



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

PROYECTO:

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

MENCIÓN: EDUCACIÓN PARVULARIA

TÍTULO:

DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS CON ESTRATEGIAS LÚDICAS, QUE MEJOREN EL PERIODO DE ADAPTACIÓN EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA.

AUTORAS:

SONIA MARILU MORENO AVECILLA
DOLORES JAEN VILLOTA PANCHANO

TUTORA:

LCDA. MARIA SEGOVIA REINA MSC

MILAGRO- ECUADOR

2010 - 2011

CERTIFICACIÓN DE ACEPTACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutora de Proyecto de Investigación, nombrado por el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro.

CERTIFICO:

Que he analizado el proyecto de Grado con el Título de **Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, que mejoren el periodo de adaptación al primer año de educación básica.** Presentado como requisito previo a la aprobación y desarrollo de la investigación para optar por el Título de LICENCIADAS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, ESPECIALIZACIÓN EDUCACIÓN PARVULARIA.

El mismo que considero debe ser aceptado por reunir los requisitos legales y por la importancia del tema.

Presentado por las egresadas

SONIA MARILU MORENO AVECILLA

CI: 1203695901

DOLORES JAEN VILLOTA PANCHANO

CI: 0801871575

TUTORA:

LCDA MARIA SEGOVIA REINA MSC

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Nosotras, SONIA MARILU MORENO AVECILLA y DOLORES JAEN VILLOTA PANCHANO declaramos ante el Consejo Directivo de la Unidad Académica de Educación Semipresencial, y a Distancia de la Universidad Estatal de Milagro ser autoras del proyecto educativo titulado: **Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, para mejorar el periodo de adaptación en el primer año de educación básica.**

El mismo que ha sido realizado bajo la supervisión de la MSC María Segovia Reina en calidad de tutora.

SONIA MARILU MORENO AVECILLA

CI: 1203695901

DOLORES JAEN VILLOTA PANCHANO

CI: 0801871575



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

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

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

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL

PROFESOR DELEGADO

PROFESOR DELEGADO

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedicó a Dios por haberme dado luz y guiar mis pasos.

A mis progenitores Luz María y Jacinto que siempre me han guiado con sus sabios consejos y bendiciones.

A mí querido esposo Miguel quien con su gran amor y paciencia me supo apoyar en todo momento para cumplir una de mis más anheladas metas.

A mis hijos Ariel, Lizbeth, Melina: que son los tesoros de mi vida, y por ellos el deseo de superarme y ser un buen ejemplo a seguir. A Mis maestras Carolina Mármol, Liliana Arias, María Segovia Reina quienes con su sabias enseñanzas hicieron crecer en mi el amor por esta larga y abnegada tarea de ser formadoras de la educación.

SONIA MORENO AVECILLA

Para mis primeros maestros OLGA Y JOSUE quienes me enseñaron que con dedicación y perseverancia todo se puede lograr.

A mis queridos hermanos que son un ejemplo de vida para mí

A mi querido esposo CESAR que siempre me apoya en todas mis decisiones.

A mis maestros por su guía y paciencia

A mi hermoso hijo DEUEL que es el motor de mi vida, me motiva a realizar y cumplir mis metas.

DOLORES VILLOTA PANCHANO

AGRADECIMIENTO

Agradecemos primero a dios por habernos dado la oportunidad de culminar este proyecto.

A todas las personas que nos ayudaron de alguna u otra forma, a nuestras familias por el apoyo incondicional.

A cada uno de los maestros que nos supieron guiar con sus conocimientos.

A nuestra tutora de proyecto Lcda. Maria Segovia Reina Msc.

A la Lcda. Martha murillo directora de la escuela en donde llevamos a cabo nuestro proyecto

De manera muy especial a nuestros esposos e hijos por su ayuda, paciencia y comprensión que nos dieron durante esta ardua carrera.

Gracias a su apoyo pudimos culminar con éxito nuestro proyecto.

SONIA MORENO AVECILLA

DOLORES VILLOTA PANCHANO

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Doctor.

Rómulo Minchala Murillo

Presente.

Mediante el presente documento, libre y voluntariamente procedemos a hacer entrega de la Cesión de Derecho del Autor del Trabajo realizado como requisito previo para la obtención del Título de Tercer Nivel, cuyo título fue: **Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, que mejoren el periodo de adaptación al primer año de educación básica** y que corresponde a la Unidad Académica de Educación Semipresencial y a Distancia.

Milagro, 10 de julio del 2011

SONIA MARILU MORENO AVECILLA

CI: 1203695901

DOLORES JAEN VILLOTA PANCHANO

CI: 0801871575



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

TITULO

Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, que mejoren el periodo de adaptación al primer año de educación básica.

Autoras:

SONIA MORENO A.
DOLORES VILLOTA P.

RESUMEN

La inteligencia emocional es la capacidad para expresar y manejar sentimientos y emociones que tiene el ser humano, que incluye: conocer las propias emociones y reconocer un sentimiento cuando este ocurre; manejar las emociones teniendo como objetivo el equilibrio sin exagerarlas ni suprimirlas; la auto motivación, ordenando las emociones alrededor de un objetivo, lo cual es esencial para crear motivación y creatividad; manejar las relaciones, habilidades que tenemos para interactuar con otros; reconocer las emociones, siendo empático, es decir, capaz de ponerse en el lugar de otro y así poder comprender sus propios sentimientos. Por ser parte de la vida cotidiana, es preocupante el elevado incremento de adultos violentos por no poder o saber sus conflictos emocionales. De ahí la importancia de promover la inteligencia emocional en los niños. Esto genera que los niños y niñas puedan adaptarse a diferentes situaciones diarias confrontándola de forma eficiente e inteligente sin necesidad de recurrir a la agresividad o al llanto como ocurre en los primeros días de clase de los párvulos. Cuando esto no ha sido desarrollado oportunamente dentro del hogar, la docente debe seleccionar estrategias adecuadas que le permitan al niño el disfrute de su escolaridad, de sus nuevos amigos como del nuevo ambiente el cual será base para su aprendizaje futuro.

Palabras Claves: sentimientos, emociones, inteligencia, equilibrio, motivación, aprendizaje



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

TEMA:

Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, para mejorar el periodo de adaptación al primer año de educación básica.

Autoras:

SONIA MORENO A.
DOLORES VILLOTA P.

ABSTRACT

Emotional intelligence is the ability to express and manage feelings and emotions that human beings have, including: knowing one's emotions and recognize a feeling when this happens, manage emotions aiming balance without exaggerating or suppressing, self-motivation , ordering the emotions around a target, which is essential to create motivation and creativity, managing relationships, skills that have to interact with others, recognizing emotions, being empathetic, that is, able to take the place of another and to understand their own feelings. As part of everyday life, concerns are the sharp increase in violent adults not able or know their emotional conflicts. Hence the importance of promoting emotional intelligence in children. This causes children to adapt to different daily situations confronting it efficiently and intelligently without resorting to aggression or crying as in the first days of school for young children. When this has not been developed within the home due course, the teacher should select strategies that will enable the child to the enjoyment of their school, their new friends as the new environment which will be the basis for further learning.

ÍNDICE GENERAL

Portada	i
Certificación de aceptación del Tutor	ii
Declaración de autoría de la investigación	iii
Calificación	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Cesión de derechos del autor.....	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Índice	x-xii

Introducción.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO I

El problema

Planteamiento del Problema	2
1.1.1 Problematización: origen y descripción del problema.....	2
1.1.2 Delimitación del problema	3
1.1.3 Formulación del Problema.....	3
1.1.4 Sistematización del problema.....	4
1.1.5 Título del tema	4
1.2 Objetivo	5
1.2.1 Objetivos Generales	5
1.2.2 Objetivos Específicos	5
1.3 Justificación.....	5-6

CAPÍTULO II

2.1 Antecedentes históricos	7
2.2 Antecedentes referenciales	7
2.3 Marco teórico.....	8
2.4 Fundamentación pedagógica	22

2.5	Fundamentación legal	22
2.6	Hipótesis y Variables	23
2.6.1	Hipótesis general.....	23
2.6.2	Declaración de variables	23
2.6.3	Operacionalización de las variables	24

CAPÍTULO III

Marco Metodológico

3.1	Tipo y diseño de investigación	25
3.2	La Población y muestra	27
3.3	Las técnicas y los instrumentos.....	27
3.4	El tratamiento estadístico de la información	27

CAPITULO IV

Análisis e interpretación de los resultados

4.1	Análisis de la situación Actual	29
4.2	Resultados	38
4.3	Verificación de hipótesis.....	38

CAPITULO V

Propuesta

5.1	Título	39
5.2	Justificación	39
5.3	Fundamentación.....	40
5.4	Objetivos	41
5.4.1	Objetivo General	41
5.4.2	Objetivo Especifico	41
5.5	Ubicación.....	41
5.6	Estudio de Factibilidad	41
5.7	Descripción de la propuesta	42
5.8	Recursos, análisis financiero	42
5.9	Cronograma	43

Conclusiones.....	44
Recomendaciones.....	45
Bibliografía	46

ANEXOS

Fichas de observación	47
Entrevista	49
Fotos	50
Propuesta	53
Juegos	54
Juegos recreativos	58
Dinámicas	74
Rondas	78

INTRODUCCIÓN

Al proceso que realizan las docentes con los niños y niñas durante el primer mes de asistencia, recibe el nombre de adaptación. Es aquí en donde se va observando y descubriendo las especificidades de cada persona involucrada, así como el espacio físico de la institución educativa.

Como objetivo principal de la adaptación es el insertar al niño a la institución educativa. Lo que significa lograr sentimientos de afectos, seguridad, alegría y permanencia por parte del educando. Para ello es necesario una planificación que involucre a las familias con el fin de brindarles estos sentimientos, primeramente a ellas, y que luego mediatizadas por ellas, se transmitirán a los niños y niñas.

Se constata la complejidad de un hecho aparentemente simple, que se muestra cada vez menos simple a medida que se prepara y se hace intervenir en él a todos. Si el proceso de adaptación es el correcto se favorecerá la acomodación a futuras situaciones nuevas y a los grupos sociales a los que pertenecerá el niño en el transcurso de su vida. Por esta razón es fundamental que las experiencias sean positivas y significativas.

Es por ello que el objetivo principal de este proyecto de investigación, el que este paso del hogar a la escuela, sea agradable y positivo, para que no afecte en el proceso de enseñanza y aprendizaje ulterior del niño o niña.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El periodo de adaptación es la etapa clave dentro del nivel inicial, porque es donde se dan los primeros vínculos entre padre – docente y alumno – docente.

La duración de este período varía de 3 a 4 semanas, según el grupo de niños. Aquellos que son más pequeños (de 3 y 4 años), tardarán un poco más en adaptarse, ya que no tuvieron experiencia previa de asistir a un jardín. Situación que también se da en los niños de 5 años cuando ingresan por vez primera.

En muchas ocasiones, los niños y niñas no superan la etapa de adaptación de un mes, asumiendo aptitudes negativas frente a sus nuevos amigos, no pudiendo resolver los problemas, manteniendo su etapa egocéntrica, y de una u otra forma ocasionando problemas en el seno del hogar al negarse a asistir al jardín.

1.1.1 Problematicación: origen y descripción del problema.

Una vez verificada la problemática y a través de la aplicación de la técnica de observación se constato las siguientes causas y consecuencias:

Causas:

- No han sido debidamente preparados por los padres de familia para el ingreso al jardín
- Maestras no están capacitadas para manejar la etapa de adaptación de los niños y niñas
- La Poca importancia que los adultos les dan a esta etapa de adaptación.

Consecuencias:

- Niños y niñas con temor de asistir a la institución educativa
- Niños y niñas que no desarrollan de forma apropiada la inteligencia emocional
- El periodo de adaptación se prolonga sin lograr los objetivos planteados.

La necesidad de que los niños se inserten en el ámbito educativo es esencial, pues es la base para el aprendizaje significativo, es decir, lograr que ellos sean partícipes de su aprendizaje pero con agrado. Por lo que de continuar con esta problemática, los estudiantes se volverán reacios al proceso de enseñanza aprendizaje, mostrándose con conductas irascibles con sus coetáneos.

1.1.2 Delimitación del problema

El presente proyecto de investigación se realizó en la escuela fiscal mixta Manuel Wolf Herrera, donde existen dos secciones de 30 niños. La problemática se centra en la incidencia que tiene el periodo de adaptación en el desarrollo de la inteligencia emocional. Tiempo de aplicación de este proyecto en el tercer trimestre de este año lectivo 2010

1.1.3 Formulación del problema

¿Cómo incide la falta del desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas del primer año de educación básica en el periodo de adaptación de la escuela fiscal mixta Manuel Wolf Herrera, del cantón Yaguachi, durante el presente año lectivo 2011-2012?

Delimitado: Este proyecto de investigación se realizara en la escuela fiscal mixta Manuel Wolf Herrera del cantón Yaguachi, en el segundo trimestre del presente año lectivo.

Claro: El lenguaje utilizado ha sido de forma clara y precisa.

Relevante: Esta problemática de adaptación es reiterativa todos los años al inicio del periodo lectivo, a ello se debe la importancia y por su repercusión en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Original: A pesar de ser una problemática persistente es poco o casi nada lo que se ha hecho para paliarlo.

Factible: Se considera su factibilidad porque se dará solución al problema además en función de los recursos económicos que serán solventados por las investigadoras.

Variabes: La falta del periodo de adaptación en el desarrollo de la inteligencia emocional

Identificar los productos esperados: Padres de familia empoderados de su rol, niños y niñas adaptados al proceso escolar, docentes con estrategias lúdicas innovadoras para el proceso de adaptación.

1.1.4 Sistematización del problema

¿Cómo beneficia la aplicación de estrategias para mejorar la adaptación en el desarrollo de la inteligencia emocional?

¿La corresponsabilidad de los padres en acompañar a sus hijos en el periodo de adaptación mejorara el desarrollo de la inteligencia emocional en los niños de 5 años?

¿Qué tipos de actividades deben ser aplicadas por padres y docentes para mejorar la integración del niño y niña en la escuela?

1.1.5 Título del tema

Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, que mejoren el periodo de adaptación al primer año de educación básica.

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 Objetivo General

Desarrollar la inteligencia emocional, con actividades lúdicas para que permita la adaptación de los niños y niñas del primer año de educación básica

1.2.2 Objetivos Específicos de la Investigación

- Diagnosticar si los docentes implementan estrategias lúdicas para mejorar la adaptación de los niños y niñas de 5 años.
- Diseñar metodologías y estrategias para los niños y niñas de 5 años para el desarrollo de su inteligencia emocional
- Aplicar actividades lúdicas que permitan la adaptación y el desarrollo emocional del niño y niña de 5 años.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Cada año, ante el inicio del año lectivo, las instituciones escolares se preparan para un nuevo período de adaptación. Para el niño que recién ingresa (así como para su familia), es una nueva situación a la cual debe enfrentarse. Tiene que relacionarse con personas desconocidas, (adultos y otros niños), explorar el nuevo espacio, separarse, tal vez por primera vez, de su familia. El ingreso escolar genera numerosas y diversas vivencias y sentimientos, los cuales dependen exclusivamente de la personalidad de cada uno, y es por eso, que este período no finaliza en un momento determinado, ya que cada niño tiene sus tiempos y éstos deben ser respetados, tanto por la familia, como por la Institución.

La adaptación es un proceso gradual y progresivo, a veces con altibajos que pueden durar semanas. Por un lado, está el deseo de jugar con amigos y por el otro, la preocupación al separarse de mamá. En este tiempo de reconocimiento y conocimiento alumno-señorita, el juego tiene un papel esencial, es el vehículo para

el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Juegos al aire libre, juegos con arena y juegos con agua son los preferidos en este período.

La escolarización supone entrar en una situación desconocida, experimentando con frecuencia un sentimiento de abandono que le produce inseguridad. Tiene que enfrentarse a un espacio en el que se siente desorientado y perdido, un espacio que aun no está investido de afectividad.

Es obligado a ponerse en relación con desconocidos, adultos y niños, situación que le generara miedo y desconcierto. En cualquier caso, es una separación de su familia, de sus seres queridos y de su universo relacional conocido. Esta situación genera una serie de comportamientos. Los más frecuentes en la escuela son: inseguridad y miedo, llantos, descontrol de esfínteres, vómitos, agresividad. Generando que el niño no desarrolle de forma correcta la inteligencia emocional, necesaria para el manejo y solución de los problemas cotidianos. De éste modo se estará brindando la oportunidad a todos de sentir a la escuela, como un espacio propio, de vencer paulatinamente dudas, temores, ansiedades, inseguridades de sentirse único y respetado.

CAPITULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1 ANTECEDENTES HISTÓRICOS

El periodo de adaptación, ha sido trabajado por las maestras parvularias, desde hace aproximadamente 2 décadas, pero aun así, se piensa que se da importancia a este espacio para que los niños y niñas se integren.

En nuestro medio, se ha establecido tan solo una semana para que tanto niños como padres de familia "*corten con el cordón umbilical*" que los une, pues es necesario empezar lo más pronto las actividades planificadas en el aula.

Esta situación incide en el proceso de aprendizaje y socialización del niño, ya que la intención es de que se integre a su nuevo medio educativo, sin dejar que el desarrolle su inteligencia emocional. En éste período de Adaptación, los niños y niñas comienzan a concurrir a la escuela con horario reducido , a los efectos de propiciar ésta "adaptación" al nuevo espacio y a las nuevas personas de modo gradual, ya que sabemos que la manera en la cual éste niño transite , tanto la separación de su familia como la incorporación de las nuevas personas a su vida y la rutina del jardín, es de vital importancia en su proceso de socialización y que influirá notablemente en su actitud hacia la escolarización y el aprendizaje.

2.2 ANTECEDENTES REFERENCIALES

Luego de las correspondientes consultas en la biblioteca de la Universidad Estatal de Milagro, se verificó la existencia de los siguientes proyectos:

“Creación de la zona del aprendizaje del hogar para desarrollar la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Cuidado Diario Infantil Milagro Norte” **Casagne Ana, Vinueza Johanna / 2008**

De acuerdo a lo investigado, la única variable que coincide es el de inteligencia emocional por lo tanto este proyecto procede.

2.3 MARCO TEÓRICO

Nuestro trabajo de investigación, cuyo tema es Desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con estrategias lúdicas, que mejoren el periodo de adaptación al primer año de educación básica, tiene como finalidad disminuir el impacto socio emocional en los niños y niñas cuando ingresan al primer año de educación básica, lo cual genera una situación de inseguridad y de inestabilidad no solo en el niño sino también en los padres de familia que se sienten afligidos al ver la reacción de sus hijos frente al ambiente escolar. Para ello es necesario tener claro las definiciones de las variables de esta problemática que permita buscar las posibles soluciones al mismo. Así una de las variables es la adaptación escolar.

La adaptación escolar

La adaptación es, en sociología y psicología, el proceso por el cual un grupo o un individuo modifican sus patrones de comportamiento para ajustarse a las normas imperantes en el medio social en el que se mueve.

Al adaptarse, un sujeto abandona hábitos o prácticas que formaban parte de su comportamiento, pero que están negativamente evaluadas en el ámbito al que desea integrarse, y eventualmente adquiere otros en consonancia con las expectativas que se tienen de su nuevo rol. La adaptación, en este sentido, es una forma de socialización secundaria, ya que opera tomando como base las habilidades sociales con las que el sujeto ya cuenta.

Si para un adulto el adaptarse a una nueva situación presupone temores, genera angustia y ansiedad, mucho más a los niños y niñas, quienes no tienen mayores

herramientas de juicio y discernimiento, lo que hace que asuman actitudes negativas de rechazo, sentimientos de tristeza y de agresividad.

Características de los niños y niñas de 5 años

<p>Desarrollo Neurológico</p>	<p>Equilibrio dinámico. Iniciación del equilibrio estático. Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.</p>
<p>Desarrollo Cognoscitivo</p>	<p>Gran fantasía e imaginación. Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas). Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad. Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos. Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo. Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe). Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico. - Conversaciones. - Seriaciones. - Clasificaciones.</p>
<p>Desarrollo Del Lenguaje</p>	<p>Comienzan a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas. Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas). Puede corregir la forma de una emisión aunque el significado</p>

	sea correcto.
Desarrollo Socio-Afectivo	Más independencia y con seguridad en sí mismo. Pasa más tiempo con su grupo de juego. Aparecen terrores irracionales.
Psicomotricidad	Recorta con tijera. Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado aunque sigue necesitando movimiento. Representación figurativa: figura humana
Lenguaje Y Comunicación	Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen. Aparece con cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo. Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".
Inteligencia Y Aprendizaje	Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color, medida. Comenzar a diferenciar elementos, personajes y secuencias simples de un cuento. El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas. Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia. Los niños / as comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivinanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

<p>Juegos</p>	<p>Los logros más importante en éste período son la adquisición y la consolidación de la dominancia lateral, las cuales posibilitan la orientación espacial y consolidan la estructuración del esquema corporal. La motricidad fina adquiere un gran desarrollo. El desarrollo de la lateralidad lleva al niño a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.</p>
<p>Hábitos De Vida Diaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Va al baño cuando siente necesidad. - Se lava solo la cara. - Colabora en el momento de la ducha. - Come en un tiempo prudencial. - Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente. - Patea la pelota a una distancia considerable. - Hace encargos sencillos.

Para toda maestra parvularia es necesario conocer las características evolutivas de los niños y niñas, con la finalidad de seleccionar de forma adecuadas las actividades lúdicas que realice durante la jornada diaria. Más aun cuando se trata del periodo de adaptación, en donde el escogitamiento debe ser mucho más selectivo.

Periodo de adaptación

En las instituciones educativas se denomina así al espacio de tiempo, que utilizan los docentes en las escuelas con la finalidad de que el niño pueda conocer la institución y sentirse seguro. Socializar con los nuevos amigos además. El niño entra en un nuevo espacio físico de referencia identificatoria por lo que necesita un tiempo hasta que se adapta."

En la educación inicial, el período de adaptación se extiende, por lo general, a dos semanas, aunque no hay una extensión previamente establecida. No hay un tiempo establecido, depende de cada institución, de cada grupo y, en definitiva, de cada niño.

La importancia del período de adaptación escolar tanto para la educación inicial como para el comienzo de la secundaria, se debe de que los padres se inserten en el proceso, para formar parte de la comunidad educativa.

En el marco familiar también se da el proceso de adaptación, pues muchas veces los padres no manejan de forma correcta las emociones, explotando en llanto junto con los niños y niñas, ocasionando que ellos también sientan inseguridad frente al nuevo ambiente y lo manifiesten con aptitudes de desagrado, ira, timidez en el jardín o escuela. Es frecuente la ansiedad y la desconfianza de la familia hacia el medio escolar. Estos sentimientos y reacciones repercuten sobre los pequeños y pueden alargar o entorpecer este proceso.

Reacciones de los niños y niñas

Las reacciones más comunes que suelen surgir en este periodo son:

Conductas externalizantes

Niños que lloran, patalean, pegan, no quieren comer, se niegan a dormir e incluso pueden aparecer enuresis.

Conductas internalizadas

Niños que se muestran retraídos, callados, que experimentan una reacción depresiva, evitarán la relación con los otros niños y con la maestra, se refugiará en su soledad o en el objeto que haya traído de su casa, preferirán estar solos.

En general todo niño o niña pasará por un período de adaptación, no debemos alarmarnos sino estar atentos a sus reacciones pues un niño que no llora o no reclama atención puede pasar como inadvertido. En este y todos los casos hay que prestarle mucho apoyo, afecto, transmitirle la seguridad necesaria. El docente permanentemente debe desarrollar la inteligencia emocional.

La inteligencia emocional

La inteligencia emocional es la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos. El término fue popularizado por Daniel Goleman, quien estima que la inteligencia emocional se puede organizar en cinco

capacidades. Conocer las emociones y sentimientos propios, manejarlos, reconocerlos, crear la propia motivación, y gestionar las relaciones.

Aprender sobre las emociones

Las personas con habilidades emocionales bien desarrolladas tienen más probabilidades de sentirse satisfechas y ser eficaces en su vida, y de dominar los hábitos mentales que favorezcan su propia productividad; las personas que no pueden poner cierto orden en su vida emocional libran batallas interiores que sabotean su capacidad de concentrarse en el trabajo y pensar con claridad.

Una vez que somos capaces de reconocer nuestros diferentes sentimientos, nuestra posibilidad de controlarlos es mucho mayor. Es importante hacerlo, porque el estado anímico influye en gran medida lo que se haga. Cuando el niño está triste, se mostrará retraído. Cuando está contento, derrochará buen humor. Pero si no sabe cómo está, entonces tampoco sabe cuál es su forma de actuar más probable, y por tanto, no estará seguro de cómo ponerla en práctica.

Entrenarse en el desarrollo de las aptitudes emocionales permite desarrollar la capacidad de manejar las emociones idóneas para cada acción y regular su manifestación, manteniendo el equilibrio emocional; transmitiendo estados de ánimo para generar actitudes y respuestas positivas; aprendiendo a evaluar el 'costo emocional' de situaciones y acciones; desarrollando destrezas sociales, forjando y manejando relaciones con clientes, proveedores, colegas, etc.; realizando un plan de aplicación en el terreno de nuestra esfera de influencia empresarial y laboral, extendiéndolo a la vida familiar y social.

El desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas

Lo primero es conocer cómo es el desarrollo emocional del niño en los primeros años para de esta forma saber qué habilidades necesitan estimularse según cada etapa. El desarrollo evolutivo de la afectividad, se presenta de esta manera:

El recién nacido siente malestar o sosiego. Llora o ríe. Su mundo es de necesidades, afectos y acciones, el primer trato con la realidad es afectivo.

Hacia los 18 meses ya se han conectado las estructuras corticales con las profundas del cerebro, lo que permite la aparición de una afectividad inteligente.

Hacia el primer año, la seguridad del afecto de la madre es lo que permite al niño apartarse, explorar, dominar los miedos y los problemas, una correcta educación proporciona la seguridad y el apoyo afectivo necesarios para sus nuevos encuentros. El desarrollo de la inteligencia está muy ligado a la educación de los sentimientos, sentirse seguro es sentirse querido, en la familia uno es querido radical e incondicionalmente. Las experiencias infantiles impregnadas de afecto pasan a formar parte de la personalidad a través de la memoria, aprende a andar y a hablar y su mundo se expande.

Hacia los dos años entran en su mundo las miradas ajenas, disfrutan al ser mirados con cariño. A partir de ahora cobra gran fuerza educativa la satisfacción ante el elogio o ante las muestras de aprobación de aquellos a quien él aprecia.

Hacia los 7- 8 años nos convertimos en actores y jueces: reflexión y libertad. Y aparecen el orgullo y la vergüenza aunque no haya público.

Hacia los 10 años pueden integrar sentimientos opuestos. Empieza a darse cuenta de que los sentimientos deben controlarse.

Estrategias para estimular la inteligencia emocional en los niños:

Dar nombre a los sentimientos

Ser capaces de nombrar emociones como la cólera o la tristeza, les ayuda a reconocer esas emociones cuando las sienten. Y saber qué es lo que sienten les puede ayudar a sobrellevar ese sentimiento. Enséñele a su niño a reconocer emociones (alegría, tristeza, cólera, miedo) a través de cuentos, tarjetas con dibujos, etc.

Relacionar gestos con sentimientos

Es importante que el niño aprenda a identificar emociones en otras personas, de esta manera desarrollará la empatía. Haga gestos de sorpresa, tristeza, cólera,

alegría, temor..., converse con él acerca de las emociones que podrían estar sintiendo los personajes de un cuento o los actores de televisión.

Orientarlos

Una vez que sus hijos sepan reconocer sus emociones, deles normas básicas para enfrentarse a ellas. Una buena norma es "Cuando expreses tu enfado no puedes hacerte daño ni a ti, ni a los demás, ni a las cosas". Explique a sus hijos lo que sí pueden hacer. Por ejemplo: correr en el jardín, dibujar figuras enfadadas, dar puñetazos a una almohada, arrugar un periódico, etc. Hacer esto no es malo, al contrario, expresar lo enojado que se siente es saludable, siempre que se exprese de manera aceptable. Además de ello se debe enseñar al niño a relajarse cuando estén nerviosos o disgustados, anímelo a respirar hondo mientras cuentan hasta tres y a expulsar despacio el aire. O dígame que cierre sus ojos y tensen los músculos, cuenten hasta seis y relajen los músculos.

Actuar con empatía

En los niños más pequeños es recomendable reconocer sentimientos en ellos mismos y en los demás, empiece con las actividades de "Dar nombre a los sentimientos" y "Relacionar gestos con sentimientos". También puede hacer juegos de imitar los gestos del compañero, estas actividades permiten "ponerse en el lugar del otro".

Alabar lo positivo

Felicítenlos cuando sus hijos se enfrenten bien a sus emociones o muestren preocupación por los demás, dígame que usted se da cuenta de ello. Ejemplos: "Muy bien hecho lo de marcharte a tu cuarto a tranquilizarte".

Enséñele con el ejemplo

Esta es la mejor manera para que sus hijos entiendan cómo expresar adecuadamente las emociones, sin causar daño. Por ejemplo si ha pasado un mal día en la oficina, váyase de paseo en lugar de gritar y desquitarse con los demás. Otras estrategias para calmar el estrés son: respirar hondo, darse un baño caliente, llamar a un amigo o escribir en su diario. Si tiene una explosión de mal genio delante de sus hijos, hable luego con ellos. Cuénteles por qué estaba enfadado. Luego

explíqueles que se enfrentó a sus sentimientos de forma equivocada y que intentará hacerlo mejor la próxima vez.

Estimular la comunicación no verbal: Al desarrollar distintas actividades con los niños y niñas, muestra atención e interés con señales de agrado y comprensión, como sonrisas y abrazos.

Fomentar la solución de problemas desde edades tempranas: Ayudarlos a resolver los pequeños o grandes problemas que se vayan presentando. En ocasiones, se debe alentar que ellos mismos puedan resolver conflictos.

Dejarlos experimentar

Los papás y mamás, los adultos deseamos que los niños y niñas no pasen por sufrimientos, fracasos o decepciones. Sin embargo, experimentar dichos sentimientos, conversarlos con los papás y salir adelante en ellos, los hará más fuertes y seguros frente a los retos que la vida les planteará en el futuro por lo tanto es importante el desarrollo de la inteligencia emocional.

Importancia de la inteligencia emocional

Desarrollar la inteligencia emocional de los niños y niñas se ha convertido en una tarea necesaria en el ámbito educativo y la mayoría de los docentes considera primordial el dominio de estas habilidades para el desarrollo evolutivo y socio-emocional de sus alumnos. La necesidad de que los niños y niñas desarrollen su inteligencia emocional es imprescindible pero también se debe desarrollar el de los docentes por las siguientes razones:

- Porque las aulas son el modelo de aprendizaje socio-emocional de mayor impacto para los niños y niñas
- Y porque las investigaciones realizadas han demostrado que unos adecuados niveles de inteligencia emocional ayudan a afrontar con mayor éxito las contratiempos cotidianos.

Componentes de la inteligencia emocional

Para desarrollar de forma apropiada la inteligencia emocional es necesario conocer sus componentes, tales como las emociones, los pensamientos y conductas, la auto aceptación, la solución de problemas y las relaciones interpersonales.

Las emociones

Lo primero que se debe hacer es identificar y etiquetar las propias emociones, desarrollar un vocabulario emocional, evaluar su intensidad y manejar sus reacciones emocionales identificando maneras adecuadas de expresarlas.

Los pensamientos y conductas

Conviene que los niños comprendan la mutua relación entre sus pensamientos, emociones y comportamientos. Se tiene que desarrollar la motivación de logro de cada uno, para que puedan adquirir seguridad en lo que hacen y pidan ayuda sólo cuando lo necesiten. Controlar las emociones significa la capacidad para demorar gratificaciones y frenar la impulsividad.

La auto-aceptación

Lo principal es que los niños desarrollen una aceptación incondicional de sí mismos y de los demás. Con este fin aprenderán a conocerse mejor, reconociendo cuáles son sus puntos fuertes y débiles; aprendiendo a quererse y aceptarse con independencia de sus errores, debilidades, rendimientos o, incluso, con independencia de las opiniones de los demás.

La solución de problemas

Desde una edad temprana tienen que aprender que existen distintos tipos de situaciones y que cada una les exigirá unas u otras respuestas. Además, aprenderán a identificar diferentes alternativas de solución a los problemas. Todo ello se les enseñará con el fin de que aprendan a tomar las decisiones más convenientes y resuelvan de la mejor manera problemas cotidianos.

Las relaciones interpersonales

Se basan en el autocontrol y la empatía, ponerse en el lugar del otro, e implican el desarrollo de la competencia social, la cooperación y los lazos de amistad. Los niños

deben aprender a ponerse “en la piel” de otras personas, a iniciar y mantener amistades, comunicarse mejor con sus amigos, padres y profesores.

Es necesario que quienes estamos involucrados en aportar al desarrollo de la inteligencia emocional en niños(as) del primer año de educación básica conozcamos los principios de la inteligencia emocional.

Principios de la inteligencia emocional:

- Las emociones son una forma de información: Generalmente proveen información sobre relaciones y personas.
- Tratar de ignorar las emociones raramente funciona: cuando la gente trata de suprimir las emociones en nombre de la eficiencia, suele recordar menos información.

La gente no es muy hábil para esconder sus emociones: las organizaciones sólo permiten la expresión de ciertas emociones como el enojo; otras, como el disfrute, son raramente expresadas.

- Una toma de decisiones efectiva debe tomar en cuenta las emociones: no dejar de lado las emociones, incorpórelas del todo a sus decisiones. Las emociones son parte de lo que hace humanas a las personas, y realmente forman parte de nuestra racionalidad.
- Los patrones lógicos suponen la expresión de emociones: las emociones influyen en el pensamiento. Las emociones positivas propician la creatividad, mientras que las negativas nos permiten concentrarnos en los detalles menores, por ello es importante reconocer que la familia es la primera en jugar un rol transcendental para lograr el desarrollo de la inteligencia emocional en sus hijos.

Papel de la familia en el desarrollo de la inteligencia emocional

La mayor parte de los modelos de conducta se aprenden, sobre todo de los padres y las personas que rodean al niño. Para conseguir que el niño desarrolle su competencia emocional será, por lo tanto, imprescindible que los padres cuenten con la suficiente información como para poder desarrollarla en sí mismos y hacer que los niños también la aprendan y desarrollen. Si los padres son maduros e inteligentes emocionalmente y van aceptando progresivamente las cualidades tan positivas que

tiene su hijo, éste recibirá mensajes positivos que le permitirán entender las consecuencias de sus conductas y por qué estas son o no favorables. La educación emocional empezará, de hecho, desde el hogar.

Los niños se irán formando en la madurez emocional a medida que los adultos les enseñen y practiquen con ellos. Son aspectos claves en este camino el hecho de manifestarles confianza, ser sinceros sobre lo que se les dice o evitar el control excesivo, a la vez que saber ponernos en su lugar para saber cómo se sienten, alentarles a decir lo que les gusta o desagrada y animarles a iniciar conversaciones y juegos con otros niños.

Los padres deben tener siempre presente que los niños aprenden poco a poco y que ellos son la principal fuente de información; es allí donde radica la importancia de formar y educar para poder adquirir una mejor madurez emocional; habilidades que no sólo les servirán para desenvolverse en la escuela y tener amigos, sino para toda la vida.

Para Watson, el ser humano necesita establecer vínculos afectivos con otras personas, ya que el aprendizaje comienza precisamente ahí, con la presencia y proximidad física, el contacto, el calor y la caricia de las figuras de apego. Sólo a partir de dicha vinculación el niño desarrollará la conducta exploratoria, la imitación y la identificación, que serán las principales fuentes de su aprendizaje.

En definitiva, las primeras experiencias tienen una gran repercusión en el futuro desarrollo emocional, cognitivo y social del niño.

Cuando el niño va creciendo los padres pueden en ocasiones brindarle una ayuda excesiva anticipando sus necesidades, intuyendo lo que éste necesita emocionalmente, sin que llegue siquiera a expresarlo de una u otra forma. Será, por lo tanto, un objetivo a tener en cuenta el hecho de “no darle todo hecho”, sino facilitar momentos de calma donde el niño pueda ir expresando lo que quiere, que se sienta respetado para ir siendo cada vez más autónomo y consiguiendo metas por sí mismo.

Los padres y el periodo de adaptación

Los padres también pasan por el periodo de adaptación, sienten que están separándose de su niño, surgirán temores y dudas acerca de la profesora, del jardín o escuela. Es importante que los padres no transmitan estos sentimientos e inseguridades al niño ya que dificultará el proceso de adaptación, por el contrario lo mejor será que educadores y padres se apoyen para que el niño supere este proceso con éxito.

Por otro lado, el papel de la docente es muy importante, su habilidad, su empatía y equilibrio emocional posibilitará el manejo conductual en el aula, ella también deberá adaptarse, ya que conocerá las particularidades, los gustos o lo que le molesta a cada niño, de esta forma creará estrategias que faciliten un clima afectivo y adecuado para el aprendizaje.

Sugerencias para padres y docentes

Considerar las conductas de este periodo como normales, sin presiones ni preocupaciones, es una etapa que pasa todo niño, lo mejor será ayudarlo, darle la seguridad que necesita y apoyar a la profesora por el bienestar del niño.

Cada niño es diferente, algunos demoran más en adaptarse, compéndalo.

Tener cuidado con transmitir al niño sus temores, su ansiedad, aunque eso esté pasando, es prudente conversarlo con personas adultas, pero sin perjudicar al niño.

Cuando se deja al niño en la escuela o jardín, hay que despedirlo con alegría, con seguridad y afecto. No hay que acostumbrarlo a que llore para que la madre regrese. Se debe hablar con él previamente para que se sienta más seguro.

Si el niño llora se debe hablar con él con tono firme y sereno regresará. Su actitud se transmitirá al niño. Cuando lo recoja, sea puntual, no cause en él sentimientos de abandono. Converse con él acerca de lo que hizo en la escuela, felicítelo por sus logros y por los juegos y actividades que realiza. En el aula, se debe respetar el curso de adaptación que sigue el niño. Estar en constante comunicación con los padres y brindar pautas y orientación.

Desarrollar reuniones de padres, en los que se brinde información sobre el proceso de adaptación, características comunes en los niños y pautas de acción. Compartir dudas, conocimientos y experiencias es lo mejor entre los padres y maestros.

De allí la necesidad que padres y docentes se interesen por conocer las actividades que se deben aplicar en niños y niñas del primer año de Educación Básica para lograr el desarrollo de la inteligencia emocional.

Actividades para desarrollar la inteligencia emocional en los niños

Risas y alegría en el hogar

El optimismo es una capacidad que se puede aprender, es uno de los mejores regalos que le pueden hacer a los niños.

Estimularles para que se preocupen de los demás

La reacción emocional ante los demás se desarrolla en los niños en los primeros seis años de su vida. En esta etapa evolutiva, según Piaget, es cuando el niño es capaz de ver las cosas desde el punto de vista de otras personas.

Ser amables

Antes de esta edad, el niño ya ha presenciado la amabilidad y consideración hacia los demás, ahora es el momento ideal para comenzar a potenciarla, ya que su inteligencia está preparada para entenderlo mejor y aprender buenos modales, a ser responsables y a respetar a los demás. Enseñarles que sus propios deseos y necesidades están limitados por los deseos y necesidades de los demás.

Hacer amigos

Para desarrollar sus capacidades sociales los niños necesitan aprender a reconocer las situaciones sociales, las necesidades de los otros niños y las suyas y responder de forma adecuada. Esto es importante porque el rechazo de los compañeros en la niñez contribuye al fracaso escolar o deficiencias en el aprendizaje.

Formar adultos felices

los docentes están en la obligación de hacer niños y niñas felices para que cuando se desarrollen se conviertan en adultos felices. Hablar abiertamente de los sentimientos con los niños es la mejor manera de enseñarles a comprender y comunicar sus emociones y las de los demás, y esto facilitará su interacción social. Que sepa expresar con palabras si se siente feliz o triste, angustiado, preocupado, entusiasmado, enfadado, etc., ya que aprender a darse cuenta de que le está pasando es un aspecto vital para el control emocional y para saber escuchar y comprender a los demás.

2.4 FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Daniel Goleman, psicólogo y redactor científico del *New York Times*, ha sido profesor en Harvard y editor del *Psychology Today*. Ha llevado sus teorías hasta variar definitivamente el concepto de inteligencia.

Para el autor la inteligencia emocional consiste en el control adecuado de las emociones (especialmente sobre la ansiedad), la capacidad para la empatía, o la capacidad para desembarazarse de sentimientos negativos y pesimistas.

Las habilidades en el trato social, las actitudes altruistas, solidarias y compasivas hacia el resto de la sociedad son otros de los aspectos que apunta el autor en sus estudios e investigaciones. Su best seller *Inteligencia Emocional*, ya ha dado la vuelta al mundo y se ha traducido a 24 idiomas. Ha escrito, además, los libros, *Vital Lies*, *Simple Truths*; *The Meditative Mind*; y *Los Caminos de la meditación*.

2.5 FUNDAMENTACIÓN LEGAL

En el código de la niñez y de la adolescencia, capítulo III, Art. 37, Literal 4, Pág. 30, reza:

“Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuente con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un

ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso afectivo a la educación y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.”

2.6 HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.6.1 Hipótesis General

Al desarrollar la inteligencia emocional en niños y niñas del primer año de educación básica con estrategias lúdicas mejorara su proceso de adaptación en la escuela

2.6.2 Declaración de Variables

Variable independiente:

Desarrollo de la inteligencia emocional

Variable interviniente:

Estrategias lúdicas

Variable dependiente:

Periodo de adaptación

2.6.3 Operacionalización de las variables

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIONES	INDICADORES	ÍNDICE	TÉCNICA	INSTRUMENTO
<p><u>INDEPENDIENTE:</u></p> <p>Desarrollo de la inteligencia emocional</p>	<p>La capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos</p>	<p>Se relacionan con sus amigos</p> <p>Disfrutan de su estancia en la escuela</p>	<p>Psicológico</p>	<p>Observación</p> <p>Entrevista</p>	<p>Ficha</p> <p>Banco de preguntas</p> <p>Cuestionario</p>
<p><u>INTERVINIENTE:</u></p> <p>estrategias lúdicas</p>	<p>Conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para</p>	<p>participan de las actividad seleccionadas por las docentes manifiestan placer al</p>	<p>Didáctico</p>	<p>Observación</p>	<p>Banco de preguntas</p>

	lograr un propósito.	ejecutar las estrategias lúdicas			
<u>DEPENDIENTE:</u> Periodo de adaptación	Al espacio de tiempo, que utilizan los docentes en las escuelas con la finalidad de que el niño pueda conocer la institución y sentirse seguro.	Manifiestan alegría al llegar a la escuela	Pedagógico		

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El presente trabajo tiene un paradigma cualitativo, en razón del problema y los objetivos a conseguir con la ejecución y además, porque en el proceso de desarrollo se utilizaran técnicas cualitativas para la comprensión y descripción de los hechos, orientándolos básicamente a los procesos, al conocimiento de una realidad dinámica, holística, y se desarrollaran bajo el marco de un proyecto de desarrollo educativo.

La modalidad de este proyecto se enmarca en:

- La Investigación documental bibliográfica, la cual permitió construir la fundamentación teórica científica del proyecto.
- La investigación de campo, pues esta se ejecutara en el lugar de investigación.
- Descriptiva a través de la observación y aplicación de instrumentos con el propósito de elaborar el diagnóstico real de necesidades, dar respuestas a las preguntas directrices y analizar científica y técnicamente la propuesta mencionada.

La modalidad del presente proyecto de investigación es cualitativa, porque requiere de una investigación de carácter interna para detectar los problemas enunciados. Este proyecto utiliza una investigación de campo porque se realiza en el mismo lugar. Es factible porque se solucionará problemas.

3.2 LA POBLACIÓN Y LA MUESTRA

La población que se considera objeto de esta investigación la constituye los niños y niñas de 5 años de la escuela fiscal mixta Manuel Wolf Herrera, en donde existen dos secciones de 30 niños. Además del siguiente personal:

Niños y niñas de 5 años	30
Docente	1
Maestra auxiliar	2
Directora	1
TOTAL	34 personas

3.3 LAS TÉCNICAS Y LOS INSTRUMENTOS

En nuestro proyecto vamos a utilizar de la observación, investigación de hechos o problemas que tengan.

También utilizamos el método cuantitativo porque permite usar estadísticas y el análisis de los datos, es objetivo y pretende formular lugares generales técnicos.

TÉCNICA: observación

INSTRUMENTO:

- **Fichas de Observación:** Será aplicada a los niños y niñas de 5 años de edad
- **Entrevista:** Se realizará al director, profesor y a dos expertos del tema y el instrumento que se utilizará como instrumento la guía de preguntas.

3.4 EL TRATAMIENTO ESTADÍSTICO DE LA INFORMACIÓN

Tomando como base los resultados del diagnóstico de la ficha de observación realizado a los niños del primer año de Educación Básica en donde se educa la población objeto de este proyecto, se concluye la imperiosa necesidad del desarrollo

de la inteligencia emocional a través de actividades lúdicas que favorezcan la etapa de adaptación a la vida escolar.

En función de la información recolectada, gracias a los instrumentos utilizados, se presento una tabulación, que va a fortalecer este proyecto en la parte estadística, lo que permite comprobar la hipótesis planteada anteriormente.

Con el propósito de obtener mejor información, los datos recolectados en la presente investigación fueron graficados e interpretados para explicar ampliamente sus resultados.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN ACTUAL

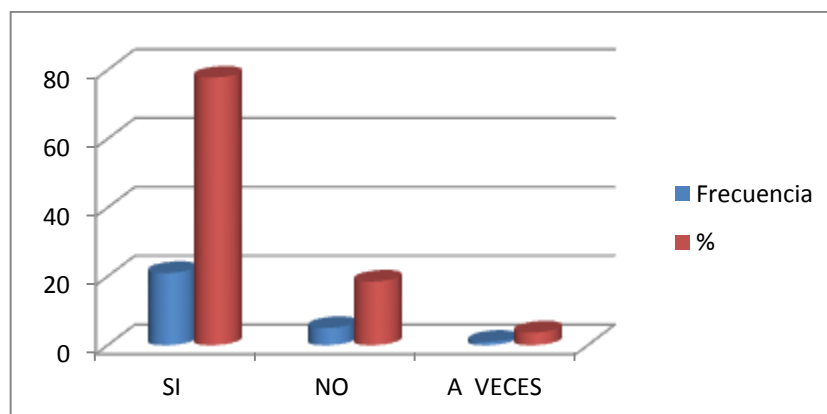
1.- Los niños y niñas lloran al llegar a la institución educativa

Si No A veces

CUADRO 1

Criterio	Frecuencia	%
SI	20	%
NO	3	%
A VECES	7	
TOTAL	30	100%

GRAFICO 1



ANÁLISIS El poco dialogo existente entre madres de familia y sus hijos ha generado que no se adapten en este periodo, redundando aun mas con su escaso desarrollo de la inteligencia emocional.

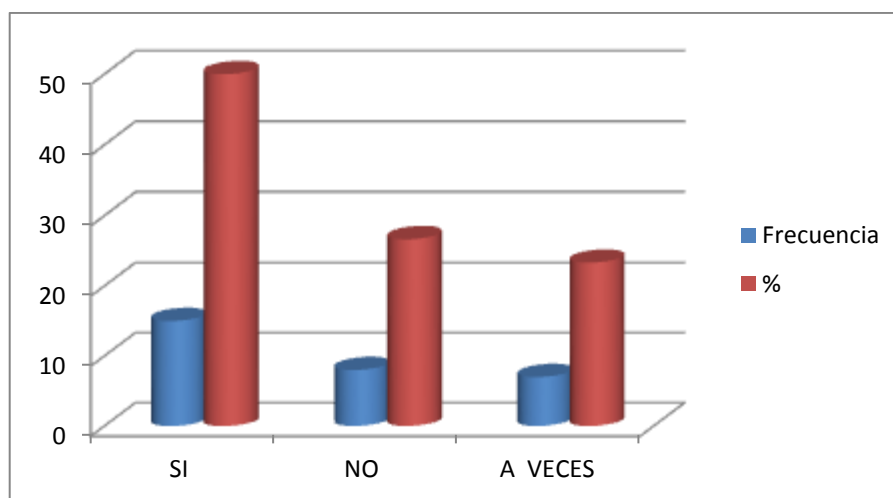
2.- Los padres se muestran preocupados por la actitud de sus hijos

Si No A veces

CUADRO 2

Criterio	Frecuencia	%
SI	15	%
NO	8	%
A VECES	7	
TOTAL	30	100%

GRAFICO 2



ANÁLISIS

Los padres de familia, demuestran su preocupación, comentando entre ellos la mayoría, muy pocos dialogan con la docente, lo que profundiza la problemática.

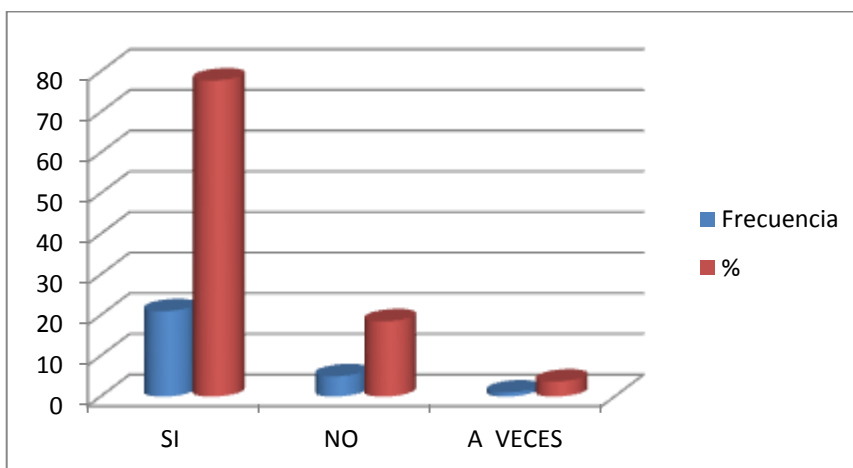
3. Los niños y niñas tienden a aislarse dentro del aula

Si No A veces

CUADRO 3

Criterio	Frecuencia	%
SI	18	60.00%
NO	8	26.67%
A VECES	4	23.33%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 3



ANÁLISIS

Dentro del aula los niños y niñas no son expresivos ni se demuestran afectuosos entre sí ni con la docente, adoptando una postura de ausencia y aislamiento.

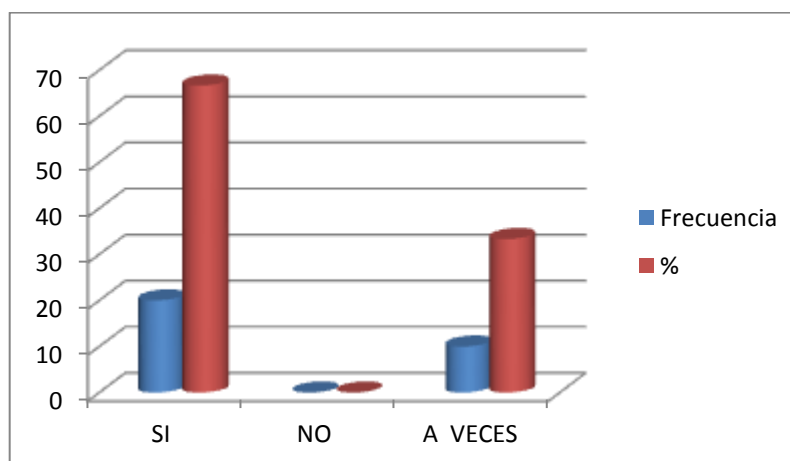
4.- La maestra realiza actividades solo dentro del aula.

Si No A veces

Cuadro 4

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	20	66.67%
NO	0	-
A VECES	10	33.33%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 4



ANÁLISIS

Las actividades lúdicas no son tomadas en cuenta dentro de la planificación diaria, dejándola de lado por pensarse improductiva.

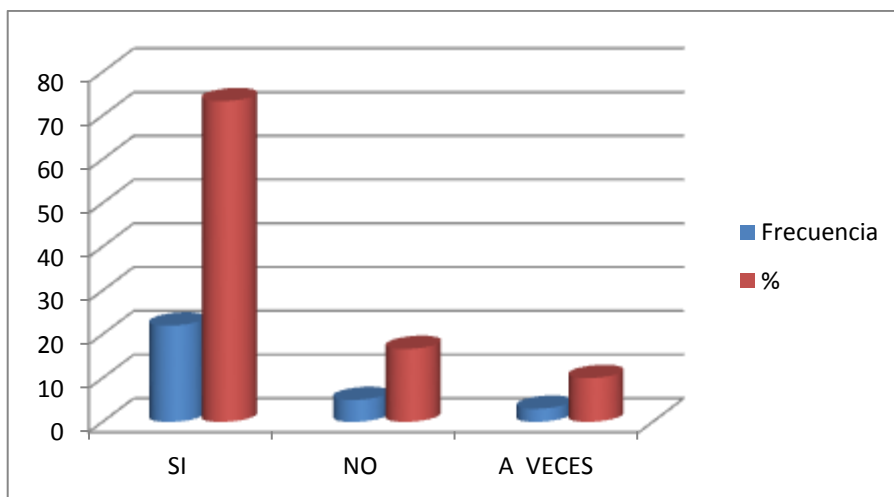
5.- Los niños se muestran reacios a realizar alguna actividad sugerida por la docente

Si No A veces

CUADRO 5

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	22	73.33%
NO	5	16.67%
A VECES	3	10.00%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 5



ANÁLISIS

La poca disponibilidad de los niños y niñas hacia las sugerencias de la docente es una forma de comunicar su insatisfacción por estar en un lugar en donde no se siente a gusto.

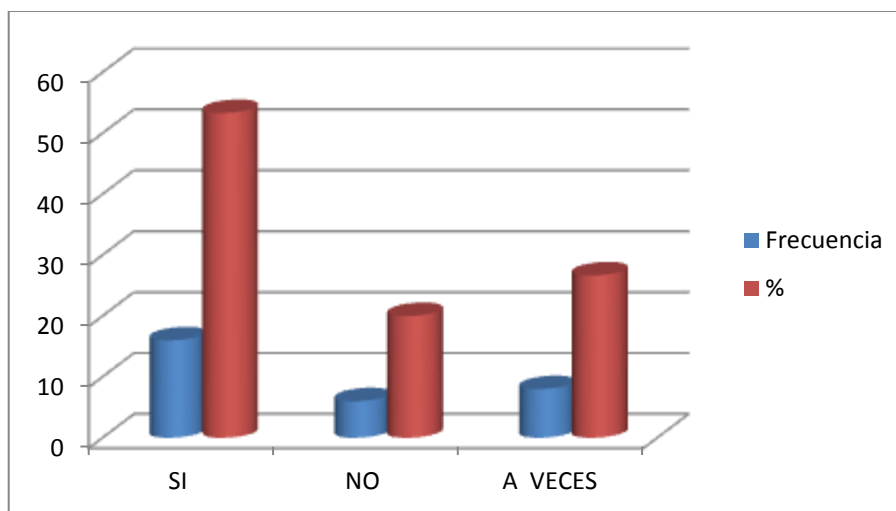
6.- Los niños mantienen su actitud distante y triste durante toda la jornada

Si No A veces

CUADRO 6

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	16	53.33%
NO	6	20.00%
A VECES	8	26.67%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 6



ANÁLISIS

En este ítem se verifica la problemática de la falta del desarrollo de la inteligencia emocional de los niños quienes no pueden adaptarse fácilmente hacia una nueva situación o lugar.

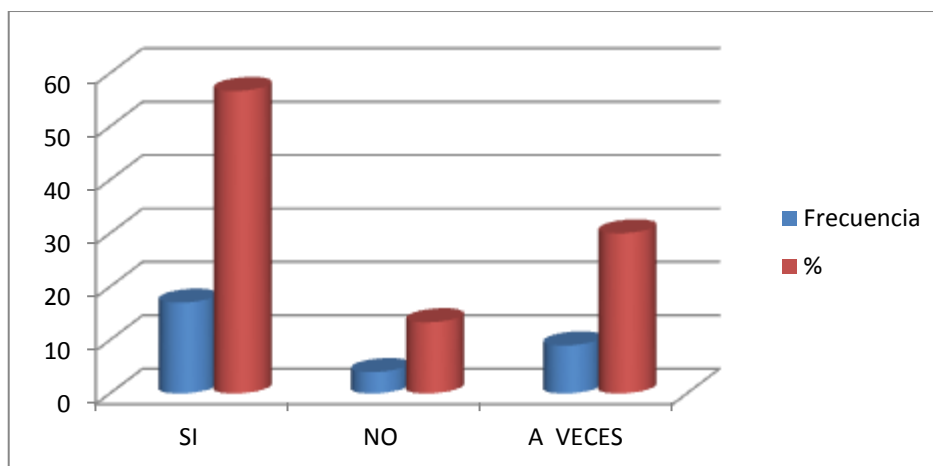
7.- Los niños se relacionan de forma agresiva con sus compañeros

Si No A veces

CUADRO 7

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	17	56.67%
NO	4	13.33%
A VECES	9	30.00%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 7



ANÁLISIS

Todas estas manifestaciones de los niños y niñas, nos induce que no han desarrollado la inteligencia emocional desde el hogar, por lo que se evidencia su malestar al no estar en el lugar que desea con las personas que quiere, como lo es su hogar.

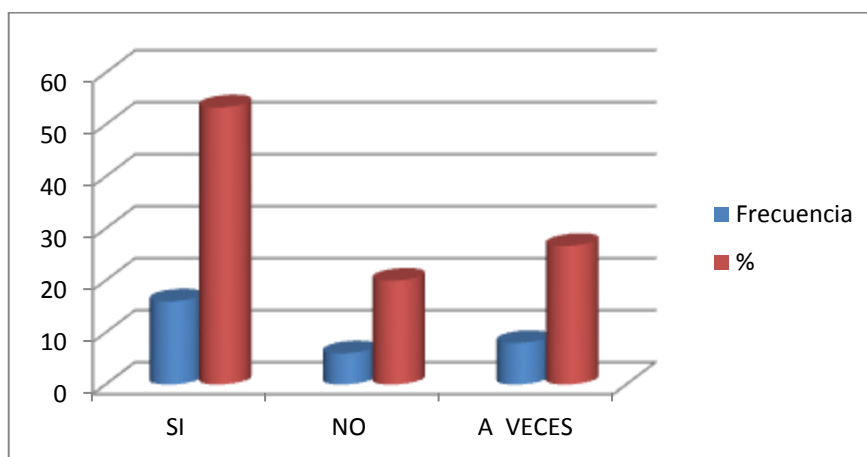
8.- Los niños y niñas no se ven felices de asistir a la escuela

Si No A veces

CUADRO 8

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	16	53.33%
NO	6	20.00%
A VECES	8	26.67%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 8



ANÁLISIS

Los pocos niños que ingresan sin llorar, o hacer rabietas a la institución educativa no manifiestan de forma clara su complacencia por ir a jugar a la escuela, aprender y a socializarse con sus amigos. Sus facciones demuestran malestar.

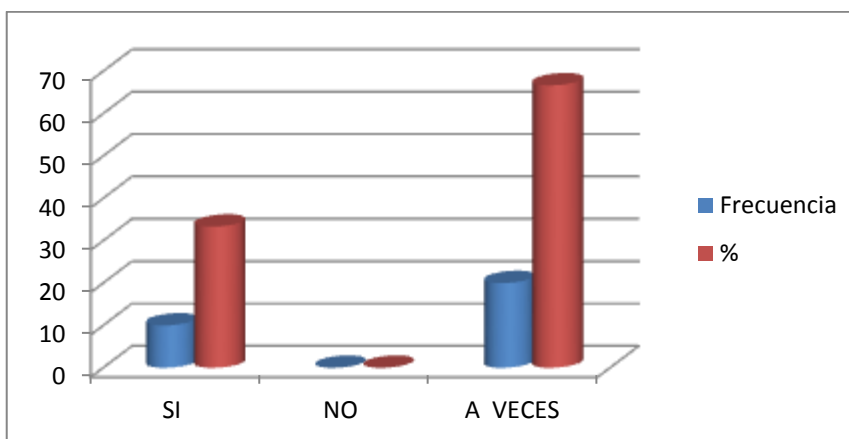
9.- La docente utiliza el juego como estrategia para la adaptación de los niños y niñas

Si No A veces

CUADRO 9

CRITERIO	Frecuencia	%
SI	10	33.33%
NO	0	-
A VECES	20	66.67%
TOTAL	30	100%

GRAFICO 9



ANÁLISIS

Se evidencia la poca costumbre de las docentes de utilizar el juego como herramienta pedagógica dentro del proceso áulico, dándole poca importancia a estas actividades.

4.2 RESULTADOS

El desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas con la utilización de estrategias lúdicas adecuadas, que permitan la vinculación y adaptación de los niños y niñas en el primer año de educación básica, fue el objetivo planteado en este proyecto de investigación para paliar la problemática observada.

El apoyo de los directivos, padres de familia, docentes para la ejecución del mismo, dio mayor significatividad a este proyecto de investigación.

La puesta en marcha de este proyecto también permitió el compromiso del personal docente de la institución así como de la directora, de implementar actividades lúdicas de formas continuas, para seguir fortaleciendo estas áreas en los niños y niñas, así como de apoyo psicológico en el desarrollo de la inteligencia emocional.

4.3 VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS

La ejecución de las estrategias lúdicas de forma diaria, el convivir con sus amigos y docentes de forma afectiva y placentera, así como el involucramiento de los padres de familia, en la comunicación con sus hijos permitió la consecución de este proyecto de investigación.

Se corrobora la hipótesis propuesta por las investigadoras, sugiriendo a los directivos la continuidad de estas actividades a pesar de haber terminado este proyecto de investigación.

CAPÍTULO V

PROPUESTA

5.1 TITULO: APLICACIÓN DE UNA GUÍA DE ACTIVIDADES LÚDICAS QUE DESARROLLEN LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS Y NIÑAS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

5.2 JUSTIFICACIÓN

La escuela como institución formadora debe verse desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo. Por ello la educación tiene que ver con el proceso de formación de la personalidad del niño y la niña, a través del desarrollo de la inteligencia emocional. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias lúdicas y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

5.3 FUNDAMENTACIÓN

Cada año, ante el inicio del año lectivo, las instituciones escolares se preparan para un nuevo período de adaptación. Para el niño que recién ingresa (así como para su familia), es una nueva situación a la cual debe enfrentarse. Tiene que relacionarse con personas desconocidas, (adultos y otros niños), explorar el nuevo espacio, separarse, tal vez por primera vez, de su familia. El ingreso escolar genera numerosas y diversas vivencias y sentimientos, los cuales dependen exclusivamente de la personalidad de cada uno, y es por eso, que este período no finaliza en un momento determinado, ya que cada niño tiene sus tiempos y éstos deben ser respetados, tanto por la familia, como por la Institución.

La adaptación es un proceso gradual y progresivo, a veces con altibajos que pueden durar semanas. Por un lado, está el deseo de jugar con amigos y por el otro, la preocupación al separarse de mamá. En este tiempo de reconocimiento y conocimiento alumno-señorita, el juego tiene un papel esencial, es el vehículo para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños. Juegos al aire libre, juegos con arena y juegos con agua son los preferidos en este período. La escolarización supone entrar en una situación desconocida, experimentando con frecuencia un sentimiento de abandono que le produce inseguridad. Tiene que enfrentarse a un espacio en el que se siente desorientado y perdido, un espacio que aun no está investido de afectividad.

Es obligado a ponerse en relación con desconocidos, adultos y niños, situación que le generara miedo y desconcierto. En cualquier caso, es una separación de su familia, de sus seres queridos y de su universo relacional conocido. Esta situación genera una serie de comportamientos. Los más frecuentes en la escuela son: inseguridad y miedo, llantos, descontrol de esfínteres, vómitos, agresividad. Generando que el niño no desarrolle de forma correcta la inteligencia emocional, necesaria para el manejo y solución de los problemas cotidianos. De éste modo se estará brindando la oportunidad a todos de sentir a la escuela, como un espacio propio, de vencer paulatinamente dudas, temores, ansiedades, inseguridades, de sentirse único y respetado

5.4 OBJETIVOS

5.4.1 General

Utilizar las actividades lúdicas para desarrollar la inteligencia emocional que permita a los niños del primer año de educación básica se adapten al ciclo escolar

5.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar si los docentes implementan estrategias lúdicas para mejorar la adaptación de los niños y niñas de 5 años.
- Diseñar metodologías y estrategias para los niños y niñas de 5 años para el desarrollo de su inteligencia emocional.
- Aplicar actividades lúdicas que permitan la adaptación y el desarrollo emocional del niño y niña de 5 años.

5.5 UBICACIÓN

El presente proyecto de investigación se realizara en la escuela fiscal mixta Manuel Wolf Herrera, donde existen dos secciones de 30 niños. La problemática se centra en la incidencia que tiene el periodo de adaptación en el desarrollo de la inteligencia emocional. Tiempo de aplicación de este proyecto en este año lectivo 2011

5.6 ESTUDIO DE FACTIBILIDAD

Es un proyecto factible porque permitirá resolver una problemática verificada en la institución educativa, además porque los recursos económicos están al alcance de la investigadora. Se cuenta con la aprobación de la directora de la institución, colaboración de padres, madres de familia

5.7 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

5.7.1 Actividades

- Las actividades que se realizaron para la consecución de este proyecto de investigación:
- Actividades con los docentes
- Primer acercamiento con los padres de familias
- Jornada de presentación a través de actividades integradoras
- Talleres integrados con familias y niños
- Actividades lúdicas en los Diversos rincones
- Actividades en la alfombra
- Recreación en el patio
- Obra de títeres
- Expresión plástica
- Modelado con masa Cuentos

5.8 RECURSOS, ANÁLISIS FINANCIERO

ACCIONES	INGRESOS	EGRESOS
Talento humano		
Investigadoras		1000
Recursos materiales		
Copias, investigaciones		200
Viáticos		200
Imprevistos		300
Aportación de las investigadoras	1700	
TOTAL	1700	1700

5.9 CRONOGRAMA

ACTIVIDADES	FEBRERO			MARZO				ABRIL				MAYO	JUNIO	
Solicitud de permiso al Director														
Selección de la información														
Ejecución de las actividades lúdicas														
Verificación de la hipótesis														
Elaboración del proyecto														
Informe final														

CONCLUSIONES

Luego de la ejecución del presente proyecto de investigación se llegó a las siguientes conclusiones:

- Los niños y niñas no han sido debidamente preparados por los padres de familia para el ingreso al jardín
- No existe una buena comunicación en el seno familiar.
- Las maestras no se capacitan de forma oportuna para la etapa de adaptación de los niños y niñas al primer año de educación básica.
- No se ha estimulado apropiadamente la inteligencia emocional en los niños y niñas.
- Los padres desconocen la importancia de estimular la inteligencia emocional desde el hogar.
- Los niños no pueden resolver sus problemas o conflictos por la falta de desarrollo de la inteligencia emocional.
- Los Niños y niñas manifiestan temor de asistir a la institución educativa
- El periodo de adaptación no tiene una planificación oportuna con objetivos claros y definidos.
- Las docentes no dan el valor cognitivo socio afectivo del desarrollo de juegos en el proceso de formación integral de los niños y niñas.
- El juego se lo ha tomado como sólo un momento de recreación, sin otorgarle la importancia que él tiene en el desarrollo de la adaptación.

RECOMENDACIONES

- Los padres de familia deben de tomar muy en serio su rol de padres de familia, fortaleciendo el vínculo familiar con la institución educativa.
- Es primordial la comunicación que debe existir entre los docentes y padres de familia, conocer las inquietudes que generan el nuevo entorno, dudas, etc.
- Los primeros años de vida del ser humano son importantes para cimentar la personalidad de ellos, lográndolo a través de un correcto desarrollo de la inteligencia emocional.
- Los padres, ejemplos de los hijos, deben saber y educar a sus hijos a resolver sus problemas, buscando alternativas que no sean la agresividad o el llanto.
- Por ser esta etapa la de un intenso desarrollo del proceso integral, es de vital importancia ofrecerle patrones positivos.
- Previo al ingreso de los niños y niñas al periodo escolar debe organizarse, planificarse las estrategias lúdicas a realizar durante la adaptación.
- La directora debe coordinar estas actividades con todo el personal porque no solo existen problemas de inteligencia emocional con los niños de 5 años, sino con la mayoría de los estudiantes.
- Los niños y niñas de estas edades se encuentran en un proceso de formación y aprendizaje y el juego tiene un papel muy importante ya que resultan de mucho interés para estos, por lo que el arte como el juego deben propender al desarrollo de la autonomía, conocimiento, motricidad, lenguaje y área socio afectiva de los párvulos.

BIBLIOGRAFÍA

EL DESARROLLO DEL NIÑO DE 0 A 3 AÑOS Colección para padres y maestros.
Tomo 1 Ediciones Gamma 2002

COOPER, Robert K. y Ayman Sawaf. (1998). La inteligencia emocional aplicada al liderazgo y a las organizaciones. Colombia: Editorial Norma, S.A.

Elias, MAURICE J., Steven E. Tobias y Brian S. FRIEDLANDER. (1999). Educar con inteligencia emocional. Barcelona: Plaza & Janés Editores

GARDNER, Howard. (1993). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A

CASTRO, Ruz, F. Inicio del curso escolar 2002-2003. Tomado de: , 16 de septiembre de 2002.

Elliot, J. La investigación-acción en educación. —Madrid: Editorial Morata, 1991. — p.12.

VIGOTSKY, L.S. Dinámica del desarrollo del escolar en relación con la enseñanza. - La Habana: ISP "Enrique José Varona", 1991.—p 28.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

FICHAS DE OBSERVACIÓN

OBJETIVO: evidenciar la necesidad de que las docentes empleen estrategias lúdicas para niños de 5 años para el desarrollo de su inteligencia emocional en el periodo de adaptación.

ITEM	SI	NO	A VECES
1. Los niños y niñas lloran al llegar a la institución educativa			
2. Los padres se muestran preocupados por la actitud de sus hijos			
3. Los niños y niñas tienden a aislarse dentro del aula			
4. La maestra cuenta con estrategias lúdicas que permitan desarrollo de la inteligencia emocional			
5. Los niños se muestran reacios a realizar alguna actividad sugerida por la docente			
6. Los niños mantienen su actitud distante y triste durante toda la jornada			

7.	Los niños no se relacionan de forma socio afectiva con sus compañeros			
8.	Son constantes las manifestaciones de rabietas en los niños y niñas			
9.	Los niños y niñas no se ven felices de asistir a la escuela			
10.	La docente utiliza el juego como estrategia para la adaptación de los niños y niñas			



UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

ENTREVISTA A LA DIRECTORA Y DOCENTE DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA

OBJETIVO: incidir en la falta del desarrollo emocional de los niños y niñas del primer año de educación básica, por no contar con estrategias adecuadas para su adaptación.

NOMBRE: _____

1. ¿CONSIDERA USTED QUE ES IMPORTANTE REALIZAR EL PERIODO DE ADAPTACIÓN?
2. ¿QUE ACTIVIDADES REALIZA USTED PARA EL PERIODO DE ADAPTACIÓN DEL NIÑO?
3. A SU CRITERIO QUE IMPORTANCIA TIENE EL PERIODO DE ADAPTACIÓN DEL NIÑO EN EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL?
4. ¿POR QUE ES IMPORTANTE EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN LOS NIÑOS Y NIÑAS?
5. ¿CONSIDERA USTED QUE ESTE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN BENEFICIARA A LOS NIÑOS Y NIÑAS? ¿POR QUE?

DIRECTORA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



NIÑOS Y NIÑAS BENEFICIARIOS DEL PROYECTO



LAS INVESTIGADORAS EJECUTANDO EL PROYECTO



LAS INVESTIGADORAS EJECUTANDO EL PROYECTO



ACTIVIDADES CON LAS MADRES DE FAMILIA





UNIVERSIDAD ESTATAL DE MILAGRO

UNIDAD ACADÉMICA DE EDUCACIÓN SEMIPRESENCIAL Y A DISTANCIA

GUÍA PARA FAVORECER LA ADAPTACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS Y A LA VEZ FORTALECER EL DESARROLLO DE SU INTELIGENCIA EMOCIONAL

AUTORAS:

SONIA MORENO
DOLORES VILLOTA

TUTORA:

LCDA. MARIA SEGOVIA REINA MSC.

MILAGRO 2011

PRESENTACIÓN

Este manual ha sido elaborado para favorecer la adaptación de los niños y niñas y a la vez fortalecer el desarrollo de su inteligencia emocional.

Objetivos:

- Que los niños tomen un primer contacto con el nuevo entorno.
- Las participaciones en las actividades sean a nivel colectivo.
- Desarrollar sus dotes creativas y reflejos mentales.
- Diversión y aprendizaje de diversos juegos en otro entorno.
- Liberar la tensión muscular y mental acumulada durante el día.
- Aumentar la autoestima con juegos a través de experiencias positivas.
- Fomentar una sólida y duradera amistad entre los niños y niñas del grupo y docente, favoreciendo la convivencia entre ellos.

Actividades:

- Juegos de conocimiento y cooperativos.
- Juegos lúdicos.
- Juego “la búsqueda del tesoro”.
- Juegos creativos.
- Juegos de conocimiento y cooperativos

1º JUEGO

“ME PICA AQUÍ”:

Las reglas del juego son: empieza el monitor e Irán respondiendo en sentido de las agujas del reloj.

Desarrollo: Se dispone todo el grupo en círculo. Cada miembro tiene que decir su nombre y una parte del cuerpo que le pica. Después de forma ordenada cada uno dice su nombre, el de su compañero y la parte del cuerpo que le pica a su compañero

La duración: Un máximo de este juego será de 5 a 10 minutos.

Número de participantes: todo el grupo

2º JUEGO

“LA BARAJA HUMANA”:

Las reglas del juego son: cada jugador puede pedir un número ilimitado de cartas hasta el número que la crea conveniente.

Si un jugador se pasa del número ya no puede pedir más cartas.

El jugador que posee la carta citada tiene que contar un chiste antes de enseñar la carta.

Una vez terminado el juego se barajan las cartas y se vuelve a repetir con otros voluntarios

Desarrollo: se hace una ronda diciendo los nombres por si aun no se conocen todos. Se sacan dos voluntarios por cada baraja española que se utilice. Se reparten las cartas entre el resto de modo equitativa. Se disponen de forma aleatoria por todo el espacio.

Los voluntarios tienen que conseguir sumar veinticinco puntos o aproximarse tanto por encima como por debajo. Para ello cada voluntario pedirá una carta diciendo el nombre del compañero.

La duración: La duración de este juego será de 15 a 20 minutos.

Número de participantes: será todo el grupo.

3º JUEGO DE LOS GLOBOS

Las reglas del juego son: Cada uno cogerá un globo.

Desarrollo: con los globos lo que haremos será hincharlos y poner en cada globo el nombre de cada uno. Después los juntaremos y cada uno cogerá un globo y deberá de conocer más a fondo a su dueño para luego contárselo a los demás del grupo.

La duración: Sobre 50 a 60 minutos.

Número de participantes: Todo el grupo.

4º JUEGO DEL DIBUJO INVISIBLE

Las reglas del juego son: El dibujo no puede ser visto por nadie. Excepto por la persona que valla a describirlo.

Desarrollo: Una persona hace un dibujo con figuras geométricas y después debe describirlo de tal forma que los demás intentaran hacer una copia igual.

La duración: De 30 a 35 minutos

Número de participantes: Todo el grupo.

1º JUEGO DEL CUENCO

Las reglas del juego son: Hay que lanzar siempre por detrás de la línea de lanzamiento. Si el jugador que lanza es despistado o tocado por otro cuando lanza este puede repetir el lanzamiento. Cada jugador puede lanzar de la forma que quiera.

Desarrollo: se coloca un cuenco encima de la mesa y en el centro. Se trazan líneas circulares de 10 cm de separación y una a 2 metros desde la que se lanza.

La puntuación queda repartida de la siguiente manera:

- 25 puntos por la moneda que caiga dentro del cuenco.
- 10 puntos por la moneda que caiga dentro del circulo que rodea al cuenco.
- puntos por la moneda que caiga dentro de la mesa.
- puntos por la moneda que toque el cuenco y caiga fuera de la mesa.
- 0 puntos por la moneda que no toque nada.

La duración: de 10 a 15 minutos.

Número de participantes: grupos de 2 a 10 personas

2º JUEGO “LA MAYOR PALABRA”

Las reglas del juego son: no vale plurales, tiempos verbales, ni adverbios acabados en mente. Si valen adjetivos y nombres propios. Buscar las palabras más largas. Palabras en español. No se puede decir ninguna palabra después de que uno haya dicho “acabe”.

Desarrollo: uno de los participantes dice una palabra sobre temas como: ciudades, nombres, comidas... Cada uno apunta la palabra en su cuaderno y debe escribir seis palabras más que empiecen por dicha letra.

El primero que acabe dirá “acabe” y todos dejarán de escribir y pensar. Se cuentan las palabras y las letras y se puntúa de la siguiente forma 10 puntos al que primero haya acabado 5 puntos por cada palabra adivinada y 1 punto por cada letra de la palabra. Se puede hacer una o más rondas.

La duración: de 30 a 60 minutos.

Número de participantes: todos los componentes del grupo.

3º JUEGO “EL GIRA PLATOS”

Las reglas del juego son: Cada uno lanza tres piedras de diferente tamaño cada una. Cada grupo lleva n orden de lanzamiento. Siempre hay que tirar por detrás de la línea de lanzamiento.

Desarrollo: Preparar un campo de juego. Distribuir un plato y tres piedras a cada grupo. Estos se colocarán a una distancia de 3 a 15 metros dependiendo de la edad y la puntería. El juego consiste en darle la vuelta al plato con la piedra. Por cada plato dado la vuelta son 25 puntos y por tocarlo son 5 puntos ganará el equipo que más puntos consigan en el tiempo especificado.

La duración: unos 30 minutos

Número de participantes: todos los componentes del grupo.

4º JUEGO

“PELOTA DESPISTADA”

Las reglas del juego son: los participantes deben sentarse enfrente y delante de una mesa con las manos en la espalda. Ninguno de los jugadores puede tocar la pelota.

Desarrollo: Se colocan en los bordes de la mesa unos laterales para que la pelota no se vaya al ser soplada. Cada jugador debe soplar a la pelota que se encuentra en el medio y sacarla por el lado donde se encuentra su contrincante.

La duración: de 10 a 20 minutos

Número de participantes: Se hacen competiciones de dos en dos al ser mucha gente

Juego “La Búsqueda Del Tesoro”

En primer lugar los monitores cogerán fotos de revistas que cortaran más tarde se numeraran y repartirán entre los monitores.

Los niños se dividirán en grupos de 4 a 6 personas por grupo. Los monitores se dispersaran por un espacio delimitado en las pistas.

Por último los niños deberán ir buscando a los monitores para pedirles trozos del puzzle que conseguirán pasando pruebas o respondiendo a preguntas. Por último deberán volver al sitio de partida y hacer el puzzle

JUEGOS CREATIVOS

1º JUEGO INTERPRETATIVO CON PAPELES:

Las reglas del juego son: No podrán interrumpir las actuaciones los demás grupos a no ser que sea requerido por los representantes

Desarrollo: cada grupo tiene que formar una tribu, el atuendo será formado con papel de periódico y celo. Tienen que preparar un canto coreografía o danza que los identifique en n tiempo de 50 minutos.

También tienen que buscar un nombre para la tribu. En este periodo deben preparar todo y disfrazarse. Más tarde representaran el trabajo hecho. Terminada la función de todos los grupos, las tribus unas a otras se tendrán que quitar los atuendos. Y para recogerlo todo deberán hacer pelotas de papel que más tarde intentaran encestar en las papeleras con los ojos cerrados.

La duración: las 2 horas.

Número de participantes: Se forman grupos de 5 a 6 personas.

TOCAR EL OSO

Material: máscaras de oso.

Formación: a 10 ó 15 metros del grupo de jugadores está un jugador (el oso) de espaldas, con una máscara.

Desarrollo: Los jugadores avanzan silenciosamente hacia el oso. El que llegue a tocarlo dirá: -Puede correr, don Oso!- inmediatamente todos corren. El oso sale en su persecución y los aprisionará con un simple toque de mano.

Los prisioneros se vuelven auxiliares del oso, colocándose máscaras. Así prosigue el juego. El último corredor que no haya sido hecho prisionero, será el vencedor.

ARDILLA, SAL DE LA CUEVA

Material: Un pito o una campanilla.

Formación: los jugadores son numerados y agrupados de tres en tres. De cada tres, dos formarán la madriguera (con las manos levantadas y unidas formando arco), y el tercero será la ardilla. Las cuevas formarán un círculo con bastante distancia entre una y otra. En el centro habrá una o dos ardillas sin cueva. Cada cinco minutos

habrá cambio de papeles: uno de la cueva será ardilla, y la ardilla formará la cueva, con el otro.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, las ardillas procurarán cambiar de cuevas y entonces la ardilla del centro se apropiará de una de las cuevas. La ardilla que quede sin cueva irá a su turno al centro. El juego continúa así hasta que todos los jugadores tengan oportunidad de ser ardillas.

CORRE, CORRE TRENECITO

Formación: cada jugador recibirá el nombre de una de las partes del tren: caldera, rueda, pito, manivela, vagón, puerta, etc.

Desarrollo: el que representa la máquina se separa un poco del grupo y habla: -"El tren va a partir, pero no puede porque le falta la..." y dice el nombre de una de las partes. El representante de la pieza citada corre y coloca las manos sobre el que representa la máquina.

Así la máquina va llamando, y las piezas se van alineando, siempre detrás del último, con las manos sobre el hombro de éste. Cuando hayan sido llamados todos, la máquina saldrá corriendo, seguida por todos; el que se suelte de la fila pasará al último lugar.

¡CUIDADO! PARE

Formación: los jugadores estarán en fila, detrás de la línea de partida, y a unos diez metros de la línea hay un jugador, de espaldas.

Desarrollo: el jugador que está de espaldas a los demás comenzará a contar hasta un número menor de diez. Los demás, mientras él cuenta, van caminando o corriendo para llegar hasta él. Este repentinamente para de contar y se vuelve a los jugadores, que deben estar parados.

Los que estuvieron en movimiento serán enviados a la línea inicial para que comiencen de nuevo. El jugador comienza nueva cuenta y así continúa el juego. El vencedor será el que primero llegue hasta el jugador separado. El entonces será el nuevo contador.

CORRIENTE

Formación: los jugadores están esparcidos por el campo.

Desarrollo: dada la señal, uno de los jugadores escogido correrá detrás de sus compañeros intentando tocar a alguno de ellos. Los que queden prisioneros darán las manos al que los tocó, y unidos, partirán en persecución de los demás. Así van formando una cadena.

Los que no están presos pueden pasar por debajo de los brazos de sus perseguidores. La victoria será del último jugador que quede libre.

MI CARNERO ES ASÍ

Formación: los jugadores se colocan en círculo. Del lado de fuera, un jugador representará al dueño de los carneros.

Desarrollo: el dueño de los carneros se dirige a uno de los participantes y pregunta:

- ¿Ha visto a mi camero?
- ¿Y cómo es él?

El dueño del carnero describe a uno de los participantes. Este, al darse cuenta que es el indicado, sale en persecución del dueño del carnero, que busca llegar al lugar vacío que antes estaba ocupado.

Si lo logra, el perseguidor será el nuevo dueño de los carneros. Si es apresado, continúa como dueño de los carneros.

SÍGANME LOS VALIENTES

Formación: se hacen dos líneas paralelas a una distancia de 10 ó 20 metros una de la otra, que son las metas. En el centro se coloca el perseguidor. Los jugadores están todos detrás de una de las líneas.

Desarrollo: la perseguidora grita: -Que me sigan los valientes. Al oír este llamado, todos los jugadores salen de la línea donde están e intentan alcanzar la meta opuesta.

El perseguidor intenta aprisionar el mayor número posible de jugadores. Al repetirse el llamado, los prisioneros ayudarán al perseguidor a capturar más jugadores. Vencerá el último en ser apresado.

LOS PECES

Formación: los jugadores por pares ocupan los círculos de unos 50 cm. de radio hechos en el suelo, y escogen en secreto nombres de peces. Dos jugadores se quedan fuera de los círculos: son las ballenas.

Desarrollo: las ballenas con las manos entrelazadas pasean por el campo y dicen nombres de peces. Los pares cuyo nombre fue citado salen del círculo y acompañan a las ballenas en su paseo.

En un momento dado, las ballenas dicen: -El mar está tranquilo. Los peces que todavía están en los círculos, salen inmediatamente de paseo. Cuando las ballenas digan: -El mar está agitado!, -todos corren tratando de colocarse en uno de los círculos, inclusive las ballenas.

El par que quede sin círculo será ahora las ballenas. Los demás escogen nuevos nombres y se vuelve a comenzar.

ENREVESAMIENTO

Formación: se, organizan dos equipos con igual número de participantes, sentados en dos círculos distintos.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, un jugador de cada círculo saldrá corriendo alrededor de su propio círculo e irá a sentarse nuevamente en su lugar. Inmediatamente saldrá el jugador que esté a su derecha. Lo mismo harán todos los demás. La victoria será del equipo cuyo último jugador se levante antes de que se haya sentado el compañero de la izquierda. (Ganará el equipo que termine primero la última vuelta.

ATRAVESAR EL ARROYO

Formación: los jugadores forman una columna y a una distancia de tres a cinco metros se trazan dos líneas paralelas con una distancia proporcional a la estatura de los jugadores.

Desarrollo: cada jugador salta por encima del "arroyo". El que no logra alcanzar la otra orilla, cae en el agua y queda mojado; y debe ir a sentarse al sol para secarse la ropa.

Cuando todos hayan saltado, se ensancha el arroyo y los que lograron saltarlo la primera vez, vuelven a saltar. Se continúa así el juego hasta que todos los jugadores hayan caído en el agua. Gana el último que haya quedado seco.

EL LOBO Y LOS POLLITOS

Formación: los jugadores (pollitos) forman una fila, cada uno asegurando al otro por la cintura. Al frente estará la gallina, con los brazos abiertos. Por fuera de la fila, el lobo.

Desarrollo: el lobo intentará comerse al último pollito. La gallina tendrá que defenderlo, pero sin tocarlo, cambiando de posición, en lo cual será seguida de todos los pollitos. Si el lobo alcanza a tocar un pollito, éste se volverá lobo, y el lobo se volverá gallina.

¿DÓNDE ESTÁ EL CORDERITO?

Material: una campanilla o un pito y un lienzo.

Formación: los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, que encerrará el espacio en que están el pastor y el corderito. En el centro quedan el pastor, con los ojos vendados, y el corderito con la campanilla.

Desarrollo: el corderito hará sonar continuamente la campanilla y el pastor intentará capturarlo. El corderito buscará de todas maneras no dejarse agarrar, pero sin salirse del recinto y sin dejar de tocar la campanilla.

En el momento en que el pastor logre agarrarlo, se escogen otros dos para que hagan de pastor y de corderillo y los anteriores se incorporan al círculo.

ARDILLA DORMILONA

Material: cualquier objeto que represente una nuez.

Formación: los jugadores se quedarán sentados en círculo. Con la cabeza apoyada en el brazo izquierdo y los ojos cerrados (ardillas dormilonas). La mano derecha con la palma vuelta hacia arriba, apoyada sobre las rodillas.

Desarrollo: una ardilla que está con la nuez, caminará silenciosamente por entre los dormilones y colocará la nuez en la mano de uno de ellos. Este inmediatamente sale en persecución de la ardilla despierta procurando alcanzarla antes de que llegue a su lugar. Si la alcanza, continúa como dormilón; si no, cambia su papel con el de la ardilla despierta.

EL RABO DEL BURRO

Material: tiza y un pañuelo para vendar los ojos.

Formación: libre.

Desarrollo: se pinta en el suelo o en un tablero un burro de tamaño razonable, pero sin colocarle cola. En seguida el primer candidato es llevado hasta cerca de donde está pintado el burro. Se le vendan los ojos con el pañuelo y se le da una o dos vueltas para que se desoriente. Luego él deberá pintar la cola del burro. Si es en el tablero, no podrá orientarse por los bordes del cuadro. Los demás no le podrán ayudar. En seguida intentará otro concursante. Será vencedor el que más se haya aproximado al lugar que realmente corresponde a la cola del burro.

SOMBRA FUGITIVA

Formación: libre.

Desarrollo: se escoge un jugador que deberá pisar la sombra de uno de los demás jugadores. En el momento en que pisa la sombra, lo llama por su nombre y éste entonces lo reemplazará. Los jugadores podrán agacharse para esconder la sombra y utilizar otras artimañas, pero nunca pueden quedarse quietos.

PÁJAROS EN LA JAULA

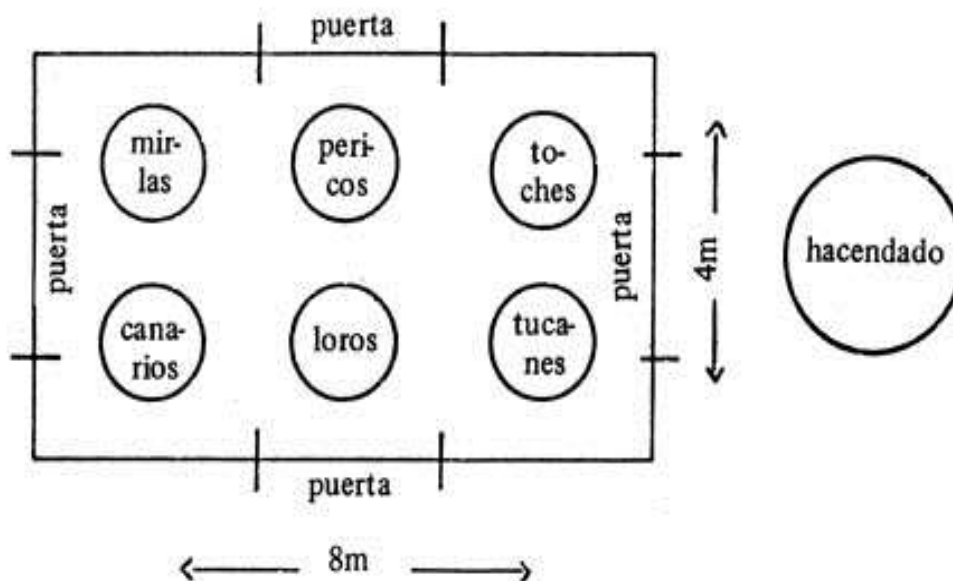
Formación: ver el esquema 1: los jugadores que representan a los pájaros estarán en sus respectivos nidos. Fuera del galpón quedará un jugador -el hacendado.

Desarrollo: el hacendado rodea el galpón y dice: "Aquí hay caza". Los pajarillas entonces se quedan quietos, y se agachan en sus nidos. El hacendado luego dice bien recio: "Si aquí hay... .(nombre de uno de los pájaros), que venga a fuera".

El grupo que representa a aquel pájaro comienza a batir los brazos remedando vuelo y salen por una puerta del galpón, procurando huir siempre del hacendado. Deberán dar la vuelta al galpón y entrar por la misma puerta por donde salieron.

El hacendado los persigue, y aquellos a quienes logre capturar, irán a la jaula. Así prosigue el juego hasta un determinado momento, cuando se considerarán ganadores los jugadores (pájaros) que tuvieren menos prisioneros en la jaula.

Esquema 1:



EL CIEMPIÉS EN ACCIÓN

Formación: se divide a los jugadores en dos grupos con igual número de participantes. Se marca una línea de salida y, a 10 metros de ésta, la línea de llegada. Los jugadores forman filas agarrándose uno a la cintura del otro y todos en cuclillas. El primer jugador -cabeza del ciempiés- asegura las manos del que está detrás de él.

Desarrollo: dada la señal, el ciempiés saldrá de su línea y deberá dirigirse a la línea de llegada, avanzando a saltos, sin erguirse.

Es necesaria una buena coordinación motora para que todos salten al mismo tiempo y así avancen más rápidamente. Cada jugador que pase la línea de llegada, se desliga del ciempiés. Será vencedor el equipo que primero pase la línea de llegada.

CUADRO SALVADOR

Formación: se traza un gran círculo y los muchachos estarán parados sobre la línea del círculo. En su interior, bien al centro, se traza un cuadrado muy grande, donde quedará un jugador.

Desarrollo: dada la señal, los muchachos del círculo se vuelven todos hacia la derecha y comienzan a correr en las puntas de los pies, hasta que el jugador que está en el centro del cuadrado grite el nombre de uno de los jugadores.

En este momento todos correrán perseguidos por el jugador a quien se llamó. Los jugadores estarán a salvo en el interior del cuadrado. Los que sean apresados, serán excluidos del juego, y aquel que fue llamado quedará ahora en el cuadrado central.

El juego prosigue hasta que queden solamente tres jugadores, que serán considerados vencedores.

COMPRADOR DE AVES

Formación: los jugadores estarán alineados, en cuclillas, con las manos entrelazadas, asegurando sus propias rodillas. Un jugador será el comprador y otro el avicultor.

Desarrollo: el comprador pregunta al avicultor:

- Tiene aves para vender?
- Sí, -responde el avicultor.
- Puedo verlas? -pregunta el comprador.
- Cómo no! -responde el avicultor, - puede venir por aquí.

El comprador entonces se detiene ante cada uno de los jugadores, y, colocándole las manos sobre la cabeza, va diciendo: - Esta no, por vieja; o: Está muy flaca; o: Está muy pequeña; etc., hasta llegar a una que le guste y entonces dice: -Esta sirve.

En seguida asegura a los jugadores- aves por los hombros y los sacude dos veces. Si el jugador no cae y no desprende las manos de las rodillas, será considerado buena ave y será llevado al otro lado del campo. Si el ave se ríe, cae o suelta las manos de las rodillas, será muerta, es decir, eliminada. El juego prosigue hasta que sea comprada la última ave.

Esta será el próximo comprador.

LA RED

Formación: dos filas de jugadores, red y peces se colocan frente a frente detrás de líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. En la línea de la red, los jugadores se dan las manos y son en número menor. En la fila de los peces, los jugadores están libres.

Desarrollo: dada la señal de iniciar, las dos filas avanzan hacia el centro, y cuando la red siente que hay posibilidad, los dos jugadores de los extremos se dan las manos, formando la red. Los peces que en este momento queden en el interior de la red se vuelven prisioneros y van al acuario, en el campo enemigo.

Los peces no pueden escapar por los extremos de la red, pero sí pasar por entre las "mallas" (manos dadas de los jugadores que forman la red). En el momento en que el círculo se cierra, ningún jugador puede ya escapar. Será vencedor el último pez en ser capturado.

PUJA – PUJA

Material: una cuerda de unos 8 metros de largo y 6 saquitos de arena u otro objeto cualquiera.

Formación: la cuerda deberá estar amarrada por los extremos, formando un círculo. Dentro de ella, vueltos hacia fuera, 6 jugadores, a cierta distancia entre ellos, sostienen la cuerda a la altura de la cintura. A un metro de distancia de cada jugador, hacia fuera, estará un saquito de arena u otro objeto.

Desarrollo: dada la señal, cada jugador tratará de acercarse al objeto que le está señalado, forzando la cuerda. Aquel que logre coger el objeto es el vencedor.

CARRERA DE ENCOSTALADOS

Material: un costal y una cuerda para cada jugador.

Formación: se trazan dos líneas paralelas, a una distancia de 10 metros. Detrás de la línea de partida quedan los jugadores. Cada uno debe meterse en el costal y amarrárselo por la cintura.

Desarrollo: a la señal parten, todos los jugadores en dirección a la línea de llegada. Pueden solamente caminar, no saltar. Si algún jugador salta, volverá a la línea de partida y reiniciará el recorrido. Será vencedor el jugador que alcance primero la línea de llegada. Si hay empate, habrá nueva disputa entre los que han empatado, hasta que quede un solo ganador.

OBJETO PELIGROSO

Material: un objeto, que puede ser una bola u otro cualquiera, y un instrumento musical o un pito.

Formación: los jugadores se quedan todos en círculo, y a uno de ellos se le entrega el objeto. Al iniciarse la música, el objeto comienza a circular de mano en mano. En determinado momento se para la música y aquel que tenga el objeto peligroso en la mano pagará una penitencia. El juego prosigue hasta que se acabe el interés.

CARNERITOS FUGITIVOS

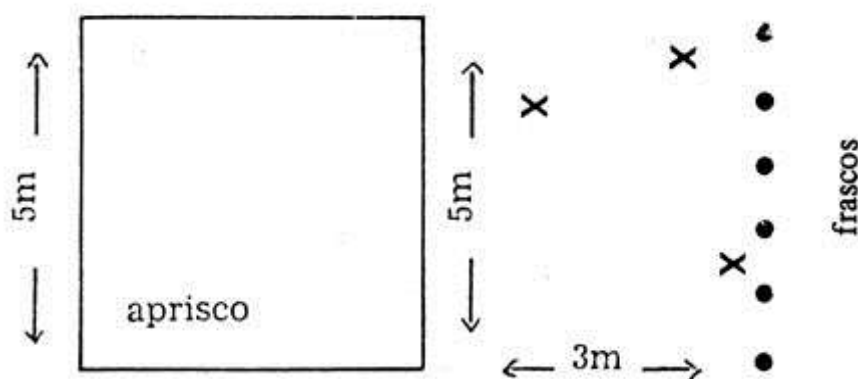
Material: frascos plásticos o troncos de madera y un pito.

Formación: ver el esquema 2: los muchachos (carneritos) están tranquilamente dentro del aprisco, gateando. Los frascos deben colocarse a una distancia que permita el paso de los niños entre una y otra. Por fuera estará el pastor.

Desarrollo: a una señal del juez, los carneritos resuelven huir del aprisco. Salen entonces, gateando y pasan por entre las garrafas. Cuando el pastor ve huyendo sus ovejas, toca el pito y entonces los carneros deben volver al aprisco, siempre gateando, pero esta vez de espaldas y sin poder mirar hacia atrás.

La ovejita que tumbe una garrafa volverá al aprisco pero no podrá intentar nueva fuga. Los demás intentan nueva fuga, y así prosigue hasta que queden uno o dos camerillos, que serán considerados vencedores.

Esquema 2:



EL TRENECITO EXPERTO

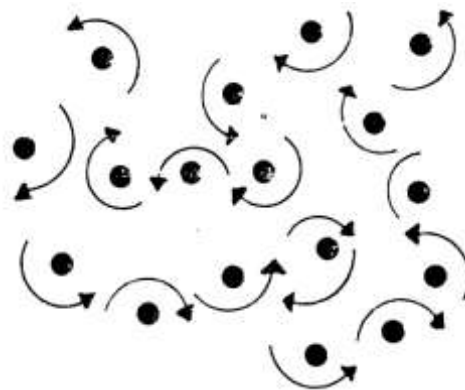
Material: diversos objetos de cualquier tamaño.

Formación: ver esquema 3: los niños se agarran por la cintura formando un trenecito. El primero de la fila es el maquinista y deberá conducir la locomotora evitando los objetos.

Desarrollo: dada la señal de comienzo el maquinista da la partida al tren, y éste debe pasar alrededor de todos los objetos sin dejar ninguno y evitando tocarlos con los pies. Los vagones no pueden separarse, so peligro de perderse. Este juego puede convertirse en competencia formándose varios trenes y marcando el tiempo de recorrido de cada tren.

El vencedor será aquel que haga el recorrido más rápidamente. Si es competencia: el pisar un objeto o soltarse de la cintura del compañero, o dejar de dar la vuelta alrededor de algún objeto será motivo de falta para el tren, que deberá recomenzar el recorrido.

Esquema 3:



ORDENES CONTRARIAS

Material: pedazos de cuerda de 3 metros para cada jugador.

Formación: se traza una línea y sobre ella están todos los jugadores con una de las puntas de la cuerda bien asegurada en la mano derecha. La otra punta de la cuerda será asegurada por el instructor, quien tendrá en sus manos todas las puntas de las cuerdas, y así podrá controlar a todos los jugadores.

Desarrollo: el instructor dará una secuencia rápida de órdenes, que los jugadores deberán ejecutar al contrario. Por ejemplo: al oír "tiren", todos deberán inclinar el cuello hacia adelante, a fin de que la cuerda quede floja. "Suelten", todos templan de nuevo el cuerpo para atrás y la cuerda queda tensa.

Los que ejecuten las órdenes conforme son dadas y no al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.

EL GUARDA

Material: un frasco plástico y una bola.

Formación: los jugadores forman un círculo conservando una distancia de medio metro entre uno y otro. En el centro está la garrafa y un jugador (el guarda).

Desarrollo: un jugador que esté con la bola intenta tumbar el frasco. El guarda debe defenderla. Puede hacerlo utilizando todos los medios, menos quitar la bola de las manos de un jugador. Estos por su parte no pueden moverse de sus lugares, pero pueden hacer pases con la bola, escogiendo ángulos más fáciles y vulnerables, en que el guarda no esté tan atento.

En el momento en que un jugador logre tumbar el frasco con la bola, el guarda será reemplazado por él, y prosigue el juego.

CANGREJOS HABLADORES

Material: se trazan dos líneas paralelas, la una a diez metros de distancia de la otra. Los jugadores son colocados sobre la línea de partida, perpendicularmente a la línea de llegada, conservando un metro de distancia entre uno y otro. Cada jugador

observa atentamente el trayecto que debe recorrer, después de que sea vendado y colocado en posición de gatear en su punto de partida.

Desarrollo: dada la señal, los cangrejos, así llamados porque se mueven lateralmente, comienzan a avanzar hacia la línea de llegada. Cuando un jugador crea que está en la línea de llegada, grita al instructor: "Llegué!" y se queda en aquel lugar. El instructor hará una marca en el lugar y el jugador podrá quitarse la venda y esperar a sus compañeros, que proceden al contrario, serán fácilmente percibidos por el instructor. Los que ejecuten las órdenes al contrario, enrollarán una vez la cuerda en su pulso, avanzando de manera que las cuerdas queden bien templadas. Los que se equivoquen no tienen este derecho. El instructor permanece siempre en el mismo lugar. De esta manera los jugadores irán aproximándose al instructor. Será vencedor el jugador que, llegando más cerca del instructor, alcance a tocarlo con la mano.

TRIÁNGULO CAPRICHOSO

Material: una cuerda de 3 a 6 metros de largo, anudada en sus extremos. 15 piedrecitas u otro objeto cualquiera.

Formación: tres jugadores por vez disputarán la partida. Agarran el nudo de la cuerda y lo aseguran por el lado de fuera con la mano derecha, de manera que formen un triángulo, con la cuerda bien estirada. A dos metros de cada jugador el monitor colocará un montoncito de cinco piedrecitas u otro objeto.

Desarrollo: a la señal de comenzar cada jugador se esforzará por coger el mayor número posible de piedrecitas, y para esto tirará la cuerda con todas sus fuerzas. No es permitido soltar la cuerda o tirar de ella con las dos manos. Después de un minuto, se cierra la contienda, y el jugador, que haya logrado recoger el mayor número de piedrecitas será el ganador.

Es necesario que la fuerza de los jugadores sea equivalente; en caso contrario no tendrá gracia. Los jugadores al final son reemplazados por otros. Cada tres partidas, los tres vencedores disputarán nuevamente para ver quién queda de campeón final.

DINÁMICAS

AGÁCHATE

Se pide a los participantes que se aprendan el siguiente coro: Agáchate, párate, baila, brinca. (2 veces). Con las manos, con los pies, alaba al Señor, que tu corazón diga gloria otra vez.

Luego se pide que incluyan movimientos corporales mientras entonan la canción: Agáchate, párate, baila, brinca. (Se hacen cada uno de los movimientos mientras se canta).

Con las manos (se aplaude), con los pies (se zapatea), alaba al Señor (se alzan los brazos) que tu corazón (se ponen las manos en el pecho), diga gloria otra vez (se levanta una mano enpuñada).



LA RANA

Estaba la rana cantando debajo del agua, cuando vino la rana se puso a cantar, vino la mosca y la hizo callar.

Callaba la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua, cuando la mosca se puso a cantar, vino la araña y la hizo callar.

Callaba la araña a la mosca, la mosca a la rana, que estaba cantando debajo del agua, cuando la araña se puso a cantar, vino el ratón y la hizo callar.

Callaba el ratón a la araña, la araña a la mosca, la mosca a la rana que estaba cantando debajo del agua.



Cuando el ratón se puso a cantar, vino el gato y lo hizo callar (perro, palo, fugo, agua, toro, cuchillo, hombre, suegra, el mismo diablo la hizo callar).

CAMARÓN CON CHÉVERE

Camarón, camarón con chévere, camina como chévere de medio lado.

Y Cristo le dijo a Lázaro: Levántate y Lázaro le contestó...

Aquí se puede hacer un juego de rondas, de tal manera que al cantar la última palabra (contestó) se inicie el canto de una ronda conocida.



DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo:

Don Chucho tiene un chino, que le saluda
achí, achí,achí.

Se ríe achí, achí,achí.

Baja achí, achí,achí.

Sube achí, achí,achí.

Baila achí, achí,achí.

Pelea achí, achí,achí.



Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

Y SI NO HAY OPOSICIÓN

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja! ¡Ja!.

Y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, ¡Ja!, ¡Ja!

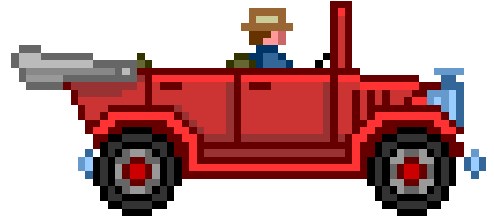
Y si tienes muchas ganas de cantar, ¡Ja!, ¡Ja!, y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción: aplaudir, silbar, zapatear.



PICHIRILO

Tengo un carrito que se llama pichirilo, rilo,
rilo / pichirilo rilo rá.



Hacia Acapulco me lo quise yo llevar y en Cuernavaca nos tuvimos que quedar,
pues el carrito se me puso a vacilar y todo el tiempo lo tuvimos que empujar.

Pichirilo, rilo, rilo, Pichirilo, rilo, rilota. Ya ni en primera, ni en segunda, ni en tercera,
ni en reversa, versa, versa.

El carrito quiere andar. Pero algún día le cambio carrocería, le pongo sus llantas
nuevas y le cambio de motor.

Entonces, sí mi pichirilo va a quedar mejor que:
un rolls, un Willys y un Cadillac, entonces todas
las muchachas me dirán, en pichirilo rilo, rilo yo
también quiero pasear.



Pichiriloliro, liro. Pichiriloliro, rá.

RONDAS

MANTANTIRU – LIRU LA!

Muy buen día, su señoría
-Muy buen día, su señoría.
-Mantantiru-Liru-Lá!

-¿Qué quería su señoría?
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Yo quería una de sus hijas,
-Mantantiru-Liru-Lá!

-¿Cuál quería su señoría?
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Yo quería la más bonita,
-Mantantiru-Liru-Lá!

¿Y qué oficio le pondremos?
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Le pondremos de modista,
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Ese oficio no le agrada,
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Le pondremos de pianista,
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Ese oficio no le agrada.
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Le pondremos de cocinera.
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Ese oficio no le agrada.
-Mantantiru-Liru-Lá!

-Le pondremos de princesita.
-Mantantiru-Liru-Lá!

Ese oficio sí le agrada,



-Mantantiru-Liru-Lá!
-Celebremos todos juntos.
-Mantantiru-Liru-Lá!

SE ME HA PERDIDO UNA NIÑA

Se me ha perdido una niña,
cataplín, cataplín, cataplero,
se me ha perdido una niña
en el fondo del jardín.

Yo se la he encontrado,
cataplín, cataplín, cataplero
yo se la he encontrado
en el fondo del jardín.

Haga el favor de entregarla
cataplín, cataplín, cataplero
haga el favor de entregarla,
del fondo del jardín.

¿En qué quiere que la traiga,
cataplín, cataplín, cataplero
en que quiere que la traiga
del fondo de jardín?

Tráigamela en sillita,
cataplín, cataplín, cataplero
tráigamela en sillita,
del fondo del jardín.

Aquí la traigo en sillita,
cataplín, cataplín, cataplero
aquí la traigo en sillita,
del fondo del jardín.

LA FAROLERA

La Farolera tropezó
y en la calle se cayó
y al pasar por un cuartel
se enamoró de un coronel.

Alcen las banderas
para que pase la Farolera.

Ponga la escalera
y encienda el farol.
Después de encendido
se puso a contar
y todas las cuentas
salieron cabal.

Dos y dos son cuatro,
cuatro y dos son seis,
seis y dos son ocho
y ocho dieciséis,
y ocho veinticuatro,
y ocho treinta y dos.

Ay, niña bendita,
me arrodillo en vos.

LA RUEDA DE SAN MIGUEL "

Ahí vienen los miquitos
de Chapultepec,
el más chiquito
se parece a usted.

A la rueda, a la rueda de San Miguel,
todos cargan su caja de miel;

a lo maduro, a lo maduro,
que se voltee.... de burro.

"EL PATIO DE MI CASA"

El patio de mi casa
es particular;
se llueve y se moja
como los demás.
Agáchense,
y vuélvase a agachar,
que los marineritos
se vuelven a la mar.
Chocolate molinillo,
corre, corre, que te pillo;
estirar, estirar
que un ángel va a pasar.

"DOÑA BLANCA"

Doña Blanca está cubierta
de pilares de oro y plata
romperemos un pilar
para ver a Doña Blanca.
¿Quién es esjicotillo
que anda en pos de Doña Blanca?
Yo soy ese jicotillo
que anda en pos de Doña Blanca
Romperemos un pilar
para ver a Doña Blanca.

"A LA VÍBORA..."

A la víbora, víbora
de la mar, de la mar
por aquí pueden pasar,
los de adelante corren mucho
los de atrás se quedarán.

Una mexicana
que fruta vendía,
ciruela, chabacano,
melón o sandía.
Verbena, verbena,
la Virgen Matatena,
que llueva, que llueva
la Virgen de la Cueva.

Campanita de oro,
déjame pasar
con todos mis hijos
menos el de atrás,
tras, tras, tras.

Será melón,
será sandía,
será la vieja
del otro día,
día, día, día, día.

"LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO"

Ésta es la batalla
del calentamiento.

Había que ver
la carga del jinete.

Jinete a la carga:

¡Un pie!

Ésta es la batalla
del calentamiento.

Había que ver
la carga del jinete.

Jinete a la carga:

¡Un pie!

¡el otro!

"LERO, LERO.."

Lero, lero, candelero

aquí te espero
comiendo huevo,
con la cuchara
del cocinero.



"PARES Y NONES"

A pares y nones
vamos a jugar,
el que quede solo
ése perderá ¡Ey!

"CANCIÓN PARA ARRULLAR UN SUEÑO"

Sueña, sueña, sueña
en trenes y aviones
carros y tranvías
que juegas con ellos

que cantas contento.
Sueña nene lindo, sueña
que juegas con niños
de todas las razas
y que son hermanos.
Sueña nene sueña
en árboles verdes
pájaros y gatos
sueña que te cantan
sueña que te arrullan
sueña que los cuidas
y que son felices.
Sueña que hay un cielo
claro y azulito
sueña, nenecito
en el sol y el mar
sueña que eres hombre
sueña que eres niño.
Sueña nene sueña
y al soñar trabaja
porque trabajar es estar bendito
sueña mi amorcito
en cuando seas grande.
Sueña nene sueña
que este sueño es real
que cuando tu crezcas
otro mundo habrá.

"CANCIÓN PARA ARULLAR A UN FANTASMA"

¡Buuuuu! dice el Fantasma
cuando sale a jugar

en el viejo castillo
del murciélago Juan
Bom, Pom, Pom, Pom, Pom... ¡Buuu!
Bom, Pom, Pom, Pom, Pom... ¡Buuu!
Con sus orejas picudas
sale el murciélago Juan
a volar por la noche
bajo la luna azul,
Bom, Pom, Pom, Pom, Pom... ¡Buuu!
Bom, Pom, Pom, Pom, Pom... ¡Buuu!.

CANCIÓN PARA LUIS

Arre, caballito,
vamos a Belén
que mañana es fiesta
y al otro también.
Arre, arre, arre,
que llegamos tarde.

"NARANJA DULCE"

Naranja dulce,
limón partido,
dame un abrazo
que yo te pido.
Si fueran falsos
mis juramentos
en poco tiempo se olvidarán.
Toca la marcha
mi pecho llora,

adiós Señora,
yo ya me voy
a mi casita de sololoy
a comer tacos y no le doy.
(Tradición oral)

CANCIÓN DE NUNCA ACABAR"

Un elefante se columpiaba
sobre la tela de una araña,
como veía que resistía
fue a llamar a otro elefante.
Dos elefantes se columpiaban
sobre la tela de una araña,
como veía que resistía
fue a llamar a otro elefante.
Tres elefantes....

"DEDITOS"

Éste compró un huevo,
éste lo puso a asar,
éste le echó la sal,
éste se lo comió
y éste no comió nada.

SANA, SANA

Sana, sana
colita de rana
toma un besito

para hoy y mañana,
y si no sana hoy
sanará mañana.

"PIMPÓN"

Pimón es un muñeco
muy lindo y de cartón,
se lava las manitas
con agua y con jabón,
se desenreda el pelo
con peine de marfil.
Cuando toma su leche
no ensucia el delantal,
pues come con cuidado
como un buen colegial.
Pimón dame la mano
que quiero ser tu amigo,
Pimpón, Pimpón.

UNA RATA VIEJA

que era planchadora,
por planchar su falda
se quemó la cola.
Se puso pomada
se amarró un trapito
y a la pobre rata
le quedó un rabito.

ALLÁ EN LA FUENTE

había un chorrito;
se hacía grandote,
se hacía chiquito;
estaba de mal humor,
pobre chorrito
tenía calor.

Allá en la fuente
las hormiguitas
están lavando
sus enagüitas,
porque el domingo
se van al campo
todas vestidas
de rosa y blanco.

Pero al chorrito
no le gustó
que lo vinieran a molestar;
le dio vergüenza
y se escondió
tras de las piedras
de aquel lugar.
(Cri-Cri)

PASÓ UN CABALLERO

vendiendo romero;
le pedí tantito
para mi chinito;
no me quiso dar,
me dio un garrotazo
que me hizo bailar.

ENTRE EL AGUA CLARA

que brota en la fuente,
un lindo pescado
sale de repente.
Lindo pescadito
¿no quieres salir
a jugar con mi aro?
Vamos al jardín.
Yo vivo en el agua,
no puedo salir;
mi papi me ha dicho:
"No salgas de aquí".