



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
Y DE LA COMUNICACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCADORES DE PARVULOS
PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
MENCIÓN EDUCADORAS DE PARVULOS
TÍTULO DEL PROYECTO

Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas
de la Escuela “17 de Septiembre”

Del Cantón de Milagro de la Provincia del Guayas.

AUTORES:

BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA ALEJANDRA
TOBAR LÓPEZ ANA MARICELA
MILAGRO, 2011

ECUADOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de TUTOR de proyecto de investigación, nombrado por el consejo Directivo de la Unidad de Ciencias de la Educación y de la Comunicación de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que procedí al análisis del proyecto con el título de “Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre” del Cantón de Milagro de la Provincia del Guayas. Presentado como requerimiento previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el título de: LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA.

El mismo que considero debe aceptarse por cumplir con los requisitos legales y por la importancia del tema.

Presentado por las egresadas:

Mayra Bermúdez Acosta

Ana Tobar López

TUTOR:

Dra. Ana Bélgica Espinoza de Ochoa

Milagro, Noviembre del 2011

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Por medio de la presente declaro ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Ciencias de la Educación y de la Comunicación de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona al no ser el referenciado debidamente en el texto; parte de él o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro diploma de una institución nacional o extranjera.

Milagro, Noviembre del 2011

Mayra Bermúdez Acosta

Ana Tobar López



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

**UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA
COMUNICACIÓN**

LICENCIATURA EN EDUCADORES DE PÁRVULOS

EL TRIBUNAL EXAMINADOR previo a la obtención del título de LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA, otorga al presente PROYECTO DE INVESTIGACIÓN las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA.....	[]
DEFENSA ORAL.....	[]
TOTAL.....	[]
EQUIVALENTE.....	[]

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR DELEGADO

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

Rómulo Minchala Murillo

Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedo a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención de mi Título de Tercer Nivel, cuyo tema fue “Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre del Cantón de Milagro de la Provincia del Guayas” y que corresponde a la Unidad Académica de Ciencias de la Educación y de la Comunicación.

Milagro, Noviembre del 2011

Mayra Bermúdez Acosta

CI: 092647711-8

Ana Tobar López

CI: 091822465-0

DEDICATORIA

Dedico especialmente este proyecto a mis Padres Sr. Clemente Tobar Valle y Sra. Luisa López Crespo.

A estos seres tan bellos que me dieron la educación principal para desarrollarme con muchos valores, me ayudaron a crecer sin esperar recompensa alguna a mis hermanos: Oscar, Víctor, Rafael, Wilson Lucia, María, Maribel a mi esposo Michael Jijón quien me ha apoyado en esta trayectoria, a todos por haberme dado fuerza en todo momento para seguir adelante.

Ana Tobar López

AUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios todopoderoso que con su amor y misericordia me ha dado la salud y fuerza necesaria para seguir adelante.

A todos y cada uno de los maestros/ as que con una u otra forma supieron llegar con sus conocimientos y así poder culminar esta etapa a la Dra. Ana Bélgica Espinoza Castro de Ochoa Msc tutora de este proyecto quien es una verdadera amiga y guía en la realización de mi tesis.

A mis compañeras que estuvieron siempre atentas por recibir nuevos aprendizajes para así poder compartir enseñanzas sin esperar nada a cambio

Ana Tobar López

AUTORA

DEDICATORIA

Dedico especialmente este proyecto a mis adorados padres Sr. Franklin Bermúdez y Sra. Betty Acosta de Bermúdez quienes con su amor me apoyaron e incentivaron a culminar exitosamente esta etapa de mi vida.

A mi hermano Franklin Bermúdez Acosta quien me ha apoyado en esta trayectoria y haberme dado fuerza en todo momento para seguir adelante.

Mayra Bermúdez Acosta

AUTORA

AGRADECIMIENTO

A mi Dios que con su amor y misericordia guía cada uno de mis pasos a mis maestros por guiarme durante el proceso de aprendizaje a lo largo de estos años.

A la directora del proyecto Dra. Ana Bélgica Espinoza Castro de Ochoa porque más que una guía es una amiga incondicional.

A mis amigas que estuvieron siempre conmigo las llevare siempre presente.

A la Universidad Estatal de Milagro por brindarme sus conocimientos primordiales que me servirán de mucho en mi vida futura.

Mayra Bermúdez Acosta

AUTORA

INDICE

PORTADA.....	I
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	II
DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN	III
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR	V
DEDICATORIA	VI
ANA TOBAR LÓPEZ.....	VI
AGRADECIMIENTO.....	VII
ANA TOBAR LÓPEZ.....	VII
DEDICATORIA	VIII
MAYRA BERMÚDEZ ACOSTA.....	VIII
AGRADECIMIENTOS	IX
MAYRA BERMÚDEZ ACOSTA.....	IX
RESUMEN	XVI
ABSTRACT.....	XVII
INTRODUCCION	1
CAPITULO I.....	4
EL PROBLEMA	4
<i>PROBLEMATIZACION</i>	4
OBJETIVOS	7
<i>OBJETIVOS GENERAL</i>	7
<i>OBJETIVO ESPECIFICOS</i>	7
JUSTIFICACIÓN.....	7
CAPÍTULO II.....	9
MARCO TEÓRICO	9
<i>MARCO REFERENCIAL</i>	9
<i>Antecedentes Históricos</i>	9
<i>Friedrich Frobel</i>	9
<i>Antecedentes referenciales</i>	14
FUNDAMENTACIÓN.....	15

<i>Fundamentación filosófica</i>	15
<i>Fundamentación pedagógica</i>	22
<i>María Montessori</i>	22
<i>Stanley Hall</i>	26
<i>Wittgenstein</i>	26
<i>Piaget</i>	29
<i>Estadio sensorio-motor</i>	30
<i>Reacciones circulares primarias</i>	30
<i>Reacciones circulares secundarias</i>	30
<i>Reacciones circulares terciarias</i>	30
<i>Estadio preoperatorio</i>	31
<i>Estadio de las operaciones concretas</i>	31
<i>Estadio de las operaciones formales</i>	32
<i>PREGUNTAS QUE REALIZO PIAJET AL DOCENTE</i>	32
<i>Fundamentación sociológica</i>	32
<i>Teorías del desarrollo de la personalidad</i>	33
<i>ZDP</i>	34
<i>APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO</i>	34
<i>RESUMEN</i>	34
<i>¿Cómo se producen los aprendizajes significativos?</i>	35
<i>Fundamentación Psicológica</i>	37
<i>Fundamentación científica</i>	41
<i>MARCO LEGAL</i>	45
<i>MARCO CONCEPTUAL</i>	47
<i>Ludoteca</i>	47
.....	47
<i>Ludotecarios</i>	48
<i>Área recreativa</i>	49
<i>Juego</i>	49
<i>Comportamiento</i>	50
<i>Recreativos</i>	51
<i>Beneficios de las ludotecas</i>	52
<i>Características de las ludotecas.</i>	53
<i>Objetivos de las ludotecas</i>	53
<i>Tipos de ludotecas</i>	53
<i>Impacto de las ludotecas</i>	54
<i>HIPÓTESIS Y VARIABLES</i>	55
<i>Hipótesis General</i>	55

<i>Hipótesis Particulares</i>	55
DECLARACION DE LAS VARIABLES	56
<i>Variables</i>	56
<i>Operacionalización de las Variables</i>	57
CAPÍTULO III	58
MARCO METODOLÓGICO	58
TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	58
<i>Perspectivas</i>	60
<i>Metodología Cuantitativa</i>	61
LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA	62
<i>Características de la población</i>	63
<i>Delimitación de la población</i>	63
<i>Proceso de selección</i>	64
LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS	64
<i>Métodos teóricos</i>	64
<i>Métodos empíricos</i>	65
<i>Técnicas e instrumentos</i>	65
PROPUESTA DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN	66
CAPITULO IV	68
MARCO ADMINISTRATIVO	68
CRONOGRAMA DE GRANTT.....	69
<i>Cronograma de actividades</i>	69
PRESUPUESTO	70
RECURSO FINANCIERO.....	70
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	71
ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL	71
<i>Análisis resultados encuestas a las docentes</i>	71
<i>Resultados generales encuestas a las docentes</i>	77
<i>Análisis resultados encuestas a los padres o representantes</i>	77
<i>Análisis de resultados de la ficha de observación</i>	83
ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS.....	84
RESULTADOS.....	84
VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS	85
<i>Determinación de los Recursos</i>	86
<i>Recurso Humanos</i>	86
<i>Recurso Técnico</i>	86

CAPÍTULO V	88
PROPUESTA	88
TITULO	88
JUSTIFICACIÓN.....	88
FUNDAMENTACIÓN.....	89
OBJETIVOS	90
<i>OBJETIVO GENERAL</i>	<i>90</i>
<i>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</i>	<i>90</i>
UBICACIÓN	91
FACTIBILIDAD.....	91
<i>Personal.....</i>	<i>91</i>
<i>Económico</i>	<i>91</i>
PLAN DE EJECUCIÓN	91
ACTIVIDADES	92
IMPACTO	92
EVALUACIÓN.....	92
PRESUPUESTO	93
CRONOGRAMA DE TRABAJO.	94
CONCLUSIONES.....	95
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99
FUENTES ELECTRÓNICAS	100
ANEXO A.....	102
ANEXO B	107
ANEXO C	108
ANTES.....	108

ÍNDICE DE CUADROS

Análisis resultados encuestas a las docentes

Cuadro. 1 Información sobre áreas de la Ludoteca.....	71
Cuadro. 2 Información sobre horario de receso	72
Cuadro. 3 Las niñas comparten en forma armónica los juegos durante el receso ...	73
Cuadro. 4 Importancia de zona de juegos.....	74
Cuadro. 5 Actividades recreativas.....	75
Cuadro. 6 Disciplina de los estudiantes	76
Cuadro. 7 Información sobre áreas recreativas.....	77
Cuadro. 8 Familias integradas.....	78
Cuadro. 9 Tipos de desintegración familiar	79
Cuadro. 10 Tiempo a sus hijos.....	80
Cuadro. 11 Práctica de valores	81
Cuadro. 12 Rendimiento escolar	82
Cuadro. 13 Tabla de Presupuesto.....	93
Cuadro. 14 Cronograma de actividades.....	94

ÍNDICE DE GRÁFICO

Gráfico. 1 Información sobre áreas de la Ludoteca.....	71
Gráfico. 2 Información sobre horario de receso	72
Gráfico. 3 Las niñas comparten en forma armónica los juegos durante el receso ...	73
Gráfico. 4 Importancia de zona de juegos.....	74
Gráfico. 5 Actividades recreativas.....	75
Gráfico. 6 Disciplina de los estudiantes.....	76
Gráfico. 7 Información sobre áreas recreativas.....	77
Gráfico. 8 Familias integradas.....	78
Gráfico. 9 Tipos de desintegración familiar	79
Gráfico. 10 Tiempo a sus hijos	80
Gráfico. 11 Práctica de valores	81
Gráfico. 12 Rendimiento escolar	82
Gráfico. 13 Análisis de resultados de la ficha de observación	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura. 1 Área asignada para la recreación de las niñas del plantel	Error! Bookmark not defined.
Figura. 2 Juegos listos para el uso de las niñas	Error! Bookmark not defined.
Figura. 3 Área asignada para la creación del juego	108
Figura. 4 Lugar ya limpio y reparado	Error! Bookmark not defined.
Figura. 5 Juegos de niñas en mal estado	109
Figura. 6 Juegos listos para el uso de las niñas	109
Figura. 7 Llantas en las estado	Error! Bookmark not defined.
Figura. 8 Llantas instaladas para el uso de las niñas	110
Figura. 9 Vista principal de juegos en mal estado	108
Figura. 10 Juegos reparados y pintados en su totalidad	111
Figura. 11 Egresadas trabajando en la limpieza del area	112



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA
COMUNICACIÓN
LICENCIATURA EDUCACIÓN PARVULARIA

RESUMEN

El presente trabajo recopila las estrategias concluidas para desarrollar en los niños de 4 a 5 años los hábitos de higiene personal.

La higiene tiene dos funciones principales: mejorar la salud y bienestar social e individual, y prevenir la enfermedad. Tanto la higiene personal como la del entorno son fundamentales, además de estar íntimamente relacionadas. Los hábitos que se desarrollen contemplarán estas perspectivas, pues el planteamiento pedagógico de la escuela debe responder a una función educativa y no a una simple transmisión de conocimientos. La atención a la higiene no es sólo una cuestión de bienestar físico, sino también y en buena medida de satisfacción emocional y afectiva.

Es en este contexto que se propone la implementación de una zona de aseo exclusiva para los niños, para que de esta manera ellos desarrollen procesos en sus actividades diarias. Las conclusiones de un trabajo enfocado en la búsqueda de un cambio de cultura de higiene en los niños y maestras, además del sentido de responsabilidad de cuidar su cuerpo de los niños de 4 a 5 años.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA
COMUNICACIÓN

LICENCIATURA EDUCACIÓN PARVULARIA

ABSTRACT

This work collects the completed strategies to develop in children 4 to 5 years of personal hygiene habits.

Hygiene has two main functions: to improve the health and welfare and individual, and prevent disease. Both personal hygiene and the environment are essential, as well as being closely related. Habits are developed contemplate these perspectives, as the pedagogical approach of the school must respond to an educational function and not a simple transmission of knowledge. Attention to hygiene is not just a matter of physical, but also and very much emotional satisfaction and affective.

In this context, the proposed implementation of a toilet area exclusively for children, so this way they develop processes in their daily activities. This document provides the findings of work focused on finding a change of culture of hygiene in children and teachers, as well as the sense of responsibility to care for their children's bodies from 4 to 5 years. **Keywords:** Toilet area, hygiene, children 4 to 5 years.

INTRODUCCION

Uno de los problemas que preocupan en las escuelas fiscales, es la falta de ludotecas en el área de primer año de educación básica, debido a recursos económicos que no poseen las instituciones por la poca comunicación que existen entre las comunidades educativas, esto ha creado en los niños nuevas formas inadecuadas de juegos lo que causa bajo rendimiento y poco interés de aprender, no despierta curiosidad en las alumnas.

Todo niño desde que nace tiene una gran necesidad de afecto que el adulto satisface, mediante cariño, hablándole suave y dulcemente, dándole seguridad y apoyo, el trato afectivo le proporciona la confianza necesaria para desarrollar una personalidad sana. La falta de éste provoca alteraciones de conducta tanto del aspecto emocional como del intelectual, estos sentimientos y emociones intelectuales orientan al niño en la actividad cognitiva, la mediatizan y regulan el curso del pensamiento en sus funciones.

Las ludotecas, por su influencia en la comunidad, constituyen el lugar ideal para el desarrollo de actividades físicas, recreativas y culturales, en función del mejor aprovechamiento del tiempo libre de los niños y adolescentes; es también el marco propicio para a través del juego y su disfrute alcanzar un desarrollo volitivo e integral de este grupo social. En la actualidad deben erigirse como centros de referencia para estas actividades.

“Las Ludotecas son espacios de expresión lúdica, creativa, transformados por la imaginación, fantasía y creatividad de los niños, jóvenes, adultos y abuelos donde todos se divierten con espontaneidad, libertad y alegría” **Raimundo Dinello** Hablo que la etimología, de la palabra 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 ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes. Realmente no puede ni debe ser un simple depósito de juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas animadores, re creacionistas, artesanos, educadores, ludoteca ríos que deberán ser preparados para estas funciones.

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades.

Atendiendo la intencionalidad de esta labor educativa, se hace necesaria la dirección adecuada y superación del personal para este tipo de institución, que permita cumplir con eficiencia su encargo social, a la vez que contribuirá en la formación de valores duraderos de nuestros niños y adolescentes, que a la postre serán los continuadores de nuestra obra en la sociedad que construimos hoy para todos.

Servirá para mejorar en las niñas la socialización y a la vez incrementar, fortalecer valores como respeto, unidad y solidaridad, ya que serán de vital importancia para la formación integral.

A través del juego las niñas aprenden y se preparan para la vida social.

Mediante los juegos que restauremos las niñas adquieran destrezas, habilidades, equilibrio, desenvolvimiento y un mejor comportamiento en la sociedad.

La maestra deberá ser constante y discreta para que las alumnas se desenvuelvan y se comuniquen entre si y tengan un mejor desenvolvimiento con los demás personas. En este sentido la recreación puede constituir una alternativa, ya que, produce beneficios con y a través del movimiento, siendo el eje principal para el encuentro armonioso del cuerpo con lo lúdico y lo placentero. De aquí se desprende la importancia del juego como herramienta en la formación de valores en el niño, además presenta oportunidades para implementar acciones destinadas a reforzar, canalizar y orientar a los educandos.

Por ello, la presente investigación surgió a raíz del interés y preocupación mostrada por la comunidad educativa de la escuela, donde el inadecuado comportamiento infantil genera conflictos escolares sobre todo en el horario de recreo. La finalidad de este estudio de Instalar una ludoteca para mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización en las niñas de la escuela fiscal "17 de septiembre" esto ayudara a promover el juego como estrategia pedagógica; y con esto lograr disminuir o evitar la agresividad escolar y mejorar la calidad de vida de estos niñas inculcando valores.

Para cumplir con los objetivos planteados en la presente investigación y basado en la tipología cualitativa específicamente investigación-acción, el trabajo se organizó en capítulos. Donde en el Capítulo I, se describe la problematización y los objetivos del proyecto, en el Capítulo II de marco teórico de la investigación, en el Capítulo III

la Metodología de la Investigación y su hipótesis, en el Capítulo IV, la población y muestra, así como los resultados de la investigación y la verificación de la hipótesis, y en Capítulo V la propuesta para resolver el problema encontrado. Debemos señalar que nuestra propuesta fue implementada, obteniendo resultados satisfactorios, y entregando con ello una forma de evaluar la mejora en el comportamiento en las niñas luego de aplicar lo propuesto.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

PROBLEMATIZACION

Al visitar la escuela “17 de Septiembre” del Cantón Milagro nos pudimos dar cuenta de la falta que hace la instauración de una ludoteca ya que los estudiantes tienen una carencia del juego psicomotriz; y los juegos recreativos están en mal estado. También que las estudiantes tienen juegos bruscos, la comunidad es poca colaboradora y los docentes no han recibido el apoyo de las autoridades para instaurar una ludoteca lo que trae consecuencia para su desarrollo psicomotriz. Las autoridades del plantel han realizado gestiones para restaurar la misma y no la han conseguido.

Asimismo, el tema de investigación está dirigido a el desarrollo Psicomotor de las niñas, según el estudio es "La intervención progresiva de la maduración del sistema nervioso y la influencia creciente de la estimulación del medio y por ende de la experiencia y el aprendizaje, que permitirá a lo largo de la evolución, y sucesivas formas de actuar con el cuerpo".

Las ludotecas son espacios en donde encontramos implementos para realizar diferentes juegos, en donde el niño y la niña adquieren y aprenden a socializarse.

Por lo tanto, es necesario utilizar dichas áreas, ya que por medio del juego las niñas logran sociabilizarse y desempeñarse excelentemente en un medio muy cambiante como es nuestra sociedad. De continuar este problema de escasa socialización a futuro tendremos seres humanos egoístas, desconfiados y sin deseos de compartir nada.

Esta problemática se está convirtiendo en un hecho central, tanto en el ambiente escolar como en aquel que se encuentra fuera de las aulas o del entorno escolar. En este centro educativo no existe un área especial para que las niñas de primer año de educación básica realicen actividades en los momentos de recreación.

Por otra parte, la docente considera el recreo como un momento para dejar fluir todos aquellos comportamientos que interfieran con la actividad escolar del aula. Entonces, se debe tener claro que no solo el salón de clases es considerado territorio educativo, por lo que es importante que la educación escolar no debe limitarse a lo que en él se realiza, sino que debe extenderse a todas las actividades que en las niñas realiza en su jornada diaria, incluyendo el receso.

Consideramos que el juego infantil bien adoptado y orientado, pero en una zona adecuada, puede permitir un mayor grado de socialización en las niñas, no solo en la escuela sino también el hogar. Esa es la principal meta del presente trabajo de investigación que presentamos.

En caso de continuar con este problema a futuros tendremos seres humanos egoístas, desconfiados y con una vida monótona y sin deseo de compartir nada con los demás.

Es por esto que estamos motivadas a realizar Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre"

Pronóstico.

De mantenerse esta situación encontraremos niñas conflictivas, intolerables, dificultad para socializarse con las demás, en la cual existirá problemas de aprendizajes, porque no liberan su energía en hora de receso y la mantienen aún en el aula de clases.

Esto consideramos que incidiría incluso en un bajo rendimiento escolar, de no aplicarse una estrategia para superar el problema.

Control del Pronóstico.

Para mejorar esta situación nos enfocamos en la falta de instauración de una ludoteca para el desarrollo psicomotriz y social.

Con un área esparcimiento donde realicen actividades lúdicas, para que el maestro pueda organizar el receso con otras alternaciones en juegos y lograr supera los conflictos con sus compañeras.

Por todo lo planteado, consideramos que la docente debería comenzar por trabajar la manera de canalizar esa energía que le sobra a las niñas y que hace, que los mismos se mantengan saltando, brincando y terminen agredándose unos a otros, pero esto debe hacerse desde las etapas más tempranas del aprendizaje, justamente en la primera etapa, ya que allí las niñas son más impresionables y moldeables.

DELIMITACION DEL PROBLEMA

La investigación se la realiza con las niñas de la Escuela Fiscal “17 de septiembre”, ubicada en la calle Guayaquil y Seminario de nuestra Ciudad de Milagro, de la Provincia del Guayas enfocando la falta de instauración de una ludoteca el desarrollo psicomotriz y socialización en la cual este proyecto se beneficiará 300 niñas.

ASPECTO: Inteligencia Inestatica Física Corporal.

ÁREA: Desarrollo de la Psicomotricidad.

ESPACIO: En la Escuela Fiscal de Niñas “17 de Septiembre” del cantón Milagro, Provincia del Guayas, país Ecuador.

TIEMPO: EL tiempo de desarrollo del proyecto es el año lectivo 2011-2012

PROBLEMA

¿Cómo afecta la carencia de una ludoteca en el desarrollo psicomotriz y socialización en la hora de receso de las niñas de la escuela 17 de septiembre?

TEMA DEL PROBLEMA

¿Cómo afecta, la falta de Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre del Cantón de Milagro.

SISTEMATIZACION DEL PROBLEMAS

¿Piensa usted que los juegos recreativos sirven para el desarrollo motriz

¿En qué afecta la práctica de valores en el comportamiento de las niñas?

¿Por qué se da la desmotivación de la docente al controlar el receso?

DETERMINACION DEL PROBLEMA

Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre del Cantón de Milagro

OBJETIVOS.

OBJETIVOS GENERAL.

Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro.

OBJETIVO ESPECIFICOS.

- Adecuar un área recreativa exclusiva para las niñas de la escuela 17 de Septiembre.
- Investigar qué tipos de juegos son los más adecuados para ejercitar en un área escolar.
- Enseñar mediante los juego podemos mejorar el desarrollo motriz.

JUSTIFICACIÓN.

Al realizar la visita a esta institución Educativa de Niñas "Escuela Fiscal "17 de Septiembre" detectamos que no cuentan con juegos recreativos en buen estado para las niñas de este plantel Educativo, incidiendo negativamente en el buen comportamiento de ellas en hora de receso, al no contar con un espacio físico de esparcimiento apropiado para que puedan liberar su energía disminuye la oportunidad de valorar lo que tienen en su entorno.

El juego es el medio que conduce la curiosidad, los incentiva a investigar o imaginar, iniciar sus habilidades sociales y a desarrollar su psicomotricidad, además la influencia que ejerce en el desarrollo de las destrezas y saber firmar la personalidad de las niñas, les permite crear su propio mundo, valorar el espacio juego, y por más pequeñas que sean los niños siempre deben realizar estos hábitos de respeto y desenvolverse con los demás.

Por excelencia el juego es muy importante para inducción al aprendizaje, para motivar a los niños a trabajar de manera integral con su participación, concentrarse dentro del aula y para disminuir el mal comportamiento por la falta de los juegos, en definitiva mejorar el comportamiento para favorecer el desarrollo de la socialización entre ellos.

El proyecto presenta interesantes métodos y actividades para motivar a las niñas a trabajar en grupo, para que de esta manera ellas participen y se integren a una sociedad.

La ejecución nos ayudará a crear una ludoteca para las niñas y sirva para vincularlas al grupo y estimularlas para el desarrollo integral.

Además porque vamos a poner en práctica todos los conocimientos adquiridos en la instauración de la ludoteca, porque contamos con los recursos necesarios, el apoyo de las autoridades con el personal autorizado para realizarlo con la comunidad que está conformado por padres y madres de familias

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

En atención a lo expuesto se planteó como objetivo “Proponer un área recreativa donde se puedan implementar estrategias, donde el juego sea el elemento fundamental.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

MARCO REFERENCIAL

Antecedentes Históricos

Friedrich Frobel

Fue un influyente educador del siglo XIX, debido a la forma en que introdujo los principios de la psicología y la filosofía en la ciencia de la educación. Fue alumno de Pestalozzi entre 1801 y 1810. De su contacto con gran pedagogo extranjero muchas enseñanzas, a las que agregó su particular visión religiosa y cuatro conceptos fundamentales: la libre expresión del alumno, el estímulo de su creatividad, de su participación social y de su motricidad. Sobre estas bases comenzó a trabajar, enfocado principalmente en las etapas pre - escolar, y consecuentes con su formación en ciencias naturales concibió este espacio como un "jardín" donde el niño y niña debían ser "cultivados" en condiciones seguras y controladas.

Según **Frobel** el jardín de infancia es la forma de educación preescolar en la que el niño y la niña aprenden a través de juegos creativos, interacciones sociales y expresión natural. El jardín de infancia estaba basado en las ideas de la importancia del juego en la formación de ideas de niño y niña. En un ambiente en el que Frobel intentaba educar a los niños y niñas tan libremente como las flores de un jardín de ahí el nombre Kindergarten, que significa en alemán el jardín de los niños, utilizaba juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historias dirigidas a las necesidades de los pequeños.

María Montessori en lo que respecta a considerar el juego como una manera de enseñar a los niños pequeños una mayor gama de habilidades. Desde entonces, los educadores han dedicado especial atención al juego y a los juguetes. Mucho psicólogo considera que los juguetes y el juego son elementos esenciales en la adaptación del desarrollo social de los niños y niñas. Así fue como Frobel se

convirtió en el padre del kindergarten cuando en 1837 fundó su primera casa de estudio en Blakenburg Alemania.

Para sostener la educación en un ambiente lúdico, puso especial cuidado en la capacitación de maestro de buen carácter, amistoso y accesibles para el niño y la niña, enfatizando su capacidad para transmitir el simbolismo profundo de la educación en cada una de sus educaciones. Posteriormente fue en Estados Unidos, en 1934, donde se abrió la primera ludoteca.

En la actualidad están recomendados 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 ludotecas; estas se organizan alrededor de asociaciones nacionales o federaciones. En Londres, en 1978, se celebró el primer Congreso Mundial de Ludotecas. El segundo se realizó en Estocolmo y el tercero en Brúcela, en Mayo de 2001.

Cabe destacar, en la mayoría de los casos, la ludoteca está vinculada a los municipios o delegaciones provinciales de los ministerios de cultura, o estructuras ya existentes, como los casos del niño y las bibliotecas infantiles así como las escuelas y los jardines de infancia, aunque algunas funcionan de forma independiente de estructuras públicas y / o asociaciones, constituidas como una identidad por sí mismas.

Hoy día los especialistas y responsables de ellas estiman que el juguete no es un objeto para la simple diversión, sino que lo reconoce como un útil instrumento de adecuación, que puede rivalizar con el disco y libro en la tarea educativa y en el uso constructivo del tiempo libre. De esta manera, han surgido a nivel mundial diferentes tipos de ludotecas: ludotecas fijas, ludotecas itinerantes circulantes, ludotecas escolares, entre otras.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños.

Pero el panorama del juego no puede quedar solo en los aspectos pedagógicos y psicológicos, ya que a lo largo de la historia es inmenso el abanico de manifestaciones que en forma de juegos, deportes, competencias y entretenimientos.

Muchas teorías clásicas del juego a principios de siglo, trataron en su mayoría el significado del mismo, considerándolo un factor determinante en el desarrollo del niñas /os.

El juego en la época clásica: tanto en Grecia como en Roma el juego infantil era una actividad que estaba presente en la vida cotidiana de los pequeños. El juego del mundo medieval: los juegos representan figuras animales o humanas. En la Edad Media la clase social más elevada elaboraba juguetes para sus niñas

El juego en la etapa moderna:

En el siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento que facilita el aprendizaje.

En el siglo XVIII el juego como instrumentos pedagógico se impone con fuerza entre los pensadores. La búsqueda del sistema educativo útil y agradable se convirtió en una obsesión para los responsables de la educación, que mayoritariamente era impartida por la iglesia.

El juego a partir del siglo XIX: con la revolución industrial en marcha, los niños y niñas tiene poco tiempo para jugar. Sin embargo, surgen un gran número de juguetes que ampliará las propuestas de juego. El área recreativa para la integración infantil se la podría conceptualizar como un principio directo " una idea reguladora de la racionalidad práctica de la acción social, en el sentido que nos orienta, ayuda, mentaliza a aceptar que la sociedad está formada por seres diferentes, y algunos más diferentes", es decir una idea que nos orienta a ver las cosas y a sus acciones, y a establecer relaciones con ellas en una dirección humanista.

Beeny, 1975 Desde una visión prospectiva, la integración podría llegar a ser el movimiento educativo de mayor alcance y más fecundo de todo este siglo, por este motivo las áreas recreativas Área del "ocio y del tiempo libre", supone el disfrute de los descansos y diversiones adecuadas. La integración en esta área significa participar, compartir y disfrutar de los medios recreativos libres, semiprogramados o programados de acuerdo con las posibilidades de autonomía de cada persona.

Las teorías del aprendizaje, sobre el inadecuado comportamiento las establecemos a continuación.

Numerosas teorías psicológicas plantean que la agresión, es un patrón de respuestas adquiridas en función de determinados estímulos ambientales familiares, escolares según una variedad de procedimientos; algunos de ellos son:

- a) **Ellis** 1986 La agresión adquirida por condicionamiento clásico por el uso de los premios y castigos como moldeadores de la conducta.
- b) **Bandura** 1986 La agresión adquirida por aprendizaje social a través de la observación.
- c) **Skinner** 1952, La teoría de Aprendizaje evidencia que la agresión es adquirida por condicionamiento operante.
- d) **Maslow** 1964 da a la agresión un origen cultural y dice que surge como "una reacción ante la frustración de las necesidades biológicas o ante la incapacidad de satisfacerlas".
- e) **Mussen** y otros 1990, sostienen que la agresión es el resultado de prácticas de socialización en el seno familiar y que los niños que emiten conductas agresivas, provienen de hogares donde la agresión es exhibida libremente, existe una disciplina inconsistente o un uso errático del castigo.

La mayoría de los padres han aprendido a desempeñar su rol a través de la observación de su propia crianza, es por ello una generalidad que se repitan los mismos patrones de crianzas que sus padres usaron con ellos, y que en el sistema cultural venezolano se ha basado en el sexismo, el machismo y el autoritarismo. Términos éstos que generan una gran cantidad de errores de concepto y que la misma evolución social venezolana se ha encargado de modificar en el tiempo, pero que sin embargo siguen causando estragos en la propia estructura social venezolana.

Como parte del proceso de socialización, los padres necesitan estar conscientes de la influencia que ellos ejercen en sus hijos a través de su ejemplo, lo cual según el aprendizaje social nos dice que los niños aprenden formas de comportarse en base al comportamiento de sus padres.

En la edad infantil las situaciones que provocan cólera son los conflictos, de posesión y espacio, con los iguales. En escolares la cólera es generada en mayor medida por problemas de dominancia y rechazo social y disminuye la agresión física, para aumentar la incidencia de la agresión verbal amenazas, insultos, burlas. Pero, por otra parte, la interacción entre iguales exige la inhibición o retraso de la acción y la regulación del afecto positivo y negativo. **Harris 1989** sugiere que los iguales son aún más eficaces en el desarrollo de la regulación emocional que los

adultos. La cultura de los pares requiere para ser aceptado un control de los niveles emocionales, y las niñas se encargan de la edad de educación inicial y escolar la cólera es generada más frecuentemente en la hacerlo saber, rechazando al que no lo hace. Si en interacción con los iguales, también en estas edades se constatan situaciones específicas generadoras de miedo. La gran mayoría de los alumnos dice tener miedo a los monstruos, a los ladrones, a los animales salvajes.

Gottman 1997, si se consiguiera evitar a los niños todo conocimiento de los peligros que existen en el mundo, los escolares inventarían sus propios monstruos. En su opinión, a la vez que los niños se asustan de los monstruos y brujas, imaginan poder vencerlos. Estas experiencias les ayudan a sentirse menos vulnerables. El miedo a la oscuridad y a las pesadillas, que no distinguen bien de la realidad, es frecuente también entre los preescolares, para declinar en años posteriores. A partir de los seis años, los niños comienzan a experimentar temores más realistas, como el miedo a la enfermedad, a los desastres naturales, etc.

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 Juego tecas organizadas en los parques infantiles y en los Centros de Bienestar Familiar en Bucaramanga, donde se crea “As juegas”, encontramos varios proyectos de ludotecas particulares en Bogotá, Girardot, Tunja y Deitana; en Ecuador, en los Centros de Educación Infantil, en 1993 inauguran la Guambra teca* más de 15 salas; en Uruguay y Argentina ludotecas y juego tecas 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, juego tecas, guambra tecas, brinquedotecas, Lekotek, Toy Library, Toy Loan, ludothèque, joujothèque 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.

Gottman 1997, Si en la edad preescolar y escolar la cólera es generada más frecuentemente en la interacción con los iguales, también en estas edades se constatan situaciones específicas generadoras de miedo. La gran mayoría de los preescolares dice tener miedo a los monstruos, a los ladrones, a los animales salvajes, etc. si se consiguiera evitar a los niños todo conocimiento de los peligros que existen en el mundo, los preescolares inventarían sus propios monstruos. En su opinión, a la vez que los niños se asustan de los monstruos y brujas, imaginan poder vencerlos. Estas experiencias les ayudan a sentirse menos vulnerables. El miedo a la oscuridad y a las pesadillas, que no distinguen bien de la realidad, es frecuente también entre los preescolares, para declinar en años posteriores. A partir de los seis años, los niños comienzan a experimentar temores más realistas, como el miedo a la enfermedad, a los desastres naturales, etc.

Antecedentes referenciales

Con previa revisión de materiales bibliográficos en la UNEMI, se da a conocer trabajos anteriores relacionados con nuestro tema, donde se exponen lo siguiente:

Tema: Implementación y aplicación de un área recreativa para el desarrollo de la socialización en niño y niñas de 5 a 6 años en el primer año de educación básica en la escuela “Dra. Luisa Martín Gonzales”, Guamán Guerrero Deysi, Valdivieso E. Daniela 2008.

Tema: Implementar una área recreativa para el mejorar el comportamiento inadecuado en los niños y niñas de primer año de educación básica de la escuela “José Dager Mendoza” Reina Conforme Espinoza, Heliana Neira Montes (2011)

Estas tesis afirman que el juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y sobre todo, le brinda la oportunidad de conocerse así mismo, a los demás y al mundo que los rodea.

Los juegos recreativos, sí tienen influencia en la socialización de los alumnos, con estos resultados obtenidos indica que los docentes reconocen que los juegos recreativos, son una herramienta para lograr que los alumnos desarrollen actividades favorables.

Fundamentación

Fundamentación filosófica

Friedrich Von Schiller 1795 es el primer autor destacable del siglo XIX. Escribió la teoría de las necesidades o de la potencia superflua.

Esta teoría explica que el juego permite disminuir la energía que no consume el cuerpo al cubrir las necesidades biológicas básicas. Para Schiller el juego humano es un fenómeno ligado en su origen a la aparición de las actividades estéticas, por lo que va más allá de la superfluidad del juego físico.

Además, el juego es un auténtico recreo, al que los niños se entregan para descansar tanto su cuerpo y su espíritu.

Chiarotto 1991, refiriéndose a la formación de los ludotecarios, dice “es verdad que aprendemos en la práctica, pero no podemos hacer esto bien sin una formación general sólida.

- Borja 1992, en su ponencia “La figura del ludotecario, preparación y funciones” destaca: La necesidad de profesionales del juego que trabajen en el ámbito del tiempo libre con dimensión Cultural y Educativa es y será cada vez mayor en nuestra sociedad. Ello implica y obliga a que asumamos también de una forma amplia tanto nuestra preparación y especialización como nuestras funciones.

- **Dinello** 1993, en cuanto a la formación de recursos humanos para las ludotecas defiende, como mínimo un ciclo de 120 horas de estudio, el cuál deberá incluir realización de actividades prácticas.

- **Cunha** 1994, afirma que quien va a trabajar en la ludoteca, debe ser alguien que quiera jugar, que le gusten los niños y que tenga amor para dar. “Aunque existe el lado técnico a ser considerado, en primer lugar tenemos que pensar en el lado humano de las personas que van a constituir ese equipo, pues si no contamos con personas alegres, afectivas y con voluntad de trabajar, no se realizará la ludoteca”.

Es importante destacar que ésta es una profesión a la cual no se llega simplemente a través de un diploma y sí por convicción, pues necesita de un sólido optimismo, como afirma Nylse Cunha "... ciertamente no se puede construir una Brinquedoteca sin tener optimismo, no sólo con relación al proyecto sino también para comunicárselo a los otros".

Son esenciales grandes cualidades en los ludotecarios: gran amor, sensibilidad, y trabajo con entusiasmo, determinación y competencia.

Es el profesional serio que estudia, se prepara constantemente, piensa, investiga, experimenta, llora, ríe, canta y juega, juega sin parar ¡ No podemos olvidar al voluntario que aprende y se forma junto al ludotecario para cumplir y desarrollar un papel fundamental de apoyo en la ludoteca.

Es necesario destacar que durante estas dos últimas décadas y gracias a este movimiento de ludotecas, la importancia del juego como derecho de todos, vital para el desenvolvimiento humano, ha tomado gran trascendencia y lugar en las discusiones, exposiciones, talleres y trabajos científicos dentro de los innumerables congresos y encuentros organizados, promovidos y apoyados por organizaciones internacionales.

Sofocando la vida misma. Esa humanidad que se devela en todo esplendor intelectual durante la dulce y tierna edad infantil debe ser respetada con una especie de veneración religiosa. Es como el sol que aparece al amanecer o una flor que está apenas floreciendo. La educación no puede ser efectiva a menos que ayude al niño a abrirse a la vida.”

El psicólogo Jean Paige demuestra que la enseñanza consiste en participar activamente de los conceptos y procesos discursivos como vivencias propias, volcando sobre un saber todo el apetito posible, redescubriendo con la economía de

los medios y del tiempo que proporciona la historia, la aventura de los científicos, filósofos o los artistas, de forma personal".

Una persona con una pregunta es una persona con un propósito en su estudio. Es útil saber con exactitud que se busca cuando se está estudiando. Las preguntas proporcionan objetivos inmediatos para investigar, obligan a pensar y ordenar los conocimientos que se tienen y a relacionarlos con los nuevos conocimientos que se pretenden conseguir

El espacio que debe ocupar el conocimiento, cuando éste falta, es generalmente llenado por el sectarismo, el fanatismo y otros "ismos" semejantes. Por esta razón, es necesario desarrollar una actitud seria y positiva frente al conocimiento, el intelecto, la cultura y el arte en todas sus manifestaciones".

La manera como se presentan las cosas no es la manera como son; y si las cosas fueran como se presentan la ciencia entera sobraría".

La inteligencia consiste no solo en el conocimiento, sino también en la destreza de aplicar los conocimientos en la práctica". Aristóteles

Aprender enseñando, leer escribiendo y hablando, producir produciendo".

El deseo verdadero de leer es deseo de violar lo oscuro, deseo de poseer un secreto, de estar en condiciones de ejercer por sí mismo una transformación de lo inerte".

Yo considero que entendí el sentido de una ecuación, si estoy en condición de imaginarme la forma general de su solución sin resolverla directamente".

La universidad no es transmisora de conocimiento sino creadora de condiciones para que el estudiante se reconcilie con una actitud científica, cultural y artística frente a la vida y su trabajo".

La investigación científica consiste en ver lo que todo el mundo ha visto, Piaget criticará esta posición señalando que ambas formas de conocimiento no son independientes, estando articuladas en un todo indisociable. Al respecto, formula dos hipótesis: "a en todos los niveles comprendidos en de la adquisición y el del aprendizaje la adquisición de los conocimientos supone la puesta en obra de actividades del sujeto bajo formas que preparan, en distinto grado, las estructuras lógicas, y b las estructuras lógicas corresponden, por ende, a la coordinación de las acciones mismas y de esta manera han sido esbozadas ya a partir del

funcionamiento de los instrumentos más elementales que sirven para la formación de conocimientos".

Piaget desarrolla a continuación una serie de experiencias que prueban tales hipótesis en el proceso de la percepción, señalando que lo comprobado en el dominio perceptivo también puede verificarse en el proceso de aprendizaje. En este último marco, Piaget comenzó planteándose dos interrogantes: " ¿Existe o no un aprendizaje de estructuras lógicas? Y si la respuesta es sí, ¿es entonces idéntico al aprendizaje de conductas cualesquiera, o de sucesiones físicas? ¿El aprendizaje de las estructuras cualesquiera presupone también una lógica o una pre lógica ingerente a los mecanismos necesarios a su funcionamiento?".

Tras presentar una serie de investigaciones que lo demuestran, Piaget contestará afirmativamente a ambas preguntas. A la primera de ellas, responderá que "el aprendizaje ciertamente existe, pero bajo una forma a la vez limitada y específica: limitada, porque sólo se obtiene de los sujetos un cierto progreso en la construcción de la estructura en juego y un progreso que es conforme al orden de los estadios observados durante el desarrollo en situaciones no experimentales, pero no de esta estructura entera salvo cuando el sujeto ha podido elaborarla por ejercicios espontáneos; específica, porque para "aprender" una estructura lógica es preciso que el sujeto utilice, a título de condiciones previas, los esbozos no aprendidos de esta estructura o de otras estructuras que la implican. El aprendizaje de las estructuras lógicas reposa, pues, en una suerte de círculo o de espiral, lo que significa que las estructuras no constituyen sólo el producto de este aprendizaje sino también el de un proceso interno de equilibración".

A la segunda pregunta, Piaget responderá que "el aprendizaje de las estructuras cualesquiera parece también suponer una lógica inherente a su funcionamiento, comparable en el comienzo a la pre lógica que ya está en juego en la percepción y que después tiende a acoplarse a las estructuras inductivas y deductivas, que terminan por suplantar al aprendizaje como tal". Por ejemplo, más allá de los 13 años los niños aprenden el recorrido de un laberinto por comprensión inmediata insight, debido a una deducción inmediata que reemplaza al modo anterior de aprendizaje.

Desde un punto de vista epistemológico, todas estas investigaciones llevan a Piaget a las siguientes conclusiones:

No pueden concebirse a las estructuras lógicas como 'formas a priori', puesto que el aprendizaje y la experiencia son necesarios para su elaboración. "El aprendizaje de las estructuras lógicas es en sí mismo de un tipo especial, y consiste, simplemente, en diferenciar o en ejercitar las estructuras lógicas o pre lógicas anteriormente adquiridas".

"Tales resultados ya no son más conformes a la interpretación empirista, y ello debido a un cierto número de razones. La principal es que ni el análisis de la percepción ni el del aprendizaje en general nos ponen jamás en presencia de un registro puro de los datos exteriores ya que el aprendizaje supone siempre un proceso asimilador que hace intervenir por sí mismo una lógica o una pre lógica. La relación fundamental de estímulo y respuesta en el caso de que se conserve tal lenguaje tanto como las asociaciones de estímulos y respuestas no podrían interpretarse, entonces, como un sometimiento del sujeto al objeto. Este sometimiento existe por cierto, y se refuerza incluso en el curso del desarrollo, pero no es posible sino gracias a la intervención de las actividades coordinadoras que son propias del sujeto y que constituyen, en un último análisis, la fuente más profunda de las estructuras lógicas. En resumen, el objeto se conoce sólo en la medida en que el sujeto logra actuar sobre él, y esta acción es incompatible con el carácter pasivo que el empirismo, en grados diversos, atribuye al conocimiento".

El problema del aprendizaje.- Las consideraciones del párrafo anterior nos introducen en la médula del problema del aprendizaje en el marco de la teoría de Piaget.

Lo que esta teoría intenta explicar es la génesis de la inteligencia en términos de construcción de estructuras sucesivas. Ahora bien, planteando las cosas un poco esquemáticamente, en la construcción de estas estructuras intervienen en principio dos factores: un factor 'externo', el aprendizaje, y un factor 'interno', la equilibración de la estructura.

Cuando aquí nos referimos al aprendizaje, estamos haciendo alusión no solamente a lo que el niño puede aprender espontáneamente cuando interactúa con estímulos de la vida cotidiana con objetos físicos, con sus padres, sus amigos, etc, sino también a lo que aprende en su educación formal, sobre todo si su maestro tiene un

conocimiento suficiente de la teoría piagetiana como para poder administrarle al niño los estímulos adecuados en el momento oportuno. La discriminación entre ambos 'tipos' de aprendizaje puede también expresarse así: "necesitamos alumnos que sean activos, que aprendan pronto a resolver por sí solos, en parte mediante su propia actividad espontánea y en parte con la ayuda del material que nosotros pongamos a nuestra disposición". O también, "dentro del 'medio social' piagetiano se encuentran variables tales como el lenguaje, la experiencia de juego, el aprendizaje general y la experiencia educativa formal".

El problema del aprendizaje consiste en preguntarse acerca del peso relativo que tiene cada uno de estos factores -el aprendizaje en cualquiera de sus dos formas, y la equilibración interna- en lo concerniente al desarrollo de la inteligencia.

Encontraremos al respecto dos tipos de respuestas: primero, las que ofrece el mismo Piaget, y segundo las que ofrecen otros investigadores, habida cuenta de que "algunas de las conclusiones alcanzadas por Piaget no son aceptadas universalmente por los psicólogos que trabajan en su mismo campo".

La respuesta piagetiana parece encaminarse hacia la simple afirmación de la existencia de ambos factores como indisociables e igualmente importantes. En efecto, "la psicología de Piaget sugiere dos principios muy generales implicados en el proceso educacional como un todo. En primer lugar, el desarrollo de la inteligencia es un proceso dirigido, un proceso de estabilidad de equilibrio en incremento y de expansión del campo intelectual. Ello no debe perderlo de vista el profesor, que es a quien compete ese avance. En segundo lugar, es el sujeto del aprendizaje, el niño, quien realiza el proceso de equilibrio que determina el grado de desarrollo. La escuela es, por consiguiente, el lugar donde las situaciones de desarrollo son ideadas de acuerdo con la capacidad del profesor y es también el lugar donde el niño puede organizar inconscientemente su propia adaptación". Vemos así como Piaget asigna importancia tanto al factor aprendizaje en este caso, escolar o formal como al factor equilibración interna.

Otros investigadores que trabajan dentro de la teoría piagetiana se han preocupado por realizar experimentos destinados a verificar la importancia de cada uno de esos factores o, si se quiere, a probar el grado de verosimilitud que pueda tener una teoría del aprendizaje versus una teoría del equilibrio.

En principio, no hay razón para pensar que ambas teorías sean mutuamente excluyentes y, aún más, pueden resultar perfectamente complementarias. Así por ejemplo, "el principio de equilibrio está íntimamente relacionado con el concepto de la aptitud para el aprendizaje. La aptitud para tal o cual experiencia educativa es otro modo de decir que las estructuras equilibradas se pueden acomodar a una experiencia dada. Sin embargo, si la actividad intelectual no se describe mediante un modelo de equilibrio, entonces esta visión de la aptitud de nada servirá". Además, "dado que todas las variables de Piaget juegan un papel, puede ser que algunos factores tengan mayor influencia en el nacimiento de cambios estructurales que otros. En algunos de sus escritos sugiere Piaget que el medio cultural desempeña [en tal sentido] un papel significativo. A propósito de las operaciones formales, señala Piaget que su comprensión puede ser acelerada o retardada en función de las condiciones culturales y educativas".

GARDNER La inteligencia, lo que consideramos acciones inteligentes, se modifica a lo largo de la historia. La inteligencia no es una sustancia en la cabeza como es el aceite en un tanque de aceite. Es una colección de potencialidades que se completan.

Cada ser humano tiene una combinación única de inteligencia. Éste es el desafío educativo fundamental. Podemos ignorar estas diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos tomar las diferencias entre ellas. Una inteligencia es un potencial biosociológico que no debe confundirse con un dominio del saber, que es una actividad socialmente construida. En la mayor parte de los países del mundo las escuelas se organizan de maneras uniformes. Se enseñan y evalúan las mismas materias de las mismas maneras, a todos los estudiantes por igual, porque parece justo poder tratar a todos los estudiantes como si fueran iguales. Ellos se apoyan en el supuesto equivocado de que todas las personas tienen el mismo tipo de mente. Pero yo creo que todas las personas tienen un tipo de mente distinto. Nadie gastaría dinero en un terapeuta que ignorara todo aquello que es específico de los individuos.

El diseño de mi escuela ideal del futuro se basa en dos hipótesis: la primera es que no todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades; no todos aprendemos de la misma manera. La segunda hipótesis puede doler:

En 1999 se realizaron algunos eventos importantes como:

- I Encuentro Ibero latinoamericano por el derecho a jugar, las ludotecas y la Paz. 4 - 6 /06/99 en Santa Fé de Bogotá – IPA*/Colombia.
- II Jornadas ED. Internacionales “la recreación y el juego”. Agosto/Septiembre / 99. Argentina.
- La conferencia Internacional de ITLA* Asociación Internacional de Ludotecas "Toy Library" que se realizará en Octubre / 99. Japón.

Este año IPA Asociación Internacional por el Derecho del Niño a Jugar)/Colombia y la Fundación Mundo Mejor, realizará el II Congreso Ibero Latinoamericano de Lúdica y ludotecas, del 13 al 15 de Octubre, en la Universidad Nacional de Palmira –Valle La FLALU Federación Latino Americana de Ludotecas realizará el primer encuentro seminario de Expresión Lúdico-creativa, en la Universidad Monserrate, en el mes de Agosto/2000.

La OMEP define las ludotecas como:

"Espacio preparado y dotado con juegos y materiales didácticos, para estimular a los niños a desarrollar actividades que les posibilite el despertar y explorar por medio del juego, nuevos modelos de relación y comunicación, no sólo entre niños, sino entre niños y adultos". "El juego animado y estimulado en la ludoteca canaliza libremente el comportamiento en la infancia"

Fundamentación pedagógica

María Montessori



Descubrió los trabajos de dos médicos franceses, Jean Itard 1774- 1838, padre de la nueva pedagogía, que establece la importancia de la observación en los niños y entiende no se les puede imponer nada, creó ejercicios y materiales para ayudar al niño a desarrollar sus facultades, estudió al niño salvaje de L'Aveyron, y de Eduardo

Según 1812- 1880, que buscaba las causas de las deficiencias mentales, desarrolló material especial partiendo de la intuición de que cualquier cosa que llega a la mente pasa por los sentidos, y estos con el uso adecuado de ciertos materiales se pueden refinar y desarrollar para que el niño se ayude a sí mismo: auto-educación, auto-desarrollo. Séguin creía que la deficiencia mental era un problema en la captación de la información de los sentidos por la mente. Demostró que el uso de estos materiales no era suficiente, sino que hace falta la convicción de que el niño deficiente puede ser ayudado. Al morir Séguin, su labor quedó abandonada.

Entre las utilidades y los beneficios que aporta la Ludoteca podemos considerar:

- Las Ludotecas satisfacen principalmente las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos.
- La Ludoteca es una vigilante de la calidad del juego y brinda a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos. Allí, el niño usuario se transforma en creador y receptor de juguetes, algunos de ellos, incluso, creados por otros niños de su edad.
- La Ludoteca constituye un intento de control del consumo irracional. Los precios de los juguetes, como los de todos los artículos, no cesan de aumentar, razón por la cual la Ludoteca se ha vuelto una excelente opción.
- El principio de la Ludoteca, pretende mejorar la calidad de la vida y tejer lazos humanos en el seno de una comunidad, a través de la participación en el juego.

Destinatarios:

A nivel general, las Ludotecas son un recurso destinado a niños normalizados para su entrenamiento lúdico y aprendizaje a través del juego. A él, acuden periódicamente, una vez que han salido de la escuela y ha terminado su jornada escolar. Como ya hemos dicho anteriormente, estos recursos contribuyen al desarrollo integral de los menores y cumple una serie de funciones muy importantes. Los destinatarios de las Ludotecas son, por tanto, menores de entre 2 y 14 años, aproximadamente, porque pueden ser algo mayores.

Las actividades del proyecto físico - recreativo constituyen acciones encaminadas a un proceso de socialización, donde se establezcan vínculos entre los niños y trabajadores, produciéndose un espacio de identificación entre ellos y a la vez con el entorno, lo que contribuye al disfrute del juego como oferta recreativa.

A partir de las actividades propuestas en el proyecto se garantiza el acercamiento de los técnicos de actividades al conocimiento de esta temática, lo que les permitirá desempeñar la función recreativa con los niños, posibilitando emplear adecuadamente los espacios del tiempo libre que para esta institución existe.

En la Ludoteca en la escuela fiscal de niñas "17 de Septiembre", se propone por primera vez un proyecto de que permite el adecuado empleo del tiempo libre de los niños que allí habitan, eleva el conocimiento de los técnicos, sobre la importancia que tiene el juego en la etapa escolar.

La investigación responde a la necesidad de perfeccionar el trabajo de la Cultura Física Comunitaria como elemento para la transformación social y espiritual de los niños.

Ludoteca, en un área que cumple con los requisitos establecidos, al tener un entorno armónico y seguro. Que le da a la institución cuenta con la estructura organizativa que exige el Reglamento para garantizarles recreación óptima a los niños que la visitan.

Para conocer las condiciones con que cuenta el centro, las actividades que se realizan en función de la recreación y caracterizar así la situación que presenta la ocupación del tiempo libre de los niños, cuestión que permite conocer los elementos a tener en cuenta para la planificación del proyecto, se le realiza una entrevista a la directora de la institución.

Pero, a veces, ocurre que este recurso está destinado, en gran medida, al apoyo de programas específicos de los Centros de Servicios Sociales y, sobre todo, cuando están gestionados por los Ayuntamientos

En estos últimos casos comentados, los destinatarios presentan unas características especiales, como:

- La mayoría son menores que pertenecen a familias en desventaja social, con desestructuración familiar.
- Tienen problemas socioeconómicos en sus hogares, y muchos no pueden disfrutar apenas de juguetes y juegos.
- La ocupación de su tiempo libre se realiza de forma inadecuada, pasando mucho tiempo en la calle y sin control de nadie adulto, generando conflictos.

Por tanto, las Ludotecas tienen una función educativa importantísima, además de todas las ya señaladas, que contribuirán a la integración social de los menores y a

su desarrollo integral como personas con unos valores, hábitos y comportamientos normalizados.

Esto nos lleva a la siguiente conclusión: que el niño no es un ser aislado, sino que alrededor suyo tiene una familia con una estructura y características determinadas, con un grupo de amigos e incluido en un barrio con un ambiente y unas condiciones sociales concretas. Todo ello influirá en las características psicológicas y personales del niño, y son aspectos que hay que tener en cuenta a la hora de trabajar con los menores en una Ludoteca y en otros contextos también.

En función de la situación de los niños que participen en la Ludoteca, así como de sus carencias y necesidades que estos tengan, podemos determinar qué tipo de actividades con las más apropiadas para ellos.

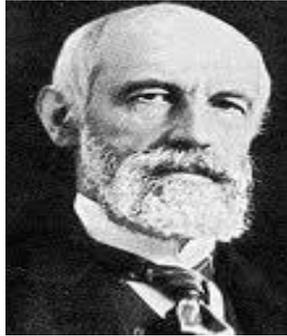
Algo a tener muy en cuenta, es que puede existir algún niño o varios con alguna discapacidad. En este caso, se deberán adaptar las actividades a estos niños, y se deberán tener en cuenta en todo momento su discapacidad, tratando de facilitar la integración con el resto del grupo.

También, nos podría ocurrir que algún destinatario de la Ludoteca fuera un niño cuyo país de origen no fuera España. En este caso, las pautas de actuación serían las mismas que para los niños con discapacidad, es decir, el fomento de la integración.

Por todo lo dicho, podemos llegar a la conclusión que los destinatarios de las Ludotecas pueden ser niños muy heterogéneos y con necesidades muy diversas. Esto, aumentaría la complejidad del trabajo diario, pero potenciaría el enriquecimiento mutuo y el desarrollo de valores positivos en los niños. Las diferencias entre ellos, no pueden verse como una limitación, todos son niños, sean como sean, y esa debe ser nuestra idea clave para trabajar con los destinatarios de las Ludotecas.

Conoció también los trabajos de Pestalozzi (1746- 1827), pedagogo suizo, que hacía énfasis en la preparación del maestro que primero debe lograr un cándese lograr un cambio en su persona y debe tener amor a su trabajo. También debe haber amor entre el niño y el maestro.

Stanley Hall



Profesor americano de psicología y pedagogía, fija la causalidad del juego en los efectos de actividades de generaciones pasadas.

La Teoría de la Recapitulación, se basa en la re memorización y reproducción a través del juego tareas de la vida de sus antepasados.

Años más tarde, Hall renuncia a su teoría y la completa defendiendo que las actividades lúdicas sirven también de estímulo para el desarrollo.

Wittgenstein



Ha dedicado mucho trabajo al aspecto del aprendizaje incluyendo su trabajo como maestro y luego como profesor universitario. Su presencia dentro de este tema se debe a su relación con el dominio de la experiencia sensorial. El conocimiento arranca de la experiencia sensorial.

El concepto de aprendizaje es un concepto central en la doctrina de Wittgenstein y tiene una base poderosa el dominio de lo sensorial; en casos clave como dolor pone especial énfasis en el papel de lo externo captado sensorialmente. Sin embargo su postura también sitúa el aprendizaje en el plano de la comprensión, dentro de una visión dominada por el uso intersubjetivo del lenguaje. Así la actividad de aprender tiene relación con las acciones de aprendizaje por medios observables y con actos mentales que no son posibles de comprobar sensorialmente.

Wittgenstein que el aprendizaje humano se produce unido a una forma de vida, a una estructura determinada por la realidad los seres humano no podrían aprender a contar si todos los objetos que nos rodea aparecieran y desaparecieran continuamente'. También dice que aprendemos a usar las palabras que se refieren a los distintos colores porque existen cosas de colores diferentes en nuestro entorno. Así el aprendizaje está condicionado por nuestro entorno, es decir, en los hechos naturales. Esta postura respecto del aprendizaje en general tiene que ver con su Teoría del Significado donde la realidad determina el lenguaje y por lo tanto al sujeto que utiliza el lenguaje. La esencia no está creada por la gramática.

Las formas de vida son captadas sensorialmente y constituye el determinante fundamental del aprendizaje de los conceptos. Tales conceptos están presentes en el lenguaje y, a través de la gramática, conectan con la realidad. Para Wittgenstein la esencia se expresa en la Gramática. Es conveniente recordar dos cuestiones: la inexistencia de conceptos con límites fijos y el papel relevante de las circunstancias en que se produce el aprendizaje de un concepto.

Wittgenstein separa el aprender humano de cualquier otro aprendizaje, en ese aprendizaje humano se da el pensamiento cosa que no ocurre en el aprendizaje animal, aunque para ambos se pueda a veces usar el término aprender. Establece el nexo entre pensamiento y acción concibiendo el pensamiento como algo específicamente humano. Donde el nexo entre lenguaje y pensamiento la actividad de aprender está cargada de significado. El aprendizaje humano escapa al mero automatismo del reflejo, pues puede establecerse una diferencia entre las criaturas que pueden aprender a realizar un trabajo, incluso complicado de manera mecánica, y aquellas que ensayan u comparan durante sus tareas. Hay, pues, una neta opción Wittgenstein a favor de la genuina especificidad humana del aprendizaje, aceptando su posible proyección analógica en los animales.

Esta diferencia entre el aprendizaje humano y animal es algo que aparece habitualmente asociado al empleo ordinario del término 'pensar', pues cuando se aprende de un modo determinado se ejercitan actos de pensamiento. Así el aprender humano no sólo supone la capacidad de pensar sino que, además lo muestra en su actividad. En los seres humanos el aprendizaje configura una serie de características que lo hacen específico. Resalta entre éstas el rasgo del perfeccionamiento: el enriquecimiento del individuo como ser humano. Pensar le

abre unas grandes posibilidades: 'si alguien ha hecho una combinación jugando, pongamos por caso, o la ha hecho por casualidad, y después la aplica como método para desarrollar esto o aquello, diremos que piensa. Al reflexionar repasaría mentalmente recursos y tácticas. Pero, a tal efecto, ya debe tener algunos su disposición. El pensar le da la posibilidad de perfeccionar sus métodos. El 'piensa' cuando ha llegado a perfeccionar su método de determinada forma'.

Aparece ahora el término el pensar, incluye el empleo de recursos y tácticas ya conocidos, así como la posibilidad de perfeccionar los métodos que se han utilizado. Las actividades mediadas por el pensar, entre las que destaca el aprender, no pueden ser explicadas desde un puro análisis en función de estímulos y respuestas. Si unimos a esto que el término pensar se refiera la vida humana y se aprende a usar para ser aplicado sólo a los seres humanos, tenemos entonces que Wittgenstein propone una neta orientación psicológica, que afecta notablemente a las nociones debatidas por psicólogos y antropólogos: propicia un enfoque distinto de los conceptos de instinto y reflejo condicionado, que incide en el problema básico de la voluntariedad o no la conducta.

La cohesión del reflejo condicionado se enraíza en la Teoría del Condicionamiento clásica de larga tradición psicobiológica, en las que se ha tratado de hacer coincidir el aprendizaje humano y animal.

Wittgenstein se aleja del Conductismo. Se considera al lenguaje ordinario como algo espontáneo y natural, no de supuestos y modelos experimentales y por eso casos forzados, donde queda al margen lo más característico del actuar humano. Tampoco deja de reconocer que haya elementos que permiten ofrecer un modelo de la conducta del sujeto para su estudio científico; componentes que atañen también a la acción de aprender, pero permanecen las diferencias: Wittgenstein ve el actuar humano como distinto de otros, como el animal, pues tiene sentido, se vincula estrechamente al lenguaje, tiene un papel en la formación conceptual y está sujeto a valoraciones éticas y sociales.

Wittgenstein, el pensamiento y el conocimiento intervienen directamente en el aprendizaje humano, alejándose así nuevamente del Conductismo. Se acerca más a la Psicología de la Gestalt.

Así el aprendizaje humano no sólo se relaciona con el pensamiento y el conocimiento, sino también con las conexiones entre los estímulos y la situación total, que es uno de los elementos que caracteriza la significatividad del lenguaje.

El aprendizaje del lenguaje es además requisito previo para acceder a otras actividades humanas, pues muchas de las cosas que se aprenden necesitan de una predeterminación lingüística. Para Wittgenstein, el aprendizaje del lenguaje conecta con una forma de vida: se apoya sobre la base de una conducta común de la humanidad. A este respecto, considera que no aprendemos palabras en cuantas portadoras de un sentido objetivo, sino usos distintos de esas mismas palabras, al hilo de las actuaciones y en conexión con todo tipo de actividades.

El concepto de aprendizaje está directamente vinculado con el de Juego.

Jean Piaget



Hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Así considera Piaget que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la asimilación y acomodación. Ambas son capacidades innatas que por factores genéticos quizás del tipo homeobox se van desplegando ante determinados estímulos en muy determinadas etapas o estadios del desarrollo, en muy precisos períodos atareos o para decirlo más simplemente: en determinadas edades sucesivas. Los estadios de desarrollo cognitivo

En sus estudios Piaget notó que existen periodos o estadios de desarrollo. En algunos prevalece la asimilación, en otros la acomodación. De este modo definió una secuencia de cuatro estadios "epistemológicos" actualmente llamados: cognitivos)muy definidos en el humano.

Estadio sensorio-motor

Desde el nacimiento hasta aproximadamente un año y medio a dos años. En tal estadio el niño usa sus sentidos que están en pleno desarrollo y las habilidades motrices para conocer aquello que le circunda, confiándose inicialmente en sus reflejos y, más adelante, en la combinatoria de sus capacidades sensoriales y motrices. Así, se prepara para luego poder pensar con imágenes y conceptos.

Reacciones circulares primarias

Sucedan en los dos primeros meses de vida extrauterina. En ese momento el humano desarrolla reacciones circulares primarias, esto es: reitera acciones casuales que le han provocado placer. Un ejemplo típico es la succión de su propio dedo, reacción sustitutiva de la succión del pezón, -aunque el reflejo de succión del propio dedo ya existe en la vida intrauterina.

Reacciones circulares secundarias

Entre el cuarto mes y el año de vida, el infante orienta su comportamiento hacia el ambiente externo buscando aprender ó mover objetos y ya observa los resultados de sus acciones para reproducir tal sonido y obtener nuevamente la gratificación que le provoca.

Reacciones circulares terciarias

Ocurren entre los 12 y los 18 meses de vida. Consisten en el mismo proceso descrito anteriormente aunque con importantes variaciones. Por ejemplo: el infante toma un objeto y con este toca diversas superficies. Es en este momento que el infante comienza a tener noción de la permanencia de los objetos, antes de este momento, si el objeto no está directamente estimulando sus sentidos, para él, literalmente, el objeto "no existe".

Tras los 18 meses el cerebro del niño está ya potencialmente capacitado para imaginar los efectos simples de las acciones que está realizando, o ya puede realizar una rudimentaria descripción de algunas acciones diferidas u objetos no presentes pero que ha percibido. Está también capacitado para efectuar secuencias de acciones tales como utilizar un objeto para abrir una puerta. Comienzan, además, los primeros juegos simbólicos del tipo juguemos a que...

Estadio preoperatorio

El estadio preoperatorio es el segundo de los cuatro estados. Sigue al estado sensorio motor y tiene lugar aproximadamente entre los 2 y los 7 años de edad.

Este estadio se caracteriza por la interiorización de las reacciones de la etapa anterior dando lugar a acciones mentales que aún no son categorizales como operaciones por su vaguedad, inadecuación y/o falta de reversibilidad.

Son procesos característicos de esta etapa: el juego simbólico, la contracción, la intuición, el animismo, el egocentrismo, la yuxtaposición y la reversibilidad (inhabilidad para la conservación de propiedades).

Estadio de las operaciones concretas

De 7 a 11 años de edad. Cuando se habla aquí de operaciones se hace referencia a las operaciones lógicas usadas para la resolución de problemas. El niño en esta fase o estadio ya no sólo usa el símbolo, es capaz de usar los símbolos de un modo lógico y, a través de la capacidad de conservar, llegar a generalizaciones atinadas.

Alrededor de los 6/7 años el niño adquiere la capacidad intelectual de conservar cantidades numéricas: longitudes y volúmenes líquidos. Aquí por 'conservación' se entiende la capacidad de comprender que la cantidad se mantiene igual aunque se varíe su forma. Antes, en el estadio preoperatorio por ejemplo, el niño ha estado convencido de que la cantidad de un litro de agua contenido en una botella alta y larga es mayor que la del mismo litro de agua trasegado a una botella baja y ancha aquí existe un contacto con la teoría de la Gestalt. En cambio, un niño que ha accedido al estadio de las operaciones concretas está intelectualmente capacitado para comprender que la cantidad es la misma por ejemplo un litro de agua en recipientes de muy diversas formas.

Alrededor de los 7/8 años el niño desarrolla la capacidad de conservar los materiales. Por ejemplo: tomando una bola de arcilla y manipulándola para hacer varias bolillas el niño ya es consciente de que reuniendo todas las bolillas la cantidad de arcilla será prácticamente la bola original. A la capacidad recién mencionada se le llama reversibilidad.

Alrededor de los 9/10 años el niño ha accedido al último paso en la noción de conservación: la conservación de superficies. Por ejemplo, puesto frente a

cuadrados de papel se puede dar cuenta que reúnen la misma superficie aunque estén esos cuadrados amontonados o aunque estén dispersos.

Estadio de las operaciones formales

Desde los 12 en adelante toda la vida adulta.

El sujeto que se encuentra en el estadio de las operaciones concretas tiene dificultad en aplicar sus capacidades a situaciones abstractas. Si un adulto sensato le dice "no te burles de él porque es gordo... ¿qué dirías si te sucediera a ti?", la respuesta del sujeto en el estadio de sólo operaciones concretas sería: YO no soy gordo. Es desde los 12 años en adelante cuando el cerebro humano está potencialmente capacitado desde la expresión de los genes, para formular pensamientos realmente abstractos, o un pensamiento de tipo hipotético deductivo.

PREGUNTAS QUE REALIZO PIAJET AL DOCENTE

¿Cuál debería ser el rol del docente en el aula?

¿Cuándo tenemos la certeza del aprendizaje de los alumnos?

¿Nos podría brindar un ejemplo de herramientas didácticas que generen aprendizajes tanto en alumnos del nivel primario como del secundario?

Fundamentación sociológica

En los intercambios sociales d cada día se hacen juicios superficiales sobre la personalidad y a menudo demuestran ser confusos porque se basan en un conocimiento rápido y corto. Un psicólogo necesita una información más específica y controlada de la que se obtiene normalmente es una simple entrevista terapéutica, de diagnóstico o de orientación. Las escalas de personalidad han sido construidas en todas las formas imaginables con diversos objetivos, pro desgraciadamente con una validez poco clara y una fiabilidad que no pasa de ser aceptable.

La dificultad de construir test de personalidad se hace evidente en cuando se intenta clasificar los rasgos que nos vienen a la mente al describir a las personas. Es más gratificante, sin embargo, agrupar a las personas en tipos de personalidad que tratar de clasificar los rasgos o características, lo que parece una tarea imposible.

Una clasificación bastante común de los test de personalidad es: proyectivos y no proyectivos. El términos “ proyectivo” está basado en el supuesto de que una

persona proyecta su personalidad al responder a estímulos que le son representados visualmente, como por ejemplo, componer una historia en torno a un conjunto concreto de grabados o fotografías o describir una serie de respuestas imaginativas a una serie de manchas de tinta. El conjunto de estímulos es deliberadamente vago y ambiguo en contenido para obtener una variedad de respuestas que son registradas para su análisis.

Teorías del desarrollo de la personalidad

Muchos test y medidas psicológicas son el resultado de teorías bien definidas de la personalidad.

Eysenck llegó a su modelo a partir del uso del análisis factorial, un método estadístico que permite al investigador identificar los factores principales que emergen de un número mayor de tests ínter correlacionados. Es un método sofisticado para extraer factores comunes en una batería de test. El objetivo es preparar un conjunto de datos más manejables e inteligibles. La división de la personalidad de Eysenck en cuatro tipos básicos no es universalmente aprobada. Algunos psicólogos dicen que la clasificación es demasiado general y que sería provechoso estudiar los rasgos de la personalidad por separado.

Cattell, prefiere un modelo basado en rasgos superficiales y “rasgos fuente”. Rasgos superficiales son los rasgos personales más evidentes que están inter correlacionados y forman grupos fácilmente reconocibles. Los rasgos-fuente son más básicos, más profundos y más difícilmente identificados.

La subjetividad en la interpretación de factores obtenidos por método estadísticos no puede rechazarse, por tanto, es razonable preguntarse si la estructura de Cattell no es uno de los modelos “aceptables” y es posible identificar otros orígenes de los rasgos con distintas técnicas factoriales e igualmente válidas. Sobre este punto los psicólogos no parecen ponerse de acuerdo. La contribución del test de Cattell a la evaluación clínica y educativa es innegable y ha sido ampliamente aceptada como

ZDP

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Es aquel que teniendo una relación sustancial entre la nueva información e información previa pasa a formar parte de la estructura cognoscitiva del hombre y puede ser utilizado en el momento preciso para la solución del problema que se presenten.

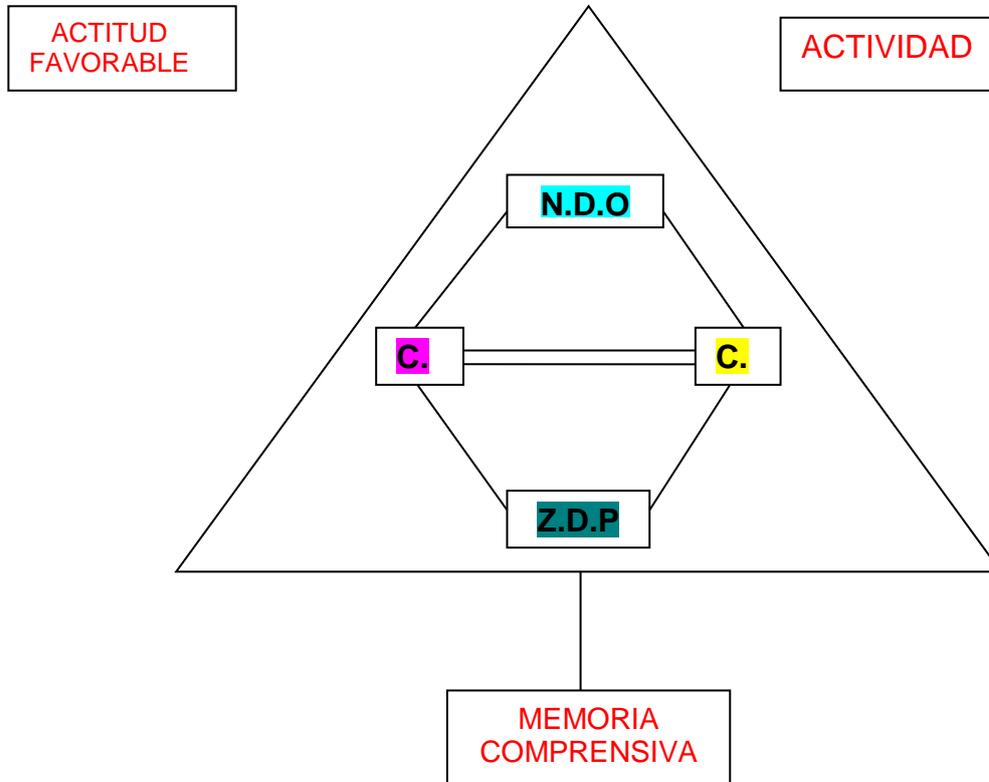
RESUMEN

El aprendizaje significativo es aquel aprendizaje en el que los docentes crean un entorno de instrucción en el que los alumnos entienden lo que están aprendiendo. El aprendizaje significativo es el que conduce a la transferencia. Este aprendizaje sirve para utilizar lo aprendido en nuevas situaciones, en un contexto diferente, por lo que más que memorizar hay que comprender. Aprendizaje significativo se opone de este modo a aprendizaje mecanicista. Se entiende por la labor que un docente hace para sus alumnos. El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante "subsuntor" pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras. El aprendizaje significativo se da mediante dos factores, el conocimiento previo que se tenía de algún tema, y la llegada de nueva información, la cual complementa a la información anterior, para enriquecerla. De esta manera se puede tener un panorama más amplio sobre el tema.

La función mediadora del docente y la intervención educativa; Constructivismo y aprendizaje significativo; La motivación escolar y sus efectos en el aprendizaje; Aprendizaje cooperativo y proceso de enseñanza; Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizaje significativos; Estrategias para el aprendizaje significativo: fundamentos, adquisición y modelos de intervención; Estrategias para el aprendizaje significativo II: comprensión y composición de textos; Constructivismo y evaluación psicoeducativa.

Observar el esquema.

¿Cómo se producen los aprendizajes significativos?



N.D.O. Niveles de desarrollo operativo

C.P. Conocimientos previos

C.N. Conocimientos nuevos

Z.D.P. Zona de desarrollo próximo

ZDP: es la distancia que hay entre el nivel de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie Zona de Desarrollo Real, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver un problema con la ayuda de un adulto o de un compañero más capaz Zona de Desarrollo Potencial.

Las bases de la teoría de Freud radican en que la personalidad del individuo refleja la manera en que ha progresado a lo largo de las varias etapas del desarrollo psicosexual. Las dificultades surgen cuando el progreso normal sufre en una etapa y los aspectos de esa etapa se manifiestan en la vida adulta. La etapa particular y los

aspectos de esa etapa se manifiestan en la vida adulta. La etapa oral se revela en una persona que muestra una necesidad constante de que le den seguridad y es más bien inmadura y dependiente, o en características como la frustración y agresión. En la primera la correspondencia es con el chupar o carácter oral pasivo y la segunda, con el morder o tipo sádico.

Ludotecas comunitarias: responde a dos aspectos:

Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares.

Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos, que se encuentran muy desprotegidos en la mayoría de los países de América latina.

Encontramos ludotecas en centros comunitarios y recreativos en Brasil. Constatamos la existencia de varios proyectos de ludotecas comunitarias patrocinadas por la ABRINQ con participación de la comunidad como gestora y asociaciones de barrio. También tenemos las “brinquedotecas” de la pastoral, las ludotecas implementadas en los Centros comunitarios de la LBV 30; experiencias de juego tecas “Barracas”, plazas de juegos en Argentina y numerosas ludotecas comunitarias creativas organizadas por la FLALU* en Uruguay.

Existen algunas experiencias recientes de ludotecas dentro de cárceles, puestos de salud, bibliotecas, como sector de préstamo de juguetes.

Otra modalidad son las ludotecas temporarias funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos, para ofrecer a los niños y jóvenes diversas actividades lúdicas dentro de la programación.

Es importante resaltar que esta clasificación corresponde a una forma simple de diferenciarlas por sus funciones y actividades específicas en los espacios libres es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

Fundamentación Psicológica

Piaget se clasifican en: juego de ejercicio, juego simbólico, juego de reglas. Dado que el nivel educativo de los niños, es el primer año de educación básica; este se encuentra ubicado en el periodo de pensamiento representativo donde resalta el juego simbólico (dominante entre los dos - tres y los seis – siete años), se caracteriza por utilizar un abundante simbolismo que se forma mediante la imitación. El niño y la niña reproducen escenas de la vida real, modificándolas de acuerdo con sus necesidades. Los símbolos adquieren su significado en la actividad.

A medida que progresa el desarrollo sensorio-motor, asimilación y acomodación se tornan cada vez más diferenciadas y complementarias: "con la gradual separación entre el yo y el mundo, las acomodaciones finas a los matices de las cosas llegan a ser experimentadas como importantes empresas en y por sí mismas, empresas que ahora se distinguen de las asimilaciones que estos nuevos descubrimientos hacen posible".

Pero, ¿qué consecuencias traen estos cambios en la relación entre asimilación y acomodación durante el periodo sensorio-motor? De acuerdo **Flavell**, "junto con la creciente diferenciación y equilibrio de las dos funciones durante el periodo sensorio-motor se produce un desarrollo de gran significación para la inteligencia: hay al mismo tiempo un proceso centrífugo de objetivación gradual de la realidad externa y un proceso centrípeto de surgimiento de la autoconciencia, es decir, el yo comienza a ser visto como un objeto entre objetos".

Al comienzo existe una amalgama indiferenciada de objeto-acción, y hacia el final el objeto se diferencia adquiriendo independencia, lo que sólo es posible cuando es insertado en varios esquemas coordinados entre sí. Por ejemplo, "la matraca surge gradualmente como una cosa distinta de la acción del niño sólo cuando él puede insertarla en esquemas sensorio-motrices múltiples, cuando puede aprehenderla como algo que puede fijarse visualmente, para agarrarla, para agitarla y escuchar el sonido que produce, etc. En síntesis, durante el desarrollo sensorio-motor el constante trabajo de la asimilación y la acomodación da lugar a una organización de esquemas cada vez más rica y elaborada. A su vez, la elaborada trama de esquemas interrelacionados que así se constituye hace posible ver los objetos como 'cosas que están allí fuera', independientes de la propia actividad".

Cambios evolutivos después de la infancia: El pasaje de la indiferenciación y antagonismo hacia la diferenciación y complementariedad entre asimilación y acomodación que describimos para la acción sensorio-motora, vuelve a repetirse ahora para las manipulaciones simbólicas y representativas. Esto significa que también vuelve a reiterarse el pasaje de un egocentrismo inicial hacia una progresiva diferenciación entre el yo y el mundo. Esta repetición es un ejemplo de desfasaje vertical. Así, "el niño egocéntrico de edad preescolar, de modo semejante al bebé egocéntrico de tres meses, no tiene conciencia de que sus diversas representaciones de la realidad están distorsionadas de diversas maneras como consecuencia de su incapacidad para ver las cosas desde perspectivas distintas de la propia". Y así como hacia el final del periodo sensorio-motriz se establece una diferenciación y una complementariedad entre asimilación y acomodación, así también hacia el final del desarrollo de la construcción simbólica ocurre otro tanto aunque ya no en el nivel del comportamiento sensorio-motor elemental. En ambos casos, "la cognición se inicia siempre en las márgenes en que el yo y el medio coinciden [indiferenciación] y se abre camino al mismo tiempo hacia las regiones interiores de cada uno de ellos". Cambios no evolutivos de la relación entre asimilación y acomodación.- Cuando nos referíamos a cambios evolutivos, aludimos a una marcha hacia un equilibrio entre asimilación y acomodación, donde cada una puede 'dirigir o controlar' a la otra: las asimilaciones organizan y dirigen las acomodaciones, y a su vez los ajustes acomodativos al mundo real evitan que la asimilación sea desenfrenadamente autística.

Los cambios no evolutivos hacen referencia a un marcado desequilibrio entre asimilación y acomodación. Tal es el caso de la imitación, con un neto predominio de la acomodación, y el juego simbólico, con un neto predominio de la asimilación. Por ejemplo, "en el juego el objetivo primordial es amoldar la realidad al capricho del cognoscente; en otras palabras, asimilar la realidad a diversos esquemas otorgando poca importancia a la precisa acomodación a esa realidad. Por otra parte, en la imitación es la acomodación la que ocupa una posición de supremacía. Toda la energía es concentrada en la tarea de tomar exacta cuenta de los detalles estructurales de la realidad que se imita y en amoldar con precisión el propio repertorio de esquemas a esos detalles". En lo casos donde ninguna función

predomina sobre la otra, Piaget habla de inteligencia adaptada, adaptación, o simplemente de inteligencia.

Asimilación y afectividad.- Señala Piaget que "en toda asimilación el motor o la energética son de índole afectiva deseo y satisfacción mientras que la estructura es de naturaleza cognoscitiva. Asimilar un objeto puede simultáneamente tender a satisfacer una necesidad y a conferir una estructura cognoscitiva a la acción". Así, toda asimilación es a la vez cognoscitiva y afectiva.

Piaget que "la vida afectiva, como la vida intelectual, es una adaptación continua y dado que la vida afectiva es adaptación, también implica una constante asimilación de situaciones presentes a otras anteriores, asimilación que da lugar a esquemas afectivos o modos relativamente estables de sentir y reaccionar...". Por su parte, Flavell nos indica que al igual que en la asimilación sensoria- motriz, las acciones realizadas con personas son iguales a las demás acciones: "tienden a ser reproducidas asimilación reproductiva y a descubrir otras nuevas asimilación generalizadora, se trate de un afecto, una tendencia agresiva o cualquier otra".

La finalidad de la educación, en sentido general, es la formación del individuo en todas sus dimensiones, intelectual, físico, social, cultural, afectivo, tal que pueda integrarse adecuadamente a la vida futura.

Muy pocas son las instituciones educativas que pretenden modificar el sistema a partir de la toma de conciencia de los participantes posibilitando el surgimiento de protagonistas de dicho cambio; las políticas educativas en nuestro medio actual lo hacen casi imposible y, la educación así vista, carece del carácter liberador que debe poseer y pierde su fundamento original, dando cada vez menos respuesta al desarrollo social, a los cambios tecnológicos o a la humanización del hombre.

Si la educación pretende fomentar en el individuo la intencionalidad crítica y modificadora de la realidad, deberá replantear sus estrategias brindando los espacios necesarios para la reflexión, la creación y el compromiso. Es allí donde la recreación encuentra su razón de ser.

Si bien es cierto que algunos docentes emplean estrategias lúdicas para adelantar su labor académica, valdría la pena que precisáramos si su uso es meramente didáctico o pedagógico.

En la primera, la recreación es entendida como el recurso didáctico que posibilita la fijación de conceptos ya definidos, de manera entretenida; así, hablaremos de

Matemática recreativa, Química recreativa, etc. En el segundo caso, entendemos que a partir del ejercicio lúdico se fomentan la construcción conceptual y de actitudes, la búsqueda del conocimiento, la creatividad y el desarrollo de valores. El medio es el mismo, pero se diferencian en cuanto a la finalidad. La primera hace énfasis en la enseñanza mientras que la segunda lo hace en el aprendizaje.

Cualquiera que sea la posición adoptada por el docente, de todas formas se asume que se trata de educar en el tiempo ocupado, en la escolaridad. ¿Qué sucede entonces con el tiempo libre en su concepción más plena, considerado como el espacio para la reflexión y el desarrollo intencional?

Retomando el concepto de Erich Fromm, la libertad existe en tanto contemple “libertad de...” y ‘libertad para...”, aspectos no inmanentes al individuo, sino que implican un proceso de aprendizaje y por tanto un agente que lo instrumente, que sugiera, que oriente, que motive los modos de liberar el tiempo “para...” algo.

La Recreación, caracterizada como Educación en y del / para el tiempo libre intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al hombre y su modo de participar en la realidad; procura modificar conductas, hábitos, actitudes; así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa; procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la auto-gestión. En síntesis, pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer, de su historia, lo que la diferencia propiamente de la escuela.

El área recreativa es un espacio exterior de un establecimiento educativo, pensado no solo para permitir y estimular diversas actividades sino también para ofrecer sensaciones táctiles y visuales usando distintos materiales.

Las áreas recreativas son un medio para formar habilidades que capaciten a los niños para vivir en un mundo lleno de dificultades. Deberán ser acondicionadas inteligentemente para que los estudiantes puedan desarrollarse no solo físicamente sino también intelectualmente.

Los diferentes tipos de juegos en los lugares implementados como áreas recreativas, contribuyen también al surgimiento de líderes, al afianzamiento del compañerismo cumpliendo así una acción socializadora.

La comprensión científica del fenómeno de la frecuente manifestación del inadecuado comportamiento infantil en la hora de recreo en las poblaciones

humanas aún no se ha logrado totalmente. Numerosas líneas de investigación se han desarrollado para tal fin desde diferentes perspectivas; la agresividad humana ha sido estudiada acuciosamente debido a que los factores y agentes que se suponen determinan este comportamiento son de índole diversa. En consecuencia, se han propuesto diversas hipótesis y teorías para explicar este fenómeno, pero ninguna de ellas ha sido debidamente convalidada empírica ni teóricamente, por lo que la explicación de las causas y el significado de la agresión todavía se discuten. En razón de lo anterior, es posible reconocer distintas definiciones para la agresión en la literatura científica y, por ende, diferentes enfoques para su estudio

Fundamentación científica

La asimilación en el periodo preoperatorio.- Tienen lugar entre los 2 y los 7 años aproximadamente; por ejemplo, la asimilación en el juego simbólico. La función de asimilación al yo que cumple el juego simbólico se ve en el ejemplo que da Piaget de una niña que, vivamente impresionada por un pato desplumado que vio sobre la mesa, se tendió luego sobre un canapé. Sus padres, creyéndola enferma le preguntaron qué le pasaba, a lo que ella contestó: "¡Yo soy el pato muerto!".

En general, el papel de la asimilación en la función simbólica es el de "proporcionar el significado al cual se refiere el significante. En otras palabras, el sujeto da significación a sus significantes al asimilarlos a los hechos más precisamente, a los esquemas relativos a los hechos que los significantes denotan".

En palabras de **Piaget**: "los datos presentes pueden asimilarse a los objetos no percibidos, meramente evocados, es decir, objetos que han tomado significados proporcionados por asimilaciones anteriores". La niña del ejemplo anterior, al decir que ella es un pato muerto, está asimilando a su yo un objeto evocado, ausente, no presente.

Asimilación y acomodación.- Estos dos aspectos de la adaptación son invariables, en el sentido de que siempre, en cualquier etapa del desarrollo, están ambos presentes. Sin embargo, la relación que se establece entre asimilación y acomodación es variable, porque es diferente tanto entre una etapa y otra, como dentro de una misma etapa.

Piaget el análisis de las vicisitudes de esta relación es tan necesario como la descripción básica de las mismas invariantes.

Para este mismo autor, la relación entre asimilación y acomodación puede sufrir, entonces, dos tipos de cambios: cambios evolutivos, que tienen lugar entre etapas diferentes, cambios no evolutivos o fluctuaciones momentáneas, que acontecen dentro de una misma etapa particular.

Flavell los Cambios evolutivos de la relación entre asimilación y acomodación.- F sistematiza estos cambios dividiéndolos en dos etapas: aquellos que ocurren durante la infancia y que proporcionan el paradigma básico, y aquellos que ocurren después de la infancia. En términos de periodos de desarrollo, los primeros acontecen en el periodo sensorio- motor y los últimos desde el periodo preoperatorio en adelante, de manera entonces que el límite es aproximadamente la edad de dos años.

Cambios evolutivos durante la infancia: En términos generales, los cambios en la relación entre asimilación y acomodación que ocurren durante los dos primeros años de vida pueden expresarse así: "el desarrollo pasa de un estado inicial de profundo egocentrismo, en el cual la asimilación y la acomodación están indiferenciadas y, a pesar de ello, son mutuamente antagónicas u opuestas en su funcionamiento, hasta un estado final de objetividad y equilibrio en el cual las dos funciones son, por una parte, relativamente separadas y distintas y, por la otra, coordinadas y complementarias". Esta afirmación es ascendida por Piaget al rango de una 'ley evolutiva'. La asimilación y la acomodación tempranas están indiferenciadas porque "el acto de asimilar un objeto a un esquema está absolutamente confundido e indiferenciado con los ajustes acomodativos intrínsecos a ese acto. No es que el bebé deje de tomar en cuenta los objetos, es decir, deje de acomodar sus movimientos a los contornos específicos de ellos. Lo hace, y estas descuidadas acomodaciones producen cambios en los esquemas asimilativos. Antes bien, el bebé no tiene una forma de distinguir sus actos de los hechos de la realidad que esos actos producen o de los objetos de la realidad con los cuales se relacionan".

La oposición entre asimilación y acomodación resulta de la indiferenciación antes indicada. Recordemos que la asimilación es 'conservadora' y la acomodación es 'progresista' y así, "una acomodación nueva y exploratoria, en lugar de constituir la bienvenida irrupción en lo desconocido que dará lugar a una diferenciación de los esquemas existentes, al principio es experimentada simplemente como un obstáculo molesto para la asimilación habitual y es ejecutado, por así decirlo, bajo

compulsión". La indiferenciación y la oposición entre ambas invariantes funcionales definen esencialmente el egocentrismo.

A medida que progresa el desarrollo sensorio-motor, asimilación y acomodación se tornan cada vez más diferenciadas y complementarias: "con la gradual separación entre el yo y el mundo, las acomodaciones finas a los matices de las cosas llegan a ser experimentadas como importantes empresas en y por sí mismas, empresas que ahora se distinguen de las asimilaciones que estos nuevos descubrimientos hacen posible".

Asimilación y afectividad.- Señala Piaget que "en toda asimilación el motor o la energética son de índole afectiva deseo y satisfacción mientras que la estructura es de naturaleza cognoscitiva. Asimilar un objeto puede simultáneamente tender a satisfacer una necesidad y a conferir una estructura cognoscitiva a la acción". Así, toda asimilación es a la vez cognoscitiva y afectiva.

Piaget que "la vida afectiva, como la vida intelectual, es una adaptación continua [y] dado que la vida afectiva es adaptación, también implica una constante asimilación de situaciones presentes a otras anteriores, asimilación que da lugar a esquemas afectivos o modos relativamente estables de sentir y reaccionar...". Por su parte, Flavell nos indica que al igual que en la asimilación sensorio- motriz, las acciones realizadas con personas son iguales a las demás acciones: "tienden a ser reproducidas asimilación reproductiva y a descubrir otras nuevas asimilación generalizadora, se trate de un afecto, una tendencia agresiva o cualquier otra".

La finalidad de la educación, en sentido general, es la formación del individuo en todas sus dimensiones, intelectual, físico, social, cultural, afectivo, tal que pueda integrarse adecuadamente a la vida futura.

Muy pocas son las instituciones educativas que pretenden modificar el sistema a partir de la toma de conciencia de los participantes posibilitando el surgimiento de protagonistas de dicho cambio; las políticas educativas en nuestro medio actual lo hacen casi imposible y, la educación así vista, carece del carácter liberador que debe poseer y pierde su fundamento original, dando cada vez menos respuesta al desarrollo social, a los cambios tecnológicos o a la humanización del hombre.

Si la educación pretende fomentar en el individuo la intencionalidad crítica y modificadora de la realidad, deberá replantear sus estrategias brindando los

espacios necesarios para la reflexión, la creación y el compromiso. Es allí donde la recreación encuentra su razón de ser.

Si bien es cierto que algunos docentes emplean estrategias lúdicas para adelantar su labor académica, valdría la pena que precisáramos si su uso es meramente didáctico o pedagógico.

En la primera, la recreación es entendida como el recurso didáctico que posibilita la fijación de conceptos ya definidos, de manera entretenida; así, hablaremos de Matemática recreativa, Química recreativa, etc. En el segundo caso, entendemos que a partir del ejercicio lúdico se fomentan la construcción conceptual y de actitudes, la búsqueda del conocimiento, la creatividad y el desarrollo de valores. El medio es el mismo, pero se diferencian en cuanto a la finalidad. La primera hace énfasis en la enseñanza mientras que la segunda lo hace en el aprendizaje.

Cualquiera que sea la posición adoptada por el docente, de todas formas se asume que se trata de educar en el tiempo ocupado, en la escolaridad. ¿Qué sucede entonces con el tiempo libre en su concepción más plena, considerado como el espacio para la reflexión y el desarrollo intencional?

La Recreación, caracterizada como Educación en y del / para el tiempo libre intenta generar aprendizajes más que instrumentales y modificar al hombre y su modo de participar en la realidad; procura modificar conductas, hábitos, actitudes; así mismo, se da en un tiempo liberado de obligaciones exteriores, lo que la convierte en voluntaria u optativa; procura generar una necesidad de participación al profundizar en el trabajo grupal y la auto-gestión. En síntesis, pretende generar un individuo consciente y comprometido; actor y protagonista de su propio hacer, de su historia, lo que la diferencia propiamente de la escuela.

El área recreativa es un espacio exterior de un establecimiento educativo, pensado no solo para permitir y estimular diversas actividades sino también para ofrecer sensaciones táctiles y visuales usando distintos materiales.

Las áreas recreativas son un medio para formar habilidades que capaciten a los niños para vivir en un mundo lleno de dificultades. Deberán ser acondicionadas inteligentemente para que los estudiantes puedan desarrollarse no solo físicamente sino también intelectualmente.

Los diferentes tipos de juegos en los lugares implementados como áreas recreativas, contribuyen también al surgimiento de líderes, al afianzamiento del compañerismo cumpliendo así una acción socializadora.

La comprensión científica del fenómeno de la frecuente manifestación del inadecuado comportamiento infantil en la hora de recreo en las poblaciones humanas aún no se ha logrado totalmente.

Numerosas líneas de investigación se han desarrollado para tal fin desde diferentes perspectivas:

La agresividad humana ha sido estudiada acuciosamente debido a que los factores y agentes que se suponen determinan este comportamiento son de índole diversa. En consecuencia, se han propuesto diversas hipótesis y teorías para explicar este fenómeno, pero ninguna de ellas ha sido debidamente convalidada empírica ni teóricamente, por lo que la explicación de las causas y el significado de la agresión todavía se discuten.

En razón de lo anterior, es posible reconocer distintas definiciones para la agresión en la literatura científica y, por ende, diferentes enfoques para su estudio. Entre las teorías que gozan de mayor importancia en el estudio de la agresividad humana se encuentran la teoría instintiva de la agresión de Konrad Lorenz, la teoría de la pulsión-agresión de Sigmund Freud, la hipótesis de la frustración-agresión de John Dollard y la teoría del aprendizaje social de la agresión de Albert Bandura.

Los niños que han observado comportamientos violentos, aun sin haber sido abusados físicamente, pueden sufrir traumas psicológicos y desplegar una serie de trastornos emocionales y conductuales, incluidos la baja autoestima, el sentimiento de abandono, la culpa y la agresión en contra de los miembros de su familia Peled, 1995. Prothrow-Stith y Quaday 1995 afirman: "Cuando la habilidad de nuestros niños para aprender llega a ser determinada por peligros, la base de nuestra sociedad comienza a ser dañada de tal manera que no puede repararse fácilmente"

MARCO LEGAL

Los niños, niñas y adolescentes, constituyen un sector importante de la población ecuatoriana. La Constitución del Ecuador vigente, aprobada mediante referéndum del 28 de septiembre del 2008, consagra los derechos para este grupo dentro del capítulo tercero que nos habla de las personas y grupos de atención prioritaria. Es

así que en el Art. 44 de la Constitución se establece como obligación del estado brindar protección, apoyo y promover el desarrollo integral, de Niños Niñas y Adolescentes, proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.” que de acuerdo con lo que estipula este artículo se entiende como “

En el Art. 45 del mismo cuerpo legal, se manifiesta que los niños, niñas y adolescentes gozan de los derechos comunes al ser humano, como son el respeto a la vida, libertad, a la no discriminación, libertad de asociación, etc.; así como también a los que son específicos para su edad. En el segundo inciso se establece que “Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social; a tener una familia y disfrutar de la convivencia familiar y comunitaria; a la participación social; al respeto de su libertad.

MARCO CONCEPTUAL

Ludoteca



Según la etimología, la palabra 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 ludoteca no es apenas un local donde se guarden juegos y juguetes, pues su objetivo principal es estimular al niño y su familia a jugar ofreciéndoles un espacio y juguetes pre-clasificados, propuestas de diversos juegos y actividades de entretenimientos, a través de personas animadores, recreacionistas, artesanos, educadores, ludotecarios que deberán ser. Preparados para estas funciones Las primeras Ludotecas registradas 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 yLekotek, en Suecia 1963. En Latinoamérica las primeras ludotecas surgen a partir de década de los 70 con proyectos en Brasil, Uruguay, Perú, Argentina, Cuba, Costa Rica y en otros países como Colombia, Ecuador, Paraguay, Bolivia, México, Panamá, Venezuela y Honduras. 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.

Ludotecarios



Comienza a crecer. El mayor número de Ludotecas en Latino América está 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 viven cón la democracia, el respeto y los diferentes valores sociales, individuales y colectivos, a través del juego. Son muchos los proyectos de ludotecas Latinos que surgen anualmente, Infelizmente no logran mantenerse y han fracasado por diferentes motivos entre.

Los que se destacan: Algo fundamental es hablar de quien trabaja en la ludoteca, del papel del responsable o sea del Ludotecario, también le llaman: animador, facilitador del juego, recreacionista, brinquedista, etc.

Área recreativa



Espacios para las prácticas recreativas, constituyen también en una estrategia de inclusión social de todas aquellas prácticas socioculturales de carácter lúdico, creativo y festivo presentes en la cotidianidad de las comunidades.

Juego



Recreo: Pellegrini y Smith definen el recreo como “un rato de descanso para los niños, típicamente fuera del edificio”. En comparación con el resto del día escolar, el recreo es un tiempo en que los niños gozan de más libertad para escoger qué hacer y con quién.

Actividad necesaria para los seres humanos teniendo suma importancia en la esfera social, puesto que permite ensayar ciertas conductas sociales; siendo, a su vez, una herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas. Todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios.

Comportamiento



El comportamiento se refiere a acciones de las personas, un objeto u organismo, usualmente en relación con su entorno o mundo de estímulos. El comportamiento puede ser consciente o inconsciente, público u oculto, voluntario o involuntario, según las circunstancias que lo afecten. Comportamiento en psicología
Técnicamente, en psicología, el comportamiento se define de dos maneras: 1. Todo lo que un organismo hace frente al medio. 2. Cualquier interacción entre un organismo y su ambiente. El comportamiento en un ser humano individual y otros organismos e incluso mecanismos se engloba dentro de un rango, siendo algunos comportamientos comunes, algunos inusuales.

Recreativos



Define a la acción y efecto de recrear, por lo tanto puede hacer referencia a crear o producir algo nuevo. También se refiere a divertirse, alegrar o deleitar en una búsqueda de distracción en medio del trabajo.

Pedagogía.- El significado etimológico de Pedagogía está relacionado con el arte o ciencia de enseñar. La palabra proviene del griego antiguo pedagogos, el esclavo que traía y llevaba chicos a la escuela.

Métodos y técnicas que enseñanza.- constituyen recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma. Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus estudiantes.

Valores.- Los valores son una cualidad "sui generis" de un objeto. Los valores son agregados a las características físicas, tangibles del objeto; es decir, son atribuidos al objeto por un individuo o un grupo social, modificando -a partir de esa atribución- su comportamiento y actitudes hacia el objeto en cuestión. Se puede decir que la existencia de un valor es el resultado de la interpretación que hace el sujeto de la utilidad, deseo, importancia, interés, belleza del objeto. Es decir, la valía del objeto es en cierta medida, atribuida por el sujeto, en acuerdo a sus propios criterios e

interpretación, producto de un aprendizaje, de una experiencia, la existencia de un ideal, e incluso de la noción de un orden natural que trasciende al sujeto.

Asimilación de conocimientos.- La teoría de la asimilación de conocimientos de Ausubel es una concepción relativa-mente sistemática y completa de los aspectos psicológicos que subyacen a la asimilación de conocimientos en el aula. Quizás su principal valor consiste en su carácter aplicado ya que, conecta directamente con los problemas que se le plantean al docente en su práctica cotidiana.

Familias integradas: Son familias estables, con flexibilidad en los roles. Son capaces de contener y afrontar los problemas que surgen sin expulsarlos o reprimirlos como lo hacen las familias uniformadas, sin negarlos como lo hacen las familias aglutinadas, sin inhibirlos familias aisladas. Los roles no son fijos, puede haber un cambio si es necesario. La capacidad reflexiva y la carga emocional regulada por el grupo permiten un diálogo transformador. Da gran importancia al papel de cada miembro en el funcionamiento del grupo como un todo. Está dispuesta a transformar lo establecido.

- Falta de conocimiento y conciencia de los verdaderos objetivos de las ludotecas
- Poca bibliografía y registro de experiencias en español.
- Falta de personal especializado para operación y funcionamiento de estas.
- No registramos cursos técnicos oficiales de formación.
- Falta de inversiones y manutención en cuanto a los recursos financieros materiales y humanos. 21

Beneficios de las ludotecas

Satisfacen las necesidades de niños solos, con quienes los padres no juegan. En ella los lazos familiares adquieren fuerza y se estrechan las relaciones de los padres con los hijos. Es una vigilante de la calidad del juego que brinda por medios del juego a los padres la posibilidad de probar diversos juguetes antes de comprarlos. El niño se transforma en creador y receptor de juguetes, con la posibilidad, incluso, de crear nuevas formas de utilizarlos.

Características de las ludotecas.

Las ludotecas son espacios intencionalmente diseñados para posibilitar vivencias lúdicas con resultados positivos para los niños, la familia y la comunidad, que por lo tanto deben estructurarse previa especificación del marco ético y los objetivos de cada cultura.

Objetivos de las ludotecas

Las ludotecas son creadas para atender diferentes necesidades, según los intereses y el contexto socio cultural de las diversas comunidades. Tienen entre otros los siguientes objetivos:

- Rescatar los espacios, los medios y el tiempo para jugar.
- Reconocer la importancia de la actividad lúdica para el desarrollo humano.
- Resguardar los juegos tradicionales, el folklore y la cultura.

Tipos de ludotecas

Rosa Helena Bautista, reconoce diferentes tipos de ludotecas en América Latina, las cuales existen para atender las necesidades lúdicas y afectivas de los niños, jóvenes y adultos. Estas son:

Ludoteca Hospitalaria: Tiene la finalidad de mejorar la estadía del niño en el hospital para que su estadía allí sea menos traumatizante, proporcionando así mejores condiciones para su recuperación.

Ludoteca Circulante o itinerante: Esta clase de ludoteca es bastante común en Europa, Canadá y Australia. Tiene los mismos objetivos que otras ludotecas, la diferencia es que funciona dentro de un vehículo que puede ser un ómnibus, camión, o un tráiler adaptados.

La ludoteca itinerante: es una buena alternativa para atender a comunidades muy distantes o para atender varios locales en sistemas rotativos. El tiempo en cada local varía dependiendo de los intereses y necesidades de la comunidad.

Ludoteca Escolar: Generalmente son implementadas dentro de las propias unidades escolares, Jardines Infantiles, Escuelas primarias, buscan suplir las necesidades de materiales para el desarrollo del aprendizaje, sirven como apoyo pedagógico para los profesores y Psicólogos.

Ludoteca de Investigación: Son aquellas instaladas por profesionales en el área de la educación, con el objetivo principal de realizar investigaciones y formación de recursos humanos.

Ludotecas comunitarias: Responde a dos aspectos: Al desarrollo de la cultura: en la medida en que ofrece un espacio para la socialización, el aprendizaje e intercambio cultural, incluye la idiosincrasia, el folklore, el rescate de las costumbres y tradiciones populares. ²³Al cambio social: en la medida en que el juego sirve como medio de transformación en las comunidades que presentan problemáticas sociales muy marcadas, principalmente la población infantil y los ancianos.

Ludotecas temporarias: Funcionan en diferentes locales, donde se organizan grandes eventos de corta duración. Por su parte, La Fundación que colaboran de Tiempo Libre y Recreación FUNLIBRE, ha propuesto unas variables o categorías que permiten clasificar las ludotecas por su naturaleza, su público objetivo, su ubicación, su sector complementario y su servicio.

Impacto de las ludotecas

Como dice Suárez, se piensa que el impacto ha sido positivo, pues se han convertido en lugares seguros para sus participantes, lugares que brindan la posibilidad de conocimiento, apoyo económico para las familias, espacios de apoyo para los educadores y profesionales de otras áreas. En Colombia se empezó hablar de ludoteca hace 32 años en la propuesta de ludoteca.

HIPÓTESIS Y VARIABLES

Hipótesis General

Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro

Hipótesis Particulares

El no poseer un área de receso exclusiva para las niñas de la escuela de niñas 17 de Septiembre, dificulta la oportunidad de canalizar sus energías en forma positiva. Inculcando la práctica de valores en las niñas disminuirá el comportamiento individualista de las niñas.

El proporcionar estrategias de dominio de grupo, incidirá en la motivación de las docentes al controlar las niñas durante el receso.

DECLARACION DE LAS VARIABLES

Variables

Hipótesis General	Dependiente	Independiente
Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro.	Mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de niñas	Influencia de la Ludoteca
Hipótesis Específicas	Dependiente	Independiente
El no poseer un área de receso exclusiva para las niñas de la Escuela 17 de Septiembre, dificulta la oportunidad de canalizar sus energías en forma positiva.	Canalización de energía	Área de juego unificada
Inculcando la práctica de valores en las niñas disminuirá el comportamiento individualista de las niñas	Comportamiento individualista	Practica de valores
El proporcionar estrategias de dominio de grupo, incidirá en la motivación de las docentes al controlar las niñas durante el receso.	Desmotivación de la docente	Estrategias de dominio de grupo

Operacionalización de las Variables

HIPÓTESIS	VARIABLES	CONCEPTO	INDICADORES	TÉCNICAS
Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro	Independiente Instauración de una ludoteca	Las Ludotecas son un espacio de expresión lúdica creativa, que reciben una heterogeneidad de niños, cuya función es desarrollar un programa de coeducación, con posibilidades de participación de varias generaciones. Brindarán actividades lúdicas que hagan experimentar la creatividad a partir de materiales diversos, sin olvidar las necesidades de integración social, de creación cultural y de permanente estímulo que precisa el crecimiento humano.	Número de áreas de esparcimiento en recreo	Entrevista a los docentes
	Dependiente: Mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de niñas	Son reflejos relacionados con la visión, la zona bucal, las extremidades, etc., como consecuencia de estímulos concretos y que guardan relación con mecanismos básicos de defensa y supervivencia. A la respuesta inadecuada que da el niño en estos casos, lo llamamos respondiente, éstas están controladas por los estímulos que la preceden.	Número de actividades en planificación de trabajo que socialicen valores	Encuesta a padres de familia Ficha de observación

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

En nuestro proyecto aplicamos la investigación bibliográfica porque recurrimos a la búsqueda de información en textos, proyectos, internet, diccionarios, entre otros; siendo fuente de información precisa para desarrollar íntegramente nuestro objetivo. También aplicamos la investigación del lugar porque fuimos adonde se presentaba el problema, y nos dimos cuenta la necesidad que tiene aquel lugar, además realizamos una entrevista a la directora y a los maestros para informarnos detalladamente del problema suscitado, para que podamos resolver de una manera adecuada.

En si este proyecto será de forma teórica porque no se lo va a realizar en su totalidad, Para el presente trabajo de investigación se han considerado varios aspectos recopilados a través de un estudio:

De acuerdo con las variables de este estudio los objetivos planteado y el tipo de investigación; el diseño es de campo "ya que permite la interacción entre el sujeto y el objeto de estudio, permitiendo recoger los datos en forma directa de la realidad UNA, 1999, p. 36 en opinión con el autor, dicho diseño, permite el análisis sistemático del problema en la realidad con el propósito bien sea describirlo, interpretarlo, entender su naturaleza y factores constituyentes, explica sus causa y efecto, o reducir su ocurrencia, haciendo uso de método característica de cualquiera de los paradigma o enfoque de investigaciones conocidos o en desarrollo. Así

mismo, los datos de interés son recogidos en forma directa de la realidad, a partir de los datos originales o primario.

En relación con lo antes descrito, se puede constatar que en la presente investigación todos los datos recopilados, se han dado del mismo lugar donde se han tomado del mismo lugar se han desarrollado los hechos. Todo ello, con el propósito de establecer una propuesta de acción, que ayude a resolver los problema desarrollo psicomotor durante la etapa entre escolar su objeto final una ludoteca itinerante que contribuya con el desarrollo psicomotor en la atención no convencional

Descriptivo: para identificar el comportamiento, actitudes y reacciones de las niñas durante la hora de receso, señalando sus características y propiedades, basados en la observación de recolección de datos, para así poder combinar ciertos criterios de clasificación que nos ayude a ordenar, agrupar y sistematizar los objetos involucrados en el estudio de nuestro problema. En atención al propósito, este tipo de investigación también recibe el nombre de práctica se caracteriza por que busca la aplicación o utilización de los conocimientos que se adquieren, se encuentran estrechamente vinculada con la investigación básica, pues depende de los resultados y avance de este último, esto queda aclarado si se percata de toda investigación aplicada requiere de un marco teórico.

Se requiere obtener el mayor conocimiento posible del tema, que mediante su aplicación, se logre la modificación de la realidad causante del problema, y de esta manera, satisfacer una necesidad imperante en un corto tiempo, hacia la solución de un problema.

Es por ello que el tema referido a la determinación Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro. Es aplicada por que su propósito es determinar la importancia de este tipo de ludoteca en la institución la directora del platel este su proyecto" se elabora la misma como alternativa que solucione la problemática que se diagnostique dentro esta perspectiva se constata que los conocimientos obtenido serán aplicados para incorporar un valor agregado investigativo.

Explicativo: Explicando el comportamiento de las variables usando una metodología **cuantitativa**, estudiando cada caso del cómo y el por qué de las causantes del mal comportamiento en las niñas comparando las variables entre sí.

De acuerdo con el autor, la investigación tiene como resultado una propuesta como modelo operativo para la solución de un problema planteado. En consecuencia, la propuesta está dirigida a la implantación de una ludoteca Cabe destacar que los proyecto interacción social, el diseño del programa de estudio, los inventos la elaboración de programa informativo son también ejemplo de proyecto factible.

De campo: Realizando una investigación directa en los predios de la Escuela de niñas "17 de Septiembre", a través de las encuestas planteadas.

Aplicada: Puesto que utilizaremos los conocimientos que logremos conseguir, dependiendo de los resultados y avances que vayamos recolectando, en base al marco teórico definido. Sin embargo, como es una investigación empírica, lo que nos interesa primordialmente, son las consecuencias prácticas de la investigación.

Como nuestra investigación involucra problemas tanto teóricos y prácticos. De acuerdo con esta óptica, **la población** objeto de estudio está conformada por alumnas de la escuela 17 de Septiembre a este respecto, son en su totalidad 350 alumnas, 280 padres de familias, docentes y la directora de igual forma, **la muestra** "es una población representativa de la población que permite generalizar sobre esta los resultados de una investigación" Chávez N 1994, p. 65.

Cabe subrayar, que el citado autor acota que es la conformación de unidades dentro de un subconjunto que tiene por finalidad integrar las observaciones sujeto, objeto situaciones, institución, organizaciones, fenómenos, como parte de una población su propósito básico es extraer información que resulta imposible estudiar porque esta incluye la totalidad.

Perspectivas.

La perspectiva de la investigación se relaciona con el paradigma que predomina en el desarrollo de la investigación teniendo en cuenta los siguientes elementos:

- El papel del investigador en la investigación.
- La interpretación y percepción de la realidad que interese al investigador.
- La estructura del conocimiento que conciba el investigador.

Metodología Cuantitativa

Nuestro estudio está establecido en una Metodología Cuantitativa, debido a que entre los elementos del problema de investigación existe una relación lineal. Es decir, hay claridad entre los elementos del problema de investigación que lo conforman, debido a esto es posible definirlo, limitarlos y saber exactamente por medio de estos donde se inicia nuestro problema, en qué dirección va y qué tipo de incidencia existe entre sus elementos.

La investigación cuantitativa es aquella en la que se recogen y analizan datos cuantitativos en las variables.

La investigación cuantitativa trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede.

La investigación cuantitativa se sirve de números y métodos estadísticos. Parte de casos concretos para llegar a una descripción general o comprobar hipótesis causales. Se dice cuantitativa- sistemática- generalizadora. Efectivamente, para la recopilación de datos se utiliza una guía de observación como instrumentos para apoyar la técnica de la observación directa no participante; bajo este orden de ideas, se comprenden que la guía de observación es un instrumento que utiliza el investigador y consiste " en plasmar en el todos los datos y apreciaciones encontradas por lo observado en el proceso, quedando asentado la información para ser posterior interpretación" Ibídem si bien es cierto la recopilación de información se realiza por medio de una guía de observación conformada por diez 10 preguntas afirmativas Ítems y alternativa cerrada sí o no a fin de que las autoras actúen como observadoras y plasman su opinión marcando con una equis "x" según la apreciación al respecto.

Por otra parte, utilizan las guías de entrevista "instrumentos conformados por preguntas abiertas, permite al investigador la obtención de opiniones "" op.at.pag 125 en efecto, la guía de entrevista permite formular preguntas dirigidas, en forma abierta y secuenciales, para brindar la oportunidad al entrevistado de emitir juicio u opinión. Dentro de esta configuración, la guía de entrevista está conformada por diez 10 preguntas dirigidas a las personas involucradas y responsable de la atención no convencional como lo son maestras en casas, facilitadores coordinadores docentes.

Por otra parte, la recolección de información a través de la encuesta se realiza empleando como instrumento al cuestionario, en tal sentido, " el cuestionario es en esquema formalizado para recopilar la información de los encuestados que contiene las preguntas a realizar y los espacios obtenidos a las respuestas; es decir es la traducción de los objetivos informativos de la investigación en preguntas específicas op. Cit.p.138.

En esta perspectiva, se comprende que el cuestionario es un instrumento que consiste en el esquema en si, que contiene una serie de preguntas a las cuales deben responder el investigado. En esta línea argumental, se diseño un cuestionario contentivo de veinticinco 25 preguntas formuladas de acuerdo a las necesidades de información planteada en la investigación y construidas bajo los parámetros de la escala de Likert.

En efecto, el cuestionario proporciona una alternativa muy útil para la investigación, en el cual el diseño es un elemento clave en el proceso de realización de una encuesta en gran medida condicionada a lo acertado que sea el diseño del cuestionario es más una habilidad aprendida por el investigador a través de sus experiencias y realmente de esta experiencia acumulada surge una serie de pautas que pueden ser de gran utilidad para diseñar un cuestionario y que se hacen referencia al tipo o formato de preguntas a utilizar, a su redacción y al orden o secuencia de la misma.

Por consiguiente la presente investigación se sustenta con las opiniones de los encuestados, obtenido a través de preguntas cerradas, lo que permite la captación de información específicamente importantes cabe destacar, sus alternativas y confusión: siempre 5 casi siempre 4 algunas veces 3 casi nunca 2 nunca 1

LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

La población constituye el objeto de la investigación, es el centro de la misma y de ella se extraerá la información requerida para su respectivo estudio, en efecto, "estadísticamente hablamos, por población se entiende un conjunto finito o infinito de personas, cosas o elementos que presenta característica comunes.

De acuerdo con esta óptica, la población objeto de estudio está conformada por adulto significativos de la Escuela de niñas 17 de Septiembre -, a este respecto, son

en su totalidad 350 alumnas 1 directora docentes y padres de familias de igual forma, la muestra "es una población representativa de la población que permite generalizar sobre esta los resultados de una investigación

Muestra, De igual forma la muestra "es una porción representativa de la población que permite generalizar este resultados de una investigación "" que hemos realizado en el plantel. Con sentido la muestra es un subgrupo de la población. A sí mismo, este tipo de muestra se denomina no probabilística, debido a que es una parte representativa de una población, cuya característica deben reproducirse en ella, lo más exactamente posible; su carácter intencional que, le permite conocer en cuanta forma el fenómeno estudiado. Dicha muestra ha sido seleccionada en función de criterios representativos del estudio dentro de este número, "cuando una población es menor de cincuenta 50 individuo, la población es igual a la muestra

Debido a que la población o universo es muy pequeño, no resulta necesario calcular una muestra probabilística, dado que la muestra representa igual tamaño que la totalidad de la población encuestada 350 alumnas 1 directora docentes y padres de familia.

Características de la población

En nuestra investigación de estudio serán, alumnas, docentes y directivos de la Escuela y padres de familia.

Delimitación de la población

Nuestra población es finita y para el análisis de los factores que inciden en

Si se incrementa Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro.

Para nuestro estudio se tomarán en cuenta todas las niñas en la Escuela 17 de Septiembre. Los cuales están clasificados de la siguiente manera:

Niñas	Docentes	Directora	Representantes padres de familia
350	20	1	280

Por lo consiguiente tendremos la aplicación de la herramienta de análisis a 280 representantes.

Para el criterio de los expertos realizaremos entrevista a la Directora de la Escuela “17 de Septiembre”.

Proceso de selección

Para la selección de la muestra se tomó la nómina de todas las niñas, del plantel pues su número es elevado. Lo mismo no ocurre con los docentes del plantel.

Para el criterio del experto tendremos la participación de la Directora del Plantel.

LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

Métodos teóricos

Para el cumplimiento de las tareas se utilizaron los siguientes métodos de investigación:

Analítico-sintético: Porque manejamos juicios considerando cada una de las causas, las cuales fueron clasificadas, para conocer su principal origen y llegar a una conclusión.

Inductivo-deductivo: para estudiar las diferentes causas particulares a una causa generalizada y de general a particular, aplicando una lógica en entender y explicar las causantes de la falta de Instauración de una ludoteca para mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de las niñas de la escuela 17 de septiembre. Llevándonos al método hipotético-deductivo donde partiremos de nuestras hipótesis para comprobarlas experimentalmente las necesidades del plantel.

Hipotético-deductivo: tomando las hipótesis planteadas basadas en los objetivos obtener nuevas conclusiones y predicciones empíricas, las que a su vez serán sometidas a verificación.

Métodos empíricos

Los métodos utilizados en la investigación son:

Si se incrementa la Instauración de una ludoteca para mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de niñas de la escuela 17 de Septiembre.

El estudio documental: Nos apoyaremos todos los archivos y expedientes existentes en la Institución Educativa. Se consultarán libros, artículos, ensayos de revistas, los cuales nos ayudarán a obtener información más confiable.

El criterio de expertos: Cada experto podrá aportar a la discusión general la idea que tiene sobre él, desde su área de conocimiento.

Técnicas e instrumentos

La encuesta: para identificar los criterios de los docentes en cuanto a los motivos del inadecuado comportamiento de las niñas en hora de receso y los efectos que éstos provocan. No tan solo en ese momento sino que en los momentos libres que tienen ellas.

Esta herramienta es la más utilizada en la investigación, utiliza los cuestionarios como medio principal para allegarse información. De esta manera, las alumnas pueden plasmar por sí mismo las respuestas en el papel.

Se utilizará la información indispensable, la mínima para que sean comprendidas las preguntas. Más información, o información innecesaria, puede derivar en respuestas no veraces.

De igual manera, al diseñar la encuesta y elaborar el cuestionario tomaremos en cuenta los recursos tanto humanos como materiales de los que se disponen, tanto para la recopilación como para la lectura de la información, para así lograr un diseño funcionalmente eficaz.

La entrevista: para obtener el criterio de experto utilizaremos esta herramienta, pues nos brinda la obtención de una mejor forma de obtener información personalizada. Fue utilizada con el mismo objetivo que la encuesta, pero en este caso a través del diálogo de las mismas preguntas, teniendo de esta manera el mismo nivel de importancia que la encuesta.

La Observación. El mismo se realizó como pilotaje de lo investigado y a su vez constatar en la práctica los resultados de nuestro trabajo, además nos sirvió para conocer el estado de las instalaciones o áreas, los gustos y preferencias de las niñas, los medios con que contaba la escuela y la comunidad. Fue de vital importancia en la investigación pues a través de esta herramienta se pudo verificar el inadecuado comportamiento de las niñas durante el receso, y cómo era el compartir un área de juego con las niñas de toda la institución.

PROPUESTA DE PROCESAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN.

Para nuestra investigación utilizaremos estadística descriptiva; nos ayudará determinar, cuales son las situaciones que provocan que los estudiantes no logren concluir sus estudios. Nos permitirá describir y resumir las observaciones que se hagan sobre nuestro estudio de investigación a partir de nuestra muestra indicada. Utilizaremos el sistema de distribución de frecuencias y la representación gráfica. Con estos métodos de organización y descripción podremos realizar un análisis de datos, provenientes de las observaciones realizadas en nuestro estudio, estableciendo un orden mediante la división en clases y registro de la cantidad de observaciones correspondientes a cada clase. Lo que nos facilitaría la realización de un mejor análisis e interpretación de las características que describen el comportamiento de las variables Instauración de una ludoteca para mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de niñas de la escuela 17 de septiembre. Que son evidentes en el conjunto de datos brutos o sin procesar.

Misión. Somos maestras egresada de la carrera de educadoras de párvulos, que nos hemos enfocado en realizar una ludoteca para mejorar psicomotriz y socialización de niñas de 5 a 6 años de edad en la escuela 17 de Septiembre del Cantón de Milagro de Milagro, contando con ayuda de la directora ,docente, y padres de

familias encargado de aplicar estrategias y actividades en las alumnas de la Institución , para fomentar en ellas un espacio armónica y social; con valores que contribuyan al desarrollo integral, garantizando los deberes y derechos de los mismos.

Visión. Ofrecer a las niñas de 5 a 6 años de edad de la escuela 17 de Septiembre del Cantón de Milagro, contando con ayuda de la directora, docente y padres de en general una ludoteca para mejorar psicomotricidad y socialización con un excelente aprendizaje y bienestar de todos, donde puedan desarrollar sus destrezas y habilidades, formando actitudes positivas como seres creativos y de gran equilibrio social y emocional.

CAPITULO IV

MARCO ADMINISTRATIVO

Para nuestra investigación utilizaremos estadística descriptiva; nos ayudará determinar, cuales son las situaciones que provocan que los estudiantes no logren concluir sus estudios. Nos permitirá describir y resumir las observaciones que se hagan de nuestro estudio de investigación a partir de nuestra muestra indicada. Que son evidentes en el conjunto de datos brutos o sin procesar.

En lo que se refiere a los padres de familia existe un desconocimiento de las actividades que realizan sus hijos durante la hora de receso, y el tiempo que ellos le dedican para realizar actividades recreativas es mínimo o nulo en algunos casos.

Utilizaremos el sistema de distribución de frecuencias y la representación gráfica. Con estos métodos de organización y descripción podremos realizar un análisis de datos, provenientes de las observaciones realizadas en nuestro estudio, estableciendo un orden mediante la división en clases y registro de la cantidad de observaciones correspondientes a cada clase.

Lo que nos facilitaría la realización de un mejor análisis e interpretación de las características que describen el comportamiento de las variables Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro de la Provincia del Guayas.

CRONOGRAMA DE GRANTT.

Cronograma de actividades.

orde	ACTIVIDADES	TIEMPO		AGOSTO		SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE			
		SEMANAS		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		DIAS		16	23	6	13	20	27	4	11	18	25	8	16	25	30
1	Entrevista con la Directora para elaboración del cronograma de talleres o encuesta	x															
2	Elaboración y aprobación de cronograma para implementar una ludoteca		x														
3	Adquisición de material	x	x														
4	Creación de ludoteca																
5	Egresadas.- Trabajo en documentación del proyecto			x	x	x	x	X	x	x	x	x	x	x	x	x	
6	Padres o representantes de familia ayudando con mingas para limpieza			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
7	Visitar al maestro electricista			x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
8	Aplicar las encuesta a los padres docentes y alumnos											x	x	x			
9	Presentación de los resultados esperados															x	

PRESUPUESTO

El presupuesto es basado en los gastos operativos del proceso y el tiempo que dure nuestra aplicación de la propuesta, tales como: transporte, papelería, personal de apoyo, etc., tomando en cuenta valores a la fecha presente.

RECURSO FINANCIERO

INGRESOS	
Aporte de Egresada	\$1000
Total Ingresos	\$1000
GASTOS	
Transporte	\$ 50
Materiales, tubos, soldadura	\$350
Mano de obra	\$350
Pintura	\$100
Césped, plantas	\$75
Impresiones	\$50
Imprevistos	\$ 75
Total gastos	\$1000

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

Análisis resultados encuestas a las docentes

Pregunta 1: ¿Se preocupa usted por los músculos largos piernas y brazo y coordinación motora gruesa correr, saltar, lanzar, entre las niñas?

Cuadro. 1 Información sobre áreas de la Ludoteca

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	9
No	9	91
Total	10	100

Fi: Encuesta realizada a las docentes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Información sobre áreas de la Ludoteca

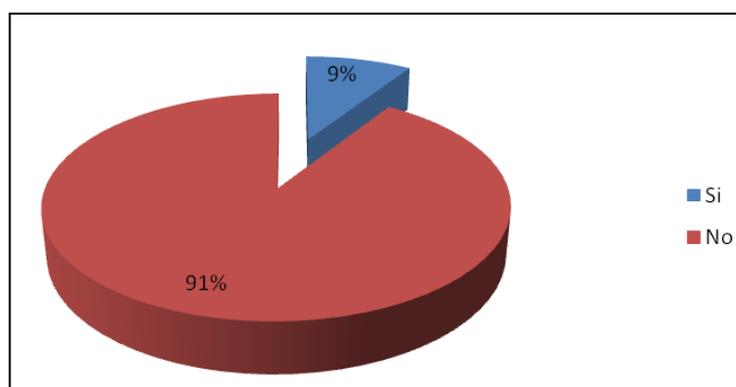


Gráfico. 1

Análisis.- El 91% de las docentes está de acuerdo con que no existe un área recreativa para las niñas de educación básica. Solo una indica que si, considerando que el patio general es el centro de recreación para todos las niñas, pero no es exclusivo, por esos motivos los niños de cursos inferiores no pueden jugar con tranquilidad, por la incertidumbre de los juegos de las niñas de cursos superiores.

Pregunta 2: ¿Tienen todos las niñas de la escuela el mismo horario de receso?

Cuadro. 2 Información sobre horario de receso

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	10	100
Total	10	100

Fi: Encuesta realizada a las docentes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Información sobre horario de receso

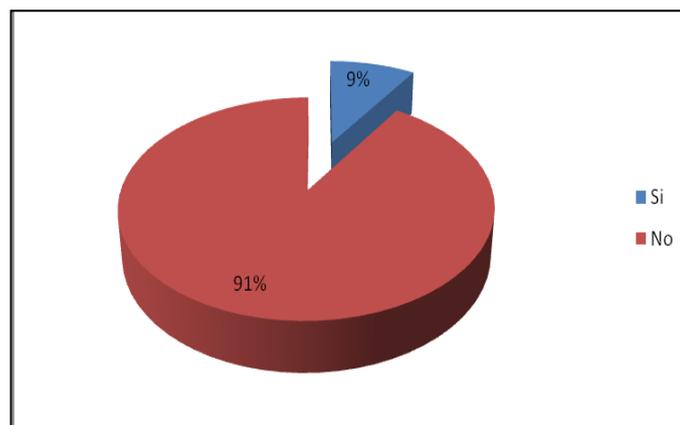


Gráfico. 2

Análisis.- Las docentes confirman el problema de similitud de horario de receso entre los estudiantes del plantel, lo que ocasiona problemas de agresiones, y mal comportamiento entre las niñas.

Pregunta 3: ¿Las niñas comparten en forma armónica los juegos durante el receso?

Cuadro. 3 Las niñas comparten en forma armónica los juegos durante el receso

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	20
No	8	80
Total	10	100

Fi: Encuesta realizada a las docentes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Las niñas comparten en forma armónica los juegos durante el receso



Gráfico. 3

Análisis.- Un 80% de las docentes están de acuerdo en que no se puede compartir armónicamente el patio de recreo entre los estudiantes de todos los grados por la diferencia de edades y actividades que ellos practican, por el motivo que no utilizan los juegos lúdicos porque es un peligro para ellas. Dejando indefensos a los más pequeños, esto lo indican las docentes de los cursos inferiores. Tan solo un 21% de las docentes sí está de acuerdo con la compartición del horario de receso por los estudiantes de todas las edades de la escuela. En indican que es normal el comportamiento durante el receso, no aseguran que sea armónico pero indican que no lo creen inseguro.

Pregunta 4: Cree usted importante que la escuela implemente una zona con juegos recreativos dedicados a las niñas de educación inicial.

Cuadro. 4 Importancia de zona de juegos

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Total acuerdo	7	70
De acuerdo	2	20
Parcial acuerdo	1	10
En desacuerdo	0	0
Total	10	100

Fi: Encuesta realizada a las docentes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Importancia de zona de juegos

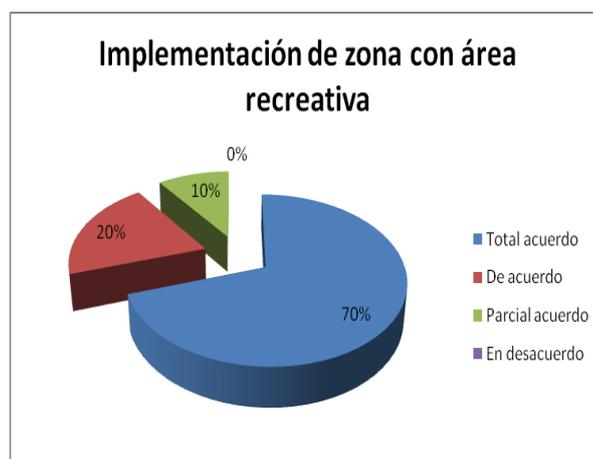


Gráfico. 4

Análisis.- Un 70% de las docentes están de acuerdo con la implementación de una zona recreativas exclusiva para los estudiantes de primer año de educación básica, lo que sumado al 20% que están de acuerdo representan la mayoría, solo un 10% está parcialmente de acuerdo

Pregunta 5: ¿Se programan las actividades recreativas de las semanas durante el receso?

Cuadro. 5 Actividades recreativas

	Buena	Regular	Malo
Total acuerdo	2		
De acuerdo		5	
Parcial acuerdo	2		
En desacuerdo			1
Total	4	5	1

Fi: Encuesta realizada a las docentes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Actividades recreativas

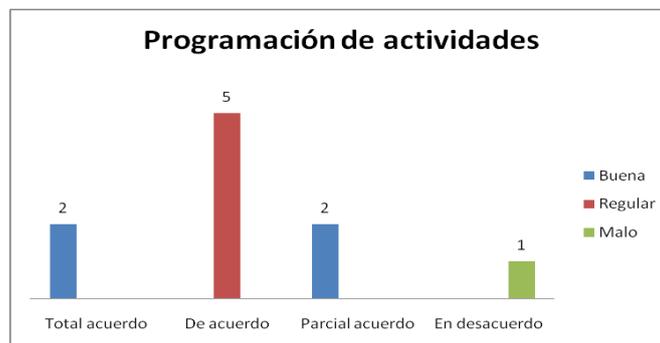


Gráfico. 5

Análisis.- El mayor porcentaje de las docentes indican que están de acuerdo con la planificación de las actividades recreativas, pero estas se realizan en forma regular, un porcentaje muy cercano 40% indica que si se planifican las actividades pero que su planificación es buena, tan solo un 10% no está de acuerdo con dicha planificación.

Pregunta 6: ¿La disciplina de sus estudiantes en forma generalizada es?

Cuadro. 6 Disciplina de los estudiantes

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	1	10
Muy Bueno	3	30
Regular	4	40
Malo	2	20
Total	10	100

Fi: Encuesta realizada a las docentes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Disciplina de los estudiantes



Gráfico. 6

Análisis.- Un 40% representando la mayoría indica que el comportamiento de las niñas es regular, que sumado al 20% malo, nos sugiere que el comportamiento generalizado no es satisfactorio, un 30% indica que es muy bueno y solo un 10% que es excelente.

Resultados generales encuestas a las docentes

De las respuestas tabuladas de la encuesta a las docentes podemos rescatar que en definitiva la carencia de un área recreativa, incide en el mal comportamiento de los niños, en las agresiones, y en que las actividades recreativas que ayuden al aprendizaje significativo y a mejorar su comportamiento no son totalmente planificadas.

Análisis resultados encuestas a los padres o representantes

Pregunta 7: ¿Conoce de las actividades recreativas que planifica la escuela para sus hijas?

Cuadro. 7 Información sobre áreas recreativas

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	6
No	30	94
Total	32	100

Fi: Encuesta realizada a los padres o representantes de los estudiantes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÓPEZ ANA

Información sobre áreas recreativas



Gráfico. 7

Análisis.- Un 94% de los padres de familia señalan desconocer cuáles son las actividades recreativas que practican sus hijos durante la hora de receso, solo un 6% indica conocerlo.

Pregunta 8: ¿Posee una familia integrada?

Cuadro. 8 Familias integradas.

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	78
No	7	22
Total	32	100

Fi: Encuesta realizada a los padres o representantes de los estudiantes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Familias integradas

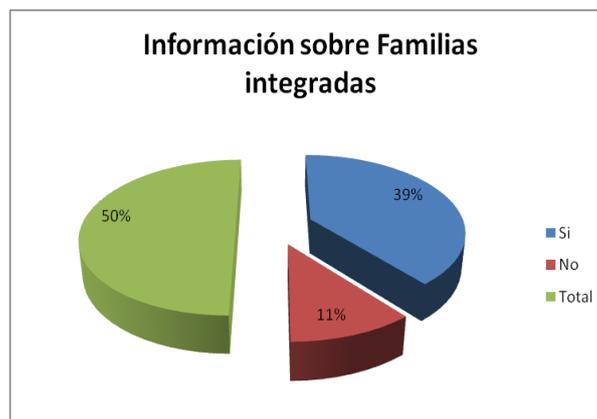


Gráfico. 8.

Análisis.- El 78% de los padres de familia indican que viven junto a su esposa(o), como una familia integrada y un 22% señala que no, a estos encuestados se le hizo una pregunta complementaria que se detalla a continuación. Se considera dentro de la investigación como familia integrada cuando el padre y la madre biológicos están juntos con el niño, y viven bajo un mismo techo.

Si su respuesta fue no, señale:

Cuadro. 9 Tipos de desintegración familiar

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Separados	4	57
Exterior	2	29
Muertos	1	14
Total	7	100

Fi: Encuesta realizada a los padres o representantes de los estudiantes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Tipos de desintegración familiar

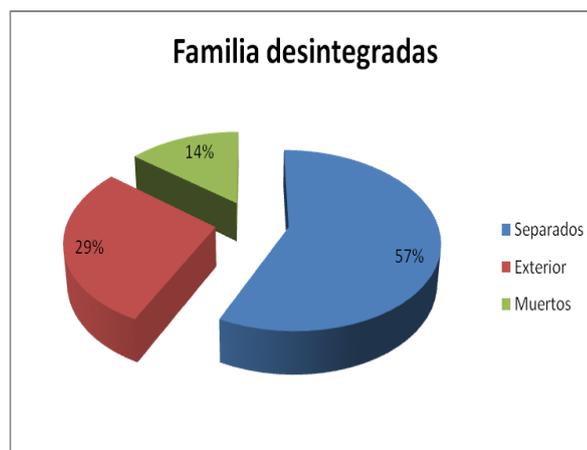


Gráfico. 9

Análisis.- El 57% de los padres o representantes de familia indican que se encuentran separados, un 29% que sus parejas o los padres se encuentran en el exterior y un 14% que han fallecido uno de ellos.

Cuando se indagó la situación de estos niños se pudo encontrar que ellos viven en algunos casos con sus abuelitos, tíos o familiares cercanos.

Pero en el caso de la mayoría de los niños a pesar de que sus padres están juntos, por ser de escasos recursos económicos, sus padres tienen que trabajar mucho tiempo, incidiendo en las horas que comparten juntos.

Pregunta 10. ¿Le proporciona tiempo a su hijo para controlar su actividad recreacional en casa?

Cuadro. 10 Tiempo a sus hijos

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	10	31
No	22	69
Total	32	100

Fi: Encuesta realizada a los padres o representantes de los estudiantes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÓPEZ ANA

Tiempo a sus hijos



Gráfico. 10

Análisis.- El 69% representando la mayoría indican que no le dedican el tiempo suficiente a las actividades recreativas de sus hijos, y sólo un 31% si le dedica el tiempo necesario.

Por ser de escasos recursos económicos, deben trabajar varias horas, en algunos casos padres y madres, por lo que se les dificulta poder dedicarles más tiempo a sus hijos.

Pregunta 11: -¿Existe práctica de valores en su hogar?

Cuadro. 11 Práctica de valores

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Si	20	63
No	0	0
No contesta	12	38
Total	32	100

Fi: Encuesta realizada a los padres o representantes de los estudiantes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÒPEZ ANA

Práctica de valores

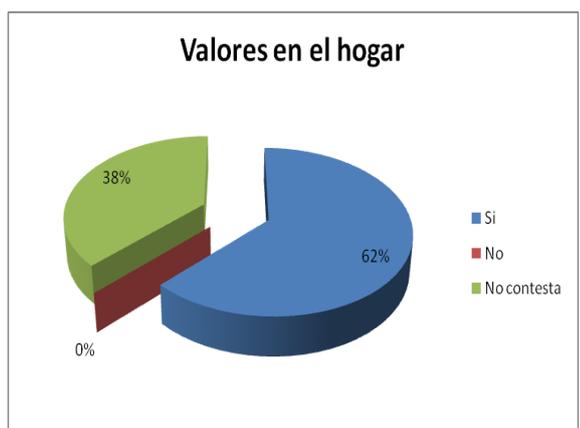


Gráfico. 11

Análisis.- Un 62% indica que si realiza la práctica de valores dentro de la familia, lo sorprendente es que un 32% de ellos no contesta a esta pregunta, los que nos sugiere deducir que desconocen el concepto de valores o que no lo practican, y si lo hacen, esto es de manera esporádica.

El nivel de educación de los padres es básico, por eso deducimos que la mayoría de ellos desconoce cómo poder describir la forma en que educan a sus hijos, muchos de ellos lo hacen en forma empírica, y sí les enseñan valores pero sin saberlo.

Pregunta 12: ¿Considera que el rendimiento escolar de su hijo(a) es?

Cuadro. 12 Rendimiento escolar

Pregunta	Frecuencia	Porcentaje
Excelente	2	20
Muy bueno	18	180
Regular	12	120
Malo	0	0
Total	32	320

Fi: Encuesta realizada a los padres o representantes de los estudiantes

Elab: BERMÚDEZ ACOSTA MAYRA _TOBAR LÓPEZ ANA

Rendimiento escolar



Gráfico. 12

Análisis.- Un 56% de ellos considera que el rendimiento escolar de sus hijos es muy bueno, un 38% considera que es regular y sólo un 6% que es excelente, consideramos que el 38% regular es un porcentaje elevado, dentro del grupo de estudio.

Análisis de resultados de la ficha de observación

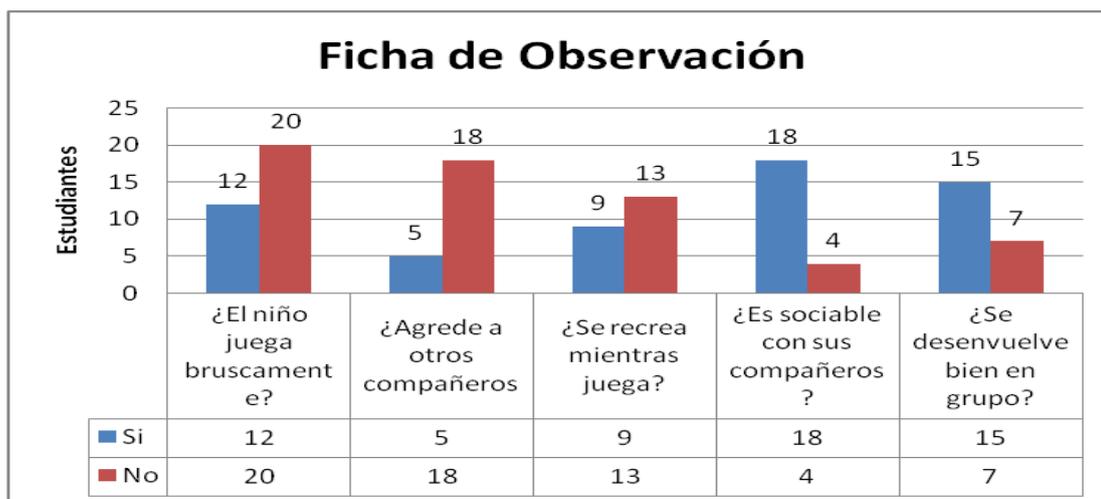


Gráfico. 13

¿El niño juega bruscamente?

Análisis.- 12 de ellos demostraron juegos bruscos al momento de la observación.

¿Agrede a otros compañeros?

Análisis.- 5 de los estudiantes demostraron agresiones hacia sus compañeros de grado.

¿Se recrea mientras juega?

Análisis.- Solo 9 de ellos demostraron disfrute real de sus actividades recreativas, sin embargo 13 de ellos se demostraron aislados en ocasiones.

¿Es sociable con sus compañeros?

Análisis.- 4 estudiantes no demostraron sociabilización con sus compañeros, se mostraban aislados de los demás estudiantes.

¿Se desenvuelve bien en grupo?

Análisis.- 7 de ellos no demostraron buen desenvolvimiento durante la hora de receso, siendo producto de agresiones por los otros compañeros o aislamiento

ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUCIÓN, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

La planificación de las estrategias es un punto en el cual coinciden las docentes y es que estas deben ser innovadoras, motivantes y que promuevan el aprendizaje. Con actividades que generen estos aspectos, cualquier momento del receso será propicio para que los niños desarrollen su motricidad y además cultiven valores de compañerismo y respeto. Y es que en los actuales momentos esa oportunidad de aplicar estas estrategias les resulta difícil pues el bullicio de los niños mayores distrae la atención de los más pequeños.

Huizinga 1987: "La cultura humana ha surgido de la capacidad del hombre para jugar, para adoptar una actitud lúdica". Aquí es importante resaltar la relación existente entre juego, pensamiento y el lenguaje, tomando el juego como parte vital del niño que le permite conocer su entorno y desarrollar procesos mentales superiores que lo inscriben en un mundo humanizado, y si no existe un lugar apropiado para en juego su comportamiento adopta las tendencias de agresividad de su entorno.

En lo que se refiere a los padres de familia existe un desconocimiento de las actividades que realizan sus hijos durante la hora de receso, y el tiempo que ellos le dedican para realizar actividades recreativas es mínimo o nulo en algunos casos.

La parte afectiva y emocional de los niños que tienen familias desintegradas incide también en su comportamiento en algunos casos en forma agresiva y en otros en forma aislada.

RESULTADOS

Las docentes coinciden en un 90% que la falta de una zona exclusiva para que los niños más pequeños de la institución incide en el mal comportamiento de los niños, debido a que observan los juegos y reacciones más violentas de los niños de cursos superiores, así como del lenguaje de los mismos.

Esto se ve reflejado en un 40% del resultado de comportamiento regular de los niños que es el porcentaje mayoritario del análisis, y esto es porque la coincidencia del horario de receso lo que genera el problema.

Las docentes confirman el problema de similitud de horario de receso entre los estudiantes del plantel, lo que ocasiona problemas de agresiones, y mal comportamiento entre los niños.

Más del 90% de los padres de familia indican desconocer las actividades recreacionales que desarrollan sus hijos en la escuela y un 69% de ellos sugiere no asignarles el tiempo necesario a sus hijos para desarrollar actividades recreativas.

Señalan además que el rendimiento académico por efecto del comportamiento de sus hijos se ve afectado y es así como un 38% de ellos coincide en que su rendimiento es regular.

En los resultados de la ficha de observación es más notorio el reflejo del mal comportamiento durante la hora de receso, pues de 6 a 12 niños de los observados presentan comportamiento agresivo, contagiando este comportamiento al resto del grupo, desobedeciendo las indicaciones que indica la docente.

A pesar de que un 62% indica que si realiza la práctica de valores dentro de la familia, lo sorprendente es que un 32% de ellos no contesta a esta pregunta, lo que nos sugiere deducir que desconocen el concepto de valores o que no lo practican, y si lo hacen, esto es de manera esporádica.

VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

Haciendo un balance de lo anterior, podemos concluir que:

Si bien es cierto que existe un área extensa para que los niños salgan al receso, el no existir una zona exclusiva para ellos, provoca el que ellos compartan sus juegos con niños de mayor edad, provocando cambios no adecuados en su comportamiento, o no poder desahogar toda su energía por el temor a ser agredidos, provoca que estos lleven toda esta energía de regreso al salón de clase y se desencadene una aptitud inadecuada en ellos, desobedeciendo a sus docentes, distrayendo a los compañeros, o simplemente dedicarse al juego porque allí se sienten más seguros.

El comportamiento inadecuado de los niños es confirmado con la ficha de observación aplicada y por los resultados de la entrevista a las docentes. Un porcentaje considerable de ellos demuestran aptitudes agresivas, juegos bruscos, y otros aislamientos.

Por lo anteriormente expuesto concluimos que nuestra hipótesis a través del análisis de las variables se confirma, y que es necesario presentar una propuesta para la

creación de una zona exclusiva que se convierta en un área recreativa para los niños de primer año de educación básica que motive a las docentes y a los niños a desarrollar actividades lúdicas y estrategias dinámicas que se desencadenen en la mejora del comportamiento.

Para que los niños desarrollen sus capacidades psicomotrices y aprendan valores como el compartir, compañerismo, respeto hacia sus pares y adultos. Esto a través de juegos guiados por la docente, dentro de un área recreativa que brinde la seguridad y un ambiente amigable para los estudiantes.

El que las docentes no posean el perfil académico acorde a las necesidades incide en el desconocimiento de un mayor número de estrategias de dominio de grupo y de aprendizaje basado en los juegos.

Desde un enfoque sociológico la recreación es una práctica institucionalizada del tiempo libre, que en términos de Elias y Dunning, busca des-rutinizar las prácticas sociales altamente rutinarias como el trabajo y la educación, en este sentido su aporte al mundo escolar buscará romper las rutinas clásicas de la educación, no sólo para “relajarse” y continuar la labor, sino para pensar lo educativo como espacios de encuentro entre docentes y estudiantes en torno a la construcción de conocimientos compartidos en un ambiente favorable, y este ambiente favorable es justamente el área recreativa que estamos proponiendo

Determinación de los Recursos

Recurso Humanos

Para la implementación de la propuesta es indispensable la participación de madres ludotecarias quienes se responsabilizarán de la ludoteca itinerante, las docentes de atención no convencional quienes dictarán y/o prepararán las actividades lúdicas y en el horario de receso para la atención de la dicha ludoteca en el plantel para que realicen actividades sin discriminación alguna; y por aquellos niñas quienes no han participado de la educación institucionalizada por otra parte directivos del plantel, madres, padres de familias y egresadas.

Recurso Técnico

Se necesitara para la implementación de la ludoteca itinerante juguetes con características requeridas para niña entre cinco y diez años el material lúdico para la construcción de la misma.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

ROBERTO GOMEZ: La Educación de los niños en la etapa inicial

MC.GRAW HILL: Colombia ,1993.

JIMÉNEZ, DINELO Y ALVARADO: Lúdica y recreación, Magisterio
Santa fe de Bogotá, 2000.

JOSE RINCO La guía de actividad en la escuela infantil 6años

EMILIO MIRAFLORES La Educación Física en la etapa infantil,

MIGUEL LLORCA de educación infantil, Aljibe,1998

ANA VEGA NAVARRO: Psicomotricidad globalización de currículo
De educación infantil Aljibe 1998

PABLO WAICHMAN: Tiempo libre y recreación.
Un desafío pedagógico,

MARIA MONTESSORI Fundamentos Pedagógicos:
Pág. 73 cuadro del aprendizaje Pág. 74 triangulo como se produce los
aprendizajes

CAPÍTULO V

PROPUESTA

TITULO

Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre del Cantón de Milagro.

JUSTIFICACIÓN

El proyecto está basado en la instauración de una influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre del Cantón de Milagro ubicado en el patio del plantel punto fijo - estado flacón, si bien es cierto, la vida infantil no puede concebirse sin juguete, sin juegos; de allí, pues que jugar es la principal actividad de la infancia, en la que no dudan en emplear todo el tiempo de que dispone.

A este respecto la declaración universal de los derechos de la infancia reconoce el juego como un derecho fundamental, porque sin lugar a duda, jugar es una situación óptima para la coordinación motora gruesa y fina como influencia para el crecimiento de las niñas, dentro de esta perspectiva, la influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela porque basa su intervención en el juego, la concepción de que el juego es fundamental para la infancia, considerando en su aplicación cinco requisitos importantes: tiempo, espacio, juguetes, objetos diversos; y compañeros(as) y adulto significativo dispuestos a compartir y acompañar en el juego.

FUNDAMENTACIÓN

El resultado final o producto que se pretende La propuesta está conformada por la Instauración de una ludoteca para mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de niñas de la escuela 17 de Septiembre. Introducción que ofrece una breve información en materia de ludoteca itinerante; contiene el propósito, alcance y las responsabilidades de las personas involucradas en la misma. Así mismo, detalla los lineamientos por el cual deben regirse niño niña adulto significativo, madres ludotecarias y docentes de atención no convencional para ejecutar actividades lúdicas a través de la ludoteca itinerante. Por consiguiente, destaca las actividades lúdicas, tipo de juguetes de contenidos con anexo respectivos fotos escaneadas. obtener con la implementación de la propuesta se llevara a cabo en el plazo de dos meses es decir a corto plazo, ya que los resultados de la implementación de ludoteca itinerante se observara esta fecha prevista para la inauguración de la misma, a partir de la cual se aplicaran actividades lúdicas para compartir juegos y uso de los juguetes por niño y niña, adulto significativo, padre, madre, madre ludoteca ría, docentes no convencionales fecha de elaboración e implementación de la ludoteca itinerante.

Para inaugurar el proyecto de Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre de la propuesta es indispensable la participación de maestras quienes se responsabilizaran de los juegos reparados, y la cual prestaran la atención en los momentos de realizar los juegos lúdicos y en el horario de receso.

Entes Participantes Son personas responsables de la influencia de esta propuesta el personal docente de la atención no convencional y los investigadores encargado de elaborar e implementar la misma.

Fase de Aplicación de la Propuesta

El proceso de aplicación de la ludoteca itinerante se realiza a través de las siguientes fases:

Fase I: Presentación de la propuesta elaborada a la sra directora del le escuela 17 de Septiembre y docentes de la misma.

Fase II: Presentación de la propuesta aprobada por la directora del plantel para su aprobación.

Fase III: Presentación de la ludoteca itinerante a los padres de familia.

Fase IV: Dictado de la charla basada en la importancia de la ludoteca a los padres de familia de la institución.

Fase V: Inauguración del proyecto

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre del Cantón de Milagro

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar orientación a padres de familia .docente y alumnas el significativo en relación a los beneficio que proporciona el juego para el desarrollo psicomotor.
- Brindar orientación a adulto significativo en relación al uso y características de los juegos.
- Realizar los juegos infantiles diariamente.
- Fortalecer en las niñas la disciplina, a través del juego.
- Reparar el espacio físico para el uso en la hora de receso.
- Disminuir las peleas por falta de los juegos en la hora der receso.

IMPORTANCIA

En esta área recreativa se podrá cumplir con los objetivos propuestos, y con un bajo presupuesto sumado a la participación de directivos, docentes, padres de familia o representantes y la colaboración de estudiantes de Ingeniería Industrial quienes con un bajo costo de implementación se encargarán del diseño y construcción del área recreativa, bajo las indicaciones de las egresadas.

UBICACIÓN

La aplicación de la propuesta se desarrollará en la Escuela “17 de Septiembre”, de la Ciudad de Milagro, Provincia del Guayas. Para las niñas de educación inicial. 2011-2012.

FACTIBILIDAD

Para el presente estudio la aplicación de encuestas y el análisis estará a cargo de las egresadas que presentamos este presente proyecto.

Personal

Además de la importancia de la intervención de los docentes, directivos, y padres o representantes de las niñas del establecimiento educativo, para la obtención de la ejecución de la propuesta.

Económico

Las egresadas, con sus recursos propios proveerán los materiales para la elaboración de los juegos y a través del reciclaje de materiales adecuados, y con su ingenio lograrán conseguir los objetivos.

PLAN DE EJECUCIÓN

Se convocará a los padres de familia, quienes están dispuestos a brindarnos su apoyo en el trabajo a realizar, guiados por las egresadas se encargarán de despejar el área para trabajar, limpiando la maleza y basura que se encuentra en el lugar asignado por la Directora del Plantel.

Con financiamiento de las egresadas se adquirirá los materiales para la elaboración de los juegos y dar mantenimientos en los mismos.

Como todo proyecto pedagógico, los lineamientos deben estar orientados al cumplimiento de la misión institucional y al desarrollo de habilidades y competencias de las estudiantes.

Es indispensable una planificación de las actividades desarrollar, donde además del diseño de las “clásicas” técnicas recreativas, éstas se articulen a temáticas específicas que mejoren el comportamiento de las niñas.

ACTIVIDADES

Conseguir la autorización y definición del lugar dentro del plantel

Adquirir los materiales para la construcción.

Limpiar la zona a trabajar.

Dar mantenimientos en los juegos.

Pintar los juegos.

Instalar los juegos.

Inaugurar juegos

Capturar la evidencia del trabajo desarrollado.

IMPACTO

Se espera que. Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre del Cantón de Milagro, puesto que a través de juegos guiados por sus docentes les permitirá aprender valores y desahogar sus energías, para retornar luego a las aulas a seguir aprendiendo.

La difusión de los valores a través del juego, se vea reflejado en un mejor comportamiento de las niñas y compartir mejor el espacio de juego con sus compañeras.

Que los padres de familia se interesen un poco más en dedicarle tiempo a las actividades recreativas de sus hijas, y que el colaborar con la creación y el mantenimiento del área de juegos les permita socializar con la comunidad escolar.

EVALUACIÓN

A través de una nueva aplicación de la ficha de observación podremos obtener nuevos resultados de los cambios en el comportamiento que los niños produzcan luego de aplicar las estrategias y dinámicas de juego que creen las docentes, pero ahora ya en un área recreativa adecuada para su producción satisfactoria.

La ficha será entregada a la docente y capacitada para que la pueda aplicar, y obtener los resultados para establecer un plan de mejoras en caso de necesitarlo.

PRESUPUESTO

El presupuesto es basado en los gastos operativos del proceso y el tiempo que dure nuestra aplicación de la propuesta, tales como: transporte, papelería, personal de apoyo, etc., tomando en cuenta valores a la fecha presente:

Cuadro. 13 Tabla de Presupuesto

INGRESOS	
Aporte de Egresada	\$ 1000
Total Ingresos	\$1000
GASTOS	
Transporte	\$ 50
Materiales, tubos, soldadura	\$350
Mano de obra	\$350
Pintura	\$100
Material de reciclaje.	\$35
Impresiones	\$50
Imprevistos (20% total gastos \$264)	\$ 75
Total gastos	\$1000

Con el afán de reducir gastos se trabajó con materiales de reciclaje como llantas y tronco de árboles, conjuntamente con los padres de familia y los estudiantes de Ingeniería Industrial que nos representó un ahorro de mano de obra.

CRONOGRAMA DE TRABAJO.

Cuadro. 14 Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE TRABAJO.		AGOST.		SEPT.				OCT.				NOV.			
		3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SEMANAS		1	2	1	2	2		1	1	2				11	2
DIA		6	3	6	3	0	7	4	1	8	5	5	8	15	2
1	Entrevista con la Directora para elaboración del cronograma de talleres	X													
2	Elaboración y aprobación de cronograma		X												
3	Adquisición de material de reciclaje	X	X												
4	CREACION DE LA LUDOTECA														
5	Egresadas.-Trabajo en documentación del proyecto			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
6	Padres o representantes de familia			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
7	Maestro de soldadura			X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
8	Aplicación de la evaluación							X	X						
9	Presentación de los resultados											X	X	X	

CONCLUSIONES

Nuestro estudio estuvo relacionado con la propuesta, Instauración de una ludoteca para mejorar el desarrollo psicomotriz y socialización de niñas de la escuela 17 de septiembre. Fomentando los valores a través de juegos.

El estudio estuvo enmarcado en la modalidad de proyecto de carácter descriptivo por cuanto se hizo un análisis sistemático de los datos obtenidos a través de la aplicación de una encuesta, además el trabajo se apoyó en un diagnóstico que permitió detectar las necesidades que presenta el docente en relación con la planificación de actividades recreativas, razón por la cual se planteó la problemática existente en este nivel, asimismo, se realizó una revisión bibliográfica que permitió entender la naturaleza del estudio.

La población estuvo conformada por 350 alumnas 25 docentes. Para la recolección de información se aplicó la técnica la encuesta, bajo un cuestionario, con preguntas cerradas para facilitar la tabulación, pero lo que nos ayudó a verificar nuestra hipótesis fue la ficha de observación aplicada.

Fue validado bajo el juicio de expertos, en este caso la directora de la escuela y nuestro tutor. Los resultados permitieron concluir que existen necesidades en los docentes de primer año de básica de un espacio adecuado a la hora de receso, para fomentar los valores en los niños y que mejoren su comportamiento.

Además se determinó que los docentes que administran actividades recreativas en el nivel preescolar no cuentan con la orientación suficiente como para fomentar en las niñas la integración social y cultural, la afirmación de la personalidad, el desarrollo de habilidades precepto motoras, físicas y cognitivas.

En la investigación se evidenció la necesidad de proponer una guía práctica de actividades recreativas que servirá para ofrecer a los docentes la oportunidad de prepararse en el área recreativa en atención al niño de primer año básico por medio de actividades.

El estar influenciados por niños de mayor edad incidía en el comportamiento que ellos desarrollaban con sus pares y a no existir un área recreativa exclusiva para que puedan aplicarlas, y por este motivo los niños se distraían con facilidad.

Los padres de familia se motivaron al participar activamente en la creación de esta área para sus hijas, comprometiéndose a brindarles un mayor tiempo a realizar actividades en su tiempo libre

Las ludotecas son una realidad en nuestro país, una parte más del sistema educativo, un espacio propio de la infancia y adolescencia, un apoyo para las familias en diferentes aspectos. Nacieron para cubrir necesidades que estaban siendo provocadas por un desarrollo que no tenía en cuenta la importancia del juego para la evolución de la sociedad. Una vez reivindicado su valor, se aceptaron los proyectos y se pusieron en marcha. Grandes profesionales de la educación, el juego y el tiempo libre pusieron su esfuerzo y conocimiento al servicio de esta empresa. La ilusión del día a día, el interés social por un reparto igualitario de los recursos lúdicos entre la infancia, el conocimiento sobre el juego y el juguete como elemento de desarrollo personal hicieron posible que este nombre se extendiera por diferentes lugares de la geografía.

Aunque loables, estos esfuerzos no son suficientes si no se acompañan del interés e inversión de las instituciones públicas. Desde la necesidad más que evidente de una legislación común a una red consolidada entre las diferentes ludotecas, sus trabajadores y la formación para acceder a esos puestos, son múltiples las reclamaciones que se pueden hacer a las administraciones, garantes en última instancia de velar por el bienestar social.

Sabemos que ha costado llegar hasta aquí, pues estamos hablando de la implicación personal y el compromiso vital de muchas personas. Por eso el reconocimiento pasa por dotar de importancia estas instituciones, hacerlas campo de estudio de diferentes investigaciones y reclamar una mayor atención a las diferentes gestiones que se están haciendo de espacios con este nombre. Las ludotecas tienen un mismo origen, se debe velar para considerarse como tales sólo las que tenga una misma finalidad.

Ideas de los autores

[1] Al transformarse la sociedad, también hay un cambio en el modelo educativo. Con este término nos referimos a qué queremos hacer, en qué nos queremos basar y que elementos usamos para desarrollar los fundamentos de la formación que se ofrece, como recogen Domínguez, R. y Lamata, R. (2003)

[2] "Paul Goodman considera que la evolución histórica de los sistemas educativos ha supuesto que la educación formal haya recortado el ámbito de la educación comunitaria. De algún modo, la escuela se ha opuesto a la ciudad y quizá haya que

rehacer este proceso. Goodman reivindica el concepto de la educación incidental como generadora de conocimiento útil y real dado que muchas veces la educación formalizada es ilusoria puesto que donde realmente se aprende es en la vida práctica" (Tort, 2001: 276)

[3] Pérez lo comenta desde la escuela, pero es una situación que también viven otros espacios educativos como las guarderías o ludotecas, que atienden a niños y niñas desde los primeros meses de vida. "... la difuminación de los límites entre la socialización primaria que se lleva a cabo en la familia y la socialización secundaria que tiene lugar en la escuela. La incorporación de la mujer al trabajo remunerado y a la vida pública ha provocado el ingreso muy temprano de los infantes a la institución escolar. Ello significa que la escuela tiene que cumplir funciones claras de cuidado y atención al desarrollo físico, afectivo y moral tanto como al clásico desarrollo intelectual" (Pérez, 2002: 25)

[4] "La escolaridad obligatoria se vería alargada hasta los dieciséis años de edad y se emprenderían grandes cambios en el currículum. Entre ellos destacaría la incorporación de las llamadas áreas transversales, nuevos ámbitos de aprendizaje social relacionado con el género, la multiculturalidad, el medio ambiente, etc." (Luengo, 2005: 200)

[5] De esto se encarga Rodríguez (2001) en su trabajo "De especial importancia para ello son los que se aglutinan alrededor de tres procesos políticos fundamentales para la vida política del país durante las últimas décadas, y a los que este trabajo dedicará una especial atención: el proceso de integración del país en las estructuras políticas y económicas de Europa y el auge neoliberal que afectó a todas las áreas de la vida del país." (Rodríguez, 2001:18)

[6] El programa Toy Loan sigue, actualmente, funcionando igual que cuando se fundó en 1935, en los Ángeles, aprovisionando a más de 48 centros. Recurren a él tanto particulares como especialistas en educación. Cada centro es atendido por voluntarios de las comunidades, con características diferentes, pero un reglamento común. Atienden a más de 30.000 jóvenes y tienen 48.000 juguetes en circulación (The Department of Public Social Services (DPSS). Los Ángeles County (www.ladpss.org))

[7] María de Borja i Solé es impulsora de la Red de Ludotecas en Cataluña, generada a raíz de su tesis, siendo un referente imprescindible al investigar este campo.

[8] La Dra. Borja instó en Cataluña la implantación de la red de ludotecas, en 1980. Previamente vio la luz su tesis doctoral: "Estudio para la implantación de una red de ludotecas para Cataluña" (Universidad de Barcelona, 1979), seguida de dos publicaciones al respecto (BORJA, 1980 y 1984), originando así la primera literatura al castellano sobre las ludotecas. Las primeras ludotecas que se inauguraron en Cataluña, pioneras en España, en 1980, fueron la ludoteca "Margarita Bedós" en Sabadell, la ludoteca "La Guineu" de Barcelona y la ludoteca del Club infantil y Juvenil de Bellvitge, las cuales siguen en funcionamiento en la actualidad. (López Matallana y Villegas, 2004).

[9] Matallana y Villenas no incluyen esta casuística, aunque en el momento de realizar este trabajo, debe sumarse puesto que es una realidad ampliamente instaurada.

[10] Los centros azules se refieren a un proyecto educativo dirigido a niños y niñas de hasta 9 años. Su objetivo es impulsar actividades lúdicas y educativas en un horario que permita la conciliación de la vida familiar y profesional. Las Ludotecas que se incluyen en este proyecto a través de una convocatoria anual que les facilita el apoyo económico de la Delegación de Igualdad de Oportunidades del Ayuntamiento de Granada con el fin de conseguir unos precios asequibles para todas las familias. www.ayuntamientodegranada.es

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- RODRIGUEZ JAVIER : “El legado pedagógico del siglo XXI”
Editorial, Barcelona ,2011 pp.297-321.
- AGUIRRE, MIGUEL : “La ludoteca municipal de Alcobendas”.Asociación Española de Trabajo, Michael, 1984, pp.29-38.
- BRODIN, JOEL :“Lekoteks in a International Perspective”,Toy libraries,1992, PP.2-102.
- DELGADO, BOLIVAR. “Historia de la infancia”. Barcelona España, 2000, pp.45-59.
- FULLAT, ORLANDO: “Hombre, educación y juego” Barcelona, 1996,pp.128-145.
- GOMEZ HECTOR: “La Educación y el conocimiento de la disciplina” Paidós Iberica, Barcelona”, 200, pp.258-306.
- LÓPEZ GIL :“Jugando, jugando” Área de Juventud, Europa, 1987, pp. 5-28.
- LOPEZ MATALLA :“Organización y animación de ludotecas” Toy libraries, Madrid, 1976, pp.97-102.

FUENTES ELECTRÓNICAS

ARONNE Evangelina," La familia: concepto, tipos, crisis, terapia", Disponible en: <http://www.evangelinaaronne.com.ar/2007/11/la-familia-concepto-tipos-crisis.html>, extraído:20 de julio de 2010.

AYUNTAMIENTO DE GRANADA (2009). Red de Ludotecas 2009 - 2010. Concejalía de igualdad de Oportunidades. Servicio para la Conciliación. Recuperado el 15 de octubre de 2009 de <http://granada.org/inet/wmujer8.nsf/e9425ddf1eaded5dc12573f00041ee60/2d0a35e1b4632962c12576470039f943!OpenDocument>

Barrios, M. (1998) Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestrías y Tesis Doctorales. FEDEUPEL. Caracas Venezuela

Biblioteca para Padres (1999). Tomo II Editorial Océano. Barcelona. España

BORRUEL, D. 2002. La importancia del juego. Disponible: <http://campus.uab.es/~2084812/juegos.htm>, extraído: el 28 de mayo, del 2010.

DEPARTAMENT OF PUBLIC SOCIAL SERVICES (2009). Programa Toy Loan. Recuperado el 20 de diciembre de 2009 de http://www.ladpss.org/dpss/toyloan/pdf/spanish_history.pdf

FLORES AGUILA, Norelen Alicia (2006): http://bibmed.ucla.edu.ve/edocs_bmucla/textocompleto/TWS1055S6DV4F76j2006.pdf, extraído el 12 de julio de 2010

HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, Eduardo R. Dr.: Conductas Agresivas en la Infancia:http://www.psicologia-online.com/infantil/conductas_agresivas.shtml, extraído: el 18 de junio de 2010.

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/17543/2/carmen_torres.pdf, extraído el 17 de agosto de 2010.

JÁCOME VILLALVA, Adita: Marco Legal: http://www.derechoecuador.com/index.php?option=com_content&task=view&id=4986&Itemid=134, extraído el 1 de agosto de 2010.

LÓPEZ, F.; Etxebarría, I.; Fuentes, MJ; Ortiz, MJ (coord.). Desarrollo afectivo y social. Ed. Pirámide, 2000, extraído: el 15 de mayo de 2010.

MANZANO Sánchez Harold, "La recreación en el ámbito escolar", <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso8/HManzano.html>, Congreso

Nacional de Recreación, Universidad del Valle, Vicepresidencia de la República, Coldeportes / FUNLIBRE 27 al 29 de Mayo de 2004. Bogotá, D.C., COLOMBIA, extraído el 14 de agosto de 2010.

MINERVA Torres Carmen: El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, MORENO, José María; PÉREZ, Carmen. (2008). “Juegos Populares y Tradicionales”. Disponible en: <http://www.madrideos.net/juegos.htm>, extraído: 19 de julio de 2010

PERCEIANADIGITAL: El Desarrollo Emocional En La Edad Preescolar Y Escolar <http://perceianadigital.com/index.php/pedagogia/768-el-desarrollo-emocional-en-la-edad-preescolar-y-escolar>, extraído el 15 de agosto de 2010.

Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias N° 51. Vol. 3, pp. 7-22.

Página: <http://www.terra.es/personal/psicomot/defpscmt.html>

Anexos

ANEXO A.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN
CUESTIONARIO –MAESTROS

Objetivo: Este cuestionario tiene como meta obtener información relevante para la investigación relacionada con la Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre”

- 1.- ¿Existen ludoteca exclusivas para las alumnas de la escuela 17 de Septiembre?
Si_____ No_____
- 2.- ¿Tienen todas las niñas de la escuela el mismo horario de receso?
Si_____ No_____
- 3.- ¿Las niñas comparten en forma armónica los juegos durante el receso?
Si_____ No_____
- 4.- ¿Cree usted que es importante que la instauración de una ludoteca para el desarrollo psicomotriz y social en las niñas?
Si_____ No_____
- 5.- ¿Se programan las actividades recreativas de las semanas durante el receso?
Si_____ No_____
- 6.- ¿El rendimiento escolar generalizado de sus estudiantes es?
Excelente _____
Muy bueno _____
Regular _____
Bajo _____



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN

CUESTIONARIO –PADRE DE FAMILIA O REPRESENTANTE

Objetivo: Este cuestionario tiene como meta obtener información relevante para la investigación relacionada con la Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre”.

1.- ¿Conoces de las actividades recreativas que planifica la escuela para su hija?

Si _____ No _____

2.- ¿Posee una familia integrada?

Si _____ No _____

Si su respuesta fue no, señale:

Padres: separados _____ en el exterior _____ muertos _____

3.- ¿Le proporciona tiempo a su hija para controlar su actividad recreacional en casa?

Si _____ No _____

4.- ¿Existe práctica de valores en su hogar

Si _____ No _____

5.- ¿Considera que el rendimiento escolar de su hija es

Excelente _____ Muy bueno _____

Regular _____ Bajo _____



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
ACADÉMICA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y DE COMUNICACIÓN
ENTREVISTA A LA DIRECTORA DE LA ESCUELA

Objetivo: Este ficha tiene como meta obtener información relevante para la investigación relacionada con la la Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela “17 de Septiembre”

1.- ¿Existe en la escuela un área disponible como para instaurar una ludoteca solo para niñas de educación básica?

Si _____ No _____

Dónde _____

2.- ¿Conoce si las docentes guían los juegos durante el receso de las alumnas?

Si _____ No _____

3.- ¿La socialización de valores para alumnas y padres está dentro de los objetivos de la escuela?

Si _____ No _____

4.- ¿Se envía a las docentes a capacitarse constantemente en metodologías de enseñanza para niñas?

Si _____ No _____

5.- ¿Las docentes son especializadas para el año de educación en el que están ubicadas?

Si _____ No _____

ANEXO B

Matriz de Investigación

Causas	Sistematización del problema	Objetivo General
No cuentan con espacio físico para esparcimiento	¿Cómo afecta la falta la Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre"?	Implementar estrategias pedagógicas recreativas, a través la Influencia de la Ludoteca en el desarrollo psicomotriz de las niñas de la escuela "17 de Septiembre
	Sub problemas	Objetivos específicos
Comparten el patio de juegos con todo el alumnado	¿Cómo incide el compartir el área de receso con niñas de toda la escuela?	Adecuar una ludoteca exclusiva para todas la alumnas
Falta de práctica de valores con sus pares	¿En qué grado la falta de la práctica de valores inciden en el comportamiento de los niñas?	Socializar los valores entre las niñas para disminuir un mal comportamiento, a través de actividades lúdicas.
Desorganización familiar	¿De qué manera afectan los problemas familiares al comportamiento de las niñas?	Determinar a través de encuestas los tipos de conflictos de hogar para proponer soluciones.
Poca atención de la docente en controlar el receso	¿Por qué se da la desmotivación de la docente al controlar el receso?	Diseñar estrategias de dominio de grupo para capacitar a las docentes.

ANEXO C

Imágenes del Antes y Después de aplicar la propuesta

Antes

Figura. 1 Área asignada para la recreación de las niñas del plantel



Después

Figura. 2 Juegos listos para el uso de las niñas.



Antes

Figura. 3 Área asignada para la creación del juego .



Después

Figura. 4 Lugar ya limpio y reparado.



Antes

Figura. 5 Juegos de niñas en mal estado.



Después

Figura. 6 Juegos listos para el uso de las niñas.



Antes

Figura. 7 Llantas en mal estado.



Después

Figura. 8 Llantas instaladas para el uso de las niñas.



Antes

Figura. 9 Vista principal de juegos en mal estado



Después

Figura. 10 Juegos reparados y pintados en su totalidad.

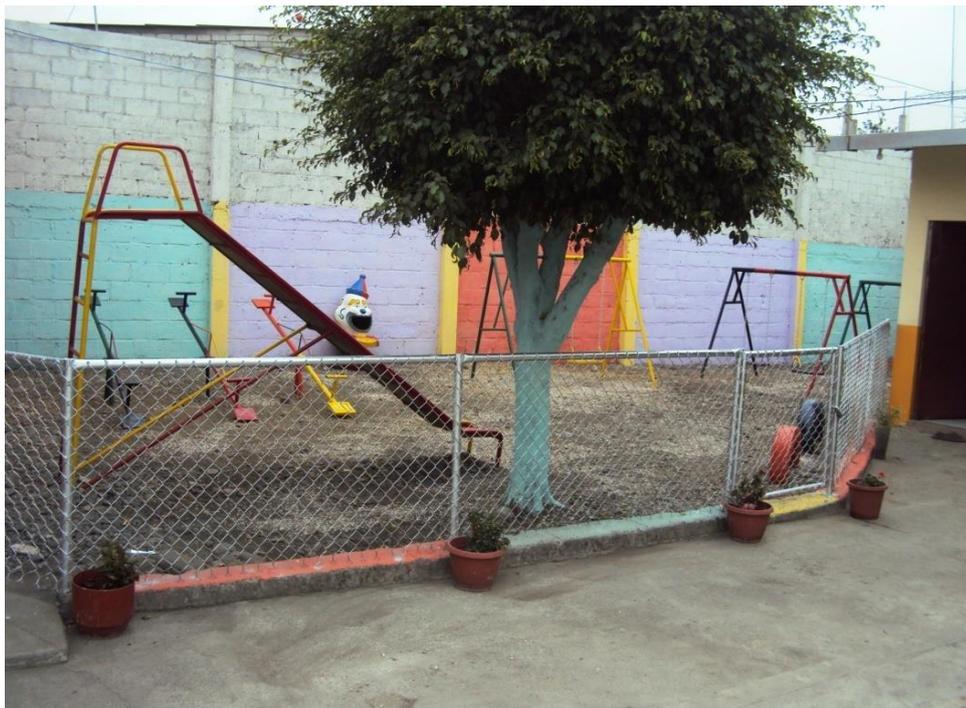


Figura. 11 Egresada trabajando en la limpieza del área.



Figura. 12 Egresada trabajando en la limpieza del área.

