con dedicación y afecto en función del bien superior del niño. Las funciones básicas generales de todos esos adultos son las siguientes: para la protección y el cuidado, la selección, organización y provisión dosificada de lo necesario para la maduración estructural y el desarrollo funcional, en un clima hecho de afecto y respeto; para la educación inicial, la provisión de los contenidos y experiencias de aprendizaje obtenidos del acervo cultural del grupo inmediato, de las sociedades cada vez más amplias que lo envuelven y de las oportunidades que ellas le ofrecen.

La familia es el primer medio social que provee al niño de la alimentación biológica y de los estímulos necesarios para su maduración

y su desarrollo, en un clima cargado de afecto fuera del cual aun los mejores estímulos ven muy limitado su impacto.

Al mismo el tiempo, la familia facilita las condiciones necesarias para que el niño y la niña jueguen, construyan su auto imagen y su autoestima, se desarrollen como personas libres, aprendan los valores individuales y sociales de sus entornos culturales, hagan suyos y asimilen los roles culturales y los vínculos sociales primarios que les permitirán comprender, el mundo extrafamiliar e insertarse en él. El niño y la niña adquirirán armónica y poderosamente todo esto si la familia les facilita la acogida y el afecto contenidos en la raíz de la palabra "hogar".

Si tan fundamental es el papel de la familia en el desarrollo integral del niño como persona y como ciudadano, la sociedad organizada deberá garantizar el ejercicio de esas obligaciones con todas las familias del país.

La comunidad rural, urbana y la ciudad son el medio social ampliado en el que actúan los adultos y en los que el niño crece, madura, se desarrolla y aprende. Las comunidades y la ciudad deben favorecer todos estos procesos por la constitución de ambientes urbanísticos pensados desde el niño, y contruidos para su dimensión y para sus intereses.

2.10.- DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS.

PALABRA	DEFINICIÓN
Juegoteca	Lugar en que se guardan juegos para que el niño y niña los utilice y desarrolle habilidades y destrezas.
Nivel inicial	La educación inicial es la base del sistema educativo, abarca a los niños desde los 45 días a los cinco años, separadas en dos: jardín maternal y jardín de infantes sus funciones son: educación temprana, igualar posibilidades, socialización y detección de problemas.
Potencialidad	La potencia es la capacidad para hacer algo o producir algo.
Desarrollo	Es un proceso por el que un <u>organismo</u> evoluciona desde su origen, hasta alcanzar la condición de <u>adulto</u>
Intelectual	Es aquel individuo que dedica una importante parte de su vida y de su actividad profesional al estudio y a la reflexión crítica de la realidad.
Sociedad	La sociedad es el conjunto de personas que interaccionan entre sí y comparten ciertos rasgos <u>culturales</u> esenciales, cooperando para alcanzar metas comunes. ¹
Emoción	Las emociones son reacciones <u>psicofisiológicas</u> que representan modos de adaptación a ciertos estímulos ambientales o de uno mismo.
Físico	consiste en una sucesión de etapas o fases en las que se dan una serie de cambios físicos y psicológicos, que van a implicar el crecimiento del niño
Niño	Un niño es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad . Por lo tanto, es una <u>persona</u> que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.
Lúdica	Perteneiente o relativo al juego

Didáctico	Perteneiente o relativo a la enseñanza. Propio, adecuado para enseñar o instruir
Familia	La familia es un grupo de personas unidas por vínculos de parentesco, ya sea consanguíneo, por matrimonio o adopción que viven juntos por un período indefinido de tiempo. Constituye la unidad básica de la sociedad
Aprendizaje	es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, <u>destrezas</u> , <u>conocimientos</u> , <u>conductas</u> o <u>valores</u> como resultado del <u>estudio</u> , la <u>experiencia</u> , la <u>instrucción</u> , el razonamiento y la <u>observación</u> .
Proporcionar	Disponer y ordenar algo con la debida correspondencia en sus partes.
Fomentar	Excitar, promover, impulsar o proteger algo.

2.11. Bases Teóricas: Fundamentación Teórica

Tomando en cuenta la concepción epistemológica en la cual se elabora este proyecto, a través de la **Teoría del Constructivismo**, motivo por el cual se base el aprendizaje del individuo.

Básicamente puede decirse que el constructivismo es el modelo que mantiene a una persona, tanto en los aspectos cognitivos, sociales y afectivos del comportamiento, no es un mero producto del ambiente ni un simple resultado de sus disposiciones internas, sino una construcción propia que se va produciendo día a día como resultado de la interacción de estos dos factores. En consecuencia, según la posición constructivista, el conocimiento no es una copia de la realidad, sino una construcción del ser humano, esta construcción se realiza con los esquemas que la

persona ya posee (conocimientos previos), o sea con lo que ya construyó en su relación con el medio que lo rodea.

En definitiva, todo aprendizaje constructivo supone una construcción que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Pero en este proceso no es solo el nuevo conocimiento que se ha adquirido, sino, sobre todo la posibilidad de construirlo y adquirir una nueva competencia que le permitirá generalizar, es decir, aplicar lo ya conocido a una situación nueva. La característica esencial de esta concepción es “La construcción de parte del niño por su propio saber”.

La propuesta de esta teoría está basada en la diversidad, considera que cada uno de los niños sabe cosas distintas, a la vez de modo diferentes. Acepta las diferencias y trabaja con ellas precisamente a través del aporte de cada uno de los niños habrá una construcción colectiva que enriquecerá al objeto del conocimiento. En pocas palabras una escuela abierta es aquella que acepta al niño en su propio pensar en su sentir y en su hacer. Pedagógicamente significa poder iniciar el trabajo en el aula, desde lo que cada uno de los niños conoce sobre el tema que se plantea. Es decir, como expresa F. Tonucci, (2004). “El niño debe poder llevar a la escuela los signos de su experiencia y el maestro no solo lo permitirá si no que lo fomentara ya que éste será su punto de partida”. (Pág. 180). Es importante tener en cuenta la relatividad de este concepto ya que con el tiempo se va modificando como también se va transformando, las capacidades y competencias de los niños y de los grupos a los que pertenecen. Por lo tanto se debe de dar abertura a las experiencias y destrezas que los niños poseen, logrando de esta forma construir y transformar de una manera adecuada sus conocimientos.

Esta investigación se fundamenta en las **teóricas constructivistas** de Piaget (2005) quien define “La concepción del aprendizaje como un proceso interno de construcción en el cual, el individuo participa activamente, adquiriendo estructuras cada vez más complejas denominadas estadios”. (pág. 92). Con lo cual el autor dice, que la lógica del niño se construye de manera progresiva de acuerdo a sus propias leyes desde el nacimiento y a lo largo de su vida atravesando diferentes etapas antes de llegar a ser adultos. Dicho de otra manera demuestra a través de sus famosas pruebas experimentales, que el niño tiene su propia manera de pensar, que lo diferencia sustancialmente del modo de pensar del adulto.

Vigotsky (1998). Considera: “Al individuo como el resultado del proceso histórico y social”. (pág.: 34). Para él, el conocimiento es el resultado de la interacción social; en ella adquirimos consciencia de nosotros, aprendemos el uso de símbolos que nos permiten pensar en formas cada vez más complejas.

Por otro lado, **Ausubel** incorpora el concepto de **aprendizaje significativo**. Este surge cuando el alumno, como constructor de su propio conocimiento, relaciona los conceptos a aprender y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee; es decir, construye nuevos conocimientos a partir de los conocimientos que ha adquirido anteriormente. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea.

HIPOTESIS GENERAL

Si se propicia la juegoteca como elemento potencializador se logrará el desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños y niñas del nivel inicial

Variable Independiente	Variable Dependiente
La juegoteca como elemento potencializador.	Desarrollo intelectual, social, emocional y físico de los niños en el nivel inicial.
Definiciones Conceptuales	Definiciones Conceptuales
La juegoteca es una vía privilegiada para la promoción del desarrollo del niño y niña, abarcando el aspecto intelectual, emocional y social. Las huellas que deja el juego en los párvulos son siempre constructivas positivas e imborrables	Los niños experimentan un desarrollo extraordinario de sus habilidades, destrezas y motivaciones para pensar acerca de lo que hacen, predecir el resultado de sus acciones, el lenguaje y recordar sus experiencias mostrando que las vivencias que adquieren en el pre-escolar son significativas para su crecimiento integral.
Definiciones Operacionales	Definiciones Operacionales
<p>Crear un ambiente armónico y familiar en la juegoteca.</p> <p>Colaborar al desarrollo integral de niñas, niños.</p> <p>Contribuir a la generación de espacios lúdicos y recreativos.</p> <p>Elaborar el fortalecimiento de las relaciones familiares y comunitarias</p>	<p>Fomentar juegos de memoria.</p> <p>Participación activa y grupal de dramatizaciones y dinámicas.</p> <p>Realización de juegos recreativos, donde se fomenta la competencia.</p>

HIPOTESIS PARTICULAR

El poco espacio lúdico y la falta de conocimientos sobre la importancia del juego en el nivel inicial de la institución determinarán limitaciones en la creatividad y el aprendizaje de los niños y niñas.

Variable Independiente	Variable Dependiente
<p>El poco espacio lúdico en el nivel inicial de la institución.</p> <p>Falta de conocimientos acerca de la importancia del juego.</p>	<p>Determina limitaciones en la creatividad y el aprendizaje de los niños y niñas.</p>
Definiciones Conceptuales	Definiciones Conceptuales
<p>El espacio lúdico es un lugar dedicado a la práctica psicomotriz, disciplina que se dedica al desarrollo emocional, cognitivo y motor del niño.</p> <p>El juego constituye además una de las actividades educativas esenciales. Es un verdadero revelador de la evolución mental del niño, desempeña un papel fundamental en la formación de la personalidad y en el desarrollo de la inteligencia.</p>	<p>La creatividad no es solo una manera de expresar los sentimientos o lo que piensa, sino que además es un mecanismo para conocer el mundo que lo rodea. Debido a esto la creatividad infantil es fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños la cual debe ser estimulada.</p>
Definiciones Operacionales	Definiciones Operacionales
<p>Visualizan al espacio como abierto a la participación y el compañerismo.</p> <p>Los niños adquieren nuevas normas de convivencia.</p> <p>Crean nuevos juegos con materiales de uso cotidiano.</p>	<p>Fomentar el deseo de expresarse cantando, bailando, escribiendo, armando etc.</p>

HIPOTESIS PARTICULAR

Al no contar la institución con los recursos lúdicos adecuados los niños(as) no podrán desarrollar imaginación y originalidad dentro de los aprendizajes.

Variable Independiente	Variable Dependiente
La institución no cuenta con recursos lúdicos adecuados.	Los niños no desarrollan imaginación y originalidad dentro de los aprendizajes.
Definiciones Conceptuales	Definiciones Conceptuales
Las instituciones que implementan la juegoteca como una actividad deben brindar estrategias y herramientas que hagan experimentar la creatividad a partir de materiales o recursos adecuados, diversos y lúdicos, cumpliendo con las necesidades de integración social, de creación cultural y de permanente estímulo que precisa el crecimiento del niño y niña.	La imaginación constituye uno de los grandes pilares del aprendizaje y se la ha dejado de lado en nuestro afán de lograr un tipo de eficiencia muy limitado; a veces olvidamos que involucrar a la imaginación puede producir mejores resultados en el verdadero aprendizaje que se desea lograr en los niños, que muchas de las técnicas supuestamente eficientes que la desplazaron.
Definiciones Operacionales	Definiciones Operacionales
Incluir dentro del currículo institucional a la juegoteca. Implementar recursos lúdicos para la realización de juego o actividades en el área de la juegoteca.	Fomentar la creatividad a través de la libre elección de actividades lúdicas. Despertar la imaginación mediante cuentos, trabajos artísticos, dramatizaciones, etc.

HIPOTESIS PARTICULAR

Las capacitaciones brindadas al personal docente ayuda en su crecimiento profesional.

Variable Independiente	Variable Dependiente
Las capacitaciones brindadas al personal docente.	Ayuda en su crecimiento profesional
Definiciones Conceptuales	Definiciones Conceptuales
La educación quien ha llevado al mundo a modernizarse, y a encontrar soluciones mejores y eficaces a los problemas de hoy. Esto se ha dado gracias a la formación y capacitación de los educadores, que es un proceso permanente de desarrollo y replanteamiento en beneficio del educador y del estudiante. Por ello, es imperativo decir que la capacitación docente es una línea estratégica para el desarrollo de la educación y con ello del niño y niña.	El docente debe estar preparado para introducir a los alumnos a un mundo de interculturalidad diversa, respeto y tolerancia. De esta manera, los alumnos conocerán, analizarán y reflexionarán sobre otras culturas y realidades, mediados por un trabajo interactivo y participativo, en donde se pueden identificar los principios pedagógicos, la formación, el aporte creativo y el testimonio y ejemplo del educador.
Definiciones Operacionales	Definiciones Operacionales
Invitar a seminarista para que capaciten al personal docente sobre nuevas estrategias metodológicas. Fomentar en los docentes la preparación constante.	Implementar nuevas estrategias pedagógicas en el plan de clase.
HIPOTESIS PARTICULAR	

El escaso tiempo destinado al personal académico impide desarrollar adecuadamente el área de la psicomotricidad de los niños y niñas dando como resultado poca madurez en sus movimientos, coordinación, lateralidad, etc.

<p style="text-align: center;">Variable Independiente</p> <p>Escaso tiempo del personal académico impide desarrollar adecuadamente el área de la psicomotricidad en los niños y niñas.</p>	<p style="text-align: center;">Variable Dependiente</p> <p>Dado como resultado poca madurez en sus movimientos, coordinación, lateralidad, etc.</p>
<p style="text-align: center;">Definiciones Conceptuales</p>	<p style="text-align: center;">Definiciones Conceptuales</p>
<p>Es importante dedicar un tiempo adecuado para el desarrollo en el área de la psicomotricidad ya que, se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación, el equilibrio y la orientación del niño, mediante estos juegos los niños podrán desarrollar, entre otras áreas, nociones espaciales y de lateralidad como arriba-abajo, derecha-izquierda, delante-atrás.</p>	<p>La psicomotricidad es considerada como el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, desempeña un papel importante en el desarrollo armónico de la personalidad, puesto que el niño no solo desarrolla sus habilidades motoras; sino también integrar las interacciones a nivel de pensamiento, emociones y su socialización.</p>
<p style="text-align: center;">Definiciones Operacionales</p>	<p style="text-align: center;">Definiciones Operacionales</p>
<p>Implementar en la planificación anual un espacio para el área de la psicomotricidad</p> <p>Cumplir con la jornada de trabajo en el área de la psicomotricidad.</p>	<p>Realizar ejercicios de equilibrio: balanceos, desplazarse sobre un camino estrecho.</p> <p>Proporcionar juegos y materiales adecuados para el desarrollo del niño.</p> <p>Desarrollar los elementos o áreas de la psicomotricidad, mediante actividades que permitan el movimiento, el equilibrio corporal.</p>

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

3.1.- DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Para toda investigación es de importancia fundamental que los hechos y relaciones que establecen los resultados obtenidos con nuevos conocimientos tengan el grado máximo de exactitud y confiabilidad, para ello se planea una metodología o procedimiento ordenado que sirve para establecer lo significativo de los hechos y fenómenos hacia los cuales están encaminados el significado de la investigación.

Científicamente es un procedimiento general para lograr de una manera precisa el objetivo de la investigación. Además nos presenta los métodos y técnicas para la investigación.

MÉTODO HIPOTÉTICO-DEDUCTIVO

Un investigador propone una hipótesis como consecuencia de sus inferencias del conjunto de datos empíricos o de principios y leyes más generales. En el primer caso arriba a la hipótesis mediante procedimientos inductivos y en segundo caso mediante procedimientos deductivos. Es la vía primera de inferencias lógico-deductivo para arribar a conclusiones particulares a partir de la hipótesis y que después se puedan comprobar experimentalmente.

MÉTODO ANALÍTICO

Se distinguen los elementos de un fenómeno y se procede a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado. La física, la química y la biología utilizan este método; a partir de la experimentación y el análisis de gran número de casos se establecen leyes universales. Consiste en la extracción de las partes de un todo, con el objeto de estudiarlas y examinarlas por separado, para ver, por ejemplo las relaciones entre las mismas.

Estas operaciones no existen independientes una de la otra; el análisis de un objeto se realiza a partir de la relación que existe entre los elementos que conforman dicho objeto como un todo; y a su vez, la síntesis se produce sobre la base de los resultados previos del análisis.

MÉTODO DIALÉCTICO

La característica esencial del método dialéctico es que considera los fenómenos históricos y sociales en continuo movimiento. Dio origen al materialismo histórico, el cual explica las leyes que rigen las estructuras económicas y sociales, sus correspondientes estructuras y el desarrollo histórico de la humanidad. Aplicado a la investigación, afirma que todos los fenómenos se rigen por las leyes de la dialéctica, es decir que la realidad no es algo inmutable, sino que está sujeta a contradicciones y a una evolución y desarrollo perpetuo. Por lo tanto propone que todos los fenómenos sean estudiados en sus relaciones con otros y en su estado de continuo cambio, ya que nada existe como un objeto aislado.

Este método describe la historia de lo que nos rodea, de la sociedad y del pensamiento, a través de una concepción de lucha de contrarios y no

puramente contemplativa, más bien de transformación. Estas concepciones por su carácter dinámico exponen no solamente los cambios cuantitativos, sino los radicales o cualitativos. Aunque no existen reglas infalibles para aplicar el método científico, Mario Bunge considera las siguientes como algunas de las más representativas:

- Formulación precisa y específica del problema
- Proponer hipótesis bien definidas y fundamentadas
- Someter la hipótesis a una contrastación rigurosa
- No declarar verdadera una hipótesis confirmada satisfactoriamente
- Analizar si la respuesta puede plantearse de otra forma

MÉTODOS EMPIRICOS

Definidos de esa manera por cuanto su fundamento radica en la percepción directa del objeto de investigación y del problema.

OBSERVACIÓN CIENTÍFICA

El investigador conoce el problema y el objeto de investigación, estudiando su curso natural, sin alteración de las condiciones naturales, es decir que la observación tiene un aspecto contemplativo.

La observación configura la base de conocimiento de toda ciencia y, a la vez, es el procedimiento empírico más generalizado de conocimiento. Mario Bunge reconoce en el proceso de observación cinco elementos:

- a. El objeto de la observación
- b. El sujeto u observador
- c. Las circunstancias o el ambiente que rodean la observación

- d. Los medios de observación
- e. El cuerpo de conocimientos de que forma parte la observación

EL MÉTODO HISTÓRICO

Está vinculado al conocimiento de las distintas etapas de los objetos en su sucesión cronológica, para conocer la evolución y desarrollo del objeto o fenómeno de investigación se hace necesario revelar su historia, las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales. Mediante el método histórico se analiza la trayectoria concreta de la teoría, su condicionamiento a los diferentes períodos de la historia. Los métodos lógicos se basan en el estudio histórico poniendo de manifiesto la lógica interna de desarrollo, de su teoría y halla el conocimiento más profundo de esta, de su esencia. La estructura lógica del objeto implica su modelación.

3.2.- POBLACIÓN Y MUESTRA

Los participantes son beneficiarios directos e indirectos. En primer lugar la comunidad educativa compuesta por directivos, maestros, párvulos, padres y madres de familia, asistentes pedagógicos, auxiliares docentes, etc. Los indirectos son los benefactores del proyecto, los miembros del entorno.

Hay que recalcar que los beneficiarios directos son los estudiantes de la institución, porque a través de la juegoteca se formarán individuos útiles para el futuro, porque en su niñez podrán desarrollar su expresión oral y corporal con total libertad, logrando así involucrarse con su entorno, son agentes multiplicadores indirectos porque el efecto positivo de la lectura lúdica se transmite hacia el hogar, la familia, el trabajo de sus padres, etc.

La población a considerar fue:

- 21 Educadoras Parvularias.
- 36 Padres de familia.
- 3 Directivos.

Se extrajo una muestra con los siguientes resultados

- 21 Docentes profesionales que ejercen la carrera Educadores de Párvulos.
 - 36 Padres de familia de niños y niñas de 5-6 años.
- 3 directivos de las instituciones.

El trabajo de investigación se ha basado en la consulta de las encuestas a maestras profesionales que ejercen la carrera de Educadoras de Párvulos, a los alumnos del nivel inicial y a los padres de familias y administradores educativos de las Unidades Educativas: José D de Santistevan, Santa Luisa de Marillac.

NOMBRE DE CENTROS EDUCATIVOS CONSULTADOS	INICIAL	NOMBRE DEL DIRECTOR-A	NÚMERO DE PROFESORES ENCUESTADOS:
UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ DOMINGO DE SANTISTEVAN		Lcda. Nancy Gutiérrez de Gil	11
UNIDAD EDUCATIVA SANTA LUISA DE MARILLAC		Sor, Teresa Patiño	10

3.3.- INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN.

3.3.1.- METODO CIENTIFICO

Implica una combinación de inducción y deducción que se retroalimentan. En la realidad del método suele ser difícil saber donde ha empezado el proceso. Está sustentado por dos pilares fundamentales. El primero de ellos es la reproducibilidad, es decir la capacidad de repetir un determinado experimento, cualquier lugar y por cualquier persona. El segundo pilar es la falsabilidad. Es decir, que toda proposición científica tiene que ser susceptible de ser falsada. Además el método científico sirve como método para la eliminación de falacias y prejuicios. Envuelve la observación de fenómenos naturales, luego, la postulación de hipótesis y su comprobación mediante la experimentación.

El método científico es también afectado naturalmente por los prejuicios cognitivos ya que los efectos asociativos de nuestra mente son los que permiten, al mismo tiempo, lanzar el mayor número de hipótesis. Sin embargo, el método, si es bien ejecutado en sus últimos y más importantes pasos, permite desecharlas.

En definitiva, el método científico podemos sintetizarlo en los siguientes pasos.

1.- Observación:

Se detecta un problema al observar la naturaleza accidental o intencionalmente. Se repite las observaciones para analizarlas y poder separar y desechar los aspectos irrelevantes para el problema. Se reúne todos los datos posibles que incidan en ese problema que se ha planteado. Es un proceso de observación sagaz y minuciosa de la naturaleza. Puede de ser de forma directa o indirecta usando instrumentos.

2.- Hipótesis:

Una vez recogidos todos los datos elaboras una explicación provisional que describa de la forma más simple posible. Puede ser un enunciado breve, una formulación matemática, etc. Esta sería una primera inducción.

3.- Predicción:

A partir de la hipótesis se realizan predicciones de los que se tendría que encontrar bajo determinadas condiciones en el caso de que fuera cierta. Las predicciones pueden hacer referencia a un fenómeno o dato que tengas que encontrar y se refieran al futuro o que haga referencia al pasado.

4.- Verificación:

Se ve lo que ocurre en posteriores observaciones. Para ello se somete a prueba tus predicciones en base a posteriores observaciones o experimentos. Se pone a buscar si el hecho y es efectivamente cierto que se presenta en la realidad.

5.-Replicación.-

En este momento se está otra vez en un proceso de inducción porque después de producir más observaciones revisamos nuestra hipótesis inicial.

TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE INSTRUMENTOS

1.- PRIMARIAS

OBSERVACIÓN:

Es el registro visual de lo que ocurre en una situación real, clasificado y consignando los datos de acuerdo con algún esquema previsto y de acuerdo al problema que se estudia.

1- La Observación Participante: El investigador se involucra total o parcialmente con la actividad objeto de investigación.

- La observación se hace desde el interior del grupo.
- Pueden intervenir las emociones del investigador.

2- La Observación no Participante: El investigador no se involucra en la actividad objeto de estudio.

- Los datos pueden ser más objetivos.
- Al no integrarse al grupo los datos pueden no ser exactos, reales y veraces.

ENTREVISTA:

Las respuestas son formuladas verbalmente y se necesita de la presencia del entrevistador.

- Consiste en obtener información de los sujetos en estudio, proporcionados por ellos mismos, sobre opiniones, conocimientos, actitudes o sugerencias.
- Existen dos maneras de obtener información:

1- ENTREVISTA ESTRUCTURADA.

- Se elabora un formulario estandarizado.
- Idénticas preguntas y en el mismo orden a todos los sujetos.
- Los sujetos eligen la respuesta de 2, 3 o pocas más alternativas.

- Los comentarios y explicaciones son los mismos para todos.

Ventajas:

1. Respuestas cortas y precisas.
2. Información fácil de procesar.
3. El entrevistador no requiere gran entrenamiento.
4. Información uniforme.

Desventajas:

- La información puede ser muy superficial.
- Limitada la posibilidad de profundizar en un aspecto determinado.
- Difícil obtener información confidencial.

2- ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA.

- Es flexible y abierta, pero regida por los objetivos de la investigación.
- Las preguntas, su contenido, orden y formulación es controlado por el investigador, el que puede adaptarlas dependiendo de las situaciones y características de los sujetos en estudio.
- El entrevistado también cuenta con libertad para dar sus respuestas.
- Se utiliza un instrumento guía que contiene las orientaciones de los temas a tratar.
- Muy útil para estudios exploratorios, descriptivos y cualitativos.

Ventajas:

- Adaptable y aplicable a toda clase de sujetos en diversas situaciones.

- Permite profundizar en los temas de interés.
- Orienta posibles hipótesis y variables cuando se exploran áreas nuevas.

ENCUESTA: Las respuestas son formuladas por escrito y no se requiere de la presencia del investigador.

- Consiste en obtener información de los sujetos en estudio, proporcionados por ellos mismos, sobre opiniones, conocimientos, actitudes o sugerencias.
- Existen dos maneras de obtener información:

1- La **Entrevista:** Las respuestas son formuladas verbalmente y se necesita de la presencia del entrevistador.

2- El **Cuestionario:** Las respuestas son formuladas por escrito y no se requiere de la presencia del investigador.

1.- No estructurada o informal:

- Descriptiva y mixta.
- Por muestras.
- Con preguntas de opinión.

2.- SECUNDARIAS

INVESTIGACIÓN BIBLIOGRÁFICA Y DOCUMENTAL.

Podemos definir a la investigación bibliográfica y documental como parte esencial de un proceso de investigación científica, constituyéndose en una estrategia donde se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades (teóricas o no) usando para ello diferentes tipos de documentos. Indaga, interpreta, presenta datos e informaciones sobre un tema determinado de cualquier ciencia, utilizando para ello, una metódica

de análisis; teniendo como finalidad obtener resultados que pudiesen ser base para el desarrollo de la creación científica.

PROCEDIMIENTO:

1. Identificación y formulación del problema.
2. Consideración del tema.
3. Planteamiento de hipótesis y variables.
4. Formulación de objetivos.
5. Consulta a expertos acerca del material bibliográfico y posibles formas de investigación.
6. Visita a bibliotecas.
7. Recopilación de material bibliográfico y documental.
8. Posicionamiento teórico.
9. Selección de técnicas a utilizar.
10. Selección y elaboración de instrumentos de investigación.
11. Evaluación y tabulación de datos obtenidos.
12. Análisis e interpretación.
13. Elaboración de la propuesta.

3.4.- PROCEDIMIENTOS, RECOLECCIÓN Y RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.

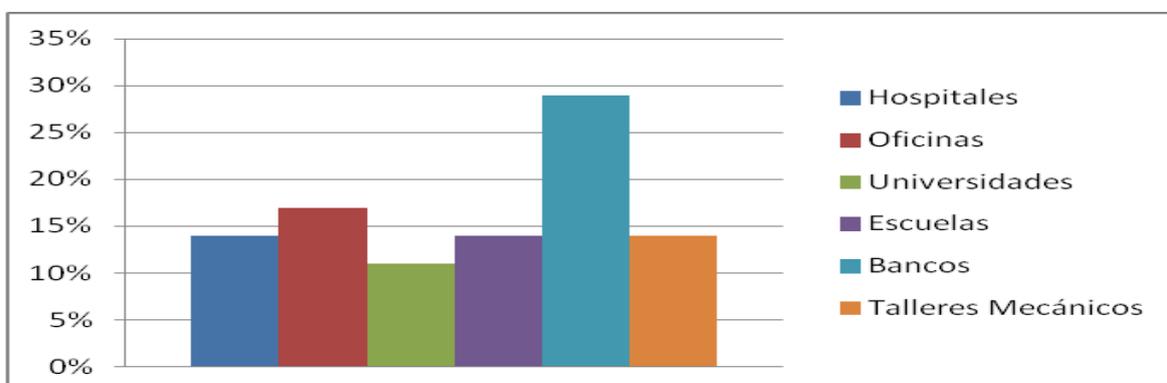
El universo de encuestados es: 64 (100).

Los resultados alcanzados, una vez realizada la tabulación correspondiente es la siguiente:

ENCUESTAS A PADRES DE FAMILIA

TABLA DE DATOS

1.- Señale los lugares dónde usted cree que puede encontrar una juegoteca.		%
a.- Hospitales	15	14%
b.- Oficinas	18	17%
c.- Universidades	12	11%
d.- Escuelas	30	14%
e.- Bancos	15	29%
F.- Talleres mecánicos	15	14%
TOTAL	105	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

APLICACIÒN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

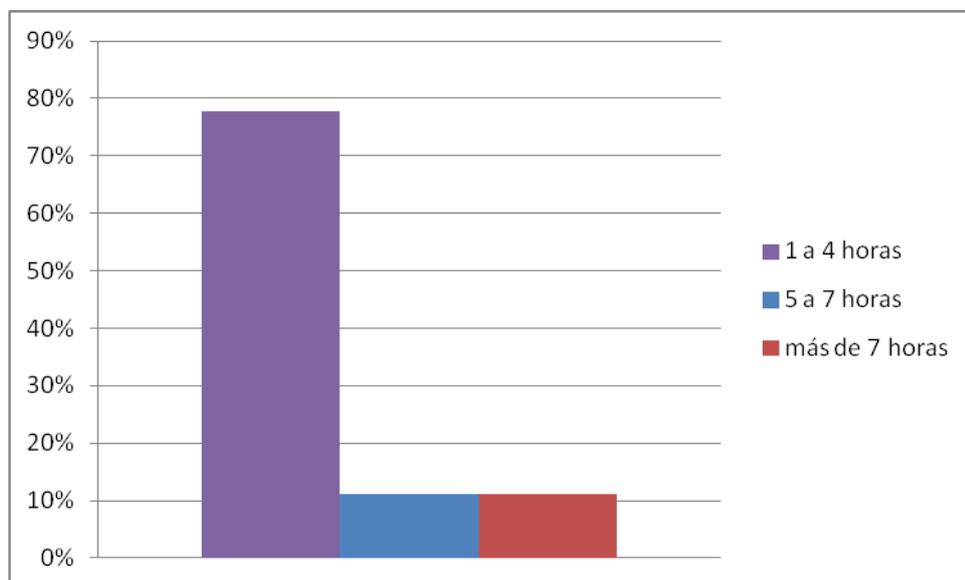
ÁNALISIS:

Lo anterior nos indica que el 29% de padres de familia creen que pueden encontrar una juegoteca en un banco.

CONCLUSIÓN: Se concluye afirmando que la mayoría de padres de familia ignoran donde se puede encontrar una juegoteca, es decir que hay desconocimiento del tema y debemos enfocarnos en este punto, realizando capacitaciones, escuela para padres, etc.

TABLA DE DATOS.

2.- ¿Cuánto tiempo dedica para elegir un juguete interactivo?		%
a.- 1 a 4 horas	28	78%
b.- 5 a 7 horas	4	11%
c.- mas de 7 horas	4	11%
TOTAL	36	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

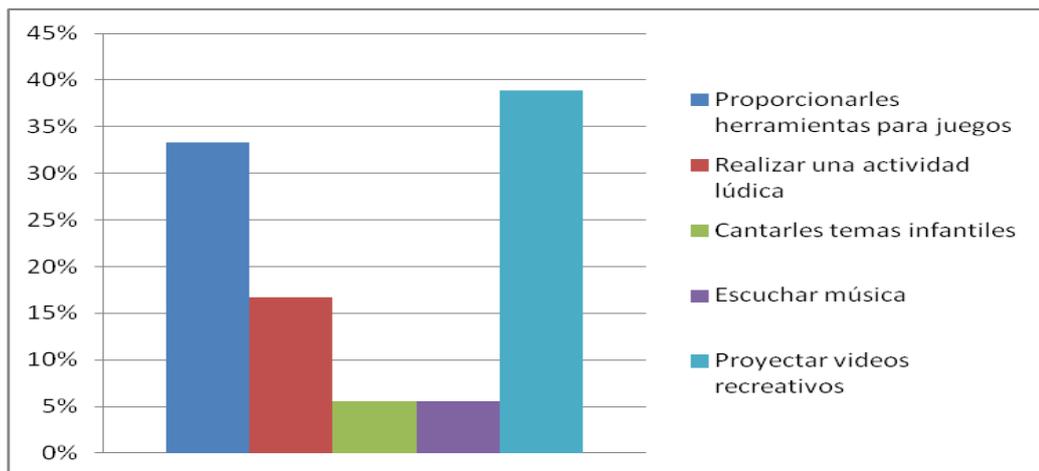
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: Los resultados nos muestran que el 78% de padres de familia dedican de 1 a 4 horas para investigar sobre juegos interactivos

CONCLUSIÓN: Se concluye afirmando que la mayoría de padres de familia si le dan importancia a buscar juegos interactivos para sus hijos

TABLA DE DATOS.

3.- ¿Qué actividad realizaría con sus niños cuando presentan exceso de energía?		%
a.- Proporcionarles herramientas para juegos	24	33%
b.- Realizar una actividad lúdica	12	17%
c.- Cantarles temas infantiles	4	6%
d.- Escuchar música	4	6%
e.- Proyectar videos recreativos	28	39%
TOTAL	72	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

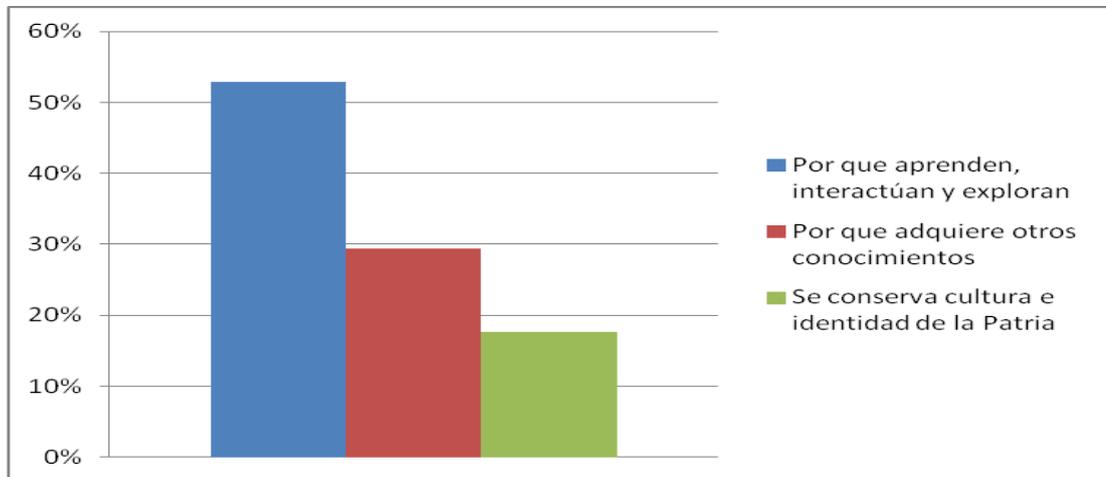
ANÁLISIS: Lo anterior nos indica que los padres encuestados proyectan videos recreativos cuando sus niños presentan exceso de energía.

CONCLUSIÓN. Los padres de familia encuestados casi no pasan tiempo de calidad con sus hijos.

TABLA DE DATOS.

4.- ¿Por qué son tan importantes los juguetes en su		%
---	--	---

niño?		
a.- Porque aprenden, interactúan y exploran	36	53%
b.- Porque adquiere otros conocimientos, no solo cognitivo y social	20	29%
c.- Se conserva cultura e identidad de la Patria	12	18%
TOTAL	68	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

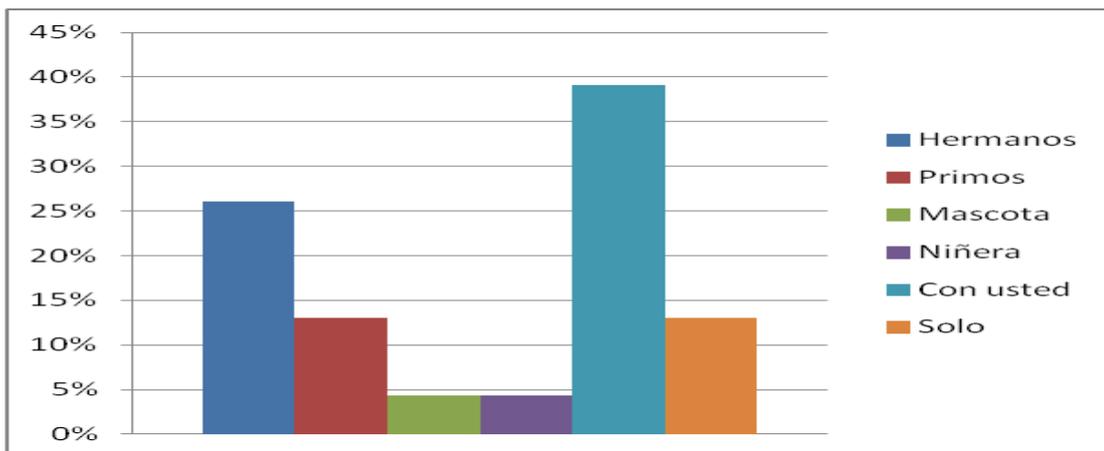
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANALISIS: Es decir según los padres de familia encuestados que los juguetes son importantes ya que los niños aprenden, interactúan y exploran

CONCLUSIÓN: El 53 % de padres de familia ven a los juguetes como un recurso de aprendizaje importante para los niños.

TABLA DE DATOS.

5.- ¿Con quién juega más su hijo en casa?		%
a.-Hermanos	24	26%
b.-Primos	12	13%
c.-Mascota	4	4%
d.-Niñera	4	4%
e.-Con usted	36	39%
f.- Solo	12	13%
TOTAL	92	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

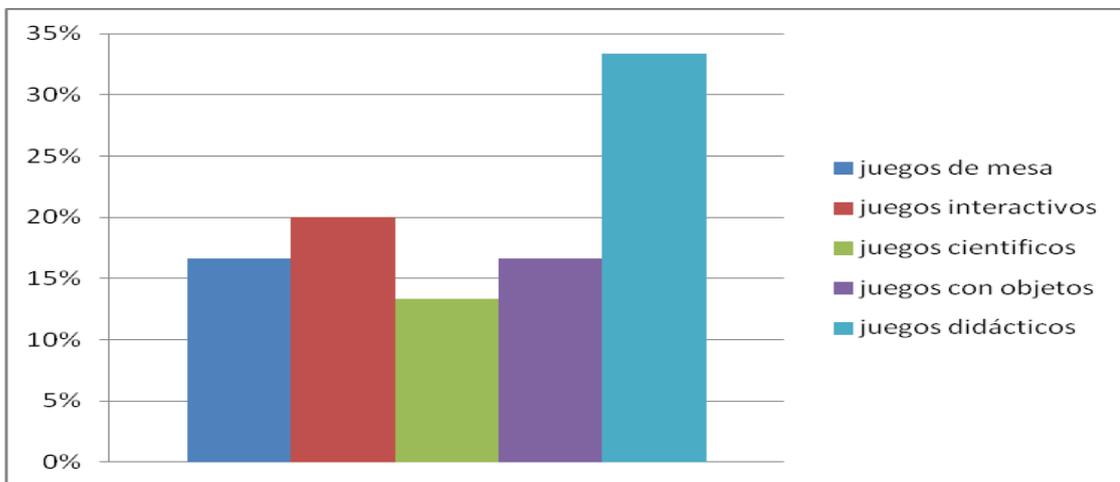
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 39 % de padres de familia nos indicaron que ellos juegan con sus hijos en casa

CONCLUSIÓN: La mayoría de padres de familia si le dan importancia a jugar con sus niños en casa.

TABLA DE DATOS.

6.- ¿Qué tipos de juguetes son importantes para el desarrollo integral del niño?		%
a.-juegos de mesa	15	17%
b.-juegos interactivos	18	20%
c.-juegos científicos	12	13%
d.-juegos con objetos	15	17%
e.-juegos didácticos	30	33%
TOTAL	90	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

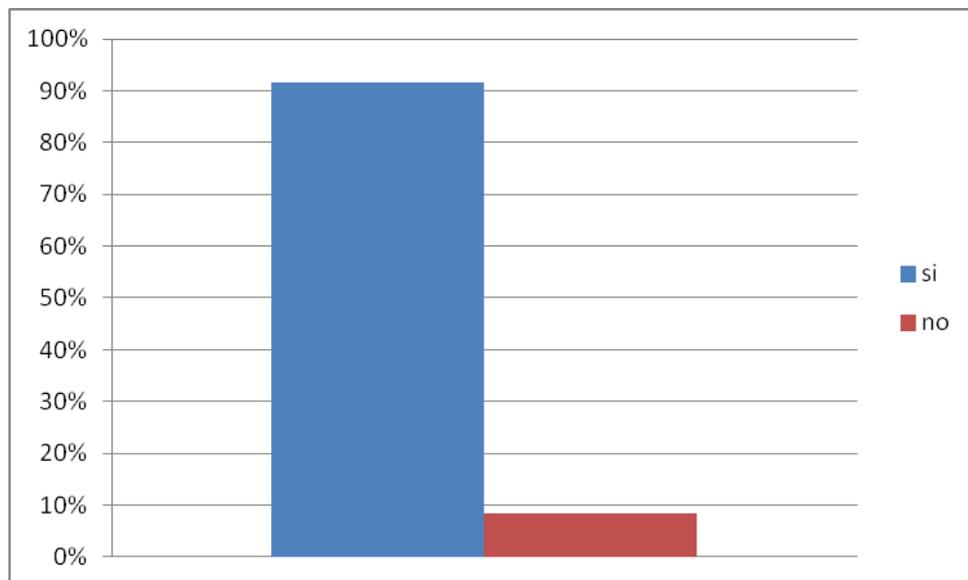
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 33 % de padres de familia encuestados consideran importantes los juegos didácticos.

CONCLUSIÓN: Es evidente que en la mayoría de los encuestados cree que los juegos didácticos son importantes para el desarrollo integral del niño

TABLA DE DATOS.

7.- ¿Cree Usted que el juego sirve para detectar problemas?		%
Si	33	92%
NO	3	8%
	36	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

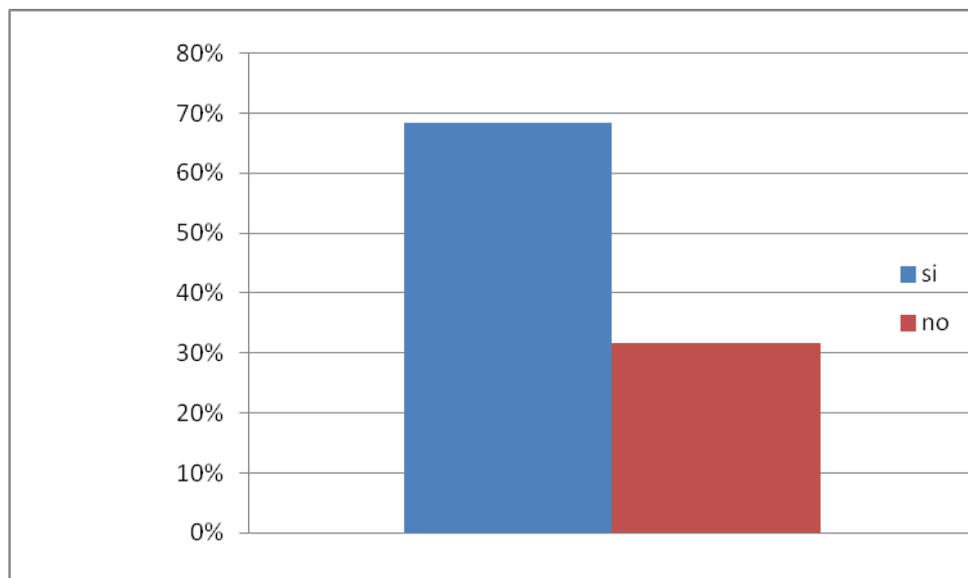
APLICACIÒN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANALISIS: La mayoría de encuestados se pronuncia que el juego si es importante para detectar problemas en los niños

CONCLUSIÓN: La Mayoría de encuestados utiliza el juego como una herramienta para detectar problemas en los niños.

TABLA DE DATOS.

8.- ¿Usted utiliza material de reciclaje o de deshecho para crear juguetes con sus niños?		
Si	69	68%
NO	31	32%
	100	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

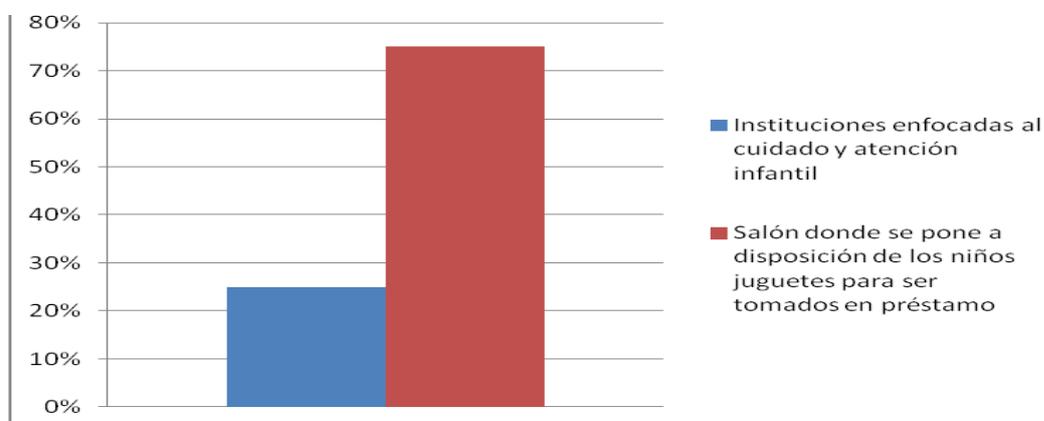
ANÁLISIS: Los padres de familia en su mayoría no utilizan material de reciclaje para realizar juguetes a sus niños.

CONCLUSIÓN: La mayoría de padres de familia no utilizan material de reciclaje para realizar juguetes aduciendo que es por falta de tiempo y falta de creatividad.

Encuesta a Educadoras

TABLA DE DATOS.

1.- ¿Cómo definiría usted a la juegoteca?		%
a.- Son instituciones enfocadas al cuidado y atención infantil.	3	25%
b.- Espacio delimitado donde se desarrollan actividades libres lúdicas con material relacionado con la actividad principal en un salón que pone a disposición de los niños juguetes para ser tomados en préstamo.	9	75%
TOTAL	12	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Educadoras de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

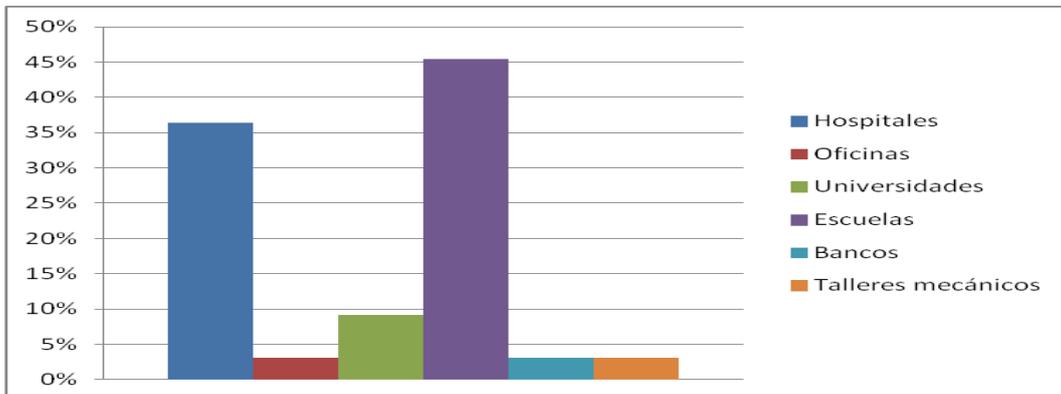
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: La mayoría de las encuestadas a educadoras determina que es un espacio delimitado donde se desarrollan actividades libres lúdicas con material relacionado con la actividad principal en un salón

CONCLUSIÓN: El 75% de las maestras encuestadas tienen conocimiento de lo que es una juegoteca.

TABLA DE DATOS.

2.- Señale los lugares dónde usted cree que puede encontrar una juegoteca.		%
a.- Hospitales	12	36%
b.- Oficinas	1	3%
c.- Universidades	3	9%
d.- Escuelas	15	45%
e.- Bancos	1	3%
F.- Talleres mecánicos	1	3%
TOTAL	33	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

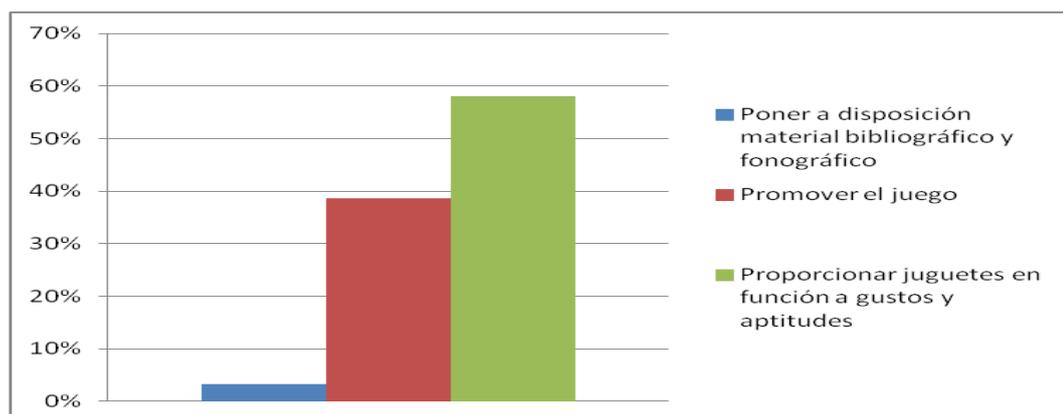
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: La mayoría de educadoras están de acuerdo en que una juegoteca se puede encontrar en la escuela.

CONCLUSIÓN: Según lo observado la mayoría de maestras, tienen claro donde se puede encontrar una juegoteca

TABLA DE DATOS.

3.- Señale las funciones de una juegoteca, que usted considere sean las correctas.		%
a.- Poner a disposición de la Comunidad Educativa, material bibliográfico y fonográfico facilitando el acceso a las fuentes de información.	1	3%
b.- Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.	12	39%
c.- Proporcionar a los niños y niñas, aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.	18	58%
TOTAL	31	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan.

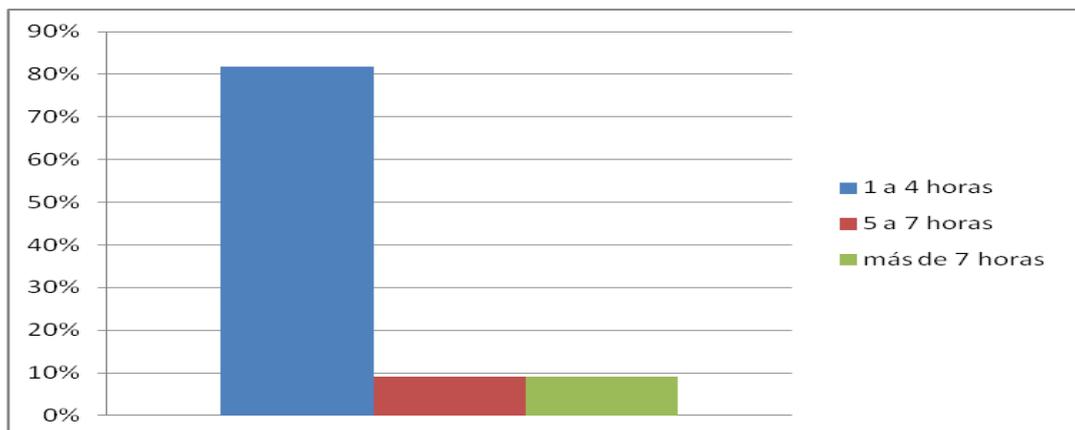
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: Están de acuerdo que una juegoteca proporciona a los niños y niñas juguetes en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.

CONCLUSIÓN: El 58% de educadoras coinciden que la juegoteca le da libertad a los educandos a la hora de jugar, sin llegar a imponerles juguetes que no son de su agrado.

TABLA DE DATOS.

4.- ¿Cuánto tiempo dedica para la investigación de juegos interactivos?		%
a.- 1 a 4 horas	9	82%
b.- 5 a 7 horas	1	9%
c.- mas de 7 horas	1	9%
TOTAL	11	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan.

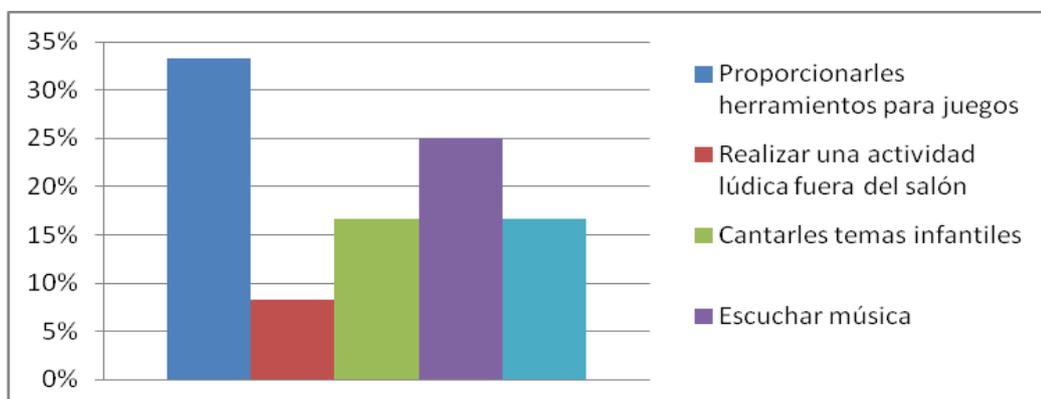
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 82 % de educadoras encuestadas dedican de 1 a 4 horas a la semana a la investigación de juegos interactivos

CONCLUSIÓN: La mayoría de educadoras encuestadas dedica tiempo a la investigación de juegos interactivos, para hacerlo parte de sus clases diarias

TABLA DE DATOS.

5.- ¿Qué actividad realiza con sus alumnos cuando presentan exceso de energía?		%
a.- Proporcionarles herramientas para juegos	12	33%
b.- Realizar una actividad lúdica fuera del salón	3	8%
c.- Cantarles temas infantiles	6	17%
d.- Escuchar música	9	25%
e.- Proyectar videos recreativos	6	17%
TOTAL	36	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan.

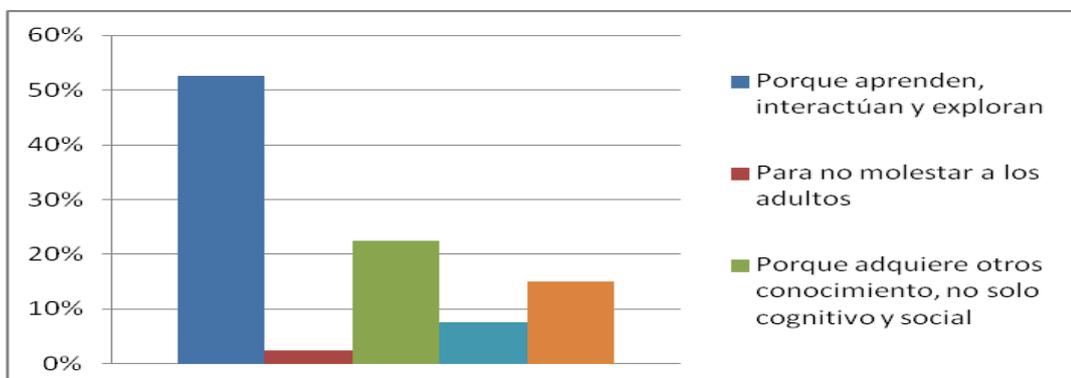
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: La mayoría de maestras encuestadas les proporcionan herramientas para juegos cuando presentan exceso de energía.

CONCLUSIÓN: Las respuestas se encuentran un poco divididas a la hora de realizar una actividad con los niños cuando presentan exceso de energía, ya que todas las opciones presentadas son aceptables con los niños.

TABLA DE DATOS.

6.- ¿Por qué es importantes el juego para los niños?		%
a.- Porque aprenden, interactúan y exploran	21	53%
b.- Para no molestar a los adultos	1	3%
c.- Porque adquiere otros conocimientos, no solo cognitivo y social	9	23%
d.- Porque sirve de relleno para las horas clase	3	8%
e.- Se conserva cultura e identidad de la Patria	6	15%
TOTAL	40	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan.

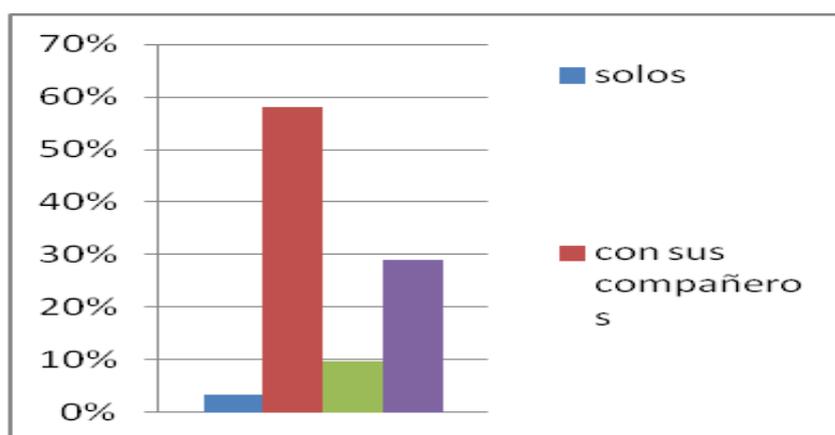
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 53 % de maestras encuestadas concluyen que el juego es importante para los niños por que aprenden, interactúan y exploran

CONCLUSIÓN: La mayoría de las maestras tienen clara la función e importancia del juego en los niños.

TABLA DE DATOS.

7.- ¿Con quienes prefieren jugar los niños en el jardín?		%
a.-Solos	1	3%
b.-Con sus compañeros	18	58%
c.-Con la educadora	3	10%
d.-Con la educadora y compañeros	9	29%
TOTAL	31	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

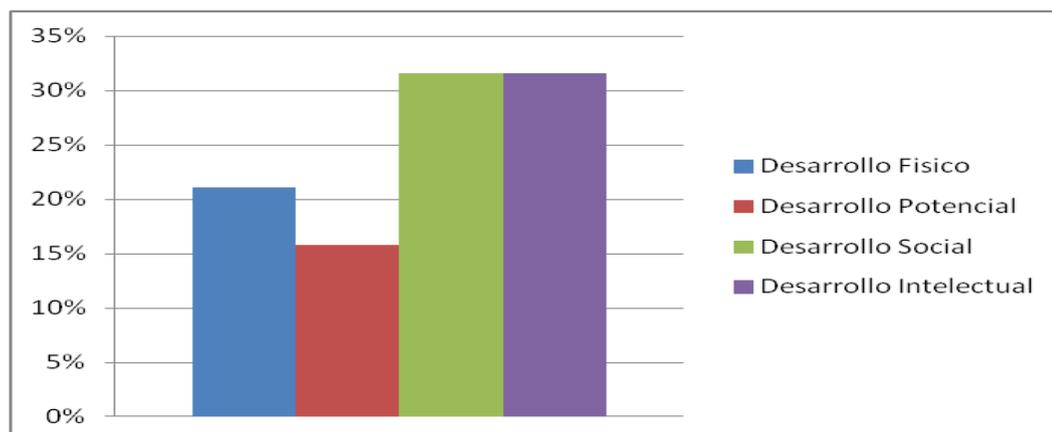
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 58% de educadoras concluyo que los niños prefieren jugar con sus compañeros.

CONCLUSIÓN: Es muy bueno que los niños prefieran jugar con sus compañeros, ya que les da oportunidad de interactuar, aprender y socializar con ellos.

TABLA DE DATOS.

8.- Indique los tipos de desarrollo más importantes que se caracterizan en un párvulo.		%
a.- Desarrollo Físico	12	21%
b.- Desarrollo Potencial	9	16%
c.- Desarrollo Social	18	32%
d.- Desarrollo intelectual	18	32%
TOTAL	57	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

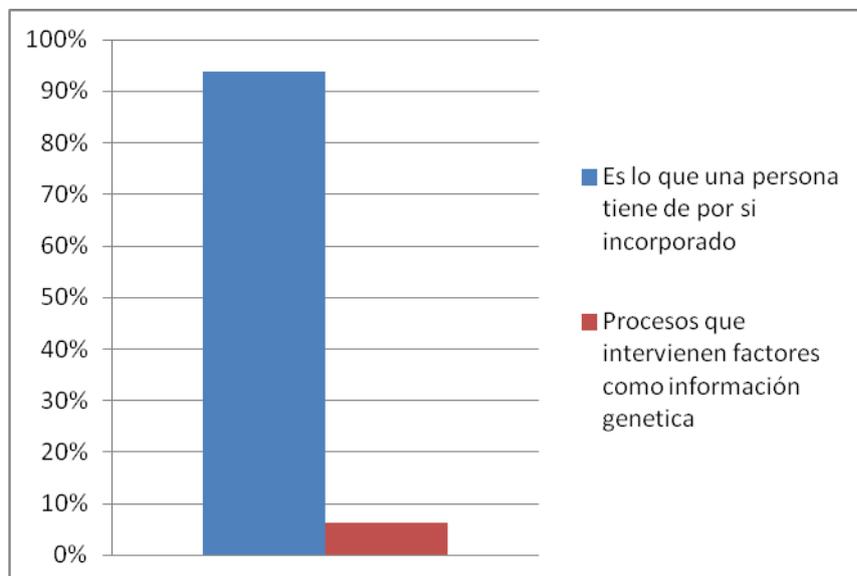
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: Se notó igualdad del 32 % en dos repuestas que son: desarrollo social y desarrollo intelectual.

CONCLUSIÓN: Al parecer las maestras encuestadas concluyen que los dos tipos de desarrollo más importantes son: desarrollo social e intelectual.

TABLA DE DATOS.

9.- ¿Qué es el desarrollo potencial?		%
a.- Es lo que una persona tiene de por si incorporado	15	94%
b.-Es un proceso en el que intervienen factores como la información genética	1	6%
TOTAL	16	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

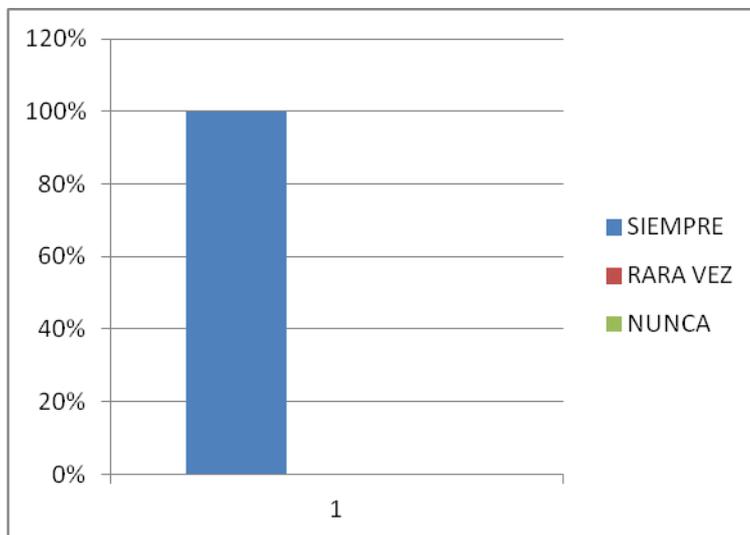
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 94 % de las maestras encuestadas concluyen que el desarrollo potencial es lo que una persona tiene de por si incorporado

CONCLUSIÓN: En su gran mayoría las maestras encuestadas tienen claro que es potencial.

TABLA DE DATOS.

10.- ¿Usted utiliza material de reciclaje o de deshecho para crear juguetes con sus niños?		%
siempre	21	100%
rara vez	0	0%
Nunca	0	0%
	21	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

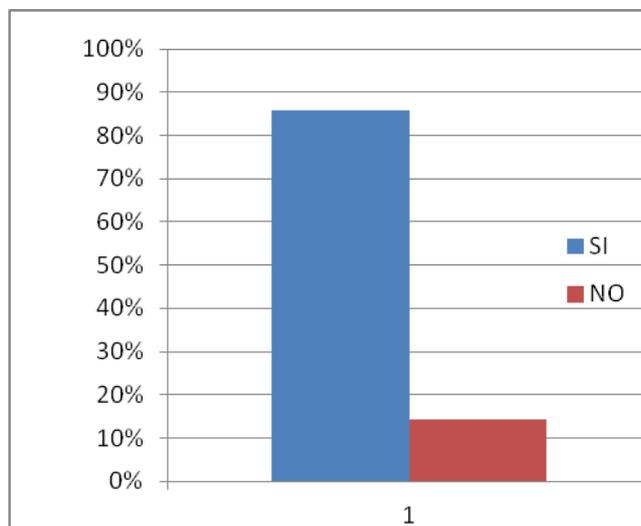
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: Todas las maestras encuestadas realizan material reciclable para realizar juguetes a sus niños

CONCLUSIÓN: Se nota que hay gran creatividad e iniciativa entre las maestras encuestadas, al realizar sus propios juguetes o material didáctico.

TABLA DE DATOS.

11.- ¿En la institución que usted labora actualmente se le da importancia al juego?		%
Si	18	86%
No	3	14%
	21	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

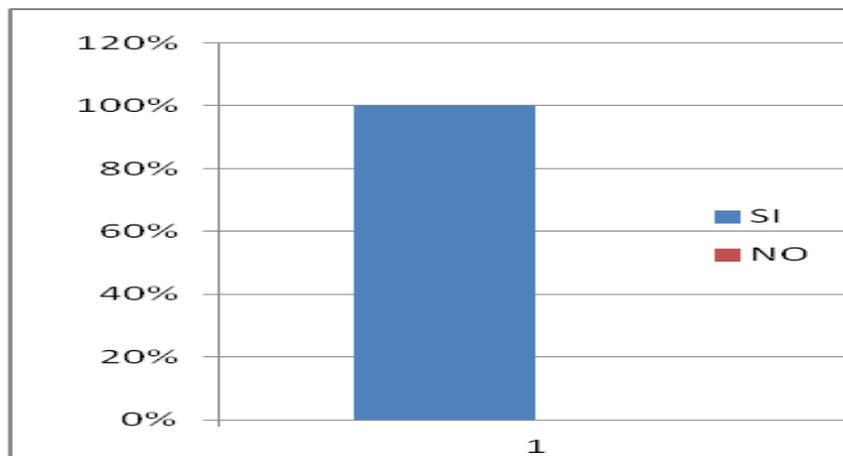
APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El 86% de las maestras encuestadas opinaron que en sus instituciones educativas si le dan importancia al juego como recurso didáctico.

CONCLUSIÓN: Se observa que dentro de las instituciones educativas las maestras trabajan utilizando el juego como una metodología para el aprendizaje de los niños y niñas.

TABLA DE DATOS.

12.- ¿Cree Ud. que el juego sirve para detectar problemas?		
Si	21	100%
No	0	0%
	21	100%



FUENTE: Septiembre 2011 Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

APLICACIÓN: Ma. Fernanda Larriva y Edita Rosero

ANÁLISIS: El total de las encuestas a las maestras afirman que el juego ayuda a detectar algún problema que presenta los niños y niñas, ya que mediante el juego el niño se sociabiliza.

CONCLUSIONES: Las maestras a través del juego pueden observar el comportamiento de cada niño y niña como también de su desenvolvimiento con los demás, por ser un medio de socialización.

ENTREVISTA A DIRECTIVOS O ADMINISTRADORES EDUCATIVOS

Pregunta Uno.

¿Qué importancia tiene para Usted el Juego Aprendizaje en los niños de nivel Inicial?

Directivo 1 Respuesta 1.

Toda actividad lúdica facilita el aprendizaje y por lo tanto el hecho de que los niños están en el Nivel Inicial nos facilita para el desarrollo de destrezas motrices.

Directivo 2 Respuesta 1.

Es fundamental el juego, incluido, guiado en el aprendizaje significativo al niño de Educación Inicial, es la forma mas eficaz para captar la atención de un niño y transportarle a través de esto lo que quiere transmitir.

Directivo 3 Respuesta 1.

El Juego Aprendizaje tiene muchísima importancia en los niños y niñas y que es aquí donde descubren el medio que les rodea, ya que cada niño trae experiencia de sus hogares aflorándolas en el jardín.

Análisis: Los directivos concuerdan que: El juego es un aprendizaje significativo y tiene mucha importancia en los niños y niñas y es aquí donde descubren el medio que les rodea, Toda actividad lúdica facilita el aprendizaje y por ende el desarrollo de destrezas motrices, y es una forma eficaz para captar la atención.

Conclusión: La respuestas de los directivos concuerdan entre si, quiere decir, que si corresponde con los objetivos planteados la gran importancia de incluir el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje, desarrollando su destreza, creatividad y lo más importante, las experiencias vividas en el ambiente.

Pregunta Dos

¿Cree Usted que la implementación de proyectos educativos innovadores ayudaría en la institución a tener mas prestigio?

Directivo 1 Respuesta 2.

Claro que si, los proyectos educativos nuevos o con nueva estructura daría mayor realce a la institución porque se destacaría de otras instituciones de los proyectos tradicionales.

Directivo 2 Respuesta 2.

Si toda innovación o mejoramiento en la Institución Educativa o implementación de nuevos recursos se traduce en una percepción positiva en el conglomerado de los padres de familia, ya que en la Institución se preocupa por el conocimiento cognoscitivo.

Directivo 3 Respuesta 2.

Nos ayudaría al plantel a tener un buen prestigio que sería de muchísima importancia es la maestra, orientando al párvulo un buen uso a los objetos que tiene, ya que hay estudiantes que no les gusta los juguetes sofisticados y prefieren un avión de papel para desarrollar su creatividad.

Análisis: Los directivos dicen que: Los proyectos educativos nuevos o con nueva estructura darían mayor realce a la institución porque se destacaría de otras instituciones de los proyectos tradicionales.

Conclusión: Los directivos concuerdan que los proyectos educativos generan cambios positivos, destacándose de otras instituciones, trayendo prestigio a esta.

Pregunta Tres.

¿Qué Factibilidad tendría la institución que dirige en la creación de un proyecto educativo dirigido hacia el juego?

Directivo 1 Respuesta 3.

En los últimos años la aplicación de la pedagogía crítica, ha hecho que los métodos de enseñanza cambien, por lo cual los aprendizajes tienen que ser significativos y eso solo se logra cuando el niño participa en algo que le gusta y el juego siempre será aceptado por los infantes.

Directivo 2 Respuesta 3.

La escuela se beneficiaría mucho de este proyecto porque el juego es la base del aprendizaje en los años iniciales, los padres se motivarían más en matricular a los niños en la institución donde el niño aprende los conocimientos básicos a través del juego y la motivación.

Directivo 4 Respuesta 3.

Las instituciones particulares tienen la facilidad para crear proyectos dirigidos hacia el juego. La dificultad se encuentra en las escuelas fiscales porque habría de hacer tomar conciencia al padre que es de muchísima importancia para el aprendizaje del estudiante y aun más al cuidado del mismo.

Análisis: Si sería muy factible, mas aun si es un proyecto hacia el párvulo, porque ellos aprenderán mejor en el proceso de enseñanza aprendizaje con la implementación del juego.

Conclusión: Los directivos inciden que un proyecto dirigido hacia el niño incluyendo el juego beneficiaría en el aprendizaje, haciéndoles que sean aceptados por los niños, implementando en esto la motivación de aprender y crear a su propia imaginación.

3.5. DISCUSIÓN Y CRUZAMIENTO DE RESULTADOS

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

INTRODUCCIÓN

La encuesta trajo consigo datos reveladores en cuanto a los elementos constitutivos el proyecto que se está diseñando. Los resultados son coherentes y nos permiten reafirmar nuestras hipótesis en cuanto a las estrategias, métodos, planes, programas, didácticas, recursos y afines que requieren la implantación de una Juegoteca, que es una herramienta pedagógica para potenciar a los niños y niñas de educación inicial.

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

1. LUGARES DONDE ENCONTRAMOS UNA JUEGOTECA

1. A. HOSPITALES

En lo relativo a este tema, el 14% de la población se pronuncia diciendo que podemos encontrar una juegoteca en un hospital, lo cual es verdadero, ya que gran población de un hospital son niños y se considera muy importante la presencia de una juegoteca en este lugar.

1. B. OFICINAS

El 17% de la población encuestada considera que puede encontrar en una oficina una juegoteca, lo cual no es posible ya que en este lugar no se encuentran niños, solo personas adultas.

1. C. UNIVERSIDADES

El 11 % de las personas encuestadas consideran que se puede encontrar en una universidad una juegoteca, lo cual es valedero, aquí se encuentran juegos dirigidos a los estudiantes adolescente y adultos de tipo científico, interactivo, etc.

1. D. ESCUELAS

Los datos derivados al ítem (14%) nos indican que los encuestados conocen la temática o que están conectados con el recurso didáctico.

1. E. BANCOS

El 29% se manifestó en que se encuentran juegoteca en los bancos, esto quiere decir que algunos padres de familia no tienen noción del concepto de juegoteca.

1. F.TALLERES MECÁNICOS

El 14 % de la población aduce que hay juegotecas en los talleres mecánicos, lo cual es imposible ya que no hay niños, ni ninguna clase de educación en este lugar, se nota que hay una gran desinformación de parte de los padres.

2. TIEMPO DEDICADO A LOS JUEGOS INTERACTIVOS

2. A. 1 A 4 HORAS

El 78 % de la población dedica poco tiempo a la investigación de juegos interactivos para sus hijos.

2. B. 5 A 7 HORAS

El 11% de la población dedica importantes horas de su tiempo a sus hijos, estos juegos son muy importantes porque le permiten interactuar a los niños.

2. C. MÁS DE 7 HORAS

El 11% de la población está relacionada con lo que son juegos interactivos, y lo hacen partes de sus vidas.

3. ACTIVIDAD QUE REALIZARIA CON SUS NIÑOS CUANDO PRESENTAN EXCESO DE ENERGÍA.

3. A. HERRAMIENTAS PARA JUEGOS

El 33 % les proporcionaría herramientas para juegos a los niños, esto quiere decir que los padres inducen al incremento de la imaginación de los niños.

3. B. ACTIVIDAD LÚDICA

El 17 % prefiere realizar una actividad lúdica con sus niños y eso es positivo, ya que es una forma de acercarse a sus hijos.

3. C. TEMAS INFANTILES

Pocos son los padres encuestados que le cantan a sus hijos (6 %): Cantarle a los niños es muy importante porque crea una conexión muy importante entre padres e hijos.

3. D. ESCUCHA MÚSICA

Solo el 6 % de los padres les cantan a sus hijos. La música crea vínculos afectivos muy grandes entre padres e hijos. Creando una conexión muy importante entre ellos.

3. E. VIDEOS RECREATIVOS

En relativo a los videos recreativos infantiles, el resultado de los encuestados es del 39%, ya que los padres piensas que son un aporte importante porque están constituidos como recursos tecnológicos aparte que a los niños les gustan se entretienen.

4. IMPORTANCIA DE LOS JUGUETES EN LOS NIÑOS.

4. A. POR QUE APRENDEN, INTERACTUAN Y EXPLORAN

La mayor parte de padres de familia encuestados (53%) aciertan que el niño aprende, interactúa y explora a través de los juguetes, ya que se encuentran en un mundo donde la fantasía y la imaginación es lo primordial en esta etapa.

4. B. POR QUE ADQUIERE OTROS CONOCIMIENTOS

Entre los encuestados el 29% de los padres opinan que a través de los juguetes adquieren nuevos conocimientos, ya que el propósito de los juguetes siempre ha sido el de llevar alegría, placer y crear oportunidades para incrementar el aprendizaje y el desarrollo infantil, porque amplía todas las áreas como cognitivas, físicas, sociales y emocionales del niño y la niña.

4. C. SE CONSERVA CULTURA E IDENTIDAD DE LA PATRIA

Se ha observado que el 18% de los encuestados opinan que los juguetes ayudan a conservar una cultura e identidad de la patria, debido a que con frecuencia reflejan la cultura del momento e indican los cambios culturales y las tendencias sociales del país.

5. ¿CON QUIEN JUEGA MÁS SU HIJO EN CASA?

5. A. HERMANOS

Entre los encuestados tenemos que el 26% de los padres de familia afirman que en los momentos de diversión la pasan junto a sus hermanos, ya que tienen casi la misma edad o los hermanos mayores lo cuidan por que los padres trabajan.

5. B. PRIMOS

El 13% de los padres de familia comentan que sus hijos juegan con los primos, los fines de semana debido a que son hijos únicos o la distancia entre los hermanos es muy grande por lo tanto el momento que tiene para jugar es reducido.

5. C. MASCOTAS

Uno poco de los porcentajes de los encuestados (4%) afirman que sus hijos solo juegan con la mascota por motivo que son hijos únicos y los padres trabajan todo el día y no tienen el tiempo necesario para estar con ellos.

5. D. NIÑERA

Otro porcentaje menos (4%) dicen que sus hijos juegan o pasan tiempo con las niñeras porque trabajan mucho y no encuentran momentos libres para jugar con ellos.

5. E. CON LOS PADRES

Entre los padres de familia encuestados, el 39% afirmaron que, sus hijos juegan o tienen momentos de diversión en familia, porque los padres saben lo importante que es darle tiempo de calidad a sus hijos cuando están jugando, ya que le ayuda a fortalecer los lazos de la familia y el estado emocional de sus hijos e hijas.

5. F. EL NIÑO

El 13% restante de los encuestados mencionaron que sus hijos e hijas juegan solos debido a que no tiene con quien jugar dentro del hogar y sus padres no tienen el tiempo necesario para llevarlos al parque a jugar con los demás niños.

6. ¿QUÉ TIPOS DE JUGUETES SON IMPORTANTES PARA EL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO?

6. A. JUEGOS DE MESA

El 17% de los encuestados piensan que los juguetes que ayudaran al desarrollo integral del niño o la niña son los juegos de mesa ya que son una combinación entre lo lúdico y lo didáctico, y brinda un gran aporte a la construcción del intelecto y hacia la búsqueda de la salud mental.

6. B. JUEGOS INTERACTIVOS

Entre los encuestados el 20% de padres de familia opinan que los juegos interactivos ayudan al desarrollo integral de sus hijos e hijas porque ponen en práctica los aportes de la tecnología educativa, proporcionando a los educandos una nueva manera de aprender.

6. C. JUEGOS CIENTÍFICOS

En lo relativo al 13% de las encuestas se concreto que los juegos científicos fortifican y ejercitan las funciones psíquicas, ya que desde el punto de vista científico – educativo el juego sirve para su auto-realización y socialización.

6. D. JUEGOS CON OBJETOS

Se ha observado que el 17% de la población encuestada opinan que los juegos con objetos ayudan al desarrollo motriz, cognitivo y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras.

6. E. JUEGOS DIDÁCTICOS

Entre la población encuestada el 33% comenta que los juegos didáctico estimulan la iniciativa y cualidades psíquicas y físicas como también desarrolla las destrezas motrices, logrando enseñar de una forma más entretenida a los niños y niñas.

7. EL JUEGO SIRVE PARA DETECTAR PROBLEMAS

Entre los padres encuestados se resalta el 92% que afirman que a través del juego se logra detectar diferentes problemas que puedan presentar los niños y niñas, porque el juego es un canal de expresión y descarga de sentimientos, positivos y negativos, el mismo que ayuda al equilibrio emocional y psíquico de los pequeños.

8. USTED UTILIZA MATERIAL DE DESHECHO PARA CREAR JUGUETES PARA SUS NIÑOS

El 69% de la población encuestada están de acuerdo con utilizar material de desecho para elaborar juguetes o implementos para realizar los juegos con sus hijos e hijas, permitiéndoles integrarse como familia ya que trabajan conjuntamente fortaleciendo la unión familiar, el estado emocional, creatividad e imaginación.

ENCUESTA A EDUCADORAS

1.- ¿CÓMO DEFINIRÍA USTED A LA JUEGOTECA?

SON INSTITUCIONES ENFOCADAS AL CUIDADO Y ATENCIÓN INFANTIL.

Con lo relativo de la juegoteca solo un 25%, opina que son instituciones al cuidado y atención de los niños. Mientras que el 75% opina que es un lugar delimitado donde se desarrollan actividades libres lúdicas, con material didácticos y juegos apropiados de esta manera el niño juega y toma prestado juegos o juguetes.

Se puede aseverar que es un espacio lúdico organizado con intencionalidad para que los niños, jueguen; realizando una formación integral en el tiempo libre o planificado con intencionalidad. Posee juegos, juguetes y materiales expresivos (teatro, plástica, música, literatura) donde solos o en grupo y con la orientación de un especialista se puede acrecentar y recuperar la actitud lúdica y desarrollar capacidades, con el objetivo de brindarle a los individuos un espacio para el encuentro con la creatividad, la imaginación, la fantasía, el placer y el desafío de aprender de los aciertos y los errores.

2.- SEÑALE LOS LUGARES DONDE USTED CREE QUE PUEDE ENCONTRAR UNA JUEGOTECA.

Hospitales 36%, oficina 3, universidades 9 escuelas 45, bancos 3, talleres mecánicos.

Con respecto de donde se puede encontrar una juegoteca las respuestas fueron variadas, el 36 dicen que se encuentran dentro de algunos hospitales, mientras 9% respondieron que se encuentran en oficinas, bancos, talleres mecánicos Y en su gran mayoría de un 45% respondieron que se encuentran en escuelas. La minoría de los encuestados tiene un desconocimiento del lugar en donde puede encontrar una juegoteca para niños. Es conveniente señalar que las juegotecas se las pueden encontrar en distintos lugares tanto en el los hospitales para facilitar el derecho del niño al jugar y así pueda recrearse, y divertirse un poco, en las escuelas, se las utiliza para colaborar con las necesidades afectivas, cognitivas, motrices y sociales que todo niño y niña necesita para desarrollarse.

3.- SEÑALE LAS FUNCIONES DE UNA JUEGOTECA, QUE USTED CONSIDERE SEAN LAS CORRECTAS.

Al preguntar de las funciones de la juegoteca, el 3% consideraron que facilita a la comunidad educativa, material bibliográfico y fonográfico, Mientras que el 39% contestaron que promueve socialización entre los compañeros de su escuela y el restante del 58%, dijeron que los la juegoteca cumple una función importante ya que escogen sus propios juegos a su gusto. Tenemos que dejar especificado las funciones que cumple la juegoteca es que a través de su práctica el niño incorpora normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se

desarrolla. Jugar genera sentido, promueve la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva. Al jugar, los niños se comprometen, toma una posición activa, imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con los sentidos.

4.- ¿CUÁNTO TIEMPO DEDICA PARA LA INVESTIGACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS?

La población contestó el 9% de que dedica de 5 a 7 horas, el otro 9% respondieron que dedica más de 7 horas, y gran parte de los encuestados el cual es 82% contestaron que dedica 1 a 4 horas. Es importante que el docente dedique un tiempo en investigar nuevos juegos recreativos o juegos tradicionales que han quedado en el olvido y que son esenciales para el desarrollo de los niños, tomando en cuenta de que si sabe más juegos interactivos y si se lo ejecuta, se logra fomentar en el niño habilidades de destrezas lúdicas, que a la vez son complementarias para su desarrollo afectivo, social, etc.

5.- ¿QUÉ ACTIVIDAD REALIZA CON SUS NIÑOS CUANDO PRESENTAN EXCESO DE ENERGÍA?

El 33% de las maestras contestaron que presentan a los niños herramientas de juegos para cuando los niños presentan exceso de energía, el 8% realiza actividad lúdica, el 17% presentan carteles infantiles, el 42% colocan audio vídeo para que los niños se tranquilicen.

6.- ¿POR QUÉ ES IMPORTANTES EL JUEGO PARA LOS NIÑOS?

Las opiniones vertidas son las siguientes el 53% dicen que es importante el juego en el niño, ya que así el niño interactúa y explora, el 23% de la población contestaron que mediante el juego, el niño adquiere otros conocimientos, no solo cognitivo y social, el 15% dice que el juego es importante porque se conserva cultura e identidad a la Patria y solo un 8% señalaron que sirve para rellenar las horas de clase.

La práctica del jugar como una actividad fundamental, necesaria y propia del ser humano. El niño se constituye a través del juego, transita a largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Por ello cobra una dimensión como actividad primordial y de fundamental importancia en la infancia.

7.- ¿CON QUIENES PREFIEREN JUGAR LOS NIÑOS EN EL JARDÍN?

En cuanto a la indagación de la pregunta respectiva los maestros dijeron que sus niños, el 3% desea jugar solo, el 10% con sus maestras, el 29% con sus maestras y compañeros y en su gran mayoría el 58%, respondieron que les encanta jugar con sus compañeros.

Los niños por su parte pretenden jugar con sus compañeros haciendo de esta forma un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y solidaridad, de enfrentamiento con situaciones vitales y por tanto a un conocimiento más realista del mundo

8.- INDIQUE LOS TIPOS DE DESARROLLO MÁS IMPORTANTES QUE SE CARACTERIZAN EN UN PÁRVULO.

Con respecto a los tipos de desarrollo que caracterizan al párvulo, el 21 % contestaron que caracterizan al párvulo, es el desarrollo físico. Mientras que el 16% dice que desarrolla su potencial. Y el 32 desarrolla su área social. Por último el otro 32% dice que se caracteriza por el desarrollo intelectual.

Se debe enfatizar que todos son importantes, ya que son el componente básico del desarrollo físico, emocional, social e intelectual, etc., que están latente en la personalidad del niño, y que del juego el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares, posibilita la comunicación y el aprendizaje, favoreciendo los vínculos interpersonales y grupales y la exploración del mundo que los rodea.

9.- ¿QUÉ ES EL DESARROLLO POTENCIAL?

Respecto al desarrollo de potencialidades, los encuestados en su mayor parte la cual es 94%, respondieron, que son personas las cuales tienen un potencial grande para realizar cualquier actividad, mientras que el 6% dice que influye el factor genético, Se debe tener en cuenta que hay que primero desarrollar habilidades en los niños, destrezas y cada día que pasa ir las integrando al diario vivir, para de esta formar ir las practicando y saber en qué arias se destaca más, pero esto solo se hará con constancia y dedicación, es por esto que se debe integral al niño en los juegos para que potencie sus habilidades.

10. ¿USTED UTILIZA MATERIAL DE RECICLAJE PARA CREAR JUGUETES CON SUS NIÑOS?

El resultado a la encuesta sobre la utilización del material de reciclaje, el 100% de las maestras coinciden que si lo utilizan para la elaboración de juguetes, ya que es un recurso por medio del cual el niño y niña se integran, comparten, crean, imaginan, descubren y elabora juguetes.

11. IMPORTANCIA DEL JUEGO

El 86% de las encuestadas comentan que en la institución educativa en que laboran si le dan la debida importancia al rol que desempeña el juego como método de enseñanza – aprendizaje, a través de el se desarrollan las destrezas y habilidades de una forma dinámica y motivadora. El 14% restante de las maestras mencionan que sus instituciones toman al juego como un simple tiempo de recreación donde el niño juega o se distrae sin tomar en cuenta que por medio de la metodología juego el niño y niña aprende de una manera más dinámica.

12. ¿EL JUEGO SIRVE PARA DETECTAR PROBLEMAS?

Entre los encuestados tenemos que el 100% de maestras educadoras coinciden en que a través del juego se pueden detectar, conocer y ayudar a los diversos problemas que puedan presentar los niños y niñas; ya que mediante el juego expresan emociones, estados de ánimos, conducta, comportamiento, como también ha observar la concentración, atención, porque interviene en el desarrollo físico, cognitivo, emocional y social de los niños y niñas.

PREGUNTAS A DIRECTIVOS O ADMINISTRADORES EDUCATIVOS

1. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL NIVEL INICIAL

El resultado a las encuestas a los directivos de cada institución concuerdan entre si porque el juego es uno de los aspectos esenciales e importantes del crecimiento, ya que favorece el desarrollo de habilidades mentales, sociales y físicas; es el medio natural por el cual los niños expresan sus sentimientos, miedos y fantasías de un modo espontáneo y placentero. Así mismo sienta las bases para el trabajo escolar, ya que jugar es la actividad que lo abarca todo en la vida del niño y niña: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc., y también para adquirir las capacidades necesarias en etapas posteriores de la vida.

2. ¿CREE USTED QUE LA IMPLEMENTACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS INNOVADORES AYUDARÍA EN LA INSTITUCIÓN A TENER MAS PRESTIGIO?

En las contestaciones a la encuesta, los directivos opinaron que con la implementación de nuevos e innovadores proyectos educativos se busca implementar una nueva filosofía en las instituciones educativas, a través de la conjunción de conocimientos específicos acerca de la educación, ya que proponen un nuevo modelo de aprendizaje, no se trata de una metodología, sino de una línea de pensamiento y acción que al ser interiorizada e implementada en la institución cambiará por completo la manera que el maestro, el alumno, los padres de familia y los demás agentes educativos consideran el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3. ¿QUÉ FACTIBILIDAD TENDRÍA LA INSTITUCIÓN QUE DIRIGE EN LA CREACIÓN DE UN PROYECTO EDUCATIVO DIRIGIDO HACIA EL JUEGO?

En esta última pregunta los diferentes directivos coinciden en que si es factible y productivo la elaboración de proyecto en base a la metodología Juego por ser propuestas novedosas que brindaran estrategias pedagógicas permitiendo el cambio positivo de los métodos de enseñanza – aprendizaje, porque el niño y la niña aprenden mejor a través del juego.

UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE

ESCUELA EDUCADORES DE PÁRVULOS

PROPUESTA:

**“ADECUAR UN ESPACIO LÚDICO ACORDE A LA
METODOLOGÍA DEL JUEGO IMPLEMENTANDO UN
MANUAL DIDACTICO DE CAPACITACIONES A DOCENTES
SOBRE LA UTILIZACIÓN DE LA JUEGOTECA”**

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

LA PROPUESTA

“ADECUAR UN ESPACIO LÚDICO ACORDE A LA METODOLOGÍA DEL JUEGO IMPLEMENTANDO UN MANUAL DIDÁCTICO DE CAPACITACIONES A DOCENTES SOBRE LA UTILIZACIÓN DE LA JUEGOTECA”

1.- Justificación.

El presente trabajo es una invitación a reflexionar acerca de la función de la escuela como promotora de espacios lúdicos, revalorizando el papel del “jugar por jugar” en la vida de los niños y los adultos significativos que lo acompañan en su formación. Se muestra como dichos espacios pueden ser incorporados en los proyectos institucionales de modo que el juego pase a formar parte de la vida cotidiana de la institución y conviva con las actividades curriculares.

El juego acontece a partir de experiencias previas, como manera de aprehender el mundo, posibilitando la construcción de la subjetividad y permitiendo descubrir al otro y re-descubrirse a uno mismo en nuevos lugares. Por lo tanto es importante la práctica del jugar como una actividad fundante, necesaria y propia del ser humano. El niño se constituye a través del juego, transita a largo de su vida por diferentes experiencias lúdicas en los ámbitos familiares, educativos y recreativos. Todas ellas aportan a su crecimiento, su desarrollo y a sus modos de establecer vínculos con los que lo rodean. Por ello cobra una dimensión como actividad primordial y de fundamental importancia en la infancia.

Las actividades lúdicas se plantean como condición socializadora, para que a través de su práctica el niño incorpore normas, valores y costumbres, propios del contexto en el que se desarrolla. Jugar genera sentido, promueve la pertenencia y el desarrollo de la identidad, tanto individual como colectiva. Al jugar, los niños se comprometen, toma una posición activa, imaginan, inventan, crean, conocen y actúan explorando con todos sus sentidos.

Jugando, los niños se pueden acercar a lo desconocido sin temor, transitar situaciones conflictivas y dolorosas, poniendo en acción todas sus capacidades, desplegando habilidades que les permiten pasar del padecimiento a la experimentación de alternativas para el dominio de la situación. Jugar produce placer y disfrute, transporta a un tiempo y espacio único que el sujeto puede dominar por ser su creador.

La juegoteca al ser incluida en el Proyecto Educativo Institucional tiene transcendencia ya adquiere un carácter estructural convirtiéndose en una propuesta que formar parte de la vida cotidiana en la institución y convive con las actividades curriculares. Sus acciones son proyectadas a largo plazo, su presencia intenta no ser circunstancial o efímera, la propuesta es que se instale en el corazón de la escuela y logre a lo largo del tiempo ir recreando diferentes posibilidades.

Este dispositivo busca que los alumnos y docentes cuenten con momentos regulares de juego. A su vez promueve que la actitud lúdica traspase las barreras de un tiempo escolar recortado y se transfiera como modalidad de encuentro entre los adultos y niños. El juego como objeto de estudio es y ha sido motivo de investigación y debate en cuanto a su

utilidad, sus objetivos y sus fines. Con la juegoteca se busca propiciar el juego en un espacio grupal, de referencia a experiencias lúdicas. Se propone que el jugar por jugar se valore, instale en la escuela y adquiera un lugar relevante.

2. Fundamentación Teórica de la Propuesta.

2.1 Filosófica:

Se distingue en el juego virtudes formativas y que constituye una necesidad del niño y niña que favorece su desarrollo y que responde a una motivación intrínseca que no necesita ser estimulada por el adulto para su aparición, pero que así debe ser permitida o facilitada por él.

El juego entonces está al servicio de la re-elaboración de la experiencia, en el sentido que da lugar a quien juega, de que se sienta en plena libertad. De tal forma, el niño y niña mientras juega, puede maniobrar sobre la experiencia misma y así comprenderla, apropiársela y modificarla.

El solo hecho de jugar cualquier juego ya despierta en el niño una sensación agradable y placentera, allí puede compartir con otros, puede aprender y mostrar aquello que él ya conoce. Jugando podrá sumar, restar, multiplicar y dividir casi sin darse cuenta. Podrá poner “en juego” múltiples habilidades tanto de índole intelectual como afectivas. Muchas de éstas de forma inconsciente.

2.2. Sociológica:

El juego promueve la posibilidad de explorar y descubrir, ayuda a conocer, establecer acuerdos, compartir y negociar con otros, también favorece la aceptación del punto de vista ajeno de los demás. Como también ayuda en la actividad lúdica lo que da pautas culturales en su entorno, y que a la vez asimila complejos y fenómenos de la realidad social y natural. A nivel de relación social el juego tiene la facilidad de brindar las condiciones para la elaboración, permite que el niño y niña reproduzca situaciones vinculares habituales que produzcan la relación con otros.

2.3. Curricular:

Educar a través del juego es educar a través de la acción. Una acción en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos, por lo tanto los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación. A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás.

Muchas veces nos preguntamos por qué defender el derecho del niño a jugar y cuál es la importancia del uso de este derecho en el desarrollo de los niños y su futuro. Los niños juegan como forma de aprehender el mundo, conocerlo, ejercitar y desarrollar destrezas, estimular su inteligencia y además, conectarse con los seres que lo rodean afectiva y creativamente.

La Declaración de I.P.A. (Asociación Internacional por el Derecho del Niño Jugar) lo dice claramente al expresar: “El juego es una forma de aprender a vivir, no un mero pasatiempo”. Por tal motivo, considero que la juegoteca, se convierte en un recurso inigualable para disfrutar del juego en familia. Con ello los niños y las familias no sólo encontrarán la posibilidad de jugar libremente, sino que también tienen acceso distintos materiales de juego que les ayudarán a transitar por el espacio lúdico.

2.4. Psicológica:

Para el niño y niña es la posibilidad de servirse del juego para manifestar sus emociones y canalizarlas, ya que le permite a las generaciones jóvenes experimentar conductas complejas sin tener la necesidad de alcanzar un objetivo. Al no preocuparse por los resultados de su acción, el niño y niña se concentra en la actividad propiamente dicha y la hace mucho más fructífera. Inclusive, se animará a realizar “experimentos” imposibles de ser llevados a la práctica en forma real. Así, el pequeño puede ensayar y experimentar sin presiones, sin temor al fracaso o a la frustración de una forma positiva que le servirá en el diario vivir del niño y niña.

2.5. Educativa:

Desde esta perspectiva, se puede afirmar que si bien para el niño el juego tiene un fin en sí mismo, disfruta de esa actividad y no pretende alcanzar otros objetivos a través de la misma; para el docente y su acción educadora en el nivel inicial: “El juego es un principio didáctico que orienta la enseñanza facilitando la apropiación de conocimientos por parte de los niños a través de la intervención del docente”.

Mientras que para el niño y niña el juego es una actividad espontánea, para el maestro es un principio didáctico y toda propuesta de juego en el nivel inicial debe basarse en algún tipo de finalidad educativa. Así la mayoría de los docentes que se desempeñan en el nivel inicial aceptan de manera unánime la importancia de la actividad del alumno, especialmente a través del juego, y generalmente consideran que todo en el jardín se hace jugando.

En el sentido que aquí se propone, la idea de actividad del alumno permite a una concepción de niño o niña activa en la construcción del conocimiento, para aprender debe poner en juego todas sus competencias, saberes previos, recursos cognitivos, afectivos y culturales para poder apropiarse de un determinado saber.

3. Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

➤ Concientizar a los docentes acerca de la importancia de la juegoteca, en el nivel inicial permitiéndole al niño y niña potenciar la imaginación, protagonismo y aprendizaje a través de actividades lúdicas y estimularlos para que investiguen, exploren, experimenten y desarrollen sus Habilidades, Creatividad y Conocimientos para su desarrollo integral.

Objetivos Específicos

➤ Brindar un espacio de reflexión y capacitación a los docentes sobre el rol fundamental que tiene la juegoteca en la institución educativa.

➤ Facilitar el acceso a un desarrollo integral de los niños y niñas de la institución a través de la realización de actividades lúdicas en la Juegoteca.

➤ Contribuir a nuevos espacios lúdicos, recreativos e incrementar recursos didácticos que impulsen al desarrollo de la juegoteca; a través de la elaboración de un manual didáctico.

4. Descripción de la Propuesta

Esta propuesta ha sido considerada apta para estimular, mejorar y potenciar las habilidades de los niños y niñas del nivel inicial, mediante la adecuación de un espacio lúdico, a través de la metodología juego, por medio del cual ayudara para que niños y niñas aprendan con juego y sus vivencias los conocimientos previos para un aprendizaje significativo.

Así mismo con la utilización de la juegoteca se lograra desarrollar la parte afectiva de los niños y niñas permitiendo así controlar sus emociones, brindándole seguridad, autonomía y libertad para expresarse. La juegoteca no solo ayudara a los niños y niñas sino también a los docentes y a los padres de familia porque es un proyecto el cual despertara en ellos habilidades y destrezas, promoviendo el aprendizaje, obteniendo oportunidades para explorar, crear e iniciar sus propias actividades para aprender a su ritmo y construyendo de esta manera su vocabulario, comprensión, concentración, imaginación, socializando, experimentando su mundo en forma palpable y logrando la empatía en el grupo.

De acuerdo con los directivos de la institución los conocimientos en investigaciones basadas en la educación consideran que la propuesta es novedosa y creativa ya que el juego es realmente importante, no solo para distraerse, recrearse, sino porque también proporciona la oportunidad de practicar rutinas parciales y secuenciales del comportamiento que después forman un conjunto de habilidades y destrezas para resolver los problemas de la vida.

De la misma manera comenta la docente Jenny Choez (2003) que “Es importante brindar un espacio de reflexión y capacitación a todos los docentes sobre la importancia que tiene la juegoteca dentro de las instituciones educativas”.(pag.42). De acuerdo a lo que dice la educadora, se puede comprender que la educación inicial no solo domina las destrezas y conceptos de lecto-escritura a un modo más alto sino que también desarrolla mejores destrezas sociales, de lenguaje y a regular sus comportamientos físicos y cognitivos facilitando así el desarrollo integral a través de actividades lúdicas.

4.1 Aspectos contenidos en la Propuesta.

**UNIVERSIDAD LAICA VICENTE ROCAFUERTE
ESCUELA EDUCADORES DE PARVULOS**

**MANUAL DIDACTICO
DE LA JUEGOTECA**



**AUTORAS:
EDITA ELIZABETH ROSERO
MARIA FERNANDA LARRIVA**

**GUAYAQUIL – ECUADOR
2012 -2013**

Seminaristas: Edita Rosero – María Fernanda Lariva

INDICE

¿Qué es la Juegoteca?.....	1
La Juegoteca.....	1
¿Qué es el juego?	1
¿Qué se busca con el juego en los niños?	1
Importancia de la Juegoteca.....	2
Función de la Juegoteca	2
Objetivo de la Juegoteca	2
Importancia del juego en los niños	2
La Juegoteca en la educación Inicial	3
¿Cómo desarrollar el potencial en los Infantes?	3
¿De qué condiciones depende el desarrollo emocional y físico de los niños y niñas?.....	3
Implementación de áreas o rincones en la Juegoteca.....	4
¿Quiénes integran el equipo profesional de una Juegoteca?	4
Condiciones generales en la que se evalúa la Juegoteca	4
Se realiza una planificación en la Juegoteca.....	5

JUEGOS PARA REALIZARLOS EN LA JUEGOTECA

JUEGOS TRADICIONALES



Caza fantasmas	6
El cartero	7
Estatua	8
Vaciar mi campo	9
¿Un, dos, tres... Pollito!	10



JUEGOS CON AGUA

El aguador	11
Carrera de globos de agua	12
Al cubo	13
Guerra de globos de agua	14
Guerra de esponjas	15
Pifata de verano	16

JUEGOS DIDACTICOS

Rompecabezas	17
Loterías	18
Domino	21
Encajes	23

JUEGOS DE MESA

La jenga	25
Bloques lógicos	26
Parejas	28
Monopolio	30
Cranium cartas	31

INTERACTIVOS

Baobab planet	34
Calliou four seasons of fun	35
Ven a jugar con pipo	36
La casa de pipo	37
El tren didáctico	38
Con las casas haz parejas	39

¿Qué es la Juegoteca?

El presente trabajo es una invitación a reflexionar acerca de la función de la escuela como promotora de espacios lúdicos, revalorizando el papel del "jugar por jugar" en la vida de los niños. Se muestra como dichos espacios pueden ser incorporados en los proyectos institucionales de modo que el juego pase a formar parte de la vida cotidiana de la institución y conviva con las actividades curriculares.

La Juegoteca

La Juegoteca al ser incluida en el Proyecto Educativo Institucional adquiere un carácter estructural convirtiéndose en una propuesta que pasa a formar parte de la vida cotidiana de la institución y convive con las actividades curriculares. Sus acciones son proyectadas a largo plazo, su presencia intenta no ser circunstancial o efímera, la propuesta es que se instale en el corazón de la escuela y logre a lo largo del tiempo ir recreando diferentes posibilidades.

¿Qué es el Juego?

El juego no solo es una forma de diversión sino también la mejor manera de aprendizaje, a través de él, los niños aprenden a afrontar situaciones diversas que deberán enfrentar a lo largo de su vida.

El juego infantil es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia y también para el equilibrio físico emocional acorde a su edad.

¿Qué se busca con el juego en los niños?

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

El juego permite al niño:

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

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

Importancia de la Juegoteca

La Juegoteca es un espacio recreativo cuyo objetivo es contribuir desde el juego y la actividad cultural, al desarrollo integral de las personas y promover su integración social.

Función de la Juegoteca

Las Juegotecas pretenden revalorizar el valor del juego tanto a nivel individual como grupal. El objetivo es que las experiencias que los niños y niñas vivan como actores del espacio de juegoteca sean replicadas por estos mismos actores en otros ámbitos de la vida familiar, social y comunitaria.

Objetivo de la Juegoteca

Con la juegoteca se busca propiciar el juego en un espacio grupal, de referencia a experiencias lúdicas. Se propone que el jugar por jugar se valore, instale en la escuela y adquiera un lugar relevante.

Importancia del Juego en los niños

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico cuanto en el mental porque el niño pone "en juego" durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee. Tiene además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y solidaridad, de enfrentamiento con situaciones vitales y por tanto a un conocimiento más realista del mundo

La Juegoteca en la Educación Inicial

A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás.

¿Cómo desarrollar el potencial en los Infantes?

La educación desempeña un papel crucial en la estimulación y guía del desarrollo de las potencialidades del niño. Exige una intencionalidad educativa por parte de los profesores, una cuidadosa planificación de experiencias y actividades, una apertura a los intereses e iniciativas de los niños.

Los juegos deben proporcionar un contexto estimulante a la actividad mental de los niños y niñas, y una experiencia de cooperación. Por tal motivo, se considera que la juegoteca, se convierte en un recurso inigualable para disfrutar del juego.

Los niños juegan como forma de aprehender el mundo, conocerlo, ejercitar y desarrollar destrezas, estimular su inteligencia y además, conectarse con los seres que lo rodean afectiva y creativamente.

¿De que condiciones depende el desarrollo emocional y físico de los niños y niñas?

En la juegoteca se resalta el valor del juego como componente básico del desarrollo físico, emocional y de la personalidad del niño/a, especialmente en su primera infancia. A través del juego el niño investiga, conoce, aprende a relacionarse con el mundo y con sus pares, ya que posibilita la comunicación y el aprendizaje, favoreciendo los vínculos interpersonales y grupales y la exploración del mundo que los rodea. Es por eso que a través del juego el niño incorpora no

sólo habilidades y saberes, sino también valores como la solidaridad, el compañerismo y la relación con los demás.

Implementación de áreas o rincones en la juegoteca

La juegoteca o rincones de aprendizaje, estos son sectores o espacios delimitados donde los niños desarrollan actividades lúdicas, investigaciones, interactúan entre sí desarrollando su inteligencia y creatividad. Se emplea así una metodología activa que permite al niño ser el constructor de su propio aprendizaje.

- Organizar y destinar los rincones o sectores de aula, estos deben ser distribuidos en función del espacio con que contamos con sus respectivos materiales y mobiliario.
- Establecer los horarios de trabajo o juego en los rincones de aprendizaje, la duración de las actividades dependerá de la edad del niño, puede ser 20 a 45 minutos.

El niño o grupos de niños visitarán los rincones de aula en simultáneo de acuerdo a su libre elección y luego irán rotando.

- Las actividades o juegos serán planteados de acuerdo a los objetivos educativos o a la propuesta metodológica de los docentes.

¿Quiénes integran el equipo profesional de una juegoteca?

Dentro del equipo debe haber juegotecarios que tienen que tener una determinada formación y contener determinados actitudes que faciliten el cumplimiento de los objetivos, además un coordinador o equipo coordinador.

Condiciones generales en la que se evalúa la juegoteca

- Permanente evaluación de lo que nos propusimos y se nos cumplió, hacemos una evaluación siempre al no tener un currículo que debamos que cumplir si

vemos un decaimiento en el interés o si surge otro interés ese es un cambio de rumbo.

- La evaluación es permanente tanto en los espacios como del equipo.
- Hay dos momentos privilegiados en el año y hacemos generalmente autoevaluaciones de las actividades y de los desempeños.

Se realiza una planificación en la jugoteca

Se realiza una planificación por día en base a los intereses de los niños y niñas, es difícil que los digan lo que quieren hacer por eso se trabaja con la observación de distintas actitudes y a través de las actividades se van dando cuenta cuáles son sus intereses.

Las planificaciones tienen que ser flexible.

JUEGOS PARA REALIZARLOS EN LA JUEGOTECA

JUEGOS TRADICIONALES

CAZA FANTASMAS

Número de participantes: Cuatro o más participantes, además del organizador

Desarrollo: El participante tocado debe detenerse de golpe, con los brazos en alto y las piernas separadas, otro jugador puede intentar liberarlo, pasando por debajo de sus piernas a gatas (el liberador no puede ser tocado mientras pasa por debajo).

Donde: al aire libre. Un niño debe perseguir a los demás e intentar atraparlos.

Edad: a partir de cinco años.

Número de participantes: toda la clase

Objetivo: acción y reflejos.



EL CARTERO

Objetivo: acción y reflejos

Donde: al aire libre.

Variantes: cambiar la consigna.

Edad: a partir de cinco años.

Número de participantes: toda la clase

Material: 1 silla para cada participante

Organización: Los jugadores se colocan sentados en sus respectivas sillas en círculo, el que inicia el juego carece de asiento. **Reglas:** El jugador que esta de pie inicia el juego numerando a los participantes, acto seguido, cita a tres o cuatro diciendo: HAY CARTA PARA LOS NUMEROS X, X, X, y X (puede del color de las prendas de vestir u objetos, por ejemplo Hay carta para los que vienen vestidos de color azul, etc.) Los nombrados tiene que correr hacia el centro del círculo en cuanto al cartero dice: "CORRESPONDENCIA ENTRECADA", todos trataran de volver a sus asientos; como el que inicio el juego carecia de asiento, uno se quedara sin sentarse y tomara el lugar del Cartero, así se continua el juego.



ESTATUA

Tipo de juego: de equilibrio

Número de participantes: toda la clase

Edad: a partir de los 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: Interior.

Material: ladrillos de colores.



Normas: no puedo agarrarme a ningún compañero.

Variantes: cambiar la consigna.

Objetivos: Desarrollo del equilibrio y la coordinación dinámica general

Desarrollo: los alumnos se desplazan por todo el gimnasio (bosque) limitando a un animal (serpiente, canguro, león.), en el cual hay distribuidos diferentes materiales (bancos suecos, ladrillos de colores, bancos suecos apoyados al revés, colchonetas.), cuando el profesor diga "estatua se deben subir" de la forma que diga el profesor, apoyando una pierna, de puntillas, con los dos pies apoyados,

VACIAR MI CAMPO

Objetivo: Mejorar la coordinación de acciones y movimientos.

Nº de participantes: Gran grupo.

Edad: a partir de los 5 años.

Duración: 10 minutos.

Espacio: exterior

Material: Papel de periódico.



Organización: Se formaran dos equipos, uno a cada lado, de un campo previamente delimitado, no se podrá pasar de la mitad del mismo, cada niño deberá tener una bola de papel.

Desarrollo: A la señal, todo el mundo deberá tirar su bola al campo contrario, e intentar que todas las que caigan en su campo, devolvieras al contrario. Al final gana el que menos tenga.

¡UN, DOS, TRES... POLLITO INGLÉS!

Lugar: Patio.

Material: Sin material.

Edad: a partir de los 5 años.

Duración: 10 minutos.

Reglas: No moverse.

Organización: Grandes y pequeños grupos.



Nº de participantes: cinco niños por cada grupo (3 grupos)

Desarrollo: Uno de los jugadores hace de «pollito inglés» y para ello se coloca en una pared y el resto de participantes se sitúa a cierta distancia. El «pollito inglés» se pone de espaldas al resto de jugadores, de cara a la pared, y pronuncia, más o menos deprisa, la frase: « Un, dos, tres, pollito inglés!» y cuando la termina se gira bruscamente. El resto de participantes puede avanzar mientras que el «pollito inglés» está de espaldas, pronunciando la frase mencionada, pero deberán estar completamente inmóviles cuando este se gire y los mire. El jugador que el «pollito inglés» vea moviéndose deberá retroceder hasta el punto de partida inicial. El jugador que llega primero hasta donde está situado el «pollito inglés» sin que lo haya visto moverse gana el juego y hace de «pollito inglés».

Variantes: En vez de no moverse, no deben reírse. El pollito inglés puede hacerles mortisquetas.

JUEGOS CON AGUA

EL AGUADOR



Desarrollo: hacer dos grupos. Cada grupo, tiene que llevar el agua del cubo lleno al cubo vacío, transportando el líquido en vasos. Los componentes del grupo se pondrán en cadena para pasarse el agua. Los cubos estarán a una distancia de unos 20 m. uno del otro. Ganarán aquellos que consigan llenar más el cubo vacío dentro del tiempo establecido.

Objetivo: hacer el relevo del agua entre los compañeros del grupo en el menor tiempo posible, y antes que el otro grupo.

Edad: a partir de los 5 años.

Participantes: al menos 4 participantes por grupo (2 grupos).

Materiales: 4 cubos (graduados, si es posible), agua y vasos de plástico

Ubicación: pistas deportivas.

Tipo de juego: juego cooperativo.

Observaciones y/o variantes: se puede hacer vendando los ojos a uno miembro de cada grupo, el cual se debe guiar por las instrucciones del resto de compañeros.

Intencionalidad: desarrollar la velocidad de desplazamiento de una manera más especial a la normal

CARRERA DE GLOBOS DE AGUA



Desarrollo: Los niños se colocan por pareja. Se les ata los tobillos y se coloca un globo de agua entre sus dos espaldas. Deben llegar a la meta saltando de lado y con el globo de agua intacto. Si se cae o se rompe, vuelta a empezar.

Materiales: piola, globos, agua.

Ubicación: pistas deportivas.

Tipo de juego: juego cooperativo.

Edad: a partir de los 5 años.

Participantes: al menos 2 participantes por grupo (3 grupos).

Intencionalidad: desarrollar la velocidad de desplazamiento de una manera más especial a la normal

AL CUBO

Desarrollo: Coloca un cubo a 2 metros de los jugadores. Los niños deben lanzar al cubo los globos de agua. Los niños que no lo logran quedan eliminados. Para los que sí, el cubo se aleja y sigue el juego. Gana el que tira el globo en el cubo más alejado.

Materiales: cubos, globos, agua.

Ubicación: pistas deportivas.

Tipo de juego: juego cooperativo y competitivo.

Edad: a partir de los 5 años.

Participantes: todo el salón.



GUERRA DE GLOBOS DE AGUA

Desarrollo: La guerra de globos de agua es un juego infantil tradicional de verano.

Para poder jugar es necesario contar con globos de colores, agua y uno o dos cubos para colocar los globos de agua.

Pueden ser de dos o más grupos, cada uno de esos grupos elegirá un cuartel general donde esconderán sus provisiones de globos de agua. Antes de iniciar la guerra de agua, cada equipo debe llenar los globos con agua y colocarlos en su cubo.

Materiales: cubos, globos, agua.

Ubicación: pistas deportivas.

Tipo de juego: juego cooperativo.

Edad: a partir de los 5 años.

Participantes: todo el salón.



GUERRA DE ESPONJAS

Desarrollo: La guerra de esponjas es un juego de agua resulta muy interesante porque las pelotas de esponja que se utilizarán para reemplazar los globos de agua pueden guardarse tras su uso y reutilizarse otro día.

Materiales: esponjas, hilo, globos, agua, balde,

Ubicación: pistas deportivas.

Tipo de juego: juego cooperativo.

Edad: a partir de los 5 años.

Participantes: al menos 4 participantes por grupo (5 grupos).



PIÑATA DE VERANO



Desarrollo: ¿A quién no le gustan las piñatas? Pues, imagina una piñata de agua y tener que esforzarse para reventarla y refrescarse. Sin duda, un juego muy divertido para los peques. El juego consiste, por supuesto, en romper la piñata de verano. Cada niño intentará en su turno, golpear la piñata con el rollo de cartón y reventarla.

Materiales: Para poder armar la piñata de verano, se necesita:

Paquete de globos 1.

Cuanda fina pero resistente.

Embudo de plástico pequeño.

Agua.

Rollo de cartón o similar.

Cinta adhesiva.

Observación: cuando más lleno de agua esté el globo, más fácil será que los niños y niñas lo rompan. Verás cómo todos se divierten cuando las piñatas los mojan.

Ubicación: pistas deportivas.

Tipo de juego: juego cooperativo.

Edad: a partir de los 5 años.

Participantes: al menos 4 participantes por grupo (5 grupos).

JUEGOS DIDACTICOS

ROMPECABEZAS



Es un material constituido por fracciones o partes que unidas correctamente forman el un todo que puede ser un objeto o una escena.

Pueden ser:

Sin base:

Se descubre el dibujo al unir correctamente las piezas. Los cortes deben ser siempre en 2, 3 o 6 partes. (Tener en cuenta el desarrollo de los niños)

¿Cómo lo arma el niño?

Le decimos:

- Arma este dibujo, acá están las partes
- Te doy las partes, a ver que se "arma".



Con Base:

El niño puede visualizar la totalidad del dibujo y unir las piezas en base a esa imagen.

¿Cómo lo arma el niño?

Le decimos:

- Armalo colocando sobre la imagen las partes
- Armalo copiando la imagen que tienes a un costado
- Armalo y después busca el modelo.



LOTERÍAS



Son juegos constituidos por una plancha base dividida en casilleros en los cuales aparecen imágenes.

La plancha es acompañada por imágenes relacionadas por cantidad, asociación o integración parte-todo, con los casilleros de la plancha base.

Objetivo: Favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario.

Distintos tipos de loterías:

1. **Loterías por superposición** (cada ficha se coloca sobre su igual)
 - Por color
 - Por forma
 - Por tamaño
 - Por dirección
 - Por posición
2. **Lotería de apareamiento**
 - Sujeto - Objeto: Ej. Nene-gorra, pintor-brocha.
 - Contínente - Contenido: Ej. Manzana-Cajón de manzanas, Dinero-Billetera.
3. **Lotería Infantil**

En esta actividad, usted aprenderá a cómo crear un simple juego llamado lotería infantil usando figuras adhesivas que encajen con el tablero de juego.

¿Qué aprendemos?

- Destrezas de pronunciación
- Desarrollo de Lenguaje
- Ayuda a controlar sus Impulses
- Coordinación entre manos y ojos

Materiales:

Papel de construcción

Tarjetas para fichas

Calcomanías

Plumones

Bloques o Legos

Direcciones

Prepárese para la actividad diseñando una tarjeta de lotería para cada niño a su cuidado.

Para reforzar las destrezas del lenguaje, escriba el nombre del objeto.

Recuerde hacer que la tarjeta de cada niño sea diferente de la del otro.

La tarjeta puede incluir algunos de los mismos artículos que se encuentren en otras tarjetas de lotería.

Finalmente, usted puede empezar a jugar la "lotería del lenguaje" con sus niños. Explíqueles el juego.

Entregue una tarjeta de lotería a cada niño.

Baraje sus fichas y empiece a revelar la primera ficha. Motive a los niños a decir el nombre del objeto cuando la ficha es revelada. Pregúnteles a los niños:

"¿Quién tiene en su tarjeta de lotería?" Después que haya leído la ficha, déjela a la vista para que los niños la puedan ver durante el juego

DOMINÓ

Juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de cero a seis puntos. Nos permiten ejercitar las mismas nociones que las loterías. El juego consiste en colocar un cuadrado de cada ficha a continuación del otro, atendiendo a un propósito definido según el tipo de dominó.

El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles.

Reglas

El juego generalmente se juega con cuatro jugadores en parejas. En muchas ocasiones el juego de dominó se puede jugar con 2, 4, 6, 8, 10 o incluso 12 personas y se tienen que dividir las fichas según la cantidad de jugadores.

Los jugadores deben estar de preferencia en un círculo o enumerados para saber como están acomodados y quien sigue después.

Objetivo

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana

Desarrollo del juego

En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador.

Idénticos

- Por color
- Por forma
- Por tamaño
- Por texturas
- Por cantidades
- Por dirección



Integración parte-todo

Relaciones

- Objeto-forma:

Ej. un bonete con un triángulo, un cubito de hielo con un cuadrado.

- Objeto-color:

Ej. verde-hojas, sol-amarillo

Pertenencia:

Sujeto-objeto: Marinero-ancha, bombero-autobomba

Conteniente-contenido: mar-peceditos, jardín-flores

ENCAJES



Son tarjetas divididas en dos o más partes, las cuales se unen atendiendo al nivel de cada niño.

Dentro de los materiales para conocer, pensar, asociar, razonar, clasificar, indagar e

inferir, los más utilizados en el Nivel Inicial son los siguientes:

Características: color, forma, tamaño, contraste, semejanzas, diferencias, posiciones.

Con este material el niño y la niña aprenden a:

- Relacionar, observar, comprender relaciones y conceptos.
- Expresar sus pensamientos con claridad.
- Compartir y trabajar de manera colaborativa.

¿Cómo se juega?

Las tarjetas se colocan boca abajo y el niño o la niña escoge una, la observa y busca la que completa la relación.

En grupo: un niño escoge una tarjeta, la muestra al grupo, dice el nombre de la imagen o la describe, según la consigna previamente establecida, y completa la relación.

JUEGOS DE MESA

Un juego de mesa es un juego que requiere una mesa para jugar o un soporte similar y que es jugado generalmente por un grupo de niños alrededor de él. Aunque el azar puede ser una parte muy importante en este tipo de juegos, también los hay en los que son necesarios estrategia y razonamiento para poder jugar y en los que el azar no aparece.

Por su naturaleza, en general los juegos de mesa no conllevan actividad física, aunque existen algunos que implican levantarse de la mesa y realizar actividades fuera de ésta ya sea por castigo o recompensa, en este caso estos serían juegos de mesa pero no limitados a la misma.

LA JENGA

La jenga o yenga es un juego de habilidad física y mental, en el cual los participantes (que pueden ser cualquier número de jugadores), deben retirar bloques de una torre por turnos y colocarlos en su parte superior, hasta que ésta se caiga.



Se juega con 54 bloques de madera que se ubican en formación cruzada por niveles de tres bloques juntos (deben tener la proporción indicada, de manera que formen un cuadrado al colocarse juntos) hasta conformar una torre de 18 niveles de altura. En su turno, cada jugador deberá retirar un bloque de cualquiera de los niveles inferiores de la torre utilizando solo dos dedos y procurando que no se caiga la torre, y colocarlo en la parte superior de la torre para formar nuevos niveles y hacer crecer su tamaño.

Gana el jugador que realizó la jugada anterior a la que hizo que se derribara la torre, se debe esperar cinco segundos después del movimiento del jugador anterior, pasado este tiempo si la torre cae el jugador que ha quitado el último bloque gana.

coordinación y, claro está, descripción. Para trabajar con los bloques, a veces, se pueden usar unas tarjetas, en las que representa cada uno de los atributos, en positivo y en negativo.

BLOQUES LÓGICOS DIENES

Los bloques en sí no son lógicos, se denominan así, por su principal función, que es la de ser material para trabajar los procesos lógicos en el aprendizaje de las matemáticas.

El conjunto completo está formado por 48 piezas, ninguna igual a la otra. Cada pieza se caracteriza por cuatro atributos: su forma (triangular, circular, cuadrada, rectangular), su grosor (grosso, delgado), su color (amarillo, rojo, azul) y su tamaño (grande, pequeño).



¿Cómo lo usamos?

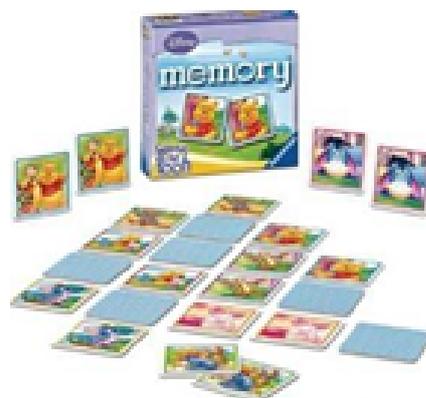
Sirven para poner a los niños ante unas situaciones que les permitan llegar a determinados conceptos matemáticos. A partir de las actividades los niños llegan a:

- Nombrar y reconocer cada bloque.
- Reconocer las variables y valores de éstos.
- Clasificarlos atendiendo a un solo criterio.
- Comparar los bloques estableciendo semejanzas y diferencias.
- Realizar seriaciones siguiendo unas reglas.
- Establecer la relación de pertenencia a conjuntos.
- Emplear los conectivos lógicos (conjunción, negación, disyunción, implicación).
- Definir elementos por la negación.
- Introducir el concepto básico de número

Por extensión, los bloques también pueden ser utilizados en el área de lengua, para explicar conceptos como: clasificación y ordenación, familias léxicas,

PAREJAS

Tipo de juego: Memoria.



Sirve para la memorización, el razonamiento, la toma de decisiones, y un largo etc. de cosas, ya que todo eso lo tiene que poner en práctica con cualquiera de los juegos, ante diferentes situaciones tienes que elegir distintas maneras de resolución que te llevan a uno u otro resultado. Lo que servirá para que desarrolle su intelecto

Número de participantes: De 8 a 10 niños.

Edad adecuada: De 3 a 6 años.

Duración: De 10 a 20 minutos.

Espacio adecuado: Una clase con mesas.

Material necesario: Pares de objetos relacionados.

Desarrollo del juego: Se disponen en una mesa los objetos mezclados. Se coge un objeto y se les dice a los niños de uno en uno que busque su pareja en la mesa. Tanto los compañeros como el educador pueden dar pistas. Se juega hasta que todos los objetos estén relacionados.

Actividad que promueve el niño: Clasificación y selección, coordinación oculo-manual, desarrollo de la motricidad fina y capacidad mental.
Valores que transmite: Sociabilidad y moralidad entre el niño y los demás. Además de cooperación y colaboración.

Observaciones y adaptaciones: Cuando los niños aprendan a asociar objetos reales se utilizan fotografías para aumentar la dificultad del juego. Según la edad,

tras haber hecho las parejas, se esconden todos los objetos y se les pregunta qué objetos han visto.

Este juego consiste en encontrar parejas de fichas y comienza revolviendo las cartas y repartiéndolas con la figura hacia abajo al azar de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ellas.

Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales cartas eran, cediendo el turno a otro jugador.

El siguiente jugador selecciona otras dos cartas, con la ventaja de que si puso atención a las dos figuras anteriores que le salieron a su compañero, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas hacia abajo.

Gana el jugador que consiga más pares de cartas. Este juego se puede jugar con dos o más participantes.

MONOPOLIO



Los juegos de monopolio son una alternativa y oportunidad para aprender y divertirse. Es un espacio que permite disponer de diversas herramientas para desarrollar habilidades, tanto a nivel de cálculo, lógica, lenguaje y toma de decisiones

Como el nombre sugiere, el objetivo del juego es hacer un monopolio de oferta, adquiriendo todas las propiedades inmuebles que aparecen en el juego. Los jugadores mueven sus respectivas fichas por turnos en sentido horario alrededor de un tablero, basándose en la puntuación de los dados, y caen en propiedades que pueden comprar de un banco imaginario, o dejar que el banco las subaste en caso de no ser compradas. Si las propiedades en las que caen ya tienen dueños, los dueños pueden cobrar alquileres o quien calga podrá comprárselas. Gana el niño que tiene mayor cantidad de dinero o de bienes.

CRANIUM CARTAS



Cranium cartas es un juego en el que los niños y niñas actuarán, dibujarán, darán pistas, describir, deletrearán al revés y se divertirán en este emocionante juego en el que el jugador elige a las respuestas a las preguntas.

El juego en equipo es la forma más correcta y preferida de jugar Cranium cartas, en este divertidísimo y competitivo juego, el equipo contrario escribe las respuestas y nunca sabrás qué tendrás que hacer después.

Objetivo del juego: conseguir el mayor número de puntos completando las actividades correctamente.

Número de participantes: De 2 a 4 niños.

Edad adecuada: De 6 años.

Espacio adecuado: Una clase con mesas.

Preparación:

1. Colocar las cartas, el reloj, el lápiz y el papel.
2. Dividir a los jugadores en dos equipos. (no pasa nada si los equipos no tienen el mismo número de jugadores, siempre y cuando todos los equipos tengan un mínimo de dos personas)
3. Barajar las 12 cartas de color violeta y colocarlas boca abajo sobre la mesa.
4. Barajar las 12 cartas de color naranja y colocarlas boca abajo junto a las cartas de color violeta.

En el juego encontramos de dos grupos de carta, las naranjas las cuales están escritas diferentes preguntas divertidas, y el otro grupo de cartas son las violetas las cuales están conformadas por diversas actividades con las cuales el jugador

deberá contestar las preguntas de acuerdo al turno que le corresponda. Estas cartas violetas se clasifican en:

Admimo.- consigue que los jugadores del equipo adivinen las respuestas actuando las pistas sin hablar, ni hacer sonido.

Pintaalerta.- consigue que los jugadores del equipo adivinen las respuestas dibujando las pistas en el papel sin hablar, ni dibujar letras ni símbolos.

Desarrollo: un equipo sacará una carta de color naranja y en secreto decidirá cuál es la respuesta, que puede ser una palabra o una frase corta de no más de cuatro o cinco palabras, escribirá la respuesta en un trozo de papel, lo pondrá boca abajo y se lo entregará al otro equipo, y leerá la carta de color naranja en voz alta.

El equipo contrario elegirá a uno de sus jugadores como artista, quien es el encargado de leer el papel con la respuesta y dar las pistas a su equipo para que adivinen, en su turno en el tiempo designado por un reloj (5 minutos).

JUEGOS INTERACTIVOS

Los juegos interactivos son una actividad feliz, desarrollan la personalidad y la capacidad creadora del ser humano.

Estos juegos fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, las habilidades, el potencial creador, estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida diaria.

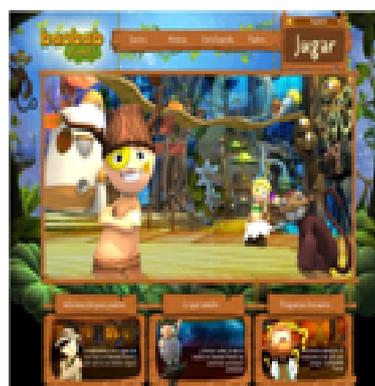
Los juegos interactivos infantiles en este tipo de presentaciones educativas también pueden ser muy beneficiosos, ya que más allá del entretenimiento que les estaremos proporcionando, es una buena manera de aprender, especialmente para los más chiquitos que recién comienzan a estudiar.

BAOBAB PLANET:

Baobab Planet es un videojuego online 3D para niños con edades comprendidas entre los 6 a 12 años. Ha sido desarrollado en España por el Grupo Intercom y ofrece versiones de acceso libre y Premium.

Baobab Planet es un mundo de fantasía situado en un planeta con forma de árbol donde los niños podrán jugar mientras potencian el desarrollo de sus habilidades, construyen y decoran sus propias casas del árbol y conocen a otros niños de diferentes culturas en un entorno 100% seguro.

Los niños deben construirse su propia casa sobre las ramas del árbol y podrán explorar misiones, desafíos y aventuras adaptadas a su edad. Por ejemplo, evitar que una especie de animales consuma toda el agua del planeta, rescatar a un pequeño mono, etc.



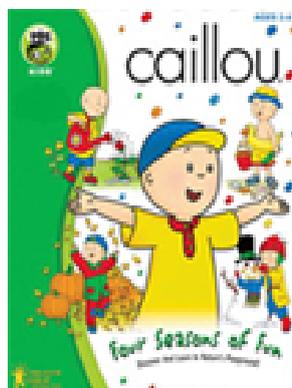
Carácter educativo de Baobab Planet

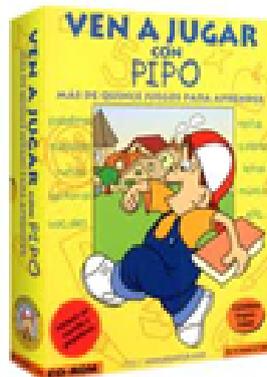
Además de ser el primer videojuego 3D, Baobab Planet permite propiciar en los niños el desarrollo de sus habilidades cognitivas, emocionales, sociales y de aprendizaje ya que se trata de un juego basado en el ecologismo, el respeto, la colaboración, la creatividad y el sentido común.

Para garantizar que esto sea posible, es recomendable la participación activa de los padres y docentes en sesiones planificadas en la escuela o en casa respectivamente.

CAILLOU FOUR SEASONS OF FUN

Descubre las maravillas de cada estación explorando con Caillou lo que la naturaleza nos ofrece. Hay actividades para cada una de las estaciones, de parques invernales a maravillosos lugares para pasar el verano. Haz un muñeco de nieve con Caillou o ayúdale a recoger las hojas de otoño. ¡Lánzate al verano o juega en primavera! Todos podéis descubrir los encantos de la naturaleza haciendo puzzles, cantando canciones y resolviendo los juegos. Descubre y aprende: a deletrear, clasificar, rimar, ordenar, medir, observar, tomar decisiones, leer, reconocer letras e identificar números. Para aprender cosas de la vida con una aventura tras otra. La naturaleza es fascinante, ¡disfrútala!





VEN A JUGAR CON PIPO

El programa se desarrolla en los ambientes en que se mueve un niño, esto lo hace idóneo para el aprendizaje, ya que parte de un ambiente próximo a él: el dormitorio, el baño, la sala, la cocina, el huerto, la escuela, el parque, los animales domésticos y la playa.

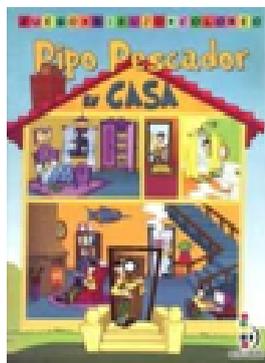
La duración de cada juego varía en función del ritmo de aprendizaje y motivación del niño. No hay presión de tiempo y en cualquier momento se

puede interrumpir y salir del juego.

LA CASA DE PIPO

Esto es La Casa de Pipo y desde aquí podrás visitar todos sus ambientes. Todos los escenarios tienen que ver con la vida cotidiana de un niño.

Los escenarios: En total hay nueve escenarios. En cada uno de ellos el niño puede ir explorando y pulsando los objetos, Pipo le enseñará cómo se pronuncian y cómo se escriben. Los niños se sienten impulsados a imitar a Pipo, lo que hace que se esfuerzan en mejorar la dicción.



En la barra inferior en la pantalla de cada escena, se visualizan los iconos de los juegos junto a un bote de galletas. En ellos se plasma el número de galletas que se han conseguido y las que se pueden llegar a conseguir en el juego concreto.

A medida que el usuario va consiguiendo galletas, el bote se va coloreando, simbolizando que se va llenando de galletas.

De esta manera el niño tiene un breve resumen sobre sus progresos en los juegos de cada escenario.

Diploma de la escena: Sólo cuando consigas superar todos los juegos del escenario, podrás acceder al diploma de esa sección e imprimirlo. El diploma guarda la fecha en la que fue obtenido, lo que se refleja en la impresión del mismo.

EL TREN DIDÁCTICO

Objetivos didácticos:

Reconocimiento de las letras del abecedario en el teclado a partir de palabras asociadas a una imagen.

Empezar a manipular el teclado.



¿Cómo se juega?

En la pantalla aparece una palabra y hay que teclear en el ordenador las letras de la misma. No es necesario teclear las letras de la palabra en orden, aunque es recomendable.

En la parte superior izquierda de la pantalla, aparece el dibujo de la palabra que hay que teclear, para ayudar a reconocer y asociar la imagen con la palabra.

Busca en el teclado de tu ordenador cada letra. Se colocará en los vagones del tren, y para volver a escuchar la palabra haz clic sobre el altavoz.

Habilidades

- Reconocimiento de letras
- Manipular el teclado
- Asociación de imagen - palabra
- Pronunciación

Consejo

A los niños más pequeños, es importante ayudarles en la búsqueda de las letras señalándoles la zona del teclado.

CON LAS CASAS HAZ PAREJAS

Objetivos didácticos:

Discriminación de imágenes repetidas.

Memoria visual y auditiva

¿Cómo se juega?



El juego consiste en ir destapando las ventanas de la casa e ir uniendo los dibujos que se repiten.

Con este juego, el niño puede desarrollar su memoria visual y auditiva mediante dibujos de fácil reconocimiento y muy próximos a su vocabulario.

Pueden jugar 2 jugadores; las casas laterales simbolizan cada jugador. Le toca el turno al que tiene la luz de la casa encendida.

Las parejas conseguidas se contabilizan en forma de pájaros, gana quien haga más parejas y tenga más pájaros en el cable eléctrico.

Aparecen los nombres de los objetos, así el niño puede practicar la lectura.

Habilidades

- Memoria visual / auditiva
- Coordinación visomotriz
- Lectura y pronunciación
- Asociación de imágenes a palabras
- Discriminación visual.

5.- Factibilidad de la propuesta

5.1. Legal

Este proyecto se fundamenta en el Código de la Niñez acerca al derecho del Desarrollo Infantil; que decreta los siguientes artículos:

Artículo 12.- “Se dará prioridad especial a la atención de niños de 0-5 años”.

Artículo 50-87.- “Los niños y niñas tienen derecho a la integridad física, psicológica afectiva social y cultural”.

5.2. Técnica.

RECURSOS

1. Maestros.
2. Niños.
3. Padres de familia.
4. Financiamiento de la institución.
5. Juguetes.
6. Juegos.
7. Aula.
8. Percheros.
9. Anaqueles.
10. Pizarras rodantes.
11. Marcadores acrílicos.
12. Proyector de diapositivas.
13. Escritorios.
14. Mesas.

15. Sillas.
16. Colchonetas.
17. Ventilación adecuada.
18. Decoración.
19. Manual didáctico de la juegoteca

5.4. De recursos humanos.

Para el desarrollo y explicación de cada uno de los talleres se necesita :

- 2 facilitadores o instructores.
- 3 directivos
- 21 educadores.
- 36 padres de familia.

5.5. Política.

Según la información que se expone en este proyecto y los resultados obtenidos en las investigaciones, se pudo observar que en las escuelas José D. de Santistevan, Santa Luisa de Marillac, Hogar Calderon Ayluardo de la UTE 6, Zona 1, no cuentan con un espacio lúdico, ni zonas recreativas donde los niños puedan jugar libremente, como tampoco cuentan con juguetes o materiales necesarios para realizar los distintos juegos. Por tal motivo se propone realizar la implementación de un aula para una juegoteca y de capacitar a través de talleres a docentes y padres de familias sobre la importancia de la juegoteca y del rol que desempeña en el nivel inicial.

CONCLUSIONES

Durante las investigaciones realizadas para la elaboración y solución de este proyecto se llega a las siguientes conclusiones:

- Dentro del Ecuador se ha notado que existen pocos espacios lúdicos y una carencia de juegos recreativos para los niños y niñas, debido que las personas que se encuentran en los diferentes cargos en pro al desarrollo infantil, no se han preocupado por construir y adecuar un espacio en donde el niño y la niña juegue libremente.
- Aparece la desvalorización del juego a nivel social, de la familia, de la escuela y del mundo adulto en general, sobre valorizando la "tarea productiva" a la "recreación improductiva", de esta manera, desvaloriza el rol del juego, Así se va diluyendo en una ciudad, en un hogar y en una sociedad el mundo infantil.
- El academicismo, el autoritarismo, tan vistos hasta hoy en nuestras instituciones educativas como base primordial para la formación de los niños y niñas, siguiendo un programa institucional en el cual se preocupan más por llenar cuadernos o cumplir con un currículo, sin preocuparse de crear un espacio lúdico para que los niños puedan jugar libremente y elaborar su propio juego en donde puedan aprender divirtiéndose.
- De la misma forma muchos docentes por cumplir con un plan diario o una planificación institucional deja a un lado la función del juego que es propio a esta edad, por rellenar al niño y niña de conocimientos o contenidos, aprendiendo de forma mecánica y repetitiva sin dar oportunidad de que imaginen, de ser espontáneos, creativos, etc.
- Básicamente los maestros no saben cómo introducir la programación de la juegotecas con su plan de clase por lo tanto se sienten inmersos en una problemática.

RECOMENDACIÓN

A partir de las conclusiones expuestas se sugieren estas recomendaciones:

- Las juegotecas surgen a partir de la detección de este repliegue lúdico y de la infancia y de considerar al juego junto con los requerimientos básicos de nutrición, salud, vivienda y educación como vital para el desarrollo de los niños, especialmente en su primera infancia.
- Las juegotecas pretenden revalorizar la importancia del juego tanto a nivel individual como grupal y desde allí comunitario. El objetivo es que las experiencias que los niños y niñas viven como actores del espacio de juegoteca sean replicadas por estos mismos actores en otros ámbitos de la vida familiar, social y comunitaria.
- Lo recomendable es que en las instituciones educativas cuenten con espacios lúdicos en donde se construya una pedagogía de juego que facilite el desarrollo de todas las áreas en forma integral y armónica, logrando fortalecer las potencialidades de los niños y niñas con un planificado equilibrio entre la teoría y la práctica, entre el contenido y la vivencia.
- Hay que recalcar que los maestros se preocupan por el aprendizaje y la enseñanza de los niños y niñas, pero no deben dejar a un lado el juego creativo, dinámico y espontáneo, ya que de esta forma los niños y niñas aprende vivenciando y experimentando, por lo tanto es recomendable introducir en el plan diario al juego como estrategia lúdica para el aprendizaje significativo.
- En efecto es necesario brindar a los docentes capacitación, charlas o talleres en el cual se explique de que se trata el proyecto juegoteca, de lo importante que es el juego y cómo sirve para el desarrollo integral de los niños y niñas, permitiendo la planificación de las actividades y propuestas por parte de los coordinadores de la juegoteca.

BIBLIOGRAFÍA

- BRUZZO Mariana, 2008, *Escuela para Educadoras*, Buenos Aires República de Argentina.
- FLORES ZAPATA Carmen, *Educación Preescolar Métodos, Técnicas y Organización*
- FRITZSCHE Cristina, DE SAN MARTIN DUPRAT Hebe A. 2001, *Fundamentos y Estructura del Jardín de Infantes* Editorial Estrada.
- JACUBOVICH Martha, 2008, *Escuela para Educadoras*, Buenos Aires República de Argentina.
 - LOPEZ DE BERNAL María Elena, GONZALEZ MEDINA María Fernanda, *enciclopedia de inteligencias múltiples (tomo 2 , 3 y 4)*, 2003 Grupo Dimas Ediciones México
- PACHECO GIL, Oswaldo *Teoría y práctica de proyectos educativos*
- ZAPATA, Oscar A. *Juego y aprendizaje escolar - perspectiva psicogenética*
- *Enciclopedia Pedagógica y Psicológica*. Editorial, Oceano centrum
- *Cajita de Sorpresas*, Grupo Oceano
- *Aprende jugando*, Universo

FUENTES DE INFORMACIÓN PÁGINAS WEB

- <http://eldiario.deljuego.com.ar/submenuanalisisdelsector/544-isurge-un-nuevo-paradigma-respecto-al-impacto-de-los-juegos-online.html>
- <http://www.efdeportes.com/efd106/el-deterioro-de-los-juegos-tradicionales.htm>
- <http://html.rincondelvago.com/ensenanza-y-aprendizaje-en-mexico.html>
- <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- [http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(pedagog%C3%ADa\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(pedagog%C3%ADa))
- <http://www.educar.org/articulos/metodomontessori.asp>
- <http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2002/abril/2anteaula71.htm>
- <http://portal.educar.org/foros/importancia-del-juego-en-la-educacion>
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Juguete>
- <http://www.educacioninicial.com/ei/documentos/pdf/tematicas/juego-trabajo.pdf>
- http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/M_ANGELES_REDONDO_2.pdf
- www.eljardinonline.com.ar/.../PROYECTO%20JUEGOTECA.doc
- www.investigacionaccion.com.ar/.../181d9d33cdd19f82f3efbcb6739
- <https://sites.google.com/site/instituton24marialuzpaz/la-juegoteca>
- <http://www.slideshare.net/nicoleaguilar/el-juego-como-medio-de-aprendizaje?src=embed>
- http://www.lekotek.org.ar/paginas/la_juegoteca_en_el_proyecto_educativo_institucional.pdf
- <http://mexico.cnn.com/salud/2011/04/01/5-el-juego-ayuda-al-desarrollo-fisico>

- <http://www.monografias.com/trabajos67/juegos-fortalecer-brazos-alumnos-primaria/juegos-fortalecer-brazos-alumnos-primaria2.shtml>
- <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- <http://www.guiainfantil.com/educacion/juegosinfancia.htm>

ANEXOS

ANEXO 1

Entrevista de Directivos de

1.- ¿Qué importancia tiene para Usted el Juego Aprendizaje en los niños de nivel Inicial?

2.- ¿Cree Usted que la implementación de proyectos educativos innovadores ayudaría en la institución a tener más prestigio?

3.- ¿Qué Factibilidad tendría la institución que dirige en la creación de un proyecto educativo dirigido hacia el juego?

ANEXO 2

Encuesta a las Educadoras de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

1.- ¿Cómo definiría usted a la juegoteca?	
a.- Son instituciones enfocadas al cuidado y atención infantil.	
b.- Espacio delimitado donde se desarrollan actividades libres lúdicas con material relacionado con la actividad principal en un salón que pone a disposición de los niños juguetes para ser tomados en préstamo.	

2.- Señale los lugares donde usted cree que puede encontrar una juegoteca.	
a.- Hospitales	
b.- Oficinas	
c.- Universidades	
d.- Escuelas	
e.- Bancos	
F.- Talleres mecánicos	

3.- Señale las funciones de una juegoteca, que usted considere sean las correctas.	
a.- Poner a disposición de la Comunidad Educativa, material bibliográfico y fonográfico facilitando el acceso a las fuentes de información.	
b.- Promover el juego en grupos, con compañeros de edades similares.	
c.- Proporcionar a los niños y niñas, aquellos juguetes que hayan escogido en función de sus gustos, aptitudes y posibilidades.	

4.- ¿Cuánto tiempo dedica para la investigación de juegos interactivos?	
a.- 1 a 4 horas	
b.- 5 a 7 horas	
c.- más de 7 horas	

5.- ¿Qué actividad realiza con sus niños cuando presentan exceso de energía?	
a.- Proporcionarles herramientas para juegos	
b.- Realizar una actividad lúdica fuera del salón	
c.- Cantarles temas infantiles	
d.- Escuchar música	
e.- Proyectar videos recreativos	

6.- ¿Por qué es importantes el juego para los niños?	
a.- Porque aprenden, interactúan y exploran	
b.- Para no molestar a los adultos	
c.- Porque adquiere otros conocimientos, no solo cognitivo y social	
d.- Porque sirve de relleno para las horas clase	
e.- Se conserva cultura e identidad de la Patria	

7.- ¿Con quienes prefieren jugar los niños en el jardín?	
a.- Solos	
b.- Con sus compañeros	
c.- Con la educadora	
d.- Con la educadora y compañeros	

8.- Indique los tipos de desarrollo más importantes que se caracterizan en un párvulo.	
a.- Desarrollo Físico	
b.- Desarrollo Potencial	
c.- Desarrollo Social	
d.- Desarrollo intelectual	

9.- ¿Qué es el desarrollo potencial?	
a.- Es lo que una persona tiene de por si incorporado	
b.-Es un proceso en el que intervienen factores como la información genética	

10.- ¿Usted utiliza material de reciclaje o de deshecho para crear juguetes con sus niños?	
Siempre	
rara vez	
Nunca	

11.- ¿En la institución que usted labora actualmente se le da importancia al juego?	
SI	
NO	

12.- ¿Cree Ud. que el juego sirve para detectar problemas?	
SI	
NO	

Encuesta a Padres de Familia de la Unidad Educativa Mixta Experimental José d. de Santistevan

1.- Señale los lugares dónde usted cree que puede encontrar una juegoteca.	
a.- Hospitales	
b.- Oficinas	
c.- Universidades	
d.- Escuelas	
e.- Bancos	
F.- Talleres mecánicos	

2.- ¿Cuánto tiempo dedica para elegir un juguete interactivo?	
a.- 1 a 4 horas	
b.- 5 a 7 horas	
c.- más de 7 horas	

3.- ¿Qué actividad realizaría con sus niños cuando presentan exceso de energía?	
a.- Proporcionarles herramientas para juegos	
b.- Realizar una actividad lúdica	
c.- Cantarles temas infantiles	
d.- Escuchar música	
e.- Proyectar videos recreativos	
4.- ¿Por qué son tan importantes los juguetes en su niño?	
a.- Porque aprenden, interactúan y exploran	
b.- Porque adquiere otros conocimientos, no solo cognitivo y social	
c.- Se conserva cultura e identidad de la Patria	

5.- ¿Con quién juega más su hijo en casa?	
a.-Hermanos	
b.-Primos	
c.-Mascota	
d.-Niñera	
e.-Con usted	
f.- Solo	

6.- ¿Qué tipos de juguetes son importantes para el desarrollo integral del niño?	
a.-juegos de mesa	
b.-juegos interactivos	
c.-juegos científicos	
d.-juegos con objetos	
e.-juegos didácticos	

7.- ¿Cree Usted que el juego sirve para detectar problemas?	
SI	
NO	

8.- ¿Usted utiliza material de reciclaje o de deshecho para crear juguetes con sus niños?	
SI	
NO	

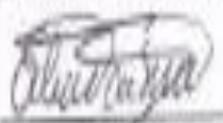
VALIDACION DE EXPERTOS

EVALUADO POR:	Apellidos y Nombres:	Molina Morán Eduardo
	Cédula de ciudadanía:	0908812555
	Fecha:	9/Ago 2011
	Profesión:	Psicólogo
	Cargo:	Investigador
	Dirección y Teléfono:	Durán, 2801228
	 Firma	

CRITERIOS DE LA EVALUACIÓN	a) Congruencia – Calidad – No tendenciosidad /
	b) No congruencia – No claridad – tendenciosidad
	c) Variación de opinión – Divergencia

EVALUADO POR:	Apellidos y Nombres:	PIQUETE JARAMILLO
	Cédula de ciudadanía:	09 06 327341
	Fecha:	2020 / 20 / 11
	Profesión:	MAESTRO EN EDUCACION SUPERIOR
	Cargo:	DOCENTE
	Dirección y Teléfono:	Cda Los Gueses H2 + V. 4030
	 Firma	

CRITERIOS DE LA EVALUACIÓN	a) Congruencia – Calidad – No tendenciosidad	✓
	b) No congruencia – No claridad – tendenciosidad	
	c) Variación de opinión – Divergencia	

EVALUADO POR.	Apellidos y Nombres:	<i>Elena Flores Quiroga</i>
	Cédula de ciudadanía:	<i>0904164506</i>
	Fecha:	<i>25-08-11</i>
	Profesión:	<i>Docente</i>
	Cargo:	<i>Jefa de Estudios de Posgrado</i>
	Dirección y Teléfono:	<i>Guayaquil 11279 214-826668</i>
	 Firma	

CRITERIOS DE LA EVALUACIÓN	a) Congruencia – Calidad – No tendenciosidad ✓
	b) No congruencia – No claridad – tendenciosidad
	c) Variación de opinión – Divergencia

