



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PROYECTO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN:
EDUCACIÓN INICIAL.

TÍTULO DEL PROYECTO:

**“INCIDENCIA DE LOS JUEGOS COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
EN EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL DE LAS NIÑAS Y
NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”.**

AUTORAS: ALDÁS BARRETO MARJORIE EDITH

BERMEO SICHA JULIA LETICIA

MILAGRO, MARZO 2015

ECUADOR

ACEPTACIÓN DE LA TUTORA

Por la presente hago constar que he analizado el proyecto de grado presentado por la señorita **Marjorie Edith Aldás Barreto** y **Julia Leticia Bermeo Sicha**, para optar al título de Licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Educación Inicial y que acepto tutoriar la estudiante, durante la etapa del desarrollo del trabajo hasta su presentación, evaluación y sustentación.

Milagro, a los 16 días del mes de Octubre del 2014.



Firma de la tutora.
Lcda. Jessica Macías Alvarado Msc.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Las autoras de esta investigación declaran ante el consejo directivo de la Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro, que el trabajo presentado es de nuestra propia autoría, no contiene material escrito por otra persona, salvo el que está referenciado debidamente en el texto; parte del presente documento o en su totalidad no ha sido aceptado para el otorgamiento de cualquier otro título o grado de una institución nacional o extranjera.

Milagro, a los 27 días del mes de Marzo del 2015


Marjorie Aldás B
0923740807


Julia Bermeo S
0923742662

C:\Users\NIDIA\Pictures\img013.jpg

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA.

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención de título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Inicial otorga a la **Srta. Marjorie Edith Aldás Barreto** el presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	(45)
DEFENSA ORAL	(49)
TOTAL	(94)
EQUIVALENTE	(97)

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR SECRETARIO

CERTIFICACIÓN DE LA DEFENSA.

EL TRIBUNAL CALIFICADOR previo a la obtención de título de Licenciatura en Ciencias de la Educación, Mención Educación Inicial otorga **Srta. Julia Leticia Bermeo Sicha** el presente proyecto de investigación las siguientes calificaciones:

MEMORIA CIENTÍFICA	(45)
DEFENSA ORAL	(49)
TOTAL	(94)
EQUIVALENTE	(94)



PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

C:\Users\NIDIA\Pictures\img00



PROFESOR DELEGADO



PROFESOR SECRETARIO

DEDICATORIA

Dedico profundamente este trabajo de investigación a mis hijos ya que son uno de los pilares fundamentales en mi vida, son el motor y la inspiración de cualquier travesía que haya emprendido para verlos felices, por ellos estoy viviendo esta enorme satisfacción y estoy segura que vendrán muchas alegrías más. Los amo infinitamente hijos mío Frederik Xander y Josué Renán.

Así también dedico este logro a mis padres que sin su apoyo nada de esto hubiese sido posible, a mis hermanos porque con su ayuda supieron demostrar que la unión familiar rompe barreras y a mi amado esposo que siempre estuvo a mi lado y alentó en los momentos de flaqueza. A todos ellos con amor infinito...

Marjorie Edith Aldás Barreto

Agradezco a Dios supremo, por verme dado las fuerzas necesarias por ver culminado este trabajo con una inmensa felicidad.

A mi padre Manuel Bermeo por ser un padre ejemplar y luchador que no se rinde ante nada, brinda sus fuerzas con palabras de aliento y esmero. A mi madre por verme brindado su apoyo cuando lo necesitaba cuando ya veía desmayar mis sueños, les doy mil gracias por brindarme su confianza y su apoyo

A mi familia por brindarme la humildad, paciencia por verse convertido en mi fortaleza y apoyo incondicional en los momentos más necesario a mi dos hijos que son mi luz, mi fuerza y mi esmero espero les sirva de motivación para sus vida estudiantil.

Julia Leticia Bermeo Sicha

AGRADECIMIENTO

Siempre tengo la buena costumbre que me enseñaron mis padres de agradecer a Dios por derramar todas sus bendiciones sobre mí y esta no es una excepción; a él le debo haber permitido que se haga realidad este sueño, del mismo modo a mis seres queridos que me han apoyado incondicionalmente de una u otra manera y no está demás dar las gracias también a la Lcda. Jessica Macías porque supo de manera muy consiente dirigir este proyecto de grado.

Marjorie Edith Aldás Barreto.

Agradezco a Dios, a mis padres, hermanos(a). A mis dos grandes tesoro de mi vida mis hijos, ELKIN Y ZULEYKA En especial a mi esposo Oswaldo Ordoñez por brindarme su apoyo con sus palabras de aliento para seguir adelante y cumplir con mi sueño.

También agradezco a mi tutora Jessica Macías por habernos brindado su apoyo su paciencias y haber compartido sus conocimientos con nosotros, agradezco a todos los docente que compartieron conmigo los buenos y malos momentos de mi experiencias como estudiante.

Julia Leticia Bermeo Sicha

CESIÓN DE DERECHOS DEL AUTOR

Ing. Jorge Fabricio Guevara Viejó, MAE.
Rector de la Universidad Estatal de Milagro

Presente.

Mediante este presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la cesión de derecho del autor del trabajo realizado como requisito previo a la obtención del título del tercer nivel, cuyo tema fue **Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de los niños de 4 a 5 años** y que corresponde a la Facultad de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 27 de Marzo del 2015



Marjorie Aldás B
0923740807



Julia Bermeo S

C:\Users\NIDIA\Pictures\img002.jpg

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	
EL PROBLEMA	2
1.1 Planteamiento del Problema	2-4
1.2 Objetivos	5
1.3 Justificación	6
CAPITULO II	
MARCO REFERENCIAL	7
2.1 Marco Teórico	7-25
2.2 Marco Conceptual	26-28
2.3 Hipótesis y Variables	28
CAPITULO III	
MARCO METODOLÓGICO	31
3.1 Tipo y Diseño de Investigación	31-32
3.2 La Población y la Muestra	33-34
3.3 Los Métodos y las Técnicas	34-35
3.4 El tratamiento Estadístico y la Información	35
CAPITULO IV	
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	36
4.1 Análisis de la Situación Actual	36-50
4.2 Análisis Comparativo, Evolución, Tendencia y Perspectiva	51
4.3 Resultados	51
4.4 Verificación de Hipótesis	52
CAPITULO V	
PROPUESTA	53
5.1 Tema	53
5.2 Fundamentación	53

5.3 Justificación	53-54
5.4 Objetivos	
5.4.1 Objetivo General de la Propuesta	54
5.4.2 Objetivos Específicos de la Propuesta	54
5.5 Ubicación	54-55
5.6 Factibilidad	56
5.7 Descripción de la Propuesta	56
5.7.1 Actividades	57
5.7.2 Recursos, Análisis Financieros	57-58
5.7.3 Impacto	58
5.7.4 Cronograma	59
5.7.5 Lineamiento para evaluar la Propuesta.	60
CONCLUSIONES	61
RECOMENDACIONES	62
BIBLIOGRAFÍA	63-66
ANEXOS	67
a. Anexo 1. Árbol de problemas	68
b. Anexo 2. Formato de Ficha de Observación	69
c. Anexo 3. Formato de Test Pedagógico	70-71
d. Anexo 4. Formato de Encuesta	72-73
e. Anexo 5. Guía Didáctica	74-95
f. Fotos	96-105

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO 1	
Operacionalización de las variables	30
CUADRO 2:	
Lanza y Agarra la pelota.	37
CUADRO 3:	
Hace rebotar la pelota	38
CUADRO 4:	
Salta a 25 cm altura.	39
CUADRO 5:	
Relatan experiencias	40
CUADRO 6:	
Comparten sus juguetes	41
CUADRO 7:	
Organizan juegos	42
CUADRO 8:	
Comenta lo que sucede a su alrededor	43
CUADRO 9:	
El juego como estrategia pedagógica	44
CUADRO 10:	
Intención del juego en la Educación Inicial	45
CUADRO 11:	
Actividades lúdicas	46
CUADRO 12:	
Metodología lúdica	47
CUADRO 13:	
Los niños mediante actividades lúdicas.	48
CUADRO 14:	
Los juegos en el área socio – emocional	49
CUADRO 15:	
Lugar para actividades lúdicas	50
CUADRO 16:	
Verificación de las variables.	52

CUADRO 17:	
Recursos Financieros	58
CUADRO 18:	
Cronograma	59

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1: Lanza y agarra la pelota.	37
FIGURA 2: Hace rebotar la pelota	38
FIGURA 3: Salta a 25 cm altura.	39
FIGURA 4: Relatan experiencias	40
FIGURA 5: Comparten sus juguetes	41
FIGURA 6: Organizan juegos	42
FIGURA 7: Comenta lo que sucede a su alrededor	43
FIGURA 8: El juego como estrategia pedagógica	44
FIGURA 9: Intención del juego en la Educación Inicial	45
FIGURA 10: Actividades lúdicas	46
FIGURA 11: Metodología lúdica	47
FIGURA 12: Los niños mediante actividades lúdicas.	48
FIGURA 13: Los juegos en el área socio – emocional	49
FIGURA 14: Lugar para actividades lúdicas	50
FIGURA 15: Croquis del Centro de Educación Inicial San Miguel	55
FIGURA 16: Los niños imitando lo que el capitán realiza	74

FIGURA 17:	
Los niños sentados uno frente al otro con las piernas estiradas	75
FIGURA 18:	
Los niños elaborando la ronda con la costurera ciega	76
FIGURA 19:	
Los niños arrodillados esperando la orden para tumbarse	77
FIGURA 20:	
Los niños tomándose de la cintura	78
FIGURA 21:	
Los niños socializan e interactúan entre ellos.	79
FIGURA 22:	
Al jugar el niño y la niña está descendiendo al desarrollo de su motricidad y aprendizaje	80
FIGURA 23:	
Los niños sentados observan lo que el instructor indica sobre la actividad que van a elaborar	81
FIGURA 24:	
Los niños vendados los ojos deberán perseguir a sus compañeros y describir quien es	82
FIGURA 25:	
Los niños deberán estar dentro del ula-ula hasta que la docente de la oren	83

ABSTRACT

In applying this research we knew the source of the problem which is addressed to personal social development of children from 4-5 years of preschool. They saw these children need support to work potential and skills that enhance coexistence and socialization.

In the first instance implemented a observation sheet that served as a source for discovering the problem, based on these data a problem tree that was a great help for the project title as was done: Incidence of games as pedagogical strategy in the social personal development of children from 4-5 years.

Then he saw fit to run an educational test where children could be felt at what point their capabilities were. So a survey was also conducted to teachers to capture the degree of discretion that they had about the game and social personal development of children.

Based on all this study the proposal whose theme was a tutorial that will help promote social personal development of children from 4-5 years Early Childhood Education Center San Miguel, in the Canton Naranjal in the province was developed Guayas.

RESUMEN

Al aplicar este trabajo de investigación conocimos el origen del problema lo cual está dirigido al desarrollo personal social de las niñas y niños de 4 a 5 años de educación inicial. Se presenció que estos niños necesitan apoyo para trabajar potencialidades y habilidades que mejoren la convivencia y la socialización.

En primera instancia se puso en práctica una ficha de observación que sirvió como fuente para descubrir el problema, en base a estos datos se realizó un árbol de problemas que fue de gran ayuda para obtener el título del proyecto como es: Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal social de las niñas y niños de 4 a 5 años.

Después se creyó oportuno ejecutar un test pedagógico a los niños en donde se pudo palpar en qué punto se encontraban sus capacidades. Así también se realizó una encuesta a las docentes para captar el grado de apreciación que tenían acerca del juego y el desarrollo personal social de los niños.

En base a todo este estudio se elaboró la propuesta cuyo tema fue una guía didáctica que ayudara a fomentar el desarrollo personal social de las niñas y niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial San Miguel, en el Cantón Naranjal, en la provincia del Guayas.

INTRODUCCIÓN

La familia cumple una función esencial en el desarrollo personal y social de los niños desde la etapa de nacimiento hasta su adultez, ésta puede contribuir como actor principal en la inclusión del infante a su medio, son los padres los delegados de brindar seguridad, confianza a los hijos, tienen el deber de dejarlos disfrutar de su entorno y a desarrollarse dentro de la sociedad.

Es por esto que en la actualidad la Educación inicial juega un papel muy importante en el desarrollo personal y social de los niños, implicando el desafío de convertir ese espacio dentro de la escuela en algo parecido a un hogar en donde cada niño es un mundo y se merece toda la atención y el amor que se le pueda brindar, haciéndolo sentir que es parte de ese grupo y que todas sus acciones tienen valor para sus compañeros.

Este trabajo de investigación está dirigido al desarrollo personal social de los niños de inicial de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial San Miguel. Para esto hemos incluido al juego como estrategia pedagógica, conociendo de antemano que el juego es el mejor cómplice para ganarse la confianza del niño hemos propuesto una guía didáctica para fomentar el desarrollo personal social de los niños, promoviendo así experiencias creativas, emocionales y afectivas en la convivencia y socialización de los infantes.

Los docentes de inicial debemos estar dispuestos a la innovación y al empleo de técnicas que ayuden al niño a tener un aprendizaje significativo que lo va a llevar a lo largo de toda su vida. Las educadoras de inicial tenemos que ser creativas, si es necesario acostarse en el piso, saltar o correr, bailar, mancharse, lo importante es llevarse la satisfacción de haber realizado un buen trabajo y dejar impregnado ese conocimiento en el niño.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1 Problematización

El sistema educativo, atraviesa por un desafío cada vez más ambicioso y difícil de solventar. En la actualidad vivimos en una era de cambios y adelantos científicos, educativos, tecnológicos, organizacionales, familiares, etc., que nos empujan a dirigir nuestra atención sólo en aquello que la merece. Y en los niños y niñas, en especial se da una clara manifestación de esta afirmación. En la etapa de la niñez temprana los niños empiezan a tener conciencia de su “yo” y pasa a un mundo social más amplio, donde no sólo existe él, sino asimila que está rodeado de un entorno donde cohabita con otros. Esto junto a la natural curiosidad por descubrir todo lo que le sea posible, solo o acompañado, y si no se le brinda la oportunidad de jugar y experimentar, se encuentra desinteresado y a disgusto en el aula de clases. De tal forma que, los momentos de aprendizaje no son aprovechados, ni desarrollados de manera óptima.

Es importante indicar que en varias visitas en el Centro de Educación Inicial “San Miguel” mediante un instrumento evaluativo como es la ficha de observación, se logró detectar la dificultad asimilando así que las niñas y niños necesitan apoyo para mejorar el desarrollo de sus potencialidades y habilidades en la socialización y convivencia. Es ahí donde nace nuestro tema de investigación inclinado al desarrollo personal social de las niñas y niños de 4 a 5 años. Mediante el análisis de la ficha de observación utilizada se detectó que el 70% de las niñas y niños se retraen y se rehúsan a participar en las actividades de integración, luego el 15% escasamente participa en las actividades de integración y posterior el 15% logra participar en las actividades de integración.

Al referirse (Gutierrez, Instituto para educadores, 1996)¹ indica que *"con la socialización del niño por medio del juego se adquieren reglas o se adapta la imaginación simbólica a los requerimientos de la realidad con contribuciones espontáneas"*. Es imprescindible que, los maestros comprendan que más allá de entretener, el juego es una actividad completa, que marca las pautas y el principio natural de la socialización entre pares, ya que a través de esta, se acerca a un mundo real e imaginario a la vez, donde tiene que solucionar problemas inmediatos que le causan placer y no aflicción. Así mismo (Decroly, 2012)², afirma que *"El aprendizaje debe hacerse por descubrimiento más que por una enseñanza libresca que favoreciera todos los dogmatismos y salidas fuera de lo real"*. Él fue un reconocido pedagogo, investigador y maestro, dedicó un libro a estudiar la problemática del niño frente al juego y cómo hacer que éste sea educativo y deseable. En su libro; *El juego educativo*, publicado por Morata S.L, manifiesta que el conjunto progresivo de los juegos educativos, se integra perfectamente a todas las áreas de desarrollo, permitiendo ambientes más propicios y altamente eficientes a la hora de develar los saberes.

Aunque, no es nuestro propósito satanizar las falencias del docente y del sistema educativo, diremos qué razones son las que impiden el desarrollo de estas actividades como hemos observado en el C.E.I. "San Miguel" del cantón Naranjal ; entre las que nombraremos: Métodos incorrectos de enseñanza-aprendizaje, carencia de recursos físicos y desidia por parte de las niñas y niños las mismas que originan que estos sientan desmotivación para generar su propio aprendizaje, inexistente necesidad de aprender y de ser enseñados, desinterés y disgusto en el aula de clase lo cual causa: niños con bajo coeficiente intelectual, dificultad para el desarrollo de la creatividad, participación, etc., y apatía para realizar tareas encomendadas. Pero en nuestra realidad inminente, los maestros no le dan la suficiente importancia a este trascendental momento de aprendizaje, suponen que las actividades que se desarrollan por medio del juego, carecen de aplicabilidad a la hora de instaurar los conocimientos, debido a esto el niño no tiene la oportunidad de

¹Gutierrez. (1996). *Instituto para educadores*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2014, de Proyecto de Ludica de Prescolar: <http://es.scribd.com/doc/56769434/Proyecto-de-Ludica-de-Prescolar>

² Decroly, O. (24 de Marzo de 2012). *Didáctica de la Educación Infantil*. Recuperado el 27 de Noviembre de 2014, de <http://didactica-infantil.blogspot.com/2012/03/ovidio-decroly.html>

manifestar sus pensamientos, sentimientos, emociones, etc. Es por eso que se forman reprimidos y cohibidos en su entorno y hacia el mundo exterior.

Mediante una investigación bibliográfica que nos ayude a tener conocimientos claros y un análisis espontáneo debemos emprender un proceso de reconocimiento y valoración de la importancia que tiene el juego, destinar tiempo y recursos a la creación de espacios y entornos adecuados, amenos y aptos, es imprescindible; pues de no ser así, estaremos muy lejos de educar para el “buen vivir”, de lograr un aprendizaje duradero y no cumpliremos el cometido de la educación: “Formar niños felices”.

1.1.2 Delimitación del problema

Área de Investigación: Educación Y Cultura.

Línea de Investigación: Cultura Familiar Articulada a la Filosofía del Buen Vivir.

Sublínea: Saberes Populares y Ancestrales

Campo de Acción: Centro De Educación Inicial “San Miguel”

Ubicación Geo-Espacial: Guayas – Naranjal (Calle Hortensia Mata y Gramalotal)

Ubicación Temporal: 2014 – 2015

1.1.3 Formulación del problema

¿De qué manera incide los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años?

1.1.4 Sistematización del problema

¿Cuál es la causa, por la que los métodos incorrectos de enseñanza-aprendizaje desmotivan a los niños para generar su propio aprendizaje?

¿De qué manera incide la carencia de recursos físicos en la inexistente necesidad de los niños de aprender y de ser enseñados?

¿Cuáles son los motivos por los que se da la desidia por parte de los niños que provoca el desinterés y disgusto en el aula de clase?

1.1.5 Determinación del tema

Incidencia de los juegos como estrategia pedagógica en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años en el Centro de Educación Inicial “San Miguel”, del Cantón Naranjal, Provincia del Guayas, en el Año- Lectivo 2014-2015.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Definir la importancia de la incidencia de los juegos educativos, por medio de estrategias pedagógicas, para mejorar el desarrollo personal y social, en las niñas y niños de 4 a 5 años.

1.2.2 Objetivos Específicos

- Reconocer la causa de los métodos incorrectos de enseñanza-aprendizaje que desmotivan a los niños para generar su propio aprendizaje.
- Seleccionar la incidencia de la carencia de recursos físicos en la inexistente necesidad de los niños de aprender y de ser enseñados.
- Distinguir los motivos por los que se da la desidia por parte de los niños que provoca el desinterés y disgusto en el aula de clase.

1.3 JUSTIFICACIÓN

1.3.1 Justificación de la Investigación

Todo lo que existe, nace de una “necesidad”; la escuela, porque los discentes requieren aprender, la medicina porque se presenta una enfermedad, la búsqueda del alimento, porque nos urge ese sustento, el matrimonio porque queremos vivir en pareja, etc. De la misma manera, hacer que el proceso educativo se desarrolle en un ambiente amable y grato, es toda una necesidad, que tiene una valía inmensurable, aunque poco aceptada y difundida.

Apoyados en la definición de juego, como un acto de re-creación destinado a propiciar el desarrollo autónomo y espontáneo de actividades, que están destinadas al goce y deleite, al desarrollo de las capacidades de imitación, de aprendizaje significativo, de seguimiento de reglas, de interacción social, de aceptación de pérdida, de búsqueda de soluciones, etc.; podemos decir que está claramente justificado que existan de manera preferente, estrategias propicias donde estas actividades se puedan desarrollar de manera libre y armónica.

Es necesario encaminar todos los esfuerzos necesarios para resaltar la importancia de esta meta institucional, en pro de mejoras significativas en la manera en que los niños aprendan, pues es sabido que no sólo es importante; lo que aprenden, ni cuándo lo aprenden, ha llegado a considerarse preponderante, la forma en que lo hacen, pues de ello depende en gran manera, que aquellos conocimientos sean recordados u olvidados.

Es por eso que consideramos imperioso, iniciar una investigación bibliográfica y responsable respecto a la importancia de crear y emplear juegos educativos en el Centro de Educación Inicial “San Miguel” del cantón Naranjal, para lograr una mejora en el desarrollo personal social de los niños. Creemos que esta iniciativa, tendrá un impacto positivo en los infantes, pues el cuerpo docente tiene la predisposición a adoptar un cambio que redunde en beneficio de los niños y la Institución educativa.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 MARCO TEÓRICO

2.1.1 Antecedentes históricos

Es necesario constituir en la historia, cómo y en qué momento se empezó a pensar e instaurar los juegos al proceso de aprendizaje. Al respecto (Platon, 1999)³ fue quien expuso el lema “*educar jugando*” y le dio al juego, un valor práctico dentro de la educación. Cuando escribió su obra. Las Leyes, que constan de 12 libros, dedicó el VII al juego educativo, describiendo el placer que se encuentra en los juegos.

Para (Aristóteles, 1970)⁴ refiere que “*El juego es una actividad complementaria del descanso*”, lo expone como un remedio saludable y que dota de placer a todo el que lo disfruta, además de preparar al niño para interactuar con las distintas situaciones que el juego conlleva, como son las comparaciones, el perder o ganar, las rivalidades, las jerarquías, etc.

El siglo XVIII, fue una época preponderante en la creación de estrategias más convenientes para el desarrollo educativo de los niños. Antes de esta revolución, ya el pensador y educador (Comenius, 1905)⁵, inició una serie de postulados a cerca de la educación, entre el que sobresale “*la educación de acuerdo a la naturaleza*”, que sirvió de inspiración, luego a Rousseau, Pestalozzi y Froebel, en sus aportaciones al

³ Platon. (1999). *Leyes, Introduccion y notas de Francisco Lisi Madrid, Gredos, (Tomo VII) p. 27*. Recuperado el 02 de Diciembre de 2014

⁴ Aristóteles. (1970). *Ética a Nicómaco, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, L. IV, 8, p.68 y 69*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014

⁵ Comenius, J. (1905). *Enciclopedia Internacional Nueva*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014

aprendizaje activo. Este primer paso, a un cambio de lo que se entendía y aceptaba por educación, fue plasmado en su libro *“Didáctica Magna”*, donde, entre otras cosas, creó la primera ilustración exitosa para enseñanza, y que luego sería el elemento introductorio para los libros ilustrados.

Johann Heinrich Pestalozzi (1746 - 1827), antropólogo, pedagogo, y sociólogo; fue uno de los pioneros en la educación preescolar, puso en práctica la organización de experiencias y actividades por medio del juego, pues él creía fielmente, en la importancia del desarrollo social de los niños, en ambientes que les permitieran interactuar con el medio que los rodeaba, en primer lugar en su propia casa, con su madre, y luego en la escuela. Pues sólo así se podría lograr un aprendizaje creativo y productivo, sin dejar de lado las representaciones gráficas naturales, esferas, cubos, que servían para conocer la materia y su relación con el universo.

Otro de los gestores importantes de la educación inicial, fue el pedagogo alemán Friedrich Froebel, es a él, a quien muchos historiadores le atribuyen el concepto formal del Jardín de Infantes, pues (Froebel, 2010)⁶ consideraba que los estudiantes eran *“pequeñas plantas de un jardín y el maestro el jardinero”*; y que la manifestación más estricta en el niño es; la sensorial, a través del lenguaje y el juguete. Y que los juegos, son por excelencia la operación más idónea para expresar la educación, además de las actividades y las tareas.

(Dewey, 2013)⁷, en su libro *“Experiencia y Educación: a partir de la experiencia, por la experiencia, para la experiencia”* manifiesta que estas experiencias cercanas al niño y que son concretas y muy personales para él, forman parte de los juegos que éste, desde su primera infancia, atesora y anhela; y sirve como recurso y apoyo a un

⁶Froebel, F. (28 de Junio de 2010). *Filosofía para maestros*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014, de <http://filosofiammn.blogspot.com/2010/06/friedrich-froebel-padre-de-los-jardines.html>

⁷ Dewey, J. (2013). *LA TEORÍA DE LA EXPERIENCIA DE JOHN DEWEY: SIGNIFICACIÓN HISTÓRICA Y VIGENCIA EN EL DEBATE TEÓRICO CONTEMPORÁNEO*. Recuperado el 04 de Diciembre de 2014, de Foro de Educación: <http://forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/260>

sin número de actividades que ofrecen grandes resultados, claro está valiéndose de métodos que lo favorezcan, Dewey fue un reconocido pedagogo para quien la experiencia es la base y función de la educación.

Ya a mediados del siglo XIX, el filósofo e historiador holandés (Huizinga., 2013)⁸, quien dio a conocer su frase célebre: *“Para jugar verdaderamente el hombre, cuando juega, ha de volver a convertirse en niño”*, quien escribió la obra mundialmente conocida, *Homo Ludens* (1938), que ha servido de referencia desde su publicación a todas las obras, escritos y libros, que se han pretendido difundir con respecto al juego o lúdica, (Huizinga., 2013)⁹, manifestó en sus propias palabras: *“Porque no se trata, para mí, del lugar que al juego corresponda entre las demás manifestaciones de la cultura, sino en qué grado la cultura misma ofrece un carácter de juego”*.

Luego, en los albores del siglo XX, (Vygotsky)¹⁰, notable psicólogo ruso, considera *“El juego como una actividad importante para el desarrollo cognitivo, motivacional y social”*, destacándolo como una tarea capital que determina el desarrollo del niño y que fomenta la percepción, la atención, la memoria, el lenguaje, entre otras.

Pero sin duda, es Jean William Fritz Piaget (1896 – 1980), epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, padre de la psicología cognitiva, quien da un enfoque más completo y explícito de las actividades lúdicas, y las clasifica, según cómo van apareciendo en cada etapa biológica del niño, en este orden (Piaget)¹¹: *“Juegos de ejercicio, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción”*.

⁸ Huizinga., J. (14 de Agosto de 2013). *El juego de la vida: juegos de todo el mundo*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014, de Una antropóloga en la luna: <http://unaantropologaenlaluna.blogspot.com/2013/08/el-juego-de-la-vida-juegos-de-todo-el.html>

⁹ Huizinga., J. (14 de Agosto de 2013). *El juego de la vida: juegos de todo el mundo*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014, de Una antropóloga en la luna: <http://unaantropologaenlaluna.blogspot.com/2013/08/el-juego-de-la-vida-juegos-de-todo-el.html>

¹⁰ Vygotsky. (s.f.). *El juego en el medio escolar*. Recuperado el 04 de Diciembre de 2014, de http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf

¹¹ Piaget, J. W. (s.f.). *Evolución del juego durante el desarrollo infantil*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2014, de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Y es que ha sido tan preponderante la importancia de los juegos, para los niños y niñas desde temprana edad, que la firma mundial Mc. Donald en 1948, fue la primera empresa, que incluyó en sus negocios un parque infantil, logrando así gran éxito hasta la actualidad. Ya en 1959, La Organización Mundial de las Naciones (ONU), reconoce al juego como un derecho fundamental, tanto como la salud, la seguridad o la educación, dejando sentado la trascendencia que éste tiene.

2.1.2 Antecedentes referenciales

Luego de una revisión se ha constatado que, nuestro tema de investigación se relaciona de alguna manera con otras tesis de grado es por ello que se citara a diferentes autores que tratan el problema en cuestión y que es importante mencionar.

Es imperioso referirse el seminario de investigación de CAMPOS ROCHA, Mariana, CHACC ESPINOZA, Ingrid y GALVEZ GONZALEZ, Patricia: *El juego como estrategia pedagógica: Una situación de interacción educativa*, Tesis de grado para optar el título de Educadora de Párvulos y Escolares Iniciales, Facultad de Ciencias Sociales Departamento de Educación, Universidad de Chile, Santiago, Chile, 2006. Su objetivo es proponer juegos a través de una perspectiva interaccional de la comunicación para luego implementarlo como estrategia pedagógica en el salón de clase.

El diseño metodológico de este proyecto es de tipo mixto, con muestra de niños de 2º año básico, de 39 estudiantes de entre 7 y 8 años de edad, de ambos sexo. Consta de dos partes: la primera es una fase no experimental denominada por las autoras como etapa de categorización en donde se recogen datos, se realiza un estudio para orientar la investigación, para luego tomar en cuenta los resultados. La segunda fase es la experimental denominada etapa de propuesta consta en una pre-prueba para la elaboración y aplicación de la propuesta, y una post- prueba para evidenciar resultados de este proceso.

En su propuesta aportan que a través del juego el niño experimenta distintas formas de interacción y que por medio de un enfoque interaccional del comportamiento

humano se ha podido palpar desde la antigüedad las diferentes conductas, es así que proponen al juego como interacción para la comunicación e implementarlo como una estrategia pedagógica para el desarrollo infantil.

Sus reflexiones, que basa en ejemplos traídos a la realidad, son muy pertinentes para la aprehensión de conocimientos, el disfrute y la interacción a la hora de evaluar las implicaciones que trae realizar un juego, por ejemplo menciona que, darle a un grupo de niños un solo juguete, dejando que sean ellos mismos lo que tomen la iniciativa de organizarse para el acto de jugar, sin la intervención de un adulto; hace que sus relaciones sociales se fortalezcan, aún si estas, en primera instancia, conllevan una pelea o a querer apropiarse del juguete.

Como una manera de extender el conocimiento efectivo del juego sugieren desarrollar propuestas basadas en elementos lúdicos ampliando la escala de diferentes edades, utilizar el juego como estrategia pedagógica para la práctica de distintos temas de aprendizaje y elaborar investigaciones participativas entre docente y estudiante para favorecer la creatividad, responsabilidad, autonomía, interacción, etc.

En su trabajo este equipo de investigación GUARTATANGA INGA, Doris y SANTACRUZ CORREA, Claudia: *Juegos tradicionales como mediador del desarrollo socio-afectivo*, Tesis de grado para optar el título de Licenciada en Psicología en la especialidad de Educación Temprana, Facultad de Psicología Educación Temprana, Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador, 2009-2010. Su objetivo pretende incluir al juego como una estrategia de enseñanza para el progreso del área cognitiva y socio-afectiva ya que el juego es una actividad lúdica en donde las niñas/os no suponen limitaciones, sino el placer de dejarse arrastrar de manera libre logrando la creatividad, autoestima y autonomía.

Es así que en su metodología de trabajo de campo con muestra de niños de 3 a 5 años, consiste en dar a conocer a los maestros los juegos ya que si son efectuados en el la praxis educativa, se convierten en una de las estrategias principales en el proceso de enseñanza y adquisición de aprendizajes, incluso el juego es una de las maneras de participar en sociedad, si se usa como un instrumento socializador, pues

le permitirá al niño participar y adaptarse a los diferentes entornos e interactuar con sus iguales

Su propuesta está dirigida a la importancia de los juegos tradicionales ya que estos influyen en gran medida en el desarrollo de la socialización y el progreso de la afectividad formando la personalidad del niño, es por eso que elaboraron una guía metodológica en donde hacen hincapié al rescate de los juegos tradicionales ya que en la actualidad los juegos electrónicos y artificiales están tomando partido en la etapa experimental e indagatoria de la primera infancia. En las fotos anexadas al documento se aprecia como la guía metodológica tubo gran acogida en las docentes promoviendo el interés y la atención en los juegos tradicionales y en el diseño de planificación.

Entre las recomendaciones sugieren que los docentes impulsen juegos tradicionales en sus planes de trabajo, el cual sería una ayuda primordial en el desarrollo de la afectividad y la socialización de las niñas y niños. Además infieren que es primordial trabajar en el desarrollo socio-afectivo ya que es la base para la formación de la inteligencia emocional y esta a su vez conlleva a la formación de una personalidad segura y verdadera.

De la misma manera es importante mencionar la tesis de grado de CEVALLOS MORA, María José: *Aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional en los niños de educación inicial de la Unidad Educativa "Nuestro Mundo", del Cantón Salinas, Provincia De Santa Elena, Año Lectivo 2012-2013*, Tesis de grado para optar el título de Licenciada en Educación Parvulario, Escuela de Ciencias de la Educación, Universidad Estatal Península de Santa Elena, La Libertad, Ecuador, 2012-2013. El objetivo principal del presente trabajo es identificar la importancia de las actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional, mediante un análisis de las necesidades encontradas de las niñas y niños.

Este trabajo de investigación está basado en los métodos inductivo- deductivo, es de campo, utilizaron la observación, encuesta y entrevista a docentes y niños su población y muestra está conformada por autoridades, docentes y padres de familia, en un total de 70 individuos.

La propuesta de este proyecto de investigación es una guía didáctica en donde se encuentren actividades lúdicas que va a servir para el desarrollo socio- emocional de las niñas/os tomando en cuenta el juego como una estrategia fundamental para la interacción social y el desarrollo infantil, esto al mismo tiempo elimina el desconocimiento que tienen los docentes en la aplicación de los juegos. Dicha propuesta fue factible ya que contó con el apoyo de los directores, padres de familia, docentes por este motivo favoreció a la escuela y por ende a la comunidad. El progreso de la investigación educativa favorecerá la aportación de ideas significativas que facilitarán soluciones al problema actual.

Entre las recomendaciones aportan que es importante que los docentes deben permanecer en constante capacitación pedagógica, deben promover el juego para la edificación de las relaciones interpersonales entre niñas y niños, motivar a los docentes de inicial para la enseñanza de normas, reglas, valores, habilidades por medio de la estrategia lúdica y la incorporación de los juegos en sus planificaciones.

2.1.3 FUNDAMENTACIÓN

2.1.3.1 Fundamentación Teórica

Para hablar de los fundamentos teóricos; consideramos pertinente iniciar exponiendo el planteamiento de Piaget, respecto a la lúdica y lo que esta encierra:

TIPOS DE JUEGOS SEGÚN JEAN PIAGET

(Piaget J. , 1986)¹² Describe los principales tipos de juego siguiendo el orden cronológico de su aparición:

- ✓ **Los juegos de ejercicios o motores:** *Los primeros que van apareciendo son los que el niño logra con su propio cuerpo: golpear, agarrar.... Éstos empiezan con la actividad de soltar y recuperar el chupón para luego caminar por la habitación, el abrir y el cerrar puertas, subir y bajar escaleras es también una actividad favorita para ellos.*

¹² Piaget, J. (14 de Enero de 1986). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado el 04 de Diciembre de 2014, de Evolucion del juego en el desarrollo infantil: <http://www.mcgrawhill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

- ✓ **Los juegos simbólicos:** este juego que es llamado por Piaget como egocéntrico, centrado en los propios intereses y deseos de quien lo ejerce, no es solamente una imitación exagerada de alguien, pues las representaciones son siempre, de las características más predominantes del modelo y que atraen al imitador por razones específicamente sociales.

- ✓ **Los juegos de reglas:** al principio de esta etapa, los niños creen fielmente en las reglas de los juegos, están convencidos que éstas son inamovibles y que deben seguirse al pie de la letra. Luego, cuando se hacen expertos en determinados juegos, se dan cuenta, que las reglas dependerán de los actores del juego y que pueden ser modificadas o cambiadas, según las preferencias de los participantes.

- ✓ **Juegos de construcción:** que se manifiestan en cualquier edad, y que busca que cada vez, el juego se parezca más a la realidad.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Además, dota al juego de las siguientes características intrínsecas, que a continuación anotaremos:

- ✓ *Es una actividad con el fin en sí misma.*
- ✓ *Espontaneidad del juego en oposición al trabajo, a la adaptación a la realidad.*
- ✓ *El juego es una actividad que proporciona placer en vez de utilidad.*
- ✓ *Liberación de los conflictos ya que el juego o ignora los conflictos o los resuelve.*
- ✓ *Sobremotivación. Convertir una actividad ordinaria en juego, permite obtener una motivación suplementaria para realizarla (aprendizaje extra mediante el juego para niños con necesidades educativas especiales).*

EL JUEGO EN EL DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Para Jerome Seymour Bruner, psicólogo y pedagogo estadounidense (1972)¹³, *“El juego es una actividad en la que se manifiesta la inmadurez con la que nacen los seres humanos, la misma que le va a permitir que se manifiesten conductas diferentes que después irán acomodándose en el subconsciente de forma transigente”*. Por ello, el juego es un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por tanto, de aprender en una situación menos arriesgada.

Es necesario, mencionar la teoría del médico, psicólogo y pedagogo belga, Ovidio (Decroly, 1983)¹⁴, que manifiesta que: *“El juego se asocia a todas nuestras tendencias, por ello se comprende cuál es su valor en el desarrollo infantil”*. Además, el juego favorece el desarrollo de funciones mentales, iniciación de conocimientos, así como la iniciativa, la libertad y la espontaneidad. Así mismo beneficia las capacidades de atención, retención y comprensión; clasifica a los juegos en:

- *Juegos visuales motores: son muy importantes para la educación de los niños pequeños y de deficiencia intelectual. Permiten fijar y mantener la atención.*
- *Juegos motores: los motores proporcionan una conciencia más clara de sus movimientos.*
- *Juegos visuales: están destinados a desarrollar en el niño las aptitudes sensoriales.*
- *Juegos de relaciones espaciales: estos ejercicios hacen referencia a la orientación.*
- *Juegos de asociación: se intenta crear en el niño no sólo relaciones espaciales o sensoriales, sino también factores como: el tiempo, el medio, la causa, el origen...*

¹³ (Bruner, 1972, p. 55).

¹⁴ Decroly, O. (1983). *El juego Educativo*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2014, de Iniciacion a la actividad intelectual y motriz: http://books.google.com.ec/books/about/El_juego_educativo.html?id=5iW91Pjul04C

- *Juegos de deducción: desarrollan la capacidad de abstracción y de generalización.*

- *Juegos didácticos:*
 - *Juegos de iniciación aritmética*

 - *Juegos de relaciones temporales*

 - *Juegos de iniciación a la lectura*

 - *Juegos de comprensión del lenguaje y de la gramática*

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Así mismo es imperioso mencionar al Profesor (Blázquez, 1986) ¹⁵ que realiza una Clasificación de los juegos:

Juego Funcional: comúnmente son individual, aunque muchas veces se interactúa con adultos, van desde los 0 meses hasta los 24 meses. Realizan actividades como manotear, agarrar sus manos y pies, alcanza objetos para tocarlos y llevárselo a la boca, agarra y lanza objetos, imita acciones, juega con la pelota, etc.

Juego Simbólico: En este tipo de juego influye en gran medida la representación, la fantasía y la realidad suelen estar poco diferenciadas, es así que juegan a como si fuera médico, profesor.....etc., recuerdan sucesos y ponen en práctica lo recordado, por otro lado la imitación es un factor preponderante al igual que la imaginación y la creatividad, también en esta etapa presentan un gran avance en su lenguaje

¹⁵ Blázquez, D. (1986). *El juego, Tipos de juegos*. . Obtenido de http://www.figueraspacheco.com/CEED/DEPARTAMENTOS/EDUCACIONFISICA/Educacionfisica1/Unidad_5/EF_U5_T1.pdf

Juego de Construcción: Constituye acciones para elaborar elementos próximos a la realidad, en el cual los recursos o materiales cobran relevancia, en este punto el niño se regocija clasificando, encajando, apilando....

Para esto existe una secuencia en donde el niño se plantea:

- 1.- Idea Inicial: en donde toma en cuenta ¿Con que piezas o materiales cuento?
- 2.- Idea final: en donde se formula la hipótesis ¿Qué resultado quiero conseguir con ellas?
- 3.- Una estrategia: en donde piensa y se pregunta ¿Cómo las utilizaré y cuándo?

Estos juegos evolucionan conforme el conocimiento y desarrollo cognitivo sobre las estructuras de los materiales.

- A los 9 meses: el niño golpea el piso con las piezas.
- 1 año: el niño empieza a encajar y apilar con gran dificultad.
- 2 años: el niño arma pequeñas torres representando un gran logro.
- 3 años: la habilidad, destreza y sobre todo su capacidad de atención le permitirán construir un sinnúmero de personajes, acompañándolos durante periodos más largos de tiempo.
- 4 años: escenifica un camino con tráfico.

Los juegos de construcción facilitan el desarrollo de la motricidad fina, motricidad gruesa, la atención, la concentración, la coordinación óculo manual, el control muscular, entre otras...Es importante recalcar que brindan beneficios como: adquirir nociones temporo – espaciales (delante, atrás, arriba, abajo...), obtener los primeros conceptos de tamaño (grande, mediano, pequeño), así mismo las formas y los colores, perfeccionar el equilibrio de los objetos y la presión necesaria para armar y desarmar, desarrollar la imaginación y la creatividad.

La actitud que debe mantener el docente ante el juego de construcción es la siguiente:

- ✓ Acompañar al niño como guía.
- ✓ Dar estímulos como muestra de afectos (felicitaciones, abrazos...)

- ✓ Acostumbrar al niño a manipular estos materiales desde pequeño.
- ✓ Tomar en consideración la edad del niño, para él debe ser un reto alcanzable.
- ✓ Considerar que es algo normal que el niño destruya lo que construye.
- ✓ Promover la actividad por igual, entre niños y niñas.

Juego de Reglas: Los niños de 3 a 5 años suelen seguir reglas esporádicamente pero es a partir de los 7 años en donde las reglas se consolidan.

Para esto las reglas sugeridas deberán ser claras y sencillas, permanecer abiertas al criterio del niño, esto implica que el infante pueda negociar, el docente debe tratar de mantener la regla desde el principio hasta el final del juego, conservar el ímpetu para fortalecer la cooperatividad y la capacidad para situarse en el puesto del otro.

2.1.3.2 Fundamentación Pedagógica

Los juegos en toda su esencia, contribuyen enormemente al proceso de enseñanza – aprendizaje. Se aprende jugando, y jugando se aprende. Las formas más simples, donde se manifiesta el aprendizaje desde la etapa preescolar (3 – 6 años), empiezan con juegos básicos, como lanzar la pelota, arrastrar un objeto, manipular un juguete, etc. En esta etapa, donde todo es un descubrimiento por medio de los sentidos y las representaciones, el niño empieza a aprender de manera más formal, pues es enseñado en la escuela o centro de estimulación temprana, por una docente o estimuladora.

Aunque, la forma en que el niño aprende, se encamina por el mismo proceso, del juego, básicamente, con operaciones ya más complejas o completas, como por ejemplo: seguir reglas, esperar el turno, o aceptar la pérdida en alguno de los casos, no es menos cierto como dice (Piaget J. , Los cuatro periodo desarrollo de piaget, 1964)¹⁶, que en esta etapa del *“Período preoperatorio el infante está sometido a los*

¹⁶Piaget. (1964). *Los cuatro períodos de desarrollo de Piaget* . Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de M ATERIA EN LÍNEA . MAESTRÍA EN E DUCACIÓN:
www.colegioimi.net/uploads/2/3/2/3/.../etapas_desarrollo_piaget2.pdf

procesos de globalismo, simbolismo y egocentrismo, lo cual da lugar a comportamientos poco ajustados que impiden que su cognición se desarrolle en toda su potencia, y se adapte al sistema conceptual y procesual adulto". Es justo en esta etapa de su crecimiento (3 – 6 años) cuando empiezan a tener percepciones básicas de conceptos relacionales arriba/abajo, derecha/izquierda, y aun cuando no se ajustan completamente al espacio-tiempo, el juego viene a darle una significancia marcada y muy funcional a estos conceptos.

Tal como expresaría, (Zapata, 1989)¹⁷: *"Basta recordar que la actividad vital del niño es el juego, para comprender que, bien orientados los aprendizajes escolares por medio de los juegos motores, se lograrán aprendizajes significativos que permitirán desarrollar los factores cognoscitivos, afectivos y sociales"*.

2.1.3.3 Fundamentación Psicológica

Al respecto (Martinez, 2012)¹⁸ afirma que *"El juego consiste en una práctica de aquellas habilidades que serán necesarias para la vida adulta"*.

Al hablar de Fundamentación Psicológica del Juego, no podemos dejar de entablar la relación estrecha y directa que se establece entre el Juego y la Personalidad, como lo afirmó (Parlebas, 2002)¹⁹ pues *"Cada individuo cuando juega, trae sus patrones de conductas, muy propios de sí mismo, manifestando los rasgos más intrínsecos de su personalidad, que lo hacen distinto a cualquier otro"*.

¹⁷ Zapata, O. (1989). *EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>

¹⁸ Martinez, G. (Octubre de 2012). *El Juego y el Desarrollo Infantil*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2014, de <file:///C:/Users/User/Downloads/10023.pdf>

¹⁹ Parlebas. (2002). *CIENCIA Y ACTIVIDAD FÍSICA: PROPUESTA PARA VIEJOS PROBLEMAS*. Obtenido de <http://www.eweb.unex.es/eweb/cienciadeporte/congreso/02%20mad/vol1.pdf>

Tal como afirma (Burgués, 2000)²⁰ en su escrito “*Dimensiones psicológicas del juego: con el juego el niño siente la satisfacción de realizarse, de afirmarse, de conquistar la autonomía, experimenta alegría de éxito, de la conquista, y todo ello va a repercutir substancialmente en su formación psicológica, en su formación como persona*”.

El célebre filósofo humanista y pedagogo, pionero de la educación preescolar y percusor de la enseñanza activa, Augusto Guillermo Federico Froebel; fue uno de los más destacados estudiosos, de la importancia que tenía el juego en la educación; igual o más que la acción y el trabajo, instauró el kindergarden como una extensión del hogar, pues pensaba que el niño debe sentirse a gusto en el lugar de enseñanza, y que los maestros deben respetar y animar su individualidad propia de su temperamento y personalidad.

En su doctrina educativa, Froebel defiende que la actividad educativa, se ponga en marcha de manera activa. Donde tenga oportunidad de comprometer todos los aspectos de su personalidad. Pues de esta manera el aprendizaje será complaciente y se exteriorizará a través de la lúdica. Al referirse (Froebel, 2011)²¹ : Expuso como sus máximos medios para conseguir una educación eficaz, las siguientes series de juegos:

- *Juegos gimnásticos acompañados de cantos*
- *Cultivo del jardín, cuidado de plantas y animales*
- *Charla, poesía, cuento, dramatización y canto*
- *Excursiones*
- *Juegos y trabajo con los dones y ocupaciones.*

²⁰ Burgués, D. P. (2000). *LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA EUROPA DEL SIGLO XXI*:. Recuperado el 30 de DICIEMBRE de 2014, de Juegos y DeportesTradicionales.:<http://www.jugaje.com/es/textes/Tradicion%20y%20Modernidad.pdf>

²¹Froebel, A. G. (s.f.). *Personajes de la Pedagogía*. Recuperado el 30 de Diciembre de 2014, de MEDIOS IDEADOS POR FRÖEBEL: <http://metodospedagogicos-epistemologia.blogspot.com/2011/05/medios-ideados-por-froebel.html>

Dejando sentado una ideología muy marcada, acerca de los juegos y todo lo que ellos conllevan, son una invaluable herramienta, que propicia el proceso de enseñanza y aprendizaje.

2.1.3.4 Fundamentación Sociológica

Al respecto Lev Vygotsky sociólogo por excelencia, enunció al juego como una de las actividades primeras y principales del niño, y lo colocó muy cerca de lo que él llamaba: ZDO (Zona de desarrollo próximo), pues afirmaba que todo juego, por muy básico que fuera, generaba un desarrollo adyacente, es decir; superior en mayor o menor escala, para explicar mejor este apartado (Vygotsky L. S., 1996)²², identificó las siguientes características del juego:

1. Un escenario imaginario en donde los roles se representan (jugamos al supermercado, él es el cajero, ella la compradora, y él el que prepara el envío al domicilio).
2. Presencia de reglas socialmente establecidas (él cajero trata de Ud. a la compradora, la compradora acomoda la mercadería en la cinta transportadora y paga, el cajero de la indicaciones al que prepara el envío).
3. Presencia de una definición social de la situación (cada rol cumple su función en el contexto del trabajo dentro de un supermercado y actúa conforme a las normas esperables para dicha situación).

Además, expone Vygotsky que el juego sitúa al niño en la sociedad en todos sus campos, pues cuando éste asume roles, de adulto, por ejemplo, se coloca en un nivel social superior, y este le permite aprender para las actividades futuras.

²² Lev Semionovich Vygotsky. (s.f.). BAQUERO, R. (1996), " La Zona de Desarrollo Próximo y El Análisis de las Prácticas Educativas ", en : Vigotsky y Aprendizaje Escolar, el, Aique, Buenos Aires, pp.137 -167. Recuperado el 30 de Diciembre de 2014, de

Los estudios son claros y exponen los hallazgos de diferentes investigadores en distintos países, incluidos los realizados por (López Tabeada, 2010)²³, en donde coincide en que *“La mayor diferencia entre juegos de niños y juegos de niñas se produce precisamente en los juegos que traen simbologías machistas o feministas, propias de la sociedad donde crecen”*. Es por esto que se apostó las preferencias e individualidades que tienen los niños y niñas, respecto al juego, se manifiestan, por una regla socialmente impuesta, que hay juegos de niñas y de niños.

Las niñas en su mayoría juegan a temas como las profesoras, las princesas, las modelos, las reporteras, como sus favoritos. Esto se debe en cuanto a los roles sociales que existan en su entorno directo. Por otro lado los niños refieren jugar a los choferes, los superhéroes, juegos de futbol, con bolillas, etc. Las acciones que ellos toman en pocas ocasiones tienen que ver con las actividades de los varones adultos cercanos.

Está claro que, la sociedad imprime en la educación, su cultura de pragmatismo, y en ocasiones, logra cambiar hasta sus fundamentos.

2.1.3.5 Fundamentación Legal

El Artículo 343 de la Constitución (ECUADOR, 2008)²⁴ manifiesta claramente: *“El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionara de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente”*.

²³ López Tabeada 2010. (s.f.). *ESTUDIO DEL JUEGO DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS Y SU RELACIÓN*. Recuperado el 31 de Diciembre de 2014, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2196/1/tps699.pdf>

²⁴ ECUADOR, C. D. (20 de Octubre de 2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. Obtenido de http://www.cicad.oas.org/fortalecimiento_institucional/legislations/PDF/EC/constitucion.pdf

Además, en el Código de la Niñez y la Adolescencia (MIES, 2012), señala clara e irrenunciablemente los Derechos de los niños y niñas relacionados con el desarrollo como se detalla a continuación:

- *A la educación que sea de calidad, respete la cultura del lugar, convicciones éticas, morales, religiosas. La educación pública es gratuita y laica. Las instituciones educativas deberán brindar este servicio con equidad, calidad y oportunidad. Los padres y madres tienen la obligación de matricular a sus hijos e hijas en planteles educativos y elegir la educación que más les convenga. Queda prohibido la aplicación de sanciones corporales, psicológicas que atenten a la dignidad de los niños, niñas y adolescentes, la exclusión o discriminación por una condición personal o de sus progenitores.*
- *A la vida cultural, a participar libremente en expresiones de carácter cultural.*
- *A la información, a buscar y escoger información, que sea adecuada, veraz, pluralista y que brinde orientación y educación crítica.*
- *A la recreación y al descanso, al deporte, a la práctica de juegos en espacios apropiados, seguros y accesibles, y en especial de juegos tradicionales.*
- *Este último, con un énfasis especial, que se evidencia a lo largo de esta investigación.*

Por su parte el (Plan Nacional del Buen Vivir, 2013)²⁵; objetivo N° 3: Mejorar la calidad de vida de la población, en las políticas y lineamientos estratégicos, literal 3.7 enumera claramente:

- *Masificar las actividades físicas y recreativas en la población, considerando sus condiciones físicas, del ciclo de vida, culturales, étnicos y de género, así*

²⁵ Plan Nacional del Buen Vivir. (2013). En S. N. Desarrollo. QUITO, pag 148

como sus necesidades y habilidades, para que ejerciten el cuerpo y la mente en el uso del tiempo libre.

- *Propiciar el uso del tiempo libre de niños y niñas, adolescentes y jóvenes en actividades recreativas, lúdicas, de liderazgo, deportivas y asociativas, como mecanismo de inserción y formación de ciudadanos activos.*
- *Diseñar e implementar mecanismos de promoción de la práctica de algún tipo de deporte o actividad lúdica en la población, de acuerdo a su condición física, edad, identificación étnica, género y preferencias en los establecimientos educativos, instituciones públicas y privadas, sitios de trabajo y organizaciones de la sociedad civil.*

Así mismo en la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011)²⁶ en el CAPITULO TERCERO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LOS ESTUDIANTES; Art. 7.- En los Derechos, literal (n) recita:

- *Disponer de facilidades que le permitan la práctica de actividades deportivas, sociales, culturales, científicas en representación de su centro de estudios, de su comunidad, su provincia o del País, a nivel competitivo.*

En el CAPITULO CUARTO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LAS Y LOS DOCENTES; Art. 11.- Obligaciones, literal (q) declama:

- *Promover la interculturalidad y la pluralidad en los procesos educativos.*

En el CAPITULO QUINTO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LA MADRES, PADRES Y/O REPRESENTANTES LEGALES; Art. 13.- Obligaciones, literal (f) señala:

- *Propiciar un ambiente de aprendizaje adecuado en su hogar, organizando espacios dedicados a las obligaciones escolares y a la recreación y esparcimiento, en el marco del uso adecuado del tiempo.*

²⁶Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). QUITO. Pag. 13-16-17.

En el CAPITULO SÉPTIMO DE LOS DERECHOS Y OBLIGACIONES DE LA COMUNIDAD; Art. 18.- obligaciones, literal (b) recita:

- *Mantener un ambiente propicio para el desarrollo de las actividades educativas, alrededor de los planteles escolares.*

En el (Currículo de Educación Inicial, 2014)²⁷ Numeral 7. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS; EN LA METODOLOGIA JUEGO TRABAJO certifica que:

- *Esta metodología consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje, denominado rincones, donde los niños juegan en pequeños grupos realizando diversas actividades. Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades.*
- *El docente debe ser un “observador”; puede ser casual mientras los niños juegan, para asegurar que ellos logren resolver las dificultades que surjan en el juego y mantengan su comportamiento dentro de los límites establecidos; o puede conducir una observación sistemática para registrar los aspectos que los niños requieran desarrollar mejor...*
- *El docente debe ser un “escenógrafo” que crea y ofrece a los niños un ambiente apropiado para aprender. El docente planifica y diseña los rincones de manera que se constituyan en espacios seguros y estimulantes para el juego libre y creativo de los niños...*
- *El docente también puede ser un “jugador más” y puede interactuar con los niños de diversas maneras. A veces, los niños invitan a su maestro a jugar con ellos como si fuera un compañero más. En otras ocasiones, el docente debe intervenir en el juego para redirigir comportamientos inapropiados. Otras veces, el docente debe tomar la iniciativa, empezar a jugar e invitar a los niños a que se involucren en la actividad...*

²⁷ Currículo de Educación Inicial. (2014). En M. d. Ecuador. Quito. Pag. 41-42.

2.2 MARCO CONCEPTUAL

A fin de explicar cómo serán deducidos y analizados los términos de la Investigación, se expondrán los siguientes conceptos de una manera científica y contextual:

- **Ambiente educativo.-** el ambiente es concebido como construcción diaria, reflexión cotidiana, singularidad permanente que asegure la diversidad y con ella la riqueza de la vida en relación, la expresión ambiente educativo induce a pensar el ambiente como sujeto que actúa con el ser humano y lo transforma.
- **Actividad lúdica.-** es una acción de armonía en los estudiantes que están inmersos en el proceso de aprendizaje en el que se busca que los alumnos se apropien de los temas impartidos por los docentes. utilizando principalmente el juego.
- **Apatía.-** dejadez, pereza, indolencia, falta de vigor o energía.
- **Aprendizaje.-** es un proceso por el cual adquirimos conocimientos habilidades y destrezas, guardamos experiencias por medio de una observación.
- **Asimilar.-** comprender lo que se aprende, incorporarlo a los conocimientos previos.
- **Empírico.-** perteneciente o relativo a la experiencia.
- **Emular.-** imitar las acciones de otro procurando igualarlas e incluso excederlas.
- **Fehaciente.-** que hace fe, fidedigno.

- **Filosofía.-** es el estudio de una variedad de problemas fundamentales acerca de cuestiones como la existencia, el conocimiento, la verdad, la moral, la belleza, la mente y el lenguaje.
- **Gestor.-** el que hace las diligencias para lograr un propósito.
- **Heurístico.-** es arte, técnica o procedimiento práctico o informal para resolver problemas. Alternativamente, se puede definir como un conjunto de reglas metodológicas no necesariamente formalizadas, positivas y negativas, que sugieren o establecen cómo proceder.
- **Inminente.-** que está por suceder prontamente.
- **Innovador.-** que cambia algo introduciéndole características nuevas.
- **Interactivo.-** que permite una interacción a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.
- **Interdisciplinario.-** entre varias disciplinas o con su colaboración, especialmente referido a actividades intelectuales.
- **Juego.-** es una actividad divertida de goce y disfrute para quienes lo practican, en donde intervienen el cuerpo y la mente.
- **Pedagogía.-** la Pedagogía comprende un conjunto de proposiciones teóricas y metodológicas, enfoques, estrategias y técnicas que se articulan en torno al proceso educativo, formal e informal, con la intención de comprenderlo e incidir efectiva y propositivamente sobre él.
- **Propicio.-** favorable para que se logre.

- **Psicología.-** es la ciencia que estudia la conducta o los comportamientos de los individuos, explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y el inconsciente.

- **Solventar.-** da solución a un asunto difícil.

- **Teoría.-** hipótesis cuyas consecuencias se aplican a toda una ciencia o parte muy importante de la misma.

2.3 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.3.1 Hipótesis General

Si se tomara en cuenta la incidencia de los juegos como estrategia pedagógica, se fortalecerá significativamente, el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años.

2.3.2 Hipótesis Particulares

- ✓ Si los maestros reconocieran las causas de los métodos incorrectos de enseñanza-aprendizaje, estarán en condiciones para motivar a los niños a generar su propio aprendizaje.

- ✓ Si los docentes seleccionaran la incidencia de la carencia de recursos físicos se ampliará la necesidad de los niños de aprender y de ser enseñados y se enriquecerán los saberes.

- ✓ Si se distinguiera más responsablemente los diferentes motivos por los que se da la desidia por parte de los niños que provoca el desinterés y disgusto en el aula de clase, se podrán fortalecer los lazos sociales entre compañeros.

2.3.3. Declaración de variables

2.3.3.1 Variable independiente

Los Juegos

2.3.3.2 Variable dependiente.

Desarrollo Personal – Social

2.3.4 Operacionalización de las variables

CUADRO 1: Operacionalización de las variables

VARIABLES	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	INDICADORES	TÉCNICAS	INSTRUMENTO
<p>VARIABLE INDEPENDIENTE</p> <p>Los Juegos</p>	<p>El juego es una actividad divertida de goce y disfrute para quienes lo practican, en donde intervienen el cuerpo y la mente.</p>	<p>Acatamiento de reglas en el juego educativo.</p> <p>Participación en las actividades lúdicas.</p> <p>Manifestación de pensamientos y emociones.</p>	<p>Test Pedagógico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Instrumento evaluativo ➤ Encuesta
<p>VARIABLE DEPENDIENTE</p> <p>Desarrollo personal Social</p>	<p>Actitudes y capacidades concernientes a la construcción de la personalidad y de las competencias emocionales y sociales en el contexto de un entorno social.</p>	<p>Interés por conocer su ambiente social.</p> <p>Importancia de las relaciones interpersonales</p> <p>Motivación a las actividades de grupo</p>	<p>Test Pedagógico</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ficha de Observación ➤ Encuesta

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1. TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN Y SU PERSPECTIVA GENERAL

A fin de conocer, describir, analizar e interpretar de manera eficiente y efectiva la problemática de este estudio; se realizará una investigación: Aplicada, pues se utilizará los conocimientos en la práctica, y se los empleará en provecho de nuestro grupo social de interés. Por su finalidad, esta investigación de tipo Aplicada hace una clara distinción epistemológica, entre “saber” y “hacer”; “explicación” y “aplicación” ya que atiende a la demanda de, responder la cambiante realidad de la colectividad.

Por supuesto, se reconoce que no se puede hablar de “Investigación Aplicada” sin partir de una base teórica, la misma que servirá de marco referencial para la ejecución de la misma. Por su objetivo, esta investigación es claramente descriptiva; pues pormenoriza con exactitud la actividad, objetos y personas, para permitir conocer sus características, costumbres, acciones, situaciones, etc. Además de predecir e identificar las relaciones que existen entre las variables de la investigación.

El contexto en que esta investigación se desarrollará será de campo, pues la información que se obtendrá, será del lugar mismo donde se presentan los hechos, se originará de las entrevistas, encuestas, fichas de observación, etc. que se tomarán.

Según el control de las variables, desarrollaremos una investigación no experimental; debido a que no tendremos control sobre la variable independiente (Los Juegos) en primera instancia, y nos limitaremos a la observación retrospectiva de situaciones ya existentes, a cerca del fenómeno de estudio. Gracias a este tipo

de investigación, se podrá demostrar la hipótesis, además de tratar y analizar los datos estadísticamente.

De acuerdo a la orientación temporal, se efectuará una investigación transversal; ya que estudiará y analizará el problema en un momento específico y determinado del mismo, ofreciendo una información general rápida, eficiente y económica.

El diseño de esta investigación es cualitativo, porque requiere de un profundo conocimiento del comportamiento humano y qué lo gobierna, acompañado ineludiblemente de la búsqueda de las razones que lo impulsan. En otras palabras, esta investigación responde al estudio del ¿Por qué? y ¿Cómo?

Tiene además, una perspectiva holística, pues considera el fenómeno: un todo; a la vez que es inductiva, al obtener sus conclusiones generales, a partir de premisas particulares. Nuestro rol como investigadoras, será, a la vez observador y participativo, el primero porque examinaremos los hechos muy de cerca, en el sitio mismo donde suceden, y el segundo, porque nos adaptaremos a los distintos roles que durante la investigación, se presenten, para que ésta sea más veraz y lógica.

En cuanto a la manera en que se deducirá y se apreciará la realidad de la problemática, esta será de tipo subjetiva y flexible, por tratarse de una investigación cualitativa; porque permite las percepciones e impresiones del investigador.

Al estructurar el conocimiento, de acuerdo a la concepción del investigador, atenderemos sus cuatro elementos básicos: el sujeto (quien conoce), el objeto (lo conocido), el proceso (la problemática) y los resultados. De esta manera, la investigación cumplirá científicamente su propósito: ser relevante y fidedigna (digna de fe y crédito), capaz de entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

3.2.1 Características de la población

El objeto de nuestro estudio, son los 31 niños de 4 a 5 años, en el Centro de Educación Inicial “San Miguel” del cantón Naranjal en el período lectivo 2014 – 2015. Estos niños, en su mayoría son hijos de padres jóvenes y en algunos casos, adolescentes, de escasos recursos económicos, que viven cerca de la localidad.

Los padres de familia, generalmente poseen una instrucción educativa básica, por lo que no pueden acceder a plazas de trabajos, justamente remuneradas. Los hombres se dedican a la albañilería y el comercio informal, las mujeres en gran medida a los quehaceres domésticos o artesanías. Los lugares de residencia constan de los servicios básicos, en algunos casos no, son casas pequeñas, donde no pueden desarrollar sus capacidades físicas y/o motoras.

Un porcentaje menor de estos infantes, están al cuidado de sus abuelos, o parientes cercanos, debido a que sus padres, emigraron al exterior en busca de mejores oportunidades.

3.2.2 Delimitación de la Población

El campo de acción donde se realizara la presente investigación será en el Centro de Educación Inicial “San Miguel” ubicado en la provincia del Guayas, del cantón Naranjal en las calles Hortensia Mata y Gramalotal en el periodo lectivo 2014 - 2015. La Población escogida es considerada finita, constituida por 31 niños, cuyas edades oscilan de 4 a 5 años.

3.2.3 Tipo de Muestra

El tipo de muestra de este diseño de proyecto es: no probabilística, ya que fue seleccionada no por probabilidad sino por causas referentes a las características que nosotras como investigadoras tomamos en consideración.

3.2.4 Tamaño de la Muestra

La muestra seleccionada fue de 31 alumnos: 17 niños y 14 niñas, 4 docentes en el Centro de Educación Inicial “San Miguel”.

3.2.5 Proceso de Selección

Para el diseño de este proyecto de investigación en el proceso de selección se aplicó la opción los sujetos tipos, ya que la muestra fueron las niñas y niños de 4 a 5 años.

3.3 LOS MÉTODOS Y LAS TÉCNICAS

Es indispensable en la investigación, identificar los métodos y técnicas que serán utilizados como herramientas para sistematizar y ordenar la información que coayudará al logro de los objetivos establecidos.

Para un mejor análisis de la información obtenida durante la investigación, los métodos (camino por el cual se llega a cierto resultado en la actividad científica, cuando dicho camino no ha sido fijado por anticipado de manera deliberada y reflexiva); se apoyan en un conjunto de reglas y operaciones, llamadas técnicas; las mismas que auxilian al investigador en la aplicación del método.

3.3.1 Métodos teóricos

El método teórico que hemos escogido para esta investigación, es el dual “Analítico – Sintético”, ya que lo consideramos el más completo, el mismo que incluye, a todos los momentos de la problemática, para estudiarlos exhaustivamente.

Por medio de este método, se intenta llegar a la verdad de las cosas, primero se separan los elementos que intervienen en el fenómeno determinado, después se reúnen los elementos que tienen relación lógica entre sí (como en un rompecabezas) hasta completar y demostrar la verdad del conocimiento.

3.3.2 Métodos empíricos

En cuanto al método empírico fundamental, hemos seleccionado el más utilizado y que ofrece los mayores beneficios:

Observación.- porque es necesario examinar atentamente la realidad problemática, estudiando su curso natural, sin alteración de las condiciones congénitas, es decir que la observación tiene un aspecto contemplativo. No será influenciada ni cambiada por las preferencias del investigador, pues este se conservará imparcial. La técnica de investigación que utilizaremos, llamados también: métodos empíricos complementarios; será:

Prueba o test.- Un test es una prueba que permite, partiendo de un comportamiento observado en un individuo, la determinación de comportamientos habituales o futuros significativos.

Encuesta.- este procedimiento trata de recoger datos por medio de una entrevista constituida por un cuestionario o una serie de preguntas, en las cuales no se trata de modificar el entorno ni el fenómeno donde se recopila la información y que nos va a ayudar a describir con que capacidad se encuentra cada docente.

3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Para el procesamiento de los datos se tomó en cuenta el método estadístico del cálculo porcentual, los datos adquiridos por medio de la encuesta a los docentes del Centro de Educación Inicial “San Miguel”, se va a proceder a la elaboración de cuadros estadísticos descriptivos para representar la información adquirida y proceder a la tabulación de datos.

Así mismo se procederá a realizar la tabulación de datos estadísticos con el test pedagógico de Nelson Ortiz Pinilla, para establecer la actitud que presento el niño o niña al momento de aplicarlo, evaluando el área de desarrollo personal y social.

CAPITULO IV

ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

A continuación se presenta los resultados obtenidos en esta investigación, tanto como el test pedagógico realizado a las niñas y niños de 4 a 5 años de edad del Centro de Educación Inicial San Miguel del Cantón Naranjal, con el único objetivo de definir al juego como estrategia pedagógica para el desarrollo personal social de las niñas y niños de 4 a 5 años.

Al poner en práctica este test pedagógico contamos con el permiso de la directora encargada del centro, la predisposición de la docente Lcda. María José Ochoa, y la colaboración de los niños que al observar nuestra llegada al centro se contentaron, más aun cuando realizamos las actividades lúdicas para poder realizar el test.

En el trascurso de la ejecución del test a las niñas y niños se pudo palpar la dificultad que tenían al realizar la mayoría de las actividades, ya que no están acostumbrados a practicar estas actividades muy seguidas. Durante esa mañana ardua de actividades se adquirió los datos que necesitábamos para la recopilación de información necesaria para nuestra investigación.

Después se realizó la encuesta a las docentes de la institución, proporcionándole a cada una de ellas las hojas de la encuesta para que respondan, con la colaboración de cada uno de ellas. Por tal motivo a partir de estos datos se pudo lograr una verdadera interpretación y análisis de los resultados en cifras reales, que nos servirán para elaborar nuestra propuesta y más aún encontrar las estrategias necesarias para mejorar el desarrollo personal y social en las niñas y niños

TEST PEDAGÓGICO PARA NIÑOS DE NELSON ORTIZ

A continuación mostraremos los datos y resultados obtenidos del test dirigido a los alumnos.

Actividad 1: Colóquese a una distancia de 2 metros del niño. Muéstrelle como lanzar y recibir la pelota con ambas manos.

Logro: ¿El niño o la niña lanza y agarra la pelota?

Cuadro 2: Lanza y agarra la pelota.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Si lo consigue	12	39
No lo consigue	4	13
Está en proceso	15	48
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial "San Miguel" del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

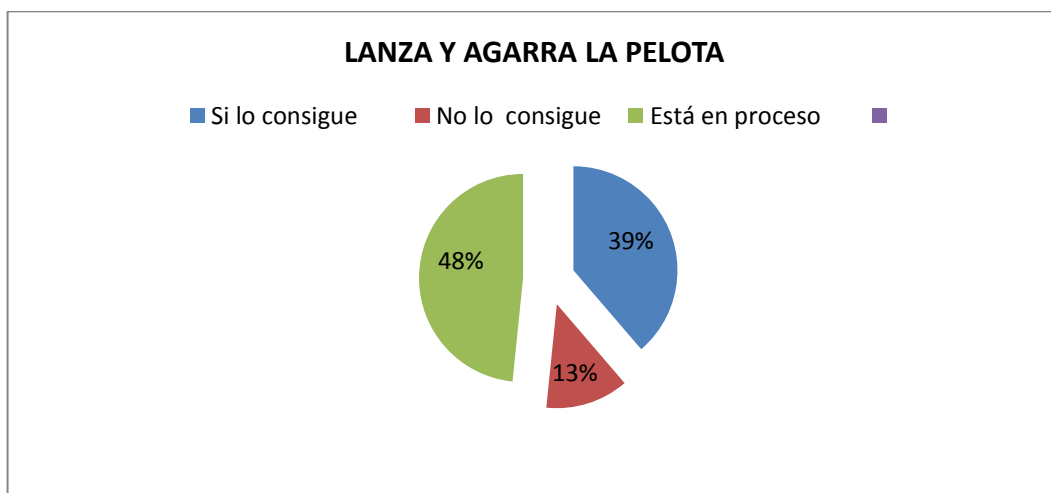


Figura 1. Lanza y agarra la pelota.

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 1 relacionado al logro lanzar y agarrar la pelota. Demuestra que el 39%, de los niños si lo consiguen. El 13% de niños no lo consiguen y 48% está en proceso.

Análisis: Por lo tanto podemos observar que un elevado porcentaje de alumnos no consiguen lanzar y agarrar la pelota. Entonces es importante acatar que esta actividad fortalece las capacidades lo cual ayuda a ampliar las opciones de desarrollo.

Actividad 2: Demuestre al niño cómo hacer rebotar contra el piso la pelota y agarrarla en secuencia. Invítelo a repetir el ejercicio.

Logro: ¿El niño o niña hace rebotar la pelota y la agarra?

Cuadro 3: Hace rebotar la pelota.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Si lo consigue	10	32
No lo consigue	6	19
Está en proceso	15	49
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

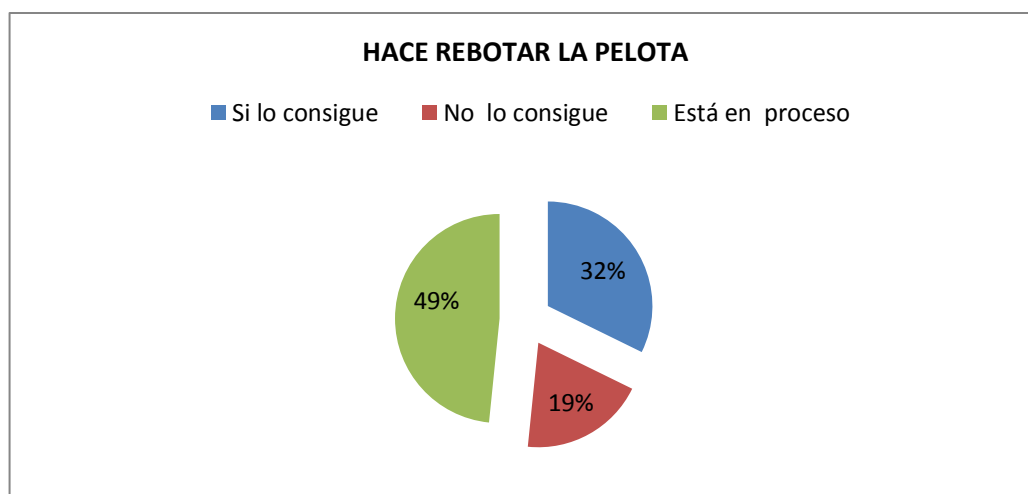


Figura 2. Hace rebotar la pelota.

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 2 referente al logro hace rebotar la pelota y la agarra de los 31 alumnos evaluados se constató que el 32% de estos niños si lo consigue, mediante que el 19% no lo consigue y por último el 49% está en proceso de hacer rebotar la pelota.

Análisis: Se puede demostrar que un porcentaje considerable de estos niños no logran hacer rebotar la pelota es por esto que está muy bien encaminado este proyecto de investigación con el propósito de ayudar a fomentar las áreas de desarrollo y en especial la personal social.

Actividad 3: Saltar de un lado a otro la cuerda, con los pies juntos, sin perder el equilibrio, Por lo menos en dos ensayos.

LOGRO: ¿Salta con los pies juntos una cuerda de 25 cm de altura?

Cuadro 4: Salta a 25 cm altura.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Si salta	12	39
No salta	4	13
Está en proceso	15	48
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

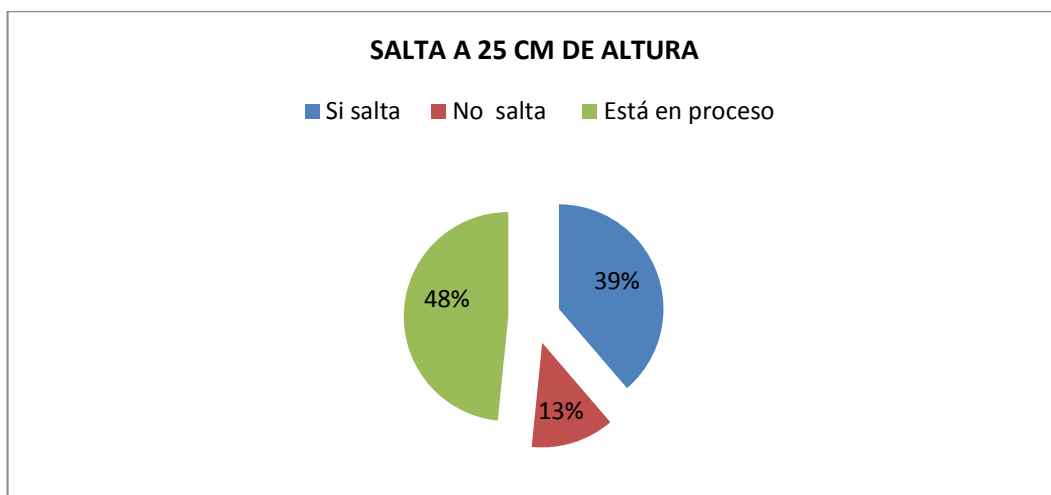


Figura 3. Salta a 25 cm altura.

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 3 referido al logro de saltar a 25 cm de altura, el 39% de los niños si logra saltar, por otra parte se aprecia que el 13% de los alumnos no salta y el 48% está en proceso de lograr saltar.

Análisis: Por lo tanto es fundamental recalcar que esta actividad forma parte del desarrollo de habilidades motrices como también el cognitivo, afectivo y social, por esta razón se deben efectuar en la edad temprana y así orientar correctamente.

Actividad 4: Poner atención a las verbalizaciones del niño durante el test.

LOGRO: ¿El niño o la niña relata experiencias a sus compañeros?

Cuadro 5: Relata experiencias

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Si Dialoga	4	13
Está en proceso	12	39
Es silencioso	15	48
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial "San Miguel" del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo



Figura 4. Relata experiencias

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 4 relativo al logro relata experiencias constatamos que el 13% si dialoga con sus compañeros y la docente, en cambio el 39% está en proceso, mientras que el 48% de los niños son silenciosos no expresan experiencias.

Análisis: Los datos recopilados nos indican que un porcentaje considerable de los niños son tímidos y tienen temor a expresarse, por eso la importancia de realizar actividades que conlleven a la socialización y a la convivencia con todos los compañeros.

Actividad 5: Entregar juguetes coloridos y llamativos a la vista del niño.

LOGRO: ¿El niño o la niña comparte juegos con otros niños?

Cuadro 6: Comparte juegos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Comparte los juguetes	8	26
Se niega a compartir	16	52
Le cuesta compartir	7	22
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

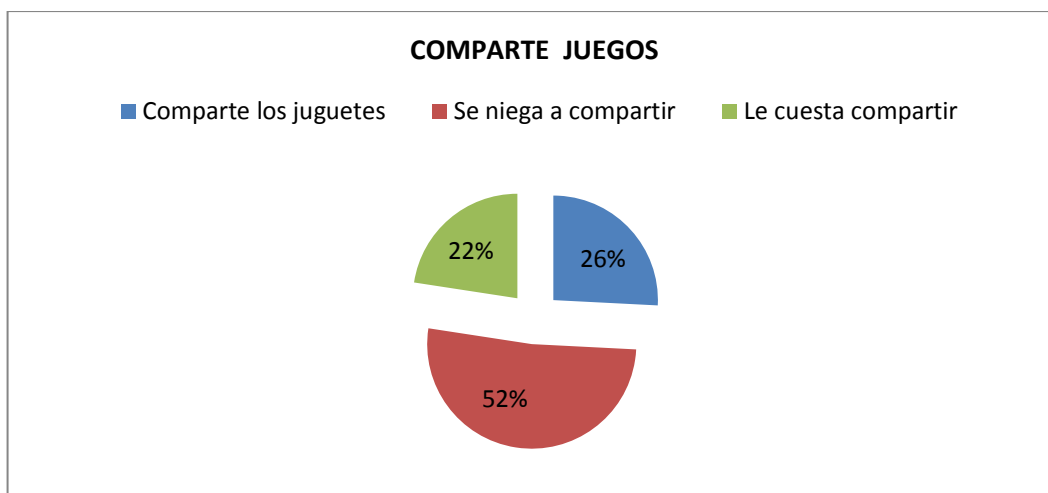


Figura 5. Comparte juegos

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 5, referente al logro comparte juegos, de los 31 alumnos que intervienen en el proceso el 22% comparte los juguetes mientras que el 52% se niega a compartir, y el 22% le cuesta compartir los juguetes.

Análisis: Por tal motivo se puede evidenciar que un gran porcentaje de estos niños deben mejorar la convivencia con sus compañeros, ser afectuosos con los demás ayuda a motivar y a favorecer la socialización entre pares.

Actividad 6: Salir al patio y observar si el niño toma la iniciativa en la organización de juegos con sus compañeros.

LOGRO: ¿El niño y la niña organiza juegos?

Cuadro 7: Organiza juegos.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Es capaz de hacerlo	6	19
No se relaciona	8	26
Se muestra indeciso	17	55
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal

Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

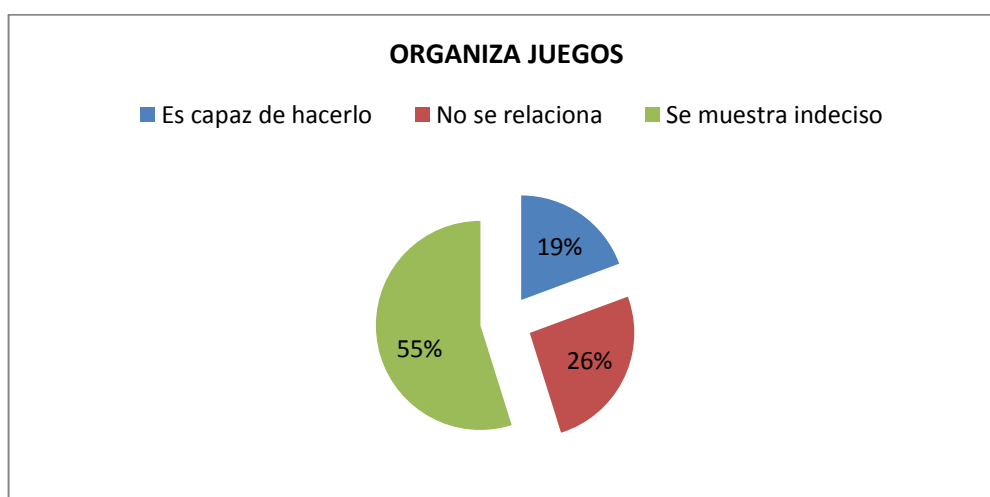


Figura 6. Organiza juegos

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 6 respecto al logro organiza juegos tomamos en cuenta que el 19% es capaz de hacerlo, mientras que el 26%, no se relaciona y el 55% se muestra indeciso al organizar juegos.

Análisis: Por lo tanto es evidente que una considerable cantidad de niños se dedica a observar y a jugar solitariamente es por esto que nuestro enfoque va dirigido al desarrollo personal social para mejorar sus capacidades y potencialidades.

Actividad 7: Solicitar al niño que cuente algo de su familia, sus padres, hermanos, amigos de la casa u otros familiares: ¿Qué hacen? ¿Dónde trabajan? ¿Cuáles son sus gustos?, etc., escuchar los comentarios del niño.

LOGRO: ¿Comenta su vida familiar y lo que sucede en su entorno?

Cuadro 8: Comenta lo que sucede a su alrededor.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Se expresa libremente	7	23
No demuestra interés	13	42
Temor al expresarse	11	35
TOTAL	31	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal

Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

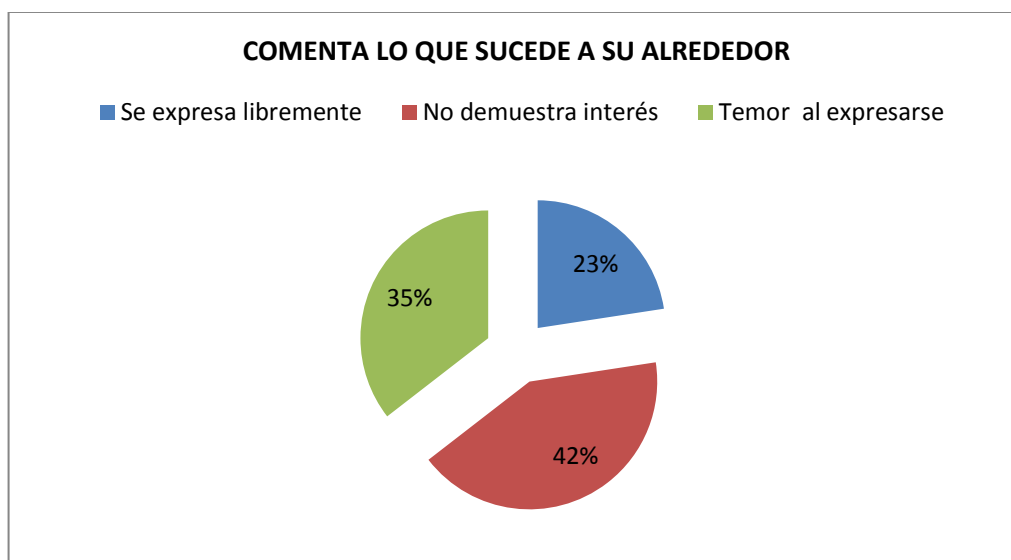


Figura 7. Comenta lo que sucede a su alrededor

Interpretación: En el cuadro y gráfico estadístico # 7, referido al logro comenta lo que sucede alrededor tomamos en cuenta que el 23% de los niños se expresa libremente, mientras que el 42% no demuestra interés, por otra parte el 35% presenta temor al comentar lo que sucede a su alrededor.

Análisis: Los niños deben ser espontáneos y libres al expresarse con las personas que los rodean por lo tanto si no se les brindan la oportunidad no son capaces de expresar sus pensamientos, sentimientos y emociones.

ENCUESTA REALIZADA A LAS DOCENTES.

A continuación se exponen detalladamente los resultados obtenidos de la encuesta realizada a las docentes.

Pregunta 1: ¿Cree Ud. pertinente que el juego como estrategia pedagógica?

Cuadro 9. El juego como estrategia pedagógica

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Motiva el control de emociones.	0	0
Desarrolla destreza en el área motriz y cognitivo.	1	25
Promover la socialización del niño.	1	25
Favorece al pensamiento lógico y afectivo.	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial "San Miguel" del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

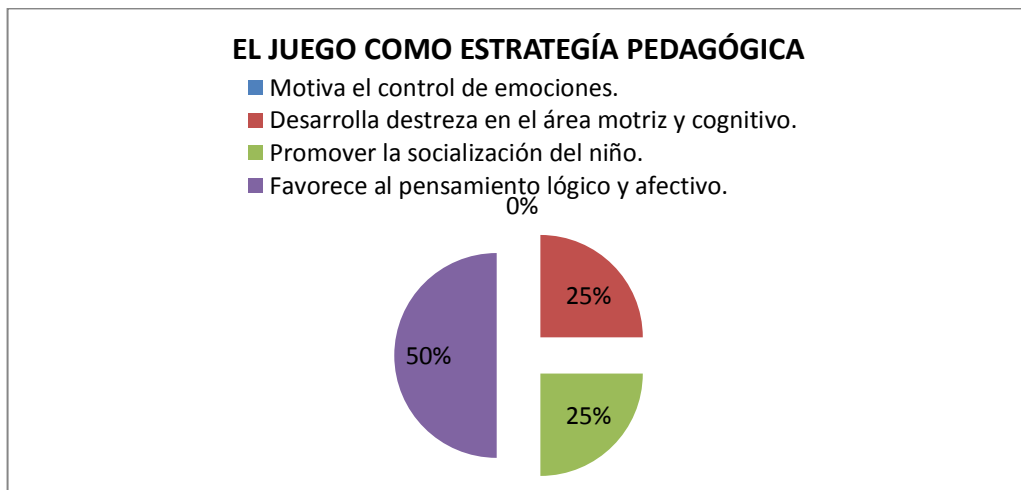


Figura 8. El juego como estrategia pedagógica

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 1 referente al juego como estrategia pedagógica demuestra que el 25% manifestó que desarrolla destreza en el área motriz y cognitivo, otro 25% menciona que promueve la socialización del niño, mientras que un 50% opina que favorece al pensamiento lógico y afectivo.

Análisis.- Se puede evidenciar que una considerable cantidad de docentes indican que el juego influye mucho para favorecer el pensamiento lógico y afectivo, por lo tanto es primordial aclarar que la práctica del juego desarrolla la personalidad y socialización del niño, es muy importante la participación y adaptación de éste en el proceso educativo.

Pregunta 2.- ¿Considera usted que la intención del juego en la Educación Inicial es?

Cuadro 10. Intención del juego en la Educación Inicial

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
Entretener.	0	0
Favorece el aprendizaje.	2	50
Promover el desarrollo integral del niño.	1	25
Estrategia para favorecer las relaciones.	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

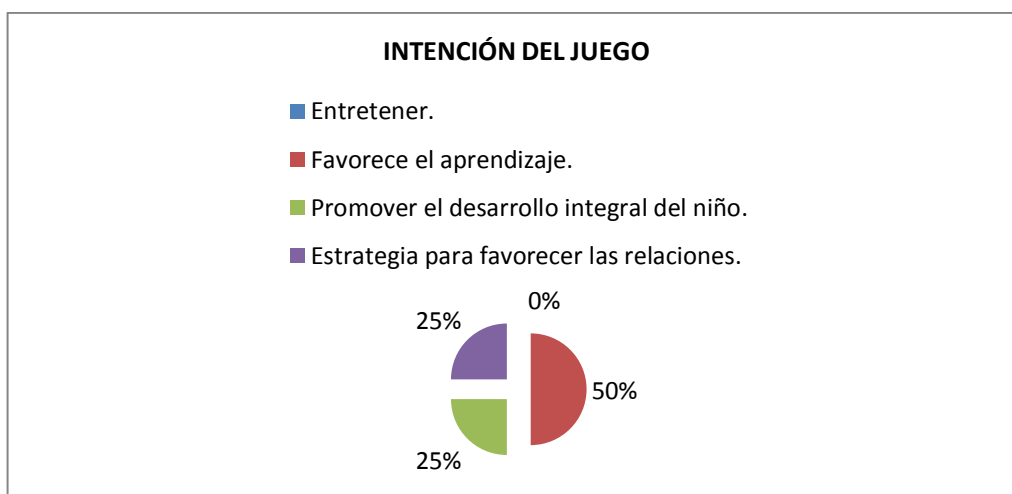


Figura 9. Intención del juego en la educación inicial.

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 2 concerniente a la intención del juego en la educación inicial se aprecia que el 25 % indica que promueve el desarrollo integral del niño, el otro 25 % piensa que es una estrategia para favorecer las relaciones, en cambio el 50% menciona que favorece el aprendizaje.

Análisis.- Se evidencia que la intención del juego para la mayoría de las docentes favorece el aprendizaje, por lo que contribuye al proceso educativo sugiriendo a los docentes el desarrollo de éste en las actividades educativas ya que se desarrollan las habilidades y destrezas del niño, y a lo largo de su vida siempre va a recordar al juego como una forma de aprender.

Pregunta 3.- ¿Cree usted que las actividades lúdicas forman parte del desarrollo?

Cuadro 11. Actividades lúdicas

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
En el área motriz fina	0	0
En el área motriz gruesa	1	25
En el área social - afectiva	2	50
En el área cognitiva.	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

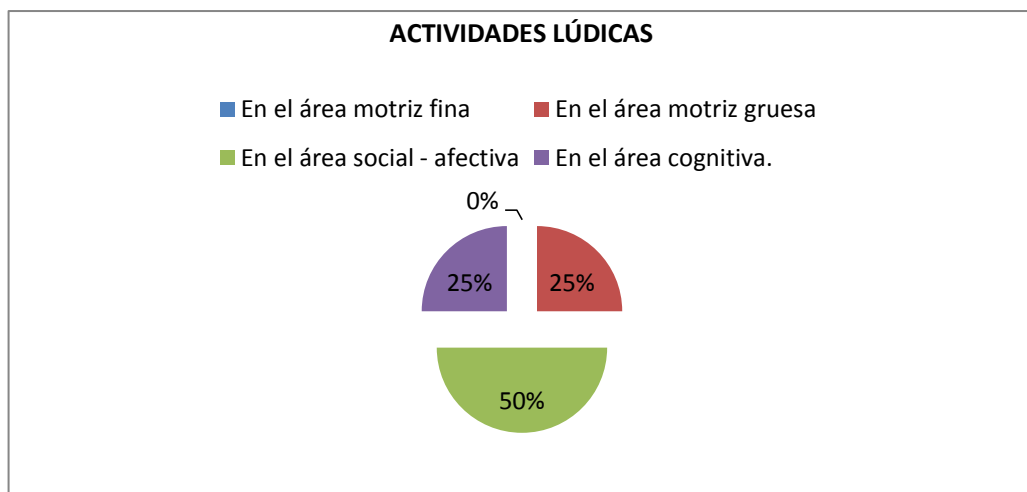


Figura 10. Actividades lúdicas

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 3 referente a si las actividades lúdicas forman parte del desarrollo se aprecia que un 25% revela que se da en el área motriz gruesa, otro 25% indica en el área cognitiva, mientras que el 50% en el área social – afectiva.

Análisis.- Se indica que los docentes especulan que las actividades lúdicas forman parte del desarrollo con mayor fuerza en el área social-afectiva por tal motivo es importante aclarar que los juegos influyen en el desarrollo de cada una de las áreas de desarrollo mencionadas anteriormente, mereciéndose así la aplicación de este proyecto de investigación.

Pregunta 4.- ¿Estima usted que la metodología lúdica incluye?

Cuadro 12. Metodología lúdica

ALTERNATIVAS	FRECUENCIA	%
Tener una guía didáctica.	2	50
Constar con el material necesario en el aula.	1	25
Utilizar las tics (tecnología de la información y la comunicación).	0	0
Innovar los espacios de encuentro.	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

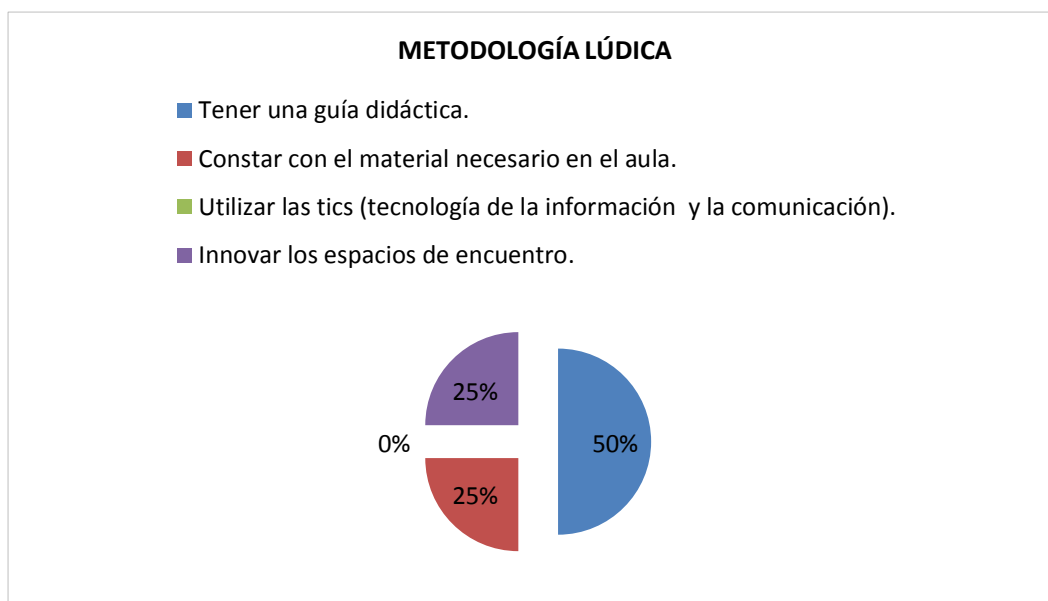


Figura 11. Metodología lúdica.

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 4 concerniente a la metodología lúdica indica que el 25% deduce que hay que constar con el material necesario en el aula, otro 25% se inclina por innovar los espacios de encuentro, mientras que el 50% opina que hay que tener una guía didáctica.

Análisis.- Se indica que para el despliegue de una metodología lúdica los docentes en gran medida se inclinan al uso de una guía didáctica la cual proporciona una serie de actividades lúdicas incluyentes y divertidas para los niños.

Pregunta 5.- ¿Considera que los niños mediante las actividades lúdicas?

Cuadro 13. Los niños mediante actividades lúdicas.

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	%
Estimulan la afectividad.	1	25
Promueve habilidades sociales.	1	25
Desarrolla la socio-afectividad.	0	0
Favorecen su enseñanza y aprendizaje	2	50
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

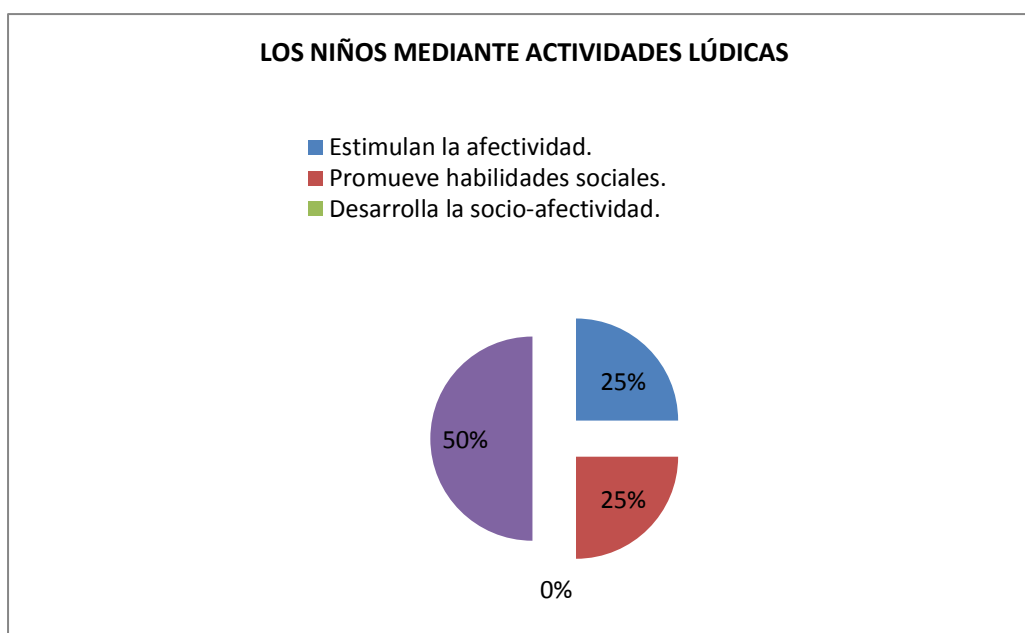


Figura 12. Los niños mediante actividades lúdicas.

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 5 concerniente al beneficio que tienen los niños mediante las actividades lúdicas podemos constatar que el 25 % opina que estimulan la afectividad, otro 25% cree que promueve habilidades sociales, mientras que el 50% revela que favorecen su enseñanza y aprendizaje.

Análisis.- Se indica que el mayor porcentaje de los docentes opinan que el beneficio que adquieren los niños mediante las actividades lúdicas en primer lugar está el de favorecer su enseñanza y aprendizaje, entonces es algo innegable que nuestro proyecto de investigación va a estar dirigido con buenas bases para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Pregunta 6.- ¿La aplicación de los juegos inciden en el área socio-emocional del niño en la etapa de?

Cuadro 14. Los juegos en el área socio - emocional

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
De 0 a 3 años	1	25
De 3 años a 5 años	2	50
De 5 años a 10 años	0	0
Todas las anteriores	1	25
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

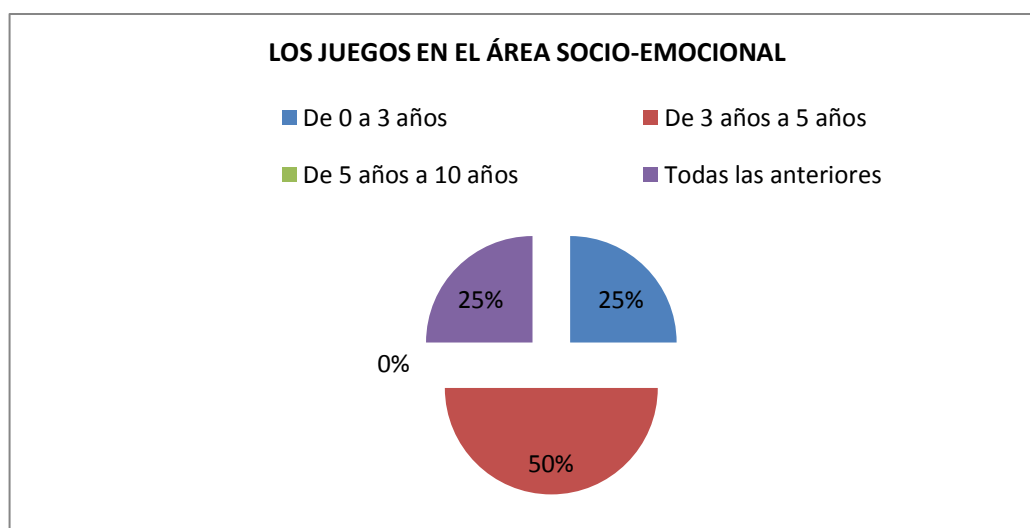


Figura 13. Los juegos en el área socio-emocional.

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 6 relacionado a la aplicación de los juegos y su incidencia en el área socio-emocional en la diferentes etapas; el 25% asume que se da en la etapa de 0 a 3 años, otro 25% opina que en todas las etapas mencionadas, mientras que un 50% indica que incide con mayor fuerza en la etapa de 3 años a 5 años.

Análisis.- Se aprecia que un porcentaje considerado de los docentes asume que los juegos inciden en gran medida en la etapa de 3 a 5 años, por tal motivo se proyecta la oportunidad de dar a conocer nuestro proyecto ya que el juego influye claramente en la personalidad del niño, porque practican actividades recreativas tanto física como mental, primordiales en el desarrollo infantil e integral y que se da en toda la niñez.

Pregunta 7.- ¿Cuál cree usted que es el mejor lugar para que el niño/a realice actividades lúdicas?

Cuadro 15. Lugar para actividades lúdicas.

ALTERNATIVAS	FRECUENCIAS	%
En el patio	2	50
Dentro del aula	1	25
Donde el elija	1	25
Donde el docente desee	0	0
TOTAL	4	100

Fuente: Centro de Educación Inicial “San Miguel” del Cantón Naranjal
Elaborado por: Marjorie Aldás y Julia Bermeo

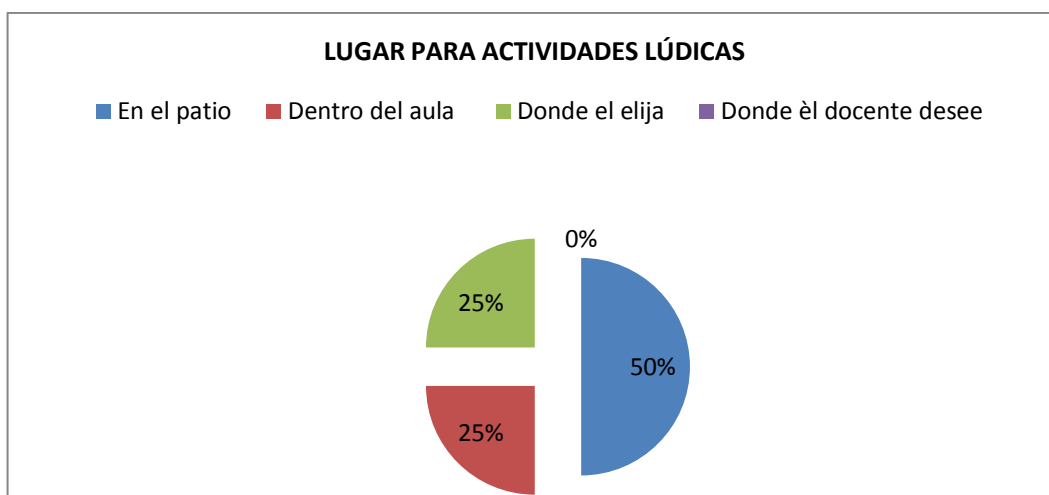


Figura 14. Lugar para actividades lúdicas.

Interpretación.- En el cuadro y gráfico estadístico # 7 referente a cuál es el mejor lugar para que el niño/a realice actividades lúdicas el 25% opina que dentro del aula, otro 25% considera que en donde él elija, mientras que el 50% revela que en el patio.

Análisis.- Por lo tanto un porcentaje considerable de las docentes suponen que el mejor lugar para realizar actividades lúdicas es en el patio, entonces es bueno aclarar y tomar en cuenta que el juego en sus diferentes formas: recreativos, formativos y de competencia, constantemente el actor principal es el niño y el docente se adapta al ritmo, intelecto, emociones y sentimientos del infante.

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO, EVOLUTIVO, TENDENCIA Y PERSPECTIVAS

Hoy en día en los sectores tanto urbanos como rurales existen distintas formas de atención a la primera infancia entre ellas y la más conocida es la modalidad de creciendo con nuestros hijos, (C.N.H), los Centros Infantiles del Buen Vivir (C.I.B.V), Centros de Educación Inicial y también la incorporación del nivel inicial en las escuelas.

Por tal motivo que el Centro de Educación Inicial “San Miguel” consta con el inicial 2“B” de 4 a 5 años, en el cual se logró detectar el insuficiente desarrollo personal social de las niñas y niños y la escasa aplicación de los juegos como estrategia pedagógica; los mismos que sirven de estímulo para fortalecer y mejorar el desarrollo de las diferentes áreas de aprendizaje de los niños.

Por lo tanto para lograr proponer soluciones factibles se puede resumir que es fundamental los juegos y su adecuada aplicación en el procesos educativo.

4.3 RESULTADOS

Después de analizar los resultados de cada uno de los datos recopilados por medio del test pedagógico realizado a cada niño y niña, encuesta a las docentes de educación inicial con la que consta la institución, se pudo concluir que no se está aplicando una adecuada utilización de los juegos en el proceso Educativo.

Desde el punto de vista pedagógico, la docente de educación inicial debe valerse de todas las oportunidades para lograr mejorar las potencialidades y capacidades básicas de los niños.

Por tal motivo es importante la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas, las cuales serán puestas en práctica y estarán enfocadas en el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años de la institución en cuestión.

4.4 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

CUADRO 16. Verificación de las variables.

Hipótesis General	Verificador
Si se tomara en cuenta la incidencia de los juegos como estrategia pedagógica, se fortalecerá significativamente, el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años	Al realizar la actividad pertinente para conocer si el niño o la niña cuentan experiencias a sus compañeros pudimos verificar que el 48% es silencioso, por lo cual podemos concluir el escaso desarrollo personal social en los niños de 4 a 5 años.
Hipótesis Particulares	
✓ Si los maestros reconocieran las causas de los métodos incorrectos de enseñanza-aprendizaje, estarán en condiciones para motivar a los niños a generar su propio aprendizaje.	Se puede evidenciar que el 55% de los niños se muestra indeciso a la iniciativa de organizar juegos, se deja entrever entonces la desmotivación de los infantes para generar su propio aprendizaje por tal motivo existen niños con bajo coeficiente intelectual.
✓ Si los docentes seleccionaran la incidencia de la carencia de recursos físicos se ampliará la necesidad de los niños de aprender y de ser enseñados y se enriquecerán los saberes.	Al realizar la actividad de entregar juguetes coloridos y llamativos, el 52% se niega a compartir, por lo que podemos constatar la inexistente necesidad de los niños de aprender y de ser enseñados lo que provoca dificultad para el desarrollo de la creatividad, participación, etc.
✓ Si se distinguiera más responsablemente los diferentes motivos por los que se da la desidia por parte de los niños que provoca el desinterés y disgusto en el aula de clase, se podrán fortalecer los lazos sociales entre compañeros.	Verificamos que el 42% no logra demostrar interés en comentar su vida familiar y lo que sucede en su entorno, entonces se demuestra el desinterés y disgusto que tiene al estar en el aula de clase, lo cual provoca apatía para realizar tareas o actividades encomendadas.

CAPITULO V

PROPUESTA

5.1 TEMA

Guía didáctica para el desarrollo personal y social de las niñas y niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial “San Miguel”.

5.2 FUNDAMENTACIÓN

En todas las épocas y culturas a lo largo de la historia los niños han jugado de forma natural y espontánea, así como la fuente de salud y alimento el juego es una actividad vital e innata de los niños que brinda beneficios y situaciones en donde el infante descubre, crea, imagina, expresa sentimientos y emociones, ofreciendo el desarrollo en las diferentes áreas: cognitiva, motriz, social y afectiva de los niños.

Si consideramos el juego como una estrategia pedagógica en la educación entonces debemos tomar en cuenta que su aplicación debe estar dirigida hacia un fin y propósito como es la enseñanza y aprendizaje del niño, así como también favorecer la socialización, la integración y la convivencia en el ambiente escolar.

No se trata simplemente de jugar si no de aplicar estas actividades de manera que exista interacción de diferentes formas entre niños y docente, se logre resolver problemas que se presenten en el juego manteniendo una conducta disciplinada, tomando en cuenta espacios adecuados y seguros sumamente estimulante a la vista del niño para el desarrollo de la creatividad y el juego libre.

5.3 JUSTIFICACIÓN

Tomando en cuenta que hoy en día la educación inicial va tomando cada vez mayor fuerza en el ámbito educativo formando seres humanos con aprendizajes

significativos que desarrollaran a lo largo de su niñez, adolescencia y también su vida adulta, entonces es oportuna la práctica de una verdadera enseñanza.

Al poner en práctica la guía didáctica a través de las actividades lúdicas, ayudaran al desarrollo personal social de las niñas y niños en el Centro de Educación Inicial San Miguel y favorecerá en gran medida a los docentes de esta entidad educativa.

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 Objetivo general de la propuesta.

Fortalecer el desarrollo personal social a través de una guía didáctica para las niñas y niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial San Miguel.

5.4.2 Objetivos específicos de la propuesta

- Ejecutar juegos educativos ofreciendo una educación de calidad y calidez.
- Proporcionar una guía didáctica para el desarrollo personal social.
- Emplear actividades lúdicas que fomenten la socialización y la convivencia.

5.5 UBICACIÓN

La presente propuesta se llevará a cabo en el Centro de Educación Inicial San Miguel, ubicado en nuestro país Ecuador, provincia del Guayas, cantón Naranjal, ciudadela San Miguel, calle Hortensia Mata y Gramalotal.

Nombre del establecimiento:	San Miguel
Sostenimiento:	Fiscal
Jornada:	Matutina
Modalidad de estudio:	Presencial
Provincia:	Guayas
Cantón:	Naranjal
Régimen:	Costa

Zona:	Rural
Financiamiento:	Fiscal
Alumnado:	Mixto
Área administrativa:	Dirección y secretaria
Profesores titulares:	Ninguno
Personal administrativo:	1
Personal de servicio:	0
Alumnos matriculados:	125
N° de paralelos:	4

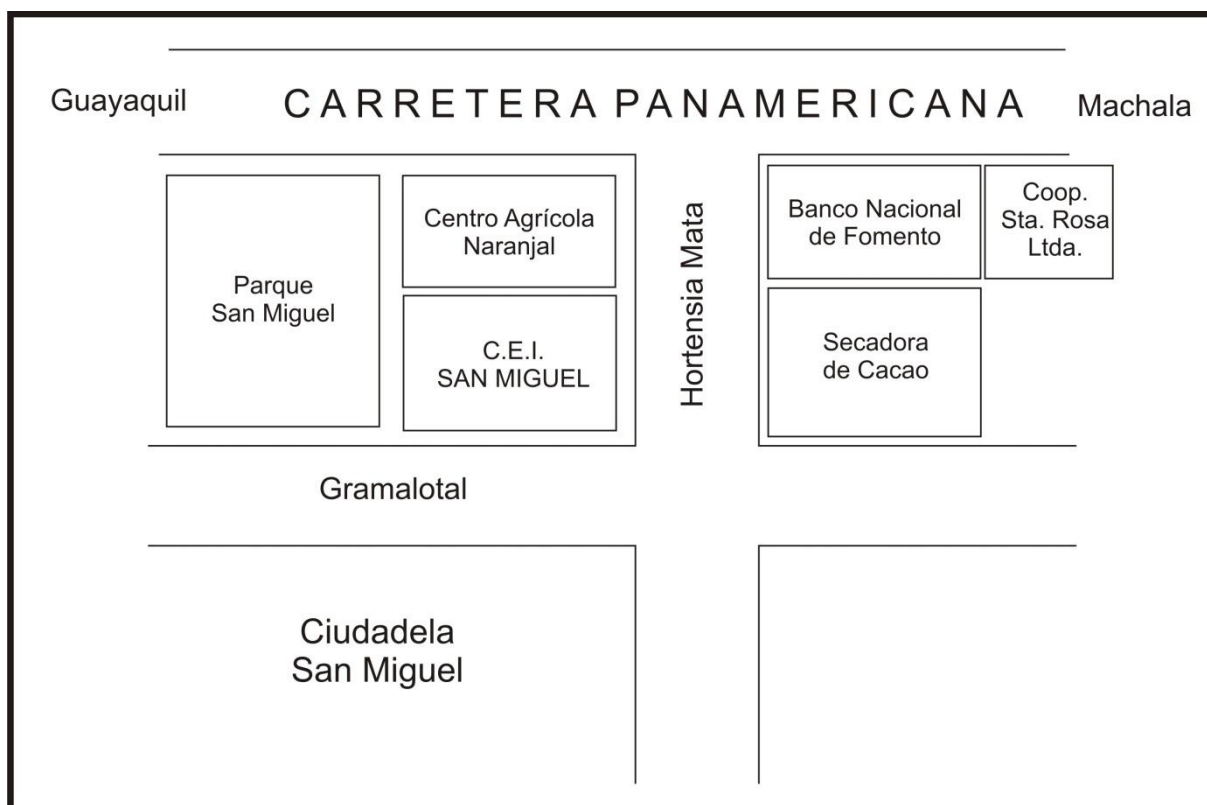


Figura 15. Croquis del Centro de Educación Inicial San Miguel

5.6 FACTIBILIDAD

Este proyecto de investigación es factible por los aspectos detallados a continuación:

Administrativo: El presente trabajo de investigación fue factible ejecutarlo gracias al apoyo y la colaboración del Centro de Educación Inicial San Miguel quien nos abrió las puertas para realizar el mencionado proyecto. Desde el primer momento que se ingresó a la institución la directora encargada del Centro brindó todo el esmero, cooperación y predisposición necesaria.

En el contexto legal es imperioso recalcar que este proyecto de investigación es un requerimiento para la obtención del Título de Licenciada en Educación Inicial y consta como base legal el reglamento para la presentación del diseño, ejecución, evaluación y sustentación del proyecto de investigación, previo a la obtención del título de tercer nivel.

Así mismo se toma en cuenta las habilidades intelectuales, científicas y financieras de las autoras de este proyecto quienes presentan la predisposición y capacidad para realizar las diferentes actividades que mejoren el desarrollo personal social de las niñas y niños.

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Conforme con los cálculos del test pedagógico realizado a los estudiantes y los cálculos realizados a las docentes se logró constatar la escasa participación en los juegos educativos y la socialización entre los niños, lo cual no les beneficia en el desarrollo personal social a esta edad.

Presentando la propuesta a continuación: Guía didáctica para el desarrollo personal y social de las niñas y niños.

Utilizaremos los siguientes elementos:

Tizas

Pañuelo

Cuerda

Ula Ula.

Los cuales se usarán para que sirvan de apoyo para las niñas y niños de 4 a 5 años, valiéndose del espacio físico como es el patio del centro, el mismo que tiene amplitud para dichas actividades.

5.7.1 Actividades

Las diferentes actividades que se realizaron fueron las siguientes:

- Solicitar el permiso a la directora encargada del Centro.
- Entrevista a la directora y docente encargada del aula del Centro de Educación Inicial San Miguel.
- Ficha de observación realizada a las niñas y niños de 4 a 5 años.
- Test pedagógico realizado a las niñas y niños de 4 a 5 años.
- Encuesta realizada a las docentes de nivel inicial.
- Observación de clase demostrativa por parte de la docente.
- Preparación de materiales.
- Entrega de la guía didáctica.

5.7.2 Recursos, Análisis Financiero

Los partícipes para el desarrollo del presente proyecto de investigación son:

Investigadoras: Marjorie Aldás Barreto y Julia Bermeo Sicha.

Tutora: Lcda. Jessica Macías Alvarado Msc.

Directora de la escuela: Lcda. María José Ochoa.

Docentes: 4

Población de estudiantes: 125

Muestra: 31

Recursos Materiales

Los diferentes recursos utilizados fueron:

- Computadora
- 4 resmas de hojas A4
- Carpetas

- Cámara fotográfica
- Pen drive
- Anillados
- Internet
- Clips

Recursos Financiero

Cuadro 17: Recursos Financieros

CONCEPTO	Cantidad	Precio en \$	Total en \$
Computadora e Internet	40	8.00	160.00
Impresiones	985	0.20	197.00
Copias	896	0.05	44.80
Resmas De Papel	4	5.00	20.00
Útiles De Oficina	2	5.00	10.00
Papelería	9	2.50	22.50
Viáticos	22	5.00	110.00
Refrigerio	15	3.00	45.00
Gastos Varios	6	5	30.00
Total			639.30

5.7.3 Impacto

Después de haber ejecutado las actividades detalladas que favorezcan el desarrollo personal social se pudo constatar la algarabía y el entusiasmo con que las niñas y niños efectuaron las actividades como: Imitar al compañero, saltar el puente, adivinar quién es, etc...

La docente al acoger la guía didáctica se sintió animada y predispuesta a la innovación y a su vez motivada para de aquí en adelante utilizar las diversas actividades lúdicas las cuales van a ayudar al desarrollo integral de las niñas y niños de inicial.

5.7.4 Cronograma

Cuadro 18: Cronograma.

CRONOGRAMA DE TUTORÍAS																												
ACTIVIDADES	OCTUBRE			NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			FEBRERO			MARZO			ABRIL							
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	■	■	■																									
MARCO REFERENCIAL				■	■	■	■																					
MARCO METODOLÓGICO								■	■	■																		
ELABORACIÓN DE INSTRUMENTO DE CAMPO										■	■	■	■															
APLICACIÓN DE INSTRUMENTO DE CAMPO													■	■														
TABULACIÓN DE RESULTADOS																■	■											
ELABORACIÓN DE PROPUESTA																	■	■	■	■								
ENTREGA DEL INFORME FINAL																												
ENTREGA DEL DOCUMENTO																												
SUSTENTACIÓN																											■	■
ASESORAMIENTO	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
CONTROL Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

5.7.5 Lineamiento para evaluar la propuesta

- Se tiene que planificar las actividades lúdicas de tal forma que ayude al desarrollo personal social tal como se expresa en los objetivos.
- Efectuar un seguimiento a las niñas y niños para medir su desarrollo personal social.
- Incluir a los padres de familia en las actividades para que por este motivo exista el desarrollo de habilidades y destrezas en sus niños.

CONCLUSIONES

- Las docentes del Centro en cuestión requieren de nuevos conocimientos para poner en práctica una metodología correcta, que les ayuden a mejorar el desarrollo biológico, psicológico y social de los niños y niñas.
- El 50% de las docentes razonan que el tener una guía didáctica para la práctica de una metodología lúdica es primordial ante el hecho de constar con tecnologías de información y comunicación, espacios y materiales de última moda.
- Se pudo constatar con nuestra investigación que el juego es una actividad que simboliza positivamente en gran medida el desarrollo y potencialidades de los niños y niñas.

RECOMENDACIONES

- Las docentes deben aceptar capacitaciones que permitan la integración del juego en sus planificaciones y la buena práctica de estos en los párvulos.
- Las instituciones deben de constar con materiales y espacios necesarios para una verdadera aplicación de los juegos en los niños y niñas de educación inicial.
- Los padres de familia y docentes deben practicar e inculcar el juego educativo en el infante, ya que esto beneficia el desarrollo bio-psico-social del niño, como así también el desarrollo de habilidades y destrezas que perduraran a lo largo de su crecimiento y hasta la vida adulta.

BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles. (1970). *Ética a Nicómaco*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos, L. IV, 8, p.68 y 69. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014
- Blázquez, D. (1986). *El juego, Tipos de juegos*. . Obtenido de http://www.figueraspacheco.com/CEED/DEPARTAMENTOS/EDUCACIONFISICA/Educacionfisica1/Unidad_5/EF_U5_T1.pdf
- Burgués, D. P. (2000). *LOS JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES EN LA EUROPA DEL SIGLO XXI*:. Recuperado el 30 de DICIEMBRE de 2014, de Juegos y Deportes Tradicionales.: <http://www.jugaje.com/es/textes/Tradicion%20y%20Modernidad.pdf>
- Comenius, J. (1905). *Enciclopedia Internacional Nueva*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014
- Curriculo de Educación Inicial. (2014). En M. d. Ecuador. Quito.
- Decroly, O. (1983). *El juego Educativo*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2014, de Iniciacion a la actividad intelectual y motriz: http://books.google.com.ec/books/about/El_juego_educativo.html?id=5iW91Pjul04C
- Decroly, O. (24 de Marzo de 2012). *Didáctica de la Educación Infantil*. Recuperado el 27 de Noviembre de 2014, de <http://didactica-infantil.blogspot.com/2012/03/ovidio-decroly.html>
- Dewey, J. (2013). *LA TEORÍA DE LA EXPERIENCIA DE JOHN DEWEY: SIGNIFICACIÓN HISTÓRICA Y VIGENCIA EN EL DEBATE TEÓRICO CONTEMPORÁNEO*. Recuperado el 04 de Diciembre de 2014, de Foro de Educación: <http://forodeeducacion.com/ojs/index.php/fde/article/view/260>
- ECUADOR, C. D. (20 de Octubre de 2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. Obtenido de http://www.cicad.oas.org/fortalecimiento_institucional/legislations/PDF/EC/constitution.pdf

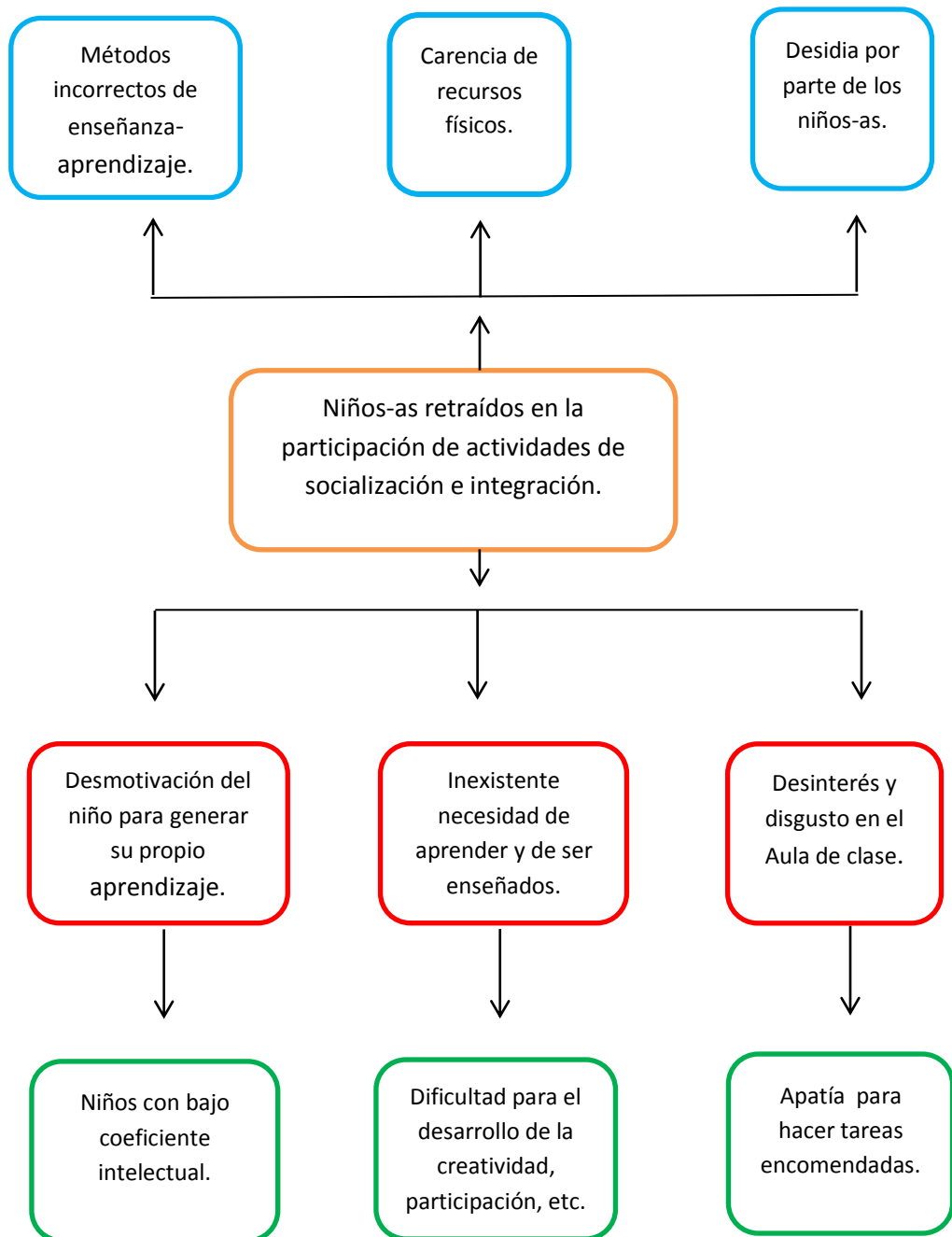
- Froebel. (mayo de 2011). *Personajes de la pedagogía*. Recuperado el 30 de Diciembre de 2014, de Medios Ideados por froebel:
<http://metodospedagogicos-epistemologia.blogspot.com/2011/05/medios-ideados-por-froebel.html>
- Froebel, A. G. (s.f.). *Personajes de la Pedagogía*. Recuperado el 30 de Diciembre de 2014, de MEDIOS IDEADOS POR FRÖEBEL: <http://metodospedagogicos-epistemologia.blogspot.com/2011/05/medios-ideados-por-froebel.html>
- Froebel, F. (28 de Junio de 2010). *Filosofía para maestros*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014, de <http://filosofiammn.blogspot.com/2010/06/friedrich-froebel-padre-de-los-jardines.html>
- Gutierrez. (1996). *Instituto para educadores*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2014, de Proyecto de Ludica de Prescolar:
<http://es.scribd.com/doc/56769434/Proyecto-de-Ludica-de-Prescolar>
- Huizinga., J. (14 de Agosto de 2013). *El juego de la vida: juegos de todo el mundo*. Recuperado el 03 de Diciembre de 2014, de Una antropóloga en la luna:
<http://unaantropologaenlaluna.blogspot.com/2013/08/el-juego-de-la-vida-juegos-de-todo-el.html>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). QUITO.
- López Tabeada. (2010). *ESTUDIO DEL JUEGO DE NIÑOS Y NIÑAS DE 4 A 5 AÑOS Y SU RELACIÓN*. Recuperado el 31 de Diciembre de 2014, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2196/1/tps699.pdf>
- Martinez, G. (Octubre de 2012). *El Juego y el Desarrollo Infantil*. Recuperado el 28 de Diciembre de 2014, de <file:///C:/Users/User/Downloads/10023.pdf>
- MIES. (26 de Julio de 2012). *Agenda para la igualdad de Niñas, Niños y Adolescentes*. Obtenido de <http://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/master-agenda-ni%C3%B1ez-2da-edicion.pdf>

- Parlebas. (2002). *CIENCIA Y ACTIVIDAD FÍSICA: PROPUESTA PARA VIEJOS PROBLEMAS*. Obtenido de <http://www.eweb.unex.es/eweb/cienciadeporte/congreso/02%20mad/vol1.pdf>
- Piaget. (1964). *Los cuatro períodos de desarrollo de Piaget* . Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de MATERIA EN LÍNEA . MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: www.colegioimi.net/uploads/2/3/2/3/.../etapas_desarrollo_piaget2.pdf
- Piaget. (s.f.). *Los cuatro períodos de desarrollo de Piaget* . Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de MATERIA EN LÍNEA . MAESTRÍA EN EDUCACIÓN: http://www.colegioimi.net/uploads/2/3/2/3/23231948/etapas_desarrollo_piaget2.pdf
- Piaget, J. (1964). Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de Los cuatros periodo desarrollo de piaget: www.colegioimi.net/uploads/2/3/2/3/.../etapas_desarrollo_piaget2.pdf
- Piaget, J. (14 de Enero de 1986). *El juego en el desarrollo infantil*. Recuperado el 04 de Diciembre de 2014, de Evolucion del juego en el desarrollo infantil: <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Piaget, J. W. (s.f.). *Evolución del juego durante el desarrollo infantil*. Recuperado el 05 de Diciembre de 2014, de <http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- Plan Nacional del Buen Vivir. (2013). En S. N. Desarrollo. QUITO.
- Platon. (1999). *Leyes, Introduccion y notas de Francisco Lisi Madrid, Gredos, (Tomo VII) p. 27*. Recuperado el 02 de Diciembre de 2014
- Vygotsky. (s.f.). *El juego en el medio escolar*. Recuperado el 04 de Diciembre de 2014, de http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf
- Vygotsky, L. S. (1996). BAQUERO , R. (1996) , " *La Zona de Desarrollo Próximo y El Análisis de las Prácticas Educativas* " , en : *Vigotsky y Aprendizaje Escolar, el Aique* , Buenos Aires, pp.137 -167. Recuperado el 30 de Diciembre de 2014, de <https://andamiajezdsp.wikispaces.com/Andamiaje+de+Vigotsky>

Zapata, O. (1989). *EL APRENDIZAJE POR EL JUEGO MOTRIZ*. Recuperado el 27 de Diciembre de 2014, de <http://www.um.es/univefd/juegoinf.pdf>.

ANEXOS

a. Anexo 1: Árbol de Problemas.



b. Anexo 2: Formato de Ficha de Observación

FICHA DE OBSERVACIÓN

INSTITUCIÓN	
FECHA:	
Nombre del Niño-a :	
Edad:	

	SI	NO	ESCASAMENTE
¿El aula de clases está ordenada y posee los materiales necesarios para desarrollar la actividad educativa? (pizarrón, sillas cómodas, mesas, etc.)			
¿Es notablemente sugestiva y guarda armonía visual?			
¿Se han implementado espacios para desarrollar juegos en las aulas de clase?			
¿El niño-a demuestra interés en aprender lo expuesto durante la clase?			
¿El niño la niña se retrae y se rehúsa a participar en las actividades de integración?			
¿Logra mantener la atención durante clase?			
¿Cuándo se realiza actividades de socialización el niño-a responde favorablemente?			
¿El niño-a es capaz de integrarse a las actividades?			
¿El niño-a participa durante el proceso de enseñanza y aprendizaje?			
¿El niño-a desarrolla juego e interacción en el aula de clase?			

c. Anexo 3: Formato del Test Pedagógico

TEST PEDAGÓGICO PARA NIÑOS DE NELSON ORTIZ

Actividad 1: Colóquese a una distancia de 2 metros del niño. Muéstrole como lanzar y recibir la pelota con ambas manos.

LOGRO: ¿El niño o la niña lanza y agarra la pelota?

Si lo consigue ()

No lo consigue ()

Está en proceso ()

Actividad 2: Demuestre al niño cómo hacer rebotar contra el piso la pelota y agarrarla en secuencia. Invítelo a repetir el ejercicio.

LOGRO: ¿El niño o niña hace rebotar la pelota y la agarra?

Si lo consigue ()

No lo consigue ()

Está en proceso ()

Actividad 3: Saltar de un lado a otro la cuerda, con los pies juntos, sin perder el equilibrio, Por lo menos en dos ensayos.

LOGRO: ¿Salta con los pies juntos una cuerda de 25 cm de altura?

Si salta ()

No salta ()

Está en proceso ()

Actividad 4: Poner atención a las verbalizaciones del niño durante el test.

LOGRO: ¿El niño o la niña cuenta experiencias a sus compañeros?

Si dialoga ()

No dialoga ()

Es silencioso ()

Actividad 5: Entregar juguetes coloridos y llamativos a la vista del niño.

LOGRO: ¿El niño o la niña comparte juegos con otros niños?

Comparte los juguetes ()

Se niega a compartir ()

Le cuesta compartir ()

Actividad 6: Salir al patio y observar si el niño toma la iniciativa en la organización de juegos con sus compañeros.

LOGRO: ¿El niño y la niña organiza juegos?

Es capaz de hacerlo ()

No se relaciona ()

Se muestra indeciso ()

Actividad 7: Solicitar al niño que cuente algo de su familia, sus padres, hermanos, amigos de la casa u otros familiares: ¿Qué hacen? ¿Dónde trabajan? ¿Cuáles son sus gustos?, etc., escuchar los comentarios del niño.

LOGRO: ¿Comenta su vida familiar y lo que sucede en su entorno?

Se expresa libremente ()

No demuestra interés ()

Temor al expresarse ()

d. Anexo 4: Formato de la Encuesta

Encuesta dirigida a: DOCENTES

Motivo: Esta encuesta tiene como finalidad conseguir información para la elaboración del proyecto de grado previo a la obtención del título Licenciada en Ciencias de la: Mención Educación Inicial.

En el mismo que consiste en evaluar su criterio como DOCENTE.

Le agradecemos conteste con la mayor sinceridad cada una de las preguntas.

Instrucciones: Responda cada interrogante marcando con una (x) en la alternativa que cree usted pertinente.

1.- Cree Usted pertinente que el juego como estrategia pedagógica:

Motiva el control de emociones. ()

Desarrolla destreza en el área motriz y cognitivo. ()

Promover la socialización del niño. ()

Favorece al pensamiento lógico y afectivo. ()

2.- Considera Usted que la intensidad del juego en la Educación Inicial es:

Entretener. ()

Favorece el aprendizaje. ()

Promover el desarrollo integral del niño. ()

Estrategia para favorecer las relaciones. ()

3.- Cree usted que las actividades lúdicas forman parte del desarrollo

En el área motriz fina ()

En el área motriz gruesa ()

En el área social - afectiva ()

En el área cognitiva ()

4.- Estima usted que la metodóloga lúdica incluye:

Tener una guía didáctica. ()

Constar con el material necesario en el aula. ()

Utilizar las tics (tecnología de la información y la comunicación) ()

Innovar los espacios de encuentro. ()

5.- Considera que los niños mediante las actividades lúdicas:

Estimulan la afectividad. ()

Promueve habilidades sociales. ()

Desarrolla la socio-afectividad. ()

Favorecen su enseñanza y aprendizaje ()

6.- La aplicación de los juegos inciden en el área socio-emocional del niño en la etapa de:

De 0 a 3 años ()

De 3 años a 5 años ()

De 5 años a 10 años ()

Todas las anteriores ()

7.- Cual cree usted que es el mejor lugar para que el niño/a realice actividades lúdicas.

En el patio. ()

Dentro del aula. ()

Donde el elija. ()

Donde el docente desee. ()



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO
FACULTAD DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA
PROPUESTA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, MENCIÓN
EDUCACIÓN INICIAL

e. “GUÍA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO PERSONAL Y
SOCIAL DE LAS NIÑAS Y NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS”



AUTORAS: MARJORIE EDITH ALDAS BARRETO

JULIA LETICIA BERMEO SICHA

NARANJAL, MARZO – 2015

ECUADOR



**JUGANDO
APRENDO**



INTRODUCCIÓN

Los juegos ocupan un rol muy importante en el desarrollo personal y social de las niñas y niños, especialmente si estos son dirigidos de manera apropiada y si son puestos en práctica en el contexto adecuado se llegan a convertir en actividades necesarias para el crecimiento así como el alimento, la salud, el amor, etc.

Considerando los beneficios que brindan los juegos como estrategia pedagógica en la labor docente nos damos cuenta que ayudan en gran magnitud, ya que es un apoyo sutil y divertido en el momento de la práctica educativa. Es por aquello que los niños mediante el juego desarrollan habilidades, crean, imaginan, expresan sentimientos, emociones convirtiéndose en un medio socializador para la convivencia armónica en el espacio educativo.

Obviamente no se trata simplemente de jugar si no de aplicar estas actividades de manera que exista interacción de diferentes formas entre niños y docente, el juego ayuda al infante a resolver problemas que se presentan en la vida cotidiana como amarrarse los cordones de los zapatos, además que favorece la socialización, la integración y el desarrollo de la creatividad y el juego libre.

Esta guía didáctica está elaborada creativamente con el fin de proporcionar a las docentes un apoyo para su plan de clase; así también a los alumnos para que disfruten, participen y gocen en las actividades ya que esto les provocará un mejoramiento en su desarrollo personal y social tanto en el centro educativo como en su entorno.



OBJETIVO

Fortalecer el desarrollo personal social a través de una guía didáctica para las niñas y niños de 4 a 5 años del Centro de Educación Inicial San Miguel.



MENSAJE PARA LA DOCENTE

Estimada docente su labor diaria es de gran apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, es por eso que durante todo el año escolar usted brinda dedicación y esmero al impartir conocimientos que son asimilados por las niñas y niños.

Querida docente espero que esta guía didáctica sea de gran ayuda en sus actividades diarias, tome en cuenta que el niño jugando aprende y es por aquello que va dirigida esta guía didáctica. Con todo cariño y amor para todos los niños y niñas de educación inicial.





ACTIVIDADES LÚDICAS

ACTIVIDAD 1: CULEBRÓN, CULEBRÓN, CULEBRERO.

ACTIVIDAD 2: EL PUENTE

ACTIVIDAD 3: COSTURERA CIEGA

ACTIVIDAD 4: PELEA DE GALLINAS

ACTIVIDAD 5: EL BANQUITO

ACTIVIDAD 6: CONOCE A TU COMPAÑERO

ACTIVIDAD 7: OSITO SALTA LA CUERDA

ACTIVIDAD 8: POBRECITO GATITO.

ACTIVIDAD 9: EL PADRE GALLO Y LA MADRE GALLINA

ACTIVIDAD 10: JUEGO CON EL ULA ULA

ACTIVIDAD 1: CULEBRÓN, CULEBRÓN, CULEBRERO.



Imagen tomada de google de la página (Con mis hijos)

Figura 1: Los niños imitando lo que el capitán realiza.

OBJETIVO: Interactuar en grupo mediante el juego de reglas para que el niño se desinhiba e integre.

PROCEDIMIENTO: Escoger un capitán.

Se paran los niños en círculo formando una ronda, el capitán va en medio haciendo mímicas y entonando la canción:

Culebrón, culebrón, culebrero

Cada quien, cada quien que aprenda su juego

Y el que no lo aprenda pagara una prenda.

El niño que no realiza lo que el capitán va haciendo tiene que sacarse una prenda (un zapato, la camisa, un arete) y hacer penitencias impuestas por los demás (hacer rebotar una pelota, saltar obstáculos) luego de haber ejecutado la penitencia se le devuelve la prenda.



ACTIVIDAD 2: EL PUENTE

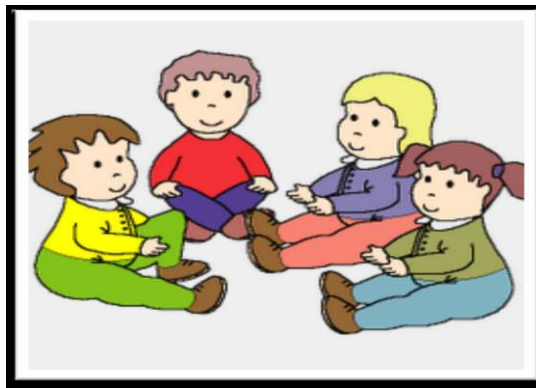


Imagen tomada de google de la página (Juegos y Dinámicas de Integración para preescolar)

Figura 2: Los niños sentados uno frente al otro con las piernas estiradas.

OBJETIVO: Jugar con cautela utilizando la observación para fortalecer la confianza en el niño.

PROCEDIMIENTO:

Sentarse en línea recta uno frente al otro formando el puente.

Escoger a un niño para que pase el puente.

Acordar un número hasta donde se va a contar con ayuda de la docente.

El niño escogido tiene que cruzar el puente, es decir tiene que ir saltando ágilmente las piernitas de sus compañeros con cuidado, sin aplastarlas.

Llega al final y regresa, tiene que terminar de cruzar el puente antes de que terminen de contar la docente con los niños.

ACTIVIDAD 3: COSTURERA CIEGA



Imagen tomada de google de la página (Kids & Us Madrid de Sur)

Figura 3: Los niños elaborando la ronda de la costurera ciega.

OBJETIVO: Identificar a los compañeros por medio de los sentidos
Para desarrollar la interacción y convivencia.

PROCEDIMIENTO:

Escoger a un niño para que simbolice a la costurera ciega.

Formar una ronda con los niños y niñas, la costurera ciega va en medio y se entona la canción:

Costurera ciega que se te ha perdido

Una aguja y un dedal

Date media vuelta y la encontraras.

La costurera ciega tiene que caminar dentro del circulo con las manos extendidas sin quitarse el pañuelo hasta que haya agarrado a otro niño, luego va a tocarlo y a diferenciar sus características (cabello largo o corto, si tiene o no arete, si lleva el cabello cogido o suelto) para adivinar quién es el compañero.

La docente pregunta: ¿Quién crees que es?



ACTIVIDAD 4: PELEA DE GALLINAS



Imagen tomada de google de la página (Juegos y Dinámicas de Integración para preescolar)

Figura 4: Los niños arrodillados esperando la orden para tumbarse.

OBJETIVO: Interactuar en parejas por medio del desarrollo motriz para promover la socialización entre pares.

PROCEDIMIENTO:

Marcar con una tiza un círculo grande en el piso.

Formar parejas de niños.

Ubicarse dentro del círculo las parejas conformada por los niños y niñas, ponerse en rodillas uno frente al otro.

Al oír la orden de la docente ¡Pelea de Gallinas!

Tiene que tratar de tumbar al Contrincante empujándolo de las manos.





ACTIVIDAD 5: EL BANQUITO



Imagen tomada de google de la página (Los por qué de la historia: La verdadera historia)

Figura 5: Los niños tomándose de la cintura.

OBJETIVO: Fomentar la confianza por medio del juego para que el niño se divierta a la misma vez que interactúa con sus compañeros.

PROCEDIMIENTO:

Formar una ronda con los niños sujetándose de la cintura y bien apegado al compañero de adelante, luego caminar en círculo sin aflojarse.

La docente entonará la canción:

Me fue de viaje a Quito

En un avioncito

Y cuando llegue

Me senté en un banquito.

Cuando la docente diga “me senté en un banquito” el niño de adelante se sienta en las piernas del compañero que está atrás sin aflojarse de la cintura y así sucesivamente, todos tienen que quedar sentados en las piernas de su compañero.

Si alguno se cae o no queda sentado se repite el juego.



ACTIVIDAD 6: CONOCE A TU COMPAÑERO



Imagen tomada de google de la página (Mis pequeños jugando)

Figura 6: Los niños socializan e interactúan entre ellos.

OBJETIVO: Reconocer sus cualidades y capacidades de conocerse ellos mismo y a sus compañeros para tener una integración social.

PROCEDIMIENTO: sacar a los niños al patio y sentarles a los niños formando una ronda, mientras que cada niño quede ubicado frente de otro. Una vez que se encuentren sentado la docente expondrá que tema deberán hablar. Seguidamente la pareja tendrá que dialogar de acuerdo el tema que la docente exponga mientras la pareja dialoga los demás niños tendrán que estar en silencio y deberá escuchar lo que su compañero cuentas a su pareja.

La educadora tendrá que dar la señal cuando se le termine el tiempo y pasa la siguiente pareja para que siga contando su historia.

ACTIVIDAD 7: OSITO SALTA LA CUERDA



Imagen tomada de google de la página (Qué hacer con los hijos en vacaciones)

Figura 7: Al jugar el niño y la niña está fortaleciendo el desarrollo de su motricidad y aprendizaje.

OBJETIVO: Reflejar el nivel de desarrollo que el niño tiene por medio de la actividad y conseguir mantener el equilibrio.

PROCEDIMIENTO: Para comenzar el juego se necesita a dos niños voluntarios para que sostenga la cuerda.

El niño o niña que va a saltar la cuerda tiene que tener un papelito, y los que sostienen la cuerda comienzan a cantar osito, osito vota. (El papelito el niño debe votar el papel).

Osito osito entra a la cuerda, osito osito salta en un pie, osito osito coge el papelito, osito osito da una media vuelta y salta en dos pies osito osito sal de la cuerda ya.

A la hora del juego la docente debe observar a los niños que realicen los movimientos que pide la canción.



ACTIVIDAD 8: POBRECITO GATITO.



Imagen tomada de google de la página (Sueños infantiles)

Figura 8: Los niños sentados observan lo que el docente indica sobre la actividad que van a realizar.

OBJETIVO: Alentar y animar a los niños que se encuentren desinteresados.

PROCEDIMIENTO: La docente deberá explicar cómo se va elaborar la actividad mientras los niños deberán estar sentados en el piso en forma de círculo.

La docente escogerá a un niño que será el gato, explica que el gato deberá caminar en cuatro patas y deberá maullar y moverse de un lado a otro lado y debe detenerse frente de un compañero. Cuando este cerca de su compañero el deberá de maullar tres veces.

Cuando el gato se pase por frente de ellos y maúlle tres veces el niño deberá acariciar (la cabeza) y deberá decir "pobrecito gatito" sin reírse, el que se ríe pierde y deberá sacarse una prenda. Y le tocara a él actuar como gato.

ACTIVIDAD 9: EL PADRE GALLO Y LA MADRE GALLINA.



Imagen tomada de google de la página (Cierre de Clases, 2013)

Figura 9: Los niños vendados los ojos deberán perseguir a sus compañeros y describir de quien se trata.

OBJEITIVO: Interactuar y brindar confianza a los compañeros.

PROCEDIMIENTO: La docente escogerá a dos niños o niñas voluntarias y les vendara los ojos y les dirá en el oído quien será la mamá gallina y el papá gallo en secreto.

Los alumnos deberán moverse solos dentro del aula, al ser perseguidos por su compañeros que están vendados los ojos, todos los participantes vendados cuando se encuentren con un niño le dará la mano y le preguntara “pio pio” si la pregunta del otro es igual ellos deberán soltarse y seguir haciendo preguntas y si le contesta “pía pía” se cogerán las manos y no se deberán soltar.

Así seguirá buscado cada quien a su pareja el que gane al encontrar en 5 minutos su pareja será el grupo ganador.



ACTIVIDAD 10: JUEGO CON EL ULA ULA



Imagen tomada de google de la página (Juegos Tradicionales, como hacer que los niños disfruten, 2013)

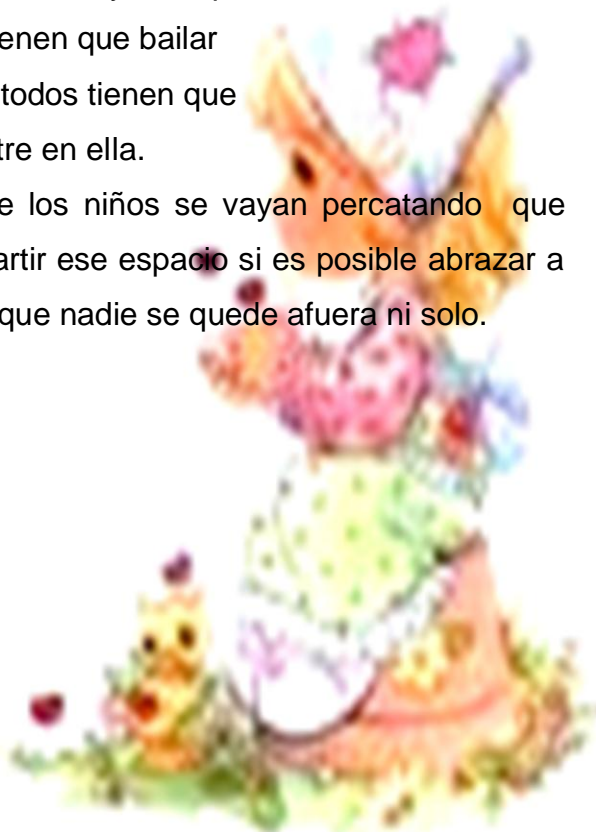
FIGURA 10: Los niños deberán estar dentro del ula-ula hasta que la docente de la orden.

OBJETIVO: Fortalecer los movimientos del cuerpo para un mantenimiento de flexibilidad y un buen equilibrio a la vez que socializan e interactúan entre pares.

PROCEDIMIENTO: Colocar las ulas ula en el centro y en el piso.

El docente pondrá música y todos los niños tienen que bailar alrededor de ellas, al poner pausa la canción todos tienen que entrar al ula ula, no importa cuántos niños entren en ella.

Se retirará un ula ula cada intento para que los niños se vayan percatando que cada vez hay menos y que tienen que compartir ese espacio si es posible abrazar a su compañero, el objetivo es que se junten y que nadie se quede afuera ni solo.



Canciones

Canción: “Vengan mis patitos”

Vengan mis patitos que vamos a nadar

Metiendo y sacando el pico la cola mueve pa tras

yo soy un patito feo cua, cua, cua,

a mi nadie me quiere cua, cua, cua.

Se enoja mi mamá, se enoja mi papá

no llores lindo patito y ven donde tu mamá

que tú eres un lindo cisne y pronto crecerás.



Canción: “La pulga aventurera”

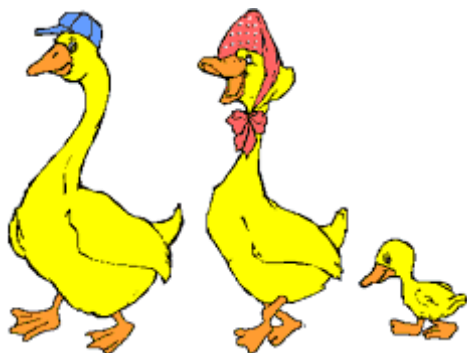
Una pulga aventurera decidió salir de viaje
Preparo su equipaje y a la puerta se asomó
Vino un perro muy lanudo
Caminando muy tranquilo
¡Uy! Ahí viene el colectivo dijo la pulga y saltó.

Y así, si, si, viajo, jo, jo
En la oreja de un perro lanudo
La pulga, ga, ga viajera, ra, ra
¿Quién sabe hasta dónde llegó?



Canción: "El perezoso"

Toc, toc, toc,
Toc, toc, toc,
Toc, toc, toc,
¿Quién es? ¿Quién es?
Tocando mi ventana
Yo tengo mucho sueño
Quien viene a molestar
El pato, el pato y la señora
pata
Y todos los patitos que
quieren ir a nadar
No, no, no, no quiero ir a
nadar
Yo tengo mucho sueño
Y quiero dormir más.



Toc, toc, toc,
Toc, toc, toc,
Toc, toc, toc,
¿Quién es? ¿Quién es?
Tocando mi ventana
Yo tengo mucho sueño
Quien viene a molestar
El burro, el burro y la señora
burra
Y todos los burritos que
quieren ir a trotar.



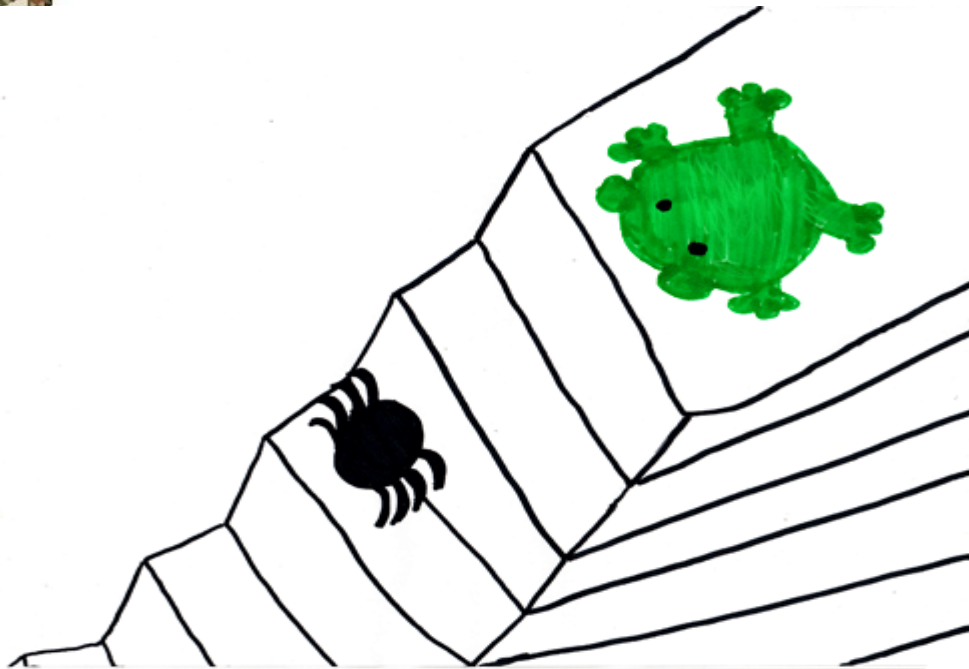
Canción: "La araña"

La arañita, la arañita

Sube la escalera, sube la escalera

Y chas..... se cayó

Y chas..... se cayó.



Vino un sapo, vino un sapo

Cloc, Cloc, Cloc

Se la comió, se la comió.





Canción: "Susanita tiene un ratón"

Susanita tiene un ratón
Un ratón chiquitín
Que come chocolate y turrón
Y bolitas de anís

Duerme cerca del radiador
Con una almohada en los pies
Y sueña con ser gran campeón
Jugando al ajedrez

Le gusta el fútbol, el cine y el teatro
Baila tango y rock'n roll
Y si llegamos y nota que observamos
Siempre nos canta esta canción.

BIBLIOGRAFÍA

Cierre de Clases. (25 de julio de 2013). Obtenido de <http://natitaxd.blogspot.com/>

Con mis hijos. (s.f.). Obtenido de <http://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/canciones-anton-pirulero.html>

Juegos Tradicionales, Como Hacer que loa Niños disfruten . (17 de mayo de 2013). Obtenido de <http://www.elsoldecaborca.info/>

Juegos y Dinámicas de Integración para preescolar. (s.f.). Obtenido de <http://burbujitaas.blogspot.com/2014/02/juegos-y-dinamicas-de-integracion-preescolar.html>

Kids & Us Madrid de Sur. (s.f.). Obtenido de <https://kidsandusmadridsur.wordpress.com/>

Los por qué de la historia: La verdadera historia. (s.f.). Obtenido de <http://www.ihistoriarte.com/2014/03/los-por-que-de-la-historia-la-verdadera-historia/>

Mis pequeños jugando. (s.f.). Obtenido de www.facebook.com

Qué hacer con los hijos en vacaciones. (s.f.). Obtenido de <http://mujereshoy.info/que-hacer-con-los-hijos-en-vacaciones/7280/>

Sueños infantiles. (s.f.). Obtenido de <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos/2-12472-2009-01-04.html>

f. Anexo 6: Fotos

FOTOS TOMADAS EL DÍA QUE SE REALIZÓ LA FICHA DE OBSERVACIÓN.



Momentos en donde los niños trabajaban la técnica del arrastre de plastilina, actividad que se realizó para saber las habilidades y problemas que presentaban.





Los niños realizando la ronda “agua de limón” en el patio de la institución.



Foto tomada a los niños y niñas en el momento que se realizó la ficha de observación.



Momentos en donde los niños realizaban la ronda de “Los animales”.

FOTOS TOMADA EL DIA QUE SE REALIZÓ EL TEST PEDAGÓGICO



Instantes en donde los niños y niñas interactuaban con la docente.



Momentos en donde los niños demostraban si podían agarrar la pelota.



Momentos en donde la docente explicaba la actividad que se iba a realizar, la cual era agarrar la pelota y hacerla rebotar.



Se puede constatar en la imagen que existen niños que no pueden agarrar la pelota y hacerla rebotar.



Se puede observar en la foto que existen niños que no pueden agarrar la pelota.



Se puede observar en la foto que existen niños que no pueden hacer rebotar la pelota.



Foto tomada cuando se realizó la actividad de saltar con los pies juntos una cuerda de 25 cm. De altura.



Instantes en donde la docente participaba en las conversaciones de las niñas.



Momentos en donde la docente pedía a los niños que compartieran juguetes con sus compañeros.

FOTOS TOMADA EN EL MOMENTO QUE SE REALIZÓ LA ENCUESTA A LAS DOCENTES.



Momentos en donde se socializaba las preguntas de la encuesta realizada.



Se puede observar a las docentes que en todo momento mostraron su predisposición en la encuesta, así como también a lo largo de todas las actividades.

**FOTOS TOMADA EL DÍA QUE SE ENTREGÓ LA GUÍA DIDÁCTICA A LAS DOCENTES DEL
CENTRO DE EDUCACIÓN INICIAL SAN MIGUEL**

